



## **Международная ассоциация бодифлаинга**

---

### **Правила соревнований по артистическим видам спорта в аэротрубах закрытого типа**

Редакция 2012 г.

Дата вступления в действие: 11 ноября 2011 г.

## Международная ассоциация бодифлаинга

6034 West Courtyard Drive, Suite 135, Austin TX 78730, США

Авторские права 2011 ©

Все права защищены. Авторские права на настоящий документ принадлежат Международной ассоциации бодифлаинга (IBA). Копирование, печать и распространение настоящего документа разрешаются любому лицу, действующему от имени Международной ассоциации бодифлаинга или ее членов при соблюдении следующих условий:

- 1. Настоящий документ может использоваться только в информационных целях. Запрещается использование настоящего документа в коммерческих целях.**
- 2. Любая копия настоящего документа или его части должна содержать данное уведомление об авторских правах.**

Следует принять во внимание, что любой продукт, процесс или технология, описанные в настоящем документе, могут быть предметом других прав интеллектуальной собственности, принадлежащих Международной ассоциации бодифлаинга или другим организациям, и не лицензируются настоящим документом.

Международная ассоциация бодифлаинга выражает благодарность Международной комиссии по парашютному спорту (IPC) за разрешение адаптировать свои правила соревнований.

Настоящий документ вступает в силу 11 ноября 2011 года.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1.</b>	<b>Полномочия Международной ассоциации бодифлаинга</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Определения слов и фраз, используемых в настоящих правилах</b>	<b>4</b>
2.1.	Команда	4
2.2.	Направление	4
2.3.	Движение	4
2.4.	Захваты и касания	4
2.5.	Программа	4
2.6.	Рабочее время	4
<b>3.</b>	<b>Соревнования</b>	<b>4</b>
3.1.	Дисциплина	4
3.2.	Цель соревнований	5
3.3.	Рабочее время	5
3.4.	Победители	5
<b>4.</b>	<b>Общие правила</b>	<b>6</b>
4.1.	Порядок входа в аэротоннель	5
4.2.	Очередность полетов	5
4.3.	Запись видео	5
4.4.	Повторные полеты	6
4.5.	Использование аэротоннеля	6
<b>5.</b>	<b>Правила соревнований</b>	<b>6</b>
5.1.	Команды	6
5.2.	Программы	6
5.3.	Количество раундов	6
<b>6.</b>	<b>Судейство и выставление очков</b>	<b>7</b>
6.1.	Общее	7
6.2.	Критерии оценки	7
6.3.	Предварительная оценка	8
6.4.	Подсчет очков	8
6.5.	Правила судейства	8
6.6.	Тренировочный полет	9
	<b>Приложение А</b>	<b>10</b>
	Основные ориентации, положения тела и определения	10
	<b>Приложение В</b>	<b>15</b>
	Степень сложности	15
	<b>Приложение С</b>	<b>19</b>
	Описание программы	19

## **1. Полномочия Международной ассоциации бодифлаинга**

Соревнования проводятся под эгидой Международной ассоциации бодифлаинга в соответствии с положениями Международной ассоциации бодифлаинга и настоящими правилами. Регистрируясь для участия в соревнованиях, все участники принимают настоящие правила, а также положения Международной ассоциации бодифлаинга.

## **2. Определения слов и фраз, используемых в настоящих правилах**

### **2.1. Команда**

Команда по фристайлу состоит из одного (1) спортсмена.

Команда по фрифлаю состоит из двух (2) спортсменов.

### **2.2. Направление**

Направление, куда обращена передняя часть туловища спортсмена.

### **2.3. Движение**

Изменение положения тела и/или поворот вокруг одной или нескольких из трех (3) осей тела или статическое положение. См. [Приложение А](#).

### **2.4. Захваты и касания**

2.4.1. Захват – идентифицируемый неподвижный контролируемый контакт кисти (кистей) одного спортсмена с определенной частью тела другого спортсмена.

2.4.2. Касание – идентифицируемый неподвижный контролируемый контакт стопы (стоп) одного спортсмена с определенной частью тела другого спортсмена.

### **2.5. Программа**

Последовательность движений, выполняемых в рабочее время.

### **2.6. Рабочее время**

Рабочее время – это период времени, когда команды могут выполнять программу в полете. Отсчет рабочего времени начинается в тот момент, когда любой член команды входит в полетную камеру, что определяется судьями, и заканчивается через фиксированное время, указанное в п. 3.3.

## **3. Соревнования**

### **3.1. Дисциплина**

Дисциплина включает в себя фристайл и фрифлай в аэротрубах закрытого типа. Разделение полов отсутствует.

### 3.2. Цель соревнований

Целью для команды является продемонстрировать последовательность движений в полете так, чтобы получить максимально возможное количество очков.

### 3.3. Рабочее время

Рабочее время составляет 45 секунд.

### 3.4. Победители

3.4.1. После всех законченных раундов или раунда объявляются победители по фристайлу и фрифлаю.

3.4.2. Победителями по фристайлу и фрифлаю являются команды, которые наберут максимальное количество очков за все выполненные раунды. Если две или более команд наберут одинаковое число очков, первые три (3) места будут по возможности определены разводными раундами.

## 4. Общие правила

### 4.1. Порядок входа в аэротоннель

За исключением ограничений, налагаемых из соображений безопасности принимающим аэротоннелем, ограничения по входу отсутствуют.

### 4.2. Очередность полетов

Очередность полетов определяется жеребьевкой.

### 4.3. Запись видео

4.3.1. Для оценки каждого полета и демонстрации выступления команды третьим сторонам требуется видеозапись.

4.3.2. До начала совещания судей главный судья назначает ответственного за видео. Этот человек отвечает за работу видеооборудования и его пригодность к использованию во время соревнований.

4.3.3. В рамках данных правил «видеооборудование» означает оборудование, установленное принимающим аэротоннелем или организатором соревнований специально для соревнований. Использование других видеозаписей в целях судейства запрещено.

4.3.4. До начала официальных тренировочных полетов организовывается комиссия по оценке видеозаписей, состоящая из главного судьи и представителя Международной ассоциации бодифлаинга. Решения, вынесенные комиссией по оценке видеозаписей, являются окончательными и не могут быть опротестованы или пересмотрены жюри.

#### 4.4. Повторные полеты

4.4.1. Если большинством голосов комиссии по оценке видеозаписей видеозапись посчитают недостаточной для судейства, решение о повторном полете будет приниматься следующим образом:

4.4.1.1. Если комиссия по оценке видеозаписей определит, что имело место намеренное нарушение правил командой, команда не сможет выполнить повторный полет и получит за него ноль (0) очков.

4.4.1.2. Если комиссия по оценке видеозаписей определит, что видеозапись оказалась недостаточной не из-за неконтролируемых командой обстоятельств, команде предоставляется повторный полет.

4.4.1.3. Контакт и столкновения любого рода между участниками в команде и в полетной камере не являются основанием для требования повторного полета командой.

4.4.2. Проблемы со снаряжением участников не являются основанием для требования повторного полета командой.

#### 4.5. Использование аэротоннеля

Участникам запрещено использовать аэротоннель после начала соревнований.

### 5. Правила соревнований

#### 5.1. Команды

5.1.1. Команды могут состоять из спортсменов одного или обоих полов.

#### 5.2. Программы

Дисциплина состоит только из произвольных программ.

5.2.1. Произвольная программа: содержание произвольной программы или программ полностью выбирает команда.

5.2.2. Команды просят предоставить описание своей программы или программ главному судье до начала соревнования. Для этих целей главный судья предоставляет стандартную форму (см. [Приложение С](#)). Непредставление этой информации никак не влияет на оценку. Отклонение от описания произвольной программы или обязательной программы не влияет на оценку.

#### 5.3. Количество раундов

Соревнования Международной ассоциации бодифлаинга: 3 раунда.

## 6. Судейство и выставление очков

### 6.1. Общее

Оценка и выставление очков за полет начинается с того момента, когда любой член команды входит в полетную камеру.

### 6.2. Критерии оценки

Судьи выставляют очки по каждому оцениваемому критерию по шкале от 0 до 10. При этом судьи руководствуются следующими правилами.

#### Техника:

- *Степень сложности:* степень сложности всех движений и транзитов в полете.
- *Навыки при выполнении движений:* умение двигаться вертикально, горизонтально и выполнять многократные вращения на животе, на спине, на боку и/или вверх головой, а также в любых других возможных ориентациях.
- *Точность и контроль:* умение команды демонстрировать навык управления телом или серию навыков.
- *Командная работа:* умение сочетать технические навыки членов команды, чтобы оставаться в непосредственной близости друг от друга на протяжении всей программы и/или создавать сложные эффекты в движении.

#### Примеры технических навыков:

- Члены команды остаются в непосредственной близости друг от друга при выполнении движений.
- Полет совершается во всех плоскостях (на животе, на спине, головой, вверх, головой вниз, боком, по диагонали)
- Демонстрируется постоянное взаимодействие и командная работа.
- Программа демонстрирует широкий набор навыков.
- Общая степень сложности, контролируемое выполнение движений.

#### Презентация

*Визуальное впечатление:* программа должна удерживать внимание зрителей, быть динамически разнообразной и развлекательной и не содержать ненужных элементов.

*Оригинальность:* креативная хореография и разнообразие.

*Композиция:* Сбалансированная, хорошо выстроенная, динамичная программа, которая остается в поле зрения камеры и интересна для просмотра.

*Командная работа:* В ходе программы демонстрируется сочетание умений всех членов команды

Примеры навыков презентации:

- Удачное использование поля обзора камеры для улучшения видео.
- Программа имеет четкое начало и концовку, рабочее время полностью использовано.
- Программа хорошо выстроена. Отмечается высокий уровень креативности в плане новых движений, оригинальной хореографии и нового подхода к старым движениям.
- Программу интересно и эстетически приятно смотреть.

### 6.3. Предварительная оценка

После просмотра каждый судья выставляет предварительные очки за полет.

### 6.4. Подсчет очков

Очки за каждый раунд подсчитываются следующим образом.

6.4.1. Очки за технику складываются, и результат делится на количество судей без округления. Очки за презентацию складываются, и результат делится на количество судей без округления. Эти два результата складываются и делятся на два (2), после чего округляются до первого знака после запятой.

6.4.2. Округление проводится следующим образом: промежуточные значения округляются от двух до одного знака после запятой округлением до ближайшей десятой, кроме случаев, когда значение второй цифры после запятой точно соответствует середине между двумя значениями, тогда округление производится в большую сторону.

6.4.3. Сумма очков за соревнования считается сложением официальных очков команд за все завершённые раунды.

### 6.5. Правила судейства

6.5.1. Полеты могут оцениваться в реальном времени или с использованием видеозаписи.

6.5.2. В реальном времени полеты оцениваются из галереи наблюдения и записываются для повторного просмотра с помощью камер воздушного тоннеля.

- 6.5.3. Судьи просматривают видеозапись каждого полета максимум три раза и могут использовать замедленную скорость и стоп-кадры по своему усмотрению. Если по окончании просмотров в течение пятнадцати секунд после оглашения результата главный судья, судья дисциплины или любой судья комиссии посчитают, что была дана абсолютно неправильная оценка, главный судья или судья дисциплины дает распоряжение пересмотреть только ту(е) часть(и) полета, которая(ые) вызывает(ют) сомнения. Если по результатам пересмотра судьи выносят единогласное решение по поводу вызывающей сомнения части выступления, очки за полет соответствующим образом исправляются. Допускается один пересмотр на каждый полет.
- 6.5.4. Для записи своей оценки выступлений судьи используют электронную или бумажную систему очков. Стоп-кадр, фиксирующий окончание рабочего времени, определяется при первом просмотре. Судьи могут исправить записанную оценку. Исправить оценку можно до того, как главный судья подпишет таблицу результатов. Публикуются все индивидуальные оценки судей.
- 6.5.5. Хронометром управляют судьи или лицо или лица, назначенные главным судьей. Отсчет времени начинается, когда один член команды заходит в полетную камеру.
- 6.6. Тренировочный полет
- Каждой команде в каждом соревновании дается возможность совершить один (1) официальный тренировочный полет перед жеребьевкой для определения необходимой скорости. Для официального тренировочного полета используются аэротоннель и конфигурация, которые используются в соревновании.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Основные ориентации, положения тела и определения

#### А. ПОЛОЖЕНИЕ ТЕЛА

Положения тела определяют положение рук и ног относительно туловища. Сюда входит угол между ногами и туловищем, степень наклона в бедрах и талии, степень сгибания ног в коленях и лодыжках. Руки располагаются произвольно и помогают управлять положением тела. При описании направления под туловищем понимается передняя часть туловища.

##### А-1. Прямое положение

- Туловище прямое без наклона в талии (допускается небольшой прогиб).
- Ноги вместе.
- Ноги прямые на одной линии с туловищем.
- Голова на одной линии с туловищем.

##### А-2. Положение «олень»

- Туловище прямое без наклона в талии.
- Одна нога прямая на одной линии с туловищем.
- Другая нога согнута в бедре и выдвинута вперед, а ее колено согнуто таким образом, что пальцы этой ноги располагаются за коленом прямой ноги. Угол сгиба ноги в колене не менее  $90^\circ$ .
- Голова на одной линии с туловищем.

##### А-3. Положение с широко расставленными ногами

- Туловище прямое без наклона в талии.
- Ноги разведены в стороны, угол между ними не менее  $90^\circ$ .
- Ноги прямые.
- Голова на одной линии с туловищем.

##### А-4. Положение согнувшись

- Туловище наклонено вперед в талии так, что угол между туловищем и бедрами составляет менее  $90^\circ$ .
- Ноги вместе.
- Ноги прямые.

##### А-5. Положение согнувшись с расставленными ногами

- Туловище наклонено вперед в талии так, что угол между туловищем и бедрами составляет менее  $90^\circ$ .

- Ноги расставлены в стороны, угол между ними не менее 90°.
- Ноги прямые.

#### **А-6. Продольный шпагат (даффи)**

- Туловище прямое без наклона в талии.
- Одна нога отведена вперед, другая – назад, угол между ногами не менее 90°.
- Нога, отведенная вперед, прямая. Нога, отведенная назад, прямая, насколько это возможно.
- Голова на одной линии с туловищем.

#### **А-7. Положение в группировке**

- Туловище наклонено вперед в талии так, так что угол между туловищем и бедрами составляет менее 90°.
- Ноги согнуты в коленях под углом менее 90°. Колени не обязательно должны быть максимально подняты к груди.
- Ноги вместе.

#### **А-8. Положение «ласточка»**

- Туловище прямое без наклона в талии.
- Одна нога выставлена вперед под углом 90° к туловищу.
- Другая нога прямая, на одной линии с туловищем.
- Ноги прямые.

#### **А-9. Положение сидя**

- Туловище прямое.
- Обе ноги согнуты в бедрах и в коленях под углом примерно 45°.
- Нижняя часть ног параллельна туловищу.
- Носки вытянуты (только для фристайла).

#### **А-10. Положение «компас»**

- Туловище находится в вертикальном прямом положении без наклона в талии.
- Одна нога прямая и вытянута вниз.
- Другая нога прямая и выставлена вперед под углом 90° к туловищу.
- Вперед может быть вытянута любая нога.

## **В. ОРИЕНТАЦИИ**

Существует шесть (6) основных ориентаций, в которых тело может находиться относительно воздушного потока или сетки. Под ориентацией понимается ориентация туловища. Ориентации являются основой всех позиций.

### **В-1. Ориентация «на животе»**

Туловище располагается горизонтально животом вниз, грудь смотрит на сетку.

### **В-2. Ориентация «на спине»**

Туловище располагается горизонтально спиной вниз, грудь смотрит на потолок тоннеля.

### **В-3. Ориентация «на боку»**

Туловище располагается горизонтально на боку, одна сторона туловища смотрит на сетку. Грудь смотрит на стены тоннеля.

### **В-4. Ориентация «вверх головой»**

Туловище располагается вертикально головой вверх к потолку тоннеля.

### **В-5. Ориентация «вниз головой»**

Туловище располагается вертикально головой вниз к сетке.

### **В-6. Диагональная ориентация**

Диагональный полет – это полет под любым углом от  $1^\circ$  до  $89^\circ$ . Диагональные ориентации указываются относительно сетки.

## **С. ОСИ ВРАЩЕНИЯ**

Большинство движений выполняются с какими-либо вращениями тела. Для описания всех возможных вариантов вращений достаточно выделить 5 (пять) осей.

### **С-1. Оси относительно Земли/потока**

Существуют две (2) инерционные оси, которые остаются неподвижными относительно воздушного потока (или сетки).

#### **Вертикальная ось**

Вертикальная ось остается параллельной воздушному потоку (направлена от потолка к сетке тоннеля).

#### **Горизонтальная ось**

Горизонтальная ось – это любая ось, перпендикулярная ( $90^\circ$ ) воздушному потоку (направлена на стены тоннеля). Она может иметь любое направление (проходить через любую точку на стенах тоннеля).

### **С-2. Оси тела**

Существует 3 (три) оси тела, которые остаются неизменными относительно туловища спортсмена.

#### **Ось «голова-носки»**

Ось «голова-носки» проходит через туловище спортсмена от головы до пальцев ног.

#### **Ось «спереди-назад»**

Ось «спереди-назад» проходит через живот спортсмена спереди назад.

#### **Ось «лево-право»**

Ось «лево-право» проходит через бедра спортсмена слева направо.

### **D. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ВРАЩЕНИЙ**

Выделяется четыре (4) основных вида вращений, которые составляют основу большинства движений.

#### **D-1. Повороты**

Поворот представляет собой вращение вокруг вертикальной оси с изменением направления. При выполнении поворота тело может находиться в любой ориентации.

#### **D-2. Бочки**

Бочка – это вращение вокруг оси «голова-носки», если такая ось совпадает с горизонтальной осью.

#### **D-3. Сальто**

Сальто – это вращение с кувырком через голову вокруг горизонтальной оси, которая совпадает с осью тела «лево-право» или «спереди-назад». При выполнении сальто тело проходит ориентацию «вверх головой» и «вниз головой». Сальто считается законченным, когда голова прошла 360° вокруг горизонтальной оси от точки, где начала движение. Сальто может начинаться в любой ориентации. Существует три (3) вида сальто. Обратите внимание, что сальто различаются в зависимости от направления, в котором они начинаются, так как в случае сальто с винтом направление, в котором сальто завершается, может отличаться от направления на момент его начала.

#### **Сальто назад**

Сальто назад – это сальто, в котором вращение происходит вокруг оси тела «слева-направо» и туловище вращается назад.

#### **Сальто вперед**

Сальто вперед – это сальто, в котором вращение происходит вокруг оси тела «слева-направо» и туловище вращается вперед.

## **Боковое сальто**

Боковое сальто – это сальто, в котором вращение происходит вокруг оси тела «спереди-назад» и туловище вращается в сторону.

## **D-4. Винт**

Винт – это вращение туловища вокруг оси «голова-носки», которое выполняется одновременно с сальто. Одиночный или полный винт – это вращение туловища вокруг оси «голова-носки» на 360°. Количество винтов при выполнении сальто определяется как количество полных оборотов, завершающихся после выполнения сальто на 360°, начиная с того момента сальто, когда был начат винт. Винты могут начинаться в любой части сальто и выполняться в любом направлении.

## **Е. ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЧАСТЕЙ ТЕЛА**

Тело делится на следующие части.

- Голова – часть тела над шеей.
- Плечо – верхняя часть тела между шеей и верхней частью руки. Лопатка сюда не входит.
- Туловище – тело, включая плечо, но не включая руки, ноги, голову и шею.
- Рука – вся рука, включая верхнюю часть, нижнюю часть, запястье и кисть. Плечо сюда не входит.
- Верхняя часть руки – часть руки между плечом и локтем.
- Нижняя часть руки – часть руки между локтем и запястьем. Локоть сюда не входит.
- Кисть – от запястья до кончиков пальцев.
- Нога – вся нога, включая верхнюю часть, колено, нижнюю часть и стопу.
- Верхняя часть ноги – часть ноги между бедром и коленом.
- Нижняя часть ноги – часть ноги между коленом и лодыжкой.
- Стопа – от лодыжки до кончиков пальцев. Лодыжка сюда не входит.
- Подошва – часть стопы, на которой человек стоит.

Захваты и касания могут выполняться на этих частях тела.

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Степень сложности

Степень сложности – это результат совокупности нескольких факторов. По степени сложности движения могут быть от очень простых до очень сложных. Степень сложности оценивается в ходе всего полета (позы, движения и транзиты).

В целом выделяют следующие факторы сложности.

<u>Легко</u>	<u>Сложно</u>
Большая площадь опоры	Маленькая площадь опоры
Вращение вокруг 1 оси	Вращение вокруг более чем 1 оси (при этом использование 3 осей сложнее, чем использование 2 осей)
Транзиты между движениями выполняются по той же оси	Транзиты между движениями выполняются по разным осям
Низкий контроль	Высокий контроль
Одиночные сальто	Множественные сальто
Одиночные движения	Последовательные движения
Положение тела не сохраняется во время движения	Во время всего движения сохраняется идеальное положение тела
Нет изменения направления	Изменение направления на противоположное

Ниже представлены **примеры** градации сложности на основе перечисленных факторов сложности.

Фрифлай					
Маневры	Очень легко	Легко	Умеренно	Сложно	Очень сложно
Карв вниз головой	Лицом внутрь	Лицом внутрь с изменением направления или вращениями	Захваты лицом наружу	Лицом наружу	Лицом наружу с изменением направления, включение вращений/приемов
Карв вверх головой			Лицом внутрь	Лицом внутрь изменение направления или вращения	Лицом наружу
Орел вверх головой или вниз головой	Полу-	Полный	Полный с приемами, вращениями Обратный полу-	Полный обратный	Полный обратный с приемами, вращениями

<b>Орел вверх головой / вниз головой</b>		Полу-	Полный	Полный с приемами, вращениями	
<b>Синхронизированные приемы</b>	Сальто	Несколько сальто	Несколько сальто с полувинтами	Несколько сальто с полным винтом	Несколько сальто с множественными винтами
<b>Головой вверх и головой вниз</b>	Двойной спок Компрессия Тотем Двойной джокер Двойной захват наоборот	Подошва к подошве Вертикальные вращения с компрессией Двойные захваты головой вверх	Обратный двойной джокер Двойная подошва к подошве Голова к голове	Вращение голова к голове  Вращение подошва к подошве	
<b>Положение на животе</b>	Кот Звезда Компрессия	Тележка	Замок (ножной замок)		

<b>Фристайл</b>				
<b>Очень легко</b>	<b>Легко</b>	<b>Умеренно</b>	<b>Сложно</b>	<b>Очень сложно</b>
Сальто вперед/назад с группировкой  Сальто вперед/назад в прямом положении	Сальто вперед/назад в прямом положении с 0,5 винта	Сальто вперед/назад в прямом положении с 1 винтом Боковое сальто в прямом положении с 0,5 винта Боковое сальто в прямом положении	Сальто вперед/назад в прямом положении с 1,5 винта Боковое сальто в прямом положении с 1 винтом Последовательность полных винтов	Сальто вперед/назад в прямом положении с 2 и более винтами Боковое сальто в прямом положении с 1,5 или более винта Последовательность двойных винтов
Широко расставленные ноги головой вверх	Широко расставленные ноги головой вниз	Поворот с широко расставленными ногами вниз головой	Колесо, лебедь (вниз головой, ноги прямые и вместе, туловище прямое)	Лебедь с вращением, вращение вниз головой с углом между ногами в 90°
Сальто		Ножницы Томаса		
Симметричные позы вверх головой (например, стоя, V-сит, сидя с широко расставленными ногами, сидя)	Широко расставленные ноги головой вниз Даффи Даффи со свичем Даффи со свивелом Обратный даффи	Компас со свичем Компас со свивелом Компас с иллюзией Компас с инверсией	Лебедь с поворотом Вращение в спирали Олень с 1 винтом Вертолет	Карв вслепую с поворотом на 360° внутри карва
Ласточка Обратная ласточка Ласточка со свичем Ласточка со свивелом Вертушка	Ласточка спиной вниз Пропеллер Арабское сальто	Поворот с чередованием олень/компас, Олень с поворотом		
		Согнувшись с остановкой на спине	Непрерывные сальто назад, группировка + не менее 1 винта на каждое сальто	Непрерывные сальто назад, группировка + двойной винт на каждое сальто
	Полуорел	Полуорел+ приемы Полный орел Обратный полуорел	Обратный полуорел + приемы Обратные орел Обратный орел + приемы	Полный орел вслепую Полный обратный орел с приемами

ПРИМЕЧАНИЕ: Между винтами и их частями не допускаются остановки. Иначе такие части будут оцениваться как одиночные винтовые движения.

Движения над/под во фристайле и фрифлае определяются ниже. Приемами в таблице являются сальто (в прямом положении, в группировке или согнувшись) или бочки.

#### Полный орел во фристайле

Спортсмен находится в ориентации «вверх головой» с одной стороны тоннеля, не касаясь стен тоннеля, боком к камере. Спортсмен тречит, выполняя полусальто вперед и проходя ориентацию «вниз головой» с другой стороны тоннеля. Вращение продолжается, и спортсмен тречит из ориентации «вниз головой», выполняя полусальто вперед. Спортсмен заканчивает в том же положении, в котором начинал. Все это вращение выполняется как одно непрерывное движение.

#### Полный орел во фрифлае

Спортсмен А находится в ориентации «вверх головой», спортсмен Б – «вниз головой». Спортсмены находятся на противоположных сторонах тоннеля боком к камере и не касаются стен. Спортсмен А тречит над спортсменом Б, выполняя полусальто вперед. Спортсмен Б тречит из ориентации «вниз головой» под Спортсменом А, выполняя полусальто вперед. Оба спортсмена сохраняют визуальный контакт друг с другом. Спортсмен А проходит ориентацию «головой вниз», в то время как Спортсмен Б проходит ориентацию «вверх головой». Вращение продолжается, и Спортсмен А тречит из ориентации «вниз головой» под спортсменом Б, выполняя полусальто вперед, а Спортсмен Б тречит над Спортсменом А, выполняя полусальто вперед. Оба спортсмена сохраняют визуальный контакт друг с другом. Оба спортсмена заканчивают в тех же положениях, с которых они начинали. Все это вращение выполняется как одно непрерывное движение.

#### Полуорел во фристайле и во фрифлае

50% от полного орла без определенной точки начала и окончания.

#### Полный обратный орел во фристайле

Спортсмен находится в ориентации «вверх головой» с одной стороны тоннеля, не касаясь стен тоннеля, боком к камере. Спортсмен начинает движение ногами, выполняя полусальто назад, проходя ориентацию «вниз головой» на противоположной стороне тоннеля. Вращение продолжается, и спортсмен движется из ориентации «вниз головой», выполняя полусальто назад, и заканчивает в том же положении, с которого начинал. Все это вращение выполняется как одно непрерывное движение. В целом, обратный орел – это орел, в котором первыми движутся ноги.

### Полный обратный орел во фрифлае

Спортсмен А находится в ориентации «вверх головой», спортсмен Б находится в ориентации «вниз головой». Спортсмены находятся на противоположных сторонах тоннеля боком к камере и не касаются стен тоннеля. Спортсмен А начинает движение ногами под Спортсмена Б, выполняя полусальто назад, Спортсмен Б начинает движение ногами над спортсменом А, выполняя полусальто назад. Оба спортсмена сохраняют визуальный контакт друг с другом. Спортсмен А проходит ориентацию «вниз головой», в то время как Спортсмен Б проходит ориентацию «вверх головой». Вращение продолжается, и Спортсмен А начинает движение ногами из ориентации «головой вниз» над Спортсменом Б, выполняя полусальто назад, Спортсмен Б начинает движение ногами под Спортсмена А, выполняя полусальто назад. Оба спортсмена сохраняют визуальный контакт друг с другом. Оба спортсмена заканчивают в тех же положениях, с которых они начинали. Все это вращение выполняется как одно непрерывное движение. В целом, обратный орел – это орел, в котором первыми движутся ноги.

### Обратный полуорел во фристайле и фрифлае

50% от полного обратного орла, без определенной точки начала и окончания.

### Свич

Одновременная смена ног или положения ног (с левой на правую, нога вперед/нога назад, нога вверх/нога вниз) при сохранении неизменным положения тела и ориентации.

### Свивел

Переход в аналогичную позицию, но на другой ноге, при этом ноги практически не двигаются. Примером может служить свивел в продольном шпагате. Сначала вперед выставлена правая нога, затем выполняется разворот верхней части туловища на 180° так, что вперед оказывается выставленной левая нога, а спортсмен оказывается развернутым на 180° относительно начала движения.

### Иллюзия

Транзит вверх со сменой только ориентации и сохранением положения тела (например, из ласточки в компас, сохраняя положение ног, но выполняя вращение туловища через ноги).

### Инверсия

Транзит вниз со сменой только ориентации и сохранением положения тела (например, из компаса в ласточку, сохраняя положение ног, но выполняя вращение туловища через ноги).

**ПРИЛОЖЕНИЕ С**  
**Описание программы**

№ команды:	Название команды:	
Дисциплина (нужное обвести)	<b>ФРИСТАЙЛ</b>	<b>ФРИФЛАЙ</b>

Описание произвольной программы распространяется на раунды (нужное обвести)	<b>ВСЕ - 1 - 2 - 3</b>
-----------------------------------------------------------------------------	------------------------

Название движения/последовательности	Описание, если необходимо