

Special Olympics – Rytmisen voimistelu

Säännöt



Sisällysluettelo

1 SÄÄNTÖJEN KÄYTTÖ.....	4
2 VIRALLISET SARJAT (Official Events)	5
2.1 Taso A	5
2.2 Taso B	5
2.3 Taso C	5
2.4 Taso 1	6
2.5 Taso 2	6
2.6 Taso 3	7
2.7 Taso 4	7
2.8 Ryhmäohjelmat	8
3 PUKU/ASU	9
4 VÄLINE	10
4.1 Naru	10
4.2 Vanne	10
4.3 Pallo	10
4.4 Keilat	10
4.5 Nauha	11
4.6 Kilpailualue	11
5 KILPAILUN SÄÄNNÖT	12
5.1 Yleissäännöt	12
5.2 Unified- sarjojen rytmisen voimistelun kilpailut	12
5.3 Erityisjärjestelyt	12
5.4 Palkinnot	13
6 TURVALLISUUS	14
7 TUOMAROINTI/ARVIOINTI	15
7.1 Yleisohjeet	15
7.2 Neutraalit vähennykset	15
7.3 Tuomarointilomakkeet eri tasoille ja sarjoihin löytyvät liitteestä	15
8 TUOMAROINTI, TASOT A, B JA C	16
9 TUOMAROINTI, TASOT 1, 2 JA 3	17
10 TUOMAROINTI, TASO 4	19
11 VÄLINEEN KÄSITTELYLIIKKEET	22
11.1 Naru	22
11.2 Pallo	23



11.3 Keilat	24
11.4 Nauha	25
11.5 Mastery-liikkeet.....	26
12 SYMBOLIT HYPYILLE	27
13 SYMBOLIT TASAPAINOILLE	28
14 SYMBOLIT PIRUETEILLE	30
15 TUOMAROINTI, JOUKKUEOHJELMAT	31
16 LIITTEET	34



1 SÄÄNTÖJEN KÄYTTÖ

Virallisia Special Olympics -sääntöjä rytmiselle voimistelulle tulee käyttää kaikissa Special Olympics -kilpailuissa. Kansainväliset Special Olympics rytmisen voimistelun säännöt on luotu *Federation Internationale de Gymnastiquen* (FIG) rytmisen voimistelun sääntöjen pohjalta. Kansainväliset rytmisen voimistelun säännöt ovat löydettävissä [tästä](#) osoitteesta. FIG:n tai kansallisten liiton (National Governing Body, NGB) sääntöjä tulee käyttää aina, paitsi sellaisissa tilanteissa, joissa ne ovat ristiriidassa virallisten Special Olympics rytmisen voimistelun sääntöjen tai Artikla 1:n kanssa. Tällaisessa tapauksessa viralliset Special Olympics rytmisen voimistelun säännöt ovat ensisijaisesti sovellettavat säännöt. Nämä säännöt ovat voimassa 2016–2023.

2 VIRALLISET SARJAT (OFFICIAL EVENTS)

Seuraavassa on lista virallisista Special Olympics -sarjoista: taso A, taso B, taso C, taso 1, taso 2, taso 3, taso 4. Special Olympics tarjoaa seuraavat tasot ja ohjelmat rytmisen voimistelun osalta. Niiden kirjolla on tarkoitus tarjota kilpailumahdollisuus kaiken tasoisille urheilijoille. Seuraavassa määritellään tarjotut ohjelmat ja ohjeet niiden hallitsemiseen. Valmentajien tehtävänä on tarjota jokaisen urheilijan taitotasolle ja kiinnostuksen kohteelle sopiva taso ja ohjelma. Unified-kilpailuissa voi kilpailla parin kanssa tai joukkueena, jolloin kilpailuyksikössä (pari tai ryhmä) puolet urheilijoista on vammattomia Unified-partnereita.

2.1 Taso A

- Tason A ohjelmat ovat pakollisia ja ne suoritetaan istuen.
- Mies- ja naisurheilijat, yksilö- ja Unified-ohjelmat
 - naru
 - vanne
 - pallo
 - nauha
 - kaikki ohjelmat
 - Unified naru
 - Unified vanne
 - Unified pallo
 - Unified nauha
 - Unified kaikki ohjelmat

2.2 Taso B

- Tason B ohjelmat ovat pakollisia ja ne suoritetaan istuen.
- Mies- ja naisurheilijat, yksilö- ja Unified-ohjelmat
 - naru
 - pallo
 - keilat
 - nauha
 - kaikki ohjelmat
 - Unified naru
 - Unified pallo
 - Unified keilat
 - Unified nauha
 - Unified kaikki ohjelmat

2.3 Taso C

- Tason C ohjelmat ovat pakollisia ja ne suoritetaan seisten.



- Tason ohjelmat ovat suunniteltu alemman tason urheilijoille (esimerkiksi aloittelijoille). Painopiste on kehon ja välinetekniikan kehittämisessä erikseen.
- Mies- ja naisurheilijat, yksilö- ja Unified-ohjelmat
 - naru
 - vanne
 - pallo
 - nauha
 - kaikki ohjelmat
 - Unified naru
 - Unified vanne
 - Unified pallo
 - Unified nauha
 - Unified kaikki ohjelmat

2.4 Taso 1

- Tason 1 ohjelmat ovat pakollisia. Tällä tasolla urheilijat oppivat yhdistämään yksinkertaisen välinetekniikan ja vartalonkäytön.
- Tason 1 taidot: Chainé -käännös, Chassé (laukka), Grand battement (jalan heitto), passé -tasapaino, hyppelyt, tasahyppy, varpailla ympäri meno
- Naisurheilijat, yksilö- ja Unified-ohjelmat
 - naru
 - vanne
 - pallo
 - nauha
 - kaikki ohjelmat
 - Unified naru
 - Unified vanne
 - Unified pallo
 - Unified nauha
 - Unified kaikki ohjelmat

2.5 Taso 2

- Tason 2 ohjelmat ovat pakollisia ohjelmia. Väline- ja vartalonkäyttötaidot ovat monimutkaisempia kuin tason 1 ohjelmissa.
- Tason 2 taidot: Arabesque -tasapaino (jalka edessä ja takana), chainé -käännös, chassé (laukka), saksihyppy, passé -tasapaino korkeilla varpailla, passé -hypyt, 180 passé piruetti, askelhyppy, varpailla ympäri meno
- Naisurheilijat, yksilö- ja Unified ohjelmat
 - naru
 - vanne
 - keilat
 - nauha



- kaikki ohjelmat
- Unified naru
- Unified vanne
- Unified keilat
- Unified nauha
- Unified kaikki ohjelmat

2.6 Taso 3

- Tason 3 ohjelmat ovat pakollisia ohjelmia. Tällä tasolla urheilijoiden tulisi osata täysin välinetekniikan ja vartalon yhteistyö. Urheilijoilla on oltava hyvät välineen käsittelytaidot, ja heidän on kyettävä suorittamaan vartalon taidot hyvällä tekniikalla ja hallitusti.
- Tason 3 taidot: Arabesque -tasapaino varpaillaan (jalka edessä ja takana), arabesque promenade, chainé -käännös, passé -tasapaino korkeilla varpailla, 180 passé hyppy, passé -hyppy, 360 passé piruetti, lattialla ympäripyörintä jalat aukeavat selinmakuulla, tasahyppy, hyppy jalka ojennettuina edessä
- Naisurheilijat, yksilö- ja pariohjelmat
 - vanne
 - pallo
 - keilat
 - nauha
 - kaikki ohjelmat
 - Unified vanne
 - Unified pallo
 - Unified keilat
 - Unified nauha
 - Unified kaikki ohjelmat

2.7 Taso 4

- Tason 4 ohjelmat ovat omavalintaisia. Urheilijat suorittavat omatekoisen koreografian vapaavalintaiseen musiikkiin (kts. FIG:n ohjeet). Omavalintainen ohjelma ei saa olla valmis tanssi, johon vain lisätään väline. Ohjelman tulee sisältää kuusi (6) vartalon taito-osaa, ja sen tulee sisältää rytmisen voimistelun oikeaoppista välinetekniikkaa. Tasolla 4 vartalon taito-osien vaikeustaso ja välineen käyttö tulee olla vaikeampaa kuin tason 3 ohjelmissa. Sekä vartalon taito-osien että välineen käsittelyyn liittyvät vaatimukset ovat lueteltu Special Olympics rytmistä voimistelua käsittelevien sääntöjen tuomarointiosiossa.
- Naisurheilijat, yksilö- ja pariohjelmat
 - naru
 - pallo
 - keilat
 - nauha
 - kaikki ohjelmat



- Unified naru
- Unified pallo
- Unified keilat
- Unified nauha
- Unified kaikki ohjelmat

2.8 Ryhmäohjelmat

- Mies- ja naisurheilijat, yksilö- ja Unified-ohjelmat
- Ryhmäohjelmat ovat pakollisia ohjelmia, jotka suunniteltu millä tasolla tahansa oleville urheilijoille. Ohjelmat ovat jaoteltu kahteen kategoriaan: pienet ryhmät, joissa on 4–6 urheilijaa ja isot ryhmät, joissa on 8–12 urheilijaa. Jokaisessa ryhmässä tulee olla parillinen määrä voimistelijoita (4, 6, 8, 10 tai 12). Ryhmä vanne -ohjelma on neljälle urheilijalle. Katso ryhmien ohjelmat vuosien 2016–2023 DVD:stä, jossa tarkemmin esitelty koreografia, kuviot ja muodostelmat.
 - ryhmä vapaaohjelma ilman välinettä
 - ryhmä vanne
 - Unified ryhmä vapaaohjelma ilman välinettä
 - Unified ryhmä vanneohjelma



3 PUKU/ASU

- Voimistelijan tulee käyttää voimistelupukua valitsemallaan värillä. Pitkät trikoot on sallittu.
- Helmalliset voimistelupuvut, joissa helman pituus on korkeintaan reiden yläosaan, ovat sallittu.
- Voimistelupuku voi olla hihatton tai hihallinen, mutta naruolkaimet ovat kielletty.
- Jalan yläosassa oleva leikkaus ei saa ylittää haarojen taitetta.
- Kaikkien pukuun lisättyjen koristeiden, joko irrallisten tai puvussa kiinni olevien (esimerkiksi kukat tai nauhat), on tarkasti kiinnitettävä voimistelupukuun.
- Voimistelupuku ei saa olla läpinäkyvää materiaalia. Pitsi tai muu vastaava materiaali tulee olla rajattuna vartalon keskiosan ulkopuolella.
- Paljaat jalat, voimistelutossut tai päkiätossut (suositeltavat) ovat sallittuja.
- Hiustyylin tulee olla siisti.
- Korut ovat kielletty turvallisuussyistä.

4 VÄLINE

Välineen koko voi olla pienemmästä lapsen koosta aikuisen isompaan kokoon, perustuen voimistelijan kokoon ja taitotasoon. Välineen värin tulee olla yhteydessä voimistelijan voimistelupukuun. Välineet tarkastetaan ennen kilpailutilannetta sekä kilpailijan tullessa kilpailumattolta ohjelman suorituksen jälkeen. Jos väline ei vastaa määräyksiä, pisteistä vähennetään 0,5.

4.1 Naru

- Naru voi olla hamppua tai synteettistä materiaalia, jos sillä on samat keveyden ja taipuisuuden ominaisuudet kuin hampusta valmistetulla narulla.
- Pituus tulee suhteuttaa voimistelijan pituuteen.
- Narun päät: minkäänlaiset kahvat eivät ole sallittuja, mutta yksi tai kaksi solmua ovat sallittuja kummassakin päässä. Enintään 10cm narun päistä voidaan peittää liukumattomalla materiaalilla, joko värillisellä tai neutraalilla.
- Naru voi olla joko yhdenmukainen koko matkalta tai asteittain paksumpi keskeltä edellyttäen, että tämä paksuus on samasta materiaalista kuin itse naru.
- Narun väri on vapaavalintainen, joko yksivärinen tai monivärinen.

4.2 Vanne

- Vanteen materiaali voi olla puuta tai muovia edellyttäen, että jälkimmäinen säilyttää muotonsa liikkumisen aikana.
- Vanteen sisähalkaisijan tulisi olla 60–90 cm.
- Vanteen paino: vähintään 150–300 grammaa.
- Vanteen muoto: itse vanteen läpihalkaistu muoto voi olla pyöreä, neliskulmainen.
- Vanne voi olla minkä värinen tahansa tai monivärinen.
- Vanne tulee olla joko osittain tai kokonaan väriteipillä peitetty.

4.3 Pallo

- Pallon materiaali tulee olla kumia tai synteettistä materiaalia, jolla on kumia vastaava joustavuus.
- Pallon halkaisijan tulisi olla 14–20 cm.
- Pallon väri on vapaavalintainen.

4.4 Keilat

- Keilojen materiaali tulee olla puuta tai synteettistä materiaalia.
- Keilojen pituus 25–50 cm päästä päähän.
- Muoto on samanlainen kuin pullon. Leveää osaa kutsutaan vartaloksi, kapeaa osaa kaulaksi ja pientä palloa pääksi.
- Keilat voivat olla neutraalin värisiä tai värikkäitä (kokonaan tai osittain).



4.5 Nauha

- Keppi
 - Materiaali puuta, bambua, muovia tai lasikuitua
 - Läpimitta: 1 cm paksuimmasta kohdassa
 - Muoto: lieriömäinen tai kartiomainen tai edellisen kahden yhdistelmä
 - Pituus: 45–60 cm sisältäen
 - Kepin alapää voi olla peitetty liimalla, liukumattomalla teipillä tai siinä voi olla kumikahva, jonka enimmäispituus on 10 senttimetriä pitoa kohden.
 - Tangon yläosa, johon nauha kiinnitetään, voi koostua
 - joustavasta hihnasta (narusta tai nylonista), jota pitää paikoillaan naitonlanka, joka on kiedottu sauvan ympärille enintään 5 senttimetriä
 - metallirenkaasta, joka on kiinnitetty suoraan keppiin
 - Tikun väri voi olla minkä värinen tahansa
- Nauhaosa
 - Satiinia tai muuta ei-joustavaa materiaalia
 - Nauhan väri voi olla minkä värinen tahansa (yksivärinen, kaksivärinen, monivärinen)
 - Leveys: 4–6 cm
 - Pituus: minimissään 1 metriä ja maksimissaan 6 metriä (tasot A ja B), minimissään 2 metriä ja maksimissaan 6 metriä (taso C), minimissään 3 metriä ja maksimissaan 6 metriä (tasot 1–4).
 - Nauha kiinnitetään sauvaan lisävarusteella, kuten lanka, nylonlanka tai nivelrenkaat, ja tämän kiinnityksen pituus on korkeintaan 7 senttimetriä.

4.6 Kilpailualue

- Koko 13 m x 13 m sekä alueen ympärillä turva-alue 1 m.
- Kokolattiamatto (voimistelumatto) tai lattia, joka ei ole liian tahmea eikä liukas.
- Katon korkeuden ei tarvitse olla 8 metriä, mutta sen tulee kuitenkin olla melko korkea, jotta heitoille jne. on tilaa.



5 KILPAILUN SÄÄNNÖT

5.1 Yleissäännöt

- Vain naisurheilijat kilpailevat tasoilla 1–4. Tasot A, B, C ja joukkueohjelmat ovat molemmille sukupuolille
- Urheilijan on valittava yksi taso, jossa kilpailee valitsemillaan ohjelmilla (joko A, B, C, 1, 2, 3, 4) samassa tapahtumassa.
- Urheilijat voivat erikoistua kilpailemalla yhdessä tai useammassa ohjelmassa valitsemallaan tasolla. Voimistelijoita, jotka suorittavat kaikki neljä ohjelmaa samalla tasolla, osallistuvat ”all-around” -kilpailuun eli ”kaikki ohjelmat” (esimerkiksi asiantuntijuus joillain ohjelmilla, esim. tasolla 1 vanne ja pallo tai ”all-around”: tasolla 1 naru, vanne, pallo ja nauha).
- Voimistelija voi esiintyä yhdessä tai kahdessa ryhmäohjelmassa yksittäisten ohjelmien lisäksi tai suorittaa vain ryhmäohjelmat.
- Video pakollisista ohjelmista on virallinen. Jos videoon ja kirjoitetun ohjetekstin välillä on ero, videota on noudatettava. Ryhmäohjelmissä video on koreografiaohjeen ainoa versio.
- Pakolliset ohjelmat voidaan kääntää peilikuvaksi kokonaisuudessaan.
- Ohjelmien järjestys kilpailuissa on: naru, vanne, pallo, keilat, nauha.

5.2 Unified- sarjojen rytmisen voimistelun kilpailut

- Kaikki säännöt koskevat yhtäläisesti urheilijoita ja partnereita.
- Unified-kilpailu on sallittu sekä pari- että ryhmäohjelmissä.
- Unified Pairs -ohjelmissä urheilija ja partneri voivat joko esiintyä yhdessä tai erikseen. Yksi tuomaripaneeli arvioi urheilijan ohjelmaa ja toinen paneeli arvioi partnerin ohjelmaa. Paneelien pisteet lasketaan yhteen Unified-ryhmän tulokseksi.
- Unified-ryhmäohjelmissä tulee olla yhtä suuri määrä urheilijoita ja partnereita.

5.3 Erityisjärjestelyt

- Näkövammaiset urheilijat
 - Valmentajien on ilmoitettava kilpailunjohtajalle ja tuomareille urheilijan näkövammaisista ennen kilpailua ja ennen jokaista ohjelmaa. Urheilijoiden auttamiseksi seuraavat avustusmuodot ovat sallittuja kaikilla kilpailutasoilla ilman vähennystä:
 - Ääniä, kuten taputukset, voidaan käyttää kaikissa rutiineissa.
 - Musiikkia voidaan soittaa missä tahansa lähellä maton reunaa, ulkopuolella tai valmentaja voi kantaa musiikkilähdettä maton ympärillä.
- Kuulovammaiset urheilijat
 - Valmentajien on ilmoitettava kilpailun johtajalle ja tuomarille urheilijan kuulovammasta ennen kilpailua ja ennen jokaista ohjelmaa.
 - Urheilijalla on mahdollista saada valmentajalta visuaalista apua rutiinin aloittamiseen musiikin alkaessa.



5.4 Palkinnot

- Mitalit (tai nauhat) jaetaan jokaisesta välinekohtaisesta sarjasta ja ”All around” -sarjasta
- Voimistelija voi saada yhdessä kilpailutapahtumassa korkeintaan seitsemän palkintoa: yksi jokaisesta neljästä välinesarjasta, yksi ”All Around” -kilpailusta ja kaksi ryhmäohjelmista.
- Vain ryhmäohjelmilla kilpailevat voimistelijat voivat saada enintään kaksi palkintoa: yhden jokaisesta ryhmäohjelmasta.



6 TURVALLISUUS

- Special Olympics -filosofian mukaisesti liike ja toiminta on urheilijakeskeistä ja urheilijoiden turvallisuus on ensisijainen huolenaihe urheilusääntöjen laatimisessa. Kansainvälisten ohjeiden laatiminen SO rytmisten voimistelun pakollisista ja valinnaisista ohjelmista varmistaa, että urheilijat seuraavat asianmukaista etenemistä taitojen oppimisessa.
- Naisurheilijat, joilla on todettu *atlantoaksiaalinen subluksaation* (= ensimmäisen ja toisen kaulanikaman välinen osittainen sijoiltaanmeno), voivat osallistua rytmiseen voimisteluun. Valitessaan kilpailla vapaaohjelmalla, heillä ei saa olla preakrobaattisia tai akrobaattisia liikkeitä. Jos kilpailuohjelmassa kuitenkin on preakrobaattisia tai akrobaattisia liikkeitä, kilpailuohjelmaa ei arvostella ja voimistelijan suoritus hylätään.



7 TUOMAROINTI/ARVIOINTI

7.1 Yleisohjeet

- Päätuomarin pöytä tulee olla voimistelijoille kilpailuohjelmaa suorittaessa suunta yksi, johon esiinnyttään.
- Ennen kilpailusuorituksen aloitusta voimistelijan tulee kilpailualueen ulkopuolelta ilmaista päätuomarille olevansa paikalla ja valmiina. Kun tuomari vastaa voimistelijalle vihreällä lipulla, saa voimistelija siirtyä alkuasentoon kilpailualueelle. Kilpailusuorituksen lopuksi voimistelijan tulee osoittaa päätuomarille kiittäus ennen alueelta poistumista.
- Ennen kilpailuohjelman aloitusta ja ohjelman lopuksi tuomareiden tulee kuitata voimistelijan esittäytyminen.
- FIG:n säännöt määräävät vähennykset alueelta poistumiseen kesken kilpailuohjelman, välineeseen liittyvät vähennykset (tarkistus, katoaminen, korvaaminen, rikkoutuminen, kattokosketus) sekä valmentajien ja urheilijoiden kurinpitoon liittyvät vähennykset.
- Jos ”All around” -kilpailuun osallistunut urheilija ei saa jostain osakilpailusta (välineestä) tulosta, ei hän voi tulla palkituksi ”All around” -kokonaiskilpailussa.

7.2 Neutraalit vähennykset

- Vain SO-sääntöihin uniikisti liittyvät neutraalit vähennykset on listattu alla. FIG:n säännöistä löytyvät muut neutraalit vähennykset.
 - Valmentajan kommunikointi urheilijan kanssa kesken kilpailusuorituksen. Maksimivähennys avustuksesta yhden ohjelman osalta on 4.0. Osittaisia pisteitä ei voi antaa, katso vähennysskaala alta. Jos valmentajan avustusta tarvitaan, tulee valmentajan seistä tälle varatulla alueella täysin tuomareiden nähtävissä.
 - Valmentaja avustaa koko ohjelman ajan –4.0.
 - Valmentaja avustaa suurimman osan ohjelman ajasta –3.0.
 - Valmentaja avustaa puolet ohjelman kestosta –2.0.
 - Valmentaja avustaa vähäisesti –1.0.
 - Rajanylitys. Suurin vähennys rajanylityksistä yhden kilpailusuorituksen osalta on 2.0.
 - Välineen rajanylitys –0.3 joka kerta
 - Voimistelijan rajanylitys –0.3 joka kerta

7.3 Tuomarointilomakkeet eri tasoille ja sarjoihin löytyvät liitteestä.



8 TUOMAROINTI, TASOT A, B JA C

- Tasot A, B ja C arvioi yksi paneeli. Jos paneelissa on enemmän kuin yksi tuomari, lopullinen tulos on keskiarvo kaikkien paneelin tuomareiden itsenäisesti antamista tuloksista. Jos paneelissa on neljä tai useampi tuomari, voi kilpailun johtaja/päätuomari päättää jättää ylimmän ja alimman yksittäisen tuomarin tulokset huomiotta ja laskea lopullisen tulokset keskimmäisten pisteiden keskiarvosta. Neutraalit vähennykset tehdään lopullisesta keskiarvosta.
- Maksimaalinen ohjelman arvo on –5.0.
- Ohjelma koostuu viidestä segmentistä, joiden jokaisen arvo on 1.0. Jokaiselle segmentille voidaan antaa osittainen tulos alla olevan suuntaavan ohjeen mukaan.
 - 1.0: Segmentti on suoritettu erinomaisesti sisältäen erinomaisen suorituksen, liikelaajuudet, musikaalisuuden ja välinetekniikan.
 - 0.7–0.9: Segmentin suorituksessa on pieniä virheitä suorituksessa, liikelaajuuksissa, musikaalisuudessa ja välinetekniikassa.
 - 0.5–0.6: Segmentin suorituksessa on isoja virheitä suorituksessa, liikelaajuuksissa, musikaalisuudessa ja välinetekniikassa.
 - 0.3–0.4: Segmentti on juuri ja juuri tunnistettavissa.
 - 0.1–0.2: Urheilija on kilpailualueella oikean välineen kanssa.
 - Huomaa: yleinen vaikutelma tulisi ottaa huomioon, kun yksittäisiä segmenttejä arvioidaan.



9 TUOMAROINTI, TASOT 1, 2 JA 3

- Tasoilla 1, 2 ja 3 tuomarit jakautuvat kahteen paneeliin: D-paneeli (vaikeus) ja E-paneeli (suoritus). Lopullinen tulos muodostuu D- ja E-paneelien tulosten yhteenlaskulla. Jos yksittäisessä paneelissa on enemmän kuin yksi tuomari, paneelin tulos muodostuu siinä arvioivien tuomareiden yksittäisten tulosten keskiarvosta. Urheilijan suorituksen lopullinen tulos muodostuu laskemalla D- ja E-paneelien keskiarvot yhteen. Neutraalit vähennykset tehdään paneelien yhteenlasketusta tuloksesta.
- Maksimiarvo ohjelmalle on 20.0.
- D-paneeli (vaikeus) – 10.0.
 - D-paneeli arvioi taito-osia (*identified skills*), yhtenäisyyttä (*connections*), alueen käyttöä (*floor pattern*) ja musiikin käyttöä (*music*). Osa-alueiden arvot ovat erilaiset tasoilla 1, 2 ja 3. Osittaisia pisteitä voidaan antaa riippuen taito-osien suorituksesta ja liikelaajuuksista sekä suorituksen täsmällisyydestä (suhteessa ohjelman ohjeeseen, sisältäen alueen käytön ja musiikin).
 - Jos voimistelija pudottaa välineen taito-osan aikana, tulee tuomarin vähentää pudotuksesta sekä mahdollisista rytmin katkoksista. Mikäli taito-osa on muuten suoritettu hyvin, ei koko taito-osan arvoa saa vähentää.
- E-paneeli (suoritus) – 10.0.
 - 8.0 Suoritus, liikelaajuudet ja välinetekniikka.
 - 2.0 Eleganssi ja yleisvaikutelma

Suorituksen, liikelaajuuksien ja välinetekniikan arviointi (8.0).

Voimistelija aloittaa alimmasta pohjapistemäärästä 1.0. Suoritus ja liikelaajuudet -osuus on jaettu alakategorioihin, jotta jokainen voimistelija palkitaan itselle vahvimilla alueilla eikä tulisi liian ankarasti rangaistuksi alueella, jossa hänellä saattaa olla rajoitteita. Alla olevan erittelyn tarkoitus on selkeyttää tämä E-pisteiden muodostumista.

1.0 Alin mahdollinen pistemäärä kilpailualueella olemisesta.

3.0 Kannatus (ojennetut varpaat, ojennetut jalat, asento ja kannatus ylävartalosta, jne)

2.0 Liikelaajuudet – Yleiset ojennukset ja liikelaajuudet kehon käytössä (hyppyjen korkeus, jalkojen ja ylävartalon ojennukset, korkeat päkiät jne) sekä välineen käytössä (heittojen korkeudet, ojennukset vienneissä, jne).

2.0 Välinevirheet (pudotukset, virheet välineen käsittelyssä, staattinen väline, jne).

Huom. vähennykset tehdään virheen suuruuden mukaan:

0.1 pienet virheet

0.3 keskikokoiset virheet

0.5 isot virheet

Huom. välineen pudotukset vähennetään seuraavasti:

0.3 välitön kiinniotto ilman askeleita

0.5 väline hallussa 1–2 askeleen jälkeen



0.7 väline hallussa 3 tai useamman askeleen jälkeen

Eleganssi ja yleisvaikutelma (2.0)

Eleganssi sisältää siroasti, pehmeästi ja virtaavasti liikkuvat kädet, notkeat vartalon liikkeet ja elegantin vartalon kannatuksen. Hyvä yleisvaikutelma tarkoittaa esiintymistä, jossa on vain vähän virheitä. Voimistelijan tulee olla itsevarma ja esiintyä tyylikkäästi ja tunteikkaasti.

10 TUOMAROINTI, TASO 4

Tason 4 ohjelmia tulisi arvioida kaksi paneelia: D-paneeli ja E-paneeli. Voimistelijan kokonaispisteet muodostuvat D- ja E-paneelien pisteiden yhteistuloksesta. Jos paneelissa on enemmän kuin yksi tuomari, paneelikohtaiset pisteet muodostuvat kaikkien kyseisen paneelin tuomareiden pisteiden keskiarvosta. Jos paneelissa on 4 tai enemmän tuomareita, päätuomari voi valita jättää huomiotta paneelin ylimmät ja alimmat pisteet, jolloin kyseisen paneelin tulokseksi tulee keskimmäisten pisteiden keskiarvo. Tason 4 ohjelmat arvioidaan seuraavien ohjeiden mukaan.

Ohjelman korkein pistemäärä **20.0**.

D-paneeli, vaikeus (10.0)

3.6 Vartalon vaikeusosat

2.4 Välineen käsittely

1.8 Askelsarjat

0.2 Taituruus

2.0 Master-liikkeet

Vartalon taito-osat (maksimiarvo 3.6)

- Pakolliset: 6 vaikeusosaa (*body skills*)
- Pakolliset: 2 erilaista hyppyä, 2 erilaista piruetta, 2 erilaista tasapainoa
- Kaikkein vaikeusosien tulee olla nykyisestä FIG Code of Pointsista
 - FIG 0.1 vaikeusosista arvo 0.2
 - FIG 0.2 vaikeusosista arvo 0.4
 - FIG 0.3 tai korkeamman arvon vaikeusosista arvo 0.6
- Vähintään yksi välineenkäsittelyliike tulee olla yhdistettynä jokaiseen vartalon vaikeusosaan. Osittaisia pisteitä voidaan antaa riippuen vaikeusosan suorituksesta ja liikelaajuudesta.
 - Täyden pistearvon saa, jos vaikeusosa on suoritettu FIG:n suoritusten ja liikelaajuuksien standardien mukaan
 - Osittaisen vaikeusosapisteen saa tuomarin harkinnan mukaan, riippuen suorituksesta ja liikelaajuudesta
 - Jos vaikeusosaa ei suoriteta tai se ei ole tunnistettavissa, vaikeusosasta ei saa pisteitä ollenkaan.

Välineen käsittely (maksimiarvo 2.4)

- 12 välineen käsittelyliikettä tulee olla ohjelmassa.
- Käsittelyliikkeet tulee valita FIG Code of Pointsista.
- Jokaisen käsittelyliikkeen arvo on 0.2.
- Samasta käsittelyliikkeestä voi saada pisteitä kolmesti.
- Osittaista pistemäärää (0.1) ei voi saada.
- Käsittelyliike tulee suorittaa yhdessä vartalon vaikeusosan, askelsarjan tai vartalonliikkeen kanssa seuraavasti:



- 1.2 vartalon vaikeusosan yhteydessä (6)
- 0.6 askelsarjan yhteydessä (3)
- 0.6 vapaavalintaisesti vartalon vaikeusosan, askelsarjan tai muun vartalonliikkeen kanssa (3)

Rytmiset askelsarjat (maksimiarvo 1.8)

- Tulee olla 3 sarjaa.
- Yhdessä sarjassa tulee olla 4–6 askelta/askellusta, jotka heijastavat musiikin ja koreografian tyyliä.
- Yhden sarjan arvo on 0.6
- Sarjasta ei anneta pisteitä, mikäli askelsarjassa väline on staattinen.
- Osittaista pistemäärää ei voi saada.

Taituruus (maksimiarvo 0.2)

- Tuomarin harkinnan mukaan urheilijalle voidaan antaa 0.2 pistettä taituruudesta.
- Osittaista pistemäärää ei voi saada.
- Saadaksean pisteet taituruudesta, urheilijan tulee näyttää
 - puhdasta suoritusta ja erinomaisia liikelaajuuksia läpi ohjelman
 - selkeää yhteyttä koreografian ja musiikin välillä
 - vaativaa välinetekniikkaa
 - vaativia askelsarjoja, joista heijastuu musiikin luonne.

Mastery (maksimiarvo 2.0)

- Ei ole pakollisia mastery-liikkeitä.
- Mastery-osat valitaan nykyisestä FIG Code of Pointsista.
- Yksittäinen mastery-elementti on arvoltaan 0.4.
- Korkeintaan viidestä mastery-elementistä voi saada pisteet.
- Osittaista pistemäärää ei voi saada.

E-paneeli, suoritus (10.0)

Osittaisia pisteitä voidaan antaa kuten alla:

7.0 Suoritus, liikelaajuudet ja välinetekniikka

1.0 Yhtenäisyys

1.0 Musikaalisuus

0.5 Alueen ja tilan käyttö

0.5 Eleganssi ja ilmaisu

Suoritus, liikelaajuudet ja välinetekniikka (7.0)

Voimistelija aloittaa alimmasta pohjapistemäärästä 1.0. Osuus on jaettu alakategorioihin, jotta jokainen voimistelija palkitaan itselle vahvimmillä alueilla eikä tulisi liian ankarasti rangaistuksi alueella, jossa hänellä saattaa olla rajoitteita. Alla olevan erittelyn tarkoitus on selkeyttää tämä E-pisteiden muodostumista.



3.0 Kannatus (ojennetut varpaat, ojennetut jalat, asento ja kannatus ylävartalosta, jne).

2.0 Liikelaajuudet – Yleiset ojennukset ja liikelaajuudet kehon käytössä (hyppyjen korkeus, jalkojen ja ylävartalon ojennukset, korkeat päkiät jne) sekä välineen käytössä (heittojen korkeudet, ojennukset vienneissä, jne).

2.0 Välinevirheet (pudotukset, virheet välineen käsittelyssä, staattinen väline, jne).

Huom: vähennykset tehdään virheen suuruuden mukaan:

0.1 pienet virheet

0.3 keskikokoiset virheet

0.5 isot virheet

Huom: välineen pudotukset vähennetään seuraavasti:

0.3 välitön kiinniotto ilman askeleita

0.5 väline hallussa 1–2 askeleen jälkeen

0.7 väline hallussa 3 tai useamman askeleen jälkeen

Yhtenäisyys (1.0)

Sommittelun tulee koostua teknisistä, taiteellisista ja yhdistävistä elementeistä esitettynä yhtenäisenä kokonaisuutena musiikkiin. Yhdistävissä elementeissä yksi liike muuttuu sulavasti toiseksi. Ohjelman tulee sisältää kontrasteja nopeudessa ja intensiteetissä (dynamiikka) sekä liikelaajuuksissa ja liikkeen tasoissa. (FIG).

Musikaalisuus (1.0)

Musiikin tyylin ja luonteen tulee määrittää sommittelun ideaa/teemaa ja voimistelijan tulee ilmaista ideaa/teemaa yleisölle läpi ohjelman. (FIG).

Alueen ja tilan käyttö (0.5)

Kilpailualueita tulee käyttää monipuolisesti:

- eri tasot (seisten, lattialla, ilmassa, jne)
- eri suunnat ja liikeradat vartalolla ja välineellä (eteen, taakse, jne)
- monipuolisuus liikkumisissa (FIG).











Eleganssi ja ilmaisu (0.5)

Eleganssi sisältää siroasti, pehmeästi ja virtaavasti liikkuvat kädet, notkeat vartalon liikkeet ja elegantin vartalon kannatuksen. Hyvä yleisvaikutelma tarkoittaa esiintymistä, jossa on vain vähän virheitä. Voimistelijan tulee olla itsevarma ja esiintyä tyylikkäästi ja tunteikkaasti.











11 VÄLINEEN KÄSITTELYLIIKKEET

11.1 Naru

NARU	
	- Narun ylitys hypyllä tai loikalla. Naru pyörii eteen, taakse tai sivuttain.
	- Naru läpi meno sarjalla (vähintään 3) pieniä hyppyjä. Naru pyörii eteen, taakse tai sivuttain.
	- "Echappe" = narun toisesta päästä vetäen vapaan pään kiinniotto samaan tai eri käteen.
	- Spiraali (kaksi tai enemmän rotaatiota ennen kuin naru päättyy "echappeen")
	- Kahdeksikkokuvio - Isot ympyrät (naru kahdessa kädessä)
	- Narun kiinniotto, narun päät eri käsiin.
	- Sarja (vähintään 3) rotaatiota. Naru taiteltu kaksin kerroin. - Yksi vapaa rotaatio vartalon osan ympäri. - Yksi rotaatio avoimella, ojennetulla narulla, ote narun keskeltä tai päästä.
	- Pieni tai keskikokoinen heitto ja kiinniotto.
	- Taittelu tai heilautukset.














11.2 Pallo

PALLO	
	- Vapaa pallon vieritys keholla.
	- Iso (vähintään 1 m) vieritys lattialla. - Vierityssarja (vähintään 3): pieniä vierityksiä lattialla.
	- Pompautukset <ul style="list-style-type: none">o Sarja (vähintään 3) pieniä pompautuksia (alle polvitason)o Yksi korkea pompautus (polvitasolle tai korkeammalle)o Selvästi havaittava pompautus joltain kehonosalta
	- Pallon tasapainottelu – esimerkiksi heilutuksissa tai kahdeksikkoviennissä, joissa käsien rotaatioliikkeitä.
	- Pallon kiinnioto yhdellä kädellä.
	- ”Flip over” -liike - Käden tai käsien vienti pallon ympäri - Sarja (vähintään 3) avustettuja pieniä vierityksiä - Vartalon vieritys pallon päällä pallo lattiaa vasten - Pallon työntö eri vartalon osista
	- Pieni tai keskikokoinen heitto ja kiinnioto.













11.3 Keilat

KEILAT	
	- Myllyt – vähintään 4 pientä ympyrää keiloilla pienellä aikaviiveellä toisistaan vaihdellen ranteiden/käsien asentoa avoimena ja ristittyinä.
	- Sarja (vähintään 3) pientä ympyrää molemmilla keiloilla.
	- Kahden keilan epäsymmetrinen liike. Liikkeiden muoto tai laajuus tulee olla eri sekä tason tai suunnan tulee olla erilainen.
	- Pienet heitot ja kiinniötöt, joissa molemmat keilat pyörivät yhdessä, yhtä aikaa tai vuorotellen.
	- Vapaa rotaatiot 1–2 keilalla kehon osalla tai lattialla - 1–2 keilan vieritys kehon osalla tai lattialla - 1–2 keilan kimmotus kehon osalta - Heilautukset - ”Liu’utukset” - Napautus (vähintään 2) - Keilojen työntö eri kehon osasta
	- Sarja (vähintään 3) pieniä ympyröitä yhdellä keilalla.
	- Pieni tai keskikokoinen heitto ja kiinniötto yhdellä keilalla
	- Kahden keilan heitto tai kiinniötto, molemmat keilat yhtä aikaa.
	- Kahden keilan heitto tai kiinniötto, epäsymmetrinen.
	- ”Cascade”, sarja heitto (kaksi tai kolme).



11.4 Nauha

NAUHA	
	- Spiraalit (4–5 aaltoa), tiiviit ja saman korkuiset.
	- Spiraalit lattialla.
	- Siksak (4–5 aaltoa), tiukat ja saman korkuiset.
	- Siksak lattialla.
	- Nauhan kuvion läpi tai yli meno.
	- ”Echappe”, kiinniotto vedosta.
	- Bumerangi ilmassa tai lattialla.
	- Pyörivä liike nauhakepillä käden ympäri - Nauhakepin vieritys vartaloa pitkin - Nauhakepin kimmotus vartalosta - Kietominen - Kahdeksikot, heilautukset, isot ympyrät - Nauhan liike vartalon osan ympäri. Liike saatu aikaan kun keppiä pidetään eri vartalon osalla (käsi, kaula, polvi, kyynärnivek) vartalon liikkeen tai pyörivien vaikeusosien aikana (ei kuitenkaan ”hitaan käännöksen” aikana).
	- Pieni tai keskikokoinen heitto ja kiinniotto. -



11.5 Mastery-liikkeet

1.	 tai 	Heitto  tai kiinniotto  yhdistettynä seuraaviin kriteereihin:
		Hyppy tai loikka.
		Pyörivä elementti
		Jalan alta.
		Läpimeno (narulle tai vanteelle).
		Ilman katsekontaktia heitto tai kiinniotto.
		Ilman käsien apua heitto tai kiinniotto.
		Kiinniotto suoraan pyörimiseen/kuperkeikkaan.
		Suoraan uusi heitto / uusi kimmotus.
		Suora kiinniotto pyörytykseen (vanne).
		Pallon kiinniotto yhdellä kädellä.
		Kiinniotto lattialle ilman käsien apua.
2.		Pyörivä elementti + välineen käsittely
	esimerkkejä:	  (narulle ja vanteelle) tai   (pallolle), tai   (keiloille) tai   nauhalle
3.	yhdistelmät	käsittelyliike kahdella eri kriteerillä arvon saamiseksi
	esimerkkejä:	



12 SYMBOLIT HYPYLLE

Special Olympics 0.2	Special Olympics 0.4	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6



13 SYMBOLIT TASAPAINOILLE

Special Olympics 0.2	Special Olympics 0.4	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6
ᄀ ᄁ ᄂ ᄃ ᄄ ᄅ						
	ᄆ ᄇ		ᄈ ᄉ			
	ᄊ ᄋ	ᄌ ᄍ	ᄎ ᄏ ᄐ ᄑ	ᄒ ᄓ		
		ᄔ ᄕ	ᄖ ᄗ	ᄙ ᄚ		
			ᄜ ᄝ		ᄞ ᄟ	
			ᄠ ᄡ ᄢ ᄣ		ᄤ ᄥ ᄦ	
	ᄧ ᄨ	ᄩ ᄪ	ᄬ ᄭ ᄮ ᄯ	ᄰ ᄱ	ᄲ ᄳ	
	ᄴ ᄵ	ᄶ ᄷ	ᄸ ᄹ	ᄺ ᄻ		
		ᄼ ᄽ ᄾ ᄿ	ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ	ᄿ	
			ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ	
			ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ	
			ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ	
			ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ		ᄿ ᄿ
		ᄿ ᄿ		ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ		
ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ					
	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ					
ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ				
ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ		ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ				
ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ		ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ			
			ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ	ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ ᄿ		
			ᄿ ᄿ			



Special Olympics 0.2	Special Olympics 0.4	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6	Special Olympics 0.6

14 SYMBOLIT PIRUETEILLE



15 TUOMAROINTI, JOUKKUEOHJELMAT

- Joukkueohjelmien tuomarointia varten tuomarit jaetaan kahteen paneeliin: D-paneeli (vaikeus) ja E-paneeli (suoritus). Joukkueen kokonaispisteet muodostuvat D- ja E-paneelien pisteiden yhteistuloksesta. Jos paneelissa on enemmän kuin yksi tuomari, paneelikohtaiset pisteet muodostuvat kaikkien kyseisen paneelin tuomareiden pisteiden keskiarvosta. Neutraalit vähennykset tehdään kokonaispisteistä.
- Neutraalit vähennykset. Joukkueille on käytössä samat neutraalit vähennykset kuin yksilöille (valmentajan avustus ja rajanylitys), ja lisäksi vähennys epäyhtenäisestä voimisteluasusta tai välineestä. Kaikilla ryhmän voimisteliijoilla tulee olla identtisen muotoiset ja väriset asut. Kaikilla ryhmän voimisteliijoilla tulee olla painon, muodon ja koon suhteen identtiset välineet, ainoastaan välineiden väreissä voi olla eroja. Vähennykset epäyhtenäisistä asuista tai välineistä ovat seuraavat:
 - 0.1 jokaisesta asusta, joka ei ole identtinen muiden kanssa (korkeintaan 0.3 pistettä 4–6 voimistelijan ryhmältä ja korkeintaan 0.7 pistettä 8–12 voimistelijan ryhmältä).
 - 0.1 jokaisesta välineestä, joka ei ole identtinen muiden kanssa (korkeintaan 0.3)
- Ohjelman maksimipistemäärä on 20.0.

Joukkueohjelma ilman välinettä

Joukkueohjelma on jaettu kahteen kategoriaan: pieni ryhmä 4–6 voimistelijaa ja iso ryhmä 8–12 voimistelijaa. Jokaisella voimistelijalla ryhmässä tulee olla pari. Parit voivat olla sijoiteltuna mihin tahansa muodostelmaan valmentajan valinnan mukaan. Ohjelman koreografia on löydettävissä 2016–2023 Rytmissen voimistelun pakollisten ohjelmien DVD:ltä.

D-paneeli, vaikeus ja täsmällisyys (10.0)

6.0 Taito-osat

2.0 Yhtenäisyys

1.0 Ryhmän yhtenäisyys

1.0 Musiikki

Taito-osat (6.0 – 6 osaa, jokaisen arvo 1.0)

Jokaisesta taito-osasta voi saada osittaiset pisteet. Katso taito-osat tuomarointilomakkeesta. Seuraava erittely ohjaa pisteiden määrittämistä.

1.0 Jokainen voimistelija suorittaa taito-osan virheettää

0.1–0.9 Tuomarin harkinnan mukaan ottaen huomioon taito-osan suorituksen ja voimistelijoiden määrän

0.0 Taito-osaa ei suoriteta tai se ei ole tunnistettavissa

Yhtenäisyys (2.0)

Tämä osa-alue arvioi ryhmän suorituspuhtautta muissa liikkeissä kuin taito-osissa. Voidakseen arvioida tätä osa-aluetta, tulee tuomarin tuntea ohjelma ennalta. Seuraava erittely ohjaa pisteiden määrittämistä.



2.0 Ohjelma on suoritettu kuten ohjeessa, ja liikkeet yhdistyvät sujuvasti toisiinsa sekä yhteistyöliikkeissä liikkeet ovat sulavia.

1.0–1.9 Ohjelma on suoritettu pääosin oikein, yhdistämisessä on pieniä virheitä.

0.6–0.9 Ohjelma on osittain suoritettu oikein, yhdistämisessä on isoja virheitä.

0.5 Ryhmä on kilpailualueella.

Ryhmän yhtenäisyys – kaikki voimistelijat esiintyvät tarkasti ja täsmällisesti (1.0)

Seuraava erittely ohjaa pisteiden määrittämistä.

1.0 Voimistelijat toimivat yhdessä synkronoidusti.

0.6–0.9 Synkronisaatiossa on virheitä.

0.5 Voimistelijat työskentelevät itsenäisesti.

Musiikki (1.0)

Seuraavan erittelyn tarkoitus on ohjata pisteiden määrittämistä musiikin tulkinnasta ja musiikkiin synkronisaatiosta.

1.0 Ohjelman suoritus vastaa musiikkia täydellisesti.

0.6–0.9 Ohjelman suoritus vastaa jossain määrin musiikkia.

0.5 Ohjelman suoritus ja musiikki eivät vastaa toisiaan.

E-paneeli, suoritus (10.0)

8.0 Suoritus ja liikelaajuudet

2.0 Eleganssi ja yleisvaikutelma

Katso tarkemmat ohjeet näiden tuomarointiin yksilöohjelmien kohdasta.

Ryhmäohjelma vanne

Ryhmäohjelma vanteella on suunniteltu neljälle voimistelijalle. Ohjelman koreografia on löydettävissä 2016–2023 Rytmisen voimistelun pakollisten ohjelmien dvd:ltä.

D-paneeli, vaikeus ja täsmällisyys (10.0)

6.0 Taito-osat

2.0 Yhtenäisyys

1.0 Ryhmän yhtenäisyys

1.0 Musiikki

Vaikeusosat (6.0) – 2 vaikeusosaa, 2 vaihtoa ja 2 kuviota, jokaisen arvo on 1.0. Katso tarkemmat kuvaukset pakollisista vaikeusosista tuomarointilomakkeesta.

- Jokaisesta vaikeusosasta voidaan antaa osittaiset pisteet:
 - 1.0 Kaikki voimistelijat suorittavat osan virheettää.
 - 0.8 Vähintään 3 voimistelijaa suorittaa osan hyvin.
 - 0.6 Osan suorituksessa on pieniä virheitä kahdella voimistelijalla.
 - 0.4 Osan suorituksessa on isoja virheitä.
 - 0.2 Osa on suoritettu, mutta sen tunnistaminen on hankalaa.
 - 0.0 Osaa ei ole suoritettu tai sitä ei pysty tunnistamaan.
- Vaihtojen pisteytys:



- 1.0 Kaikki voimistelijat suorittavat vaihdon.
- 0.8 Yksi voimistelija pudottaa välineen.
- 0.6 Kaksi voimistelijaa pudottaa välineen.
- 0.4 Kolme voimistelijaa pudottaa välineen.
- 0.2 Neljä voimistelijaa pudottaa välineen.
- 0.0 Vaihtoa ei yritetä.
- Kuvioiden pisteytys:
 - 1.0 Kaikki voimistelijat ovat täsmällisesti kuviossa.
 - 0.8 Yksi voimistelija ei ole täsmällisesti kuviossa.
 - 0.6 Kaksi voimistelijaa ei ole täsmällisesti kuviossa.
 - 0.4 Kolme voimistelijaa ei ole täsmällisesti kuviossa.
 - 0.2 Kuvion tunnistaminen on vaikeaa.
 - 0.0 Kuviota ei pysty tunnistamaan.

Yhtenäisyys (2.0)

Tämä osa-alue arvioi ryhmän suorituspuhtautta muissa liikkeissä kuin taito-osissa. Voidakseen arvioida tätä osa-aluetta, tulee tuomarin tuntea ohjelma ennalta. Seuraava erittely ohjaa pisteiden määrittämistä.

2.0 Ohjelma on suoritettu kuten ohjeessa, ja liikkeet yhdistyvät sujuvasti toisiinsa sekä teknisesti oikeilla välineen käsittelyliikkeillä sekä vartalon liikkeet ja välineen käsittely yhdistyvät sulavasti.

1.0-1.9 Ohjelma on suoritettu pääosin oikein, yhdistämisessä on pieniä virheitä.

0.6-0.9 Ohjelma on osittain suoritettu oikein, yhdistämisessä on isoja virheitä.

0.5 Ryhmä on kilpailualueella ja heillä on oikea väline.

Ryhmän yhtenäisyys – kaikki voimistelijat esiintyvät tarkasti ja täsmällisesti (1.0)

Seuraava erittely ohjaa pisteiden määrittämistä.

1.0 Voimistelijat toimivat yhdessä synkronoidusti.

0.6–0.9 Synkronisaatiossa on virheitä.

0.5 voimistelijat työskentelevät itsenäisesti.

Musiikki (1.0)

Seuraavan erittelyn tarkoitus on ohjata pisteiden määrittämistä musiikin tulkinnasta ja musiikkiin synkronisaatiosta.

1.0 Ohjelman suoritus vastaa musiikkia täydellisesti.

0.6–0.9 Ohjelman suoritus vastaa jossain määrin musiikkia.

0.5 Ohjelman suoritus ja musiikki eivät vastaa toisiaan.

E-paneeli, suoritus (10.0)

8.0 Suoritus ja liikelaajuudet

2.0 Eleganssi ja yleisvaikutelma

Katso tarkemmat ohjeet näiden tuomarointiin yksilöohjelmien kohdasta.

16 LIITTEET

A Ohjelmat → ei käännetä, katso videot [verkkosivuilta](#)

B Tuomarointilomakkeet → [verkkosivuilta](#)