Č E S K Ý S V A Z M O D E R N Í G Y M N A S T I K Y, z.s.
169 00 Praha 6, Zátopkova 100/2

Tel./Fax:220 513 606
E – mail: info@csmg.cz

SEMINÁŘ UEG, 22. 3. 2018, Thiais/FRA

N.Kuzmina – předsedkyně Technické komise moderní gymnastiky FIG

1. **Newsletter č.1** – všechny dotazy, které přišly na FIG z důvodu změn pravidel, upřesnění, jsou zde zodpovězeny

   B.M.: PROSÍM současně i o studium newsletteru č.1

2. **Pomezní rozhodčí**
   - nutný správný oděv pro rozhodčí i u rozhodčích na linii
   - nutné viditelné zdvihnutí vlaječky, aby trenéři a diváci mohli vidět
   - pokud spadnou 2 kužele současně za linii je srážka 0,30
   - pokud spadnou kužele například při asymetrickém vyhození každý jiným směrem nebo v nestejné chvíli za linii srážka je 0,30 + 0,30

3. **Náčiní**
   - jestliže se poláme náčiní v průběhu sestavy, gymnastka buď ihned vyhodí polámané náčiní ven z koberce a vezme si náhradní náčiní anebo musí skončit. Není možné pokračovat s rozbitým náčiním. Srážka na linii = 0, rozhodčí na provedení sráží
   - od 1. 9. 2018 se na všechny FIG závody musí používat náčiní, které je certifikováno FIG a taktéž speciálně označeno

4. **Muzika**
   - pokud se při závodě stane, že gymnastce je puštěna špatná muzika, gymnastka ihned skončí a odejde ze závodní plochy, pak může opakovat sestavu, pokud odcvičí sestavu na špatnou muziku, nemůže tuto sestavu opakovat

5. **Obtížnost těla BD**
   - rozhodčí D1, D2 zapisují sestavu do formuláře v konkrétních symbolech daných prvků, již nestačí pouze zaznamenat univerzální značkou skok, obrat, rovnováhu
   - počítá se 9 nejvyšších obtížností, nicméně v sestavě lze mít např. 12 prvků obtížností
   - známky D1, D2 a D3, D4 se ukazují na výsledkovém panelu odděleně, jejich součet pak dává výslednou známku D, na FIG závodech je možné podávat protest jak na D1, 2, tak i na D3, 4
   - bod 2.3.1. pravidel nastudovat, pro rozhodčí D1, 2. Tabulky, které jsou uvedeny jako příloha pravidel jsou pouze pomocné příklady, ale nutné je sledovat odchylky do 10%, do 20% a více, prvek je započítán, ale udělena srážka v provedení - technické chyby
   - **POZOR TRENÉŘI je důležité co předvede gymnastka v konkrétním okamžiku, je nutné chytře vybrat prvky, jaký prvek a jaká srážka eventuálně bude**
   - u "ring" pozice je dotyk hlava - noha vyžadován
   - u “ záklonu “ pozice je dotyk hlava - noha vyžadován
   - u skoků není důležitá výška, ale forma
   - **<u>v rovnováhách je nutná STOP pozice na 1 sekundu - rozhodčí D1, 2 prvek započítají, jestliže bude současně provedena manipulace náčiní</u>, pokud není stop pozice na 1 sekundu a gymnastka stihne práci s náčiním (např. odbití či ťuknutí) prvek se počítá,**

ale rozhodčí provedení sráží 0,30. POZOR práce s náčiním musí být v prvku rovnováhy, ne v přípravě

- prvek váha záklonmo nevyžaduje dotyk hlava - noha, zásadní je viditelná STOP pozice
- napnutá chycená rovnováha (obrat)vzad, dotyk není vyžadován, ale prvek musí mít odpovídající formu (rozsah)
- v obratech musí gymnastka dosáhnout požadovaného tvaru během první rotace (360°)
- obraty se změnou tvaru vyžadují minimálně 1 manipulaci náčiní, nezaleží ve kterém tvaru
- u obratu v "ring " pozici např.: míč na hlavě a skrčená noha se dotýká míče, prvek se nepočítá, noha musí mít kontakt s hlavou (drdol se počítá)
- prvek obtížnosti se počítá jen tehdy, pokud je spojen s prací s náčiním – fundamentální či nefundamentální práce, POZOR na identickou práci v různých prvcích - prvek, kde se identická práce opakuje, se nepočítá
- např. jestliže u prvku obtížností gymnastka ve cvičení se stuhou předvádí spirálu nebo hádek stuhou, který nesplňuje předepsaná kritéria pro tuto manipulaci s náčiním (min. 4 - 5 spirál nebo hádků), pak obtížnost těla není platná

6. TANEČNÍ KROKY

- nutné 2 různé změny (ne např. 2x změna rytmu), různé formy kroků (krok, skok, poskok, běh), rytmus, úrovně, směry – viz. 4.1.4. pravidel
- v tanečních krocích nelze provádět "přechod přes most", je to preakrobatický prvek
- pokud má gymnastka uzel na stuze či švihadle, nemohu počítat taneční kroky či BD poněvadž srážka je již za malý uzel 0,3

7. R – dynamické prvky s rotací

- počítá se prvních pět po sobě jdoucích R – chronologicky, pokud jsou další, nezapočítáváme a nedáváme srážku
- logický, plynulý krok, který následuje při chycení s (do)rotací není srážka trajektorie
- kritérium vyhození a chycení bez rukou (obruč) – nemůže být na předloktí, od ramena k lokti a jiné části se započítávají
- kritérium chycení do kroužení musí být viditelné, bez chyb

8. AD

- můžeme započítat AD v jedné akci – vyhození – chycení, ale musí být různá kritéria
- boomerang je vždy AD 0,30, je vyžadováno vždy chycení tyčky
- 6.2.3. pravidel, kdy se AD nepočítá, s tím je nutné otevřít tabulku technických chyb od 0,30
- pokud je AD s krokem, který není choreografickým záměrem či stuha leží na zemi (srážka za trajektorii 0,30)

9. ARTISTIKA

- důležitý je výběr muziky, porozumění textu
- základní idea:
  srážka 0,10 – idea a charakter se objevuje ve většině prvků, spojeních, tanečních krocích
  srážka 0,30 – idea a charakter v tanečních krocích, ve spojeních
  srážka 0,50 – pouze v tanečních krocích
  srážka 0,70 – sestava nemá ideu a charakter

- spojení, rytmus – srážky do 1,00 bodu
- dynamické změny – musí se objevit
- výraz
- různorodost – POZOR srážka 0,30 za každou chybějící fundamentální skupinu typickou pro jednotlivá náčiní

10. FUNDAMENTÁLNÍ a NEFUNDAMENTÁLNÍ MANIPULACE

ŠVIHADLO
- chycení za konečky může být i po malém či středním vyhození, vždy bez dopomocí jiné části těla

KUŽELE
- 360° rotace nesložených kuželů do sebe současně jako fundamentální skupina ... na vyplnění BD stačí jedna akce buď vyhození, nebo chycení
- při vyhození složených kuželů nemusí být rotace, je to nefundamentální skupina
- rotace jedné kužele nebo složených kuželů může být okolo těla nebo okolo kužele je nefundamentání skupina

MÍČ
- odbití míče stačí na vyplnění BD jedna akce, ale nedá se 1 odbití rozložit jako manipulace mezi 2 prvky (např. v prvním skoku odbiješ a v druhém chytáš po odbití)

STUHA
- střední kruh stačí jen 1

PŘIPOMÍNKY SMĚREM K TRENÉRUM A K PRÁCI S GYMNASTKAMI:
1. rozvíjet CHARAKTER
2. výběr HUDBY
3. spojení a VLNY
4. zařazovat jen prvky obtížnosti, které ZVLADNU
5. manipulace s náčiním BEZ CHYBY

25.3.2018 Blanka Mlejnková