REGLER FOR GYMDANMARKS ROPE SKIPPING KONKURRENCER HOLD OG INDIVIDUELT 2027

GENERELLE REGLER 5
ALDER OG RÆKKER 6
DELTAGELSE I RÆKKER OG DIVISIONER 7
KATEGORI OG CROSS-RANKING 8
ANTAL SJIPPERE 9
DELTAGELSE PÅ HOLD 10
DISCIPLINER OG KONKURRENCER 10
START OG STOP PÅ DISCIPLINEN 11
MUSIK 12
BEKLÆDNING OG FODTØJ 12
HJÆLPEMIDLER 12
TOVE 13
SKADER 13
FEJL OG KLAGER 13
DOMMERE 14
Typer af dommere 14
Dommere ved konkurrencer 14
Forventninger til dommere og etiske retningslinjer 15
GENNEMGANG AF DISCIPLINER 16
MASTER 16
1. Single Rope Speed Sprint 30 sek. – Mini, Junior, Senior og 30+ Master 16
2. Single Rope Speed Endurance 3 min. – Mini, Junior, Senior og 30+ Master 16
3. Single Rope Single Freestyle – Mini, Junior, Senior og 30+ Master 16
4. Single Rope Triple Unders – Senior og 30+ Master (ekstra) 17
HOLD 17
1. Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. – 2. division Mini, Junior og Senior 17
2. Single Rope Speed Relay 4 x 30 sek. – 1. division 18
3. Single Rope Pairs Double Under 2 x 30 sek. – 1. division 18
4. Double Dutch Obligatorisk – 2. division Mini 19
5. Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. – 2. division Junior og Senior 19
6. Double Dutch Speed Relay 4 x 30 sek. – 1. division 20
7. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. – 1. division 20
8. Single Rope Freestyle – 2. og 1. division 21
9. Double Dutch Single og/eller Pairs Freestyle – 2. og 1. division 21
10. Wheel Freestyle – 1. division (ekstra) 21
11. 2 i 1-tov Freestyle – 2. division (ekstra) 22
DOUBLE DUTCH CONTEST 22
11. DDC Speed – 1. division 22
BEDØMMELSE AF SPEED OG MULTIPLES 23
GENERELT 23
Speed 23
Double Under 23
Triple Under 23
Tyvstart 24
Forkert skift 24
Gulvovertrædelse 25
BEDØMMELSE AF FREESTYLES 25
SINGLE ROPE 25
SVÆRHED 26
Gentagne skills 27
Påkrævede elementer 27

Sværheds matricer ... 28
PRÆSENTATION ... 35
Musikalitet ... 36
Form/Udførsel ... 36
Kreativitet ... 37
Underholdning ... 37
Variation/Gentagelse ... 37
FRATRÆK ... 38
Fejl ... 38
Pauser ... 38
Gulvovertrædelse ... 39
Tidsovertrædelse ... 39
DOUBLE DUTCH ... 39
SVÆRHED ... 40
HOPPERE ... 40
Holistisk bedømmelse ... 40
Tage højde for form og udførelse ... 40
Pauser ... 41
Gentagne skills ... 41
Hopper-matrix ... 41
SVINGERE ... 42
Holistisk bedømmelse ... 43
Tage højde for form og udførelse ... 44
Svinger-matrix ... 44
PRÆSENTATION ... 45
FRATRÆK ... 45
Fejl ... 45
Gulvovertrædelse ... 45
Tidsovertrædelse ... 46
WHEEL ... 46
SVÆRHED ... 47
Wheel-matrix ... 47
PRÆSENTATION ... 48
PÅKRÆVEDE ELEMENTER ... 48
FRATRÆK ... 49
Fejl ... 49
Pauser ... 49
Gulvovertrædelser ... 49
Tidsovertrædelser ... 49
2 I 1 TOV ... 49
SVÆRHED ... 50
PRÆSENTATION ... 50
PÅKRÆVEDE ELEMENTER ... 50
FRATRÆK ... 50
Fejl ... 50
Pauser ... 51
Gulvovertrædelser ... 51
Tidsovertrædelser ... 51
NYT FORSØG ... 52
Generelt ... 52
Defekt tov ... 52

Fejl i musik 53
BEREGNING AF SCORER OG RESULTAT 54
GENNEMSNIT 54
BEREGNING AF SCORE I SPEED OG MULTIPLES DISCIPLINER 54
BEREGNING AF SCORE I FREESTYLE 54
SINGLE ROPE FREESTYLE 54
Sværhed (D) 55
Præsentation (P) 55
Påkrævede elementer (Q) 56
Fratræk (M) 56
Resultat (R) 56
DOUBLE DUTCH FREESTYLE 56
Sværhed (D) 57
Præsentation (P) 58
Fratræk (M) 58
Resultat (R) 58
WHEEL FREESTYLE 58
Sværhed (D) 59
Præsentation (P) 59
Påkrævede elementer (Q) 59
Fratræk (M) 59
Resultat (R) 59
2 I 1 TOV FREESTYLE 59
Sværhed (D) 60
Præsentation (P) 60
Påkrævede elementer (Q) 60
Fratræk (M) 60
Resultat (R) 60
BEREGNING AF RANGERING 60
Speeddiscipliner 60
Freestylediscipliner 60
Resultat for overall 61

GENERELLE REGLER

GymDanmark tilbyder følgende Rope Skipping konkurrencer:

- Holdkonkurrence
  - 2. division Mini, Junior og Senior hold — Internationale/Nationale regler
  - 1. division Junior, Senior og 30+ hold — Internationale regler
- Double Dutch Contest (DDC)
  - 1. division Junior og Senior — Internationale regler
- Individuel konkurrence (Master)
  - 2. division Mini, Junior og Senior Master — Internationale/Nationale regler
  - 1. division Junior, Senior og 30+ Master — Internationale regler

I alle rækker er det tilladt kun at stille op i enkelte discipliner. I nogle konkurrencer udbydes der både konkurrence i discipliner samt overall, mens der i andre konkurrencer udelukkende udbydes disciplinkonkurrencer.

Der præmieres som følger:

Konkurrencetype	Række	Medaljer
Holdkonkurrence	2. division – JM, SM	2. division Mini: Deltagere fra den pågældende region: Deltagerpræmier til alle deltagere. Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres ikke. Deltagere, som ikke tilhører den pågældende region: Ingen deltagerpræmier, men kan deltage. Resultater offentliggøres ikke. 2. division Junior og Senior: Deltagere fra den pågældende region: Deltagerpræmier til alle Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres. Deltagere, som ikke tilhører den pågældende region: Ingen deltagerpræmier, men kan deltage. Resultater offentliggøres.
	1. division – Regionskonkurrence 1 og 2	Medaljer i alle discipliner. Disciplinmedaljer uddeles såfremt der er min. 3 hold tilmeldt i disciplinen*. Der uddeles ikke medaljer i overall. Resultater offentliggøres.
Holdkonkurrence	2. division – Forbundsmesterskab	2. division Mini: Deltagerpræmier til alle deltagere i konkurrencen. Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres ikke. 2. division Junior og Senior: Deltagerpræmier til alle Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres.
	1. division – DM	Medaljer i alle discipliner og overall. Medaljer i discipliner og overall uddeles såfremt der er min. 3 hold tilmeldt i rækken*. Resultater offentliggøres.
DDC	1. division – DM	Medaljer i disciplinen uddeles såfremt der er min. 3 hold tilmeldt i rækken. Resultater offentliggøres.

Individuel konkurrence (Master)	2. division Master - Forbundsmesterskab	2. division Mini: Deltagerpræmier til alle deltagere i konkurrencen. Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres ikke. 2. division Junior og Senior: Deltagerpræmier til alle. Der uddeles ikke medaljer i discipliner eller overall. Resultater offentliggøres.
	1. division Master - DM	Medaljer i discipliner og overall. Medaljer i discipliner og overall uddeles såfremt der er min. 3 sjippere tilmeldt i rækken*. Resultater offentliggøres.

* Bemærk, regler om cross-ranking i 1. division hold og Master (se afsnit om 'Kategorier og cross-ranking')

En sjipper på et hold skal minimum deltage i én af de fire discipliner i overall for at modtage en medalje for overall. Kun sjippere, som hopper en given disciplin, modtager medaljer for disciplinen.

ALDER OG RÆKKER

Sjipperens alder per 31. december i det kalenderår hvor konkurrencen finder sted, er afgørende for hvilken aldersgruppe sjipperen tilhører.

Holdkonkurrence	2. division Mini	11 år og under	Sjippere må ikke fylde 12 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted
	2. division Junior	12-15 år	Sjippere må ikke fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Der må gerne være yngre sjippere på holdet.
	2. division Senior	16 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Resten af holdet må gerne være yngre.
Holdkonkurrence	1.division Junior	12-15 år	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 12 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Resten af holdet må gerne være yngre. Ingen må fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	1.division Senior	16 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Resten af holdet må gerne være yngre.
	1. division 30+	30 år og over	Alle sjippere på holdet skal min. fylde 30 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.

DDC	1.division Junior	12-15 år	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 12 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Resten af holdet må gerne være yngre. Ingen må fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	1.division Senior	16 år og over	Min. én sjipper på holdet skal være fyldt 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted. Resten af holdet må gerne være yngre.

Individuel konkurrence	2. division Mini Master	11 år og under*	Sjipperen må ikke fylde 12 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	2. division Junior Master	12-15 år*	Sjipperen må ikke fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	2. division Senior Master	16 år og over*	Sjipperen skal min. fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	1. division Junior Master	12-15 år*	Sjipperen må ikke fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	1. division Senior Master	16 år og over*	Sjipperen skal min. fylde 16 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.
	1. division 30+ Master	30 år og over*	Sjipperen skal min. fylde 30 år i det kalenderår, hvor konkurrencen finder sted.

*Bemærk aldersgrupper for Master 2027 følger aldersgrupper for konkurrencer i 2028.

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 OG DIVISIONER

Hold

Hold kan frit vælge, om de ønsker at deltage i 2. eller 1. division i Junior og Senior i en given sæson. Komité for Rope Skipping vil gerne sparre med trænere og vejlede ift. hvilken række et hold anbefales at deltage i.

En sjipper må ikke deltage i 2. division for hold (overall eller enkeltdiscipliner) i samme konkurrencesæson (august-juni), som denne deltager i 1. division for hold og omvendt.
Det er tilladt for en sjipper at konkurrere i 2. division hold og 1. division Master og omvendt i samme konkurrencesæson.

Hvis en sjipper tidligere har deltaget på et hold i 1. division, må sjipperen som udgangspunkt ikke deltage i 2. division for hold igen. Eventuelle dispensationer fra dette skal til en hver tid godkendes af Komité for Rope Skipping. Hvis der søges om dispensation til, at flere sjippere rykkes fra 1. til 2. division for hold, må disse sjippere ikke placeres på samme hold i 2. division (disciplin eller overall).

I Mini konkurreres der udelukkende i 2. division. I 30+ konkurreres der udelukkende i 1. division.

Master

Sjippere kan frit vælge, om de ønsker at deltage i 2. eller 1. division i Junior og Senior Master.
Komité for Rope Skipping vil gerne sparre med trænere og vejlede ift. hvilken række et hold anbefales at deltage i.

En sjipper skal vælge enten 2. eller 1. division og kan ikke konkurrere på tværs af divisioner i den pågældende Masterkonkurrence.

Det er tilladt for en sjipper at konkurrere i 2. division i Master og 1. division i hold og omvendt i samme konkurrencesæson (august-juni).

Hvis en sjipper tidligere, har deltaget i 1. division Master, må sjipperen som udgangspunkt ikke deltage i 2. division Master igen.

I Mini konkurreres der udelukkende i 2. division. I 30+ konkurreres der udelukkende i 1. division.

KATEGORI OG CROSS-RANKING

2. division

Mini- og Juniorrækkerne i holdkonkurrencen er kønsneutrale.
Begge køn behøver ikke at være repræsenteret i holddiscipliner i de kønsneutrale rækker i 2. division selvom holdet har både drenge og piger på holdet.
I seniorrækken i holdkonkurrencen er der tre kategorier: mænd, kvinder og mix.

Mini- og Juniorrækkerne i den individuelle konkurrence er kønsneutrale.
Seniorrækken i den individuelle konkurrence er opdelt i to kategorier: mænd og kvinder.

1. division

I Junior og Senior i holdkonkurrencen er der tre kategorier: drenge/mænd, piger/kvinder og mix.
I 30+ i holdkonkurrencen konkurreres der kønsneutralt.
I DDC konkurreres der kønsneutralt.
I alle rækker i den individuelle konkurrencer er der to kategorier: drenge/mænd og piger/kvinder.

I 1. division skal begge køn være repræsenteret i alle discipliner i holdkonkurrencen i mix-kategorien. Dette gælder også hvis mix-holdet kun har én pige/dreng på holdet.

I 1. division konkurrerer alle kategorier selvstændigt.
Hvis der er færre end 3 hold/sjippere tilmeldt i en disciplin eller overall i 1. division benyttes cross-ranking.
Kategorier cross-rankes som følger:

1. Piger/Kvinder → Mix (hold) – hvis ikke muligt: Piger/Kvinder → Drenge/Mænd (hold)
2. Mix → Drenge/Mænd (hold) – hvis ikke muligt: Mix → Piger/Kvinder (hold)
3. Drenge/Mænd → Mix (hold) – hvis ikke muligt: Drenge/Mænd → Piger/Kvinder (hold)
4. Drenge/Mænd → Piger/Kvinder (Master)
5. Piger/Kvinder → Drenge/Mænd (Master)

Der cross-rankes ikke på tværs af aldersgrupper.
Der cross-rankes ikke i DDC.

Hvis en kategori får færre end tre deltagende hold/sjippere efter programmets offentliggørelse og på konkurrencedagen pga. sene afbud eller lignende cross-rankes ikke.
Hvis den række der cross-rankes mod får færre end tre hold efter programmets offentliggørelse, cross-rankes der stadig.

Hvis en kategori har tre eller flere deltagere, men en anden ikke har, rankes og præmieres den store kategori som normalt, mens den mindre kategori rankes mod den større kategori. Kun deltagere, som placeres i top-3 mod den større kategori, præmieres. Sammenligningen, der udføres ifm. cross-ranking, foretages for hele kategorien og ikke for hver enkel deltager.

Eksempel
Hvis der i mande-rækken kun er to deltagere i Single Rope Speed Sprint med følgende resultater:

Deltager (M)	Resultat
A	85
B	84

Cross-rankes denne mod resultaterne fra kvinde-rækken, da der er færre end 3 deltagere.

Kvinde-rækken har følgende resultater:

Deltager (K)	Resultat	Rank
C	90	1
D	83	2
E	76	3
F	75	4

De to rækker sammenlignes:

Deltager	Resultat	Rank
C (K)	90	1
A (M)	85	2
B (M)	84	3
D (K)	83	4
E (K)	76	5
F (K)	75	6

Og følgende medaljer vil blive uddelt:

Kvinder:
- Guld: Sjipper C
- Sølv: Sjipper D
- Bronze: Sjipper E

Mænd:
- Sølv: Sjipper A
- Bronze: Sjipper B

ANTAL SJIPPERE

For hold, som deltager i en enkeltdisciplin i holdkonkurrencerne, består holdet af det antal sjippere, som disciplinen kræver.
For hold, som deltager i overall konkurrencer, består holdet af følgende antal sjippere:

- 2. division hold: Holdene skal bestå af 3-4 sjippere i overall
- 1. division hold: Holdene skal bestå af 4-5 sjippere i overall

Mini/Junior/Senior Master er individuelle konkurrencer.

DELTAGELSE PÅ HOLD

2. division
Det er tilladt at have én genganger på et overall-hold. Sjippere må således 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 på to hold. Gengangere må gerne gå på tværs af aldersgrupper i den pågældende konkurrence.
En genganger må ikke deltage i en ekstradisciplin, som gengangeren også hopper på et overall-hold. En genganger må gerne hoppe samme disciplin på to overall hold.

1. division
Sjippere i 1. division for hold må deltage på max. ét overall hold og max. én gang i en given disciplin. Dette gælder også på tværs af aldersgrupper og kategorier.
Alle sjippere på et overall-hold skal deltage i minimum én af de fire tællende discipliner.

DISCIPLINER OG KONKURRENCER

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

2. division - hold

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i overall
Mini	Single Rope Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Obligatorisk (3 pers.) (max. 90 sek.) Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) 2i1 tov Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.)	Single Rope Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Obligatorisk (3 pers.) (max. 90 sek.) Double Dutch Single Freestyle (3 pers.)
Junior Senior	Single Rope Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) (60-75 sek.) 2i1 tov Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.)	Single Rope Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Speed Relay (3 pers.) 3 x 30 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) (60-75 sek.)

1. division - hold

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i overall
Junior Senior 30+	Single Rope Speed Relay (4 pers.) 4 x 30 sek. Single Rope Pairs Double Unders (2 pers.) 2 x 30 sek. Single Rope Pairs Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.) Single Rope Team Freestyle (4 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Speed Relay (4 pers.) 4 x 30 sek. Double Dutch Speed Sprint (3 pers.) 1 x 60 sek. Double Dutch Single Freestyle (3 pers.) (60-75 sek.) Double Dutch Pairs Freestyle (4 pers.) (60-75 sek.) Wheel Pair Freestyle (2 pers.) (0-75 sek.)	Single Rope Speed Relay (4 pers.) 4 x 30 sek. Single Rope Team Freestyle (4 pers.) (0-75 sek.) Double Dutch Speed Relay (4 pers.) 4 x 30 sek. Double Dutch Pairs Freestyle (4 pers.) (60-75 sek.)

1. division - DDC

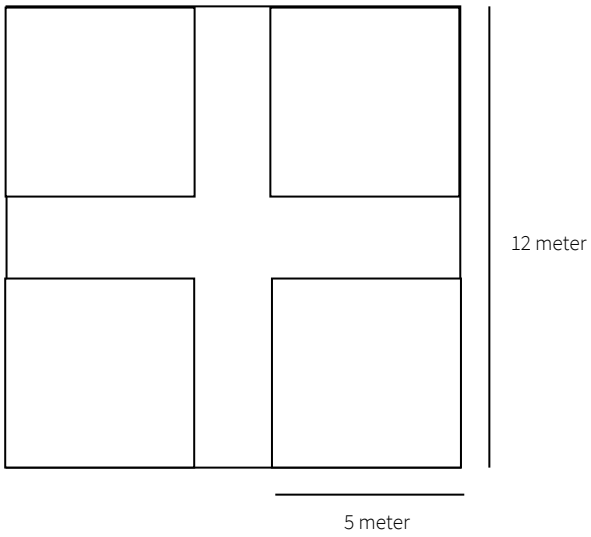
	Disciplin, der konkurreres i
Junior Senior	DDC Speed (3 pers.) 1 x 30 sek.

1. og 2. division - Master (individuel konkurrence)

	Discipliner der konkurreres i enkeltvis	Discipliner der indgår i overall
Mini Junior	Single Rope individual Freestyle (0-75 sek.) Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.	Single Rope individual Freestyle (0-75 sek.) Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.
Senior 30+	Single Rope individual Freestyle (0-75 sek.) Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min. Single Rope Triple Unders	Single Rope individual Freestyle (0-75 sek.) Single Rope Speed Sprint 30 sek. Single Rope Speed Endurance 3 min.

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 er sjipperen udenfor gulvet. I freestyle gives fratræk for gulvovertrædelse og eventuelle holdkammerater bedømmes ikke så længe en sjipper er udenfor gulvet. I speeddiscipliner tælles der ikke, så længe en sjipper er udenfor gulvarealet. Der gives ikke fratræk for gulvovertrædelse i speed.
Det er ikke en gulvovertrædelse, 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. 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 sjipper starter serien før musikken starter registreres en

tidsovertrædelse. Hvis sjipperen hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter slutsignalet i single rope, wheel eller 2 i 1 tov, registreres en tidsovertrædelse. Hvis sjipperne hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter længden på disciplinen eller efter deres musik er stoppet eller hvis sjippernerne ikke hopper eller laver serie-relaterede bevægelser før tilstrækkelig tid er passeret i double dutch, registreres en tidsovertrædelse.

Hvis der ikke benyttes musik, starter tidtagningen, når sjipperen starter sin bevægelse af tovet eller en kropsdel og slutter når sjipperen 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 forud for konkurrencer uploades til et givent medie anvist af Komité for Rope Skipping. Det er klubbens ansvar, at musikken er uploadet korrekt, i det rigtige fil-format og navngivet som angivet til den pågældende dato.

Hvis der opstår fejl i musikken i en disciplin, skal sjipperne 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 sjipperne endnu et forsøg.

Hvis den forkerte musik spilles ift. den musik, som sjipperne 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 førend serien genoptages. Skills som udføres uden en sko, bedømmes ikke.

Ure og smykker er tilladt, men på sjipperens eget ansvar og det må ikke udgøre en fare for andre. Det er Komitéens anbefaling, at der ikke benyttes smykker.

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 2. division.

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. I tilfælde af et 'nyt forsøg' kan der dispenseres fra denne regel.
Dog må hold i 2. division desuden medbringe ét single rope i double dutch discipliner.

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 disciplinen vil blive bedømt ud fra det, der blev vist inden skaden.

FEJL OG KLAGER

Klager skal afleveres skriftligt og vil blive behandlet af GymDanmarks Komité for Rope Skipping så hurtigt som muligt.

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

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 20 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

Typer af dommere

Anbefalet antal officials til konkurrencer:

- Freestyle
  - Single Rope
    - 2 Dp – Difficulty Power og gymnastics – power, spring, gentagne skills, påkrævede elementer
    - 2 Dm – Difficulty Multiples – multiples, gentagne skills, påkrævede elementer
    - 2 Dr – Difficulty Rope Manipulations – kryds, kast, wraps (rope manipulations) gentagne skills, påkrævede elementer
    - 3 P – Presentation – præsentation, fejl
    - 1 T – Technical – fejl, pauser, tidsovertrædelser, gulvovertrædelser, påkrævede elementer
  - Double Dutch
    - 2 Dj – Difficulty Jumpers – hopper-sværhed
    - 2 Dt – Difficulty Turners – svinger-sværhed, gentagne skills, påkrævede elementer
    - 3 P – Presentation – præsentation, fejl
    - 1 T – Technical – fejl, tidsovertrædelser, gulvovertrædelser
  - Wheel
    - 2 Da – Difficulty Athlete A – sværhed, gentagne skills
    - 2 Db – Difficulty Athlete B – sværhed, gentagne skills
    - 3 P – Presentation – præsentation, fejl
    - 1 T – Technical – fejl, pauser, tidsovertrædelser, gulvovertrædelser, påkrævede elementer
  - 2 i 1 tov
    - 4 Da/Db – Difficulty– sværhed, gentagne skills
    - 3 P – Presentation – præsentation, fejl
    - 1 T – Technical – fejl, tidsovertrædelser, gulvovertrædelser, påkrævede elementer

- Speed og Multiples
  - 3 tællere pr. bane

Antallet af dommere kan tilpasses til en given konkurrence.

Dommere ved konkurrencer

I holdkonkurrencen skal deltagende foreninger stille med 1 uddannet dommer pr. 10 entries tilmeldt til en konkurrence.
I den individuelle konkurrence skal deltagende foreninger stille med 1 uddannet dommer pr. 5 deltagere tilmeldt til en konkurrence.

Én tilmeldt speed-dommer tæller som 0,5 dommer.
Én tilmeldt freestyle-dommer tæller som 1 dommer.

Hvis ovennævnte ikke overholdes, kan foreningen blive opkrævet 300 kr. pr. manglende dommer.

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

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

Komité for Rope Skipping 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 dommercertifikat.
- Følge online uddannelse fra 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 tryg ved alle opgaver i en give dommer position.
- Være bekendt med konkurrenceprocedurer afholdt af GymDanmark Komité for Rope Skipping.
- 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 på 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 GymDanmark Komité for Rope Skipping.
    - Dommere skal være iført mørke bukser, shorts eller nederdel.
    - Dommere må ikke bære tøj med synligt foreningsnavn og/eller logo.
- Det er ikke tilladt at videofilme fra dommerbordet.
- Alle dommeres opførsel påvirker publikums opfattelse af alle dommere. Derfor skal alle dommere leve op til dommerrollens ære, integritet og værdighed.

GENNEMGANG AF DISCIPLINER

MASTER

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

- Tid: 3 min.
- Signal: "Judges Ready? Atheletes 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, Senior og 30+ Master

- Tid: 0-75 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 Freestyle er valgfri.

4. Single Rope Triple Unders – Senior og 30+ Master (ekstra)

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

Udførelseskrav

- Der skal hoppes Triple Under. Tovet skal rotere tre gange under sjipperens fødder inden sjipperen lander.
- Tovet skal svinge forlæns.
- Sjipperen skal udføre sammenhængende Triple Unders.

Når en sjipper har færdiggjort én Triple Under, stopper dommerne med at tælle enten når sjipperen stopper, fejler eller færdiggør et andet skill end en Triple Under.

Hvis en sjipper får færre end 15 Triple Unders i første forsøg, må sjipperen få endnu et forsøg. Hvis sjipperen vælger et andet forsøg, vil scoren blive nulstillet og antallet i andet forsøg vil tælle.
For begge forsøg gælder det, at hvis sjipperen fejler i de forberedende hop inden sjipperen færdiggør deres første Triple Under, gælder dette ikke som en fejl og sjipperen kan genoptage de forberedende hop.
Det er ligegyldigt hvilke typer hop der udføres inden Triple Unders starter, men sjipperen skal være startet på Tripler indenfor 30 sek.

Både første (og evt. andet forsøg) skal være startet indenfor 30 sekunder efter starten på disciplinen. Herefter er det ikke længere tilladt for sjipperen at starte disciplinen.

HOLD

1. Single Rope Speed Relay 3 x 30 sek. – 2. division 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)".
- 3 sjippere
- 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. – 1. division

- 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.".
- 4 sjippere
- 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. – 1. division

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

Udførelseskrav
- Der skal hoppes double under.
- Tovet svinger forlæns.
- Skift af sjippere:
  - Den første sjipper udfører så mange double unders 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 første double under.
  - Den første og anden 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.

4. Double Dutch Obligatorisk – 2. division Mini

Max. tid: 90 sek.
3 sjippere

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 medmindre andet er nævnt og alle tre sjippere 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 10 point fra scoren.

5. Double Dutch Speed Relay 3 x 30 sek. – 2. division 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)".
- 3 sjippere
- 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. – 1. division

- Tid 4 x 30 sek.
- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip. 10. 20. Bip.".
- 4 sjippere
- 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 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
- 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. Dommeren vil korrigere dette, så snart dommeren ser det.

7. Double Dutch Speed Sprint 1 x 60 sek. – 1. division

- Tid 1 x 60 sek.

- Signal: "Judges ready? Athletes ready? Set. Bip. 15. 30. 45. Bip.".
- 3 sjippere
- 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:
    - Hopperen hopper ind og hopper så mange speedhop som muligt på 60 sek.
    - Der vil blive fratrukket 10 point fra råscoren ved tyvstart.
- Alle sjippere og svingere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

8. Single Rope Freestyle – 2. og 1. division

- Tid: 0-75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Henholdsvis 2 og 4 sjippere
- 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 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 – 2. og 1. division

- Tid: 60-75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- Henholdsvis 3 og 4 sjippere
- 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 2. division må der dog anvendes single rope i double dutch.

Musik til Freestyles er valgfri.

10. Wheel Freestyle – 1. division (ekstra)

- Tid: 0-75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"

- 2 sjippere
- 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. 2 i 1-tov Freestyle – 2. division (ekstra)

- Tid: 0-75 sek.
- Signal: "Dommere klar? Sjippere klar? Værsgo"
- 2 sjippere
- Mål: At fuldføre en kreativ serie med så mange korrekt udførte skills på så højt niveau som muligt indenfor tidsrammen.

Udførelseskrav
- To sjippere hopper en fri serie i ét tov. Sjipperne må selv bestemme om tovet svinges af begge sjippere, af den ene sjipper eller begge dele.
- 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

DOUBLE DUTCH CONTEST

11. DDC Speed – 1. division

- Tid: 30 sek.
- Signal: Officielt DDC Speed signal vil blive benyttet. Der vil være en nedtælling til sidst i signalet ved 10, 5, 4, 3, 2, 1 inden DDC-buzz.
- 3 sjippere
- 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:
  - Hopperen hopper ind og hopper så mange speedhop som muligt på 30 sek.
  - Der vil blive fratrukket 5 point fra råscoren ved tyvstart.
- Alle sjippere og svingere skal blive i det afgrænsede område under disciplinen. Kun hop indenfor det afgrænsede gulvareal tæller.

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/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 sjipper fejler og en dommer har talt det hop, som fejlen indtrådte på, genoptager dommeren tælningen efter, at sjipperen har foretaget både et hop på højre og venstre fod. Hvis en sjipper 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 sjipper fejler og en dommer har talt den double under, som fejlen skete på, genoptager dommeren tælningen igen på den anden gennemførte double under efter fejlen. Hvis en sjipper 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 sjipper, har gennemført en triple under, stopper dommerne med at tælle hvis sjipperen stopper, fejler eller hopper et andet skill end en triple under.

Hvis en sjipper stopper før gennemførelsen af 15 sammenhængende triple unders, vil sjipperen have endnu et forsøg. Hvis sjipperen beslutter at benytte det andet forsøg, vil scoren blive nulstillet (ikke noteret) og sjipperen vil få noteret scoren fra andet forsøg.
For begge forsøg gælder det, at hvis sjipperen fejler i de forberedende hop inden sjipperen færdiggør deres første Triple Under, gælder dette ikke som en fejl og sjipperen kan genoptage de forberedende hop.
Det er ligegyldigt hvilke typer hop der udføres inden Triple Unders starter, men sjipperen skal være startet på Tripler indenfor 30 sek.

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

Tid, som dommerne bruger til at blive klar eller nulstille deres tællere, beregnes ikke med i de 30 sekunder. Bemærk, at hvis en sjipper fejler indenfor de kaldte 30 sekunder og dommerne ikke er klar igen førend de 30 sekunder er gået, tillades sjipperen 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:

2. division:
- 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

1. division:
- 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/tælningen, 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

Der er forskellige typer af freestyles, som alle har forskellige dommermetoder. I de følgende afsnit er de forskellige dommertyper for freestyles i single rope, double dutch, wheel og 2 i 1 tov beskrevet.

SINGLE ROPE

Dommere i single rope freestyle discipliner evaluerer freestyles ud fra sværhed og præsentation og noterer desuden eventuelle fratræk.

Der er fem forskellige dommertyper i single rope:

- Dp – Sværhed power og spring (Difficulty Power og gymnastics)
    - power og spring
    - gentagne skills
    - påkrævede elementer (power/spring)
- Dm – Sværhed multiples (Difficulty Multiples)
    - multiples
    - gentagne skills
    - påkrævede elementer (multiples)
- Dr – Sværhed tovmaipulationer (Difficulty Rope Manipulations)
    - tovmanipulationer (kryds, kast, wraps, …)
    - gentagne skills
    - påkrævede elementer (tovmanipulationer)
- P – Præsentation (Presentation)
    - præsentation
    - fejl
- T – Teknisk (Technical)

- fejl
- pauser
- tidsovertrædelser
- gulvovertrædelser
- påkrævede elementer (pairs interactions)

SVÆRHED

Sværhedsdommere tildeler hvert udført skill i freestyles i single rope en sværhed (level). Et skill defineres som en bevægelse af tovet og/eller sjipperen udover et mellemhop, et alm. hop og et alm. side sving, som kan tildeles en sværhed. Startlevels for sværhed og modifikationer beskrives nedenfor for hvert element.

I løbet af en freestyle noterer en sværhedsdommer sværheden (level) for hvert succesfuldt udført skill indenfor disciplinens tidsgrænse. Et skill skal kun noteres af én af de tre typer af sværhedsdommere, så det er vigtigt, at dommere kan se om et skill indeholder et element, som en af de andre sværhedsdommere er ansvarlig for.
Følgende bestemmer hvilken af de tre typer sværhedsdommere, der skal dømme et specifikt skill:

1. Et hvert skill, som indeholder et power- eller spring-element, skal bedømmes af Dp-dommeren (Difficulty Power and Gymnastics).
   Ex: frog, double under push-up, flip med mic, aerial med wrap osv.

2. En hver multiple, som har afsæt på og lander på to fødder, som ikke indeholder et power/spring-element, skal bedømmes af Dm-dommeren (Difficulty Multiples).
   Ex.: triple under TJ, quadruple AS, hummingbird, double under krydser osv.

3. Alle andre skills, altså skills, som ikke indeholder power/spring og ikke er en multiple med to-fods afsæt og landing, skal bedømmes af Dr-dommeren (Difficulty Rope Manipulation).
   Ex.: wraps, kast, footwork, ændring af tovretning i luften, krydser i alm. hop, double under crougar wrap, mic, can can, awesome Annie, scoops osv.

I single rope freestyle discipliner med mere end en sjipper, hvor sjipperne udfører forskellige skills, skal der tildeles sværhed for det letteste af de udførte skills. Hvis en sjipper laver en fejl under udførelsen af et skill, skal dette ikke bedømmes og der vil ikke blive tildelt sværhed indtil alle sjippere igen udfører skills.

Dommere skal holde øje med skills, som udføres før eller efter de skills, som hører under deres kategori, og foretage justeringer af sværheden hvis nødvendigt. Indviklede skills eller skills udført i højt tempo i kombination kan føje til sværhedsgraden af skills i kombinationen.
Eksempel: en interessant wrap- eller kast-sekvens, som ender i en double under frog. Dp (difficulty power dommeren) kan give level 6 for frog, hvis sekvensen inden double under frog gjorde det sværere at fuldføre double under frog.

Bemærk, at sværhedsmatricerne og modifikationerne er baseret på korrekt udførte skills. Dommere skal justere sværheden ned, hvis et skill udføres så dårligt, at det bliver lettere. Eksempler på dette kan være, men er ikke begrænset til; 'fake' multiples (multiples som starter med et sidesving, hvor sjipperen stadig står på gulvet under første rotation), 'splits' som ikke er dybe nok og i stedet bliver til et 'skihop', push-ups, hvor sjipperen ikke hopper langt nok ud, så det ligner et 'telt' osv.

Bestemmelse af sværheden af individuelle skills i single rope inkluderer flere faktorer: atletisk niveau påkrævet for at udføre et skill, indviklethed af et skill og hvor længe det tager at udføre et skill. Sværhedsgraden af skills er blevet justeret for at tage højde for disse faktorer og fremme brugen af skills til at skabe velafrundede freestyles, som balancerer alle typer skills.

Note til adskillelse af multiples og rope manipulations (tovmanipulation).
Multiples er traditionelt skills, som starter med et åbent hop, side sving eller wrap - og starter eller slutter ikke på ét ben (fx double under EB med landing i toad eller en double under udgang af toad på en fod) eller starter med udgangen fra en begrænset position (fx CL med double under i udgangen eller CL double under CL). Med andre ord, en sjipper, som starter en TJ, der traditionelt er en multiple, på ét ben skal stadig have TJ talt som en multiple og ikke som rope manipulation.
På den anden side – AS med double under udgang, TS med double under udgang mv. er rope manipulations og ikke multiples. Det samme gør sig gældende for kryds-kryds double unders. Disse skills lægger sig tættere op ad traditionelle rope manipulations. De udføres tæt på jorden og starter med et rope manipulation skill.

Gentagne skills

Sværhedsdommerne er desuden ansvarlig for at notere eksakt gentagne skills. Hver gang et eksakt skill med sværheds-level 3 eller højere gentages, noterer dommeren ikke sværhed for det pågældende skill, men sætter i stedet et mærke for 'gentaget skill'. Skills, som er lavere end level 3, kan frit gentages og skal ikke noteres af dommeren som gentagelser. De noteres stadig med en sværhed.

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

Eksempler
1. TJ til double under indgang til push up, frog udgang til double under indgang til push up – double under indgangen til push up vil kun tælle første gang den udføres uanset, hvilket skill der udføres.
2. EB CL quad i isolation, EB CL quad med landing I CL betragtes som værende det samme skill.

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.

Antallet af udførte påkrævede elementer baseres på bedømmelserne fra de tre typer sværhedsdommere samt af den tekniske dommer for pairs interactions (hopperinteraktioner).

Sjippere skal succesfuldt udføre et skill for at det kan tælle som et påkrævet element.
Det er ikke nødvendigt, at sjipperen hopper over tovet efter det påkrævede element for at det tæller.
I single rope pairs og team freestyle discipliner skal det påkrævede element udføres af alle sjippere samtidigt.

1. division
Skills med sværheds-level 3 eller højere tæller som et påkrævet element i spring/power, multiples og tovmanipulationer.
Skills med sværheds-level 2 eller lavere tæller som ½ påkrævet element i spring/power, multiples og tovmanipulationer.
Pairs interactions tæller som et påkrævet element uanset level.

1. division Senior
Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:
- 6 spring og/eller power
- 6 multiples
- 6 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)

I single rope freestyle discipliner med mere end én sjipper (single rope pairs freestyle og single rope team freestyle) eksisterer desuden følgende påkrævede elementer, som noteres af den tekniske dommer (T):
- 4 pairs interactions

1. division Junior og 30+
Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:
- 4 spring og/eller power
- 4 multiples
- 4 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)

I single rope freestyle discipliner med mere end én sjipper (single rope pairs freestyle og single rope team freestyle) eksisterer desuden følgende påkrævede elementer, som noteres af den tekniske dommer (T):
- 4 pairs interactions

2. division
Korrekt udførte skills tæller som et udført påkrævet element i spring/power, multiples, tovmanipulationer og pairs interactions uanset level.

2. division Mini, Junior og Senior
Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:
- 4 spring og/eller power
- 4 multiples
- 4 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)

I single rope freestyle discipliner med mere end én sjipper (single rope pairs freestyle og single rope team freestyle) eksisterer desuden følgende påkrævede elementer, som noteres af den tekniske dommer (T):
- 4 pairs interactions

Særligt for 2. division Mini og Junior hold samt 2. division Mini og Junior Master:
I 2. division Mini hold samt Master Mini tildeles sjippere ikke sværhed og dermed ikke påkrævede elementer i single rope freestyle for udførte triple unders eller højere.
I 2. division Junior hold samt Master Junior tildeles sjippere ikke sværhed og dermed ikke påkrævede elementer i single rope freestyle for udførte quadruple unders eller højere.

Sværheds matricer

Single rope freestyle skills og modifikationer er grupperet som elementer og dømmes af de forskellige sværhedsdommere. Eksempler på skills med de forskellige startlevels er angivet i opdelte sværhedsmatricer for hver elementtype.

Spring-matrix

Startlevel	Eksempler på skills
Level 1	• Vejrmølle • Araber • Forlæns/Baglæns kolbøtte • Butterfly kick (B kick)
Level 2	• Kraftspring • Kip • Dive roll (rullefald)
Level 3	• Aerial • Barani • Flikflak • En-armet kraftspring • ¾ flip (suicide) (forlæns ¾ flip med landing i crab position eller baglæns ¾ med landing i push-up position)
Level 4	• Front aerial • Forlæns flip (salto) • Baglæns flip (salto) • Butterfly twist (B twist)
Level 5	• Flips med skrue (halv eller fuld) • Forlæns flip (L4) med double under (+1) • ¾ flip (L3) med triple under (+2)
Level 6	• Flips med 1,5 eller 2 skrue • Kip whip • Kraftspring whip • Baglæns flip (L4) med triple under (+2) • Forlæns flip (L4) med triple under (+2)
Level 7	• Baglæns flip (L4) med TJ (+2 for triple, +1 for en begrænset arm) • Kip Whip (L6) med kryds (+1 for kryds med spring)
Level 8	• Double baglæns flip • Triple full • Baglæns flip (L4, +2 i triple under) med AS (+2)

Power-matrix

I power-skills scores indgang og udgang separat.

Startlevel	Eksempler på skills
Level 1	• Stående til Frog/Push-up uden at hoppe over tovet • Frog/Push-up til stående uden at hoppe over tovet • Indgang til basic power skill • Numsehop
Level 2	En af følgende til stående, hvor tovet hoppes over (alm. hop; udgang af) • Frog • Push-up • Crab • Split

Startlevel	Eksempler på skills
Level 3	• En-armet Frog/Push-up til stående • Stående til landing i frog med to-fods afsæt (uden at tovet hoppes over), og udgang herfra • Frog til stående med kryds, hvor tovet hoppes over • Double Under (1,5 rotation) til Push-up (indgang til PU 1 + double 1 + power skill udført med double 1)
Level 4	• Push-up til Push-up (kamikaze) • Frog til Push-up (belch) • Double Under udgang fra Push-up (udgang fra PU 2 + double 1 + power skill udført med double 1) • Double Under udgang fra Frog (udgang fra frog 2 + double 1 + power skill udført med double 1)
Level 5	• AS-Double Under (1,5 rotation) indgang til Push-up (også kendt som AS Push-up) (AS 2 + indgang til PU 1 + double 1 + power skill udført med double 1) • Double Under (1,5 rotation) to-fods indgang til frog (indgang til frog med to-fods afsæt 3 + double 1 + power skill udført med double 1) • Kamikaze eller Belch med double under eller cross
Level 6	• Split med baglæns udgang til landing stående, hvor tovet hoppes over (skal være korrekt udført split med tovet på gulvet inden tovet trækkes under) • Double Under (1,5 rotation) to-fods indgang til en-armet frog (to-fods indgang til frog 3 + double 1 + power skill udført med double 1 + en-armet frog 1) • Triple Under (2,5 rotationer) to-fods indgang til frog (indgang til frog med to-fods afsæt 3 + triple 2 + power skill udført med double 1) • Double Under Push-up til Push-up (Kamikaze) (kamikaze 4 + double 1 + power skill udført med double 1)
Level 7	• Frog/Push-up med baglæns udgang til landing i stående, hvor tovet hoppes over (Sunny D) • Triple under (2,5 rotation) landing i frog med kryds • Quad (4 rotationer) AS landing i Push-Up • En-armet frog/PU med baglæns udgang til landing i stående, hvor tovet hoppes over
Level 8	• Moneymaker (frog til frog, hvor man bliver stående på hænderne, mens tovet trækkes under) • Frog/PU med baglæns udgang til stående (Sunny D/Darkside) med landing i kryds • Frog/PU med baglæns udgang til stående (Sunny D/Darkside) med landing i skill med to begrænsede arme (AS, TS, CL) • Frog/PU med baglæns udgang til stående (Sunny D/Darkside) med landing i Push-Up • Triple Under (2,5 rotation) to-fods indgang til Frog med to begrænsede arme (AS, TS, CL)

Modifikationer for spring og power

- +1 for alm. kryds udført med power eller spring
- +1 for landing i uush-Up, split eller crab fra en multiple power
  (fx quad AS (L5) multiple i push-Up (+1) landing i push-Up (+1) = L7; TJ triple (L3) multiple i push-up (+1) landing i push-up (+1) = L5
- +2 for landing i en alm. en-fods frog fra en multiple power
- +3 for landing i en to-fods frog fra en multiple power
  (fx double under (L1) multiple i power (+1) landing i to-fods (+3) = L5
- +1 for assisterede flips uden at hjælpe hele vejen rundt
- -1 for assisterede flips, hvis der hjælpes hele vejen rundt
- +1 for hver 90° rotation i power, hvor tovet trækkes under (90° = +1, 180° = +2, 270° = +3 osv.)
- -1 for spring hvor tovet holdes i én hånd og det ikke hoppes over (ex. en-armet kraftspring (L3) med begge håndtag i én hånd (-1) = L2; forlæns aeriel (L3) med begge håndtag i én hånd (-1) = L2

- +2 for landing i push-up fra et andet power skill (fx push-up (L2) til push-up (+2) = L4; Sunny D (L7) til push-up (+2) = L8 (giver L9, men 8 er max.)
- -2 for en-armet Sunny D, hvis armen, som ikke er placeret på gulvet, begynder at bevæge sig baglæns før armen på gulvet forlader gulvet (L5 i stedet for L7)
- +1 for en-armet udgang af power eller spring

Multiples-matrix

Multiples er skills som traditionelt starter med et åbent hop, sving og wrap og starter eller slutter ikke på ét ben (double under EB-toad, double under udgang af toad på ét ben) eller starter med en udgang fra en begrænset position (CL med double under udgang, CL double under skift). Dommere skal være tilstrækkeligt bekendte med skills, så de ved hvilken kategori de tilhører. Eksempel – selvom en sjipper starter en TJ på ét ben skal dette skill ikke bedømmes som tovmanipulation.

Dommere skal være i stand til at se om det første side sving i en multiple udføres mens sjipperen stadig står på jorden og der således ikke tilføjes en level for dette. Ex.; triple under toad (TJ) med første side sving udført delvist med sjipperen på jorden giver level 2 (for double under toad).

Start level	Eksempler på skills
Level 1	• Double under
Level 2	• Triple under • Double under med én arm begrænset
Level 3	• Quadruple under • Triple under med én arm begrænset (fx TJ, inverse TJ, triple Under EB) • Double under med to begrænsede arme (fx double under AS, double under TS, double under CL) • Double under mic • Triple under EK (360° drejning udført i triple under)
Level 4	• Quintuple under • Quadruple under med én arm begrænset (fx TJ quad, quad inverse toad, quad crougar, quad EB) • Triple under med to begrænsede arme (triple under AS, triple under TS, triple under CL, triple under EM, triple under EB toad, triple under elephant)
Level 5	• Sextuple under • Quintuple under med én arm begrænset (fx quintuple EB, quint toad, quint inverse toad, quint crougar) • Quadruple under med to begrænsede arme (fx quad AS, quad TS, quad CL, quad EM, quad EB toad) • Hummingbird (Level 3 for quadruple under, +1 for begrænset side sving +1 for wrap)
Level 6	• Septuple under • Quintuple under med to begrænsede arme (fx quint AS, quint TS, quint CL, quint EB toad, quint KN) • Quintuple med én arm begrænset (fx quint EB, quint toad) til anden begrænsning • Quadruple AS x AS • Quadruple med to begrænsede arme (fx quad EB toad, quad KN, quad AS, quad CL, quad TS) til anden begrænsning • Baglæns quadruple under AS åben, landing i AS
Level 7	• Quintuple (L4) med to bgrænsede arme (fx EB toad, KN, AS, CL. TS +2) til en ekstra begrænsing (+1) • Quadruple (L3) Mic (+2)til to begrænsede arme (fx EB toad, KN, AS, CL, TS +2)

Start level	Eksempler på skills
	• Quintuple (L4) Mic (+2) grebet i position med én arm begrænset (EB, toad, crougar +1)
Level 8	• Quintuple (L4) Mic (+2) grebet i position med to arme begrænset (+2) • Quintuple (L4) med to begrænsede arme (+2) til ny begrænsning (+1) til ny begrænsning (+1) • Sextuple (L5) med to begrænsede arme (+2) til ny begrænsgning (+1) • Septuple (L6) med to begrænsede arme (?2)

Den første en- eller toarms-begrænsning i en multiple vil tilføje en eller to levels. Enhver ekstra arm begrænsning, for eksempel ændringer i armbegrænsninger, vil kun tilføje ét ekstra level uanset hvor mange arme der er begrænset.

Multiples, som slutter med et sidesving, skal bedømmes som om sidesvinget ikke var en del af denne multiple. For eksempel 'triple under' åben-åben-side sving skal bedømmes som en double under (åben-åben).

Modifikationer i multiples

- +1 for mere end 270° kropsrotation (fx EK, BC, full twist)
    - +1 for hver ekstra 180° roteret i luften ud over en 360° rotation i et hop (540° = i alt +2, 720° = i alt +3, 900° = i alt +4, osv.)
- +1 for ændring af tovretning i luften (skills som fx EK, hvor tovet fortsætter i samme retning, men sjipperen roterer, tæller ikke)

Tovmanipulation-matrix

Start level	Eksempler på skills
Level 0.5	• Foot work (udført langsomt) • Alm. kryds • Basic arm wrap • 180 drej, 360 drej
Level 1	• Skills med én arm begrænset (fx toad, EB, crougar,b egrænset side-swing) • Basic kast • Foot work (udført I hurtigt tempo)
Level 2	• Skills med to begrænsede arme (fx AS, CL, TS, KN, EM, Elephant, caboose, t-toad, megan= • Mic release • Crougar wrap (Wraps under ben består typisk af et multiple-komponent. For eksempel kan en crougar wrap bestå af: crougar, wrapped crougar, 2 begrænsede svings for at wrappe ud. Dette ville resultere i fire separate scorer: 1, 2, 1, 1 • Double under med én begrænset arm landet på ét ben (fx toad, crougar, inverse toad)
Level 3	• Lasso kast grebet I luften • Forlæns hop ud af caboose (forlæns french trick) • Èn arm begrænset med double wrap (Eksempel: Toad hoppet med double wrap om benet) • AS go-go/crazy-cross • Gribe mic kast med en begrænset arm • Double under med to begrænsede arme (fx AS, CL, TS, EM) og udgang fra begrænsningen • Double under med to begrænsede arme landet på ét ben (fx EB toad, t-toad, KN toad, elephant toad) • Kryds-kryds med to begrænsede arme (fx AS, CL, TS, caboose)
Level 4	• Hop ud af caboose til baglæns double under (baglæns french trick) • Gribe mic kast baglæns med to arme begrænset

Start level	Eksempler på skills
	• Double under kryds-kryds med to begrænsede arme (fx AS, CL, TS, caboose) • Triple wrap med én begrænset arm (fx toad, crougar)
Level 5	• Double Under ASxCL (AS 2 + CL 1 + double 1 + skift 1) • Double Under ASxTS (AS 2 + TS 1 + double 1 + skift 1) • Triple wrap med to begrænsede arme (fx EB otad, AS, CL) • Kast: begrænset slip af tov til dobbelt begrænset grib af tov • French trick til anden begrænsning (fx AS, CL, TS, EB toad)
Level 6	• French trick triple (L5) til anden begrænsning (+1) • Begrænset Mic (L3) byt håndtag (+1) til grib med to begrænsede arme (+2)
Level 7	
Level 8	

Sværheden stiger, hvis sjippere kombinerer wraps, kast, øger hastigheden eller forbinder med et andet skill som gør det sværere at udføre. Fx frog til AS; en AS som udføres som udgang efter frog kræves mere tovkontrol end en isoleret AS.

Dommere skal kigge efter sjippere, som forsøger at hive tovet under fødderne før et French trick for at gøre det lettere. Hvis dette er tilfældet, reduceres sværheden med 1. Eksempel: French trick (L4) EB (+1) hevet ud under fødderne (-1) = L4

Bemærk – AS-double under-ud, TS-double under-ud osv. er tovmanipulationer or ikke multiples.
Det samme gælder for 'skift-doubler' (fx DU ASxAS). Disse skills minder mere om traditionelle tovmanipulationer. De udføres tæt ved jorden or starter med en tovmaipulation.

Modifikationer til tovmanipulationer

- +1 for kryds-kryds overgange (ASxAS, krydsxkryds, ASxCL osv.; så længe armrækkefølgen skiftes)
- +1 for hvert lag i go-go/crazy criss-cross (en arm krydses to gange rundt om krop, ben eller arm uden at kydse ud)
- +1 (max +3) for hvert ekstra wrap-lag i wraps
- +1 for at skifte håndtag
- +1 for et overgangshop (når der hoppes et skill med en begrænset arm og i næste hop direkte med den anden arm begrænset, fx crougar-crougar)
- +1 for begrænset arm som fanger et kast, når et kast gribes i et skill med en begrænset arm
- +1 for at slippe tovet i en begrænset position; kun hvis hånden er helt bag kroppen fx bag ryggen eller bag begge ben.
- +1 for at gribe et kast med andet end hånden (for eksempel squeeze det med en kropsdel, lande det på en fod, skulder eller lignende, hoppe tovet med tovet fanget af en kropsdel)

Pairs interactions

Modifikationer til Pairs interactions er gældende ifm. alle typer skills, så alle sværhedsdommere skal være opmærksomme på disse.

Pairs interactions matrix

Start level	Eksempler på Rope Manipulation skills	Eksempler på Multiples skills	Eksempler på Power skills
Level 0.5			
Level 1	- Alm. scoop		
Level 2	- Flere sjippere fanges i scoop - Flere tove benyttes i scoop		- Buk med scoop - Indgang til frog/PU (L1) med scoop (L1)
Level 3	- Én begrænset arm (1) fanger begge sjippere (2) - Flere tove scooper flere sjippere - Alm. floater (1) scoop med begge sjippere (2)	- Double under (1) scoop med begge sjippere (2)	- Udgang fra Frog/PU (2) scoop (1)
Level 4	- Mic (2) scoop med begge sjippere (2) - To begrænsede arme (2) scoop med begge sjippere (2)	- Triple under (2) scoop med begge sjippere (2)	- Udgang fra en-armet push-up (3) scoop (1) - 2i1 assisteret (-1) stående til double under to-fods indgang til frog (5)
Level 5	- Begrænset Mic (3) scoop med begge sjippere (2)	- TJ (3) sccop med begge sjippere (2)	- 2i1 assisteret (-1) forlæns flip (4) Triple Under (2) - Forlæns eller baglæns flip (L4) med scoop (+1)
Level 6	- Begrænset Mic med begrænset fang (4) scoop med begge sjippere (2) - French trick (4) scoop med begge sjipepre (2)	- Double med to begrænsede arme (4) scoop med begge sjippere (2)	- 2i1 assisteret (-1) Sunny D (7)
Level 7		- Hummingbird (5) scoop med begge sjippere (2) - Mic (2) ændring af retning (1) Triple Under (2) scoop med begge sjippere (2)	- 2i1 assisteret (-1) Sunny D (7) scoop med ekstra sjipper (1)
Level 8	- French trick EB Triple Under (6) scoop med begge atleter (2)	- Hummingbird quintuple (6) scoop med begge sjippere (2)	- 2i1 assisteret (-1) Sunny D (7) til Push-up (2) - Sunny D/Darkside (7) scoop med begge atleter (2) - 2i1 assisteret (-1) forlæns flip med begge sjippere (L8) med double under (+1)

Modifikationer til Pairs Interactions

- +1 for én sjipper, der bliver fanget med ét tov (scoop)
- +2 for flere sjippere, der bliver fanget (scoop)
- +2 for flere tove i scoop
- +2 for buk-scoop
- +3 for flere tove og clere sjippere i scoop
- -1 for partnerinteraktioner, hvor en sjipper assisteres gennem hele scoop'et med håndtaget. Hvis den anden sjipper selv deltager i bevægelsen – hvilket normalt giver +2 – bliver slutresultatet en modifikation på +1, da den anden atlet stadig assisteres gennem hele øvelsen

Særligt for 2. division Mini og Junior (hold) samt 2. division Master Mini og Junior:
I 2. division Mini hold samt Master Mini tildeles sjippere ikke point i sværhed i single rope freestyle for udførte triple unders eller højere.
I 2. division Junior hold og Master Junior tildeles sjippere ikke point i sværhed i single rope freestyle for udførte quadruple unders eller højere.

PRÆSENTATION

Præsentationsdommere skal opmærksomt følge sjippernes udførelse. Præsentationsdommere er ansvarlige for at evaluere freestyles i nedennævnte kategorier. Hver kategori er vægtet i den endelige præsentation.

- Musikalitet
- Form/udførelse
- Kreativitet
- Underholdning
- Variation/gentagelse

Præsentation dømmes i to trin. Først sætter dommeren mærker, når denne ser positive eller negative ting i de forskellige kategorier i løbet af freestylen. Når freestylen er slut, summeres mærkerne og dommeren præsenteres for den foreløbige score i hver kategori på tabletten. Dommeren kan nu modificere scoren ved at tilpasse scoren op eller ned for hver kategori, hvis scoren ikke matcher dommerens samlede indtryk af freestylen.

Præsentationsdommere dømmer også fejl. Ud over, at en fejl giver et fratræk, vil en fejl dømt af en præsentationsdommer automatisk give et 'minus' i alle fem kategorier, når scorerne summeres efter første trin. Præsentationsdommere behøver således ikke manuelt sætte et minus i præsentationskategorierne ved en fejl.
For længerevarende fejl skal præsentationsdommere dog give ekstra minusser i alle kategorier, da en betydelig del af freestylen ikke vil være hverken underholdende, varieret eller lignende. Der kan foretages ændringer til den endelige score efter freestylen er endt, hvis dommeren vurderer, at de ekstra minusser var for hårde i forhold til den resterende del af freestylen.

Det er muligt, at en freestyle scorer højt i en kategori og lavt i en anden. For eksempel kan en freestyle indeholde mange originale og spændende skills og sekvenser, men kan være teknisk dårligt udført. Det er vigtigt at huske, at præsentation bedømmes uafhængigt af sværheden. Hvis et svært skill udføres dårligt skal det afspejles i præsentationen.

Nedenfor er retningslinjer for hvornår dommere skal sætte et mærke beskrevet. Desuden er der en beskrivelse af 'baseline' præsentation indenfor kategorierne, som angiver hvordan freestyles 'burde' være, når dommere ikke sætter mærker.
Målet er at fange det overordnede indtryk af freestylens præsentation. Det er ikke nødvendigt at sætte et mærke for hvert udført skill, men når kategorierne nedenfor præsenteres godt, skal dommeren sætte et '+' og når en kategori præsenteres dårligt, skal dommeren sætte et '-'.

På andet trin (når freestylen er færdig), vil dommeren blive mødt med muligheden for at tilpasse hver kategori på en skal fra 1 til 24. Skalaen opdeles som følger:

- Grundlæggende (basic): 0-5
- Elementær (elementary): 6-10
- Mellemliggende (intermediate): 11-15

- Fremskreden (advanced): 16-20
- Beherskelse (mastery): 21-24

Særligt for 2. division Mini og Junior (hold) samt 2. division Mini og Junior (hold):
I 2. division Mini hold samt Mini Master tildeles sjippere ikke'+' i præsentation i single rope freestyle for udførte triple unders eller højere. Sjippere kan stadig tildeles fejl, hvis triple unders forsøges udført og fejler.
I 2. division Junior hold samt Junior Master tildeles sjippere ikke '+' i præsentation i single rope freestyle for udførte quadruple unders eller højere. Sjippere kan stadig tildeles fejl, hvis quadruple unders eller højere forsøges udført og fejler.

Musikalitet

Musikken benyttes til at fremhæve en freestyle.

Mærke +
- Atleterne koreograferer deres freestyle til musik. Atleterne skal hoppe i takt til musikken. Hvis der er ændringer i musikken eller accenter, benytter atleterne disse til at fremhæve deres freestyle og lave en forbindelse mellem freestylen og musikken.

Baseline
- Der er brugt nogen energi på at koreografere freestylen til musikken, men det er ikke kontinuerligt hele vejen gennem freestylen.

Mærke –
- Freestylen er ikke koreograferet til musik og musikken benyttes som baggrundsmusik. Der er ikke brugt energi på at matche freestyle og musik og der benyttes ikke accenter eller ændringer i musikken.
- *Ude af takt* – atleterne hoppede ikke i takt med hinanden eller i takt til musikken i mere end to hop. Fortsæt med at sætte et '-' hvert andet sekund, hvis freestylen forbliver ude af takt.

Form/Udførsel

Denne kategori ser på hvordan sjippere udfører skills og hvordan sjipperne 'ser ud' (form) mens de udfører skills.

Mærke +
- Sjipperne udfører skills i oprejst position hvilket omfatter korrekt kropsholdning ved udførelse samt tovet form og udført flydende og elegant. Sjipperne hopper højt med en blød landing i opretstående position så det udførte skill ser ubesværet ud; passende til det udførte skill.

Baseline
- Sjipperne er ikke konsekvente i deres form, når de udfører skills. Formen er ikke negativ, men skills er ikke udført elegant og med lethed.

Mærke –
- Sjipperne har dårlig holdning (fx foroverbukket for at udføre skill, 'telt' push-ups, split som ikke er langt nok nede, lave og hårde landinger i multiples osv.). Sjipperne bruger mange kræfter på at fuldføre skills og kan fx lande meget lavt og hårdt når de fuldfører et skill.

Kreativitet

Denne kategori ser på hvordan sjipperne koreograferer deres freestyle med blandt andet unikke skills og bevægelse.

Mærke +

- Sjipperne bevæger sig rundt på gulvet på uforudsigelige og unikke måder og forbinder skills på måder, der ikke ses ofte så dommeren måske ikke ved hvad der følger. Sjippere benytter unikke skills.
- Sjipperne gjorde noget uforudsigeligt som gjorde indtryk på publikum og som ikke alle sjippere kan.

Baseline

- Sjipperne giver en vis opmærksomhed til freestylens flow og bevægelsen rundt på gulvet.

Mærke –

- Sjipperne gav kun lidt opmærksomhed til freestylens flow fra et skill til et andet og bevægelse på gulvet. Det hele er forudsigeligt.
- Sjippernes udførelse er ikke interessant, ser ikke kreativ ud og er forudsigelig. Der er ikke noget der tiltrækker publikums opmærksomhed.

Underholdning

Denne kategori ser på hvordan sjipperne underholder publikum og/eller dommere mens de udfører deres freestyle.

Mærke +

- Underholdning står for spænding, wow faktor, helhedsindtryk, evnen til at forbinde til publikum, bevægelse og måden freestylen er konstrueret/designet. Sjipperne forstår, at publikum er til stede og viser showmanship og scene tilstedeværelse for at betage publikum. Skills er udført på en måde der interagerer eller forbinder med publikum og inviterer publikum/dommere til at være en del af freestylen. Publikum/dommerne er fascinerede af den overordnede imponerende koreograferede freestyle.

Baseline

- Sjipper forstår, at dommerne og publikum er til stede, men de engagerer sig ikke med publikum ved alle lejligheder eller i fuldt omfang.

Mærke –

- Sjipperne udfører freestylen på en måde der er svær at se for publikum; kigger ned i gulvet og engagerer ikke publikum. Freestylen er forudsigelig og/eller uinteressant ift. bevægelse og retning af skills. Publikum/dommere er en 'eftertanke' og ikke en del af freestylen.

Variation/Gentagelse

Denne kategori kigger på om freestylen som udføres har en variation af skills og bevægelse.

Mærke +

- Sjipperne bevæger sig hen over gulvet på en tydelig måde, som de ikke har gjort før. Sjipperne benytter kontinuerligt gulvet på en unik måde. Atleterne udfører en variation af skills som kan være uventede og unikt koreograferede på en måde som ikke er forudsigelig.

Baseline

- Sjipperne benytter konkurrencegulvet godt, men forudsigeligt. Sjipperne benytter variationer af skills, men ikke på en måde som fremhæver freestylen og får publikum/dommere til at gætte på hvad det næste er.

Mærke –

- Freestylen kan være gentagende pga. lange uinspirerende sekvenser (multiple efter multiple eller wrap efter wrap); mangel på bevægelse på gulvet; gentagelse af de samme typer elementer igen og igen. Når en type af skill er benyttet overdrevent og det samlede indtryk er, at en type skill dominerer freestylen.
- En dommer sætter et '-', hvis freestylen føles intetsigende og fortsætte med at sætte dette mærke, hvis freestylen fortsætter med at være gentagende.

FRATRÆK

Fejl

En fejl defineres som en hver af følgende:

- Et hvert tidspunkt, hvor et tov stopper, medmindre der er tale om et wrap, ændring af tovretning, 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 sjipperens 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.

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

Pauser

Der er adskillige måde sjippere kan implementere en 'pause' i deres freestyle for at give mulighed for restitution eller for at gøre klar til næste skill. Et alm. hop, mellemhop eller sidesving udført alene kan være tydelige pauser mellem skills. Det er også muligt at benytte skills med lav sværhed mellem skills med høj sværhed til at lave pauser. For eksempel gentagen brug af mellemhop med fuld drejning mellem multiples med høj sværhed eller et gentaget kryds mellem svære multiples. En dommer skal kigge efter og genkende overforbrug af hop, sidesving, lette arm- eller EB-wraps (udført i sekvenser med quads og quints for at gøre disse skills nemmere) og skills med lav sværhed som specifikt benyttes til at skabe atletiske pauser.

Dette betyder ikke, at et hvert alm. hop er en pause. Dommere skal være i stand til at skelne mellem skills, der benyttes til at skabe en atletisk pause og skills som er nødvendige for flow og udførelse af en freestyle.

En pause er en betegnelse for en handling, som atleter kan benytte til at opnå restitution eller forberede sig til næste skill. Det betyder, at atleter må benytte disse handlinger 1-2 gange før dommerne registrerer en pause.

Særligt for 2. division hold og Master (alle aldersgrupper):
Der tælles ikke pauser i konkurrencer i 2. division.

Gulvovertrædelse

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

En gulvovertrædelse kan også finde sted, hvis en træner eller andre træder ind på 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.

Tidsovertrædelse

Hvis en sjipper starter serien før musikken starter eller hvis sjipperen hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter disciplinens længde eller efter musikken er stopper, 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.

DOUBLE DUTCH

Denne del af reglementet fokuserer på alle dommeraspekter i double dutch freestyle. Dette omfatter regler om sværhed, præsentation og hvordan fratræk gives.
Dommere evaluerer freestyles ud fra sværhed og præsentation samt noterer fratræk.

Der er fire forskellige typer freestyledommere i double dutch. Disse er hver især ansvarlige for et eller flere områder.

- Dj – Sværhed hoppere (Difficulty Jumpers)
    - hopper-sværhed
- Dt – Sværhed svingere (Difficulty Turners)
    - svinger-sværhed
    - gentagne skills

- P – Præsentation (Presentation)
    - præsentation
    - fejl
- T – Teknisk (Technical)
    - fejl
    - tidsovertrædelse
    - gulvovertrædelse

SVÆRHED

Hoppere

Dommere der dømmer hopper-sværhed (hopper-dommere) fokuserer primært på sjipperen inde i og udenfor tovene (holder ingen håndtag); 'hopperne'. Hopper-dommere sætter mærker for hver sekvens af skills udført af hopperne. Sekvenserne er baseret på hoppernes kadence/rytme. Det anbefales, at hopper-dommere sætter mærker baseret på den gennemsnitlige sværhed i hver sekvens af skills. Det er op til hopper-dommeren at bestemme længden af en skill-sekvens og dermed op til hopper-dommeren hvornår der skal sættes et mærke. For lange skill-sekvenser kan en hopper-dommer give adskillige mærker. Matricen nedenfor giver vejledning til hvordan de forskellige kategorier af hopper-elementer bedømmes i double dutch. Der er adskillige måder hvorpå fx et svingertrick kan højne sværheden, hvilket ikke kan angives i en matrice, desuden kan længere kombinationer af hopper-skills udfordre hopperens atletik og dermed højne sværheden.

Et sværheds-mærke for hopper-sværhed kan enten være en 'Pause' eller level 1-5. For hver level 1-5 kan dommeren også tildele enten et '+' eller et '-' for at ændre sværheden til fx level 3+ eller level 5- eller ingen af delene for at blive på fx level 4.

Hvis hoppere gentager et hopper-skill overdrevent, skal det have negativ indflydelse på den sværhed hopper-dommeren tildeler for en kombination.

Holistisk bedømmelse

Selvom hopper-dommere skal fokusere deres bedømmelse specifikt på hopperne, vil de stadig tage hensyn til hvad svingerne udfører og kan foretager justeringer til sværheden i overensstemmelse hermed.

Eksempel – En hopper, der udfører en sekvens af power-skills, mens svingerne svinger double unders skal tildeles en højere sværhed, end en hopper der udfører den samme sekvens i alm. svingning. Når dette sker, kan hopper-dommere give et '+', som øger sværheden med +0,5. Fx kan en level 3 sekvens med en kombination af svære svingertricks give level 3+.

Tage højde for form og udførelse

Måden hvorpå skills udføres kan påvirke hvor svære de er at udføre. Fx er en push-up, der ikke er helt lige, eller en split, der ikke er tæt nok på gulvet, meget lettere at udføre end korrekt udførte skills. Sværhedsdommere har friheden til at justere deres bedømmelse af skill-sekvenser, som indeholder skills der ikke udføres fuldt ud og korrekt, og dermed fortjener lavere sværhed.

Eksempel – Hvis et skills udføres dårligt, så det bliver nemmere at udføre, kan sværhedsdommeren tildele et '-', hvilket reducerer sværheden med 0,25. Fx kan et dårligt udført level 2 skill blive noteret som 2-, hvilket giver level 1,75 i beregningen af gennemsnittet.

Pauser

Hopper-dommere vil sætte et 'pause'-mærke for hver pause i freestylen. Disse pauser vil blive beregnet i gennemsnittet som level 0 og dermed have negativ indflydelse på scoren for hopper sværhed.
Elementer, som kan være pauser, kan blandt andet være mere end et alm. hop inden hopperen hopper ud af tovene, adskillige 'tomme' sving inden en hopper hopper ind i tovene osv. Det er op til hopper-dommeren at bestemme hvornår denne type af hop resulterer i en pause i freestylens flow.

I tilfælde af lange fejl skal hopper-dommeren fortsætte med at sætte mærker for pauser med få sekunders mellemrum, da det svarer til, at sjipperen kun hopper i tovet og ikke udfører skills.

Særligt for 2. division Mini/Junior/Senior hold:
Der dømmes ikke pauser i konkurrencer i 2. division.

Gentagne skills

Gentagne skills er ikke noget der kigges på i Double Dutch. Hvis en hopper gentager skills, kan dommere vurdere dem som en del af en kombination eller sekvens. Overdreven brug af et skill kan medføre at dommeren ikke længere giver en score for det skill.
Eksempel – 3 håndhop (på hænderne) kan alle betragtes som en sekvens. En atlet der udfører 5 baglæns saltoer (benytter er svært skill til at udbytte systemet), vil resultere i, at dommeren ikke længere betragter den baglæns salto som en del af sekvensen eller kombinationen. Atleter opfordres til ikke at bruge et skill overdrevent meget for at øge deres score.

Hopper-matrix

Hopper-skill level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Footwork	- Langsom til moderat tempo basic footwork	- Simpelt footwork i hurtigt tempo - Langsomt til moderat tempo komplekst footwork/speed step	- Footwork I moderat tempo som inkluderer indviklede svingertricks, tovmanipulationer - Meget hurtig kompleks footwork/speed step endda med indviklede svingertricks	- Footwork i hurtigt tempo, som inkluderer indviklede svingertricks, tovmanipulationer	
Power skills	- Basic power, hvor tovet ikke hoppes over i både indgang og udgang af power skill	- Basic Power udført i isolation eller i korte sekvenser, tovet skal hoppes over i ind- og udgang	- Basic Power udført i længere kombinationer - Power skills med højere sværhed udført i isolation: hand hops, one	- Power skills med høj sværhed udført i kombination	- Lange sekvenser af power skills, som udfordrer hopperens atletik

	- Mountain climber		handed power, v-kick		
Spring	- Araber - Vejrmølle - Forlæns/ Baglæns kolbøtte	- Kraftspring - Kip - Spring udført gennem double dutch uden, at der landes i tovene - Spring der benyttes som udgang fra tovene	- Aerial - Flik flak - ¾ flip (suicide)	- Front flip/back flip, når udført i tovene hele vejen	- Flips med rotation
Interaktive Power Skills (kun i DDPF)		- Isolerede basic power udført ved siden af hinanden eller i simpel stack-position (fx frog over push-up)	- Kombination af simple power skills udført med interaktion (fx subway, ceebie osv.)	- Kombination af power skills med høj sværhed udført med afbrudte interaktioner	- Kombination af power skills med høj sværhed med hyppige interaktioner som udfordrer hoppernes atletik
Interaktive spring (kun i DDPF)		- Assisterede flips udført som en udgang af eller gennem tovene (uden at hoppe afsæt/landing)	- Assisteret arial - Trillebør-flip - Spotted back - Flip/front flip - Destroyer	- Toe pitches	- Assisterede flips med twists

Bemærk - Basic power skills refererer til frog, push-up, crab osv.

Svingere

Dommere for svinger-sværhed (svinger-dommmere) fokuserer primært på de sjippere, som svinger tovene (holder minimum ét håndtag); 'svingerne'. Svinger-dommere sætter et mærke for hvert unikt svingertrick udført af en eller flere af svingerne. Matricen nedenfor giver vejledning til hvordan forskellige kategorier af svingertricks i double dutch bedømmes. Der er dog adskillige måder hvorpå sværheden af et svingertrick kan øges, som ikke kan beskrives i matricen fx den måde som svingertricks er kombineret, hastigheden hvormed de udføres, begge svingere udfører svingertrick med høj sværhed på samme tid osv. Det er op til svinger-dommerne at anerkende dette og tilsvarende tilpasse deres mærker.

Et sværhedsmærke for svinger sværhed kan være level 1-5. For hvert level 1-5, kan svinger-dommeren desuden tildele et '+' eller et '-' for at ændre det til fx level 3+, level 5- eller ingen af delene og lade det forblive fx level 4.

Hvis flere svingere udfører svingertricks på samme tid, skal svinger-dommeren sætte et mærke der afspejler sværheden af alle de udførte svingertricks baseret på de givne retningslinjer for sværhed nedenfor. Eksempel – Hvis en svinger udfører kryds og den anden svinger udfører toad, skal svinger-dommeren kun sætte ét mærke.

Kun unikke svingertricks skal tildeles et mærke. Når et svingertrick én gang har fået et mærke, vil det ikke blive tildelt et mærke igen, hvis det gentages senere i freestylen. Fra eksemplet ovenfor kan kryds og toad således ikke tælle igen – heller ikke i en anden kombination.

Eksempel – sekvens 1:
- 2 crougars – level 2
- 2 kryds – level 2
- 1 kryds og 1 crougar – ingen scorer, da begge skills allerede har været udført

Eksempel – sekvens 2:
- 1 kryds og 1 crougar – level 2
- 2 kryds – ingen scorer, da kryds allerede har været udført
- 2 crougar – ingen scorer, da crougar allerede har været udført

Hvis et svingertrick udføres i en 'ny type svingning' (fx wheel, baglæns, i multiple) anses det som værende et nyt skill.

Note sværhed – et kryds eller en toad er level 2. Hvis man laver ét kryds, er det næsten lige så svært, som hvis begge svingere laver et kryds, da begge svingere skal tilpasse deres svingning for at få det til at ske. Du kan tildele det 2+.
At udføre det samme svingertrick på samme tid er således ikke gentaget, men du kan kun tælle ét svingertrick og dermed give én samlet score for de to svingertricks udført på samme tid.

1. division
20 unikke svingertricks tælles med i svingernes sværhedsscore. Hvis der udføres færre end 20 forskellige svingertricks lægges der 0-værdier ind i beregningen i stedet for de manglende svingertricks, hvilket vil påvirke scoren negativt. Hvis der udføres mere end 20 forskellige svingertricks, medtages de 20 svingertricks med højest level i beregningen.

2. division
12 unikke svingertricks tælles med i svingernes sværhedsscore. Hvis der udføres færre end 12 forskellige svingertricks lægges der 0-værdier ind i beregningen i stedet for de manglende svingertricks, hvilket vil påvirke scoren negativt. Hvis der udføres mere end 12 forskellige svingertricks, medtages de 12 svingertricks med højest level i beregningen.

Holistisk bedømmelse

Selvom svinger-dommere skal fokusere deres bedømmelse specifikt på svingerne, vil de stadig tage hensyn til hvad hopperne udfører og kan foretage justeringer til sværheden i overensstemmelse hermed.

Eksempel – Svingere som bytter plads, mens de hopper i wheel, skal tildeles en smule højere sværhed, hvis hopperen står i håndstand i midten i stedet for hvis hopperen bare, står og venter, mens tovene kommer rundt. Ligeledes er det sværere at svinge double under til power skills end at svinge double under til alm. hop.

Hvis hopperne udfører svære skills/sekvenser på samme tid som et svingertrick, kan svinger-dommeren give et '+' for at løfte scoren men 0,5 level. Hvis hopperen på den anden side hopper alm. hop, pauser osv. samtidig med et svingertrick, kan svinger-dommere give et '-', for at reducere level med 0,25.

Tage højde for form og udførelse

Ligesom beskrevet i afsnittet vedrørende hopper-sværhed, skal svinger-dommere også tage højde for måden hvorpå skills udføres. Dette er primært aktuelt, når svingere udfører power skills eller spring, mens de svinger tovene. Dette kan både resultere i et '+', hvis det er udført perfekt eller et '-', hvis det er udført dårligt.

Svinger-matrix

Svingertricks kategori	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Arm-begrænsning	- Én arm begrænset (fx crougar eller en svinger svinger kryds-lignende skill)	- To arme begrænset foran kroppen og svingerens udsyn er ikke begrænset (fx en eller begge svingere i toad eller alm. kryds) - En svinger udfører et mere kompleks kryds (fx drej ind i EB, TS)	- Ændring af armbegrænsning (hurtig ændring mellem en arm begrænset til en anden) - To arme begrænset bag kroppen (fx TS, AS	- Begge svingere har begrænsede arme og også begrænset udsyn (fx begge svingere er i baglæns AS (kigger ikke mod hinanden))	
Multiples	- Double under	- Triple og quadruple under	- Quintuple og sextuple under	- Octuple og nonuple under	- 10-under og mere
Power	- Power skill udført uden at hoppe over tovet, mens tove svinges (fx frog i wheel, uden at tovet trækkes under)	- Frog eller push-up udført, mens der hoppes og svinges - Buk	- En-armet power og hand hops, mens der hoppes og svinges	- Power skills udført, mens der hoppes og svinges multiples - Flere svingere udfører svære power skills sammen, mens der hoppes og svinges (fx en-armet frog, hand hops)	- Flere svingere udfører power skills sammen, mens der svinges triple eller quadruple unders
Spring	- Vejrmølle -Forlæns /Baglæns kolbøtte - Splits, mens man svinger	- Kraftspring, mens man svinger	- Flikflak eller aerial, mens man svinger	- Forlæns eller baglæns flip, mens man svinger	- Level 3 eller 4 spring, mens man svinger multiples eller hvis begge svingere udfører spring med høj sværhed på samme tid
Wheel	- Pinwheel	- Alm. wheel med fx byt plads eller en svinger laver alm. kryds i wheel	- Wheel hvor begge svingere laver kryds skills (fx toad) eller en svinger udfører et mere komplekst kryds (fx TS)	- Wheel med komplekse kryds skills, som begrænser svingernes mulighed for at kontrollere	

				tovene signifikant (fx AS)	
Skift	- Alm. skift	- Circle switch - Basic "over under" skift (en svinger laver pinwheel, mens de andre to bytter håndtag og bevæger sig rundt om hinanden)	- Hurtige skift af tove og rotationer af svingere		
Kast		- Kast af et håndtag tæt på kroppen (fx simpel floater, hold tov i knæhase og fang) - Helicopter	- Kast af to håndtag tæt på kroppen - Kast af et håndtag tæt på kroppen i en begrænset position, som gør tovet signifikant sværere at kontrollere - Snake eller mic-kast med et tov - To håndtag sluppet på samme tov	- Mamba kast - To håndtag sluppet på begge tove på samme tid	

PRÆSENTATION

Præsentation i double dutch dømmes på samme måde som præsentation i single rope (se afsnit om præsentation i single rope).

Præsentationsdommeren fortsætter med at give minus i alle kategorier når en lang fejl finder sted (intet underholdende sker, ingen variation i skills, benytter ikke musik, osv.) og så tjekke scoren på skærm to for eventuelle tilpasninger, når der tages højde for en lang fejl.

FRATRÆK

Fejl

Fejl i double dutch dømmes på samme måde som fejl i single rope (se afsnit om fejl i single rope).

Gulvovertrædelse

Gulvovertrædelse i double dutch dømmes på samme måde som gulvovertrædelse i single rope (se afsnit om gulvovertrædelse i single rope).

Tidsovertrædelse

En tidsovertrædelse registreres hvis sjipperne starter freestylen før musikken starter, hvis sjipperne hopper eller laver andre serie-relaterede bevægelser efter længden på disciplinen eller efter deres musik er stoppet. Tidsovertrædelse registreres også hvis sjipperne ikke hopper eller laver serie-relaterede bevægelser førend tilstrækkelig tid er passeret.

Hvis sjipperne starter for tidligt, skal den tekniske dommer markere en tidsovertrædelse.
Hvis sjipperne slutter for sent, skal den tekniske dommere markere en tidsovertrædelse.
Hvis freestylen er kortere end disciplinens max. tid specificeret i afsnittet om discipliner, skal den tekniske dommer markere et givent antal tidovertrædelser baseret på hvor kort freestylen var.

- Mere end 15 sekunder for kort – 12 tidsovertrædelser
- Mere end 10 sekunder for kort, men mindre end 15 sekunder for kort – 8 tidsovertrædelser
- Mere end 5 sekunder for kort, men mindre end 10 sekunder for kort – 4 tidsovertrædelser
- Mindre end 5 sekunder for kort – ingen tidsovertrædelser

Eksempel – En double dutch pair freestyel, som er 70 eller 73 sekunder lang, vil ikke få en tidsovertrædelse. En freestyle der er 65 eller 68 sekunder lang, vil få 4 tidsovertrædelser. En freestyle der er 60 eller 64 sekunder lang, vil få 8 tidsovertrædelser. En freestyle der er 45, 50, 57 eller 59 sekunder lang, vil få 12 tidsovertrædelser.

Max-tiden for en freestyle kan variere i discipliner og dommere skal være opmærksomme på disse forskelle. Den tekniske dommer skal tælle alle de tidsovertrædelser der finder sted i løbet af en freestyle.

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'.

WHEEL

Denne del af reglementet fokuserer på de forskellige dommeraspekter i wheel freestyle. Dette omfatter regler for sværhed, præsentation, påkrævede elementer og fratræk.
Freestyledommere vil bedømme freestyles ud fra sværhed og præsentation. Dommere vil også registrere fratræk.

Der er fire typer freestyledommere i wheel, som hver især er ansvarlige for et eller flere områder.

- Da – Sværhed hopper A (Difficulty A)
    - sværhed
    - gentagne skills
- Db – Sværhed hopper B (Difficulty B)
    - sværhed
    - gentagne skills
- P – Præsentation (Presentation)
    - præsentation
    - fejl
- T – Teknisk (Technical)
    - fejl
    - pauser
    - tidsovertrædelse

- gulvovertrædelse
- påkrævede elementer

SVÆRHED

Sværhed og gentagne skills i wheel bedømmes ud fra de samme kriterier som sværhed i single rope. Forskellen er, at dommerne opdeles pr. sjipper og ikke ud fra skill-type. Enhver type skill, der udføres af en sjipper, skal bedømmes af den tildelte dommer. Hvis de to sjippere udfører et skill på samme tid i synkroniseret wheel, bedømmes af begge sværhedsdommere. Skills udført i 'single rope' (hvor tovene ikke er delt af sjipperne), vil ikke blive bedømt.
Sjipperne bedømmes som sjipper A og sjipper B. Sjipperne kan selv tydeligt angive hvem der er hvem ved fx at bære forskellige t-shirts, tape på sko/ærme på en af sjipperne. Rope Skipping Komitéen vil eventuelt kunne udlevere markering ved konkurrencen. Sjipper A vil være den markerede sjipper.

Wheel-matrix

Skills i Wheel bedømmes ud fra Single Rope matricerne. Nedenfor er tilføjet nogle få specifikke Wheel-skills og eksempler på hvordan Single Rope matricerne overføres til Wheel.

Startlevel	Eksempler på skills
Level 0,5	• 180 drej • 360 drej/Pinwheel • Kryds • Alm. arm-wrap
Level 1	• Bytte plads • Double Under • Indgang til frog, push-up, crab, split • Alm. fang (scoop) • Alm. kast (note: både dommer A og B dømmer) • Én begrænset arm (fx toad, crougar, inverse toad, EB) • Buddy bounce
Level 2	• Kraftspring • Udgang fra frog, push-up, crab, split med hop over tovet • Triple Under • Double Under med en begrænset arm (fx toad, crougar) • Mic (note: både dommer A og B dømmer) • To begrænsede arme (fx AS, CL, TS, EB toad, KN, CN, EM)
Level 3	• Triple under (L2) med én begrænset arm (+1) • Udgang fra én-armet frog eller push-up • Begrænset kast (slip håndtag bag ryg, knæ) • Quadruple Under • ¾ flip (suicide) • Crougar triple under (triple under (L2) crougar (+1) kryds (+0)) • Double under indgang til push-up (double under (L1) indgang til push-up (+1) multiple i power (+1)) • AS double under (to begrænsede arme (L2) double under (+1)) • To-fods indgang til frog • Aerial

Startlevel	Eksempler på skills
Level 4	• Quadruple under (L3) meden begrænset arm (+1) • Forlæns/Baglæns flip (salto) • AS triple under (Triple under (L2) AS (+2)) • Push-up/Frog til Push-up • Begrænset kast (slip håndtag bag ryg, knæ) med begrænset grib (under ben, bag ryg, bag hoved, bag knæ, grebet af kropsdel der ikke er hånd) (note: både dommer A og B dømmer) • En-armet frog med scoop
Level 5	• Double under frog (1,5 rotation med landing i frog (to-fods frog (L3) double under (+1) multiple I power (+1) • Forlæns flip (L4) med double under (+1) • Sunny D/Darkside med tovbevægelse forud for at én eller begge hænder forlader gulvet • Quadruple med to begrænsede arme (fx Quad (L3) AS (+2), Quad CL, Quad TS, Quad EB-toad) • French trick med scoop (French trick (L4) scoop (+1))
Level 6	• Kip whip • Kraftspring whip • Baglæns flip (L4) med triple under (+2) • Baglæns udgang fra split
Level 7	• Sunny D/Darkside • Kip whip (L6) med kryds (+1 for kryds med spring)
Level 8	• Double baglæns flip • Baglæns push-up til push-up, baglæns frog til push-up • Money Maker (frog til frog)

Når et kast bedømmes, skal begge atleter modtage en score for kastet, da begge atleter er involveret i kastet – enten slip af tov, kontrol af tov eller grib af tov.

PRÆSENTATION

Præsentation i wheel bedømmes på samme måde som præsentation i single rope (se afsnit om præsentation i single rope)

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.

Antallet af udførte påkrævede elementer er baseret på bedømmelserne af den tekniske dommer. Et skill kan tælle som påkrævet element uanset hvilket sværhedslevel, det udføres på. Elementet skal dog fuldføres korrekt.
I wheel freestyle kan det påkrævede element udføres af en hver af sjipperne eller en hver kombination af sjipperne (begge sjippere behøver således ikke at udføre det påkrævede element for, at det kan tælle).

1. division Senior
Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:

- 6 spring og/eller power
- 6 multiples

- 6 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)
- 4 pairs interactions

1. division Junior
Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:
- 4 spring og/eller power
- 4 multiples
- 4 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)
- 4 pairs interactions

FRATRÆK

Fejl

Fejl i wheel dømmes på samme måde som fejl i single rope (se afsnit om fejl i single rope).

Pauser

Pauser i wheel dømmes på samme måde som pauser i single rope (se afsnit om pauser i single rope).

Gulvovertrædelser

Gulvovertrædelser i wheel dømmes på samme måde som gulvovertrædelser i single rope (se afsnit om gulvovertrædelser i single rope).

Tidsovertrædelser

Tidsovertrædelser i wheel dømmes på samme måde som tidsovertrædelser i single rope (se afsnit om tidsovertrædelser i single rope).

2 I 1 TOV

Denne del af reglementet fokuserer på de forskellige dommeraspekter i 2 i 1 tov freestyle. Dette omfatter regler for sværhed, præsentation, påkrævede elementer og fratræk.
Freestyledommere vil bedømme freestyles ud fra sværhed og præsentation. Dommere vil også registrere fratræk.

Ved bedømmelse af 2 i 1 tov bedømmes hvert skill udført med to personer i ét tov. Det kan både være hvor tovet svinges af begge sjippere, af den ene sjipper eller begge dele. Begge sjippere behøver ikke at hoppe i tovet for, at et skill bedømmes. Den ene sjipper kan godt stå uden for tovet, men svinge den ene ende af tovet.
Skills udført i single og double bounce bedømmes ens i sværhed og betragtes ikke som forskellige skills.

Der er tre typer freestyledommere i 2 i 1 tov, som hver især er ansvarlige for et eller flere områder.

- Da/b – Sværhed (Difficulty A/B)
    - sværhed
    - gentagne skills

- P – Præsentation (Presentation)
    - præsentation
    - fejl
- T – Teknisk (Technical)
    - fejl
    - tidsovertrædelse
    - gulvovertrædelse
    - påkrævede elementer

SVÆRHED

Sværhed og gentagne skills i 2 i 1 tov bedømmes ud fra de samme kriterier som sværhed i single rope/wheel. Forskellen er, at dommerne bedømmer alle skill-typer for parret. En hver type skill der udføres af sjipperne, skal bedømmes af dommerne. Dommerne benævnes Da og Db som i wheel freestyle, men de dømmer parret og ikke en enkelt sjipper.
Skills udført i 'single rope' (hvor tovene ikke er delte), vil ikke blive bedømt.

PRÆSENTATION

Præsentation i 2 i 1 tov bedømmes på samme måde som præsentation i single rope (se afsnit om præsentation i single rope)

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.

Antallet af udførte påkrævede elementer er baseret på bedømmelserne af den tekniske dommer. Skills kan tælle som påkrævet element uanset hvilket sværhedslevel det udføres på. Elementet skal dog fuldføres korrekt.

I 2 i 1 tov freestyle kan det påkrævede element udføres af en hver af sjipperne eller enhver kombination af sjipperne (begge sjippere behøver således ikke at udføre det påkrævede element for, at det kan tælle).

Følgende antal påkrævede elementer skal udføres:
- 4 spring og/eller power
- 4 multiples
- 4 tovmanipulationer (fx kryds, wraps, kast)
- 4 pairs interactions

FRATRÆK

Fejl

Fejl i 2 i 1 tov dømmes på samme måde som fejl i single rope (se afsnit om fejl i single rope).

Pauser

Der dømmes ikke pauser i 2. division og dermed dømmes der ikke pauser i 2 i 1 tov freestyle.

Gulvovertrædelser

Gulvovertrædelser i 2 i 1 tov dømmes på samme måde som gulvovertrædelser i single rope (se afsnit om gulvovertrædelser i single rope).

Tidsovertrædelser

Tidsovertrædelser i 2 i 1 tov dømmes på samme måde som tidsovertrædelser i single rope (se afsnit om tidsovertrædelser i single rope).

NYT FORSØG

Generelt

Overdommeren i speed eller multiple discipliner vil give besked til turneringsledelsen, hvis en sjipper eller et hold har ret til et nyt forsøg i en disciplin.
Sjipperen/Holdet kan få et nyt forsøg i tilfælde af:

- Defekt tov
- Afbrydelse eller sabotage

I freestylediscipliner vil den tekniske dommer/overdommeren give besked til turneringsledelse, hvis en sjipper/hold har ret til et nyt forsøg i en disciplin.
Sjipperen/Holdet kan få et nyt forsøg i tilfælde af:

- Defekt tov
- Afbrydelse eller sabotage

Sjipperne/trænerne har max. 5 minutter til at beslutte, om de vil have et nyt forsøg. Hvis et nyt forsøg ikke ønskes, gives sjipperen/holdet den oprindelige score.
Sjipperen/Holdet vil have min. 10 minutter mellem forsøgene, hvis dette ønskes.

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

Der kan være tilfælde, hvor sjippere/hold tildeles et nyt forsøg direkte af turneringsledelsen. Når dette sker, skal dommerne dømme disciplinen ud fra de relevante bedømmelsesregler.

Defekt tov

Hvis et tov knækker utilsigtet under en disciplin og flertallet af dommerne mener, at tovet er knækket, vil sjipperen/sjipperne få tildelt et nyt forsøg. Efter en sjipper/sjipperne har forladt 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. Sjipperen/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. sjipper i disciplinen. I double dutch og wheel discipliner må ét ekstra sæt tove medbringes.

I holddiscipliner gives kun et ekstra forsøg uanset hvilken sjipper der får en defekt. Dette betyder, at en sjippers tov kan knække i første forsøg og en anden sjippers 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 sjipperne 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 sjipperne endnu et forsøg.

Hvis den forkerte musik spilles ift. den musik, som sjipperne 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 scorer.
Hvis scorerne er lige langt fra hinanden, gives fordelen til sjipperen, og gennemsnittet af de to højeste scorer 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 scorer.
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. Dette gennemsnit kaldes a.

Tyvstart og forkerte skift giver et fratræk på 10 for hver hændelse i alle discipliner pånær DDC speed, hvor der fratrækkes 5 for en tyvstart eller obstruktion.
Antallet af tyvstarter og forkerte skift summeres og ganges med 10; dette kaldes m.
(m = (tyvstarter + forkerte skift) × 10)

Den endelige score (R) er lig det beregnede gennemsnit fratrukket eventuelle tyvstarter og forkerte skift
(R = a - m)

BEREGNING AF SCORE I FREESTYLE

Der er adskillige typer freestyles, hvor scoren udregnes på forskellige måder.

Single Rope freestyle

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

Sværhedsscoren (D) beregnes ved at lægge points fra alle udførte skills sammen. Der er ingen begrænsning for sværhedsscoren.

Præsentation (P) øger scoren med en procentsats af sværhedsscoren beregnet ud fra præsentationsmærkerne (+ og -).

Manglende påkrævede elementer (Q) vil fratrække en procentsats fra den totale score.

Fratræk (M) fratrækker en procentsats for fejl, pauser samt tids- og gulvovertrædelser.

Resultatet for freestylen (R) opnås ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscoren (P) + 1, påkrævede elementer scoren (Q) og fratrækscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

Beregningen af de forskellige scorer beskrives nedenfor.

Sværhed (D)

Der er intet maksimum på sværhedsscoren i single rope. Sværhedsscoren er gennemsnittet af summen af udførte skills pr. sværhedsdommertype.
Point for hver level kan beregnes med følgende formel hvor x er det udførte skills level.
L(x) = 0,1 x 1,5x (afrundet til to decimaler). Et level 0 skill er altid 0 points.

Pointværdierne per level 0-8 skill er således:

Level	0	0,5	1	2	3	4	5	6	7	8
Point pr. skill	0,00	0,12	0,15	0,23	0,34	0,51	0,76	1,14	1,71	2,56

Scoren fra hver sværhedsdommer (uanset type) beregnes ved at gange antallet af registrerede skills på et givet level af den pågældende dommer med L(x) og lægge resultatet for hvert level sammen.

Gennemsnittet af alle scorer fra hver sværhedsdommertype findes. Resultatet for hver dommertype kaldes dt, hvor t er dommertypen P, M eller R.

Herefter findes gennemsnittet af dP, dM og dR for at finde sværhedsscoren D.

Præsentation (P)

Præsentationsscoren i single rope kan påvirke sværhedsscoren med op til Fp = 60% = 0,60.

Scorerne fra 'første trin' for hver af de fem kategorier (musikalitet, form/udførsel, kreativitet, underholdning og variation/gentagelse) findes for hver dommer. Plus-mærkernerne for hver kategori lægges til 12, hvorefter antallet af minus-mærker og fejl talt af denne dommer trækkes fra. Resultatet rundes til et helt tal større end eller lig med 0 og mindre end eller lig med 24.

Herefter lægges antallet af 'hele tal', dommeren vil tilpasse den præliminære score med på 'trin 2', til værdien og kan enten være et positivt eller negativt tal.

Hver kategori ganges nu med nedennævnte faktorer og summeres for hver dommer for at få den totale score mellem 0 og 24. Resultatet kaldes pj.

- Underholdning (entertainment): 0,25
- Form/Udførsel (form/execution): 0,25
- Musikalitet (musicality): 0,20
- Kreativitet (creativity): 0,15
- Variation/Gentagelse (variety/repetitiveness): 0,15

Gennemsnittet af alle dommernes p-scorer findes som beskrevet i afsnit om gennemsnit og skaleres til et tal mellem 0 og 2Fp ved at gange det med 0,05. Resultatet er den endelige præsentationsscore P.

Påkrævede elementer (Q)

Hvert manglende påkrævede element kan påvirke scoren med faktoren Fq = 2.5% = 0,025.

For hver sværhedsdommer, beregnes antallet af manglende påkrævede elementer ved at trække antallet af udførte skills på level 3 eller højere, og 0,5 gange antallet af udførte skills på level 2 eller lavere, fra antallet af påkrævede elementer for den dommertype); med et minimumsresultat på 0.
Bemærk – i 2. division medregnes påkrævede elementer i alle kategorier uanset sværhedsniveau.

I discipliner med pairs interactions, beregnes antallet af manglende påkrævede elementer ved at trække antallet af udførte interaktioner uanset sværhedsniveau noteret af hver teknisk dommer fra antallet af påkrævede pairs interactions; med et minimumsresultat på 0.

Gennemsnittet for scorerne for hvert påkrævede element beregnes vha. reglerne for beregning af gennemsnit og afrundes til et helt tal.
Alle q-scorerne summers og ganges med Fq. Resultatet trækkes fra 1 for at blive konverteret til en faktor. Resultater kaldes Q.

Fratræk (M)

Tids- og gulvovertrædelser påvirker scoren med en faktor på Fv = 5% = 0,05 hver.

Pauser påvirker scoren med en faktor på Fb = 5% = 0,05 hver.

Den første fejl vil påvirke scoren med en faktor på Fm,1 = 5% = 0,05
Den anden fejl vil påvirke scoren med en faktor på Fm,2 = 7,5% = 0,075
Den tredje fejl og videre vil påvirke scoren med en faktor på Fm = 10% = 0,1.

Gennemsnittet af fejl noteret af alle dommere der tæller fejl, beregnes vha. reglerne for beregning af gennemsnit. Gennemsnittet (am) rundes til et helt tal og beregnes til fejl-scoren.

Gennemsnittet af pauser beregnes (ab) og rundes til et helt tal. Faktoren Fb ganges med ab; resultatet kaldes b.
Gennemsnittet af yderligere overtrædelser (tid og gulv) beregnes (av) og rundes til et helt tal. Faktoren Fv ganges med av; resultatet kaldes v.

Fejlene (m), pauserne (b) og overtrædelserne (v) summeres og trækkes fra 1. Resultatet kaldes M og kan ikke være lavere end 0.

Resultat (R)

Resultatet (R) findes ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscore (P) plus 1, påkrævede elementerscoren (Q) og fratrækksscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

Double dutch freestyle

Scoren i double dutch freestyles baseres på et gennemsnitlig sværhedsniveau hvor præsentation, påkrævede elementer og fratræk kan påvirke scoren.

Sværhed (D) beregnes som to separate komponenter; hoppersværhed og svingersværhed.
Svingersværheden er gennemsnittet af de 20 sværeste udførte svingertricks i en freestyle (i 1. division) eller gennemsnittet af de 12 sværeste udførte svingertricks (i 2. division). Hoppersværheden er gennemsnittet af alle skill-sekvenser i en freestyle. Disse lægges sammen med en smule højere vægt på hoppersværheden.

Præsentation (P) øger scoren med en procentsats af sværhedsscoren beregnet ud fra præsentationsmærkerne (+ og -).

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

Freestylens resultat (R) findes ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscoren +1 (P) og fratræksscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times M$$

Beregningen af hver af disse scorer beskrives nedenfor.

Sværhed (D)

Sværhedsscoren er gennemsnittet af gennemsnittet af skills pr. sværhedsdommertype.

Point for hver level kan beregnes med følgende formel hvor x er det udførte skills level.
L(x) = 1,5 x (afrundet til to decimaler); bemærk, at point pr. level ikke gange med 0,1 som i single rope. Et level 0 skill er altid 0 points.

En 'plus-level' (som fx level 3+) beregnes som level plus 0,5. Hvorimod en 'minus-level' beregnes som level minus 0,25.

Hopper-sværhed

Scoren for hver hopper-sværhedsdommer beregnes ved først at konvertere alle plus- og minus-levels til deres numeriske værdi. Pause-mærker tælles som level 0.

Antallet af mærker for hvert level ganges med L(x). Summen af alle disse point pr. level deles med det toale antal mærker for at finde den gennemsnitlige sværhed.
Gennemsnittet af alle hopper-sværhedsdommernes scorer findes jf. regler for gennemsnit. Resultatet kaldes DJ.

Svinger-sværhed

Scoren for hver svinger-sværhedsdommer beregnes ved først at konvertere alle plus- og minus-levels til deres numeriske værdi. Herefter sorteres alle mærker fra det højeste til det laveste og de højeste 20 mærker (i 1. division)/12 mærker (i 2. division) beholdes til næste trin af beregningen. Hvis der er færre end 20/12 mærker, fyldes listen ud med pauser (level 0) indtil der er 20/12 mærker.

Antallet af mærker for hvert level ganges med L(x) og resultaterne af disse lægges sammen. Gennemsnittet af alle svinger-sværhedsdommernes scorer findes jf. regler for gennemsnit. Resultatet kaldes DT.

Total sværhed

Da hopper-sværhed skal have 35% indflydelse på den totale score og svinger-sværhed skal have 25% indflydelse på den totale score ganges scoren for hopper sværhed med 1,4 før scoren for svinger-sværhed og scoren for hopper-sværhed summeres for af finde den totale sværhedsscore D.

$$D = (DJ * 1.4) + DT$$

På grund af gennemsnitsberegningen vil sværhedsscoren være mellem 0 og 22,32.

Præsentation (P)

Præsentationsscoren i double dutch beregnes på samme måde som præsentationsscoren i single, men den faktor som præsentationsscoren kan påvirke scoren på er Fp = 40% = 0,40, hvilket betyder, at skaleringsfaktoren for at opnå det endelige resultat er 0,033.

Fratræk (M)

Fratrækksscoren i double dutch beregnes på samme måde som fratrækksscoren i single rope uden, at der gives fratræk for pauser.

Resultat (R)

Resultatet (R) findes ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscore (P) plus 1 og fratrækksscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times M$$

Wheel freestyle

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

Sværhedsscoren (D) beregnes ved at lægge points fra alle udførte skills sammen. Der er ingen begrænsning for sværhedsscoren.

Præsentation (P) øger scoren med en procentsats af sværhedsscoren beregnet ud fra præsentationsmærkerne (+ og -).

Manglende påkrævede elementer (Q) vil fratrække en procentsats fra den totale score.

Fratræk (M) fratrækker en procentsats for fejl, pauser samt tids- og gulvovertrædelser.

Resultatet for serien (R) opnås ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscoren (P) + 1, påkrævede elementer scoren (Q) og fratrækscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

Beregningen af disse scorer beskrives nedenfor.

Sværhed (D)

Sværhedsscoren i wheel beregnes på samme måde som sværhedsscoren i single rope med den forskel, at i stedet for tre typer sværhedsdommere er der to typer sværhedsdommere (DA og DB).

Præsentation (P)

Præsentationsscoren i wheel beregnes på samme måde som præsentationsscoren i single rope.

Påkrævede elementer (Q)

Scoren for påkrævede elementer i wheel beregnes på sammen måde som scoren for påkrævede elementer i single rope med den forskel, at påkrævede elementer krediteres fuld værdi uanset skill level. Desuden registreres mærkerne af den tekniske dommer, lige som pairs interactions registreres i single rope.

Fratræk (M)

Fratrækscoren i wheel beregnes på samme måde som fratrækscoren i single rope.

Resultat (R)

Resultatet (R) findes ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscore (P) plus 1, påkrævede elementerscoren (Q) og fratrækscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

2 i 1 tov freestyle

Scoren i 2 i 1 tov freestyle er baseret på en kumulativ sværhedsmodel, hvor præsentation, påkrævede elementer og fratræk kan påvirke scoren.

Sværhedsscoren (D) beregnes ved at lægge points fra alle udførte skills sammen. Der er ingen begrænsning for sværhedsscoren.

Præsentation (P) øger scoren med en procentsats af sværhedsscoren beregnet ud fra præsentationsmærkerne (+ og -).

Manglende påkrævede elementer (Q) vil fratrække en procentsats fra den totale score.

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

Resultatet for serien (R) opnås ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscoren (P) + 1, påkrævede elementer scoren (Q) og fratrækscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

Beregningen af disse scorer beskrives nedenfor.

Sværhed (D)

Sværhedsscoren i 2 i 1 tov beregnes på samme måde som sværhedsscoren i single rope med den forskel, at i stedet for tre typer sværhedsdommere er der to typer sværhedsdommere (DA og DB; som dømmer det samme i 2 i 1 tov og ikke hver sin sjipper).

Præsentation (P)

Præsentationsscoren i 2 i 1 tov beregnes på samme måde som præsentationsscoren i single rope.

Påkrævede elementer (Q)

Scoren for påkrævede elementer i 2 i 1 tov beregnes på sammen måde som scoren for påkrævede elementer i single rope med den forskel, at påkrævede elementer krediteres fuld værdi uanset skill level. Desuden registreres mærkerne af den tekniske dommer, lige som pairs interactions registreres i single rope.

Fratræk (M)

Fratrækscoren i 2 i 1 tov beregnes på samme måde som fratrækscoren i single rope.

Resultat (R)

Resultatet (R) findes ved at gange sværhedsscoren (D) med præsentationsscore (P) plus 1, påkrævede elementerscoren (Q) og fratrækscoren (M). Resultatet kan ikke være lavere end 0.

$$R = D \times (1 + P) \times Q \times M$$

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 sjipepre/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 fratrækscore (M). Sjipperen/Holdet med det laveste fratræk rangeres først.

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

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

Resultat for overall

Vinder af overall bestemmes af summen af deres ranks i hver disciplin. Vinderen vil have den laveste ranksum. 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.
Når ranksummerne i overall beregnes medtages kun deltagere, som har deltagere i alle discipliner, som indgår i overall.

I den individuelle konkurrence (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 breakeren B). Sjipperen/Holdet med den højeste samlede normaliserede score rangeres først, den anden højeste rangeres 2 osv.

Hvis den samlede normaliserede score ikke løser det uafgjorte resultat i overall, vil rækkefølgen blive fundet vha. de højeste scorer i følgende discipliner:

- Masters: - Freestyle - Speed 3 min. - Speed 30 sek.
- Hold OA: - Double Dutch Pairs Freestyle - Single Rope Team Freestyle - Double Dutch Speed Relay - Single Rope Speed Relay