

HOBBY
SLOVNÍK POJMŮ
A
SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

© ČACH 2019/2020



OBSAH

SLOVNÍK POJMŮ - HOBBY	3
HOBBY	4
<i>HOBBY - OBECNÁ PRAVIDLA</i>	4
<i>HOBBY - AKROBACIE</i>	4
<i>HOBBY - STAVĚNÉ PRVKY</i>	5

1. Akrobacie

Jakýkoli prvek s rotací boků přes hlavu, který není držený žádným basem a začíná a končí na soutěžním povrchu.

2. Base

Osoba, která je svou vahou v přímém kontaktu se soutěžním povrchem a poskytuje podporu topovi (drží, zvedá topa v/do stuntu).

3. Chytač

Osoba, která bezpečně chytá topa během sestupu (není během sestupu zapojená do jiné choreografie).

4. Inverze

Pozice, v níž jsou ramena atleta níž než jeho pas a alespoň jedno chodidlo je výš než jeho hlava.

5. Kolébka

Sestup, při kterém je top chycen v pozici kolébky (baseové drží topa tak, že pažemi podpírají jeho záda a nohy, top dopadá schylmo, obličejem nahoru, snožmo) pod úroveň ramen baseů.

6. Pomalý přemet

Nevzdušný akrobatický prvek obsahující rotaci boků přes hlavu, ve kterém osoba rotuje dopředu/dozadu (obvykle prováděný s nohama v pozici provazu) s podporou jedné nebo obou rukou. Může být proveden také snožmo se zastavením v pozici mostu.

7. Pyramida

Dva nebo více spojených stuntů.

8. Rekvizita

Předmět, se kterým může být manipulováno. Vlajky, banery, cedule, pomy, magafony a kusy látky jsou jediné povolené rekvizity. Každá část uniformy záměrně odstraněná z těla a použitá pro vizuální efekt bude považována za rekvizitu.

9. Rondát

Podobný prvek jako přemet stranou, atlet ale dopadá na zem snožmo na obě nohy (místo po jedné noze), otočený do směru, z kterého přišel.

10. Sestup

Zakončující pohyb ze stuntu nebo pyramidy, při kterém dojde k uvolnění topa (ztrátě kontaktu s basey) a následnému chycení do kolébky nebo asistovanému dopadu na soutěžní povrch.

11. Stunt

Jakýkoli prvek, ve kterém je top držen nad soutěžním povrchem jednou nebo více osobami.

12. Top

Atlet, který je držen nad soutěžním povrchem ve stuntu nebo pyramidě.

13. Toss

Vzdušný stunt, při kterém baseové provedou výhoz od úrovně pasu, aby zvýšili výšku topa. Top se v okamžiku zahájení výhozu nedotýká soutěžního povrchu, během výhozu ztrácí kontakt i s basey a dopadá do pozice kolébky.

14. Úroveň ramen base

Stunt, v němž je fyzické „nosné“ spojení topa a baseů ve výšce ramen baseů (neplatí pro „stabilizační“ spojení topa s basem).

15. Vzdušný akrobatický prvek

Vzdušný manévř obsahující rotaci boků přes hlavu, při kterém akrobat ztrácí kontakt se soutěžním povrchem.

HOBBY - OBECNÁ PRAVIDLA

- A. Všichni sportovci musí být během všech oficiálních akcí pod **dozorem kvalifikované osoby/trenéra**.
- B. Trenéři musí vyžadovat **zvládnutí prvků před postupem k vyšší obtížnosti**. Trenéři musí při nácviku prvků zohlednit úroveň dovedností jedince, skupiny a týmu.
- C. Sportovci a trenéři **nesmí být pod vlivem** alkoholu, omamných látek, výkon ovlivňujících látek nebo „podpultových“ léků, které by mohly ohrozit bezpečné provedení sestavy nebo její dohled.
- D. Během soutěže nesmí být použita obuv s měkkou podrážkou. Taneční, gymnastická (nebo podobná) obuv je zakázána. **Boty musí mít pevnou podrážku**.
- E. Jakékoli **šperky jsou zakázány** a musí být odstraněny - přelepení nestačí (včetně piercingů).
Výjimka: Lékařské identifikační značky / náramky.
- F. Originální (nepozměněné) **ortézy**, podpěry či měkké dlahy jsou povoleny. Sportovec s tvrdou (např. klasickou i odlehčenou laminátovou) sádkou nebo chodící sádkou/ortézou se nesmí účastnit žádného stavěného prvku ani akrobacie.
- G. Soutěžící, kteří začínají sestavu, se během celé sestavy nesmí měnit. **Soutěžící nesmí být v průběhu sestavy nahrazen jiným soutěžícím**.
- H. Sportovec **nesmí mít v ústech žádné jedlé či nejedlé předměty**, které by mohly způsobit dušení.
- I. Skoky, pohyby / tanec, pokřik, akrobacie a stavěné prvky jsou v kategorii Hobby povoleny a hodnoceny a podléhají těmto pravidlům.

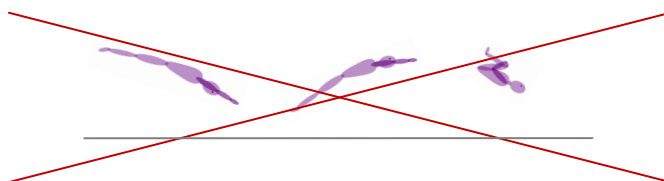
HOBBY - AKROBACIE

- A. Veškerá akrobacie musí **začínat a končit na soutěžním povrchu**.
- B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, pyramidu, sestup, jednotlivce či rekvizitu je zakázána.
- C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou je zakázána.
- D. Prvky musí být **v nepřetržitém kontaktu se soutěžním povrchem**.
Výjimka: Přemety stranou a rondáty ve vzdušnou fázi způsobenou odrazem z ramen jsou povoleny.
- E. **Kotouly vpřed / vzad** jsou povoleny.
- F. **Přemety stranou, rondáty a stoje na hlavě či na rukou** jsou povoleny.
- G. **Pomalé přemety vpřed / vzad** jsou povoleny.
- H. Spojování výše uvedených prvků do **akrobatických řad** je povoleno.
- I. Všechny vzdušné akrobatické dovednosti (např. kotouly letmo, fliky a jejich variace, prvky bez podpory rukou apod.) jsou zakázány.

Příklady povolených akrobatických prvků:



Příklady zakázaných akrobatických prvků:



HOBBY - STAVĚNÉ PRVKY

A. Base:

- 1) Každého topa drží (tzn. podpírají nebo stabilizují) **minimálně dva baseové**, z nichž alespoň jeden musí vidět na topovu hlavu/záda.
- 2) Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v mostu nebo v inverzi.

B. Top:

- 1) Top může být v pozici vzpřímené (**stát, sedět**), případně v pozici **ležmo**. Top nesmí být v inverzi.
- 2) Stunty s jakoukoli rotací topa jsou zakázány (např. kolem horizontální nebo vertikální osy těla topa).
- 3) Během provádění stuntu musí alespoň **jeden base zůstat ve fyzickém kontaktu s topem**.
Výjimka: Sestupy (tzn. kdykoliv top ztratí kontakt s basey, musí dopadnout do kolébky nebo zpátky na zem).

C. Výška:

- 1) Top může být podepřen nejvýše v úrovni ramen baseů.

D. Pyramidy:

- 1) **Základní podpora** topovi musí poskytovat **base**.
Ujasnění: Tříúrovňové pyramidy jsou zakázány.

E. Sestupy:

- 1) Jsou povoleny pouze **rovné seskoky a kolébky** bez dalších dovedností či rotací provedených topem.
- 2) Sestup **kolébkou** vyžaduje minimálně **tři chytáče**, z nichž alespoň dva jsou původními basey.
- 3) Sestup na soutěžní povrch **vyžaduje dopomoc** původního base.
- 4) Sestupy nesmí záměrně cestovat.
- 5) Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.

F. Tossy:

- 1) Tossy jsou zakázány.

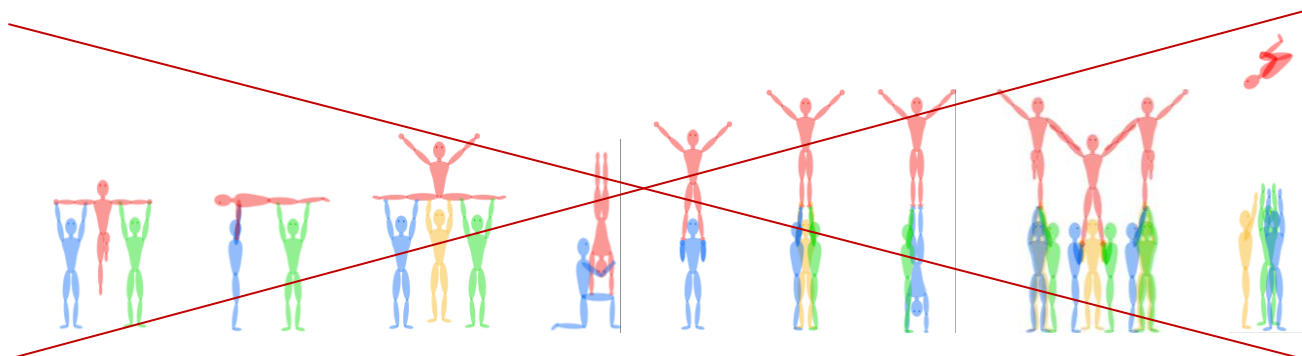
G. Žádný stunt, pyramida, sestup nebo jednotlivec se nesmí pohybovat nad nebo pod jiným stuntem, pyramidou, sestupem nebo jednotlivcem.

Výjimka: Jednotlivec smí přeskocit jiného jednotlivce.

Příklady povolených stavěných prvků:



Příklady zakázaných stavěných prvků:



VZOR

Score sheet / Bodovací listina



Division / Divize

Cheer Team Peewee HOBBY

Judge Nr.:

Team / Tým

Group / Skupina

Judging Criteria Hodnotící kritéria	Description Popis	Max. Max.	Points Body
Cheer Criteria Pokřik	Crowd leading ability, use of signs, poms, flags or megaphone, practical use of Stunts/pyramids to lead the crowd, execution (native language encouraged) Schopnost vést diváky k povzbuzování, použití cedulí, pomů, vlajek nebo megafonů, praktické využití stuntů/pyramid k vedení diváků, provedení (doporučeno použít národní jazyk)	10	
Partner Stunts Stunty	Execution of skills, Difficulty (Level of skill, Number of bases, Number of Stunt Groups), Synchronization, Variety Provedení prvků, obtížnost (úroveň prvku, počet baseů, počet stuntových skupinek), synchronizace, rozmanitost	15	
Pyramids Pyramidy	Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity Obtížnost, přechody do dalších prvků, sestupy, provedení, souhra, kreativita	15	
Tumbling Akrobacie	Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization Skupinová akrobacie, provedení prvků (včetně případných skoků), obtížnost, správná technika, synchronizace	15	
Dance Tanec	Execution of cheer motions (placement, control, intensity, strength, presence), uniformity of all movement, formation changes, seamless transitions, tempo, visual impact (floor work, levels, opposition, etc.) Provedení cheer pohybů (umístění, kontrola, intenzita, pevnost, přítomnost), jednotnost pohybu, střídání formací, plynulé přechody, tempo, vizuální efekt (práce na zemi, úroveň, opozice atd.)	15	
Flow of the Routine / Transitions Plynulost sestavy / přechody	Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions Provedení částí sestavy: plynulost, tempo, načasování prvků, přechody	5	
Overall Presentation, Crowd Appeal Celkový dojem, apel na diváky	Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect Celkový dojem, showmanship (výraz, nadšení, energie), tanec, spolupráce s diváky	10	
TOTAL / CELKEM		85	

Comments / Komentáře:

Judge's initials:

VZOR

Score sheet / Bodovací listina



Division / Divize

Cheer Team Junior HOBBY

Judge Nr.:

Team / Tým

Group / Skupina

Judging Criteria Hodnotící kritéria	Description Popis	Max. Max.	Points Body
Cheer Criteria Pokřik	Crowd leading ability, use of signs, poms, flags or megaphone, practical use of Stunts/pyramids to lead the crowd, execution (native language encouraged) Schopnost vést diváky k povzbuzování, použití cedulí, pomů, vlajek nebo megafonů, praktické využití stuntů/pyramid k vedení diváků, provedení (doporučeno použít národní jazyk)	10	
Partner Stunts Stunty	Execution of skills, Difficulty (Level of skill, Number of bases, Number of Stunt Groups), Synchronization, Variety Provedení prvků, obtížnost (úroveň prvku, počet baseů, počet stuntových skupinek), synchronizace, rozmanitost	15	
Pyramids Pyramidy	Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity Obtížnost, přechody do dalších prvků, sestupy, provedení, souhra, kreativita	15	
Tumbling Akrobacie	Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization Skupinová akrobacie, provedení prvků (včetně případných skoků), obtížnost, správná technika, synchronizace	15	
Dance Tanec	Execution of cheer motions (placement, control, intensity, strength, presence), uniformity of all movement, formation changes, seamless transitions, tempo, visual impact (floor work, levels, opposition, etc.) Provedení cheer pohybů (umístění, kontrola, intenzita, pevnost, přítomnost), jednotnost pohybu, střídání formací, plynulé přechody, tempo, vizuální efekt (práce na zemi, úroveň, opozice atd.)	15	
Flow of the Routine / Transitions Plynulost sestavy / přechody	Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions Provedení částí sestavy: plynulost, tempo, načasování prvků, přechody	5	
Overall Presentation, Crowd Appeal Celkový dojem, apel na diváky	Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect Celkový dojem, showmanship (výraz, nadšení, energie), tanec, spolupráce s diváky	10	
TOTAL / CELKEM		85	

Comments / Komentáře:

Judge's initials: