

REGLER FOR GYMDANMARKS  
ROPE SKIPPING KONKURRENCER  
HOLD OG INDIVIDUELT  
2020

**Gym11**Danmark  
Rope Skipping

GENERELLE REGLER .....	4
ALDER OG RÆKKER .....	5
DELTAGELSE I RÆKKER .....	5
KATEGORI .....	6
ANTAL SJIPPERE .....	6
DELTAGELSE PÅ HOLD .....	7
Begynderrække og 2-personerskonkurrence .....	7
Internationale rækker .....	7
DISCIPLINER OG KONKURRENCER .....	7
GULVAREAL .....	8
START OG STOP PÅ DISCIPLINEN .....	8
MUSIK .....	9
BEKLÆDNING OG FODTØJ .....	9
HJÆLPEMIDLER .....	9
TOVE .....	10
SKADER .....	10
FEJL OG KLAGER .....	10
DOMMERE .....	11
Typer af dommere .....	11
Dommere ved konkurrencer .....	11
Forventninger til dommere og etiske retningslinjer .....	11
GENNEMGANG AF DISCIPLINER .....	13
MASTER .....	13
1. Single Rope Speed Sprint 30 sek. – Mini, Junior og Senior Master .....	13
2. Single Rope Speed Endurance 3 min. – Mini, Junior og Senior Master .....	13
3. Single Rope Single Freestyle – Mini, Junior og Senior Master .....	13
4. Single Rope Triple Under – Senior Master (ekstra) .....	14
HOLD .....	15
1. Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. – Begynderrækker Mini, Junior og Senior .....	15
2. Single Rope Speed Relay 4 x 30 sek. – Internationale rækker .....	15
3. Single Rope Pairs Double Under 2 x 30 sek. – Internationale rækker .....	16
4. Double Dutch Obligatorisk – Begynderrække Mini .....	16
5. Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. – Begynderrække Junior og Senior .....	17
6. Double Dutch Speed Relay 4 x 30 sek. – Internationale rækker .....	17
7. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. – Internationale rækker .....	18
8. Single Rope Freestyle – Begynderrækker og Internationale rækker .....	18
9. Double Dutch Single og/eller Pairs Freestyle – Begynderrækker og Internationale rækker .....	19
10. Double Dutch Triad Freestyle – Internationale rækker (ekstra) .....	19
11. Wheel Freestyle – Internationale rækker (ekstra) .....	19
BEDØMMELSE AF SPEED OG MULTIPLES .....	20
GENERELT .....	20
Speed .....	20
Double Under .....	20
Triple Under .....	20
Tyvstart .....	21
Forkert skift .....	21
Gulvovertrædelse .....	21

BEDØMMELSE AF FREESTYLES.....	23
SVÆRHED .....	23
Generelt.....	23
Single Rope.....	23
Double Dutch .....	27
Wheel .....	30
PRÆSENTATION .....	33
Sjipper præsentation/Athlete Presentation (Pa) – Form og udførelse (teknik) .....	33
Sjipper præsentation/Athlete Presentation (Pa) – Fejl .....	33
Serie præsentation/Routine presentation (Pr) – Underholdning.....	34
Serie præsentation/Routine presentation (Pr) – Musikalitet.....	35
PÅKRÆVEDE ELEMENTER.....	36
Generelt.....	36
Single rope.....	36
Double dutch.....	36
Wheel .....	37
FRATRÆK.....	38
Fejl .....	38
Gulvovertrædelse .....	38
Tidsovertrædelse.....	38
NYT FORSØG.....	39
Generelt.....	39
Defekt tov .....	39
Fejl i musik .....	39
BEREGNING AF SCORER OG RESULTAT .....	40
GENNEMSNIT.....	40
BEREGNING AF SCORE I SPEED OG MULTIPLES DISCIPLINER.....	40
BEREGNING AF SCORE I FREESTYLE .....	40
Sværhed (D) .....	41
Præsentation (P).....	41
Fratræk (M).....	41
Gentagne skills (U).....	42
Påkrævede elementer (Q).....	42
Resultat.....	42
BEREGNING AF RANGERING .....	42
Speeddiscipliner.....	42
Freestylediscipliner .....	42
Resultat for overall og all around.....	43

## GENERELLE REGLER

GymDanmark tilbyder følgende Rope Skipping konkurrencer:

- |                          |                           |                                 |
|--------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| • Holdkonkurrence        | Begynderrækker            | Internationale/Nationale regler |
| • Holdkonkurrence        | Internationale rækker     | Internationale regler           |
| • Individuel konkurrence | Mini/Junior/Senior Master | Internationale regler           |
| • 2-personerskonkurrence | Gruppe 1, 2 og 3          | Nationale regler                |

Se regler for 2-personerskonkurrence samt internationale opvisningskonkurrencer i separat reglement. Regler og retningslinjer for IJRU Show Freestyle og ERSO Show Contest kan ligeledes findes i separat dokument.

Der skal min. være to sjippere/hold i en række for at et mesterskab afholdes. Skulle et hold af særlige grunde trække sig efter tilmeldingsfristen, vil det ene hold evt. få mulighed for at kæmpe mod en anden række.

Hvis der kun er tilmeldt en sjipper/et hold i en række tilbydes dette/denne at konkurrere sammen med en anden række.

Bemærk - I tilfælde af, at der i en åben række ved et regionalt mesterskab er to eller flere sjippere/hold tilmeldt, men kun en sjipper/et hold, når rækken er lukket oprettes kun én række og der uddeles kun ét samlet medaljesæt – således frafalder den lukkede konkurrence.

I alle rækker er det tilladt kun at stille op i enkelte discipliner.

Hold, som deltager i alle single rope discipliner, deltager i konkurrencen single rope overall.

Hold, som deltager i alle double dutch discipliner, deltager i konkurrencen double dutch overall.

Hold, som deltager i både single rope overall og double dutch overall med de samme sjippere, vil automatisk indgå i konkurrencen om all around.

Hvis et antal sjippere deltager i alle discipliner, men ikke opfylder krav til et hold, deltager sjipperne ikke i overall/all around konkurrencen.

Der uddeles følgende medaljesæt:

Konkurrencetype	Række	Medaljer
Holdkonkurrence	Begynder- og Internationale rækker – JM, SM, DM	Medaljer i alle discipliner + SR overall + DD overall + all around. Medaljer i all around og overall uddeles såfremt der er min. 2 hold tilmeldt i rækken. Overall uddeles kun i internationale rækker. Disciplinmedaljer uddeles såfremt der er min. 3 hold tilmeldt i disciplinen.
Holdkonkurrence	Begynder- og Internationale rækker – JM åben, SM åben	SR overall + DD overall + all around. Medaljer i all around og overall uddeles såfremt der er min. 2 hold tilmeldt i rækken. Overall uddeles kun i internationale rækker.
Individuel konkurrence (Master)	Mini, Junior og Senior	Medaljer i de tre discipliner + all around. Medaljer i all around uddeles såfremt der er min. 2 sjippere tilmeldt i rækken. Disciplinmedaljer uddeles såfremt der er min. 3 sjippere tilmeldt i disciplinen.
2-personerskonkurrence	Alle grupper	Et sæt samlet

En sjipper på et hold skal min. deltage i én af de fire discipliner i overall og min én af de otte discipliner i all around for at modtage en medalje for overall/all around.

Kun sjippere, som hopper en given disciplin, modtager medaljer for disciplinen.

## ALDER OG RÆKKER

Sjipperens alder per 31. august i konkurrenceåret er afgørende for hvilken aldersgruppe man tilhører.

Sjipperen indsættes i aldersgruppen ud fra hvilken alder sjipperen har per 31. august i konkurrenceåret.

Holdkonkurrence	Begynderrække Mini	11 år og under	Sjippere må ikke være ældre end 11 år per 31. august i konkurrenceåret.
	Begynderrække Junior	12-14 år	Sjippere må ikke være ældre end 14 år per 31. august i konkurrenceåret. Der må gerne være yngre sjippere på holdet.
	Begynderrække Senior	15 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 15 år per 31. august i konkurrenceåret, resten af holdet må gerne være yngre.
Holdkonkurrence	International Junior	12-14 år	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 12 år per 31. august i konkurrenceåret, resten af holdet må gerne være yngre. Ingen må være ældre end 14 år per 31. august i konkurrenceåret
	International Senior	15 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 15 år per 31. august i konkurrenceåret, resten af holdet må gerne være yngre.
Individuel konkurrence	Mini Master	11 år og under	Sjippere må ikke være ældre end 11 år per 31. august i konkurrenceåret.
	Junior Master	12-14 år	Sjippere må ikke være ældre end 14 år per 31. august i konkurrenceåret. Sjippere må gerne være yngre.
	Senior Master	15 år og over	Sjippere må gerne være yngre.
2-personers-konkurrence	Gruppe 1	11 år og under	Sjippere må ikke være ældre end 11 år per 31. august i konkurrenceåret.
	Gruppe 2	12-14 år	Sjippere må ikke være ældre end 14 år per 31. august i konkurrenceåret. Der må gerne være yngre sjippere på holdet.
	Gruppe 3	15 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 15 år per 31. august i konkurrenceåret, resten af holdet må gerne være yngre.

Foreningen skal kunne garantere for alderen på alle deltagere. Der er en 2-års diskvalifikationsperiode for alle sjippere/trænere, som opgiver forkert information.

Vær opmærksom på, at aldersgrupper, kategorier mv. i internationale konkurrencer kan være forskellige fra de danske. Det er foreningens ansvar at overholde gældende internationale regler, hvis holdet/sjipperen kvalificeres til international konkurrencedeltagelse.

## DELTAGELSE I RÆKKER

Hold i begynderrækkerne Junior og Senior, der har opnået mere end den for sæsonen angivne max-score, må ikke konkurrere i begynderrækken den efterfølgende sæson, men skal rykke op i de internationale rækker.

Hold der i 2019 opnåede flere point end angivet nedenfor, må således ikke deltage i begynderrækkerne i 2020:

Række	Max-score ved sidste års konkurrence
Begynderrække Junior	1200 point
Begynderrække Senior	1200 point

Hvis holdet har skiftet to eller flere deltagere på holdet fra det foregående år, skal ovenstående ikke overholdes og holdet må selv bestemme om det deltager i begynderrækken eller de internationale rækker.

En sjipper må ikke deltage i begynderrækken (overall eller enkeltdiscipliner) i samme sæson, som denne deltager i de internationale rækker og omvendt.

Hvis en sjipper tidligere, har deltaget på et hold i den internationale række, må sjiipperen kun deltage i begynderrækken igen, hvis sjiipperens hold ikke har opnået mere end 1750 point i den internationale række (12-14 og 15+).

Det er ikke tilladt for sjiippere at deltage i 2-personerskonkurrencen i en sæson, hvor man også har deltaget i/deltager i holdkonkurrencen i begynderrækkerne eller de internationale rækker (all around, overall eller enkeltdiscipliner).

Sjiippere, der deltager i Mini/Junior/Senior Master, kan frit deltage i 2-personerskonkurrencen i samme sæson.

## KATEGORI

I alle rækker i holdkonkurrencen og 2-personerskonkurrencen er der tre kategorier: drenge, piger og mix.

I alle rækker i den individuelle konkurrencer er der to kategorier: drenge og piger.

En kategori konkurrerer selvstændigt, hvis der er mere end ét tilmeldt hold/sjiipper i kategorien. Hvis der kun er tilmeldt ét hold/sjiipper i en kategori, konkurrerer dette hold/sjiipper i en af de andre kategorier med mindre andet er aftalt.

Undtaget er dog rækker ved regionale konkurrencer, hvor en eventuel lukket række med kun én sjiipper/ét hold ikke gennemføres – se yderligere under 'Generelle regler'.

Begge køn skal være repræsenteret i alle discipliner i holdkonkurrencen i mix-kategorien. Dette gælder også hvis mix-holdet kun har én pige/dreng på holdet.

I Begynderrækken Mini dispenseres der dog fra denne regel, så drenge og piger kan stille op i disciplinerne som ønsket.

Disciplinen Double Dutch Triad er kønsneutral. Et hold, som deltager i disciplinen, kan bestå af sjiippere med samme køn eller forskellige køn.

## ANTAL SJIPPERE

- Begynderrækker: Holdene skal bestå af 3-4 sjiippere i all around
- Internationale rækker: Holdene skal bestå af 4-6 sjiippere i overall/all around
- Mini/Junior/Senior Master: Individuel konkurrence
- 2-personerskonkurrence: Hold skal bestå af 2-3 sjiippere

For hold, som deltager i enkeltdiscipliner, består holdet af det antal sjippere, som disciplinen kræver.

## DELTAGELSE PÅ HOLD

### Begynderrække og 2-personerskonkurrence

Det er tilladt at have én genganger på et hold i all around. Sjippere må altså deltage på mere end ét hold, men der vil ikke blive taget hensyn til dette i programlægningen. Et hold må max. have én genganger og en sjipper må max. være genganger på to hold. Gengangere må gerne gå på tværs af aldersgrupper i den pågældende konkurrence.

### Internationale rækker

Sjippere i de internationale rækker må deltage på max. ét all around hold, på max. ét SR overall hold, på max. ét DD overall hold og max. én gang i en given disciplin.

## DISCIPLINER OG KONKURRENCER

Der konkurreres både i enkeltdiscipliner, i overall og all around. Discipliner og konkurrencer er forskellige fra række til række.

### Begynderrækker

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i all around
<b>Mini</b>	Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) Double Dutch Obligatorisk (3 pers.) - max. 90 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.)	Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) Double Dutch Obligatorisk (3 pers.) - max. 90 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.)
<b>Junior</b>	Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.)	Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.)
<b>Senior</b>	Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.)	Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.)

### Internationale rækker

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i overall	Discipliner der indgår i all around
<b>Junior</b>	Single Rope Speed Relay 4 x 30 sek. Single Rope Pairs Double Unders 2 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) Single Rope Team Freestyle (4 pers.) Double Dutch Speed Relay 4 x 30 sek. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) Double Dutch Pairs Freestyle (4 pers.) Wheel Pair Freestyle (2 pers.)	<b>Single rope overall</b> SR Speed Relay 4 x 30 sek. SR Pairs Double Unders 2 x 30 sek. SR Pairs Freestyle (2 pers.) SR Team Freestyle (4 pers.)  <b>Double dutch overall</b> DD Speed Relay 4 x 30 sek. DD Speed Sprint 1 x 60 sek. DD Single Freestyle (3 pers.) DD Pairs Freestyle (4 pers.)	SR Speed Relay 4 x 30 sek. SR Pairs Double Unders 2 x 30 sek. SR Pairs Freestyle (2 pers.) SR Team Freestyle (4 pers.) DD Speed Relay 4 x 30 sek. DD Speed Sprint 1 x 60 sek. DD Single Freestyle (3 pers.) DD Pairs Freestyle (4 pers.)
<b>Senior</b>	Single Rope Speed Relay 4 x 30 sek. Single Rope Pairs Double Unders 2 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) Single Rope Team Freestyle (4 pers.) Double Dutch Speed Relay 4 x 30 sek. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) Double Dutch Pairs Freestyle (4 pers.) Wheel Pair Freestyle (2 pers.) Double Dutch Triad Freestyle (5 pers.) (max. 90 sek.)		

## Master – individuel konkurrence

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i all around
Mini	Single Rope individuel Freestyle	Single Rope individuel Freestyle
Junior	Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.	Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.
Senior	Single Rope individuel Freestyle Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min. Single Rope Triple Unders	Single Rope individuel Freestyle Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.

## 2-personerskonkurrence

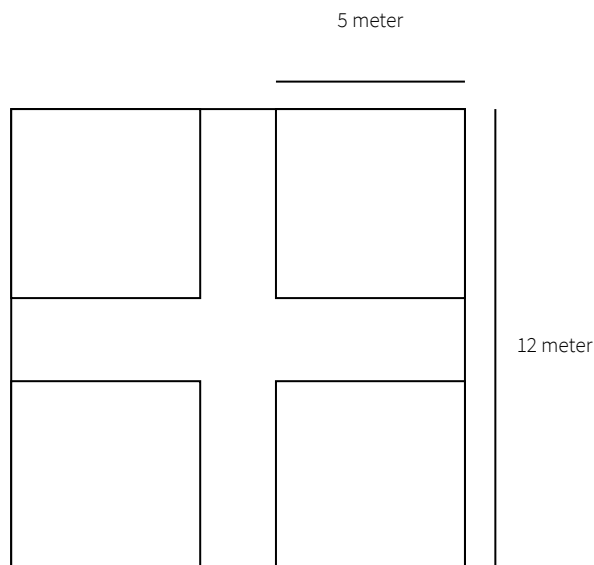
	Discipliner der indgår i all around
Mini	Single Rope Speed Relay 2 x 30 sek.
Junior	Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) - 30-60 sek.
Senior	2 i 1 tov Freestyle (2 pers.) - 30-60 sek.

Alle freestylediscipliner i hold og individuel konkurrence skal vare max. 75 sek. medmindre andet er angivet.  
Der er ikke en minimumlængde.

I 2-personerskonkurrencen skal freestyles være mellem 30 og 60 sek.

## GULVAREAL

Disciplin	Hold og Master
Freestyle	12 x 12 m
Speed	5 x 5 m



Dommerområde er reserveret til dommere 2 meter omkransende konkurrencegulv.  
Publikum skal placeres min. 1 meter fra dommere.

Linjerne er inkluderet i gulvarealet.

Hvis en sjippers kropsdel berører gulvet udenfor linjen gives fratræk for gulvovertredelse i freestyle. I speeddiscipliner tælles der ikke, så længe en sjipper er udenfor gulvarealet.

Det er ikke en gulvovertredelse, hvis kun et tov er udenfor gulvarealet.

## START OG STOP PÅ DISCIPLINEN

Der anvendes internationale tidssignaler til alle danske konkurrencer. Tidssignaler kan downloades på: [www.ijru.sport](http://www.ijru.sport). Der anvendes dansk tidssignal til Double Dutch Obligatorisk.



Alle speeddiscipliner starter med: 'Disciplinnavn', 'Disciplintid' 'Judges ready? Athletes ready? Set. Bip' og stopper med lyden 'Bip'. Skift I holddiscipliner angives ved lyden 'Bip'.  
Tiden for Speeddisciplinen starter ved starten af lyden 'Bip' og slutter ved starten af lyden 'Bip'.

Alle Freestyle discipliner starter ved at speakeren siger 'Dommere klar?', 'Sjippere klar?', 'Værsgo' og musikken startes.

Tidtagning starter så snart musikken starter. Hvis en sjiipper starter serien før musikken starter eller hvis sjiipperen hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter slutsignalet, registreres en tidsovertrædelse.

Hvis der ikke benyttes musik, starter tidstagningen, når sjiipperen starter sin bevægelse af tovet eller en kropsdel og slutter når sjiipperen slutter i en genkendelig 'slutposition'.

## MUSIK

Det er tilladt at bruge musik til alle freestylediscipliner i hold og Master, men det er ikke påkrævet. Hvis der bruges musik, vil der stadig være manuel tidtagning.

Musikken skal afspilles via AUX-tilgang.

Musikken skal være navngivet med holdets nummer og disciplin.

Hvis der opstår fejl i musikken i en disciplin, skal sjiipperne fortsætte uden musik. Efter disciplinen vil musikpasseren blive kontaktet for at bestemme om fejlen opstod på det udstyr, hvorfra musikken blev afspillet. Hvis dette var tilfældet, tilbydes sjiipperne endnu et forsøg.

Hvis den forkerte musik spilles ift. den musik, som sjiipperne afleverede, skal de stoppe serien indenfor 5 sekunder. Hvis de kan aflevere den rigtige musik indenfor 10 minutter, vil de blive tildelt endnu et forsøg. Der vil ikke blive tildelt et nyt forsøg, hvis det forkerte musik er blevet afleveret.

## BEKLÆDNING OG FODTØJ

Beklædning skal følge GymDanmarks fælles konkurrencereglement.

Deltagere på hold opfordres til at bære ens beklædning.

Det er tilladt at have holdnavn, sponsor og/eller logo på tøjet under konkurrencen.

Stødabsorberende sko skal benyttes.

Hvis en sko mistes i løbet af serien, skal skoen tages på igen før serien genoptages. Skills som udføres uden en sko, bedømmes ikke.

Det er ikke tilladt at bære smykker. Undtaget er vielsesring, ørestikker og medicinske armbånd som bæres på sjiipperens eget ansvar.

## HJÆLPEMIDLER

Bolde, hulahopringe, andre håndredskaber eller andet udstyr, som ikke er fæstnet på beklædningen under hele serien må ikke anvendes.

Single Rope må benyttes i Double Dutch disciplinen i Begynderrækkerne.

## TOVE

Alle tove må anvendes, undtagen mekaniske.

Tove og håndtag må være af den ønskede længde.

Antallet af tove som må medbringes på konkurrencegulvet, er begrænset i alle discipliner. I single rope og wheel discipliner må antallet af tove ikke være større end antallet af sjippere i disciplinen. I double dutch discipliner må max. et sæt (to tove udgør et sæt) medbringes. Dog må hold i Begynderrækkerne desuden medbringe ét single rope i double dutch discipliner.

I tilfælde af et 'nyt forsøg' kan der dispenseres fra denne regel.

Tove som lander uden for konkurrencegulvet under disciplinen må ikke kastes tilbage af nogen. Sjipperen må hente det selv og vil herved få et fradrag for gulvovertrædelse. Hvis en anden kaster tovet ind, vil der også blive tildelt et fradrag for gulvovertrædelse.

Hvis et tov eller et håndtag knækker helt, tillades et nyt forsøg efter en passende pause – se mere under 'Nyt forsøg' – 'Defekt tov'.

## SKADER

Ved en skade bestemmer sjipperen eller træneren om der skal fortsættes eller ej.

Der vil ikke være mulighed for et nyt forsøg og serien vil blive bedømt ud fra det, der blev vist inden skaden.

Hvis den eneste dreng/pige på et åbent hold bliver skadet, ændres holdet til at være et rent pige- eller drengehold og vil blive bedømt som dette i de discipliner, hvor begge køn ikke optræder.

## FEJL OG KLAGER

Klager skal afleveres skriftligt og vil blive behandlet af GymDanmarks Rope Skipping Udvalg (RSU) så hurtigt som muligt.

Det er ikke muligt at appellere dommernes beslutninger. Appeller kan kun rettes mod matematiske fejl. Herudover kan scoren i speed discipliner appelleres, hvis tydeligt videomateriale af disciplinen kan præsenteres. Appellen modtages udelukkende, hvis medhold vil medføre ændring i ranking ifm. medaljeplaceringer og/eller international kvalifikation.

Videomateriale accepteres ikke hvis starten og slutningen af lydsignalet ikke kan høres på videoen eller hvis sjipperen/sjipperne bevæger sig ud af billedet under disciplinen. Sjipperen/Sjipperne skal være synlige gennem hele den aktive del af disciplinen og må ikke dækkes af andres sjippere, trænere eller tilskuere.

Resultater fra speeddisciplinerne uddeles til de deltagende foreningers officielle kontaktperson umiddelbart efter beregning af speedresultaterne er færdiggjort. Eventuelle appeller skal returneres indenfor 30 minutter efter uddeling af speedresultater.

Eventuelle fejl, som korrigeres efter medaljerne er uddelt, vil medføre annoncering af korrigerede resultater samt uddeling af eventuelle ekstra medaljer. Allerede uddelte medaljer vil ikke blive bedt om at blive returneret.

## DOMMERE

### Typen af dommere

Anbefalet antal officials til konkurrencer:

- Freestyle
  - 3 sjipper præsentrationsdommere (Pa) – form og udførelse og fejl
  - 3 serie præsentrationsdommere (Pr) – underholdningsværdi, musikalitet og gentagne skills
  - 3 dommere for påkrævede elementer (R) – påkrævede elementer, fejl, tids- og gulvovertrædelse
  - 5 sværhedsdommere (D) - sværhed
- Speed og Multiples
  - 3 speed tællere pr. bane

Antallet af dommere kan tilpasses til en given konkurrence.

### Dommere ved konkurrencer

Foreninger, der deltager med ét eller to hold, skal stille med én dommer.

Foreninger, der deltager med tre hold, skal stille med to dommere.

For hvert to hold der tilmeldes, skal foreningen stille med én ekstra dommer.

Ved individuelle konkurrencer skal foreninger stille med én dommer pr. tre deltagere.

Hvis ovennævnte ikke overholdes, kan foreningen blive pålagt et ekstra gebyr svarende til prisen for ét hold pr. manglende dommer eller prisen for tre deltagere i Master.

Det er tilladt at anvende dommere fra en anden forening, hvis der forud for konkurrencen er lavet aftale herom med konkurrencens dommeransvarlige.

En ny forening kan deltage første år uden at medbringe dommere.

Rope Skipping Udvalget (RSU) kan til en hver tid beslutte at minimere antallet af dommere, som anvendes til en given konkurrence.

### Forventninger til dommere og etiske retningslinjer

Dommere skal:

- Sørge for at sjippernes handlinger følger reglerne.
- Opretholde sit dommercifikat.
- Følge online uddannelse fra RSU/IJRU og træne via video og live i det omfang det er muligt både freestyle og speed.
- Være bekendt med alle regler og procedurer beskrevet i nyeste reglement.
- Være tryk ved alle opgaver i en give dommer position.
- Være bekendt med konkurrenceprocedurer afholdt af RSU.
- Være tilstrækkelig bekendt med bedømmelsessystem og registrering af scorer således at serie bedømmes hurtigt og korrekt.
- Være punktlig, behagelig og høflig som dommer.
- Være upartisk. Undgå at coache eller heppe for særlige sjippere.

- Være venlig overfor andre dommere, men undgå at kommentere eller diskutere under bedømmelse.
- Deltage i alle dommermøder forud for konkurrencen der dømmes.
- Fremstå professionel. Ved konkurrencer udleveres hvid polo og jakke af RSU.
  - o Dommere skal være iført mørke bukser, shorts eller nederdel.
  - o Dommere må ikke bære tøj med synligt foreningsnavn og/eller logo.
- Det er ikke tilladt at videofilme fra dommerbordet.

## GENNEMGANG AF DISCIPLINER

### MASTER

#### 1. Single Rope Speed Sprint 30 sek. – Mini, Junior og Senior Master

- Tid: 30 sek.
- Signal: "Judges Ready? Athletes Ready? Set. Bip. 10. 20. Bip."
- Mål: At opnå så mange hop som muligt indenfor tidsrammen.

##### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speedhop.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Sjipperen skal hoppe i det markerede område.

Der tælles ikke så længe sjipperen er udenfor gulvarealet.

| Ved tyvstart fratrækkes 10 points fra scoren. Der fratrækkes ikke point ved fejl.

#### 2. Single Rope Speed Endurance 3 min. – Mini, Junior og Senior Master

- Tid: 3 min.
- | • Signal: "Judges Ready? Athletes Ready? Set. Bip. 15. 30. 45. 1 min. 15. 30. 45. 2. min. 15. 30. 45. Bip."
- Mål: At opnå så mange hop som muligt indenfor tidsrammen.

##### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speedhop.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Sjipperen skal hoppe i det markerede område.

Der tælles ikke så længe sjipperen er udenfor gulvarealet.

| Ved tyvstart fratrækkes 10 points fra scoren. Der fratrækkes ikke point ved fejl.

#### 3. Single Rope Single Freestyle – Mini, Junior og Senior Master

- | • Tid: max. 75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Mål: At udføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

##### Udførelseskrav

- Freestyle er en enhver kombination af skills sat sammen til en serie kun begrænset af sjipperens fantasi.
- Ingen hjælpemidler eller særligt udstyr må anvendes til at bidrage til seriens kreativitet og/eller sværhed.

Musik til Freestyle er valgfri.

#### 4. Single Rope Triple Under – Senior Master (ekstra)

- Tid: Ingen tidsbegrænsning
- Signal: Signal: " Judges Ready? Athletes Ready? Set. Bip"
- Mål: At opnå så mange sammenhængende Triple Unders som muligt.

##### Udførelseskrav

- Der skal hoppes Triple Under.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Sjiipperen skal udføre sammenhængende Triple Unders

Sjiipperen stopper når han/hun fejler.

Det er ligegyldigt hvilke typer hop der udføres inden Triple Unders starter, men sjiipperen skal være startet på Tripler indenfor 30 sek.

Hver sjiipper har først ét forsøg. Hvis sjiipperen fejler i de forberedende hop eller allerede i første armbevægelse tæller dette også som et forsøg.

Hvis sjiipperen får færre end 15 Triple Unders i første forsøg må sjiipperen få endnu et forsøg. Hvis sjiipperen vælger et andet forsøg, vil scoren blive nulstillet og antallet i andet forsøg vil tælle.

30 sekunder efter starten på disciplinen er sjiipperen ikke længere tilladt at starte disciplinen; hverken første eller andet forsøg.

## HOLD

### 1. Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. – Begynderrækker Mini, Junior og Senior

- Tid: 3 x 30 sek.  
De 90 sekunder løber kontinuert uden stop eller pause mellem sjipperne.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip (=Stop/Bip)".
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

#### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speed.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Skift af sjippere:
  - Den første sjipper udfører så mange hop som muligt på de første 30 sekunder.
  - Ved 30 sek. lyder signalet 'Bip'. Den første sjipper stopper og den anden sjipper begynder og sjipper i de næste 30 sekunder.  
Der er ingen pause til skiftet. Ved signalet 'Bip' stoppes tællingen indtil den nye sjipper starter med den højre fod og hopper over tovet. Dette gentages ved skift mellem anden og tredje sjipper.
  - Den første, anden og tredje sjipper skal være forskellige sjippere.
  - Der vil blive fratrukket 10 point fra råscoren ved tyvstart og/eller et forkert skift. Et forkert skift er hvis den nye sjipper bevæger en arm, et ben eller et tov før 'Bip'.
- Alle sjippere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

### 2. Single Rope Speed Relay 4 x 30 sek. – Internationale rækker

- Tid: 4 x 30 sek.  
De 120 sekunder løber kontinuert uden stop eller pause mellem sjipperne.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip".
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

#### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speed.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Skift af sjippere:
  - Den første sjipper udfører så mange speedhop som muligt på de første 30 sekunder.
  - Ved 30 sek. lyder signalet 'Bip'. Den første sjipper stopper og den anden sjipper begynder og sjipper i de næste 30 sekunder.  
Der er ingen pause til skiftet. Ved signalet 'Bip' stoppes tællingen indtil den nye sjipper starter med den højre fod og hopper over tovet. Dette gentages ved skift mellem anden og tredje sjipper samt tredje og fjerde sjipper.
  - Den første, anden, tredje og fjerde sjipper skal være forskellige sjippere.
  - Der vil blive fratrukket 10 point fra scoren ved tyvstart og/eller et forkert skift. Et forkert skift er hvis den nye sjipper bevæger en arm, et ben eller et tov før 'Bip'.
- Alle sjippere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

### 3. Single Rope Pairs Double Under 2 x 30 sek. – Internationale rækker

- Tid: 2 x 30 sek.  
De 60 sekunder løber kontinuert uden stop eller pause mellem sjiipperne.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip."
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

#### Udførelseskrav

- Der skal hoppes double under.
- Tovet svinger forlæns.
- Skift af sjiipper:
  - Den første sjiipper udfører så mange double unders som muligt på de første 30 sekunder.
  - Ved 30 sek. lyder signalet 'Bip'. Den første sjiipper stopper og den anden sjiipper begynder og sjiipper i de næste 30 sekunder.  
Der er ingen pause til skiftet. Ved signalet 'Bip' stoppes tællingen indtil den nye sjiipper starter med første double under.
  - Den første og anden sjiipper skal være forskellige sjiippere.
  - Der vil blive fratrukket 10 point fra scoren ved tyvstart og/eller et forkert skift. Et forkert skift er hvis den nye sjiipper bevæger en arm, et ben eller et tov før 'Bip'.
- Alle sjiippere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

### 4. Double Dutch Obligatorisk – Begynderrække Mini

Max. Tid: 90 sek.

#### Hoppe ind

- 4 hop
- 4 Skier (slalomhop med samlede ben)
- 4 Forward Straddle (skiftehop, parallelle hop frem/tilbage)
- 2 knæløft (over hoftehøjde) med venstre og højre ben
- X (hop med benspredning og ben krydset, skiftevis v og h forrest)
- 3 hop
- 180 (en halv drejning højre om)
- 1 hop
- 180 (en halv drejning venstre om)
- Valgfrit antal hop + hoppe ud

Alle hop skal udføres til venstre side først med mindre andet er nævnt og alle tre sjiippere skal både hoppe og svinge.

Skills der ikke eller kun delvist udføres fratrækkes point efter skala.

- 5 point ved fejl eller hvis skill ikke udføres
- 2 point ved fejl, hvis skill vises fejlfrit umiddelbart efter
- 2 point ved forkert side eller ukorrekt udførelse
- 2 points hvis tovene stopper uden en hopper inde i tovene

Ved tyvstart og/eller over tid fratrækkes 5 point fra scoren.



## 5. Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. – Begynderrække Junior og Senior

- Tid 3 x 30 sek.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. (=Stop/Bip)".
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speed.
- Double dutch tove svinges mod uret med højre hånd og i urets retning med venstre hånd.
- Skift af sjippere:
  - Den første sjipper hopper ind og hopper så mange speedhop som muligt på de første 30 sek.
  - Ved 30 sek. lyder signalet 'Bip'. Første sjipper hopper ud af tovene og anden sjipper hopper ind, når overdragelsen af tove er fuldstændig, og hopper de næste 30 sek. Samme udførelse ved næste 'Bip'.  
Der er ingen pause til skiftet. Ved signalet 'Bip' stoppes tællingen indtil den nye sjipper starter med den højre fod og hopper over tovet. Dette gentages ved skift mellem anden og tredje sjipper.
  - Der vil blive fratrukket 10 point fra scoren ved tyvstart og/eller et forkert skift. Et forkert skift er hvis en sjipper hopper ind i tovene før end den nye svinger har fuldstændig og uafhængig kontrol over tovene eller hvis den forrige hopper overtager tovene før signalet 'Bip'.
- Alle sjippere og svingere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

### Fremgangsmåde

- A og B svinger for C, som kigger på B
- C og A svinger for B, som kigger på A
- B og C svinger for A, som kigger på C

Hvis en sjipper ikke vender den rigtige vej, vil denne ikke blive talt indtil sjipperen vender den rigtige vej. Dommeren vil korrigere dette, så snart dommeren ser det.

## 6. Double Dutch Speed Relay 4 x 30 sek. – Internationale rækker

- Tid 4 x 30 sek.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip."
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speed.
- Double dutch tove svinges mod uret med højre hånd og i urets retning med venstre hånd.
- Skift af sjippere:
  - Den første sjipper hopper ind og hopper så mange speedhop som muligt på de første 30 sek.
  - Ved 30 sek. lyder signalet 'Bip'. Første sjipper hopper ud af tovene og anden sjipper hopper ind, når overdragelsen af tove er fuldstændig, og hopper de næste 30 sek. Samme udførelse ved næste 'Bip'.  
Der er ingen pause til skiftet. Ved signalet 'Bip' stoppes tællingen indtil den nye sjipper starter med den højre fod og hopper over tovet. Dette gentages ved skift mellem anden og tredje sjipper samt mellem tredje og fjerde sjipper.

- Der vil blive fratrukket 10 point fra scoren ved tyvstart og/eller et forkert skift. Et forkert skift er hvis en sjiipper hopper ind i tovene før end den nye svinger har fuldstændig og uafhængig kontrol over tovene eller hvis den forrige hopper overtager tovene før signalet 'Bip'.
- Alle sjiippere og svingere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

#### Fremgangsmåde

- A og B svinger for C, som kigger på B
- A og C svinger for D, som kigger på A
- D og C svinger for B, som kigger på C
- D og B svinger for A, som kigger på D

Hvis en sjiipper ikke vender den rigtige vej, vil denne ikke blive talt indtil sjiipperen vender den rigtige vej. Dommeren vil korrigerer dette, så snart dommeren ser det.

#### 7. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. – Internationale rækker

- Tid 1 x 60 sek.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 15. 30. 45. Bip."
- Mål: At udføre så mange hop som muligt indenfor tidsrammen

#### Udførelseskrav

- Der skal hoppes speed.
- Double dutch tove svinges mod uret med højre hånd og i urets retning med venstre hånd.
- Skift af sjiippere:
  - Hopperen hopper ind og hopper så mange speedhop som muligt på 60 sek.
  - Der vil blive fratrukket 10 point fra råscoren ved tyvstart.
- Alle sjiippere og svingere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

#### 8. Single Rope Freestyle – Begynderrækker og Internationale rækker

- Tid: max. 75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjiippere klar? Værsgo"
- Mål: At fuldføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

#### Udførelseskrav

- Freestyle er en enhver kombination af skills sat sammen til en serie kun begrænset af sjiipperens fantasi.
- Ingen hjælpemidler er særligt udstyr må anvendes til at bidrage til seriens kreativitet og/eller sværhed.

Musik til Freestyles er valgfri.

## 9. Double Dutch Single og/eller Pairs Freestyle – Begynderrækker og Internationale rækker

- Tid: max. 75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Mål: At fuldføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

### Udførelseskrav

- Freestyle er en enhver kombination af skills sat sammen til en serie kun begrænset af sjipperens fantasi.
- Ingen hjælpemidler eller særligt udstyr må anvendes til at bidrage til seriens kreativitet og/eller sværhed. I Begynderrække 1 og 2 må der dog anvendes single rope i double dutch.

Musik til Freestyles er valgfri.

## 10. Double Dutch Triad Freestyle – Internationale rækker (ekstra)

- Tid: max. 90 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Mål: At fuldføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

### Udførelseskrav

- Freestyle er en enhver kombination af skills sat sammen til en serie kun begrænset af sjipperens fantasi.
- Ingen hjælpemidler eller særligt udstyr må anvendes til at bidrage til seriens kreativitet og/eller sværhed.

Musik til Freestyles er valgfri.

## 11. Wheel Freestyle – Internationale rækker (ekstra)

- Tid: max. 75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Mål: At fuldføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

### Udførelseskrav

- Freestyle er en enhver kombination af skills sat sammen til en serie kun begrænset af sjipperens fantasi.
- Ingen hjælpemidler eller særligt udstyr må anvendes til at bidrage til seriens kreativitet og/eller sværhed.

Musik til Freestyles er valgfri.

## BEDØMMELSE AF SPEED OG MULTIPLES

### GENERELT

Der fratrækkes ikke point for fejl i speed- og multiples-discipliner.

Tove i single rope skal svinge forlæns. Tove i double dutch svinges mod uret med højre hånd og i urets retning med venstre hånd.

### Speed

Officielt speedhop er løbende trin eller skiftende fødder i alm. hop. Ved hvert sving passerer tovet rent under enten højre eller venstre fod.

I speed tæller dommeren den første højre fod som passerer over tovet og hver efterfølgende højre fod. Der vil ikke blive talt, hvis der ikke hoppes korrekt speedhop.

Hvis en sjiipper fejler og en dommer har talt det hop, som fejlen indtrådte på, genoptager dommeren tællingen efter, at sjiipperen har foretaget både et hop på højre og venstre fod. Hvis en sjiipper fejler til sidst i disciplinen og dommeren har talt hoppet, fratrækkes et hop ved registrering af scoren.

### Double Under

Ved double under tæller dommeren hvert hop, hvor begge fødder lander på gulvet samtidig efter, at tovet har passeret under fødderne to gange og roteret to gange forlæns rundt om kroppen.

Hvis en sjiipper fejler og en dommer har talt double underen, som fejlen skete på, genoptager dommeren tællingen igen på den andet gennemførte double under efter fejlen. Hvis en sjiipper fejler til sidst i disciplinen og dommeren har talt hoppet, fratrækkes et hop ved registrering af scoren.

### Triple Under

Ved triple under tæller dommeren hvert hop, hvor begge fødder lander på gulvet samtidig efter, at tovet har passeret under fødderne tre gange og roteret tre gange forlæns rundt om kroppen.

Triple unders skal være sammenhængende for at være udført korrekt. Når en sjiipper, har gennemført en triple under, stopper dommerne med at tælle hvis sjiipperen stopper, fejler eller hopper et andet skill end en triple under.

Hvis en sjiipper stopper før gennemførelsen af 15 sammenhængende triple unders, vil sjiipperen have endnu et forsøg. Hvis sjiipperen beslutter at benytte det andet forsøg, vil scoren blive nulstillet (ikke noteret) og sjiipperen vil få noteret scoren fra andet forsøg.

30 sekunder efter disciplinens begyndelse, vil sjiipperen ikke længere være berettiget til at starte hverken første eller andet forsøg og dommerne skal ikke tælle eventuelle triple unders udført af sjiipperen.

Tid, som dommerne bruger til at blive klar eller nulstille deres tællere, beregnes ikke med i de 30 sekunder. Bemærk dog, at hvis en sjiipper fejler indenfor de kaldte 30 sekunder og dommerne ikke er klar igen førend de 30 sekunder er gået, tillades sjiipperen at starte andet forsøg umiddelbart efter dommerne er klar selvom det er efter signalet for de 30 sekunder.

## Tyvstart

En tyvstart noteres, hvis en sjippers tov starter en rotation før start-signalet.

En tyvstart medfører et fratræk fra scoren – se værdi i afsnit om 'Beregning af score i speed og multiples discipliner'.

Alle dommere kigger efter tyvstarter og rapporterer eventuelle hændelser til overdommere. Flertallet af dommere skal være enige om, at en tyvstart har fundet sted for at et fratræk kan gives.

Alle dommere skal stadig bedømme disciplinen selvom en tyvstart finder sted.

## Forkert skift

I speed- eller multiple-discipliner i holdkonkurrencen registreres et forkert skift, hvis en sjippers tov starter en rotation eller hvis en sjipper tager tovene eller hopper ind i tovene inden skift-signalet.

Et forkert skift medfører et fratræk fra scoren – se værdi i afsnit om 'Beregning af score i speed og multiples discipliner'.

Alle dommere kigger efter forkerte skift og rapporterer eventuelle hændelser til overdommere. Flertallet af dommere skal være enige om, at et forkert skift har fundet sted for at et fratræk kan gives.

Hvis et forkert skift finder sted, skal alle dommere stadig bedømme disciplinen.

I speed- eller multiple-discipliner med mere end én sjipper, skal dommere stoppe med at tælle den forrige sjipper, så snart bip-lyden starter og tælle den næste sjipper. Eventuelle ekstra hop udført af den forrige sjipper tælles ikke, men straffes heller ikke.

I double dutch speed relay skal følgende rækkefølge benyttes:

Begynderrække:

- A og B svinger for C, som kigger på B
- C og A svinger for B, som kigger på A
- B og C svinger for A, som kigger på C

International række:

- A og B svinger for C, som kigger på B
- A og C svinger for D, som kigger på A
- D og C svinger for B, som kigger på C
- D og B svinger for A, som kigger på D

Hvis en sjipper ikke vender den rigtige vej, vil denne ikke blive talt indtil sjipperen vender den rigtige vej.

## Gulvovertrædelse

En gulvovertrædelse sker hver gang en hvilken som helst kropsdel af sjipperen, berører gulvet udenfor konkurrencegulvet. Linjerne er inkluderet i konkurrencegulvet.

Et hold kan få noteret en gulvovertrædelse for hver sjipper, som konkurrerer i disciplinen og som træder udenfor gulvarealet. Dette inkluderer også sjippere, som ikke hopper aktivt på tidspunktet for gulvovertrædelsen.

Ved en gulvovertrædelse stopper dommerne med at dømme/tælle og overdommeren skal mundtligt give sjipperne besked om, at de er udenfor konkurrencegulvet.

Dommerne genoptager bedømmelsen/tællingen, når sjipperne igen er indenfor konkurrencegulvet.

En sjipper kan ikke tildeles endnu en gulvovertrædelse førend sjipperen har gennemført et hop på konkurrencegulvet efter en gulvovertrædelse.

Hvis en gulvovertrædelse har indflydelse på, obstruerer eller hæmmer andre sjippere/holds tove, vil overdommeren tilkende det berørte hold endnu et forsøg. Det berørte hold kan bestemme om de ønsker at benytte det nye forsøg eller deres nuværende forsøg. De skal give overdommeren besked om dette før konkurrencegulvet forlades.

## BEDØMMELSE AF FREESTYLES

Dommere bedømmer freestyles ud fra sværhed og præsentation. Dommere kigger desuden efter påkrævede elementer og fratæk.

### SVÆRHED

#### Generelt

Sværhedsdommere vil tildele hvert udført skill i freestyles i single rope, wheel og double dutch en sværhed (level). Et skill defineres som en bevægelse af tovet og/eller sjiipperen udover et mellemhop, et alm. hop og et alm. side sving, som tildeles en sværhed. Værdier for sværhed og modifikationer beskrives nedenfor og vises vha. tabellen.

I toppen af hver kolonne i tabellen vises sværheden (0,5, 1, 2, osv.). Skills med den givne værdi er angivet nedenfor. Hver række viser skills grupperet som elementer (multiples, power, tovmanipulationer/kryds, osv.). Hvis et skill indeholder to elementer med værdier fra tabellen, skal de to værdier lægges sammen for at opnå den samlede sværhed. En sværhed på 0,5 lægger ikke sværhed til et andet skill/komponent.

I løbet af en freestyle noterer en sværhedsdommer sværheden for hvert gennemført skill indenfor disciplinens tidsgrænse.

#### Single Rope

Single rope freestyle skills og modifikationer er grupperet som elementer nedenfor. Hvis forskellige skills udføres i freestyles med mere end én sjiipper, tildeles sværhed for det skill med den laveste sværhed. Hvis en sjiipper fejler i et skill, tæller dette skill ikke med og ingen sværhed tildeles indtil alle sjiippere igen udfører skills.

Sværhed	0	0,5	1	2	3	4	5	6
<b>Multiples</b>	Alm. hop		Double	Triple	Quad	Quintuple	Sextuple	Septuple
<b>Power</b>		Bubble (uafhængig af antal wraps)	Basis power (uden at trække tovet under): basis frog, basis push-up, body bounce, hop på ryggen mv.	Power (hvor tovet trækkes under): ud af frog, push.up, crab, high frog	En-armet power (hvor tovet trækkes under)			Baglæns power: darkside, sunny D
<b>Spring</b>			Vejrmølle, araber	Kraftspring, kip, suicide	Luftbårne spring			
<b>Tovmanipulation /kryds</b>	Sidesving	Alm. kryds, 180 (på gulvet)	En arm begrænset: toad, crougar, EB	Begge arme begrænset: AS, CL, TS, caboose, elephant, weave				
<b>Kast</b>			Alm. kast, inverse kast, snake kast, floater	Mic kast, kast af begge håndtag	Lasso (snake kast over hovedet)			
<b>Interaktioner</b>			En sjipper fanges, basis wheel, basis buk	Flere sjippere fanges, flere tove under ved scoop, buk med scoop	Flere sjippere scoopes med flere tove			
<b>Footwork</b>		Footwork						



Bedømmelse af wraps.

Der noteres en individuel sværhedsscore for hver gang tovet passerer under kroppen eller som et wrapped sidesving (+1 level når et wrapped tov hoppes over; med hver ekstra wrap omkring en kropsdel, som hoppes over, lægges 1 level til, med en begrænsning på +3).

Bedømmelse af kast.

Kast bedømmes som et separat skill medmindre tovet gribes og et skill udføres mens sjiipperen stadig er i luften.

Bedømmelse af multiples.

En multiple er når tovet roterer mere end én gang rundt om sjiipperen, mens sjiipperen er i luften. Hvis multiplen starter med et sidesving, skal sjiipperens fødder have sluppet gulvet inden tovet passerer forbi fødderne. Hvis multiplen slutter med et sidesving, skal tovet ligeledes have passeret forbi sjiipperens fødder, inden sjiipperen lander på gulvet. Hvis dette ikke er tilfældet, tæller disse rotationer ikke med i det givne skill og bedømmes ud fra det reducerede antal rotationer.

Følgende modifikationer lægger 1 level til det udførte skill (medmindre andet er angivet):

Multiples

- Rotation af kroppen (minimum 270 grader i lodret eller vandret retning): EK, BC, Full twist
- Der gives en ekstra level (+1) for hver 180 grader der roteres i luften udover 360 grader fx 540, 720, 900

Power/spring

- Kryds udført med power/styrke skill og/eller luftbårne spring (alm. kryds, EB, toad, ...)
- Landing i push-up, split eller crab position
- Landing i frog position (+2)
- Assisterede luftbårne interaktioner (medmindre en sjiipper støtter en anden sjiipper hele vejen rundt i det luftbårne spring; dette vil reducere sværhed med 1 level)
- Der gives en ekstra level (+1) for hver 90 grader drejning i power hvis tovet trækkes under

Tovmanipulationer/kryds

- Kryds-kryds kombinationer (AS-AS, alm. kryds-alm. kryds, AS-CL så længe den øverste arm skiftes,...)
- Go-go's/crazy criss cross (en arm kryds to gange omkring krop, ben eller arm uden at krydse ud)
- Wraps (bedømmes som beskrevet ovenfor)
- Ændring i tovretning i luften (tov i EK fortsætter i samme retning så tæller ikke)
- Skifte håndtag
- Overgangshop (hoppe et skill med én arm begrænset og i ét hop skifte til et skill i modsatte side med én arm begrænset (fx crougar-crougar))

Kast

- Gripe et kast i en begrænset position
- Kaste et håndtag i en begrænset position hvis og kun hvis hånden er helt bagved kroppen (bag ryggen eller bag begge ben)
- Gripe et kast med andet end hånden (fx scoope tovet, squeeze tovet med en kropsdel eller fange tovet på en fod, skulder eller lignende, hoppe over tovet med tovet fanget på en kropsdel)

Negative modifikationer/begrænsninger

- -1 level: spring hvor tovet holdes i én hånd

## Undtagelser

- Kip og kraftspring med whip (tovet trækkes under før landing) er level 6
- Money-maker/kamikaze frog, flik flak hvor tovet trækkes under før landing på hænderne er level 7

## Eksempler og forklaring

Tabellen skal ses som grundlæggende redskab til bedømmelse af sværheden af et udført skill. En alm double under er level 1. Hvis en begrænset arm tilføjes til en double under (fx double under toad) skal en dommer score 1 level for double under og 1 level for en begrænset arm dvs. at dommeren skal notere en level 2 for det samlede skill. Hvis det samme skill udføres i en triple under, skal dommeren notere level 3 for det samlede skill. Begrænset arm er level 1, triple under er level 2, hvilket betyder, at TJ er level 3

Adskillige basis skills kan lægges sammen for at skabe et skill med en højere sværhed. For eksempel er en baglæns salto med en triple under og en begrænset arm (TJ) samlet level 6. Baglæns salto er level 3, triple under er level 2 og en begrænset arm er level 1.

Alm. kryds øger ikke sværheden i multiples, men de øger sværheden i power og spring. En isoleret frog er level 2 for udgangen af frog med tovet trukket under. Hvis armene krydses i udgangen fra frog bliver det level 3.

En dommer skal være tilstrækkelig bekendt med Rope Skipping bevægelser og skills således, at de let kan bestemme sværheden af et skill, når det udføres og notere det korrekte level.

## Double Dutch

Double dutch skills og modifikationer er grupperet i elementer nedenfor. Hvis forskellige skills udføres samtidig i double dutch pairs freestyle, tildeles sværheden for det udførte skill med den laveste sværhed, medmindre interaktionen er beskrevet som en modifikation.

Double dutch scores per snapshot, som er summen af sværheden af det skill som hopperen udfører når tovet passerer under fødderne/hænderne sammenlagt med sværheden af det som svingerne udfører med det tov der passerer.

Eksempel: når et tov passerer går hopperen fra opretstående position til push-up (L2), på næste tov går hopperen fra push-up til opretstående position (L2) og én svinger begrænser dette tov ved at svinge under benet i crougar (+1), hvilket samlet giver et snapshot på 3. Sekvensen scores således som level 2, level 3.

En sværhed tildeles til alle hop, hvor alle sjiipperne er aktivt involveret i det udførte skill.

Eksempel: hjælp til en salto ind i tovene, mens hjælperen står udenfor tovene, tildeles en sværhed, da sjiipperen er aktivt involveret i udførelsen. Tilsvarende kan svingertricks tildeles en sværhed alene, så længe hopperne hopper inde i tovene.

Sværhed	0	0,5	1	2	3	4
<b>Multiples</b>	Alm. hop		Double	Triple og quad	Quintuple og sextuple	Septuple og oktole
<b>Power</b>			Mountain climber, power uden hop over tov (fx up the ladder push-up), piggyback	Frog, push-up, crab, body bounce, hop på ryggen, split, buk, kip	Hand hop, high frog, bro	
<b>Spring</b>			Vejrmølle, araber, 360-grader rotation af kroppen	Kraftspring, suicide	Luftbårne	
<b>Svingertricks</b>	Alm. svingning (forlæns og baglæns)	Synkron wheel (twin)	Pinwheel, wheel, svingertricks med én arm (fx crougar, kryds)	Svingertricks med flere arme (fx begrænsning af begge arme, power, spring)		
<b>Kast</b>			Helicopter, floater	Mic kast, kast med to håndtag		
<b>Skift</b>		Alm. skift (sjipper hopper ikke ind på næste tov)	Hurtigt skift, wheel skift. Byt af håndtag i wheel, interaktion mellem hopper og svinger			
<b>Footwork</b>		Footwork				

Et svingertrick vil kun lægge sværhed til, hvis svingerne skifter mellem svingertricks. Dette betyder, at et svingertrick ikke vil fortsætte med at lægge sværhed til, hvis svingeren holder svingertricket i mere end to hop.

For svingertricks udført i wheel skal dommeren benytte sværhedstabellen for wheel med +1 for at svinge i wheel og herudover sværheden ifølge wheel sværhedstabellen. Bemærk at 0,5 skills ikke øger sværheden af et andet skill eller komponent.

Sværheden for svingertricks tillægges per svinger. Undtaget er dog:

- Basis pinwheel
- Basis wheel

Det betyder, at hvis begge svingere begrænser det samme tov under et ben i crougar-position når de svinger alm. double dutch tildeles de +1 level hver.

Følgende modifikationer vil lægge 1 eller flere levels til det udførte skill (medmindre andet er angivet):

Power/spring

- En ekstra level (+1) for hver 90 grader drejning i power, hvor tovet hoppes over
- En-armed frog lignende skills
- En ekstra level (+1) for hver 360 grader rotation af kroppen i power eller spring

Interaktioner

- Power skills udført over en anden sjiipper; og en ekstra level (+1) for hvert ekstra lag i et power skill
- +2 levels for luftbårne spring over en anden sjiipper
- Assisterede luftbårne spring interaktioner (medmindre en sjiipper assisterer den anden sjiipper hele vejen rundt i det luftbårne spring, hvilket vil reducere level med 1)

## Wheel

Ved bedømmelse af wheel bedømmes hvert skill udført af hver sjiipper, medmindre sjiipperne hopper synkroniseret wheel i alm. hop tovmanipulation/kryds eller footwork. I dette tilfælde tildeles sjiipperne én sværhed for det udførte og kun det skill med den laveste sværhed noteres. Skills som udføres i en single rope facon, hvor tovene ikke er delte, vil ikke blive bedømt.

Wheel skills og modifikationer er grupperet i elementer nedenfor.

Sværhed	0	0,5	1	2	3	4	5	6
<b>Multiples</b>	Alm. hop		Double	Triple	Quad	Quintuple	Sextuple	
<b>Power</b>		Bubble (uafhængig af antal wraps)	Basis power (uden at tovet trækkes under): basis frog, basis push-up, body bounce, hop på ryggen mv.	Power (tovet trækkes under): frog, push.up, crab, high frog	En-armet power (tovet trækkes under)			Baglæns power: darkside, sunny D (hvis udført at begge sjippere samtidig)
<b>Spring</b>			Vejrmølle, araber	Kraftspring, kip, suicide	Luftbårne spring			
<b>Tovmanipulation /Kryds</b>	Sidesving	Alm. kryds, 180 (på gulvet)	En arm begrænset: toad, crougar, EB	Begge arme begrænset: AS, CL, TS, caboose, elephant, weave				
<b>Kast</b>			Alm. kast, inverse kast, snake kast, floater	Mic kast, kast af begge håndtag	Lasso (snake kast over hovedet)			
<b>Scoops /Interaktioner</b>		Bytte plads	En sjipper fanges	Flere sjippere fanges, flere tove under ved scoop, buk med scoop	Flere sjippere fanges med flere tove			
<b>Footwork</b>		Footwork						

Følgende modifikationer vil lægge 1 level til det udførte skill (medmindre andet er angivet):

#### Multiples

- Rotation af kroppen (min. 270 grader i vertikalt eller horisontalt i luften): EK, BC, Full twist
- En ekstra level (+1) for hver 180 grader drejning i luften udover 360 grader fx 540, 720, 900

#### Power/spring

- Kryds udført i power og/eller luftbårne spring
- Landing i push-up, split eller crab
- Landing i frog (+2)
- Assisterede luftbårne spring interaktioner (medmindre en sjipper assisterer den anden sjipper hele vejen rundt i det luftbårne spring, hvilket vil reducere level med 1)
- En ekstra level (+1) for hver 90 grader drejning i power, hvor tovet hoppes over

#### Tovmanipulation/kryds

- Kryds-kryds kombinationer (AS-AS, alm. kryds-alm. kryds, AS-CL så længe den øverste arm skiftes, ..)
- Go-go's/crazy criss cross (en arm krydser to gange omkring krop, ben eller arm uden at krydse ud)
- Wraps (bedømmes som beskrevet ovenfor)
- Ændring i tovretning i luften (tov i EK fortsætter i samme retning så tæller ikke)
- Skifte håndtag
- Overgangshop (hoppe et skill med én arm begrænset og i ét hop skifte til et skill i modsatte side med én arm begrænset (fx crougar-crougar))

#### Kast

- Gribe tovet i en begrænset position
- Kaste tovet i en begrænset position, hvis og kun hvis hånden er bag kroppen (bag ryggen eller bag begge ben)

#### Negative modifikationer

- -1 level: Spring, hvor tovet holdes i én hånd

#### Undtagelser

- Kip og kraftspring, hvor tovet trækkes under er level 6
- Moneymaker/kamikaze frog, baglæns kraftspring, hvor tovet trækkes under før landing på hænderne er level 7



## PRÆSENTATION

Præsentation er opdelt i to forskellige dommere:

- Sjipper præsentation/Athlete Presentation (Pa)
- Serie præsentation/Routine Presentation dommere (Pr).

Disse dommere markerer +, √, - gennem serien.

### Sjipper præsentation/Athlete Presentation (Pa) – Form og udførelse (teknik)

For at bedømme form og udførelse skal en dommer kigge efter kropsholdning, krospositionering, højde samt flow og bue på tovet. Skills bør udføres i den bedst mulige retning for at dommere og publikum kan se det viste såvel som æstetikken.

Dommere vil sætte et mærke for form og udførelse for hvert udført skill.

I freestyles med mere end én sjipper, skal dommeren notere gennemsnittet af sjippernes form og udførelse for hvert skill. For eksempel, hvis en sjipper i en serie med to sjippere har fremragende form og udførelse og den anden har basis form og udførelse, skal dommeren notere gennemsnitlig form og udførelse for dette skill.

Form og udførelse (teknik)		
- Basis	√ Gennemsnitlig	+ Fremragende
Foroverbøjet position, viser mangel på dygtighed, fokus mod gulvet	Foroverbøjet for at kunne udføre skill	Opretstående position – skuldre og hoved oppe, ryggen ret
Bruger mange kræfter på at udføre tricket. Ben eller ryg er bøjet for at udføre skill	Udfører bevægelsen godt nok til at fuldføre skill, men med mindre 'pauser' i udførelsen	Rene linjer og god form hele tiden når skill udføres
Tøven mellem skills, tydelig indsats mellem skills. Lange pauser/bobler i løbet af serien	Mindre tøven. Udfører kortere pauser i udførelsen af serien	Jævnt flow mellem skills og overlegen udførelse af serie
Tovets bue er 'wobbly'	Tovets bue er ikke fremragende, men heller ikke dårlig	Tovets bue er kontinuer og jævn
Kæmper for at fuldføre skill. Lav og hård landing	Kort pause i formen ved landing. Tydeligt, at det kræver kræfter at fuldføre skill	Viser fremragende atletik. Høj hoppehøjde med bløde landinger. Oprejste landinger eller i korrekt form til udførelse af næste skill.
Skill udføres i en position, hvor det er svært at vurdere	Skill udføres i en ikke ideel position på gulvet	Skill udføres i god position for publikum og dommere. Retning og position på gulvet er visuelt tilfredsstillende for publikum
Par eller hold er ikke koordinerede og synkroniserede og/eller skal koncentrere sig om hinanden for at blive sammen	Par eller hold er koordinerede og synkroniserede	Par eller hold er perfekt koordinerede og synkroniserede uden brug af kræfter

### Sjipper præsentation/Athlete Presentation (Pa) – Fejl

Sjippe præsentations dommeren tæller også fejl. Se beskrivelse af fejl i afsnit om 'Fratræk'.

## Serie præsentation/Routine presentation (Pr) – Underholdning

For at bedømme underholdningsværdien af en serie skal en dommer kigge efter unikke og originale skills og kombinationer, varieret bevægelse på konkurrencegulvet and flydende overgange mellem skills.

Serie præsentationsdommerne vil også kigge efter repetition og gentagne skills. Dette inkluderer gentagelse af eksakt samme skill, men også sektioner af en serie, som begynder at se repetitive ud. For eksempel lange sekvenser med multiples, lignende svingertricks osv. Dommere vil sætte et mærke for underholdning minimum hvert andet sekund.

Fra tredje gang og frem (dvs. tredje, fjerde, femte gang...) et eksakt skill gentages i løbet af en serie, vil det modtage et fratæk i scoren. Hvis et skill gentages mere end to gange, skal dommeren notere et særligt mærke for eksakt gentagelse – ud over deres underholdningsmærke for repetition. Bemærk, at et gentaget skill ikke nødvendigvis viser generel repetition.

Variationer, som ikke betragtes som gentagelse:

- Ændring af retning (forlæns vs. baglæns)
- Forskellige ind- og udgang af skill

Variationer, som betragtes som gentagelse:

- Udføre skill til anden side eller med anden arm
- Udføre skill i en anden retning ift. gulvet eller tovet (fx kigge nord, syd, øst, vest)
- Skill udført af en anden sjipper (eller anden kombination af sjippere) i serien

For at vurdere gentagelser i double dutch er det vigtigt at se på det samlede skill (kombinationen af det/de skills som hopperen og det/de skills svingerne udfører). En hver ændring i hopper eller svinger skill ændrer det samlede skill. Hvis man udelukkende skifter sjippere, men udfører det samme samlede skill, betragtes det stadig som eksakt gentagelse.

Underholdning		
- Basis	√ Gennemsnitlig	+ Fremragende
Viser mangel på tillid, anstrenger sig ikke på at komme i kontakt med dommere eller publikum, ingen synlig øjenkontakt	Har en smule kontakt med dommere og publikum, men er synligt koncentreret indad gennem serien	Stærkt showmanship og tilstedeværelse. Sjipper(e) viser en serie som fanger dommernes og publikums opmærksomhed. Anstrenger sig for at etablere øjenkontakt og kontakt til publikum
Delen af serien er forudsigelig og/eller ikke designet til publikums perspektiv	Delen af serien er hverken interessant eller forudsigelig	Delen af serien er interessant og underholdende at se
Delen af serien er gentagende sammenlignet med andre dele af serien, sjipperen virker til at have et begrænset repertoire af skills, præcise skills gentages	Delen af serien har nogen variation af skills og kombinationer med nogle gentagelser sammenlignet med den fulde serie	Delen af serien viser variation sammenlignet med den fulde serie
Forudsigelig bevægelse eller ingen bevægelse, begrænset eller ingen retningsændring af tovet	Sjippere bevæger sig og benytter konkurrencegulvet, men bevægelser og sjippere bliver ét sted i en længere periode	Retninger at tov og bevægelser er varierede og uforudsigelige (interessante at se på)

Ukontrollerede overgange og pauser i flow	Overgange mellem skills eksisterer, men de er ikke interessante eller veludførte	Sjipperne udfører jævne overgange mellem dele af serien uden af anstrenge sig
Begrænset variation af skills; serie udføres i sekvenser, forudsigelig og simpel koreografi	Skills er hverken meget originale eller meget forudsigelige	Originale bevægelser, sekvenser og koreografi, 'wow'-faktor

### Serie præsentation/Routine presentation (Pr) – Musikalitet

For at bedømme musikalitet i en freestyle, skal dommere kigge efter effektiv anvendelse af musikken, unikt musikvalg og koreografi. Dommere vil sætte et mærke for musikalitet min hvert andet sekund.

Hvis en freestyle ikke benytter musik, skal denne kategori kun markeres med ét minus. Hvis en konkurrence af en årsag ikke gennemføres med brug af musik, skal denne kategori ikke bedømmes.

Musikalitet		
- Basis	√ Gennemsnitlig	+ Fremragende
Accenter i musikken passer ikke til element i serien; begrænset sammenhæng mellem takt og sjipperens bevægelse	Der hoppes nogle gange i takt til musikken; nogen samhørighed mellem accenter i musikken og serien	Serien er hele tiden i takt til musikken; fremragende brug af accenter i musikken, som understreger serien
Sjipperne benytter ikke musikken til at skabe sammenhæng til koreografi eller stil	Sjipperne omfavner musikkens sjæl og stil	Sjippestilen matcher musikken; serien fortæller en historie med musikken, skaber en emotionel sammenhæng med musikken
Ingen virksom start- og/eller slutposition	Sjipperen har en start og slutposition/sekvens, men den bidrager ikke til serien kvalitet	Startposition/sekvens skaber spænding; slutposition markerer en klar og yndefuld slutning

## PÅKRÆVEDE ELEMENTER

For at sikre, at alle freestyles er velbalancerede og varierede, skal sjipperne udføre særlige typer skills eller elementer. For hvert påkrævet element, som ikke udføres til fulde, vil der blive fratrukket point fra scoren.

### Generelt

- Sjippere skal succesfuldt udføre et skill, som kan tildeles en sværhed for at det kan tælle som et påkrævet element
- Påkrævede elementer kan udføres i isolation eller i sæt
- Sjippere kan udføre flere påkrævede elementer i samme skill
- Påkrævede elementer kan udføres på alle sværhedsniveauer. Dog skal tovet hoppes over umiddelbart efter et påkrævet element
- I single rope pairs og team freestyle discipliner skal det påkrævede element udføres af alle sjippere samtidigt
- I double dutch og wheel discipliner kan det påkrævede element udføres af en hver af sjipperne eller en hver kombination af sjipperne (alle behøver ikke at udføre det påkrævede element for, at det kan tælle)

### Single rope

- 4 forskellige multiples
  - Skills hvor tovet passerer under sjipperens fødder mere end én gang i et hop
- 4 forskellige spring og/eller power
  - Skills kræver, at sjipperen:
    - hopper på deres hænder eller forarme eller fra en startposition, hvor deres hænder eller forarme rører gulvet
    - hopper siddende
    - hopper på ryggen
    - hopper på maven
    - hopper i crab eller split/spagat-position
    - har hovedet under taljeniveau og samtidig har fødderne over taljeniveau
- 4 forskellige wraps og/eller kast
  - Et kast tæller fra når sjippere kastet håndtaget og indtil tovet gribes igen og udfører en anden type hop/skill
  - Et wrap involverer, at man hopper/træder over tovet mens tovet er viklet omkring en af sjipperens kropsdele

I single rope freestyle discipliner med mere end én sjipper (single rope pairs freestyle og single rope team freestyle) eksisterer desuden følgende påkrævede elementer:

- 4 forskellige interaktioner
  - Hopperinteraktioner er skills udført på en måde, hvorpå sjipperne understøtter hinanden, deler et tov, fanger en anden sjipper med tovet og/eller udfører skills over/under hinanden

### Double dutch

- 4 forskellige svingertricks
  - Svinge tovene på en anden måde end i alm. double dutch eller med tovene i samme retning
  - Alm. double dutch svingning = svingning af tovene skiftevis i modsat retning uden multiples

- | • 4 forskellige spring og/eller power
  - | o Skills kræver, at sjipperen:
    - hopper på deres hænder eller forarme eller fra en startposition, hvor deres hænder eller forarme rører gulvet
    - hopper siddende
    - hopper på ryggen
    - hopper på maven
    - hopper i crab eller split/spagat-position
    - har hovedet under taljeniveau og samtidig har fødderne over taljeniveau

I double dutch freestyle discipliner med mere end tre sjippere (double dutch pairs freestyle og double dutch triad freestyle) eksisterer desuden følgende påkrævede elementer:

- | • 4 forskellige interaktioner
  - | o Hopperinteraktioner er skills udført på en måde, hvor hopperne støtter hinanden, udfører skills over/under eller rundt om hinanden og/eller har fysisk kontakt med hinanden

## Wheel

- | • 4 forskellige multiples
  - | o Skills hvor tovet passerer under sjipperens fødder mere end én gang i et hop
- | • 4 forskellige spring og/eller power
  - | o Skills kræver, at sjipperen:
    - hopper på deres hænder eller forarme eller fra en startposition, hvor deres hænder eller forarme rører gulvet
    - hopper siddende
    - hopper på ryggen
    - hopper på maven
    - hopper i crab eller split/spagat-position
    - har hovedet under taljeniveau og samtidig har fødderne over taljeniveau
- | • 4 forskellige wraps og/eller kast
  - | o Et kast tæller fra når sjippere kastet håndtaget og indtil tovet gribes igen og udfører en anden type hop/skill
  - | o Et wrap involverer, at man hopper/træder over tovet mens tovet er viklet omkring en af sjipperens kropsdele
- | • 4 forskellige interaktioner
  - | o Hopperinteraktioner er skills udført på en måde, hvor sjipperne støtter hinanden, udfører skills over/under eller rundt om hinanden og/eller har fysisk kontakt med hinanden. Herudover også skills, hvor sjipperne bytter plads ift. dommerne.

## FRATRÆK

### Fejl

En fejl defineres som en af følgende:

- Et hvert tidspunkt, hvor et tov stopper, medmindre der er tale om et wrap, ændring af tovetretning, fang af tov på en kropsdel og/eller grib af tov i en position
- Hvis en sjipper forsøger at gribe tovet, men ikke griber en hvilken som helst del af tovet under et kast
- Hvis et tov hives ud af en sjippers hånd under et skill

Hvis en forstyrrelse af tovet/tovene opstår, men det ikke medfører en fejl jf. ovennævnte kriterier, er det en 'bobble', ikke en fejl og skal således ikke tælles som en fejl. Dog skal forstyrrelsen noteres af præsentationsdommerne.

En ny fejl kan tælles på det næste tov, der forsøges hoppet.

I single rope discipliner kan et hold modtage flere fejl samtidig, hvis fejlen opstår i et andet tov.

I single rope interaktioner, wheel og double dutch discipliner, tæller det som én fejl, når en fejl opstår (ikke en fejl pr. sjipper). Fejl tælles pr. sæt tove ikke pr. sjipper.

### Gulvovertrædelse

En gulvovertrædelse sker hver gang en hvilken som helst kropsdel af sjipperen, berører gulvet udenfor konkurrencegulvet. Selve linjen er inkluderet i konkurrencegulvet.

Ved en gulvovertrædelse stopper dommerne med at dømme og skal ikke bedømme skills udført udenfor konkurrencegulvet. Dommerne genoptager bedømmelsen, når sjipperne igen er indenfor konkurrencegulvet.

En sjipper kan ikke tildeles endnu en gulvovertrædelse førend sjipperen har gennemført et skill på konkurrencegulvet efter en gulvovertrædelse.

Dommere skal notere alle gulvovertrædelser i løbet af en disciplin.

En gulvovertrædelse svarer til værdien af 1 fejl.

### Tidsovertrædelse

Hvis en sjipper starter serien før musikken starter eller hvis sjipperen hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter slutsignalet, registreres en tidsovertrædelse.

Hvis der ikke benyttes musik, starter tidstagningen, når sjipperen starter sin bevægelse af tovet eller en kropsdel og slutter når sjipperen slutter i en genkendelig 'slutposition'.

Der kan max. registreres 2 tidsovertrædelser pr. freestyle. Dommerne skal notere alle tidsovertrædelser i løbet af en disciplin.

En tidsovertrædelse svarer til værdien af 1 fejl.

## NYT FORSØG

### Generelt

Overdommeren i speed eller freestyle vil give besked til turneringsledelsen, hvis en sjiipper eller et hold har mulighed for et nyt forsøg i en disciplin. Sjiipperne/trænerne har max. 5 minutter til at beslutte, om de vil have et nyt forsøg. Hvis et nyt forsøg ikke ønskes, gives sjiipperen/holdet den oprindelige score.

Sjiipperen/Holdet vil have minimum 10 minutter mellem forsøgene, hvis dette ønskes.

Scoren i andet forsøg vil være den endelige score, hvis andet forsøg benyttes.

### Defekt tov

Hvis et tov knækker utilsigtet under en disciplin og flertallet af dommerne mener, at tovet er knækket, vil sjiipperen/sjiipperne få tildelt et nyt forsøg. Efter en sjiipper/sjiipperne har foladt konkurrencegulvet kan et knækket tov ikke meddeles.

Et knækket tov inkluderer, men er ikke begrænset til:

- Udviklet wire
- Tov adskilt fra håndtag
- Knækket tov
- Defekt håndtag, som hæmmer brugen
- En hver defekt som hæmmer tovets funktion

Hvis tovet igen får defekt i andet forsøg tildeles ikke et nyt forsøg. Sjiipperen/Holdet må dog medbringe et ekstra sæt tove til konkurrencegulvet, som kan benyttes, hvis defekt opstår igen. I single rope discipliner må der medbringes ét tov pr. sjiipper i disciplinen. I double dutch og wheel discipliner må ét ekstra sæt tove medbringes.

I holddiscipliner gives kun et ekstra forsøg uanset hvilken sjiipper der får en defekt. Dette betyder, at en sjiippers tov kan knække i første forsøg og en anden sjiippers tov kan knække i andet forsøg, men de vil stadig kun have max. to forsøg i alt.

### Fejl i musik

Hvis der opstår fejl i musikken i en disciplin, skal sjiipperne fortsætte uden musik. Efter disciplinen vil musikpasseren blive kontaktet for at bestemme om fejlen opstod på det udstyr, hvorfra musikken blev afspillet. Hvis dette var tilfældet tilbydes sjiipperne endnu et forsøg.

Hvis den forkerte musik spilles ift. den musik, som sjiipperne afleverede, skal de stoppe serien indenfor 5 sekunder. Hvis de kan aflevere den rigtige musik indenfor 10 minutter, vil de blive tildelt endnu et forsøg. Der vil ikke blive tildelt et nyt forsøg, hvis det forkerte musik er blevet afleveret.

## BEREGNING AF SCORER OG RESULTAT

### GENNEMSNIT

Hvis der er to dommere af en type, vil scoren være gennemsnittet af de to.

Eksempel: 112 og 114 → 113

Hvis der er tre dommere af en type, vil scoren være gennemsnittet af de to tætteste scorerer.

Hvis scorerne er lige langt fra hinanden, gives fordelingen til sjipperen, og gennemsnittet af de to højeste scorerer vil være den endelige score.

Eksempel 1: 112, 114 og 118 → 113

Eksempel 2: 112, 115 og 118 → 116,5

Hvis der er fire eller flere dommere af en type, vil den højeste og laveste score blive droppet og den endelige score vil være gennemsnittet af de resterende scorerer.

Eksempel: 112, 115, 118, 119, 121 → 117,33 (112 og 121 droppes)

### BEREGNING AF SCORE I SPEED OG MULTIPLES DISCIPLINER

Scorer fra de forskellige dommere samles og gennemsnit beregnes jf. afsnit om gennemsnit (a).

Tyvstart og forkerte skift giver et fratræk på 10 for hver hændelse.

Den endelige score er lig det beregnede gennemsnit fratrukket eventuelle tyvstarter og forkerte skift.

### BEREGNING AF SCORE I FREESTYLE

Scoren i freestyle er baseret på en kumulativ sværhedsmodel, hvor præsentation, påkrævede elementer, fratræk og gentagne skills kan påvirke scoren.

Sværheden beregnes ved at lægge points fra alle udførte skills sammen. Der er ingen begrænsning for sværhedsscoren.

Præsentation øger eller reducerer scoren med en procentsats beregnet ud fra præsentationsmærkerne (+, √ eller -).

Fratræk fratrækker en procentsats for fejl samt tids- og gulvovertrædelser.

Hvert manglende påkrævede element vil også fratrække en procentsats fra den totale score. Det samme er tilfældet for gentagne skills.

Resultatet for serien (kaldet R) opnås ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscoren (P), fratræksscoren (M), påkrævede elementer scoren (Q) og gentagne skills scoren (U). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times P \times M \times Q \times U$$



Beregningen af disse scorer beskrives nedenfor.

### Sværhed (D)

Der er intet maksimum på sværhedsscoren. Sværhedsscoren er summen af de samlede points for hvert udført skill i serien. Hver gang et skills udføres succesfuldt lægges værdien af det skill til sværhedsscoren.

Værdien af hver level/sværhed er omtrent:

Sværhed	0	0,5	1	2	3	4	5	6	7	8
Points pr. skill	0,00	0,13	0,18	0,32	0,58	1,05	1,89	3,40	6,12	11,02

For hver sværhedsdommer vil en sværhedsscore blive beregnet ved at gange antallet af gange sjiipperen udfører et skill med pointværdien for den tilsvarende sværhed. Eksempel: hvis en sjiipper udfører 10 level 1 skills, vil sjiipperen få 1,8 points ( $10 \times 0,18 = 1,8$  points).

Det totale antal point for hvert level blive lagt sammen for at finde den samlede sværhedsscore for den pågældende dommer. Eksempel: hvis en sjiipper udfører 10 level 1 skills, 10 level 2 skills og 10 level 3 skills, vil sjiipperen få 10,8 points ( $10 \times 0,18 + 10 \times 0,32 + 10 \times 0,58 = 10,8$  points).

Til sidst findes gennemsnittet af alle sværhedsdommernes scorer jf. afsnittet om gennemsnit og kaldes D.

### Præsentation (P)

Præsentationsscoren ganges med sværhedsscoren og kan således øge eller reducere scoren.

Præsentationsscoren kan påvirke serien i et spænd fra +35% til -35%. Præsentationsscoren kan opdeles i tre kategorier med følgende vægtning:

- Form/udførelse: 50% af de 35%
- Underholdning: 25% af de 35%
- Musikalitet: 25% af de 35%

Spændet på  $\pm 35\%$  kan med andre ord opdeles som følger:

- Form/udførelse:  $\pm 17,5\%$
- Underholdning:  $\pm 8,75\%$
- Musikalitet:  $\pm 8,75\%$

For at beregne præsentationsscoren, vil hvert mærke noteret af præsentationsdommeren, blive tildelt en værdi.  $\surd$  giver 0, - giver den negative værdi (-1) i kategorien og + giver den positive værdi (+1) i kategorien. Indenfor hver kategori tages gennemsnittet af alle mærker for alle dommere jf. afsnittet om gennemsnit. Alle kategorierne lægges sammen for at finde den endelige præsentations tilpasningsværdi (P).

### Fratræk (M)

Dommerne for påkrævede elementer og sjiipper præsentationsdommere tæller fejl. Gennemsnittet af disse findes for at finde antallet af fejl. Hver fejl vil trække 2,5% fra den samlede seriescore.

Sjiipper præsentationsdommerne tæller desuden tids- og gulvovertredelser. Disse lægges sammen, tages gennemsnittet af separat og lægges til den gennemsnitlige værdi for fejl for at bestemme det samlede fratræk (M).

## Gentagne skills (U)

Serie præsentationsdommere tæller gentagne skills. Gennemsnittet af disse findes for at bestemme antallet af gentagne skills. Hvert gentaget skill vil trække 1,25% fra den samlede score.

Det samlede fratæk for gentagne skills kaldes U.

## Påkrævede elementer (Q)

Hvert manglende påkrævede element trækker 3,5% fra scoren.

Eksempel fra Single Rope Freestyle:

	Antal påkrævet	Antal udført	Antal manglende påkrævede elementer	Fratræk
Multiples	4	4	0	0
Spring/Power	4	3	1	2,5 %
Wraps/Kast	4	1	3	7,5 %
			Samlet fratæk	10 %

Det samlede fratæk for påkrævede elementer kaldes Q.

## Resultat

Den endelige score tager sværhedsscoren og justerer procentvis op eller ned for presentation. Herefter justeres procentvis for eventuelle fratæk, herefter for gentagne skills og til sidst for eventuelle manglende påkrævede elementer. Resultatet kan ikke være lavere end 0.

Resultatet (R) findes således ved at gange sværhedsscoren (D) med presentationsscoren (P), fratæksscoren (M), scoren for påkrævede elementer (Q) and scoren for gentagne skills (U).

$$R = D \times P \times M \times Q \times U$$

## BEREGNING AF RANGERING

### Speeddiscipliner

Sjipperen eller holdet med det højeste resultat (R) rangeres først (rank 1). Sjipperen/Holdet med den anden højeste score rangeres 2 (rank 2) osv.

I tilfældet af uafgjort, hvor antallet af sjippere/hold (m) med den samme score (R), hvilket ville resultere i den samme rank (n), vil alle sjipperne/holdene blive tildelt den samme rank (n). Det næste resultat (R), rangeres med ranken plus antallet af sjippepre/hold (n+m). For eksempel hvis 3 sjippere (m=3) opnår det samme resultat i speed og tildeles rank 4, får de alle rank 4. Sjipperen med den næste score får rank 7, da n er 4 og m er 3 og summes 7.

### Freestylediscipliner

Sjipperen eller holdet med det højeste resultat (R) rangeres først (rank 1). Sjipperen/Holdet med den anden højeste score rangeres 2 (rank 2) osv.

I tilfælde af uafgjort, hvor flere sjippere/hold har samme score (R), vil sjipperne/holdene blive videre sammenlignet på deres fratræksscore (M). Sjipperen/Holdet med det laveste fratræk rangeres først.

Hvis dette ikke løser det uafgjorte resultat, hvor sjipper/hold har samme resultat og fratræksscore, vil sjipperen/holdene blive sammenlignet på scoren for påkrævede elementer (Q). Sjipperen/Holdet med laveste fratræk rangeres først.

Hvis dette ikke løser det uafgjorte resultat, hvor sjipper/hold har samme resultat, fratræksscore og score for påkrævede elementer vil sjipperen/holdene blive sammenlignet på sværhedsscoren (D). Sjipperen/Holdet med højeste sværhedsscore rangeres først.

Hvis dette ikke løser det uafgjorte resultat, hvor sjipper/hold har samme resultat, fratræksscore, score for påkrævede elementer og sværhedsscore vil sjipperen/holdene blive sammenlignet på presentationsscoren (P). Sjipperen/Holdet med højeste presentationsscore rangeres først.

Hvis dette ikke løser det uafgjorte resultat, hvor sjipper/hold har samme resultat, fratræksscore, score for påkrævede elementer, sværheds- og presentationsscore, vil sjipperne/holdet få samme rank n. Næste rank vil være n+m.

### **Resultat for overall og all around**

Vinder af overall/all around bestemmes ved summen af deres ranks i hver disciplin. Vinderen vil have den laveste rank sum. For eksempel hvis en sjipper placeres med rank 1, rank 2, rank 3 i de tre discipliner, er summen af ranks 6 ( $1+2+3=6$ ). Ranksummen kaldes T.

I Master ganges ranken for Single Rope Individual Freestyle med 2 før den lægges til summen.

I tilfælde af uafgjort omregnes scoren for hver disciplin til en normaliseret score for at bevare forskellen mellem scorerne, mens disciplinerne stadig spiller en lige rolle i resultatet. Den højeste score i en disciplin får en score på 100 og den laveste score får en score på 1.

Den normaliserede score for alle discipliner summeres til en samlet normaliseret score (tie breaker B). Sjipperen/Holdet med den højeste samlede normaliserede score rangeres først, den anden højeste rangeres 2 osv.