

Правила соревнований «MINSK STREET GAMEZ 2021»

Дисциплина «KIDS CROSS» и «SKATE CROSS»

1. Место проведения соревнований

- 1.1. Поверхность площадки должна быть пригодна для Kids Cross (с хорошим сцеплением, с безопасным выкатом в конце дистанции).
- 1.2. Все расчёты делаются относительно стартовой и финишной линии.
- 1.3. Для Kids Cross могут быть использованы различные препятствия.
- 1.4. Стартовое место спортсменов обозначено одной стартовой линией.
- 1.5. Источник стартового звукового сигнала должен находиться сзади спортсменов на равном расстоянии от каждого из них.

2. Судейская бригада

- 2.1. Главный судья. Может быть одновременно хронометристом и стартовым судьёй.
- 2.2. Хронометрист. Выполняет замер времени. В зависимости от модели хронометра может быть одновременно стартовым судьёй.
- 2.3. Стартовый судья. Следит за порядком старта и дает команды старта.
- 2.4. Судьи по штрафам. 2-3 человека (в зависимости от количества участников в одном забеге). Судья по штрафам следит за одним из спортсменов во время забега и считает кол-во штрафов, выполненных при забеге, после чего сообщает об этом секретарю соревнований. Судьи по штрафам могут быть одновременно и помощниками.
- 2.5. Секретарь соревнований. 1 человек. Ведет протокол и подводит итоговые результаты.
- 2.6. Помощники. Восстанавливают препятствия на трассе.
 - 2.7.1 Помощники обязаны ждать сигнала главного судьи, прежде чем начать восстанавливать трассу после завершения забега.
- 2.8 Помощники должны следить, чтобы площадка была свободна от посторонних людей и предметов до каждого забега.

3. Экипировка спортсменов

- 3.1. Участники могут использовать ролики любого типа (однорядные (инлайн) или двурядные (квады).
- 3.2. Участники обязаны быть в полном комплекте защиты (защита на запястья, наколенники, налокотники, шлем).
- 3.3. Участники должны самостоятельно удостовериться, что их ролики исправны и готовы к выступлению.
- 3.4. Главный судья имеет право запретить использование любых роликов, которые нельзя считать безопасными или представляющими нечестное преимущество для спортсмена.
- 3.5. Регистрационные номера (бэйджи, наклейки) должны быть предоставлены организатором. Главный судья определяет, где и когда участники должны их носить в зависимости от формы площадки. Изменение номера участником недопустимо.

4. Регламент соревнований

4.1. Спортсмены должны преодолеть полосу препятствий.

4.2. Kids Cross состоит из двух этапов: индивидуальная квалификация спортсменов по времени и финал с парными забегами на вылет (олимпийская или КО система).

4.3. Квалификация по времени. У каждого спортсмена есть два забега (попытки). Только лучший из них принимается в расчёт для квалификационного ранжирования. Спортсмены с лучшим временем переходят на следующий финальный этап.

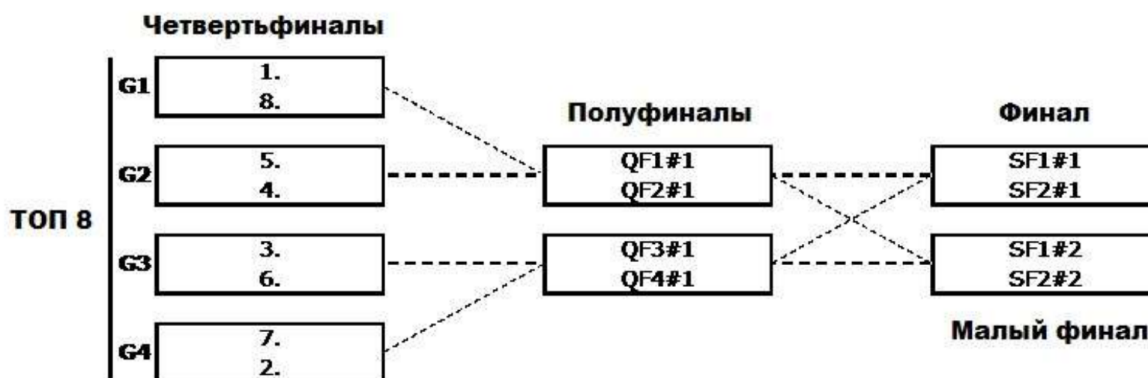
4.4. Порядок первой попытки определяется организатором.

4.5. Порядок второй попытки определяется по результатам первой, от худшего времени к лучшему. Спортсмены, не получившие результата в первой попытке, выступают первыми в случайном порядке.

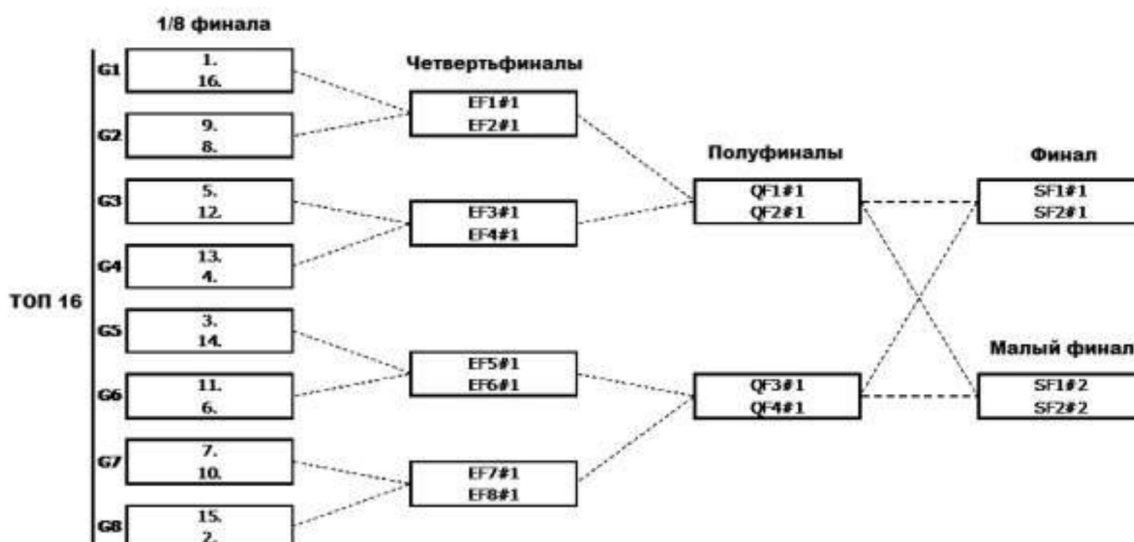
4.6. В зависимости от числа участников и по решению главного судьи в финалы проходят лучшие 4, 8, 16, 32, 64 спортсмена. Остальные спортсмены группируются в пары по правилу: последний с предпоследним, и т.д. По результату этих забегов распределяются места не вошедших в финал спортсменов по принципу: худшее время среди всех не вошедших в финал пар - последнее место в итоговом зачёте и т.д.

4.7. Финалы (КО система). Спортсмены, прошедшие квалификацию, группируются в пары по правилу: первый с последним, второй с предпоследним и т.д. Спортсмен, который одержит победу, выходит из пары в следующий раунд финала.

4.8. Финальные группы для 8 финалистов



4.9. Финальные группы для 16 финалистов



4.10. Если спортсмен в финалах сдаётся без какой-либо веской причины, то его соперник переходит в следующий раунд.

4.12. По завершению полуфиналов победители соревнуются за 1 и 2 места в Финале, а проигравшие соревнуются за 3 и 4 места в Малом Финале.

4.13. Каждый спортсмен имеет право на тайм-аут продолжительностью 30 секунд в каждом раунде соревнований.

5. Основные процедуры и правила

5.1. Старт и стартовые команды для квалификации по времени

5.1.1 Стартовая команда для старта: «На старт», затем «Внимание», затем «Марш» (либо звук свистка).

5.1.2 Спортсмен должен начать бежать не раньше, чем прозвучит команда «Марш» (либо звук свистка), иначе ему засчитывается фальстарт. Два фальстарта подряд лишают забег результата.

5.1.3 Передняя нога спортсмена должна быть перед стартовой линией и никакая часть ноги, включая колёса, не должна касаться стартовых линий. Оба роликовых конька должны касаться поверхности. Таким образом, допускаются любые движения роликов перед стартовой линией, но первое движение конька вперёд должно пересечь стартовую линию. Раскачивание корпуса разрешено. Время начинает измеряться после команды «Марш» (либо звука свистка).

5.2. Старт и стартовые команды для финалов (Олимпийская или КО система)

5.2.1 Стартовая последовательность команд для финалов: «На старт. Внимание. Марш (либо звук свистка).»

5.2.2 «На старт». Спортсмены должны приготовиться и принять свои стартовые стойки в течение 5 секунд, иначе будет засчитан фальстарт.

5.2.3 «Внимание». Никакое движение или колебание корпуса недопустимо после команды «Внимание». Нарушителю будет засчитан фальстарт.

5.2.4 «Марш» (либо звук свистка). Спортсмены должны ждать этой команды, чтобы начать движение. Старт до команды считается фальстартом.

5.2.5 Ноги спортсмена должны находиться за стартовой линией, и никакая часть ног, включая колёса, не должна касаться стартовой линии. Оба роликовых конька

должны касаться поверхности и не должны двигаться (катиться). Колеса роликовых коньков не должны нависать над стартовой линией.

6. Штрафы

6.1. Штрафы на старте

6.1.1 Если спортсмен не замер в течение 5 секунд после команды «На старт», он получает фальстарт.

6.1.2 После команды «Внимание» запрещается любое движение корпусом и ногами, иначе объявляется фальстарт.

6.1.3 Старт до команды «Марш» (либо звука свистка) приводит к фальстарту.

6.1.4 Два фальстарта подряд означают дисквалификацию и поражение спортсмена в данном забеге.

6.2. Штрафы за неправильное прохождение дистанции

6.2.1 Если спортсмен объехал препятствие, сбил или не преодолел должным образом, препятствие считается пропущенным и приводит к начислению штрафа.

6.2.2 Если спортсмен выехал за пределы трассы двумя ногами, то забег остаётся без результата, время не фиксируется.

6.3. Штрафы на финише

6.3.1 Если финишная линия пересечена не опорной ногой, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

6.3.2 Запрещается перепрыгивать через финишную линию. В этом случае забег остаётся без результата, и время не фиксируется. Допускается прыжок между 20-м конусом и финишной линией, если спортсмен приземлился до финишной линии.

6.4. Штрафы за сбитые, сдвинутые или пропущенные препятствия

6.4.1 За каждое пропущенное, сдвинутое и сбитое препятствие назначается штраф равный 1 секунде, который прибавляется ко времени спортсмена.

6.4.2 Когда одно сбитое препятствие сбивает другое, то штраф 1 сек начисляется за каждое сбитое препятствие.

7. Распределение мест

7.1. Ранжирование после этапа квалификации по времени.

7.1.1 Итоговое квалификационное ранжирование основано на лучшем из двух попыток результате спортсмена.

7.1.2 Если лучшие результаты спортсменов совпадают, сравнивается время их вторых попыток. Если и эти значения совпадают, сравнивается рейтинг спортсменов. Если рейтинга нет или он одинаков, то преимущество определяется жребием.

7.1.3 Если в квалификационном этапе у спортсмена в обеих попытках нет результата, то он занимает последнее место. Если у двух или более спортсменов в обеих попытках нет результата, то такие спортсмены занимают одинаковое последнее место.

7.2. Распределение мест на финальном этапе (Олимпийская или КО система)

7.2.1 Места 1 и 2 разыгрываются между спортсменами, достигшими Финала. Места определяются его результатом.

7.2.2 Места 3 и 4 разыгрываются между проигравшими в полуфиналах. Места определяются результатом Малого Финала.

7.2.3 Места с 5 по 8 распределяются между проигравшими в четвертьфиналах на основании их лучших результатов квалификации.

7.2.4 Места с 9 по 16 распределяются между проигравшими в одной восьмой финалов на основании их лучших результатов квалификации. И так далее.

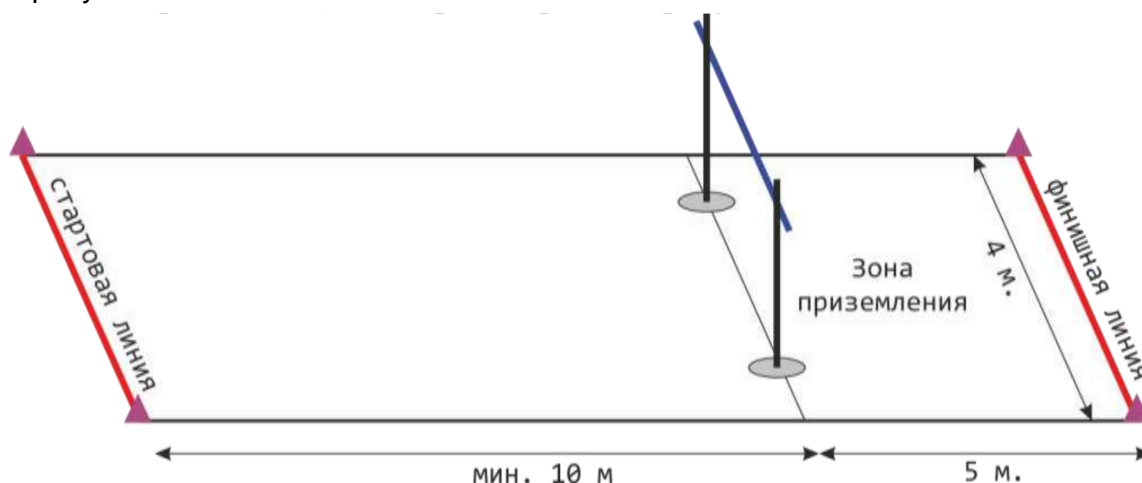
7.2.5 В итоговом протоколе у финалистов должно быть указано не только лучшее квалификационное время, но и лучшее время в финалах. У спортсменов, не прошедших квалификацию, указывается только лучшее квалификационное время.

Номинация «FSK» награждается по сумме двух дисциплин: «FREE JUMP» и «LONG JUMP»

Правила дисциплины «FREE JUMP» (прыжок в высоту на роликовых коньках)

1. Площадка и оборудование

1.1. Площадка для соревнований должна быть размером не менее 15 метров в длину (из которых 10 метров – для разгона, 5 метров – для приземления) и четырех метров в ширину.



1.2. Оборудование. Минимальный набор для проведения соревнований состоит из двух стоек с нанесёнными на них делениями для определения высоты от 0.4 м до 1.7 м и планки, длиной 3 м. Финишная линия должна быть нанесена или наклеена в 5 м от стоек.

2 Состав судейской бригады

2.1. Главный судья.

2.2. Линейные судьи. 2 человека. Линейный судья выставляет определенную главным судьей высоту планки, производит измерения установленной высоты, оценивает правильность преодоления высоты, правильность приземления и финиширования.

2.3. Стартовый судья. Стартовый судья следит за правильностью порядка старта и дает команду на выполнение прыжка.

2.4. Секретарь соревнований. Секретарь соревнований ведет протокол и подводит итоговые результаты соревнований.

3. Экипировка участников

3.1. Для участия в соревнованиях не требуется специальной защиты. Рекомендуется использовать защиту на запястья.

4. Регламент соревнований

4.1. Участник имеет право на две или три (по решению главного судьи) попытки прыжка через планку, чтобы успешно преодолеть установленную высоту и перейти в следующий раунд. По умолчанию сохраняется правило: более трёх участников получают две попытки на преодоление высоты, трое и менее - три попытки.

4.2. Участник может принять решение пропустить высоту и перейти в следующий раунд. В случае принятия такого решения, в тот момент, когда до участника дойдет очередь совершать попытку, участник незамедлительно сообщает стартовому судье о пропуске попытки (голосом или скрещенными над головой руками). Участники не могут пропустить попытку преодоления первой высоты.

4.3. Очередность выступлений определяется по действующему белорусскому рейтингу по прыжкам в высоту на роликовых коньках, начиная с более низких позиций. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в начало списка в случайном порядке.

4.4. Попытка не засчитывается, если планка упала после совершения прыжка, или участник проехал под ней.

4.5. Если участник перепрыгивает через планку, приземляется без падения, не касается пола рукой, коленом или любой другой частью тела, то прыжок считается успешным. После этого участник обязан пересечь финишную линию, чтобы попытка была засчитана. Падение участника до его полного пересечения финишной линии, либо выезд из зоны приземления не через финишную линию, приводит к незачету попытки.

4.6. Если участник не преодолевает высоту установленное число раз, то выбывает из соревнований.

4.7. Стартовая высота отличается для мужчин и женщин. Главный судья определяет её, исходя из ситуации (оставшееся время, категория участников и пр.). В любом случае пропускать первую высоту нельзя.

4.8. Порядок высот для женщин (см): 70, 80, 90, 95, 100, 105, 110 и т.д. с шагом +5.

4.9. Порядок высот для мужчин (см): 90, 100, 110, 115, 120, 125, 130 и т.д. с шагом +5.

4.10. Измерение высоты. Все измерения должны производиться в целых сантиметрах перпендикулярно от земли до самой низкой части верхней стороны планки.

4.11. Любые измерения новой высоты должны производиться до того, как участники начали выполнять попытку на этой высоте. Повторное измерение должно производиться каждый раз после смещения планки.

4.12. Во всех случаях попытки установления рекордов, линейные судьи должны также перепроверить измерения до начала выполнения каждой последующей рекордной попытки, если до планки дотрагивались с момента последнего измерения.

4.13. Когда в раунде остаются трое или менее участников, они, посоветовавшись между собой, должны выбрать следующую высоту. Если они не могут прийти к согласию, то устанавливается наименьшая из высот предложенных оставшимися участниками текущего раунда. Минимальный шаг увеличения высоты равен 2 см.

4.14. После того, как стартовый судья дает команду на выполнение попытки, у участника есть 30 секунд, чтобы начать свою попытку.

4.15. Если после того, как истечёт отведённое на попытку время, участник решает пропустить высоту, его попытка считается незасчитанной. Дополнительное время не предоставляется. Если участник начал разгон для выполнения прыжка до истечения времени своей попытки, а финишировал после окончания времени своей попытки, то его попытка принимается.

5. Распределение мест.

5.1. Спортсмен, безошибочно преодолевший большую высоту, занимает более высокое место. В случае равенства преодоленных высот распределение мест происходит в соответствии с пунктом 6 правил.

6. Равенство мест

6.1. Равенство мест должно быть устранено для определения первых трёх мест следующим образом.

6.1.1. Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

6.1.2. Если равенство мест сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

6.1.3. Если равенство мест сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место.

6.1.4. Если равенство мест сохраняется, назначаются дополнительные попытки («Золотой Прыжок»). Дополнительных попыток может быть не более трех на одной высоте, но любой удачный прыжок на этой высоте делает текущую попытку последней для всех оставшихся участников равенства мест. Если равенство мест сохранилось, высота меняется на 2 см вверх, если была взята всеми оставшимися участниками, и вниз, если нет.

6.2. Участники дополнительных попыток не могут пропускать высоты и должны прыгать каждый раз.

6.3. Равенство мест для 4 места и ниже определяется без дополнительных попыток следующим образом.

6.3.1. Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

6.3.2. Если равенство сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

6.3.3. Если равенство сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место. Если равенство сохраняется, спортсмены занимают одинаковые места.

Правила дисциплины «LONG JUMP» (прыжок в длину на роликовых коньках)

1. Площадка и оборудование

1.1. Площадка для соревнований должна быть размером не менее 15 метров в длину (из которых 10 метров – для разгона, 5 метров – для приземления) и четырех метров в ширину.

1.2. Оборудование. Минимальный набор для проведения соревнований состоит из одной рулетки для определения длины от 1 до 6 м, 2 рулеток в начале и конце преодолеваемого расстояния, шириной 2 м (минимум).

2 Состав судейской бригады

2.1. Главный судья. Может быть одновременно стартовым судьёй.

2.2. Линейные судьи. 2 человека. Линейный судья выставляет определенную главным судьей длину, производит измерения установленной длины, оценивает правильность преодоления длины, правильность приземления и финиширования.

2.3. Стартовый судья. Стартовый судья следит за правильностью порядка старта и дает команду на выполнение прыжка.

2.4. Секретарь соревнований. Секретарь соревнований ведет протокол и подводит итоговые результаты соревнований.

3. Экипировка участников

3.1. Для участия в соревнованиях обязательно использовать защиту на запястья и колени.

4. Регламент соревнований

4.1. Участник имеет право на две или три (по решению главного судьи) попытки прыжка, чтобы успешно преодолеть установленную длину и перейти в следующий раунд. По умолчанию сохраняется правило: более трёх участников получают две попытки на преодоление высоты, трое и менее - три попытки.

4.2. Участник может принять решение пропустить длину и перейти в следующий раунд. В случае принятия такого решения, в тот момент, когда до участника дойдет очередь совершать попытку, участник незамедлительно сообщает стартовому судье о пропуске попытки (голосом или скрещенными над головой руками). Участники не могут пропустить попытку преодоления первой длины.

4.3. Очередность выступлений определяется по действующему белорусскому рейтингу по прыжкам в длину на роликовых коньках, начиная с более низких позиций. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в начало списка в случайном порядке.

4.4. Попытка не засчитывается, если спортсмен коснулся первой (начало длины) либо второй (конец длины) рулетки.

4.5. Если участник перепрыгивает длину, приземляется без падения, не касается пола рукой, коленом или любой другой частью тела, то прыжок считается успешным. После этого участник обязан пересечь финишную линию, чтобы попытка была засчитана. Падение участника до его полного пересечения финишной линии, либо выезд из зоны приземления не через финишную линию, приводит к незачету попытки.

4.6. Если участник не преодолевает длину установленное число раз, то выбывает из соревнований.

4.7. Стартовая длина отличается для мужчин и женщин. Главный судья определяет её, исходя из ситуации (оставшееся время, категория участников и пр.). В любом случае пропускать первую длину нельзя.

- 4.8. Порядок длин для женщин (см): 100, 120, 140, 150, 160, 170, 180 и т.д. с шагом +5.
- 4.9. Порядок длин для мужчин (см): 150, 170, 190, 200, 210, 220, 230 и т.д. с шагом +10.
- 4.10. Измерение длины. Все измерения должны производиться в целых сантиметрах параллельно траектории прыжка.
- 4.11. Любые измерения новой длины должны производиться до того, как участники начали выполнять попытку на этой длине. Повторное измерение должно производиться каждый раз после смещения планки.
- 4.12. Во всех случаях попытки установления рекордов, линейные судьи должны также перепроверить измерения до начала выполнения каждой последующей рекордной попытки, если до планки дотрагивались с момента последнего измерения.
- 4.13. Когда в раунде остаются трое или менее участников, они, посоветовавшись между собой, должны выбрать следующую длину. Если они не могут прийти к согласию, то устанавливается наименьшая из высот предложенных оставшимися участниками текущего раунда. Минимальный шаг увеличения длины равен 5 см.
- 4.14. После того, как стартовый судья дает команду на выполнение попытки, у участника есть 30 секунд, чтобы начать свою попытку.
- 4.15. Если после того, как истечёт отведённое на попытку время, участник решает пропустить высоту, его попытка считается незасчитанной. Дополнительное время не предоставляется. Если участник начал разгон для выполнения прыжка до истечения времени своей попытки, а финишировал после окончания времени своей попытки, то его попытка принимается.

5. Распределение мест.

5.1. Спортсмен, безошибочно преодолевший большую длину, занимает более высокое место. В случае равенства преодоленных длин распределение мест происходит в соответствии с пунктом 6 правил.

6. Равенство мест

6.1. Равенство мест должно быть устранено для определения первых трёх мест следующим образом.

6.1.1. Спортсмен с меньшим числом попыток на длине, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

6.1.2. Если равенство мест сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

6.1.3. Если равенство мест сохраняется, спортсмен с более длинным первым неудачным прыжком получает более высокое место.

6.1.4. Если равенство мест сохраняется, назначаются дополнительные попытки («Золотой Прыжок»). Дополнительных попыток может быть не более трех на одной высоте, но любой удачный прыжок на этой высоте делает текущую попытку последней для всех оставшихся участников равенства мест. Если равенство мест сохранилось, длина меняется на 5 см вперёд, если была взята всеми оставшимися участниками, и вниз, если нет.

6.2. Участники дополнительных попыток не могут пропускать длины и должны прыгать каждый раз.

6.3. Равенство мест для 4 места и ниже определяется без дополнительных попыток следующим образом.

- 6.3.1. Спортсмен с меньшим числом попыток на длине, где произошло равенство мест, получает более высокое место.
- 6.3.2. Если равенство сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.
- 6.3.3. Если равенство сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место. Если равенство сохраняется, спортсмены занимают одинаковые места.

По сумме двух дисциплин награждаются 3 призовых места.

Правила дисциплины «IMPRO BATTLE»

1. Площадка

Площадка состоит из 2 дорожек, по 20 конусов в каждой. Расстояние между конусами - 80см. Дорожки расположены параллельно друг другу, с расстоянием в 2м. Расстояние между конусами для категории "аматоры" может быть увеличено до 120см.

2. Жеребьёвка

Из участников формируют пары случайным образом. Способ жеребьёвки определяют организаторы.

3. Музыка

Спортсмены выступают под случайные композиции. Композиция может поменяться во время выхода, а также оставаться неизменной в течение всего раунда.

4. Раунд

В каждом раунде по одному выходу от каждого соперника. На каждый раунд отводится до 2 мин. Время выхода не ограничивается, но может быть сокращено ведущим, если кто-либо из участников будет сильно его растягивать. Время раунда отсчитывается с момента выезда первого соперника в зону батла.

5. Батл

В каждом батле по 2 раунда (в финале может быть 3). Дорожки спортсмен использует по собственному усмотрению. Конусы поправляются после каждого выхода. По-окончании всех раундов судьи выбирают победителя, указав на него рукой. В случае, если голоса разделились и получилась ничья (тай-брейк), то участники делают по дополнительному выходу, пока кто-то не выиграет.

6. Судейство

Судья принимает решение на основании общего впечатления, с учётом нижеперечисленных критериев.

Критерии оценки:

1. Попадание в музыку
2. Разнообразие (как в рамках раунда, так и на протяжении всех батлов)

3. Скорость
4. Чистота связок
5. Качество движений.

Негативно оцениваются падения, сбитые конусы, сорванные трюки и связки. Не будут негативно оцениваться намеренное сбитие, перемещение, и другие способы использования конусов.