

# FORMATO VALORACIÓN JUDGING SYSTEM **SWUB VII**



## RESUMEN DEL FORMATO

Se valoran dentro de la batalla 4 campos cada uno por un juez especialista

- TENSION
- POWERMOVES
- DINAMICOS
- COMBINACIONES

Una vez finalizadas las rondas de la batalla el jurado dará una puntuación a cada atleta en su campo de 0 a 10, esto se explica en detalle en el apartado "CAMPOS A VALORAR".

### CAMPOS A VALORAR

#### ESTÁTICOS:

En este apartado se valorará de 0 a 10 puntos de los cuales como máximo 5 puntos con elementos de empuje y los otros 5 con elementos de tirón. A la hora de valorar los elementos se tendrán en cuenta las siguientes pautas:

- Para que un estático se considere válido hay que mantener una postura correcta durante al menos 3 segundos.
- EL juez deberá tener en cuenta la limpieza, creatividad y resistencia durante la ejecución del atleta.
- El juez deberá tener en cuenta la dificultad de cada tipo de agarre y aparatos a la hora de realizar los elementos.
- El juez deberá tener en cuenta la variedad de elementos que el atleta haga en su ronda.

## **POWER MOVEMENTS:**

En este apartado se valorará de 0 a 10 puntos de los cuales como máximo 5 puntos con elementos de empuje y los otros 5 con elementos de tirón. A la hora de valorar los elementos se tendrán en cuenta las siguientes pautas:

- EL juez deberá tener en cuenta la limpieza, creatividad y resistencia durante la ejecución del atleta.
- El rango de movimiento en la ejecución del powermove
- En los powermoves que terminan en un estático, el estático debe mantenerse un mínimo de 2 segundos para que el powermove sea valido.
- Para que un powermove tenga validez debe ejecutarse con la mayor limpieza.
- El juez deberá tener en cuenta la variedad de elementos que el atleta haga un su ronda.
- El juez valorará el dead stops en los powermoves.

## **DINÁMICOS:**

En este apartado se valorará de 0 a 10 puntos. A la hora de valorar los elementos se tendrán en cuenta las siguientes pautas:

- EL juez deberá tener en cuenta la limpieza, creatividad, resistencia y fluidez durante la ejecución del atleta.
- Se considerará transición todo elemento en el que no se suelte al menos una mano de la barra.
- El juez deberá tener en cuenta la altura del giro.
- El juez deberá tener en cuenta la recepción del elemento.

## **COMBINACIONES:**

En este apartado se valorará de 0 a 10 puntos, de los cuales como máximo 5 puntos combinaciones que contengan elementos de estaticos y powermoves y 5 puntos combinaciones que contengan elementos dinámicos.

- Un combo está formado por al menos 3 elementos enlazados.
- EL juez deberá tener en cuenta la limpieza, creatividad, resistencia, fluidez y el orden de los elementos dentro del combo durante la ejecución del atleta.
- El juez deberá tener en cuenta la cantidad de elementos que compongan la combinación
- El juez deberá tener en cuenta lo completa que es la combinación
- El juez deberá tener en cuenta la durabilidad de la combinación
- El juez podría restar puntos a la combinación en acciones que interrumpan el combo (sentarse en la barra, animar al publico etc)

## **¿CÓMO SE DETERMINA EL GANADOR?**

**Al terminar cada batalla, los cuatro jueces darán de forma simultánea el ganador de cada área y obtendrá la victoria el atleta que más campos haya ganado individualmente.**

**Se entenderá que hay réplica si se da alguno de los siguientes supuestos, 0-0, 2-2 y 1-0. En ese caso, el ganador se determinará por la suma de las puntuaciones de los 4 jueces.**

## **PENALIZACIONES**

- **En caso de fallo en alguno de los campos, no podrá optar a la puntuación perfecta.**
- **El juez deberá tener en cuenta a la hora de puntuar la ronda la gravedad de las faltas cometidas durante la ejecución del atleta.**
- **El fallo de un elemento dentro de una combinación anulará todo lo anterior al fallo.**

## **BONUS**

**El área de dinámicos contara hasta con 1.5 puntos extra en las combinaciones de dinámicos que cumplan los siguientes parámetros.**

- **Contener mínimo un supertruco**
- **Sea una combinación de extrema complejidad**
- **Contener diferentes tipos de giro.**

## **SUMMARY OF THE FORMAT**

**4 fields are judged within the battle, each by a specialist judge.**

- **STATICS**
- **POWER MOVEMENTS**
- **DYNAMICS**
- **COMBINATIONS**

**Once the rounds of the battle are finished the jury will give a score to each athlete in his field from 0 to 10, this is explained in detail in the section "FIELDS TO EVALUATE".**

### **FIELDS TO BE JUDGED**

#### **STATICS:**

**In this section will be valued from 0 to 10 points of which a maximum of 5 points with push elements and the other 5 with pull elements. When assessing the elements, the following guidelines shall be taken into account:**

- **For a static to be considered valid, a correct posture must be maintained for at least 3 seconds.**
- **The judge must take into account the cleanliness, creativity and endurance of the athlete's execution.**
- **The judge must take into account the difficulty of each type of grip and apparatus when performing the elements.**
- **The judge shall take into account the variety of elements that the athlete makes in his round.**

## **POWER MOVEMENTS**

**This section shall be assessed on a scale of 0 to 10 points, of which a maximum of 5 points shall be given for push elements and 5 points for pull elements. The following guidelines will be taken into account when assessing the elements:**

- **The judge shall take into account the cleanliness, creativity and endurance during the execution of the athlete.**
- **The range of motion in the execution of the powermove.**
- **In powermoves that end in a static, the static must be held for a minimum of 2 seconds.**
- **For a powermove to be valid it must be executed as cleanly as possible.**
- **The judge shall take into account the variety of elements the athlete does in his round.**
- **The judge will assess the dead stops on the powermoves.**

## **DYNAMICS:**

**This section will be evaluated from 0 to 10 points. The following guidelines will be taken into account when evaluating the elements:**

- **The judge must take into account the cleanliness, creativity, endurance and fluidity during the execution of the athlete.**
- **Any element in which at least one hand is not released from the bar will be considered a transition.**
- **The judge shall take into account the height of the turn.**
- **The judge take into account the quality of the catch of the element**

## **COMBINATIONS:**

**In this section will be valued from 0 to 10 points, of which maximum 5 points combinations containing elements of statics and powermoves, 5 points combinations containing dynamic elements.**

- **A combo consists of at least 3 linked elements.**
- **The judge shall take into account the cleanliness, creativity, endurance, fluidity and order of the elements within the combo during the athlete's performance.**
- **The judge should take into account the number of elements that make up the combination.**
- **The judge shall take into account the completeness of the combination.**
- **The judge shall take into account the durability of the combination.**
- **The judge may subtract points from the combination for actions that interrupt the combo (sitting on the bar, cheering the crowd etc).**

## HOW IS THE WINNER DETERMINED?

At the end of each battle, the four judges will simultaneously announce the winner of each area and the athlete who has won the most fields individually will win.

It will be understood that there is a replica if any of the following cases occur, 0-0, 2-2 and 1-0. In this case, the winner will be determined by the sum of the scores of the 4 judges.

## PENALTIES

- In case of any failure in any of the fields, the perfect score within that field will not be eligible for the perfect score.
- The judge must take into account when scoring the round the seriousness of the faults committed during the execution of the athlete.
- Failure of an element within a combination will nullify everything prior to the failure.

## BONUS

The dynamics area will count up to 1.5 bonus points for dynamic combinations that meet the following parameters.

- Contain a minimum of one super trick
- Be a combination of extreme complexity
- Contain different types of turns.