

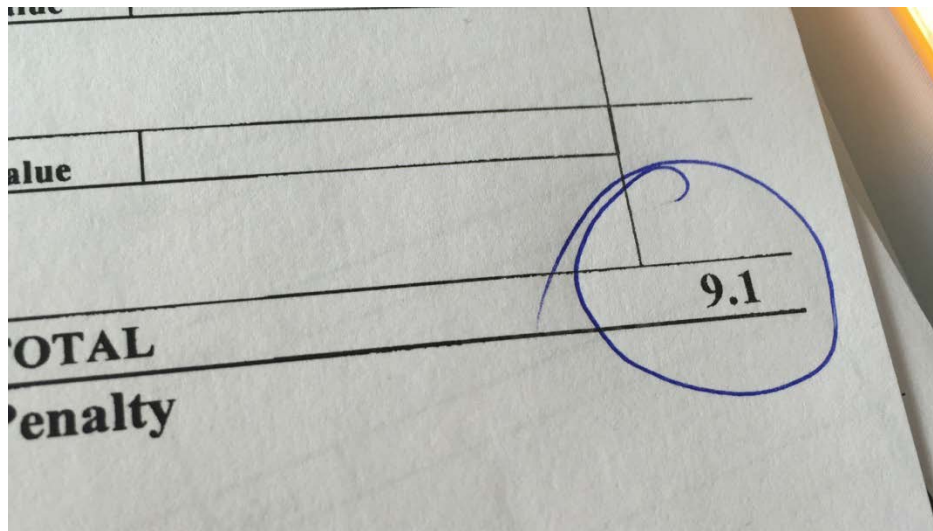


**Самые распространенные ошибки в судейских карточках**  
**(по итогам Чемпионата Украины среди юниоров)**

**Данный документ предназначен для тренеров и судей для  
улучшения своих знаний о правильном заполнении  
судейских карточек в художественной гимнастике.**

## ТРУДНОСТЬ

### 1. Общая базовая оценка трудности

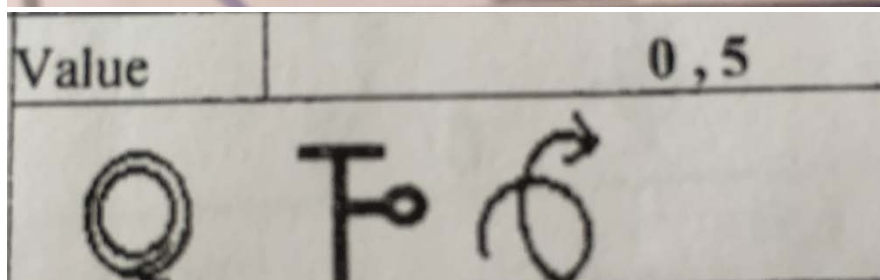
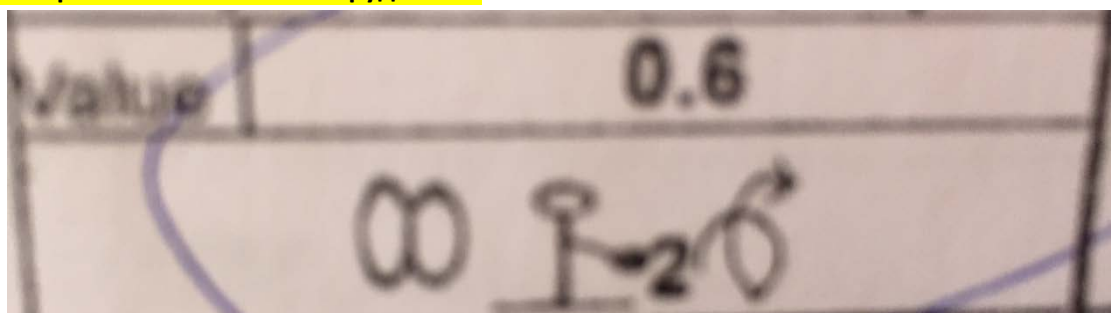


Максимальная базовая оценка трудности среди юниоров – 8.0. В случае, указанном выше (когда базовая стоимость превышает 8.0), судья :

- Делает сбавку в 0.30 за неправильную общую сумму.
- Вычеркивает последние элементы в карточке на 1.10 балла.

## ТРУДНОСТЬ ТЕЛА

### 1. Неправильная стоимость трудностей



Value	0,4

Стоимость элементов, указанная в правилах, должна соответствовать стоимости в карточке.

В случаях, указанных выше (при неправильной стоимости), судья должен :

- Исправить стоимость Трудности на правильную (0.70, 0.60 и 0.50 соответственно);
- Внести один раз сбавку в 0,30 (согласно сбавок судьи D за неправильно подсчитанную ценность каждого компонента Трудности) ;
- При правильном исполнении сам элемент засчитывается (с уже исправленной правильной стоимостью).

## 2. Запись Multiple – Трудностей

Value	$0.5 + 0.4 + 0.1 = 1.0$

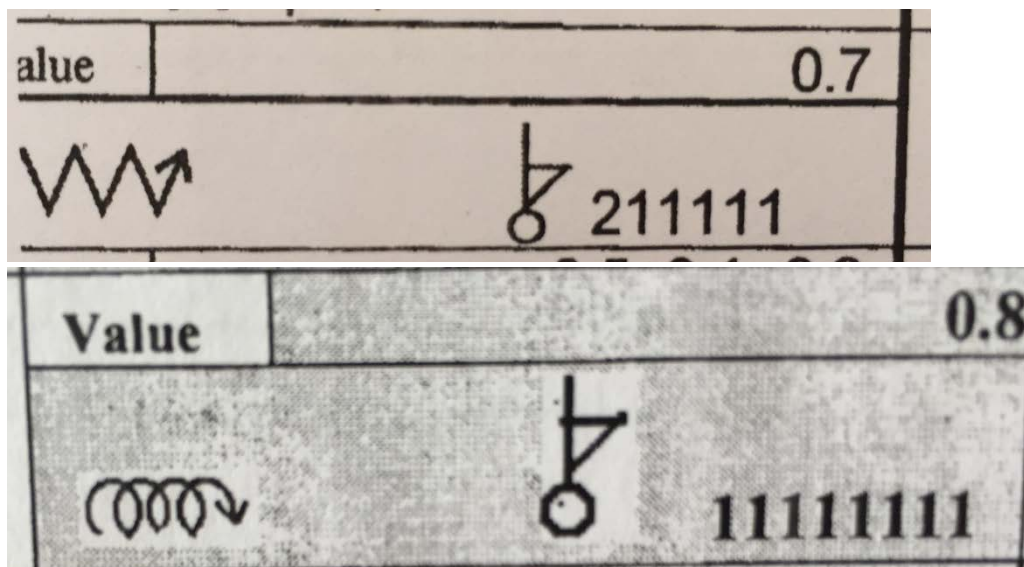
Согласно Helpdesk FIG, между трудностями Multiple для облегчения судейства нужно ставить знак «+»

В данном случае трудность засчитывается, нет сбавки, однако, желательно, ставить знак «+» между двумя трудностями. Для понимания подсчета стоимости «Мультипл» трудности желательно описывать в порядке выполнения ( $0.50 + 0.10 + 0.30 + 0.10 = 1.0$ )

$0.5+0.1+0.5=1.1$

В данном случае трудность засчитывается, нет сбавки, однако, желательно, ставить знак «скобки» до и после трудностей, а также «+» между двумя трудностями.

### 3. Неправильный символ элемента. Запись фуэте



Символ элементов, указанная в правилах, должна соответствовать исполненному и записанному элементу в карточке.

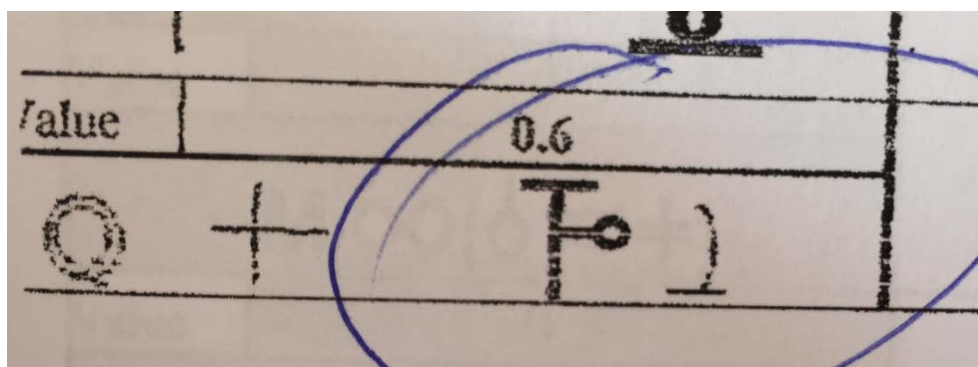
В случаях, указанных выше (указан символ поворота в «пасе» вместо символа поворота «фуэте»), судья (п. 1.8.1 Правил) :

- Не засчитывает трудность. ;
- Не применяет никакую сбавку.

Также обратите внимание на то, что каждые 3 фуэте нужно менять работу предметом.

Соответственно, в обоих примерах должно быть минимум по 3 символа работы с предметом (1-3, 4-6, 7-8)

### 4. Неправильный символ «волны» к элементу. Правильный символ - S



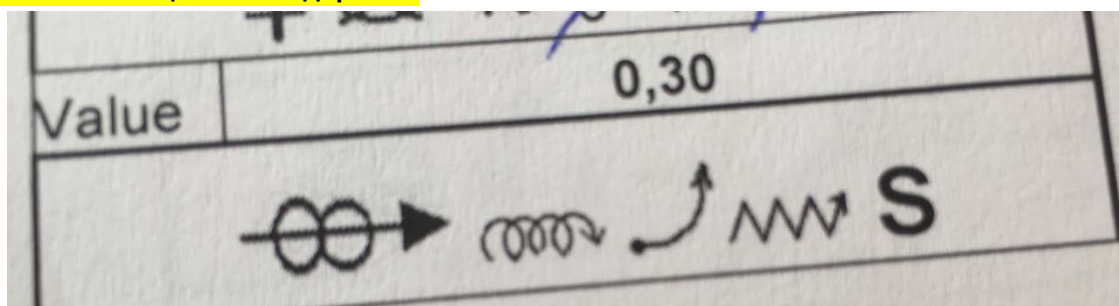
Символ элементов, указанная в правилах, должна соответствовать исполненному и записанному элементу в карточке.

В случае, указанном выше (символ волны - неправильный), судья (п. 1.8.1 Правил) :

- Не засчитывает трудность. ;
- Не применяет никакую сбавку.

## ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ДОРОЖКИ

### 1. Символ Танцевальной дорожки

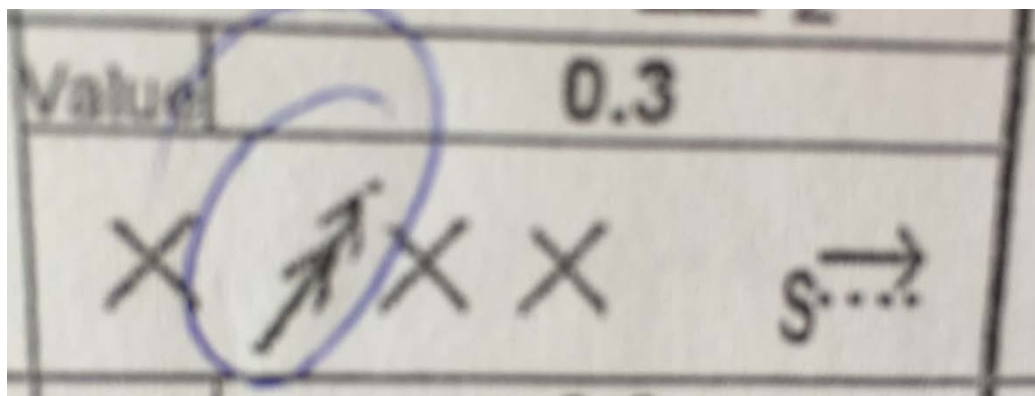


Правильный символ  $S \rightarrow$ .

В случае, указанном выше (неправильный символ танцевальной дорожки), судья (п. 1.8.1 Правил) :

- Не засчитывает трудность ;
- Не применяет никакую скидку.

### 2. Запись нефундаментальных групп в танцевальной дорожке

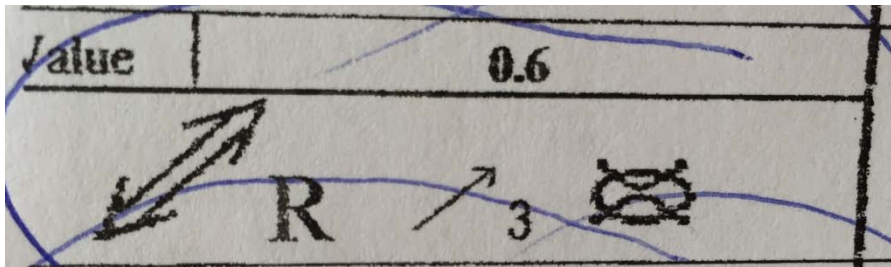


В данном случае трудность засчитывается, но данный символ вычеркивается и не входит в подсчет нефундаментальных групп работы предмета.



## ДИНАМИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ С ВРАЩЕНИЕМ

### 1. Неправильная стоимость Динамического элемента с вращением

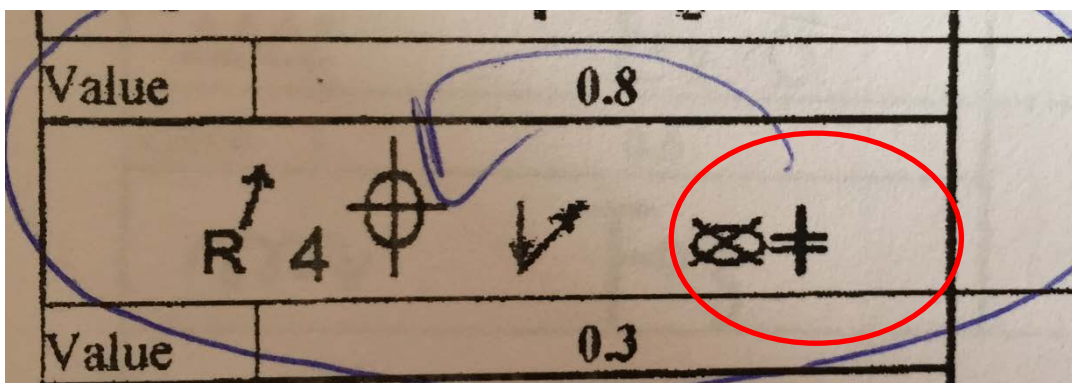


Стоимость элементов, указанная в правилах, должна соответствовать стоимости в карточке.

В случае, указанном выше (при неправильной стоимости), судья должен :

- Исправить стоимость Трудности DER на правильную – 0.50;
- Внести один раз сбавку в 0,30 (согласно сбавок судьи D за неправильно подсчитанную ценность каждого компонента Трудности) ;
- При правильном исполнении сам DER засчитывается (с уже исправленной правильной стоимостью).

### 2. Запись критериев «Обратного броска» после символа «Обратного броска»



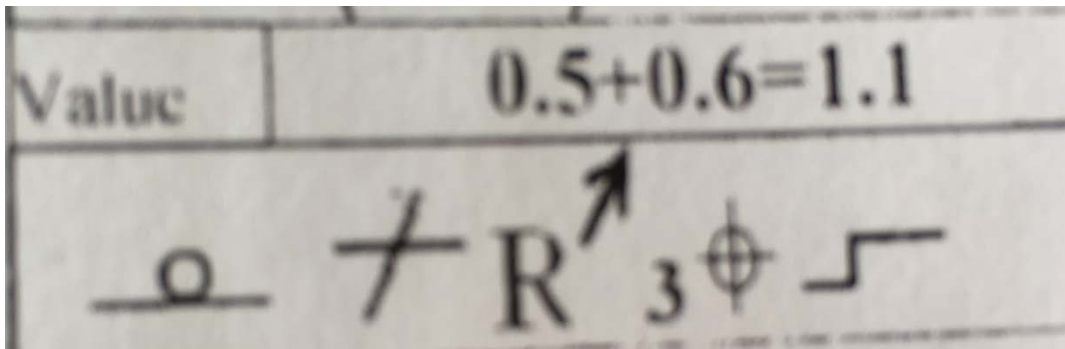
Критерии, записанные после символа «Обратного броска» не засчитываются согласно “Help Desk” Международной федерации гимнастики (см. текст ниже)

	Критерии, выполняемые во время «Обратного броска» предмета, должны быть записаны в официальной карточке перед символом «Обратный бросок» ↓. Критерии, выполненные после «Обратного броска», не засчитываются.
	<b>Пример:</b> R 2 <del>⊕</del> ↓ = 0.50: «Обратный бросок», выполненный без зрительного контроля и без помощи кистей рук (ОК)
	<b>Пример:</b> R 2 <del>⊕</del> ↓ = 0.50 → 0.40: «Обратный бросок», выполненный без зрительного контроля, и ловля предмета без помощи кистей рук

В случае, указанном выше, судья должен :

- Вычеркнуть критерии «без помощи рук» и «вне зрительного контроля»;
- Проконтролировать правильное выполнение других критериев DER;
- Оценить риск (максимальная стоимость – 0,60);
- Сбавок нет.

3. Запись DER при выполнении трудностей тела во время броска или во время ловли.



В данном случае судья не принимает никаких сбавок, но тренерам необходимо донести информацию из Helpdesk FIG о правильной записи подобных элементов (см. ниже)

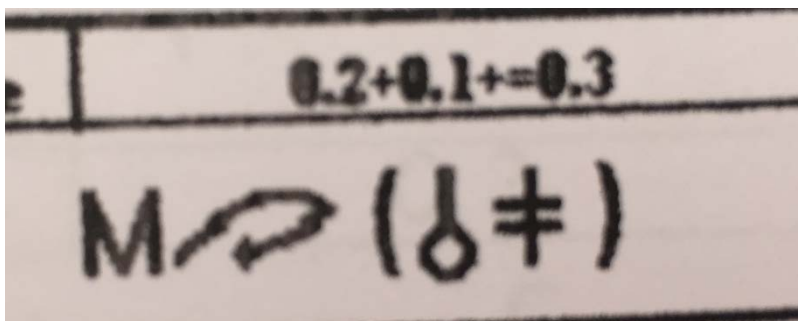
- Запись в официальной карточке, когда Прыжок «жете ан турнан» используется как одно из вращений:

DER: Трудность тела во время броска	Трудность тела во время ловли

В приведенных выше примерах бросок считается один раз («Другие Технические группы») при подсчете 50%

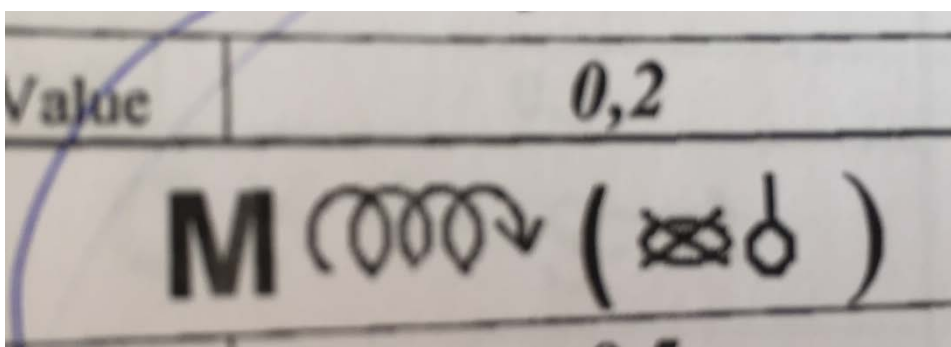
## ЭЛЕМЕНТЫ МАСТЕРСТВА

### 1. Запись элементов Мастерства



В данном случае при правильном выполнении Мастерство засчитывается, однако писать в таком непонятном виде ( $0.20 + 0.10$ ) не стоит. Стоимость Мастерства – фиксированная в 0,30.

### 2. Стоимость элементов Мастерства



Стоимость элементов, указанная в правилах, должна соответствовать стоимости в карточке.

В случае, указанном выше (при неправильной стоимости), судья должен :

- Исправить стоимость Трудности Мастерства на правильную – 0.30;
- Внести один раз сбавку в 0,30 (согласно сбавок судьи D за неправильно подсчитанную ценность каждого компонента Трудности) ;
- При правильном исполнении само Мастерство засчитывается (с уже исправленной правильной стоимостью).



## ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ И НЕФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ГРУППЫ ТЕЛА

### 1. Запись групп в карточке

Difficulty	
Value	0,3
↔	↻

Value	0,3
↔	↻

Value	0,5
↔	↻

При выполнении маленького броска одной или двух булав на трудности тела, и бросок, и ловля должны происходить на одной трудности. На прыжках выполнить это очень маловероятно, поэтому данные элементы сразу же привлекают внимание. В случае невыполнения или броска, или ловли непосредственно во время элемента, трудность не засчитывается.