

CHEERLEADING

SLOVNÍK POJMŮ

A

LEVEL BOOK

© ČACH 2017/2018



OBSAH

SLOVNÍK POJMŮ - CHEERLEADING	3
VŠEOBECNÁ BEZPEČNOSTNÍ PRAVIDLA A PODMÍNKY SESTAVY	16
LEVEL 1 (NOVICE)	17
LEVEL 2 (INTERMEDIATE)	20
LEVEL 3 (MEDIAN).....	23
LEVEL 4 (ADVANCED).....	27
LEVEL 5 (ELITE).....	31
LEVEL 6 (PREMIER).....	35

1. 1/2 Wrap around

A stunt skill that involves a single base holding a top person usually in a cradle position (as seen in "Swing Dancing"). The base then releases the legs of the top person and swings the legs (which are together) around the back of the base. The base then wraps their free arm around the legs of the top person with the top person's body wrapped around the back or the base.

Stuntový prvek, při kterém jeden base drží topa většinou v kolébce (jako v tanečním stylu Swing). Base pustí topovi nohy (které jsou snožmo) a obtočí je kolem svých zad. Base potom obtočí volnou ruku kolem nohou topa, přičemž tělo topa je obtočeno kolem basových zad.

2. Aerial (podstané jméno) = Arab / Šprajcka

Cartwheel or walkover executed without placing hands on the ground.

Hvězda nebo přemet provedený bez položení rukou na zem.

3. Airborne / Aerial (přidavné jméno) = Vzdušný, letmý

To be free of contact with a person or the performing surface.

Být bez fyzického kontaktu s jinou osobou nebo se soutěžní plochou.

4. Airborne Tumbling Skill = Vzdušný akrobatický prvek

An aerial maneuver involving hip-over-head rotation in which a person uses their body and the performing surface to propel himself / herself away from the performing surface.

Vzdušný manévř zahrnující rotaci boků přes hlavu, při kterém osoba využívá své tělo a soutěžní plochu k tomu, aby se odrazila (pryč) od soutěžního povrchu.

5. All 4s Position = Pozice na všech čtyřech

An "All 4s Position" is when an athlete is on their hands and knees on the performing surface but not in a tucked (nugget) position.

When this person is supporting a top person, the "All 4s" position is a waist level stunt.

Pozice, při níž je osoba na soutěžním povrchu na rukou a kolenou, ale ne ve sbalené pozici. Když osoba na všech čtyřech podpírá topa, je to považováno za stunt v úrovni pasu.

6. Assisted-Flipping Stunt = Stunt s drženým flipem

A stunt in which a top person performs a hip-over-head rotation while in direct physical contact with a base or top person when passing through the inverted position. (See "Suspended Flip", "Braced Flip")

Stunt, při kterém top provede rotaci boků přes hlavu, přičemž během inverze zůstává v přímém fyzickém kontaktu s base nebo dalším topem. (viz „Suspended Flip“ nebo „Braced Flip“)

7. Backbend (stunting) = Most (při stuntování)

The athlete's body forms an arch, typically supported by the hands and feet with the abdomen facing upward.

Pozice, v níž je tělo atleta prohnuté do oblouku, břichem nahoru a podepřené nohama (chodidly) a rukama (dlaněmi).

8. Back Walkover = Přemet vzad („pomalý“ roznožmo)

A non-aerial tumbling skill where the athlete moves backward into an arched position, with the hands making contact with the ground first, then rotates the hips over the head and lands on one foot/leg at a time.

Nevzdušný akrobatický prvek, při kterém se atlet zakloní dozadu do prohnuté pozice, dotkne se dlaněmi země, a poté přehoupne boky přes hlavu a dopadne postupně po jedné noze/chodidle.

9. Backward Roll = Kotoul vzad

A non-aerial tumbling skill where the athlete rotates backward into/or through an inverted position by lifting the hips over the head and shoulders while curving the spine (a tucked position) to create a motion similar to a ball "rolling" across the floor.

Nevzdušný akrobatický prvek, při kterém atlet rotuje dozadu do/skrze inverzi tím, že zvedne boky nad hlavu a ramena a zakulatí páteř (sbalená pozice) tak, že vytvoří pohyb podobný balónu „kutálejícímu“ se po podlaze.

10. Ball – X

A body position (usually during a toss) where the top person goes from a tucked position to a straddle/x-position with the arms and legs or just the legs.

Pozice těla (většinou během výhozu), kde se top rozbalí ze sbalené pozice do pozice straddle / -X s rukama a nohama anebo jenom nohama od sebe.

11. Barrel Roll

See "Log Roll".

Viz „Log Roll“

12. Base

A person who is in direct weight-bearing contact with the performance surface who provides support for another person. The person(s) that holds, lifts or tosses a top person into a stunt. (See also: New bases and/or Original Base). If there is only one person under a top person's foot, regardless of hand placement, that person is considered a base.

Osoba, která je svou vahou v přímém kontaktu se soutěžním povrchem a která poskytuje podporu jiné osobě. Osoba, která drží, zvedá nebo vyhazuje topa v/do stuntu. (Viz: New bases = Nový base a Original Base = Původní Base). Je-li pod topovým chodidlem pouze jedna osoba, tato osoba je považována za base, neohledně na úchop rukou.

13. Basket Toss

A toss involving 2 or 3 bases and a spotter- 2 of the bases use their hands to interlock wrists.

Výhoz, který zahrnuje 2 nebo 3 base a spottera, přičemž 2 base použijí své ruce k tomu, aby se vzájemně chytili za zápěstí.

14. Block = Odraz z ramen / blok

A gymnastic term referring to the increase in height created by using ones hand(s) and upper body power to push off the performing surface during a tumbling skill.

Gymnastický termín odkazující na zvýšení výšky způsobené použitím síly ruky/rukou a horní části těla k odrazu od soutěžního povrchu během gymnastického prvku.

15. Block Cartwheel = Přemet stranou s odrazem z ramen

A momentarily airborne cartwheel created by the tumbler blocking through the shoulders against the performing surface during the execution of the skill.

Na okamžik vzdušný přemet stranou vytvořený akrobatem, který se během provádění prvku odrazí z ramen od soutěžního povrchu.

16. Brace

A physical connection that helps to provide stability from one top person to another top person. A top person's hair and/or uniform is not an appropriate or legal body part to use while bracing a pyramid or pyramid transition.

Fyzické spojení, kterým jeden top pomáhá druhému topovi poskytnout stabilitu. Vlasy a/nebo uniforma topa nejsou vhodnou ani povolenou částí těla k podpoře pyramidy či přechodu.

17. Braced Flip = Držený flip

A stunt in which a top person performs a hip-over-head rotation while in constant physical contact with another top person(s).

Stunt, při kterém top provede rotaci boků přes hlavu, zatímco zůstává v neustálém fyzickém kontaktu s dalším topem/topy.

18. Bracer

A person in direct contact with top person that helps to provide stability to the top person. This person is separate from a base or spotter.

Osoba v přímém fyzickém kontaktu s topem, která mu pomáhá zajistit stabilitu. Jde o jinou osobu než je base a spotter.

19. Cartwheel = Přemet stranou

A non-aerial tumbling skill where the athlete supports the weight of their body with the arm(s) while rotating sideways through an inverted position landing on one foot at a time.

Nevzdušný gymnastický prvek, při kterém provádějící osoba podpirá váhu svého těla svými pažemi, zatímco stranou rotuje skrze inverzi a postupně dopadne na jednu a pak na druhou nohu.

20. Catcher = Chytač

Person(s) responsible for the safe landing of a top person during a stunt/dismount/toss/release. All catchers:

- 1 must be attentive
- 2 must not be involved in other choreography
- 3 must make physical contact with the top person upon catching
- 4 must be on the performing surface when the skill is initiated

Osoba odpovědná za bezpečné přistání/dopad topa během stuntu/sestupu/výhozu/nadhozu. Všichni chytači:

- 1 musí být v soustředění
- 2 nesmí být zapojeni do jiné části choreografie
- 3 musí být ve fyzickém kontaktu s topem při chycení
- 4 musí být na soutěžním povrchu ve chvíli, kdy je prvek započat

21. Chair

A prep level stunt in which the base(s) supports the ankle of the top person with one hand and underneath the seat of the top person with the other hand. The supported leg must be in a vertical position underneath the torso of the top person.

Stunt v úrovni prep, při němž base drží kotník topa jednou rukou a druhou ruku má pod zadkem topa. Držená noha musí být ve vzpřímené pozici pod topovým těžištěm.

22. Coed Style Toss

A single base grabs the top person at the waist and tosses the top person from ground level.

Jeden base chytne topa za pas a vyhodí ho z úrovně země.

23. Cradle = Kolébka

A dismount in which the top person is caught in a cradle position.

Sestup, při kterém je top chycen v pozici kolébky.

24. Cradle Position = Pozice kolébky

Base(s) supporting a top person by placing arms wrapped under the back and under the legs of the top person. The top person must land in a "V"/pike/hollow body position (face up, legs straight and together) below prep level.

Base(ové) drží topa tak, že pažemi podpírají jeho záda a nohy. Top musí dopadnout do V/pike/hollow pozice (obličejem nahoru, natažené nohy, snožmo) pod úroveň prep.

25. Cupie

A stunt where a top person is in an upright (standing) position and has both feet together in the hand(s) of the base(s). Also referred to as an "Awesome."

Stunt kde je top ve vzpřímené pozici (stojící) a má obě chodidla u sebe v ruce/rukou base/basů. Také nazývané jako "Awesome".

26. Dismount = Sestup

The ending movement from a stunt or pyramid to a cradle or the performing surface. Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface. Movement from a cradle to the ground is not considered a "Dismount". When/if performing a skill from the cradle to the ground the skill will follow stunt rules (twisting, transitions, etc.)

Zakončující pohyb ze stuntu nebo pyramidy do kolébky nebo na soutěžní povrch. Prvek je považován za sestup, pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch. Pohyb z kolébky na zem není považován za sestup. Prvek provedený z kolébky na zem se bude řídit pravidly pro stunty (twistování, přechody, atd.).

27. Dive Roll = Kotoul letmo

An airborne tumbling skill with a forward roll where the athlete's feet leave the ground before the athlete's hands reach the ground.

Vzdušný akrobatický prvek s kotoulem vpřed, při kterém chodidla opustí zem před tím, než ruce dopadnou na zem.

28. Double-Leg Stunt = Stunt na dvou nohách

See "Stunt".

Viz „Stunt“

29. Double Cartwheel = Dvojitý přemet stranou

An inverted stunt with partnered or paired cartwheel with hand/ankle or arm/thigh connection done simultaneously.

Inverzní stunt s dvojitý přemetů stranou, které jsou ve spojení ruka/kotník nebo paže/stehno.

30. Downward Inversion = Sestupná inverze

A stunt or pyramid in which an inverted top persons center of gravity is moving towards the performing surface.

Stunt nebo pyramida, ve kterém/m se těžiště topa, který je v převrácené pozici hlavou dolů, přesouvá směrem dolů k soutěžní ploše. (může vypadat např. takto: <http://www.youtube.com/watch?v=JTtkN8Myk74>).

31. Drop = Pád/pokles

Dropping to the knee, thigh, seat, front, back or split position onto the performing surface from a airborne position or inverted position without first bearing most of the weight on the hands/feet which breaks the impact of the drop.

Pokles na koleno, stehno, do sedu, na přední či zadní část těla nebo do rožštěpu/provazu na soutěžní povrch z vzdušné pozice nebo z inverze, bez předešlého přenesení většiny vlastní váhy na ruce/chodidla, což by zmírnilo dopad poklesu.

32. Extended Arm Level = Úroveň natažených paží

The highest point of a bases arm(s) (not spotter's arms) when standing upright with the arm(s) fully extended over the head. Extended arms do not necessarily define an "extended stunt". See "Extended Stunt" for further clarification.

Nejvyšší bod paží base (ne spottera), stojícího vzpřímeně a s paží/pažemi plně nataženými nad hlavou. Napnuté paže neznamenají nutně „extended/prodloužený stunt“. Viz „Extended stunt“ pro další ujasnění.

33. Extended Position = Pozice na natažených pažích

A top person, in a upright position, supported by a base(s) with extended arms. Extended arms do not necessarily define an "extended stunt". See "Extended Stunt" for further clarification.

Top, ve vzpřímené pozici, podepřen basem/basey s plně nataženými pažemi. Napnuté paže neznamenají nutně „extended/prodloužený stunt“. Viz „Extended stunt“ pro další ujasnění.

34. Extended Stunt = Prodloužený „vysoký“ stunt,

When the entire body of the top person is above the head of the base(s).

Examples of "Extended Stunts": Extension, Extended Liberty, Extended Cupie

(Examples of stunts that are not considered "extended stunts": Chairs, torches, flat backs, arm-narms, straddle lifts, suspended rolls and leap frogs. (These are stunts where the base(s) arm(s) are extended overhead, but are NOT considered "Extended stunts" since the height of the body of the top person is similar to a shoulder/prep level stunt.)

Je-li celé tělo topa nad hlavou/hlavami base/ů.

Příklady prodloužených stuntů: Extension, Vysoká Liberty, Cupie

(Příklady stuntů, které se nepovažují za prodloužené: Chairs, torches, flat backs, arm-n-arms, straddle lifts, suspended rolls a leap

frogs. (V těchto stuntech sice mají base napnuté ruce nad hlavou, ale NEJSOU považovány za extended stunts, protože výška těla topa je podobná stuntu v úrovni prep/ramen).

35. Extension Prep

See „Prep“

Viz „Prep“

36. Flat Back

A stunt in which the top person is lying horizontal, face-up, and is usually supported by two or more bases.

Stunt, ve kterém top leží ve vodorovné pozici, obličejem nahoru a většinou je podepřen dvěma nebo více basey.

37. Flip (Stunting)

A stunting skill that involves hip-over-head rotation without contact with the performing surface or base(s) as the body passes through the inverted position.

Prvek stuntu zahrnující rotaci boků přes hlavu bez kontaktu se soutěžním povrchem ve chvíli, kdy tělo prochází inverzí.

38. Flip (Tumbling)

A tumbling skill that involves hip-over-head rotation without contact with the performing surface as the body passes through the inverted position.

Prvek akrobacie zahrnující rotaci boků přes hlavu bez kontaktu se soutěžním povrchem ve chvíli, kdy tělo prochází inverzí.

39. Flipping Toss = Flipující toss

A toss where the top person rotates through an inverted position.

Výhoz, ve kterém top rotuje skrze inverzi.

40. Floor Stunt

Base lying on performance surface on their back with arm(s) extended. A “Floor Stunt” is a waist level stunt.

Base ležící na soutěžním povrchu na zádech s nataženými/prodlouženými pažemi. Jedná se o stunt v úrovni pasu.

41. Flyer

See “Top Person”.

Viz „Top Person“

42. Forward Roll = Kotoul vpřed

A non-aerial tumbling skill where one rotates forward through an inverted position by lifting the hips over the head and shoulders while curving the spine to create a motion similar to a ball “rolling” across the floor.

Nevzdušný akrobatický prvek, při kterém atlet rotuje dopředu skrze inverzi tím, že zvedne boky nad hlavu a ramena a zakulatí páteř tak, že vytvoří pohyb podobný balónu „kutálejícímu“ se po podlaze.

43. Free-Flipping Stunt = Stunt s volným flipem

A stunt Release Move in which the top person passes through an inverted position without physical contact with a base, brace, or the performing surface. This does not include Release Moves that start inverted and rotate to non-inverted

Nadhoz ve stuntu, při kterém top projde skrze inverzi bez fyzického kontaktu s basem, bracerem nebo soutěžním povrchem. Toto nezahrnuje Nadhozy začínající v inverzi a rotující do neinverzní pozice.

44. Free Release Move = Volný nadhoz

A release move in which the top person becomes free of contact with all bases, bracers, or the performing surface.

Nadhoz, u kterého top ztrácí kontakt se všemi basey, bracerem nebo soutěžním povrchem.

45. Front Limber = Přemet vpřed („pomalý“ snožmo)

A non-aerial tumbling skill where one rotates forward through an inverted position to a non-inverted position by arching the legs and hips over the head and down to the performing surface landing on both feet/legs at the same time.

Nevzdušný akrobatický prvek, při kterém atlet rotuje dopředu skrze inverzi do neinverzní pozice tím, že přehoupne nohy a boky přes hlavu a dolů na soutěžní povrch a dopadne oběma nohama/chodidly najednou.

46. Front Tuck = Salto vpřed

A tumbling skill in which the tumbler generates momentum upward to performs a forward flip.

Akrobatický prvek, při kterém akrobat vytvoří momentum (dynamický impuls) směrem nahoru a provede flip vpřed.

47. Front Walkover = Přemet vpřed („pomalý“ roznožmo)

A non-aerial tumbling skill in which an athlete rotates forward through an inverted position to a non-inverted position by arching the legs and hips over the head and down to the performing surface landing one foot / leg at a time.

Nevzdušný akrobatický prvek, při kterém atlet rotuje dopředu skrze inverzi do neinverzní pozice tím, že přehoupne nohy a boky přes hlavu a dolů na soutěžní povrch a přistane postupně po jedné noze/chodidle.

48. Full

A 360 degree twisting rotation.

360 stupňů twistující rotace.

49. Ground Level = Úroveň země

To be on the performing surface.

Být na soutěžním povrchu.

50. Half (Stunt)

See "Prep".

Viz "Prep".

51. Hand / Arm Connection = Spojení rukou/paží

The physical contact between two or more individuals using the hand(s)/arm(s). The shoulder is not considered a legal connection when hand/arm connection is required.

Fyzický kontakt mezi dvěma nebo více jednotlivci pomocí ruky (rukou)/paže (paží). Rameno není považováno za legální spojení, je-li vyžadováno spojení ruka/paže.

52. Handspring = Flik, přemet („rychlý“ snožmo)

An airborne tumbling skill in which an athlete starts from the feet and jumps forwards or backwards rotating through a handstand position. The athlete then blocks off the hands by putting the weight on the arms and using a push from the shoulders to land back on the feet, completing the rotation.

Vzdušný akrobatický prvek, který atlet začíná na nohou, skočí dopředu nebo dozadu a rotuje skrze pozici stojky. Poté přenesení váhu na paže, odrazí se z ramen a dopadá zpět na nohy, čímž dokončuje rotaci.

53. Handstand = Stoj na rukou

A straight body inverted position where the arms are extended straight by the head and ears.

Napřímené tělo v inverzi s pažemi nataženými u hlavy a uší.

54. Hanging Pyramid = Visutá pyramida

A pyramid in which one or more persons are suspended off the performing surface by one or more top persons.

A "Hanging Pyramid" would be considered a 2 and 1/2 high pyramid due to the weight of the top person being borne at the second level.

Pyramida, ve které jedna nebo více osob visí nad soutěžním povrchem na jednom nebo více topech.

Tato pyramida by byla považována za 2 a 1/2 výšky, protože váha topa je nesena na druhé úrovni.

55. Helicopter Toss

A stunt where a top person in a horizontal position is tossed to rotate around a vertical axis (like helicopter blades) before being caught by original bases.

Stunt, při kterém je top ve vodorovné pozici vyhozen do rotace kolem vertikální osy (jako vrtule helikoptéry) a poté je chycen původními basey.

56. Horizontal Axis (Twisting in Stunts) = Horizontální osa (Twistování ve stuntech)

An invisible line drawn from front to back through belly button of a non-upright top person.

Neviditelná čára vedená zepředu dozadu skrz pupík topa v nevzpřímené pozici.

57. Initiation / Initiating = Zahájení

The beginning of a skill; the point from which it originates. The point of initiation for a building skill(s): stunt, pyramid, transition, release move, dismount, or toss is the bottom of the dip from which the skill originates.

Začátek prvku; bod, ze kterého začíná. Bod zahájení pro building skill(s): stunt, pyramida, přechod, nadhoz, sestup či výhoz, je nejnižší pozice podřepu, z které prvek začíná.

58. Inversion = Inverze

See "Inverted", it is the act of being inverted.

Viz „Inverted“, je to pozice „hlavou dolů/vzhůru nohama“.

59. Inverted = Inverzní

When the athlete's shoulders are below her/his waist and at least one foot is above her/his head. Jsou-li ramena atleta níž než její/jeho pas a alespoň jedno chodidlo je výš než její/jeho hlava.

60. Jump = Skok

An airborne position not involving hip-over-head rotation created by using ones own feet and lower body power to push off the performance surface.

Vzdušná pozice bez rotace boků přes hlavu, která vznikla odrazem od soutěžního povrchu použitím síly chodidel a spodní části těla.

61. Jump Skill

A skill which involves a change in body position during a jump. i.e. toe touch, pike, etc.

Prvek obsahující změnu pozice těla během skoku, např. toe touch, pike, atd.

62. Jump Turn

Any turn that is added to a jump. A "straight jump" with a turn does not make the jump a "jump skill".

Každá otočka přidaná do skoku. Rovný skok s otočkou není považován za „jump skill“.

63. Kick Double Full

Skill, typically in a toss, that involves a kick and a 720 degree twisting rotation. A quarter turn performed by the top person during the kick portion is customary and permitted to initiate the twists.

Prvek, typicky ve výhozu, který zahrnuje výkop a 720° twistující rotace. Čtvrt otočka (90°) provedená topem během výkopu je obvyklá a povolena k započítání twistu.

64. Kick Full

Skill, typically in a toss, that involves a kick and a 360 degree twisting rotation. A quarter turn performed by the top person during the kick portion is customary and permitted to initiate the twist.

Prvek, typicky ve výhozu, který zahrnuje výkop a 360° twistující rotace. Čtvrt otočka (90°) provedená topem během výkopu je obvyklá a povolena k započítání twistu.

65. Knee (Body) Drop

See "Drop".

Viz „Drop“.

66. Layout = Salto prohnuté

An airborne tumbling skill which involves a hip over head rotation in a stretched, hollow body position.

Vzdušný akrobatický prvek, který obsahuje rotaci boků přes hlavu v rovné/natažené "hollow".

67. Leap Frog

A stunt in which a top person is transitioned from one set of bases to another or back to the original bases, by passing over the torso and through the extended arms of the base. The top person remains upright and stays in continuous contact with the brace while transitioning.

Stunt, v kterém top přechází z jedné skupiny baseů do jiné nebo zpět k původním baseům tak, že prochází skrze natažené paže nad trupem jednoho base. Top zůstává ve vzpřímené poloze a během přechodu udržuje nepřetržitý kontakt se zmíněným basem. **Second Level Leap Frog**

Same as above but the top person is supported by bracer(s) instead of base(s) when traveling from one set of base(s) to another (or same) set of bases.

Stejně jako popis výše, ale top je během přechodu podepřen bracerem/bracery místo basem/basey.

68. Leg/Foot Connection

The physical contact between two or more athletes using the leg(s)/foot (feet). Any connection from the shin to the toe is considered a legal connection when leg/foot connection is allowed.

Fyzický kontakt mezi dvěma a více atlety pomocí nohy(ohou)/chodidla(chodidel). Každé spojení mezi holení a špičkou nohy je považováno za legální, je-li povoleno spojení nohy/chodidla.

69. Load-In

A stunting position in which the top person has at least one foot in the base(s) hands. The base(s) hands are at waist level.

Pozice ve stuntu, při které má top alespoň jedno chodidlo v basových rukou. Ruce base(ů) jsou v úrovni pasu.

70. Log Roll

A release move, that is initiated at waist level, in which the top person's body rotates at least 360 degrees while remaining parallel to the performing surface. An "Assisted Log Roll" would be the same skill, with assistance from an additional base that maintains contact throughout the transition.

Nadhoz, započatý na úrovni pasu, při kterém se tělo topa otočí alespoň o 360° a přitom zůstává rovnoběžné se soutěžní plochou.

Asistovaný Log Roll by byl stejný prvek s asistencí dodatečného base, který udržuje kontakt během přechodu.

71. Mount = Vzestup

See "Stunt".

Viz „Stunt“.

72. Multi-Based Stunt

A stunt having 2 or more bases not including the spot.

Stunt se dvěma nebo více basey, nepočítaje „spot“ (viz front spot, back spot).

73. New Base(s) = Nový base

Bases previously not in direct contact with the top person of a stunt.

Baseové, kteří dříve nebyli v přímém kontaktu s topem v daném stuntu.

74. Non-Inverted Position = **Neinverzní pozice**

A body position in which either of the conditions below are met.

1. The top person's shoulders are at or above their waist.
2. The top person's shoulders are below their waist and both feet are below their head.

Pozice těla splňující kteroukoliv z následujících podmínek.

1. Ramena topa jsou v úrovni jeho pasu nebo výše.
2. Ramena topa jsou níže než jeho pas a obě chodidla jsou níže než jeho hlava.

75. Nugget

A body position in which an athlete is in a tucked position on their hands and knees on the performing surface. When an athlete in a nugget position is supporting a top person, they are considered a base of a waist level stunt.

Pozice těla, kdy je atlet ve sbalené pozici na ruce a kolenech, na soutěžním povrchu. Pokud atlet v této pozici podpírá topa, je to považováno za stunt v úrovni pasu.

76. Onodi

Starting from a back hand-spring position after pushing off, the athlete performs a 1/2 twist to the hands, ending the skill as a front handspring step out.

Akrobatický prvek začínající jako flik vzad, po odrazu atlet provede 1/2 twistu s dopadem na ruce a dokončí prvek jako pomalý přemet vpřed „po jedné noze“.

77. Original Base(s) = **Původní base(ové)**

Base(s) which is in contact with the top person during the initiation of the skill/stunt.

Base(ové), který je v kontaktu s topem během zahájení prvku/stuntu.

78. Pancake

A downward inversion stunt in which both of the top person's legs/feet remain in the grip of a base(s) while performing a fold over/pike forward rotation to be caught on the top person's back.

Stunt se sestupnou inverzí, při kterém obě nohy topa zůstávají v držení base(ů), zatímco top provede „sklopení“/sbalení do pozice pike s rotací vpřed a je chyčen basey s dopadem na záda.

79. Paper Dolls

Single-leg stunts bracing each other while in the single leg position. The stunts may or may not be extended.

Vzájemně spojené stunts na jedné noze. Tyto stunts mohou, ale nemusí být „prodloužené“.

80. Pike

Body bent forward at the hips with legs straight and together.

Tělo ohnuté v bocích dopředu s nataženýma nohama snožmo.

81. Platform Position

A single leg stunt where the top person's non-supported leg is held straight next to the supporting leg. Also known as a "dangle" or "target position".

Stunt na jedné noze, kdy top drží volnou nohu nataženou vedle držené nohy. Také známo jako "dangle" nebo "target pozice"

82. Power Press

When bases bring the top person from an extended position, down to prep level or below, and then immediately re-extend the top person.

Prvek, při kterém basové snesou topa z prodloužené pozice na úroveň prep nebo níže a okamžitě ho vrátí do prodloužené pozice.

83. Prep

A multi base, two leg stunt in which the top person is being held at shoulder level by the bases in an upright position

Multi-based stunt na dvou nohách, při kterém je top držen na úrovni ramen basey ve vzpřímené pozici.

84. Prep-Level = **Úroveň prepu**

The lowest connection between the base(s) and the top person is above waist level and below extended level. i.e. prep, shoulder level hitch, shoulder sit.

A stunt may also be considered at Prep-Level if the arms of the base(s) are extended overhead, but are NOT considered "Extended Stunts" since the height of the body of the top person is similar to a shoulder/prep level. i.e. flatback, straddle lifts-chair, T-lift. A stunt is considered below Prep Level if at least one foot of the top person is at waist level, as determined by the height/positioning of the base. (Exception: chair, T-lift and shoulder sit are prep level stunts).

Nejnižší spojení mezi basem/basy a topem je nad úrovní pasu a pod prodlouženou úrovní, např. prep, hitch na úrovni ramen, sed na ramenou.

Stunt může být také považován za úroveň prep v případě, když jsou paže base(ů) natažené nad hlavou, ale nejedná se prodloužený stunt, jelikož výška těla topa je podobná stuntu v úrovni ramen/prep, např. flatback, straddle lift, chair, t-lift. Stunt označujeme „pod úrovní prep“ v případě, kdy je alespoň jedno chodidlo topa v úrovni pasu, což určuje výška/pozice base. (Výjimka: chair, t-lift a sed na ramenou jsou prep level stunts)

85. Primary Support = **Základní podpora**

Supporting a majority of the weight of the top person.

Podpírající většinu váhy topa.

86. Prone Position

A face down, flat body position.

Pozice rovného těla, obličejem dolů.

87. Prop = **Rekvizita**

An object that can be manipulated. Flags, banners, signs, pom poms, megaphones, and pieces of cloth are the only props allowed.

Any uniform piece purposefully removed from the body and used for visual effect will be considered a prop.

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

88. Punch

See "Rebound".

Viz „Rebound“.

89. Punch Front

See "Front Tuck".

Viz "Front Tuck".

90. Pyramid = **Pyramida**

Two or more connected stunts.

Dva nebo více spojených stuntů.

91. Rebound = **Odskok**

An airborne position not involving hip-over-head rotation created by using ones own feet and lower body power to propel off the performance surface – typically performed from or into a tumbling skill.

Vzdušná pozice bez rotace boků přes hlavu vytvořená použitím síly chodidel a spodní části těla k odrazu od soutěžního povrchu – typicky prováděná na konci nebo začátku akrobatického prvku.

92. Release Move = **Nadhoz (uvolnění)**

When top person becomes free of contact with all people on the performing surface; see "Free Release Move".

Když top ztratí kontakt se všemi osobami na soutěžním povrchu. Viz Free Release Move.

93. Rewind

A free-flipping release move from ground level used as an entrance skill into a stunt.

Volně flipující nadhoz ze soutěžního povrchu používaný jako vzestup do stuntu.

94. Round Off = **Rondát**

Similar to a cartwheel except the athlete lands with two feet placed together on the ground instead of one foot at a time, facing the direction from which they arrived.

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

95. Running Tumbling = **Akrobacie z běhu, běhací akrobacie**

Tumbling that involves a forward step or a hurdle used to gain momentum as an entry to a tumbling skill.

Akrobacie zahrnující krok vpřed nebo „předskok“ sloužící k získání momenta/rychlosti jako nástupu do akrobatického prvku.

96. Second Level = **Druhé patro, druhá úroveň**

Any person being supported above the performing surface by one or more bases.

Jakákoli osoba držaná nad soutěžním povrchem jedním nebo více basey.

97. Second Level Leap Frog

Same as "Leap Frog" but the top person is supported by bracer(s) instead of base(s) when traveling from one set of base(s) to another (or same) set of bases.

To samé jako "Leap Frog", ale top je během přechodu z jedné skupinky baseů do jiné (nebo do té samé) držen bracerem/bracery místo basem/basey.

98. Series Front and / or Back Handsprings = **Série fliků vpřed a/nebo vzad**

Two or more front or back handsprings performed consecutively by an athlete.

Dva nebo více fliků vpřed nebo vzad provedených atletem bezprostředně po sobě / bez zastavení.

99. Show and Go

A transitional stunt in which a stunt passes through an extended level and lands into a non-extended stunt.

Přechodový stunt, který prochází přes prodlouženou úroveň a dopadne do neprodlouženého stuntu.

100. Shoulder Level = **Úroveň ramen**

A stunt in which the connection between the base(s) and top person is at shoulder height of the base(s)

Stunt, v němž je spojení topa a base ve výšce basových ramen.

101. Shoulder Sit = **Sed na ramenou**

A stunt in which a top person sits on the shoulder(s) of a base(s). This is considered a prep level stunt.

Stunt, v kterém top sedí na rameni/ramenech base(ů). Jedná se o stunt v úrovni prep.

102. Shoulder Stand = **Stoj na ramenou**

A stunt in which an athlete stands on the shoulder(s) of a base(s).

Stunt, v kterém atlet stojí na rameni/ramenech base(ů).

103. Shushunova

A straddle jump (toe touch) landing on the performing surface in a prone/push up position.

Skok s nataženými nohama v pozici sedu rozkročného (toe touch), který dopadá na soutěžní povrch ve vzporu ležmo (pozice kliku).

104. Single-Based Stunt

A stunt using a single base for support.

Stunt využívající podpory jediného base.

105. Single-Leg Stunt

See "Stunt".

Viz „Stunt“.

106. Split Catch

A stunt with a top person who is in an upright position having knees forward. The base(s) is holding both inner thighs as the top person typically performs a high "V" motion, creating an "X" with the body.

Stunt, kde je top-ve vzpřímené pozici s koleny dopředu. Base(ové) drží topa za obě vnitřní stehna a top má většinou ruce v pozici horního „V“, čímž tvoří svým tělem písmeno X.

107. Sponge Toss

A stunt similar to a basket toss in which the top person is tossed from the "Load In" position. The top person has both feet in the bases' hands prior to the toss.

Stunt podobný basket toss, v němž je top je vyhozen z "Load In" pozice. Před výhozem má top obě chodidla v rukou basů.

108. Spotter = **Záchranář**

A person whose primary responsibility is to prevent injuries by protecting the head, neck, back and shoulders area of a top person during the performance of a stunt, pyramid or toss. All "Spotters" must be your own team's members and be trained in proper spotting techniques. The spotter:

- Must be standing to the side or the back of the stunt, pyramid or toss.
- Must be in direct contact with the performing surface.
- Must be attentive to the skill being performed.
- Must be able to touch the base of the stunt in which they are spotting, but does not have to be in direct physical contact with the stunt.
- Cannot stand so that their torso is under a stunt.
- May grab the wrist(s) of the base(s), other parts of the base(s) arms, the top person(s) legs/ankles, or does not have to touch the stunt at all.
- May not be considered both a base and the required spotter at the same time. If there is only one person under a top person's foot, regardless of hand placement, that person is considered a base.

Example: In a two leg stunt, the base of one of the legs is not allowed to also be considered the required spotter (regardless of the grip). If the spotter's hand is under the top person's foot it must be their front hand. Their (the spotter's) back hand MUST be placed at the back of the ankle/leg of the top person or on the back side of the back wrist of the base.

Osoba, jejíž základní povinnost je předejít zranění topa tím, že během provádění stuntu, pyramid nebo výhozu chrání oblast hlavy, krku, zad a ramen topa. Všichni spotteři musí být členy soutěžní skupiny a musí být vycvičení ve správných technikách spottování. Spotter:

- Musí stát na straně nebo zezadu stuntu, pyramidy nebo výhozu
- Musí být v přímém kontaktu se soutěžním povrchem
- Musí být soustředěný na prvek, který je právě prováděn
- Musí být schopný se dotknout base stuntu, který spottruje, ale nemusí být v přímém fyzickém kontaktu s tímto stuntem
- Nesmí stát tak, aby jeho torso (trup) bylo pod stuntem
- Může držet zápěstí base(ů), jiné části basových paží, topův kotník(y)/nohu(nohy) a nebo se nemusí stuntu dotýkat vůbec

- Nesmí být považován za base a spottera zároveň. Je-li podtopovým chodidlem pouze jedna osoba, nehladě umístění rukou je tato osoba považována za base.

Příklad: Ve stuntu na obou nohou, base jedné nohy nesmí být považován za povinného spottera (nazáleží na úchopu)
Pokud je ruka spottera pod topovým chodidlem, musí to být jeho přední ruka. Zadní ruka spottera MUSÍ být umístěna zezadu na kotníku/noze topa nebo a zadní straně zápěstí base.

109. Standing Tumbling = Akrobacie z místa

A tumbling skill (series of skills) performed from a standing position without any previous forward momentum. Any number of steps backward prior to execution of tumbling skill(s) is still defined as "standing tumbling".

Akrobatický prvek (řada prvků) prováděný ze stoje bez jakéhokoliv impulsu/hybnosti vpřed. Jakýkoli počet kroků vzad před provedením akrobatického prvku/prvků je stále definován jako akrobacie z místa.

110. Straight Cradle = Rovná kolébka

A release move/dismount from a stunt to a catching cradle position where the top person keeps their body in a "Straight Ride" position - no skill (i.e. turn, kick, twist, pretty girl etc.) is performed.

Nadhoz/sestup ze stuntu do pozice chycení v kolébce, při kterém top drží Straight Ride (rovnou) pozici a neprovádí při tom žádný prvek (např. otočení, výkop, twist, pretty girl, atd.).

111. Straight Ride = Rovný výhoz

The body position of a top person performing a toss or dismount that doesn't involve any trick in the air. It is a straight line position that teaches the top to reach and to obtain maximum height on toss.

Pozice těla topa provádějícího výhoz nebo sestup, který nezahrnuje žádný trik/prvek ve vzduchu. Je to napřímená pozice, která učí topa se vytáhnout a dosáhnout maximální výšky výhozu.

112. Stunt

Any skill in which a top person is supported above the performance surface by one or more persons. A stunt is determined to be "One Leg" or "Two leg" by the number of feet that the top person has being supported by a base(s). Exception: A Chair will be considered a "Two Leg" stunt. If the top person is not supported under any foot then the number of legs in which the top person is supported will determine if it is a "One Leg" or a "Two Leg" stunt. Exception: If a top person is in a non-upright position, which is not supported under any foot, then the stunt will be considered a "Two Leg" stunt.

Jakýkoli prvek, ve kterém je top podepřen/držen jednou nebo více osobami nad soutěžním povrchem. Stunt je definován jako „jednonohý“ nebo „dvounohý“ podle toho, kolik chodidel topa je podpíráno base(y). Výjimka: Chair je považována za dvounohý stunt. Pokud není stunt držen za žádné chodidlo, určí se, zda-li je jednonohý nebo dvounohý, podle toho, kolik nohou je podpíráno basem/basey. Výjimka: Je-li top v nevzpřímené pozici a není podepřen za žádné chodidlo, bude považován za dvounohý.

113. Suspended Roll = Držený kotoul

A stunt skill that involves a hip over head rotation from the top person while connected with hand/wrist to hand/wrist of the base(s) that is on the performing surface. The base(s) will have their arms extended and will release the feet/legs during the rotation of the skill. The rotation of the top person is limited to either forward or backward.

Stunt, při kterém top provede rotaci boků přes hlavu, zatímco zůstává rukou/zápěstím ve spojení s rukou/zápěstím base(ů) na soutěžním povrchu. Base(ové) budou mít při provedení tohoto prvku natažené ruce a pustí během rotace topovy nohy/chodidla. Rotace topa je limitovaná na rotaci vpřed nebo vzad.

114. Suspended Forward Roll = Držený kotoul vpřed

A suspended roll that rotates in a forward rotation. See Suspended Roll.

Držený kotoul, který rotuje vpřed. Viz Suspended roll.

115. Suspended Backward Roll = Držený kotoul vzad

A suspended roll that rotates in a backward rotation. See Suspended Roll.

Držený kotoul, který rotuje vzad. Viz Suspended roll.

116. T-Lift

A stunt in which a top person with arms in a t-motion is supported on either side by two bases that connects with each of the hands and under the arms of the top person. The top person remains in a non-inverted, vertical position while being supported in the stunt.

Stunt kde je top s pažemi v pozici T držen dvěma basey po stranách za ruce a pod paží. Top je po celou dobu v neinverzní, svislé pozici.

117. Tension Roll / Drop

A pyramid / stunt in which the base(s) and top(s) lean forward in unison until the top person(s) leaves the base(s) without assistance. Traditionally the top person(s) and/or base(s) perform a forward roll after becoming free from contact from each other.

Pyramida/stunt, ve které se base(ové) a top(ové) společně nakláníjí dopředu tak dlouho, dokud top bez asistence neopustí base. Top(ové) a/nebo base(ové) pak po přerušení vzájemného kontaktu většinou provedou kotoul vpřed.

118. Three Quarter (3/4) Front Flip (stunt)

A forward hip-over-head rotation in which a top person is released from an upright position to a cradle position.

Rotace boků přes hlavu směrem vpřed, při níž je top vyhozen ze vzpřímené pozice do pozice kolébky.

119. Three Quarter (3/4) Front Flip (tumbling)

A forward hip-over-head rotation from an upright position to a seated position on the ground, with the hands and/or feet landing first. Rotace boků přes hlavu ze vzpřímené pozice směrem vpřed, dopadnuší do sedu na zemi, přičemž ruce a/nebo nohy dopadnou první.

120. Tic-Tock

A stunt that is held in a static position on one leg, base(s) dip and release top person in an upward fashion, as the top person switches their weight to the other leg and lands in a static position on their opposite leg.

Stunt držený ve statické pozici na jedné noze, base(ové) podřepnou a při opětovném zvedání pustí/uvolní topa, který přenesení váhu na druhou nohu a dopadne ve statické pozici na opačnou nohu.

121. Toe / Leg Pitch

A single or multi-based skill in which the base(s) toss upward traditionally using a single foot or leg of the top person to increase the top person's height.

Prvek s jedním nebo více base, ve kterém base(ové) vyhodí topa nahoru, většinou za použití jednoho chodidla/nohy topa tak, aby zvýšili výšku výhozu.

122. Toss = Výhoz

An airborne stunt where base(s) execute a throwing motion initiated from waist level to increase the height of the top person. The top person becomes free from all contact of bases, braces and/or other top persons. The top person is free from performing surface when toss is initiated (ex: basket toss or sponge toss). Note: Toss to hands, toss to extended stunts and toss chair are NOT included in this category. (See Release Moves). Twisting Tosses: Twisting is cumulative. All twisting up to $1\frac{1}{4}$ is considered 1 skill, exceeding $1\frac{1}{4}$ up to $2\frac{1}{4}$ is two skills. ie. A $\frac{1}{2}$ twist, X, $\frac{1}{2}$ twist is considered 2 skills: 1 full twist and 1 additional skill.

Vzdušný stunt, při kterém base(ové) provedou výhoz od úrovně pasu, aby vyhodili topa co nejvýše. Top ztrácí kontakt s basey, braccery a/nebo jinými topy. Top se v okamžiku zahájení výhozu nedotýká soutěžní plochy (např. basket toss nebo sponge toss). Poznámka: Vyhození do „hands“ (držení chodidel topa v ruce base, do prodloužených stuntů a do židličky („chair“) NEJSOU zahrnuta v této kategorii. (Viz nadhozy). Twistující výhozy: Twistování je kumulativní. Veškerá rotace do $1\frac{1}{4}$ twistu je považována za 1 prvek, rotace větší než $1\frac{1}{4}$ a zároveň menší nebo rovna $2\frac{1}{4}$ twistu je považována za dva prvky. Např. $\frac{1}{2}$ twistu – X – $\frac{1}{2}$ twistu = 2 prvky (1 twist a 1 další prvek).

123. Top Person = Top, Flyer

The athlete(s) being supported above the performance surface in a stunt, pyramid or toss.

Atlet(i), který je držen nad soutěžním povrchem ve stuntu, pyramidě, nebo výhozu.

124. Tower Pyramid

A stunt on top of a waist level stunt.

Stunt stojící na stuntu v úrovni pasu.

125. Transitional Pyramid = Přechodová pyramida

A top person moving from one position to another in a pyramid. The transition may involve changing bases provided at least one athlete at prep level or below maintains constant contact with the top person.

Top, který se v pyramidě pohybuje z jedné pozice do jiné. Přechod může obsahovat výměnu basů za podmínky, že alespoň jeden atlet na úrovni prep nebo níže udržuje stálý kontakt s topem.

126. Transitional Stunt = Přechodový stunt

Top person or top persons moving from one stunt position to another thereby changing the configuration of the beginning stunt. Each point of initiation is used in determining the beginning of a transition. The end of a transition is defined as a new point of initiation, a stop of movement, and/or the top person making contact with the performance surface.

Top nebo topové přesunující se z jedné pozice stuntu do jiné, čímž mění uspořádání počátečního stuntu. K určení začátku přechodu je použit každý bod zahájení (viz initiation). Konec přechodu je definován jako nový bod zahájení, zastavení pohybu a/nebo kontakt topa se soutěžním povrchem.

127. Traveling Toss = Cestující výhoz

A toss which intentionally requires the bases or catchers to move in a certain direction to catch the top person. (This does not include a quarter turn by the bases in tosses such as „Kick full“).

Výhoz, který záměrně vyžaduje posunutí baseů nebo chytáčů jistým směrem, aby chytili topa. (Toto nezahrnuje čtvrt otočení baseů při výhozech jako např. kick full).

128. Tuck Position = Sbalená pozice

A position in which the body is bent at the waist/hips with the knees drawn into the torso.

Pozice, ve které je tělo ohnuté v pase/bocích a kolena přitažená k trupu.

129. Tumbling = Akrobacie

Any hip over head skill that is not supported by a base that begins and ends on the performing surface.

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

130. Twist

An athlete performing a rotation around the body's vertical axis (vertical axis = head to toe axis).

Atlet rotující kolem vertikální osy těla. (vertikální osa = osa od hlavy k chodidlu).

131. Twisting Stunt = Twistující stunt

Any twisting transition involving a top person and a base(s). The degree of twist is generally determined by the total continuous rotation(s) of the top person's hips in relation to the performance surface. Twisting will be measured by using both the "Vertical Axis" (head-to-toe) and "Horizontal Axis" (through belly button in a non-upright position). Simultaneous rotation on the Vertical and Horizontal axes should be considered separately, not cumulatively, when determining the degree of twist. A dip by the bases and/or change in direction of the twisting rotation starts a new transition.

Jakýkoli twistující přechod zahrnující topa a base. Stupeň otočky je obvykle určen podle celkové nepřetržité rotace topových boků vzhledem k soutěžnímu povrchu. Otočka bude měřena za použití jak vertikální osy (hlava až chodidla) tak horizontální osy (skrz pupík v nevpřímené pozici). Současná rotace kolem vertikální a horizontální osy by měla být při určování twistující rotace posuzována zvlášť, nikoliv kumulativně. Podřepem baseů a/nebo změnou směru twistu začíná nový přechod.

132. Twisting Tumbling = Twistující akrobacie

A tumbling skill involving hip over head rotation in which an athlete rotates around their body's "Vertical Axis".

Jakýkoli druh akrobacie s rotací boků přes hlavu, při níž atlet rotuje i kolem vertikální osy svého těla.

133. Two - High Pyramid = Pyramida vysoká dvě výšky

A pyramid in which all top persons are primarily supported by a base(s) who is in direct weight-bearing contact with the performing surface. Any time a top person is released from their base(s) in a "Pyramid Release Move", regardless of the height of the release, this top person would be considered "passing above two persons high". "Passing above two persons high" does not relate to the actual height of the top person but to the number of layers to which they are connected.

Pyramida, kde jsou všichni topové primárně podepřeni base(y), kteří jsou svou vahou v přímém kontaktu se soutěžním povrchem. Kdykoliv je top vyhozen svými base(y) v „pyramidovém nadhozu“, nehledě na výšku tohoto nadhozu bude na topa nahlíženo jako že prochází výškou větší než 2 osoby. Výška větší než 2 osoby se nevztahuje na aktuální výšku topa, ale na číslo úrovně/patra, s kterým jsou ve spojení.

134. Two & One Half (2-1/2) High Pyramid = Pyramida vysoká dvě a půl výšky

A pyramid in which the top person(s) has weight bearing support (not braced) by at least one other top person and is free of contact from the base(s).

Pyramid height for a "Two and One Half High Pyramid" is measured by body lengths as follows:

- Chairs, thigh stands and shoulder straddles are 1-1/2 body lengths.
- Shoulder stands are 2 body lengths.
- Extended stunts (i.e. extension, liberty, etc.) are 2-1/2 body length

Pyramida, kde celou primární váhu topa/topů nese alespoň jeden jiný top a je bez jakéhokoli jiného kontaktu s basy (brace se nepočítá).

Výška pyramidy pro „pyramidu o 2 a 1/2 výšky se měří podle délky těla následovně:

- Židličky (chairs), stoje na stehnech (thigh stands) a sedy na ramenou (shoulder straddles) jsou 1 a 1/2 výšky těla.
- Stoje na ramenou (shoulder stands) jsou 2 výšky těla;
- Prodloužené stunts (např. extension, liberty, atd.) jsou 2 a 1/2 výšky těla.

135. Upright

A body position of a top person in which the athlete is in a standing position on at least one foot while being supported by a base(s).

Pozice těla topa stojícího alespoň na jedné noze držené basem.

136. V-Sit

A top person's body position when sitting in a stunt with straight legs parallel to the performing surface in a "V" position.

Pozice těla topa sedícího ve stuntu s nataženými nohama paralelně k soutěžnímu povrchu ve tvaru písmena V.

137. Vertical Axis (Twisting in Stunts or Tumbling) = Vertikální osa (Twistování ve stuntech nebo v akrobacii)

An invisible line drawn from head to toe through the body of the tumbling athlete or top person.

Neviditelná čára vedoucí od hlavy ke špičkám skrze tělo atleta nebo topa.

138. Walkover = Přemet („pomalý“ roznožmo)

A non-aerial tumbling skill involving hip-over-head rotation in which a person rotates forward/backward (usually performed with the legs in a split position) with support from one or both hands.

Nevzdušný akrobatický prvek zahrnující rotaci boků přes hlavu, ve kterém osoba rotuje dopředu/dozadu (obvykle prováděný s nohama v pozici prvazu) s podporou jedné nebo obou rukou.

139. Waist Level = Úroveň pasu

A stunt in which the lowest connection between the base(s) and the top person is above ground level and below prep level, and/or at least one foot of the top person is below prep level, as determined by the height/positioning of the base. Examples of stunts that are considered waist level: All 4s position based stunts, a nugget-based stunt. A chair and a shoulder sit are considered prep level stunts, not waist level.

Stunt, při kterém je nejnižší spojení topa a base(ů) nad úrovní země a pod úrovní prep, a/nebo alespoň jedno chodidlo topa je pod

úrovni prep, což určuje výška/pozice base. Příklady stuntů, které jsou považovány za úroveň pasu: Stunty, v nichž je base(ové) v pozici all 4s (na všech čtyřech) nebo nugget. Chair a sed na ramenou jsou považovány za úroveň prep, nikoli za úroveň pasu.

140. Whip = Temposalto

A non-twisting, backward-travelling, aerial tumbling skill in which the athlete's feet rotate over their head and body, while the body remains in an arched position (not tucked and not in layout position). A „whip“ has the look of a back handspring without the hands contacting the ground.

Netwistující vzdušný akrobatický prvek pohybující se vzad, v kterém atletova chodidla rotují přes jeho hlavu a tělo, zatímco tělo zůstává v prohnuté pozici (ani sbalené jako v saltu, ani hollow/natažené jako v layoutu). Whip vypadá jako flik vzad bez kontaktu rukou se zemí.

141. X-Out

A tumbling skill or toss in which an athlete performs a flip while spreading the arms and legs into an "X" fashion during the rotation of the flip.

Akrobatický prvek nebo výhoz, při kterém atlet provede flip a během této rotace roztáhne paže a nohy do pozice „X“.

VŠEOBECNÁ BEZPEČNOSTNÍ PRAVIDLA A PODMÍNKY SESTAVY

- 1) Všichni sportovci musí být během všech oficiálních akcí pod **dozorem kvalifikované osoby/trenéra**.
- 2) Trenéři musí vyžadovat **zvládnutí prvků před postupem k vyšší obtížnosti**. Trenéři musí při zařazení do správného Levelu zohlednit úroveň dovedností jedince, skupiny a týmu.
- 3) Všechny týmy, kluby, trenéři a vedoucí musí mít **pohotovostní plán** pro případ zranění.
- 4) Sportovci a trenéři **nesmí být během tréninku nebo vystoupení pod vlivem** alkoholu, omamných látek, výkon ovlivňujících látek nebo „podpultových“ léků, které by mohly ohrozit bezpečné provedení sestavy nebo její dohled.
- 5) Sportovci musí vždy trénovat a vystupovat na **vhodném povrchu**. Technické prvky (stunty, pyramidy, výhozy, akrobacie) nesmí být prováděny na betonu, asfaltu, mokřem nebo nerovném povrchu nebo na povrchu s překážkami.
- 6) Během soutěže nesmí být použita obuv s měkkou podrážkou. Taneční, gymnastická (nebo podobná) obuv není povolena. **Boty musí mít pevnou podrážku**.
- 7) Jakékoli **šperky jsou zakázány**, včetně (ale nejen) náušnic v uších, nose, jazyku, pupíku a na obličejí, čirých umělohmotných šperků, náramků, řetízků a pinů/broží na uniformách apod. Šperky musí být odstraněny, nestačí je jen přelepit. (Výjimka: lékařské identifikační značky/náramky).
Ujasnění: Kamínky mohou být připevněné na uniformě, ale nesmí být aplikovány na kůži.
- 8) Jakýkoli aparát, který je použit ke **zvýšení výšky sportovce, není povolen**. Výjimka: spring floor (odpružená podlaha).
- 9) **Vlajky, transparenty, cedule, pomy, megafony a kusy látky** jsou jedinými povolenými rekvizitami. Rekvizity s tyčemi nebo podobnými podpůrnými aparáty nesmí být použity ve spojení s žádným stuntem nebo akrobacií. Všechny rekvizity musí být bezpečně odstraněny tak, aby nezpůsobily škodu/zranění (např. odhození tvrdé cedule ze stuntu přes koberec je zakázáno). Každá účelně oddělená část uniformy, použitá k vizuálnímu efektu, bude od chvíle, kdy je oddělena od těla, považována za rekvizitu.
- 10) Originální (nepozměněné) **ortézy**, podpěry či měkké dlahy nevyžadují dodatečné krytí; pokud však byly tyto jakýmkoli způsobem upraveny od původního stavu (od výrobce), musí být v případě, že se dotýčný účastník jakéhokoliv stuntu, pyramidy, akrobacie či výhozu, překryty pěnovou výztuží s tvarovou pamětí a uzavřenou buněčnou strukturou (tzv. tvrdá pěna) o tloušťce min. 1,27 cm. Sportovec s tvrdou (např. klasickou tak i odlehčenou laminátovou) sádrou nebo chodící sádrou/ortézou ne smí účastnit žádného stuntu, pyramidy, akrobacie či výhozu.
- 11) Vzhledem k **posloupnosti Levelů** - všechny dovednosti povolené pro daný Level zahrnují všechny dovednosti povolené v předchozím Levelu.
- 12) Požadovaní **spotteři** pro všechny dovednosti **musí být členové vašeho vlastního týmu** a musí být **vycvičení ve správné záchranné technice**.
- 13) Dopady na zem ze skoku, stuntu nebo inverze, včetně (ale nejen) dopadů na kolena, do sedu, na stehna, na přední či zadní část trupu nebo do rozštěpu, nejsou povoleny, pokud není většina váhy nejdříve přenesena na ruce/dlaně nebo chodidla, což zmírní náraz takového dopadu. Shushunovas jsou povoleny.
Ujasnění: Dopady zahrnující jakýkoli kontakt se zemí s přenesením váhy na ruce/dlaně a chodidla nejsou v přímém rozporu s tímto pravidlem.
- 14) **V okamžiku zahájení sestavy musí mít sportovci alespoň jedno chodidlo, ruku nebo část těla (kromě vlasů) na soutěžním povrchu**.
Výjimka: Sportovci smí mít chodidla v rukou (dlaních) base, pokud ruce base spočívají na soutěžním povrchu.
- 15) Soutěžící, kteří začínají sestavu, se během celé sestavy nesmí měnit. **Soutěžící nesmí být v průběhu sestavy nahrazen jiným soutěžícím**.
- 16) Sportovec nesmí mít během tréninku a/nebo vystoupení v ústech žvýkačku, bonbon, pastilku proti kašli ani žádné další takové jedlé či nejedlé předměty, které by mohly způsobit dušení.

LEVEL 1 (NOVICE)

LEVEL 1 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Ujasnění: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu. Příklad: Rondát – flik s odskokem do salta s kontaktem base nebo brecera by bylo porušením tohoto pravidla pro Levely 1-5. Je zapotřebí jasně oddělit akrobacii od stuntu, aby byla kombinace legální. Chycení odskoku a poté podřepnutí k vytvoření výhozu do rotace je povoleno. To platí i pro flik z místa bez předchozího rondátu. Výjimka: Odskok do "prone" pozice ($\frac{1}{2}$ twistu na břicho) ve stuntu je v Levelu 1 povolen.

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Odskok / přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není dovolena.

D. Kotouly letmo nejsou povoleny.

E. Skoky nejsou z pohledu legality považovány za akrobacii.

Pokud je do akrobatické řady zařazen skok, pak tento skok přeruší akrobatickou řadu.

LEVEL 1 - AKROBACIE Z MÍSTA A Z BĚHU

A. Prvky musí zahrnovat nepřetržitý kontakt se soutěžním povrchem.

Výjimka: Přemety stranou a rondáty s blokem jsou povoleny.

B. Kotouly vpřed a vzad, "pomalé" přemety (roznožmo) vpřed a vzad a stoje na ruce jsou povoleny.

C. Přemety stranou a rondáty jsou povoleny.

D. Fliky vpřed a vzad jsou zakázány.

LEVEL 1 - STUNTY

A. Spotteři:

1. Spotter je vyžadován pro každého topa v úrovni prep a výše.

Příklad: Za prep level stunts považujeme např. podepřené provazy ("suspended splits"), vertikální pozice, prepy i stunty na prodloužených rukou, které nejsou ve vzpřímené pozici (jako např. prodloužené "v-sits", prodloužené "flat backs" atd.)

Ujasnění 1: Prostřední base podpírající topa ve "v-sit" může být považován za spottera, pokud je v pozici, ve které může chránit hlavu a ramena topa.

Ujasnění 2: Pokud primární baseové podepřou, pokleknou nebo jinak sníží celkovou výšku stuntu, ale mají prodloužené paže, stunt je považován za prodloužený, tedy nelegální, nehledě na pozici zadního/spottera (toto neplatí pro "floor stunty").

Výjimka: Sedy na ramenou, t-lifts a stunty s přechodem až $\frac{1}{2}$ twistu, které top začíná a končí na soutěžním povrchu a při nichž je podepřen pouze za pas, nevyžadují spottera.

2. Spotter je vyžadován pro každého topa ve "floor stuntu".

Ujasnění: Ve "floor stuntu" může spotter držet topa za pas.

B. Úrovně stuntů:

1. Jednonohé stunty jsou povoleny pouze v úrovni pasu.

Výjimka 1: Jednonohé stunty v úrovni prep jsou povoleny, je-li top ve spojení roka/paže – ruka/paže s osobou na soutěžním povrchu, přičemž tato osoba nesmí být zároveň basem nebo spotterem a spojení s ní musí být navázáno před zahájením jednonohého stuntu v úrovni prep.

Výjimka 2: Výstup do stoje na ramenou je povolen v Levelu 1, jsou-li obě ruce topa v kontaktu s oběma rukama base, dokud nejsou obě topova chodidla umístěna na ramenou base.

2. Stunty nad úrovní prep nejsou povoleny. Stunt se nesmí dostat nad úroveň prep.

Ujasnění: Top se nesmí dostat nad hlavy baseů.

C. Twistující stunty a přechody jsou povoleny do maximálně $\frac{1}{4}$ twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne $\frac{1}{4}$ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

Výjimka 1: Odskok do "prone" pozice ve stuntu ($\frac{1}{2}$ twistu na břicho) je v Levelu 1 povolen.

Výjimka 2: " $\frac{1}{2}$ Wrap around" stunty jsou v Levelu 1 povoleny.

Výjimka 3: Až $\frac{1}{2}$ twistu je povoleno, pokud top začíná a končí na soutěžním povrchu a je podepřen pouze za pas, což nevyžaduje dalšího spottera.

D. Během přechodu musí alespoň jeden base zůstat v kontaktu s topem.

Výjimka: Tzv. "Leap frogs" a jejich variance nejsou v Levelu 1 povoleny.

E. Stunty a přechody s volnou nebo asistovanou (drženou) flipující rotací nejsou povoleny.

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

Ujasnění: To se týká trupu atleta pohybujícího se nad nebo pod trupem jiného atleta; nevztahuje se na ruce nebo nohy.

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa neohledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem je zakázán.

Výjimka: Jednotlivec smí přeskocit jiného jednotlivce.

G. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

H. Single-based stunty s více topy nejsou povoleny.

Ujasnění: Právě (neasistované) double cupies nejsou povoleny v prodloužené úrovni, v úrovni prep ani v úrovni pasu. Např. pravá (neasistovaná) double cupie = jeden base držící dva topy. Nicméně jiné variace nepravých (asistovaných) double cupies mohou nebo nemusí být povoleny, záleží na použité technice.

I. L1 STUNTY - NADHOZY

1. Jiné nadhozy než ty povolené v sekci L1 sestupy nejsou povoleny.

2. Nadhozy nesmí dopadnout do pozice „prone“ nebo do inverze.

3. Nadhozy se musí vrátit k původním basům.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

4. „Helicopters“ nejsou povoleny.

5. „Barrel roll“ s jedním twistem není povolen.

6. Nadhozy nesmí záměrně cestovat.

7. Nadhozy nad, pod nebo skrz jiné stunty, pyramidy či jednotlivce nejsou povoleny.

J. L1 STUNTY – INVERZE

1. Inverze nejsou povoleny.

Ujasnění: Všichni atleti v inverzi musí být v kontaktu se soutěžním povrchem (viz L1 akrobacie).

Příklad: Opřený stoj na rukou na soutěžním povrchu není považován za stunt a je tedy povolenou inverzí.

K. Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v mostu nebo v inverzi.

Ujasnění: Jednotlivec stojící na zemi není považován za topa.

LEVEL 1 - PYRAMIDY

A. Pyramidy podléhají pravidlům L1 stunty a L1 sestupy a jsou povoleny do výšky 2.

1. Single-based ani asistované single-based PRODLOUŽENÉ stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

B. Základní podporu topovi musí poskytovat base.

Ujasnění: Kdykoli během pyramidového přechodu baseové topa pustí, musí top dopadnout do kolébky nebo na soutěžní povrch a musí se přitom řídit pravidly pro L1 sestupy.

C. Dvounohé stunty:

1. Dvounohé prodloužené stunty musí být drženy topem v úrovni prep nebo níže, a to pouze spojením ruka-paže. Toto spojení musí být navázáno v úrovni prep nebo níže.

a. Obě chodidla bracerů v úrovni prep musí být v rukou baseů.

Výjimka: Toto pravidlo neplatí pro sedy na ramenou, “flat backs”, “straddle lifts” nebo stoje na ramenou.

2. Dvounohý prodloužený stunt nesmí držet nebo být držén jinými prodlouženými stunty.

D. Jednonohé stunty:

1: Jednonohé stunty v úrovni prep musí být drženy alespoň jednou osobou v úrovni prep nebo níže, a to pouze spojením ruka-paže.

a. Toto spojení musí být navázáno před zahájením jednonohého stuntu v úrovni prep.

b. Obě chodidla bracerů v úrovni prep musí být v rukou baseů.

Výjimka: Toto pravidlo neplatí pro sedy na ramenou, “flat backs”, “straddle lifts” nebo stoje na ramenou.

2. Prodloužené jednonohé stunty nejsou povoleny.

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

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa neohledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem je zakázán.

LEVEL 1 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based stuntů vyžadují spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

B. Kolébky z multi-based stuntů vyžadují dva chytače a spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

Ujasnění: Kolébky ze sponge, load-in, squish jsou považovány za tossy a jsou zakázány. Viz L1 výhozy.

Ujasnění: Všechny kolébky z úrovně pasu jsou zakázány.

C. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují pomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují pomoc.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.

D. Jsou povoleny pouze rovné seskoky a základní rovné kolébky.

E. Twistující sestupy (včetně ¼ twistu) nejsou povoleny.

F. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod sestupem, žádný sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce či rekvizity.

G. Ze stuntů nad úrovní prep v pyramidách není povoleno sestupovat.

Ujasnění: Prodloužený stunt v pyramidě musí být nejdříve snížen do úrovně prep nebo níže a potom může být proveden sestup.

H. Sestupy s volnou nebo drženou flipující rotací nejsou povoleny.

I. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).

J. Sestupy nesmí záměrně cestovat.

K. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.

L. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.

LEVEL 1 - VÝHOZY

A. Výhozy jsou zakázány.

Ujasnění: To zahrnuje i "sponge toss" (také známý jako load in nebo squish).

Ujasnění: Všechny kolébky z úrovně pasu jsou zakázány.

LEVEL 2 (INTERMEDIATE)

LEVEL 2 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Ujasnění: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu. Příklad: Rondát – flik s odskokem do salta s kontaktem base nebo brecera by bylo porušením tohoto pravidla pro Levely 1-5.

Je zapotřebí jasně oddělit akrobacii od stuntu, aby byla kombinace legální. Chycení odskoku a poté podřepnutí k vytvoření výhozu do rotace je povoleno. To platí i pro flik z místa (bez předchozího rondátu).

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Odskok / přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není dovolena.

D. Kotouly letmo jsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo prohnuté nejsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo s twistující rotací nejsou povoleny.

E. Skoky nejsou z pohledu legality považovány za akrobacii.

Pokud je do akrobatické řady zařazen skok, pak tento skok přeruší akrobatickou řadu.

LEVEL 2 - AKROBACIE Z MÍSTA

A. Flipy a araby/šprajcky nejsou povoleny.

B. Série fliků vpřed a vzad nejsou povoleny.

Ujasnění: Kombinace pomalý přemet vzad roznožmo – flik vzad je povolena.

C. Skokové dovednosti v bezprostřední kombinaci s flikem/fliky jsou zakázány.

Příklad: Kombinace toe touch - flik a flik-toe touch nejsou povoleny.

D. Vzdušné prvky s twistem nejsou povoleny.

Výjimka: Rondáty jsou povoleny.

LEVEL 2 - AKROBACIE Z BĚHU

A. Flipy a araby/šprajcky nejsou povoleny.

B. Série fliků vpřed a vzad jsou povoleny.

C. Vzdušné prvky s twistem nejsou povoleny.

Výjimka: Rondáty jsou povoleny.

LEVEL 2 - STUNTY

A. Spotteři:

1. Spotter je vyžadován pro každého topa nad úrovní prep.

2. Spotter je vyžadován pro každého topa ve "floor stuntu".

Ujasnění: Ve "floor stuntu" může spotter držet topa za pas.

B. Úrovně stuntů:

1. Jednohó stunty nad úrovní prep nejsou povoleny. Jednohó stunt se nesmí dostat nad úroveň prep.

Ujasnění 1: Top v jednohó stuntu se nesmí dostat nad hlavy baseů.

Ujasnění 2: Pokud primární baseové podřepnou, pokleknou nebo jinak sníží celkovou výšku stuntu, ale mají prodloužené paže, stunt je považován za prodloužený, tedy nelegální, nehledě na pozici zadního/spottera (toto neplatí pro "floor stunty").

2. Single-based ani asistované single-based PRODLOUŽENÉ stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

C. Twistující stunty a přechody jsou povoleny do maximálně ½ twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne ½ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

Výjimka: „Barrel roll“ s jedním twistem je povolen, pokud začíná a končí v kolébce a je asistován basem.

Ujasnění: „Barrel roll“ nesmí obsahovat žádnou další dovednost (např. kick) kromě twistu.

Ujasnění: „Barrel roll“ nesmí být asistován jiným topem.

D. Během přechodu musí alespoň jeden base zůstat v kontaktu s topem.

E. Stunty a přechody s volnou nebo asistovanou (drženou) flipující rotací nejsou povoleny.

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

Ujasnění: To se týká trupu atleta pohybujícího se nad nebo pod trupem jiného atleta; nevztahuje se na ruce nebo nohy.

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa neohledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem je zakázán.

Výjimka: Jednotlivec smí přeskocit jiného jednotlivce.

G. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

H. Single-based stunty s více topy nejsou povoleny.

I. L2 STUNTY - NADHOZY

1. Jiné nadhozy než ty povolené v sekcích L2 sestupy a výhozy nejsou povoleny.

2. Nadhozy nesmí dopadnout do pozice „prone“ nebo do inverze.

3. Nadhozy se musí vrátit k původním basům.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

Výjimka: Viz L2 sestupy „C“

4. „Helicopters“ nejsou povoleny.

5. „Barrel roll“ s jedním twistem je povolen, pokud začíná a končí v pozici kolébky.

Ujasnění: Single-based „barrel roll“ musí mít dva chytače. Multi-based „barrel roll“ musí mít tři chytače.

Ujasnění: „Barrel roll“ nesmí být asistován jiným topem.

Ujasnění: „Barrel roll“ se musí vrátit k původním baseům a nesmí obsahovat žádnou další dovednost kromě twistu (např. žádný kick twist)

6. Nadhozy nesmí záměrně cestovat.

7. Nadhozy nad, pod nebo skrz jiné stunty, pyramidy či jednotlivce nejsou povoleny.

J. L2 STUNTY – INVERZE

1. Přechody z inverze v úrovni země do neinverzních pozic jsou povoleny. Žádné jiné inverze povoleny nejsou.

Ujasnění: Všichni atleti v inverzi musí být v kontaktu se soutěžním povrchem, pokud není top zvedán přímo do neinverzní pozice.

Příklad: Přechod ze stoje na rukou na zemi do neinverzního stuntu jako např. sed na ramenou je povolen.

Příklad: Přechod z kolébky do stoje na rukou nebo z „prone“ pozice do kotoulu vpřed je zakázán.

K. Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v pozici mostu nebo v inverzi.

Ujasnění: Jednotlivec stojící na zemi není považován za topa.

LEVEL 2 - PYRAMIDY

A. Pyramidy podléhají pravidlům L2 stunty a L2 sestupy a jsou povoleny do výšky 2.

1. Single-based ani asistované single-based PRODLOUŽENÉ stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

B. Základní podporu topovi musí poskytovat base.

Ujasnění: Kdykoli během pyramidového přechodu baseové topa pustí, musí top dopadnout do kolébky nebo na soutěžní povrch a musí se přitom řídit pravidly pro L2 sestupy.

C. Prodloužené stunty nesmí držet nebo být drženy jinými prodlouženými stunty.

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

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa neohledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem je zakázán.

E. Prodloužené jednonohé stunty:

1: Prodloužené jednonohé stunty musí být drženy alespoň jedním topem v úrovni prep nebo níže, a to pouze spojením ruka-paže. Ruka/paže topa musí být a zůstat spojená s rukou/paží bracera.

2. Spojení musí být navázáno před zahájením prodlouženého jednonohého stuntu.

3. Obě chodidla bracerů v úrovni prep musí být v rukou baseů.

Výjimka: Toto pravidlo neplatí pro sedy na ramenou, „flat backs“, „straddle lifts“ nebo stoje na ramenou.

LEVEL 2 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based stuntů vyžadují spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

B. Kolébky z multi-based stuntů vyžadují dva chytače a spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

C. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují pomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují pomoc.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.

- D. Jsou povoleny pouze rovné seskoky, základní rovné kolébky a $\frac{1}{4}$ otočky.
- E. Twistující sestupy přesahující $\frac{1}{4}$ twistu nejsou povoleny. Jakékoli další pozice jsou zakázány.
Příklad: Toe touch, pike, tuck (sbalení) atd. jsou zakázány.
- F. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod sestupem, žádný sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce či rekvizity.
- G. Kolébky z prodloužených jednohých stuntů v pyramidách jsou povoleny.
- H. Sestupy s volnou nebo drženou flipující rotací nejsou povoleny.
- I. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).
- J. Sestupy nesmí záměrně cestovat.
- K. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.
- L. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.

LEVEL 2 – VÝHOZY / TOSSY

Pozn.: Basket Tosses u věkové skupiny Peewee (L2) v ČR nebudou samostatně hodnoceny (bodovací listina nebude obsahovat kolonku 15 bodů za Basket Tosses), hodnoceny budou pouze jako součást stunts a celkového dojmu. Nebude se jednat ani o prvek zakázaný či penalizovaný (povolena je úroveň uvedena v Levelbooku L2).

- A. Tossy mohou vyhazovat až čtyři baseové. Jeden base musí být během tossu za topem a může pomoci topovi do tossu.
- B. Všichni baseové musí provádět tossy s oběma chodidly na soutěžním povrchu. Tossy musí dopadnout do pozice kolébky, kde topa chytají alespoň tři původní baseové, z nichž jeden se nachází u hlavy a ramen topa. Base musí během tossu zůstat stacionární (stát na místě).
Ujasnění: Záměrně cestující tossy nejsou povoleny.
- C. Top v tossu musí mít obě chodidla v/na rukou svých basů ve chvíli, kdy je toss započat.
- D. Flipující, twistující, inverzní nebo cestující tossy nejsou povoleny.
- E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod výhozem a výhoz nesmí být vyhozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce nebo rekvizity.
- F. V tossech je povolena pouze rovná pozice / rovný výhoz.
Ujasnění: Přehnané prohnutí není zahrnuto v rovném výhozu a je považováno za zakázané.
- G. Během rovného výhozu může top použít různé variace paží, jako např. (ale nejen) salutování nebo vzdušný polibek, ale musí přitom udržet nohy u sebe a rovnou pozici těla.
- H. Topové v oddělených tossech spolu nesmí přijít do vzájemného kontaktu a musí přerušit kontakt se všemi basey, bracery a/nebo jinými topy.
- I. V tossu je povolen pouze jeden top.

LEVEL 3 (MEDIAN)

LEVEL 3 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Ujasnění: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu.

Příklad: Rondát – flik s odskokem do salta s kontaktem base nebo bracera by bylo porušením tohoto pravidla pro Levely 1-5.

Je zapotřebí jasně oddělit akrobacii od stuntu, aby byla kombinace legální. Chycení odskoku a poté podřepnutí k vytvoření výhozu do rotace je povoleno. To platí i pro flik z místa bez předchozího rondátu.

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Odskok / přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není dovolena.

D. Kotouly letmo jsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo prohnuté nejsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo s twistující rotací nejsou povoleny.

E. Skoky nejsou z pohledu legality považovány za akrobacii.

Pokud je do akrobatické řady zařazen skok, pak tento skok přerušuje akrobatickou řadu.

Příklad: Provedení řady rondát – toe touch – flik – salto by bylo zakázáno, protože salto z místa není v L3 povoleno.

LEVEL 3 - AKROBACIE Z MÍSTA

A. Flipy nejsou povoleny.

Ujasnění: Skoky následované $\frac{1}{4}$ flipem vpřed jsou také zakázány.

B. Série fliků vpřed a vzad jsou povoleny.

C. Vzdušné prvky s twistem nejsou povoleny.

Výjimka: Rondát je povolen.

LEVEL 3 - AKROBACIE Z BĚHU

A. Flipy:

1. Flipy vzad můžou být provedeny POUZE v pozici salto, a to pouze po rondátu nebo po řadě rondát – flik (více fliků).

Příklad: X-out, layout (salto prohnuté), layout step out, whip (temposalto), pike (schylmo), šprajcka a arabian (twistsalto) jsou zakázány.

2. Další prvky s podporou rukou před rondátem jsou povoleny.

Příklad: Flik vpřed a přemet vpřed roznožmo – rondát – flik vzad – salto je legální kombinace.

3. Přemet stranou do flipu a/nebo přemet stranou – flik – salto jsou zakázané řady.

4. Arab, salto vpřed s rozběhem a $\frac{3}{4}$ flip vpřed jsou povoleny

Ujasnění: Flik vpřed (nebo jakýkoli jiný akrobatický prvek) následován flipem vpřed je zakázán.

B. Žádná další akrobacie nesmí být provedena po flipu nebo arabovi.

Výjimka: Kotoul vpřed nebo vzad po saltu je povolen, ale po kotoulu už nesmí následovat žádná další akrobacie.

Ujasnění 1: Pokud je po kotoulu či saltu provedena další akrobacie, musí být tyto dvě řady odděleny alespoň jedním krokem navíc mezi těmito prvky.

Ujasnění 2: Vykročení z kotoulu neoddělí dvě řady. Např. řada salto vpřed – kotoul vpřed s vykročením vyžaduje ještě další krok nebo poskok před zahájením další řady.

C. Vzdušné prvky s twistem nejsou povoleny.

Výjimka: Rondát je povolen.

Výjimka: Arab je povolen.

LEVEL 3 - STUNTY

A. Spotteři:

1. Spotter je vyžadován pro každého topa nad úroveň prep.

B. Úrovně stuntů:

1. Prodloužené jednoohé stunty jsou povoleny.

2. Single-based ani asistované single-based PRODLOUŽENÉ stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

C. Twistující stunty a přechody :

1. Twistující stunty a přechody jsou povoleny do maximálně jedné twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne jeden twist. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

2. Přechody s jedním twistem musí začít a dopadnout v úrovni prep nebo níže.

Příklad: Full up do prodloužené pozice (extensionu) je zakázán.

3. Twistující přechody do a z prodloužené pozice nesmí přesáhnout ½ twistující rotace.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne ½ twistu.

D. Během přechodu musí alespoň jeden base zůstat v kontaktu s topem.

Výjimka: Viz L3 nadhozy.

E. Stunty a přechody s volnou flipující rotací (bez držení) nejsou povoleny.

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

Ujasnění: To se týká trupu atleta pohybujícího se nad nebo pod trupem jiného atleta; nevztahuje se na ruce nebo nohy.

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa nehledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenu procházející pod prepem je zakázán.

Výjimka: Jednotlivec smí přeskóčit jiného jednotlivce.

G. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

H. Single-based stunty s více topy vyžadují spottera pro každého topa zvlášť. Topové v prodloužených single leg stuntech se nesmí dotýkat jiného topa v prodlouženém stuntu.

I. L3 STUNTY – NADHOZY

1. Nadhozy jsou povoleny, ale nesmí přesáhnout úroveň prodloužených rukou.

Ujasnění: Pokud nadhoz přesáhne úroveň prodloužených rukou baseů, bude považován za toss a/nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy a/nebo sestupy. K určení výšky nadhozu bude v jeho nejvyšším bodě použita vzdálenost boků topa a prodloužených rukou baseů. Pokud tato vzdálenost přesáhne délku topových nohou, bude prvek považován za toss nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy nebo sestupy.

2. Nadhozy nesmí dopadnout do inverze. Nadhozy z inverze do neinverzní pozice nejsou povoleny.

3. Nadhozy musí být zahájeny v úrovni pasu nebo níže a musí být chyceny v úrovni prep nebo níže.

4. Nadhozy mohou obsahovat jednu dovednost a žádný twist. Počítají se pouze dovednosti provedené během nadhozu, kdy top není v kontaktu s basem. Tedy nová pozice těla provedená ihned po nadhozu, se nepočítá.

Výjimka: "Barrel roll" může zahrnovat až jeden twist a musí dopadnout do kolébky nebo do rovné horizontální pozice (např. "flat back" nebo "prone").

Ujasnění: Single-based „barrel roll“ musí mít dva chytače. Multi-based „barrel roll“ musí mít tři chytače.

5. Nadhozy se musí vrátit k původním baseům.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

Výjimka : Viz L3 sestupy "C".

Výjimka : Sestup ze single-based stuntu s více topy.

6. „Helicopters“ nejsou povoleny.

7. Nadhozy nesmí záměrně cestovat.

8. Nadhozy nad, pod nebo skrz jiné stunty, pyramidy či jednotlivce nejsou povoleny.

9. Topové v jednotlivých nadhozech spolu nesmí přijít do kontaktu.

Výjimka: Sestup ze single-based stuntu s více topy.

J. L3 STUNTY – INVERZE

1. Inverzní stunty nad úrovní ramen nejsou povoleny. Spojení topa s basem/y a jeho podpora musí být na úrovni ramen nebo níže.

Výjimka: Multi-based držené kotouly do kolébky, load in pozice, pozice ležmo v úrovni prep nebo na soutěžní povrch jsou povoleny, pokud jsou podepřeny alespoň dvěma rukama a každá ruka topa je spojena s jinou rukou base/ů.

2. Inverze jsou povoleny s maximálně ½ twistující rotací.

Výjimka: U multi-based držených kotoulů vpřed je povolena až jedna twistující rotace (viz výjimka u bodu J1). Držené kotouly vpřed přesahující ½ twistu musí dopadnout do kolébky.

Výjimka: U multi-based držených kotoulů vzad je twistující rotace topa zakázána.

3. Sestupné inverze jsou povoleny pouze v úrovni pasu a vyžadují dopomoc alespoň dvou baseů/chytačů stojících mezi pasem a rameny topa tak, aby chránili jeho hlavu a ramena. Top musí zůstat v kontaktu s původním basem.

Ujasnění 1: Stunt se nesmí dostat nad úroveň prep a potom přejít do inverze po pod úrovní prep (momentum sestupujícího topa je hlavní bezpečnostní riziko).

Ujasnění 2: Chytači musí být v kontaktu s oblastí mezi pasem a rameny topa tak, aby chránili jeho hlavu a ramena.

Ujasnění 3: Dvounohé "pancake" (pike down) stunty nejsou v L3 povoleny.

4. Sestupné inverze spolu nesmí přijít vzájemně do kontaktu.

K. Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v mostu nebo v inverzi.

Ujasnění: Jednotlivec stojící na zemi není považován za topa.

LEVEL 3 - PYRAMIDY

A. Pyramidy podléhají pravidlům L3 stunty a L3 sestupy a jsou povoleny do výšky 2.

1. Single-based ani asistované single-based PRODLOUŽENÉ stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

B. Základní podporu topovi musí poskytovat base.

Výjimka: Viz L3 pyramidové nadhozy.

C. Prodloužené jednonohé stunty nesmí držet nebo být drženy jinými prodlouženými stunty.

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

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa nehlédě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem.

E. Jakýkoliv prvek povolený u nadhozů v L3 pyramidách je povolen také, když zůstane spojen s basem a dvěma bracery.

Výjimka: Twistující stunty a přechody do prodloužených pozic jsou povoleny až do 1 rotace, pokud jsou spojeny s alespoň jedním bracerem v úrovni prep nebo níže a alespoň jedním basem. Spojení musí být navázáno před zahájením prvku a musí být udrženo po celou dobu provádění prvku. Ruka/paže nezahrnuje rameno.

F. L3 PYRAMIDY - NADHOZY

Ujasnění: Kdykoli je top puštěn jeho basy během přechodu v pyramidě a nedodrží při tom následující čtyři pravidla, musí dopadnout do kolébky nebo na soutěžní povrch a řídit se při tom pravidly pro L3 sestupy.

1. Během pyramidového přechodu může top přesáhnout výšku 2 v případě, že je v přímém fyzickém kontaktu s alespoň dvěma topy v úrovni prep nebo níže. Kontakt musí být udržen se stejnými bracery během celého přechodu.

Ujasnění: Twistující stunty a přechody jsou povoleny až do 1 rotace, pokud jsou spojeny s alespoň dvěma bracery v úrovni prep nebo níže, a to spojením paže/paže, které musí být navázáno před zahájením prvku a musí být udrženo po celou dobu provádění prvku.

Ujasnění: L3 pyramidové nadhozy mohou obsahovat stuntové nadhozy, které zůstanou v kontaktu s jedním dalším topem, pokud při tom nadhoz splňuje kritéria L3 stuntových nadhozů nebo L3 sestupů.

2. Top musí zůstat v přímém s alespoň dvěma různými topy v úrovni prep nebo níže. Jeden z kontaktů musí být ruka/paže-ruka/paže, druhý může být buďto ruka/paže-ruka/paže nebo ruka/paže-chodidlo/noha(pod kolenem).

Ujasnění: Pyramidové nadhozy musí být drženy na dvou různých stranách dvěma různými bracery (např. držení vpravo-vlevo, vlevo-vzadu, atd. je povoleno, dva braceři na stejné straně nejsou povoleni). Top musí být držen na 2 že 4 stran jeho těla (vepředu, vzadu, vpravo, vlevo).

3. Tyto nadhozy nesmí zahrnovat výměnu basů.

4. Tyto přechody musí být chyceny alespoň dvěma chytači (minimálně jeden chytač a jeden spotter).

a. Oba chytači musí být stacionární (stát na místě).

b. Oba chytači musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

5. Nadhozy nesmí být drženy/spojeny s topy nad úrovní prep.

G. L3 PYRAMIDY – INVERZE

1. Musí se řídit pravidly pro L3 stuntové inverze.

2. Top může během pyramidového přechodu projít inverzí, pokud zůstane v kontaktu s basem/y, jehož váhu nese soutěžní povrch, a bracerem v úrovni prep nebo níže, přičemž obě tato spojení musí udržet během celého přechodu. Base, který zůstává v kontaktu s topem, smí během přechodu prodloužit ruce, pokud prvek začíná a končí v pozici v úrovni prep nebo níže.

Příklad: Provaz na zádech přecházející do load-in pozice je povolen, i když base během inverze prodlouží ruce.

Příklad: Provaz na zádech přecházející do prodloužené pozice je zakázán, protože nedopadne nejprve do pozice pod prodlouženou úrovní.

H. L3 PYRAMIDY - NADHOZY S DRŽENOU INVERZÍ

1. Pyramidové přechody nesmí zahrnovat inverzi, pokud nejsou v přímém kontaktu s basem.

LEVEL 3 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based stuntů vyžadují spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

B. Kolébky z multi-based stuntů vyžadují dva chytače a spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

C. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují pomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují pomoc.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.

D. Pouze rovné seskoky, základní rovné kolébky a ¼ otočky jsou povoleny v sestupech z jednonohých stuntů.

E. Až 1 ¼ twistu je povoleno v sestupech z dvounohých stuntů.

Ujasnění: Twistování z pozice platformy není povoleno. Platforma není považována za dvounohý stunt. Specifické výjimky platí pro platformu pouze pro twistující stunty a přechody v L4.

F. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod sestupem, žádný sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce či rekvizity.

G. Jedna dovednost je povolena v sestupech z dvounohých stuntů.

H. Sestupy z dvounohých stuntů v úrovni prep a vyšší, zahrnující dovednost/trik (např. twist, toe touch), musí být chyceny do kolébky.

- I. Sestupy s volnou flipující rotací nejsou povoleny.
- J. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).
- K. Sestupy nesmí záměrně cestovat.
- L. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.
- M. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.
- N. Při kolébkách ze single-based stuntů s více topy musí každého topa chytat dva chytači. Chytači a baseové musí být před zahájením sestupu stacionární (stát na místě).
- O. Sestupy z inverze nejsou povoleny.

LEVEL 3 - VÝHOZY / TOSSY

- A. Tossy mohou vyhazovat až čtyři baseové. Jeden base musí být během tossu za topem a může pomoci topovi do tossu.
- B. Všichni baseové musí provádět tossy s oběma chodidly na soutěžním povrchu. Tossy musí dopadnout do pozice kolébky, kde topa chytají alespoň tři původní baseové, z nichž jeden se nachází u hlavy a ramen topa. Base musí během tossu zůstat stacionární (stát na místě).
Ujasnění: Záměrně cestující tossy nejsou povoleny.
Výjimka: ¼ otočka baseů v 1 ¼ twistujícím tossu je povolena.
- C. Top v tossu musí mít obě chodidla v/na rukou svých basů ve chvíli, kdy je toss započat.
- D. Flipující, inverzní nebo cestující tossy nejsou povoleny.
- E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod výhozem a výhoz nesmí být vyhozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce nebo rekvizity.
- F. V tosech je povolen 1 trik nebo twistující rotace, která nesmí přesáhnout 1 ¼ twistu.
Příklad 1: Toe touch, ball out, pretty girl jsou povoleny.
Příklad 2: Switch kick, pretty girl kick, double toe touch jsou zakázány.
Ujasnění: Prohnutí není považováno za trik.
Výjimka: Ball X toss je povolen v tomto levelu jako výjimka.
- G. Během twistujícího tossu není povolena žádná další dovednost.
Příklad: Kick twist, ½ twist toe touch jsou zakázané.
- H. Topové v oddělených tosech spolu nesmí přijít do vzájemného kontaktu a musí přerušit kontakt se všemi basey, bracery a/nebo jinými topy.
- I. V tossu je povolen pouze jeden top.

LEVEL 4 (ADVANCED)

LEVEL 4 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Ujasnění: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu.

Příklad: Rondát – flik s odskokem do salta s kontaktem base nebo bracera by bylo porušením tohoto pravidla pro Levely 1-5.

Je zapotřebí jasně oddělit akrobacii od stuntu, aby byla kombinace legální. Chycení odskoku a poté podřepnutí k vytvoření výhozu do rotace je povoleno. To platí i pro flik z místa bez předchozího rondátu.

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Odskok / přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není dovolena.

D. Kotouly letmo jsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo prohnuté nejsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo s twistující rotací nejsou povoleny.

E. Skoky nejsou z pohledu legality považovány za akrobacii.

Pokud je do akrobatické řady zařazen skok, pak tento skok přerušuje akrobatickou řadu.

Příklad: Provedení řady rondát – toe touch – flik – whip – layout by bylo zakázáno, protože kombinace navazujících flipů z místa není v L4 povolena.

LEVEL 4 - AKROBACIE Z MÍSTA

A. Flipy z místa a flipy po fliku vzad jsou povoleny.

B. Jsou povoleny prvky až do jedné flipující a žádné twistující rotace.

Výjimka: Arab a Onodi jsou povoleny.

C. Kombinace navazujících flipů nejsou povoleny.

Příklad: Salto vzad – salto vzad, salto vzad – salto vpřed jsou zakázané kombinace.

D. Skokové dovednosti v bezprostřední kombinaci s flipem z místa jsou zakázány.

Příklad: Kombinace toe touch – salto vzad, salto vzad – toe touch, pike flip vpřed nejsou povoleny.

Ujasnění 1: ¼ flip vpřed po skoku není povolen.

Ujasnění 2: Toe touch – flik vzad – salto vzad je povolená kombinace, protože flip není navázán přímo na skok.

LEVEL 4 - AKROBACIE Z BĚHU

A. Jsou povoleny prvky až do jedné flipující a žádné twistující rotace.

Výjimka: Arab a Onodi jsou povoleny.

LEVEL 4 - STUNTY

A. Spotteři:

1. Spotter je vyžadován pro každého topa nad úrovní prep.

B. Úrovně stuntů:

1. Prodloužené jednoohé stunty jsou povoleny.

2. Single-based ani asistované single-based **PRODLOUŽENÉ** stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

C. Twistující stunty a přechody do úrovně prep jsou povoleny do 1 ½ twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne 1 ½ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

D. Twistující stunty a přechody do prodloužené pozice jsou povoleny za následujících podmínek:

1. Prodloužení prvky s ½ twistem jsou povoleny.

Příklad: ½ up to prodloužené liberty je povolen.

Ujasnění: Twist provedený s přidáním otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne ½ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

2. Prodloužené prvky přesahující ½ twistu a zároveň nepřesahující 1 twist musí dopadnout do dvounohého stuntu.

Příklad: Full up do prodloužené liberty není povolen, ale full up do extension je povolen.

Výjimka: Dopad do pozice platform je povolen. Stunt musí být viditelně zastaven v pozici platform před provedením jednonohého stuntu.

Ujasnění: Twist provedený s přidáním otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne jeden twist. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

E. Během přechodu musí alespoň jeden base zůstat v kontaktu s topem.

Výjimka: Viz L4 nadhozy.

F. Stunty a přechody s volnou flipující rotací (bez držení) nejsou povoleny.

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

Ujasnění: To se týká trupu atleta pohybujícího se nad nebo pod trupem jiného atleta; nevztahuje se na ruce nebo nohy.

Ujasnění: Top nesmí projít nad nebo pod trupem jiného topa neohledě na to, zda je stunt nebo pyramida oddělená nebo ne.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem je zakázán.

Výjimka 1: Jednotlivec smí přeskočit jiného jednotlivce.

Výjimka 2: Jednotlivec se smí pohybovat pod stuntem nebo stunt se smí pohybovat nad jednotlivcem.

H. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

I. Single-based stunty s více topy vyžadují spottera pro každého topa zvlášť. Topové v prodloužených single leg stuntech se nesmí dotýkat jiného topa v prodlouženém stuntu.

J. L4 STUNTY – NADHOZY

1. Nadhozy jsou povoleny, ale nesmí přesáhnout úroveň prodloužených rukou.

Ujasnění: Pokud nadhoz přesáhne úroveň prodloužených rukou baseů, bude považován za toss a/nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy a/nebo sestupy. K určení výšky nadhozu bude v jeho nejvyšším bodě použita vzdálenost boků topa a prodloužených rukou baseů. Pokud tato vzdálenost přesáhne délku topových nohou, bude prvek považován za toss nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy nebo sestupy.

2. Nadhozy nesmí dopadnout do inverze. Nadhozy z inverze do neinverzní pozice jsou povoleny a k určení výchozí pozice bude použit nejnižší bod podřepu. Nadhozy z inverze do neinverze nesmí twistovat. Nadhozy z inverze do neinverze, které dopadnou v úrovni prep nebo výše, vyžadují spottera.

3. Nadhozy se musí vrátit k původním baseům.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

Výjimka: Viz L4 sestupy "C".

Výjimka: Sestup ze single-based stuntu s více topy.

4. Nadhozy dopadající do prodloužené pozice musí začínat v úrovni pasu nebo níže a nesmí obsahovat twist ani flip.

5. Nadhozy začínající v prodloužené úrovni nesmí twistovat.

6. „Helicopters“ jsou povoleny až do 180° rotace, nesmí obsahovat twist a musí být chyceny alespoň třemi chytači, z nichž jeden se nachází v oblasti hlavy a ramena topa.

7. Nadhozy nesmí záměrně cestovat.

8. Nadhozy nad, pod nebo skrz jiné stunty, pyramidy či jednotlivce nejsou povoleny.

9. Topové v jednotlivých nadhozech spolu nesmí přijít do kontaktu.

Výjimka: Sestup ze single-based stuntu s více topy

K. L4 STUNTY – INVERZE

1. Prodloužené inverzní stunty jsou povoleny. Také viz stunty a pyramidy.

2. Sestupné inverze jsou povoleny v úrovni prep a vyžadují dopomoc alespoň tří chytačů, z nichž alespoň dva stojí tak, aby chránili hlavu a ramena topa.

Výjimka: Kontrolované stažení prodlouženého inverzního stuntu (např. stojka) na úroveň ramen je povoleno.

Ujasnění 1: Stunt se nesmí dostat nad úroveň prep a potom přejít do inverze na úrovni prep nebo níže (momentum sestupujícího topa je hlavní bezpečnostní riziko).

Ujasnění 2: Chytači musí být v kontaktu s oblastí mezi pasem a rameny topa tak, aby chránili jeho hlavu a ramena.

Ujasnění 3: Sestupné inverze začínající pod úrovní prep nevyžadují tři base.

Výjimka: Dvounohé "pancake" (pike down) stunty musí začít na úrovni ramen nebo níže a mohou na okamžik projít prodlouženou pozici.

Ujasnění: Dvounohé "pancake" stunty se nesmí zastavit nebo dopadnout v inverzi.

3. Sestupné inverze musí zůstat v kontaktu s původním basem.

Výjimka: Sestupné inverze rotující stranou.

Příklad: V přechodech typu "přemet stranou" může původní base ztratit kontakt s topem ve chvíli, kdy je to nezbytné.

4. Sestupné inverze spolu nesmí přijít vzájemně do kontaktu.

L. Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v mostu nebo v inverzi.

Ujasnění: Jednotlivec stojící na zemi není považován za topa.

LEVEL 4 - PYRAMIDY

A. Pyramidy podléhají pravidlům L4 stunty a L4 sestupy a jsou povoleny do výšky 2.

Výjimka: Twistující stunty a přechody do prodloužených pozic jsou povoleny až do 1 ½ twistu, jsou-li ve spojení s bracerem v úrovni prep nebo níže. Spojení musí být navázáno před zahájením prvku a musí být udrženo po celou dobu přechodu.

1. Single-based ani asistované single-based **PRODLOUŽENÉ** stunty nejsou povoleny v Mini, Peewee a Youth divizích.

B. Základní podporu topovi musí poskytovat base.

Výjimka: Viz L4 pyramidové nadhozy.

C. Prodloužené jednonohé stunty nesmí držet nebo být drženy jinými prodlouženými jednonohými stunty.

D. Žádný stunt nebo pyramida se nesmí pohybovat nad nebo pod jiným stuntem nebo pyramidou.

Příklad: Sed na ramenou procházející pod prepem není povolen.

Výjimka 1: Jednotlivce smí přeskočit jiného jednotlivce.

Výjimka 2: Jednotlivce se smí pohybovat pod stuntem nebo stunt se smí pohybovat nad jednotlivcem

E. Jakýkoliv prvek povolený u nadhozů v L4 pyramidách je povolen také, když zůstane spojen s basem a bracerem (nebo s dvěma bracery, pokud je to vyžadováno).

Příklad: Prodloužený "pancake" (pike down) vyžaduje spojení s dvěma bracery.

F. L4 PYRAMIDY - NADHOZY

1. Během pyramidového přechodu může top přesáhnout výšku 2 v případě, že je v přímém fyzickém kontaktu s alespoň jedním topem v úrovni prep nebo níže. Kontakt musí být udržen se stejným/i bracerem/y během celého přechodu.

Ujasnění 1: Kontakt s basem nebo soutěžním povrchem musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracerem.

Výjimka: Zatímco tic-tock z úrovně prep nebo vyšší do prodloužené pozice (např. "low to high" nebo "high to high") není povolen v L4 stuntech, tento prvek je povolen v L4 pyramidách, je-li držěn alespoň jedním bracerem v úrovni prep nebo nižší. Top provádějící tic-tock musí být držen celou dobu, kdy je bez kontaktu s basey.

Ujasnění 2: L4 pyramidové nadhozy mohou obsahovat stuntové nadhozy, které zůstanou v kontaktu s jedním dalším topem, pokud při tom nadhoz splňuje kritéria L4 stuntových nadhozů nebo L4 sestupů

Ujasnění 3: Twistující stunty a přechody jsou povoleny až do 1 ½ rotace, pokud jsou spojeny s alespoň jedním bracerem v úrovni prep nebo níže.

2. Top se může během pyramidového přechodu pohybovat přes jiného topa v úrovni prep nebo nižší, je-li s ním ve spojení.

3. Primární váha topa nesmí být nesená v druhé úrovni.

Ujasnění: Přechod musí být plynulý.

4. Neinverzní pyramidové přechody mohou zahrnovat výměnu baseů, pokud splňují následující podmínky:

a. Top musí zůstat ve fyzickém kontaktu s osobou v úrovni prep nebo níže.

Ujasnění: Kontakt s basem nebo soutěžním povrchem musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracerem/y.

b. Top musí být chycen alespoň dvěma chytači (minimálně jeden chytač a jeden spotter). Oba chytači musí být stacionární (stát na místě) a nesmí být zapojeni do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

5. Neinverzní pyramidové nadhozy musí být chyceny alespoň dvěma chytači (minimálně jeden chytač a jeden spotter).

a. Oba chytači musí být stacionární (stát na místě).

b. Oba chytači musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

6. Nadhozy nesmí být drženy/spojeny s topy nad úrovní prep.

G. L4 PYRAMIDY – INVERZE

1. Musí se řídit pravidly pro L4 stuntové inverze.

H. L4 PYRAMIDY - NADHOZY S DRŽENOU INVERZÍ

1. Pyramidové přechody mohou zahrnovat drženou inverzi (včetně držných flipů) bez přímého kontaktu s basey, pokud je ve spojení s alespoň dvěma bracery v úrovni prep nebo níže, a to se stejnými bracery během celého přechodu.

Ujasnění 1: Kontakt s basem nebo soutěžním povrchem musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracery.

Ujasnění 2: Držené flipy musí být drženy na dvou různých stranách dvěma různými bracery (např. držení vpravo-vlevo, vlevo-vzadu, atd. je povoleno, dva braceři na stejné straně/ruce nejsou povoleni). Top musí být držen na 2 že 4 stran jeho těla (vepředu, vzadu, vpravo, vlevo).

2. Držené inverze (včetně držných flipů) jsou povoleny až do 1 ¼ flipující a žádné twistující rotace.

3. Držené inverze (včetně držných flipů) nesmí zahrnovat výměnu baseů.

4. Držené inverze (včetně držných flipů) musí být v plynulém pohybu.

5. Držené inverze (včetně držných flipů) musí být chyceny alespoň třemi chytači.

Výjimka: Držené flipy s dopadnem do vzpřímené pozice v úrovni prep nebo výše vyžadují minimálně jednoho chytače a dva spottery.

a. Všichni požadovaní chytači/spotteři musí být stacionární (stát na místě).

b. Všichni požadovaní chytači/spotteři musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

c. Požadovaní chytači/spotteři nesmí být zapojeni do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

6. Držené inverze (včetně držných flipů) se nesmí během inverze pohybovat směrem dolů.

7. Držené inverze (včetně držných flipů) nesmí přijít do kontaktu s jinými stuntovými/pyramidovými nadhozy.

8. Držené inverze (včetně držných flipů) nesmí být drženy/spojeny s topy nad úrovní prep.

LEVEL 4 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based stuntů vyžadují spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

B. Kolébky z multi-based stuntů vyžadují dva chytače a spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

C. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují pomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují pomoc.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.

D. Až 2 ¼ twistu je povoleno v sestupech ze všech dvounohých stuntů.

Ujasnění: Twistování z pozice platformy nesmí přesáhnout 1 ¼ twistu. Platforma není považována za dvounohý stunt. Specifické výjimky platí pro platformu pouze pro twistující stuny a přechody.

E. Až 1 ¼ twistu je povoleno v sestupech ze všech jednonohých stuntů.

Ujasnění: Platforma není považována za dvounohý stunt. Specifické výjimky platí pro platformu pouze pro twistující stuny a přechody v L4.

F. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod sestupem, žádný sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stuny, pyramidy, jednotlivce či rekvizity.

G. Během kolébky přesahující 1 ¼ twistu není povolena žádná další dovednost kromě tohoto twistu.

H. Sestupy s volnou flipující rotací nejsou povoleny.

I. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).

J. Sestupy nesmí záměrně cestovat.

K. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.

L. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.

M. Při kolébkách ze single-based stuntů s více topy musí každého topa chytat dva chytači. Chytači a baseové musí být před zahájením sestupu stacionární (stát na místě).

N. Sestupy z inverze nesmí twistovat.

LEVEL 4 - VÝHOZY / TOSSY

A. Tossy mohou vyhazovat až čtyři baseové. Jeden base musí být během tossu za topem a může pomoci topovi do tossu.

B. Všichni baseové musí provádět tossy s oběma chodidly na soutěžním povrchu. Tossy musí dopadnout do pozice kolébky, kde topa chytají alespoň tři původní baseové, z nichž jeden se nachází u hlavy a ramen topa. Base musí během tossu zůstat stacionární (stát na místě).

Příklad: Záměrně cestující tossy nejsou povoleny.

Výjimka: ½ otočka baseů, jako např. v kick twist tosech, je povolena.

C. Top v tossu musí mít obě chodidla v/na rukou svých basů ve chvíli, kdy je toss započat.

D. Flipující, inverzní nebo cestující tossy nejsou povoleny.

E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod výhozem a výhoz nesmí být vyhozen nad, pod nebo skrz stuny, pyramidy, jednotlivce nebo rekvizity.

F. V tosech jsou povoleny 2 triky.

Příklad: Kick twist, full up toe touch jsou povoleny.

G. Během tossu přesahujícího 1 ½ twistující rotace není povolena žádná další dovednost kromě tohoto twistu.

Příklad: Kick double je zakázaný.

H. Tossy nesmí přesáhnout 2 ¼ twistující rotace.

I. Topové v oddělených tosech spolu nesmí přijít do vzájemného kontaktu a musí přerušit kontakt se všemi basey, bracery a/nebo jinými topy.

J. V tossu je povolen pouze jeden top.

LEVEL 5 (ELITE)

LEVEL 5 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Ujasnění: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu. Příklad: Rondát – flik s odskokem do salta s kontaktem base nebo bracara by bylo porušením tohoto pravidla pro Levely 1-5.

Je zapotřebí jasně oddělit akrobacii od stuntu, aby byla kombinace legální. Chycení odskoku a poté podřepnutí k vytvoření výhozu do rotace je povoleno. To platí i pro flik z místa bez předchozího rondátu.

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není povolena.

D. Kotouly letmo jsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo s twistující rotací nejsou povoleny.

E. Skoky nejsou z pohledu legality považovány za akrobacii.

Pokud je do akrobatické řady zařazen skok, pak tento skok přeruší akrobatickou řadu.

LEVEL 5 - AKROBACIE Z MÍSTA A Z BĚHU

A. Jsou povoleny prvky až do jedné flipující a jedné twistující rotace.

LEVEL 5 - STUNTY

A. Spotter je vyžadován pro každého topa nad úrovní prep.

B. Prodloužené jednonohé stunty jsou povoleny.

C. Twistující stunty a přechody jsou povoleny až do 2 ¼ twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne 2 ¼ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

D. Stunty a přechody s volnou flipující rotací (bez držení) nejsou povoleny.

E. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

F. Single-based stunty s více topy vyžadují spottera pro každého topa zvlášť.

G. L5 STUNTY – NADHOZY

1. Nadhozy jsou povoleny, ale nesmí přesáhnout výšku 46 cm nad úrovní prodloužených rukou.

Příklad: Tic-tocks jsou povoleny.

Ujasnění: Pokud nadhoz přesáhne hranici 46 cm nad úrovní prodloužených rukou baseů, je považován za toss a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy. K určení výšky nadhozu bude v jeho nejvyšším bodě použita vzdálenost boků topa a prodloužených rukou baseů. Pokud tato vzdálenost přesáhne délku topových nohou plus 46 cm, bude prvek považován za toss nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy nebo sestupy.

2. Nadhoz nesmí dopadnout do inverze. Nadhozy z inverze do neinverzní pozice jsou povoleny a k určení výchozí pozice bude použit nejnižší bod podřepu. Nadhozy z inverze do neinverze nesmí twistovat.

Výjimka: „Front handspring up“ do prodlouženého stuntu může obsahovat až ½ twistu.

Nadhozy z inverze do neinverze s dopadem v úrovni prep nebo výše vyžadují spottera.

3. Nadhozy se musí vrátit k původním baseům.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

Výjimka 1: Viz L5 sestupy „C“.

Výjimka 2: Sestup ze single-based stuntu s více topy.

4. „Helicopters“ jsou povoleny až do 180° rotace a musí být chyceny alespoň třemi chytači, z nichž jeden se nachází v oblasti hlavy a ramen topa.

5. Nadhozy nesmí záměrně cestovat.

6. Nadhozy nad, pod nebo skrz stunt, pyramidu či jednotlivce nejsou povoleny.

7. Topové v jednotlivých nadhozech spolu nesmí přijít do kontaktu.

Výjimka: Sestup ze single-based stuntu s více topy.

H. L5 STUNTY – INVERZE

1. Prodloužené inverzní stunty jsou povoleny. Také viz stunty a pyramidy.

2. Sestupné inverze jsou povoleny na úrovni prep a výše vyžadují pomoc alespoň tří chytačů, z nichž alespoň dva stojí tak, aby chránili hlavu a ramen topa. Kontakt musí být navázán v úrovni ramen baseů nebo výše.

Ujasnění 1: Chytači musí být v kontaktu s oblastí mezi pasem a rameny topa tak, aby tak chránili jeho hlavu a ramena.

Ujasnění 2: Sestupné inverze začínající na úrovni prep nebo níže nevyžadují tři chytače. Pokud je stunt zahájen v úrovni prep nebo níže a projde nad úroveň prep, vyžaduje tři chytače (momentum sestupujícího topa je hlavní bezpečnostní riziko).

Výjimka: Kontrolované stažení prodlouženého inverzního stuntu (např. stojka) na úroveň ramen je povoleno.

3. Sestupné inverze musí zůstat v kontaktu s původním basem.

Výjimka: Původní base může ztratit kontakt s topem ve chvíli, kdy je to nezbytné.

Příklad: Přejechy/sestupy typu "přemet stranou".

4. Sestupné inverze začínající nad úrovní prep:

a. Nesmí se zastavit v inverzi.

Příklad: Sestup přemetem stranou je povolen, protože top dopadá na svá chodidla.

Výjimka: Kontrolované stažení prodlouženého inverzního stuntu (např. needle nebo stojka) na úroveň ramen je povoleno.

b. Nesmí dopadnout nebo se dotknout země, dokud je v inverzi.

Ujasnění: Dopad z prodlouženého inverzního stuntu do pozice ležmo musí být prokazatelně zastaven a podržen v neinverzní pozici a musí být drženy před zahájením jakékoli inverze směrem na zem.

5. Sestupné inverze spolu nesmí přijít vzájemně do kontaktu.

I. Baseové nesmí podpírat váhu topa, jsou-li v mostu nebo v inverzi.

Ujasnění: Jednotlivec stojící na zemi není považován za topa

LEVEL 5 - PYRAMIDY

A. Pyramidy podléhají pravidlům L5 stunty a L5 sestupy a jsou povoleny do výšky 2.

B. Základní podporu topovi musí poskytovat base.

Výjimka: Viz L5 pyramidové nadhozy

C. L5 PYRAMIDY - NADHOZY

1. Během pyramidového přechodu může top přesáhnout výšku 2 v případě, že je v přímém fyzickém kontaktu s alespoň jednou osobou v úrovni prep nebo níže. Kontakt musí být udržen se stejným bracerem během celého přechodu.

Ujasnění: Kontakt s basem na soutěžním povrchu musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracerem/y.

2. Primární váha topa nesmí být nesena v druhé úrovni.

Ujasnění: Přejechy musí být plynulé.

3. Neinverzní pyramidové nadhozy musí být chyceny alespoň dvěma chytači (minimálně jeden base a jeden spotter):

a) Oba chytači musí být stacionární (stát na místě).

b) Oba chytači musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

4. Neinverzní pyramidové přechody mohou zahrnovat výměnu baseů. Během výměny baseů:

a) Top musí zůstat ve fyzickém kontaktu s osobou v úrovni prep nebo níže.

Ujasnění: Kontakt s basem na soutěžním povrchu musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracerem/y.

b) Top musí být chycen alespoň dvěma chytači (minimálně jeden chytač a jeden spotter). Oba chytači musí být stacionární (stát na místě) a nesmí být zapojeni do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

5. Nadhozy nesmí být drženy/spojeny s topy nad úrovní prep.

D. L5 PYRAMIDY – INVERZE

1. Musí se řídit pravidly pro L5 stuntové inverze.

E. L5 PYRAMIDY - NADHOZY S DRŽENOU INVERZÍ

1. Pyramidové přechody mohou zahrnovat drženou inverzi (včetně držných flipů) bez přímého kontaktu s basey, pokud je ve spojení s alespoň jedním bracerem v úrovni prep nebo níže, a to se stejným bracerem během celého přechodu.

Ujasnění: Kontakt s basem na soutěžním povrchu musí být navázán DŘÍVE, než je ztracen kontakt s bracerem/y.

2. Držené inverze (včetně držných flipů) jsou povoleny až do 1 ¼ flipující a ½ twistující rotace.

3. Držené inverze (včetně držných flipů), přesahující ½ twistující rotace jsou povoleny jen do ¾ flipující rotace, a to pouze v případě, že nadhoz začíná ze vzpřímené neinverzní pozice, neprochází přes horizontální pozici (např. kolébka, „flat back“, „prone“) a nepřesáhne jednu twistující rotaci.

Ujasnění: Atlet může být vyhozený ze vzpřímené pozice (např. basket toss nebo sponge) a provést celý twist s ¾ flipující rotací do pozice „prone“, zatímco je v kontaktu s bracerem.

4. Inverzní pyramidové přechody mohou zahrnovat výměnu baseů.

5. Držené inverze (včetně držných flipů) musí být v plynulém pohybu.

6. Všechny držené inverze (včetně držných flipů), které netwistují, musí být chyceny alespoň třemi chytači.

Výjimka: Držené flipy s dopadem do vzpřímené pozice v úrovni prep nebo výše vyžadují minimálně jednoho chytače a dva spottery.

a) Tito tři chytači/spotteři musí být stacionární (stát na místě).

b) Tito tři chytači/spotteři musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

c) Tito tři chytači/spotteři nesmí být zapojeni do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

7. Všechny držené inverze (včetně držených flipů), které twistují (včetně ¼ otočky a více) musejí být chyceny alespoň třemi chytači. Všichni tři chytači musí být při chytání v přímém kontaktu s topem.

a) Chytači musí být stacionární (stát na místě).

b) Chytači musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

c) Chytači nesmí být zapojeni do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

8. Držené inverze (včetně držených flipů) se nesmí během inverze pohybovat směrem dolů.

9. Držené flipy nesmí přijít do kontaktu s jinými stuntovými/pyramidovými nadhozy.

10. Držené inverze (včetně držených flipů) nesmí být drženy/spojeny s topy nad úrovní prep.

LEVEL 5 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based vyžadují spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

B. Kolébky z multi-based stuntů vyžadují dva chytače a spottera, který alespoň jednou rukou/paží podpírá oblast mezi pasem a rameny, aby během kolébky chránil hlavu a ramena topa.

C. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují dopomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují dopomoc.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.

D. Až 2 ¼ twistu je povoleno v sestupech ze všech stuntů.

E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod sestupem, žádný sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce či rekvizity.

F. Sestupy s volnou flipující rotací nejsou povoleny.

G. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).

H. Sestupy nesmí záměrně cestovat.

I. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.

J. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.

K. Při kolébkách ze single-based stuntů s více topy musí každého topa chytat dva chytači. Chytači a baseové musí být před zahájením sestupu stacionární (stát na místě).

L. Sestupy z inverze nesmí twistovat.

LEVEL 5 – TOSSY / VÝHOZY

A. Tossy mohou vyhazovat až čtyři baseové. Jeden base musí být během tossu za topem a může pomoci topovi do tossu.

B. Všichni baseové musí provádět tossy s oběma chodidly na soutěžním povrchu. Tossy musí dopadnout do pozice kolébky, kde topa chytají alespoň tři původní baseové, z nichž jeden se nachází u hlavy a ramen topa. Base musí během tossu zůstat stacionární (stát na místě).

Příklad: Záměrně cestující tossy nejsou povoleny.

Výjimka: ½ otočka baseů, jako např. v kick twist tosech, je povolena.

C. Top v tossu musí mít obě chodidla v/na rukou svých basů ve chvíli, kdy je toss započat.

D. Flipující, inverzní nebo cestující tossy nejsou povoleny.

E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod výhozem a výhoz nesmí být vyhozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce nebo rekvizity.

F. V tosech je povoleno až 2 ½ twistující rotace.

G. Topové v oddělených tosech spolu nesmí přijít do vzájemného kontaktu a musí přerušit kontakt se všemi basey, bracery a/nebo jinými topy.

H. Ve tossu je povolen pouze jeden top.

LEVEL 6 (PREMIER)

LEVEL 6 - AKROBACIE

A. Veškerá akrobacie musí začínat a končit na soutěžním povrchu.

Výjimka 1: Akrobat se může odrazit z chodidel do stuntového přechodu. Pokud tento odraz z akrobatické řady obsahuje rotaci boků přes hlavu, pak musí být acrobat/top chycen a zastaven v neinverzní pozici před tím, než zahájí přechod nebo stunt s rotací boků přes hlavu.

Výjimka 2: Řady rondát – rewind a flik vzad z místa – rewind jsou povoleny. Žádné další akrobatické prvky před rondátem nebo flikem nejsou povoleny.

B. Akrobacie přes, pod nebo skrz stunt, jednotlivce či rekvizitu není povolena.

Ujasnění: Přeskok přes jiného člověka je povolen.

C. Akrobacie při jakémkoli kontaktu s rekvizitou není dovolena.

D. Kotouly letmo jsou povoleny.

Výjimka: Kotouly letmo s twistující rotací nejsou povoleny.

LEVEL 6 - AKROBACIE Z MÍSTA A Z BĚHU

A. Jsou povoleny prvky až do jedné flipující a jedné twistující rotace.

LEVEL 6 - STUNTY

A. Spotter je vyžadován:

1. Během stuntů na jedné ruce nad úrovní prep, kromě awesome/cupie nebo liberty.

Ujasnění: „One-arm“ heel stretch, arabesque, high torch, scorpion, bow and arrow atd. vyžadují spottera.

2. Pokud vzestup/přechod obsahuje nadhoz s twistem větším než 360° nebo nadhoz s inverzí.

3. Během inverzních stuntů nad úrovní prep.

4. Když je top vyhozen z úrovně nad soutěžním povrchem do stuntu na jedné ruce.

B. Úrovně stuntů:

1. Prodloužené jednonohé stunty jsou povoleny.

C. Twistující stunty a přechody jsou povoleny až do 2 ¼ twistující rotace topa vzhledem k soutěžnímu povrchu.

Ujasnění: Twist provedený s přidaným otočením baseů, bezprostředně navazujícím na otočení topa (bez zastavení), je zakázán, pokud celková rotace topa přesáhne 2 ¼ twistu. K určení celkové rotace topa budou použity jeho boky. Jakmile dojde k jasnému a prokazatelnému zastavení stuntu / topa, baseové mohou pokračovat v další rotaci.

D. Rewindy (volné flipy) a asistované flipující stunty a přechody jsou povoleny. Rewindy musí začínat v úrovni země a jsou povoleny až do jedné flipující a 1 ¼ twistující rotace.

Výjimka 1: Rewindy do pozice kolébky jsou 1 ¼ flipy. Všechny rewindy chycené pod úrovní ramen vyžadují dva chytače (např. rewind s dopadem do kolébky).

Výjimka 2: Řady rondát – rewind a flik vzad z místa – rewind jsou povoleny. Žádné další akrobatické prvky před rondátem nebo flikem nejsou povoleny.

Ujasnění: Stunty a přechody s volným flipem, které nezačínají na soutěžním povrchu, nejsou povoleny.

Ujasnění: „Toe/leg pitch“ a podobné typy výhozů nejsou při zahájení volně flipujících prvků povoleny.

E. Single-based „split catches“ nejsou povoleny.

F. Single-based stunty s více topy vyžadují spottera pro každého topa zvlášť.

G. L6 STUNTY – NADHOZY

1. Nadhozy jsou povoleny, ale nesmí přesáhnout výšku 46 cm nad úrovní prodloužených rukou.

Ujasnění: Pokud nadhoz přesáhne hranici 46 cm nad úrovní prodloužených rukou baseů, je považován za toss nebo sestup a musí se řídit příslušnými pravidly pro tossy nebo sestupy.

2. Nadhoz nesmí dopadnout do inverze.

3. Nadhozy se musí vrátit k původním baseům.

Výjimka 1: Coedové výhozy novému baseovi jsou povoleny, pokud je stunt vyhozen jedním basem a chycen alespoň jedním basem a spotterem, kteří nejsou v okamžiku zahájení přechodu zapojeni do žádného dalšího prvku nebo choreografie.

Výjimka 2: Výhoz do single-based stuntů s více topy jsou povoleny a nemusí se vrátit k původním/u baseům/ovi.

Ujasnění: Jednotlivec nesmí z výšky nad úrovní pasu dopadnout na soutěžní povrch bez dopomoci.

4. „Helicopters“ jsou povoleny až do rotace 180° rotace a musí být chyceny alespoň třemi chytači, z nichž jeden se nachází v oblasti hlavy a ramen topa.

5. Nadhozy nesmí záměrně cestovat. Viz výjimka v bodě 3 výše.

6. Nadhozy nad, pod nebo skrz stunt, pyramidu či jednotlivce nejsou povoleny.

7. Topové v jednotlivých nadhozech spolu nesmí přijít do kontaktu.

Výjimka: Sestup ze single-based stuntu s více topy.

H. L6 STUNTY – INVERZE

1. Sestupné inverze začínající nad úrovní prep vyžadují dopomoc alespoň dvou chytačů. Top musí udržovat kontakt s basem.

LEVEL 6 - PYRAMIDY

A. Pyramidy jsou povoleny do výšky 2½.

B. Každý top v pyramidě o výšce 2½ vyžaduje alespoň dva spottery, z nichž jeden poskytuje doplňující podporu pyramidě, a oba jsou určeni pro topa nad výškou 2 a jehož primární podpora má alespoň jedno chodidlo mimo zem. Oba spotteři musejí být v pozici ve chvíli, kdy top nastupuje do pyramidy. Jeden spotter musí být zezadu topa a druhý musí být zepředu topa a nebo ze strany pyramidy v takové pozici, aby mohl dochytit topa, pokud by sestupoval dopředu. Až bude pyramida v klidné/stabilní pozici a bude se chystat na sestup, tento spotter se zepředu může posunout dozadu a chytat kolébku. Vzhledem k různorodosti pyramid doporučujeme přezkoumání každé nové pyramidy, kde by umístění spotterů mohlo být nejasné.

Upřesnění: Pro všechny „tower“ pyramidy je vyžadován bracer, který asistuje stojí na stehnech a navíc spotter v pozici za topem, který není v kontaktu s pyramidou.

C. Volné vzestupy (bez držení) začínající v úrovni země nesmí začínat v pozici stoje na rukou a jsou povoleny až do jedné flipující (max ¼ volné flipující rotace mezi uvolněním a chycením) a jedné twistující rotace, nebo žádné flipující a dvou twistujících rotací.

Volné vzestupy začínající nad úrovní země jsou povoleny až do jedné flipující (max ¼ volné flipující rotace mezi uvolněním a chycením) a žádné twistující rotace, nebo žádné flipující a dvou twistujících rotací.

Ujasnění: Volné vzestupy nesmí výrazně přesáhnout výšku zamýšleného prvku a nesmí procházet nad, pod nebo skrz jiný stunt, pyramidu nebo jednotlivce.

D. L6 PYRAMIDY – NADHOZY

1. Během pyramidového přechodu může top přesáhnout výšku 2½ za těchto podmínek:

a. Kdykoliv je nadhoz v pyramidě uvolněn a chycen v úrovni druhého patra, musí se nadhoz/top vrátit k původnímu second layer baseovi/topovi, který jej vyhodil (např. tower pyramid tic-tocks)

b. Volné nadhozy z pyramid o výšce 2½ nesmí dopadnout do pozice „prone“ ani do inverze.

E. L6 PYRAMIDY – INVERZE

1. Inverze jsou povoleny až do výšky 2½.

2. Sestupné inverze začínající nad úrovní prep vyžadují dopomoc alespoň dvou baseů. Top musí udržovat kontakt s basem nebo jiným topem.

F. L6 PYRAMIDY – NADHOZY S DRŽENOU INVERZÍ

1. Držené flipy jsou povoleny až do 1 a 1/4 flipující a 1 twistující rotace.

2. Držené flipy jsou povoleny, pokud je udržován přímý fyzický kontakt s alespoň jedním topem na úrovni prep nebo nižší, a musí být chyceny alespoň dvěma chytači.

Výjimka: Držené převrácené pozice do pyramidy výšky 2 a ½ mohou být chyceny jednou osobou.

3. Všechny držené převrácené pozice (včetně držených flipů), které dopadnou do vzpřímené pozice na úroveň ramen a výše vyžadují alespoň jednoho base a dodatečného spottera za následujících podmínek:

a. Base/spotter musí být stacionární (stát na místě).

b. Base/spotter musí udržovat vizuální kontakt s topem během celého přechodu.

c. Base/spotter nesmí být zapojen do žádného jiného prvku nebo choreografie v okamžiku zahájení přechodu. (Podřep před vyhozením topa je považován za zahájení prvku).

G. Volné nadhozy z pyramid o výšce 2½:

1. Nesmí dopadnout do pozice „prone“ ani do inverze.

2. Jsou povoleny do 0 flipující a 1 twistující rotace.

H. Prodloužené „one-arm“ „Paper Dolls“ vyžadují spottera pro každého topa.

LEVEL 6 - SESTUPY

Poznámka: Prvek je považován za sestup pouze tehdy, je-li uvolněn do kolébky nebo uvolněn a asistován na soutěžní povrch.

A. Kolébky ze single-based stuntů přesahující 1¼ twistující rotace vyžadují spottera, který během kolébky alespoň jednou rukou/paží podpírá hlavu a ramena topa.

B. Sestupy na soutěžní povrch vyžadují pomoc původního base nebo spottera.

Výjimka: *Rovné seskoky ze stuntů z úrovně pasu a nižší, neobsahující další dovednosti, jsou jediné povolené sestupy na soutěžní povrch, které nevyžadují pomoc.*

Ujasnění: *Jednotlivce nesmí dopadnout na soutěžní povrch z výšky nad úrovní pasu bez dopomoci.*

C. Kolébky ze stuntů a pyramid o výšce 2 jsou povoleny až do 2¼ twistu a vyžadují alespoň dva chytače. Kolébky z pyramid o výšce 2½ jsou povoleny do 1½ twistu a vyžadují dva chytače, z nichž jeden musí být v okamžiku zahájení sestupu stacionární (stát na místě).

Výjimka: *Z čelních pozic v tower pyramidách je povolen sestup s 2 twisty (např. z pozic jako extension, liberty, heel stretch).*

D. Volné sestupy (bez držení) z pyramid o výšce 2½ nesmí dopadnout do pozice „prone“ ani do inverze.

E. Sestupy do kolébky s volnou flipující rotací:

1. Jsou povoleny až do 1¼ flipující a ½ twistující rotace (Arabians).

2. Vyžadují alespoň dva chytače, z nichž alespoň jeden je původní base.

3. Nesmí záměrně cestovat.

4. Musí začínat v úrovni prep nebo níže (nesmí začínat v pyramidě o výšce 2½).

Výjimka: *¼ flip vpřed do kolébky může být proveden z pyramid o výšce 2½ a vyžaduje dva chytače, jednoho na každé straně topa, z nichž jeden musí být v okamžiku zahájení sestupu stacionární (stát na místě). ¼ flip vpřed z pyramid o výšce 2½ nesmí twistovat.*

F. Sestupy na soutěžní povrch s volnou flipující rotací jsou povoleny pouze v provedení s flipem dopředu:

Ujasnění: *Sestupy s flipem vzad musí dopadnout do kolébky.*

1. Jsou povoleny až do jedné vpřed flipující a žádné twistující rotace.

2. Musí se vrátit k původnímu baseovi.

3. Vyžadují spottera.

4. Nesmí záměrně cestovat.

5. Musí začínat v úrovni prep nebo níže (nesmí začínat v pyramidě o výšce 2½).

G. Tension drops/rolls jakéhokoli druhu nejsou povoleny.

H. Při kolébkách ze single-based stuntů s více topy musí každého topa chytat dva chytači. Chytači a baseové musí být před zahájením sestupu stacionární (stát na místě).

I. Twistující kolébky z „one-arm“ stuntů (na jedné ruce) vyžadují spottera, který během kolébky alespoň jednou rukou/paží podpírá hlavu a ramena topa.

J. Sestup nesmí být hozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy nebo jednotlivce.

K. Sestupy se musí vrátit k původním(u) baseům(ovi).

Výjimka: *Sestupy ze single-based stuntů s více topy se nemusí vrátit k původním(u) baseům(ovi).*

L. Sestupy nesmí záměrně cestovat.

M. Sestupující topové nesmí být ve vzájemném kontaktu ve chvíli, kdy nejsou v kontaktu s basey.

LEVEL 6 - TOSSY / VÝHOZY

A. Tossy mohou vyhazovat až čtyři baseové. Jeden base musí být během tossu za topem a může pomoci topovi do tossu.

Výjimka 1: *„Fly away“ tossy (do jiné skupinky baseů), které by letěly přes zadní osobu.*

Výjimka 2: *„Arabians“ tossy, při kterých by měla třetí osoba začít vepředu, aby byla v pozici pro chycení kolébky.*

B. Tossy musí začínat v úrovni země a dopadnout do pozice kolébky. Top musí být chycen v pozici kolébky alespoň třemi basey, z nichž jeden se nachází u hlavy a ramen topa. Tossy nesmí být nasměřovány tak, aby se baseové museli přesunout, aby chytili topa.

C. Top v tossu musí mít obě chodidla v/na rukou svých basů ve chvíli, kdy je toss započat.

D. Flipující tossy jsou povoleny až do 1¼ flipující rotace a 2 dalších dovedností. Salto, pike nebo layout nejsou počítány mezi tyto dva prvky. „Pike open double full“ je povolen. „Tuck X-out double full“ není povolen, protože X-out je považován za prvek.

Pike open double full je povolen. Salto X-out double full není povolen, protože X-out je považován za další prvek.

Povolené (flip + dva další prvky)

- Salto, X-Out, Full Twist
- Double Full-Twisting Layout
- Kick, Full-Twisting Layout
- Pike, Open, Double Full-Twist
- Arabian Front, Full-Twist

POZNÁMKA: "Arabian Front" následovaný jedním a ½ twistem je považován za povolený.

Zakázané (flip + tři další prvky)

- Salto, X-Out, Double Full Twist
- Kick, Double Full-Full Twisting Layout
- Kick, Full-Twisting Layout, Kick
- Pike, Split, Double Full-Twist
- Full-Twisting Layout, Split, Full-Twist

E. Žádný stunt, pyramida, jednotlivec nebo rekvizita se nesmí pohybovat nad nebo pod výhozem a výhoz nesmí být vyhozen nad, pod nebo skrz stunty, pyramidy, jednotlivce nebo rekvizity.

F. Neflipující tossy nesmí přesáhnout 3 ½ twistu.

G. Topové vyhození do jiné skupinky baseů musí být chyceni do pozice kolébky alespoň třemi stacionárními chytači. Chytači nesmí být v okamžiku zahájení tossu zapojeni do žádné jiné choreografie a musí mít vizuální kontakt s topem od okamžiku zahájení během celého tossu. Výhoz je povolen až do 0 flipující a 1½ twistující rotace nebo ¼ flipující rotace vpřed a žádného twistu. Baseové zapojení v tossu musí být během vyhozování stacionární (stát na místě).

H. Topové v oddělených tosech spolu nesmí přijít do vzájemného kontaktu a musí přerušit kontakt se všemi basey, bracery a/nebo jinými topy.

I. V tossu je povolen pouze jeden top.