

# *A mű- és toronyugrás szabályai*

Elfogadva a FINA Bureau által, érvényes 2009, szeptember 15.-től  
visszavonásig illetve az új szabály elfogadásáig

- D 1. Általános szabályok
- D 2. Versenyek, (versenyszámok)
- D 3. A verseny formátuma, (az ugrásszámok)
- D 4. A tabella
- D 5. A versenyek lebonyolítása
- D 6. A Vezető Bíró és a Vezető Bíró Asszisztensének kötelességei
- D 7. A versenyiroda kötelességei
- D 8. A bírászkodás
- D 9. A szinkronugrás bírászkodása
- D 10. A büntetések összegzése
- DAG Korosztályos szabályok

Függelék 1: A nehézségi fokot alkotó összetevők táblázata

Függelék 2: Nehézségi fok táblázat

Fordította: Haász Katalin

## D 1 **Általános szabályok**

- D 1.1 Ezek a szabályok vonatkoznak minden a BL 8, GR 9 (Olimpiai Játékok és Világbajnokságok,) BL 9 (Világkupa) és GR 10-es (Ifjúsági Világbajnokságok) szabályokban meghatározott versenyekre.
- D 1.2 Minden műugró felszerelésnek, beleértve a deszkákat és a tornyot is, meg kell felelnie a FINA idevágó felszerelési szabályainak, és jóvá kell hagyatni a FINA képviselőjével és a Technikai Műugró Bizottság egy tagjával nem több mint 120 nappal a verseny megkezdését megelőzően.
- D 1.3 Ha a műugrás más szakággal együtt azonos helyszínen kerül megrendezésre, minden műugró felszerelés legyen használható minden benevezett versenyzőnek a versenynapokon feltéve, ha nincs más verseny.
- D 1.4 Azok az ugrók aki a verseny évének december 31. napjáig nem töltötték be 14. életévüket, nem versenyezhetnek Olimpiai Játékokon, Világ Bajnokságokon és Világkupákon.

### D 1.5 **Az ugrásokra utaló számkombinációk**

- D 1.5.1 Minden ugrás megadható egy 3 vagy 4 számból és egy egyjegyű betű kombinációjából álló rendszer szerint.
- D 1.5.2 Az első számjegy az ugráscsoportot jelöli ahová az ugrás tartozik:  
 1 = Előrék  
 2 = Hátrák  
 3 = Auerbachok  
 4 = Delfinek  
 5 = Csavarok  
 6 = Kézállások
- D 1.5.3 Az előre, hátra, Auerbach és delfin csoportokban a második számjegy helyén álló 1-es számjegy az ugrás alatti repülő testhelyzetre utal. Ha az ugrásban nincs repülő testhelyzet, a második számjegy 0.
- D 1.5.4 A harmadik számjegy jelzi a bemutatandó fél szaltók számát. Például 1 = ½ szaltó, 3 = 1 ½ szaltó stb.
- D1.5.5 A kézállás ugrásoknál a második számjegy mutatja a forgásirányt vagy ugráscsoportot amibe tartozik:  
 1 = Előrék  
 2 = Hátrák  
 3 = Auerbachok
- D 1.5.6 A csavar ugrásoknál, (melyek száma 5-ös számjeggyel kezdődik,) a második számjegy mutatja a csoportot vagy a forgásirányt az elugrásnál a D 1.5.2-ben megadottak szerint.
- D 1.5.7 A csavar és kézállás csoportokban a negyedik számjegy a fél csavarok számát mutatja.
- D 1.5.8 Az ugrás számának végén lévő betű azt a testhelyzetet mutatja, amelyben az ugrást végre kell hajtani.  
 A = Nyújtott  
 B = Csuka  
 C = Hock  
 D = Szabad testtartás

D 1.5.9 A szabad testtartás a testtartások bármely kombinációját jelenti és a csavar ugrásoknál használatos.

## D 1.6 Nehézségi fok

D 1.6.1 Minden ugrás nehézségi foka kiszámítható 1. függelék alapján. A következő képlet az összetevők értéit tartalmazza:

$$A + B + C + D + E = \text{Az adott ugrás nehézségi foka}$$

D 1.6.2 Útmutatóként a 2. függelékben találhatóak az ugrások számával, a már előzetesen kiszámolt nehézségi fokok táblázata.

D 1.6.3 Olyan ugrás is nevezhető a versenyben, amely nem szerepel a táblázatban. Az ugrás száma és nehézségi foka a D 1.5 és D 1.6 szabályoknak megfelelően meghatározható.

D 1.6.4 A csavarugrások nehézségi fokának kiszámolásánál a következőket kell figyelembe venni:

- A fél szaltót és csavart tartalmazó ugrások, csak A, B és C testtartásban hajthatók végre.
- A 1 és 1½ szaltót és csavart tartalmazó ugrások, csak D testtartásban hajthatók végre.
- A 2 vagy 2-nél több szaltót és csavart tartalmazó ugrások, csak B és C testtartásban hajthatók végre.
- Kézállás ugrások ½, 1, 1½, 2 szaltóval és 1 vagy több csavarral csak D testtartásban hajthatók végre

## D 2 Versenyek, (versenyszámok)

### D 2.1 Általános verseny szabályok

D 2.1.1 Az indulási sorrendet, az elődöntőket megelőzően sorsolással kell meghatározni. A sorsolást a verseny előtti technikai értekezleten kell megtartani. Használjanak elektronikus sorsolást, ha az rendelkezésre áll.

D 2.1.2 A középdöntőkben az ugrók az elődöntők végére megszerzett pontszám alapján meghatározott helyezés fordított sorrendjében versenyezzenek. Holtverseny esetén az érintett ugrók között sorsolással döntsék el az indulási sorrendet.

D 2.1.3 A döntőkben, kivéve ha kuparendszert használnak, az ugrók a középdöntők végére megszerzett összpontszám alapján meghatározott helyezés fordított sorrendjében versenyezzenek. Holtverseny esetén az érintett ugrók között sorsolással döntsék el az indulási sorrendet.

D 2.1.4 Ha kuparendszert használnak, az ugrók a verseny minden fennmaradó fordulójában az elődöntők végén megszerzett összpontszám által meghatározott helyezés fordított sorrendjében versenyezzenek. Holtverseny esetén az érintett ugrók között sorsolással döntsék el az indulási sorrendet.

D.2.1.5 Az egy versenyszámban bemutatott ugrások darabszáma nem haladhatja meg a 210-et. Egyébként a versenyszámot 2 vagy több részre kell felosztani kivéve ha dupla bírói panelt használnak.

D.2.1.6 Ha egy ugró nem tud versenyezni a verseny bármely szakaszában, az utána következő helyezést elért ugró lép a helyébe a következő fordulóban, annak érdekében hogy biztosítva legyen a versenyszámban előírt induló létszám.

D.2.1.7 Ha két vagy több ugró ugyanazt a pontszámot éri el, arra a helyezésre holtversenyt hirdessenek.

- D 2.1.8 Egyéni számokban a legmagasabb össz pontszámot elérő ugró lesz győztesnek kihirdetve.
- D 2.1.9 Szinkron számokban a legmagasabb össz pontszámot elérő pár lesz győztesnek kihirdetve.

Az óvás szabályai a GR 9.2-es számú szabályban találhatóak.

## **D 2.2 1 méteres műugrás**

- D 2.2.1 Világ bajnokságokon legyen elődöntő és döntő. A döntő kuparendszerben legyen lebonyolítva, részleteit a FINA Technikai Műugró Bizottság javaslatára a Bureau döntse el.
- D 2.2.2 A döntőbe az elődöntő legjobb 12 ugrója kerül.

## **D 2.3 3 méteres műugrás és 10 méteres toronyugrás**

- D 2.3.1 Olimpián és Világ bajnokságokon mindig kell elődöntőt középdöntőt és döntőt rendezni.
- D 2.3.2 A középdöntőbe az elődöntő legjobb 18 ugrója jut be, a döntőbe pedig a középdöntő legjobb 12 ugrója.
- D 2.3.3 Az elődöntő, a középdöntő és a döntő különálló versenyszámok, mindegyik (0) nulla pontból indul.

## **D 2.4 3 méteres műugró és 10 méteres toronyugró szinkron ugrás**

- D 2.4.1 Mindig legyen elődöntő és döntő.
- D 2.4.2 Világ bajnokságon a döntőbe az elődöntő legjobb 12 párja jut be.
- D 2.4.3 Az elődöntő, középdöntő (de ez szerintem véletlenül került bele,) és a döntő különálló versenyszámok, mindegyik (0) nulla pontból indul.
- D 2.4.4 Ha az Olimpián induló párok megállapításához elő-kvalifikációs verseny szükséges, a versenyek előzetesen egy másik létesítményben megtarthatók. (Ezt nem tudom micsoda!?)

## **D 3 A verseny formátuma (az ugrásszámok)**

- D 3.1 A férfiak egyéni és szinkron versenye is 6 különböző ugrásból áll.
- D 3.2 A nők egyéni és szinkron versenye is 5 különböző ugrásból áll.
- D 3.3 Ugrás nem ismételhető a hat (6) illetve (5) ugrás alatt.
- D 3.4 Az azonos számú ugrásokat ugyan annak az ugrásnak kell tekinteni.

## **D 3.5 1 és 3 méteres műugrás – férfiak és nők**

- D 3.5.1 A nők műugró versenyének öt (5) különböző ugráscsoportból lévő nem korlátozott nehézségi fokú ugrást kell tartalmaznia.

- D 3.5.2 A férfiak műugró versenyének hat (6) különböző, nem korlátozott nehézségi fokú ugrást kell tartalmaznia, minden ugráscsoportból egyet plusz egy további ugrást bármelyik csoportból.

### **D 3.6 Toronyugrás – férfiak és nők**

- D 3.6.1 A nők toronyugró versenyének öt (5) különböző ugráscsoportból lévő nem korlátozott nehézségi fokú ugrást kell tartalmaznia.
- D 3.6.2 A férfiak toronyugró versenyének hat (6) különböző ugráscsoportból lévő nem korlátozott nehézségi fokú ugrást kell tartalmaznia.
- D 3.6.3 Minden FINA versenyen (Olimpia, Világ Bajnokság, Világkupa és egyéb FINA eseményeken kivéve a korosztályos versenyeket) csak a 10 méteres toronyból mutatható be ugrás.

### **D 3.7 Szinkronugrás**

- D 3.7.1 A szinkronugrás két versenyző egyidejű ugrása a deszkáról vagy a toronyból. A versenyt aszerint bírálják el, hogy egyénileg hogyan adják elő ugrásaikat és a csapatok mennyire tudják összehangolni mozgásukat.
- D 3.7.2 Olimpián, Világbajnokságon, Világkupán és a kontinentális bajnokságokon a két versenyző azonos szövetség színeit képviselje.
- D 3.7.3 Minden női versenyszám a 3m-ről és a toronyból is 5 különböző csoportból választott sorozatból áll. Két ugrás, melyeknek előre meghatározott nehézségi foka a táblázatban szereplő értéktől függetlenül 2,0 és 3 ugrás nehézségi fok korlátozás nélkül. Minden arccal előre kiállós ugrást a deszkáról rohamból kell végre hajtani.
- D 3.7.4 Minden férfi versenyszám a 3m-ről és a toronyból is 6 sorozatból áll, melyet 5 különböző csoportból kell választani. Két ugrás, melyeknek előre meghatározott nehézségi foka a táblázatban szereplő értéktől függetlenül 2,0 és 4 ugrás nehézségi fok korlátozás nélkül. Minden arccal előre kiállós ugrást a deszkáról rohamból kell végre hajtani.
- D 3.7.5 Minden sorozatban az ugrók ugyanazt ugorják, (azonos számú és betűjelű ugrást.)

## **D 4 A tabella**

- D 4.1 Minden ugró vagy képviselője (edző) adja le a kiválasztott ugrások teljes listáját a hivatalos formanyomtatványon (tabella) a vezetőbírónak vagy az általa megbízott személynek az elődöntőre és a verseny minden további fordulójára.
- D 4.2 Minden ugró vagy képviselője (edző) kizárólag saját maga felel a tabellán található állítások pontosságáról és alá is kell írnia mindkettőnek.
- D 4.3 A tabellát minden versenyszám elődöntőjének megkezdése előtt 24 órával le kell adni.
- D 4.4 A Vezetőbíró elfogadhat a megadott 24 órás határidő lejárta után benyújtott tabellát, nem később mint 3 órával az elődöntő megkezdése előtt 250 Svájci Frankos összegnek megfelelő büntetés fejében.
- D 4.5 Hacsak a tabellát nem a megadott időn belül adják le, a versenyző nem indulhat a versenyen.

- D 4.6 Minden versenyszámban az ugró vagy képviselője (edző) bármely középdöntő vagy döntő előtt kicserélheti a tabelláját feltéve ha a megváltoztatott tabellát az előző forduló befejezése után 30 percen belül benyújtja a vezetőbírónak vagy az általa megbízott személynek. Ha az új tabella a megadott időn belül nincs leadva, az ugró ugyanazokat az ugrásokat fogja bemutatni mint ami az eredeti tabellán szerepel.
- D 4.7 Minden versenyszámban, könnyítésként, minden benevezett versenyző felcserélhető ugyanannak a Szövetségnek a versenyzőjével az elődöntő megkezdése előtt 3 órával vagy korábban. Szinkron ugrásban Olimpián csere eszközölhető a döntő előtt is. A Vezetőbíró elfogadja a megváltoztatott tabellát.
- D 4.8 Sem az egyéni sem a szinkron számokban a határidő lejárta után a tabellában változtatás nem engedélyezett.
- D 4.9 A tabellának az ugrások végrehajtásának sorrendjében tartalmaznia kell a következő információkat:
- D 4.9.1 Az ugrások számát az 1.5.1 - 1.5.7 szabályoknak megfelelően.
- D 4.9.2 A végrehajtást vagy az ugrás közbeni testhelyzetet az 1.5.8-as szabálynak megfelelően.
- D 4.9.3 A deszka vagy torony magasságát.
- D 4.9.4 A nehézségi fokot a D 1.6. szabályban meghatározottak szerint.
- D 4.10 Az ugrásokat minden sorozatban a startlistának megfelelően az ugrók egymást követően mutatják be.
- D 4.11 A tabella elsőbbséget élvez a kijelzőn megjelent és a szóbeli kihirdetéshez képest is.

## **D 5 A versenyek lebonyolítása**

### **D 5.1 A verseny ellenőrzése / irányítása**

- D 5.1.1 Minden versenyt a vezető bíró és asszisztense felügyel a bírókkal és a versenyirodával együtt.
- D 5.1.2 Az ugrás száma és az előadás módja az ugrók és a bírók számára is jól látható kijelzőn jelenjen meg.
- D 5.1.3 Álljon rendelkezésre egy megfelelő kapacitású számítógépes program a bíráskodás elemzéséhez.

### **D 5.2 A bírói panel összetétele**

- D 5.2.1 Amikor csak lehetséges Olimpián, Világ bajnokságon és Világkupán az egyéni számoknál hét (7) bíró pontozzon, a szinkron számoknál tizenegy (11) bíró pontozzon, öt (5) a szinkronitást, három (3) az egyik ugró végre hajtását és három (3) a másikat.
- D 5.2.2 Egyéni versenyszámokban Olimpián, Világ bajnokságon és Világkupán kívül, minden más verseny öt (5) bíróval is rendezhető. Szinkron számokban Olimpián, Világ bajnokságon és Világkupán kívül, minden más verseny kilenc (9) bíróval is rendezhető, öt (5) pontozza a szinkronitást, kettő (2) az egyik ugró végre hajtását és kettő (2) a másikat.
- D 5.2.3 Feltéve hogy elegendő bíró áll rendelkezésre, a döntőben a Bírói Panel olyan nemzetiségű bírókból álljon akinek nemzetisége eltér a döntőbe jutott ugrók bármelyikétől.

- D 5.2.4 Ha megoldható két bírói panel is pontozhat ugyanabban a számban. Ha dupla panelt használnak, a második bírói panel a negyedik körnél kezd. Megjegyzés: kivételes körülmények között, úgy mint magas hőmérséklet és páratartalom, a panelek minden kör után cserélhetők.
- D 5.2.5 A Vezetőbíró a deszka és a torony mindkét oldalán helyezze el a bírókat, az FR 5. létesítmény szabályban felvázoltaknak megfelelően. Ha ez nem célszerű, a bírókat együtt egy oldalra helyezték el.
- D 5.2.6 Elhelyezés után a bírók nem cserélhetnek helyet, hacsak a Vezető Bíró különleges körülmények hatására el nem rendeli.
- D 5.2.7 Ha a verseny folyamán egy bíró képtelen folytatni a bíráskodást, a tartalék bíró ül a helyére.
- D 5.2.8 Minden ugrás után a Vezető Bíró jelzésére, minden bírónak azonnal, egyszerre, anélkül hogy kommunikálnának egymással, határozottan kell jeleznie az általa odaítélt pontszámot. Ha elektronikus pontozó berendezést használnak, a bíróknak az ugrás végre hajtása után azonnal be kell ütniük pontszámukat az elektromos pontozótáblába.
- D 5.2.9 A pontszámokat elektromos kijelzőn mutassák meg úgy, hogy a bírók lehetőleg ne láthassák. A pontszámok (a verseny állásáról való információk nélkül) a bírók elektromos pontozó bírói tábláin legyenek láthatók.

## **D 6 A Vezető Bíró és a Vezető Bíró Asszisztensek kötelességei**

- D 6.1 A Vezető Bíró ~~az egyetlen~~ aki felügyeli a versenyt, és úgy helyezkedik el, hogy irányíthassa a versenyt, megbizonyosodhasson afelől hogy betartják a szabályokat.
- D 6.2 A Vezető Bíró kijelölhet Asszisztentst, aki:
- aki figyel a toronyban versenyző ugrót,
  - aki hitelesíti a végeredményt kihirdetés előtt,
  - aki szinkronugrásban a medence túloldalán helyezkedik el, hogy megfigyelhesse a medence másik oldalán ugró versenyző ugrásait.
- D 6.3 A Vezető Bíró ellenőrizheti a tabellákat. Ha a benne lévő állítások nem felelnek meg a szabályoknak, a Vezető Bíró át átjavíthatja a verseny megkezdése előtt.
- D 6.4 A Vezető Bíró, amint lehetséges értesítse az ugrót, vagy képviselőjét (edző) hogy változtatásra volt szükség.
- D 6.5 A Vezető Bíró előre nem látható körülmények miatt elrendelhet egy rövid szünetet, elhalaszthatja a verseny egy részét, vagy lefújhatja azt. Szünetet, ha lehetséges a sorozat végén rendeljen el.
- D 6.6 Az elhalasztást követően, a versenyt ott kell folytatni ahol abbahagyták. Az elhalasztás előtt szerzett pontokat tovább kell vinni a verseny megmaradó részéhez, akármikor is legyen az megtartva. Megjegyzés: Ha a verseny nem folytatható, az eredményt a Jury of Appeal fogja maghatározni.
- D 6.7 Erős szél esetén a Vezető Bíró megengedheti az ugrónak az újra kiállást anélkül, hogy pontot vonnának le tőle.
- D 6.8 Minden ugrás előtt a Vezető Bíró vagy a Hivatalos Bemondó a rendező ország nyelvén bemondja az ugró nevét és az ugrást amelyet be fog mutatni. Azokban a torony számokban ahol különböző magasságokból ugranak azt is be kell mondani, hogy az ugrást

milyen magasságból mutatják be. Ha kijelzőt használnak az ugrásra vonatkozó minden információt meg kell jeleníteni, és a bemondás korlátozható az ugró azonosítására.

- D 6.9 Ha egy ugrást hibásan hirdetnek ki, akkor az ugró vagy képviselője azonnal jelezze a Vezető Bírónak, aki ellenőrizze a tabellát.
- D 6.10 Ha a hibásan bemondott ugrást a versenyző már leugrotta, a Vezető Bíró törölheti és a jó ugrást azonnal kihirdetetheti és leugrathatja.
- D 6.11 Az ugrást a Vezető Bíró jelzése után hajtsák végre. Ne adjon jelzést a Vezető Bíró előtt az ugró elfoglalja a kiinduló testhelyzetet a deszkán vagy a toronyban, és a Vezető Bíró nem ellenőrizte a kijelzőt. Hátra és delfin elugrásoknál az ugró ne menjen ki a deszka vagy a torony végére amíg a Vezető Bíró jelzést nem ad.
- D 6.12 Minden versenyző kapjon elegendő időt az ugrás előkészítésére és végrehajtására, de ha ez a Vezető Bíró jelzése után több mint egy percig tart, az ugró a kihirdetett ugrásra kapjon 0 pontot.
- D 6.13 Ha a versenyző az ugrást a jelzés előtt hajtotta végre, a Vezető Bíró eldöntheti meg kell-e ismételni az ugrást.
- D 6.14 Különleges esetekben a vezető bíró engedélyt adhat az ugrás pontlevonás nélküli megismétlésére. Az első ugrás pontszámait is fel kell jegyezni óvás esetére.
- D 6.15 A kérést az ugrónak vagy képviselőjének azonnal meg kell tennie.
- D 6.16 A vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást, ha egy helyből végrehajtandó ugrásnál az ugró az elugrás előtt vippel (páros lábbal szökken) a deszka vagy a torony végén.
- D 6.17 Ha teljesen nyilvánvaló hogy az ugrást más testtartással mutatták be mint ahogy kihirdették, a Vezető Bíró még a bírói jelzés megadása előtt ismételtesse meg a kihirdetést és jelentse be hogy a maximum adható pontszám 2. Ha egy bíró 2 pontnál többet ad, a Vezető Bíró jelentse ki, hogy annak a bírónak az ítélete 2 pont.
- D 6.18 Ha a Vezető Bírónak nyilvánvaló hogy a versenyző más számú ugrást mutatott be mint amit kihirdettek, jelentse ki hogy elvétett az ugrás.
- D 6.19 Ha az ugró a vízbe érkezéskor egy vagy mindkét kezét a feje fölé tartja egy talpra merülő ugrásnál vagy a feje alatt kézre merülő ugrásnál, a Vezető Bíró jelentse be hogy a maximum adható pontszám  $4 \frac{1}{2}$ . Ha egy bíró több mint  $4 \frac{1}{2}$  pontot ad, a Vezető Bíró jelentse ki hogy annak a bírónak az ítélete  $4 \frac{1}{2}$  pont.
- D.6.19.1 Ha kézre merülő ugrásnál a lábak előbb érik a vizet mint a fej vagy a kezek, a vezetőbíró hirdessen elvétett ugrást.
- D.6.19.2 Ha lábra merülő ugrásnál a fej vagy a kezek érintik előbb a vizet mint a lábak, a vezetőbíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 6.20 Az ugrás végrehajtása közben az ugró senkitől sem kaphat segítséget. A segítségadás az ugrások között megengedett.
- D 6.21 A Vezető Bíró elvétett ugrást hirdethet ki, ha úgy véli az ugrásra megadott jelzés után az ugró bármilyen segítséget kapott.
- D 6.22 Ha egy rohamos ugrásnál az ugró lépett majd megállt, vagy egy helyből történő elugrásnál a láb deszka nyomása után megszakítja a mozdulatot, a vezetőbíró ítélje újra kezdésnek, és vonjon le 2 pontot minden bíró ítéletéből.
- D 6.23 Ha a helyből, rohamból vagy kézállásból megkezdett ugrásoknál újra-kezdés történik, a Vezető Bíró vonjon le minden bíró ítéletéből 2 pontot.



- D 6.24 H a második kísérlet (újra-kezdés) sikertelen, a Vezető Bíró jelentse ki hogy sikertelen az ugrás.
- D 6.25 Ha egy ugró megtagadja az ugrás végrehajtását, a Vezető Bíró jelentse ki hogy sikertelen az ugrás.
- D 6.26 Ha egy versenyző megzavarja a versenyt, a Vezető Bíró kizárhatja őt abból a versenyből. Ha bármely csapat egyik tagja, edzője vagy hivatalosan nevezett személye (official) megzavarja a versenyt, a Vezető Bíró kitilthatja azt a személyt verseny területéről.
- D 6.27 A Vezető Bíró eltávolíthatja bármelyik bírót, ha úgy ítéli meg hogy a versenyen a bíraskodása nem volt kielégítő, és kijelölhet egy másik bírót hogy helyettesítse. A verseny végén a Vezető Bíró készítsen egy írásos jelentést a Jury of Appeal-nek.
- D 6.28 Ilyen bíró csere csak a forduló vagy a sorozat végén tehető meg.
- D 6.29 A verseny végén a Vezető Bíró aláírásával hitelesítse a végeredményt.

## D 7 A versenyiroda kötelességei

- D 7.1 A verseny jegyzőkönyvét két független versenyirodának is vezetnie kell.
- D 7.2 A könnyítés érdekében eredményt számító program, számítógép, számológép és táblázat (kihúzó) használható.
- D 7.3 Egyéni számokban a bírók pontszámát az ülési rendnek megfelelően mondják be, és az első titkár a bemondásnak megfelelően jegyezze le a tabellára a pontszámokat. Szinkron számokban a bemondást az egyéni ugrások pontszámának bemondásával kezdjék a bírók ülési rendnek megfelelően, majd a szinkron bírók pontszámaival folytassák, szintén az ülésrend szerint. Ha számítógépet és eredményjelző táblát használnak az eredmény meghatározásához, a bírók pontszámának szóbeli közlése nem szükséges, a titkár közvetlenül a képernyőről írhatja le a pontokat.
- D 7.4 A másod titkár vezesse a pontokat a tabellára. Ha számítógépet használnak az eredmények kiszámításához, a másodtitkár közvetlenül a képernyőről jegyezheti le a pontokat.
- D 7.5 Egyéni számokban, ha hét (7) bíró bíraskodik, a titkárok húzzák ki a két (2) legmagasabb és a két (2) legalacsonyabb pontszámot. Ha kettőnél több pontszám azonos a kihúzandóval, csak két azonos pontszám húzandó ki. Ha öt (5) bíró bíraskodik, a titkárok húzzák ki a legmagasabb és a legalacsonyabb pontszámot.
- D 7.6 Szinkron ugrásban, ha tizenegy (11) bíró bíraskodik a titkárok húzzák ki az egyik egyéni ugró kivitelezésére adott legkisebb és legnagyobb pontszámot, a másik egyéni ugró kivitelezésére adott legkisebb és legnagyobb pontszámot, és a szinkronra adott legkisebb és legnagyobb pontszámot. Ha kettő vagy több pontszám azonos a kihúzandóval, bármelyik kihúzható.
- D.7.7 Szinkronugrásban ha kilenc (9) bíró bíraskodik, a titkárok húzzák ki az egyéni kivitelezésre adott legmagasabb és legalacsonyabb pontszámot és a szinkronításra adott legmagasabb és legalacsonyabb pontszámot. Ha kettő vagy több pontszám azonos a kihúzandóval, bármelyik kihúzható.
- D 7.8 A titkárok egymástól függetlenül adják össze a megmaradt pontokat és szorozzák be az összeget az ugrás nehézségi fokával hogy meghatározzák az ugrás össz pontszámát, az alábbi példának megfelelően:

Egyéni versenyszámokban:

Öt (5) bíróval: 8.0, 7.5, 7.5, 7.5, 7.0 =  $22.5 \times 2.0 = 45.0$

Hét (7) bíróval: 8.0, 7.5, 7.5, 7.5, 7.5, 7.5, 7.0 =  $22.5 \times 2.0 = 45.0$

Szinkron versenyszámokban:

Kilenc (9) bíróval:

Egyéni kivitelezés 1. ugró: 7.0, 6.5

Egyéni kivitelezés 2. ugró: 5.5, 5.5

Szinkron pontszámok: 8.5, 8.0, 8.0, 7.5, 7.5

=  $35.5 : 5 \times 3 = 21.3 \times 2.8 = 59.64$

Tizenegy (11) bíróval

Egyéni kivitelezés 1. ugró: 7.0, 6.5, 6.0

Egyéni kivitelezés 2. ugró: 5.5, 5.5, 7.0

Szinkron pontszámok: 8.0, 8.0, 7.5, 8.0, 7.0

=  $35.5 : 5 \times 3 = 21.3 \times 2.8 = 59.64$

- D 7.9 Ha egy bíró betegség vagy bármilyen más előre nem látható ok miatt nem tud lepontozni egy adott ugrást, az ő ítéletének a többi bíró pontszámának átlagát fogadják el. Kerekítsék fel vagy le a legközelebbi fél ponthoz. Ha a kiszámolt átlag ,25 század vagy magasabb, kerekítsék ,5 tizedre. Ha a kiszámolt átlag ,75 század vagy magasabb, kerekítsék ,00 századra.
- D 7.10 Ha szinkronugrásban egy bíró (egyéni vagy szinkron) betegség vagy bármilyen más előre nem látható ok miatt nem tud lepontozni egy adott ugrást 11 bírós panelnél, az ő hiányzó ítéletének a másik két ugyanannak az ugrónak a kivitelezését pontozó bíró átlagpontszámát fogadják el, illetve a másik négy szinkron bíráló pontozó pontszámának átlagát. Kerekítsék fel vagy le a legközelebbi fél ponthoz.. Ha a kiszámolt átlag ,25 század vagy magasabb, kerekítsék ,5 tizedre. Ha a kiszámolt átlag ,75 század vagy magasabb, kerekítsék ,00 századra.
- D 7.11 A verseny végén a két titkár hasonlítsa össze az eredmény listát.
- D 7.12 A verseny eredményét, az eredmény listák alapján kapják meg.
- D 7.12 FINA versenyeken a végső eredményt a FINA egyik hivatalos nyelvén (angol vagy francia) kell bemondani

## D 8 Bíraskodás

### D 8.1 Általános (Az ugrás kivitelezése)

D 8.1.1 A pontozó a pontokat 0 – 10 pontig adhatja, az összbenyomásának megfelelően a következő osztályozási feltételek szerint:

- Kiváló 10 pont
- nagyon jó 8 ½ - 9,5 pont
- Jó ugrás 7 - 8 pont
- Megfelelő ugrás 5 – 6 pont
- Hiányos ugrás 2 ½ - 4 ½ pont
- Nem megfelelő ugrás ½ - 2 pont
- Teljesen elvétett ugrás 0 pont

D 8.1.2 A bírókat bíraskodás közben semmilyen más tényező nem befolyásolhatja mint az ugrás technikája és kivitelezése. Az ugrás értékelésénél nem kell figyelembe venni a kiállítás előtti mozdulatokat, az ugrás nehézségi fokát, vagy a víz alatt történő bármely mozdulatot.

- D 8.1.3 Az ugrás összbemomásának pontozásánál figyelembe kell venni az alábbi mozdulatok technikáját és szépségét:
- a kiállás és a roham
  - az elugrás
  - a légmunka
  - a merülés
- D 8.1.4 Ha egy ugrást nyilvánvalóan más testtartással mutatnak be mint ahogy azt kihirdették, nem megfelelő ugrásnak kell tekinteni. A legmagasabb adható pontszám 2 pont.
- D 8.1.5 Ha egy ugrást részlegesen más testtartással mutatnak be mint ahogy azt kihirdették, a bírák saját véleményüknek megfelelően, de maximum 4 ½ pontot adhatnak.
- D 8.1.6 Ha egy ugrást nem a leírt szabályoknak megfelelő testtartással mutattak be, nyújtott (A), csuka (B) vagy hock (C) vagy szabad testtartást (D) a bírók véleményüknek megfelelően vonjanak le ½ - 2 pontot.
- D 8.1.7 Ha egy bíró úgy ítéli meg más számú ugrást mutattak be, akkor annak ellenére 0 pontot adhat, hogy a Vezető Bíró nem hirdette ki a "teljesen elvétett ugrást."

## **D 8.2 A kiinduló helyzet**

- D 8.2.1 A Vezető bíró jelzése után az ugró vegye fel az ugrás kiinduló pozícióját.
- D 8.2.2 A kiállásnak szabadnak (tetszőlegesnek) és természetesnek kell lennie.
- D 8.2.3 Ha a kiállás nem szabad és természetes a bírók véleményüknek megfelelően vonjanak le ½ - 2 pontot.

### **D 8.2.4 Ugrások helyből**

- D 8.2.4.1 A helyből kezdett ugrások kezdő helyzetének azt kell tekinteni, mikor az ugró a deszka vagy a torony víz felőli szélén áll.
- D 8.2.4.2 A test legyen egyenes, a fej függőleges, a karok bármilyen helyzetben nyújtva.
- D 8.2.4.3 Ha helyből mutatnak be egy ugrást, az ugró nem duplázhat a deszka vagy a torony végén az elugrás előtt. Ha igen, a bíró saját véleményének megfelelően vonjon le ½ - 2 pontot.

### **D 8.2.5 Rohamos ugrások**

- D 8.2.5.1 Egy rohamos ugrás kiinduló helyzetét akkor vette fel az ugró, ha kész a roham első lépésének megtételére.

### **D 8.2.6 Kézállás ugrások**

- D 8.2.6.1 Egy kézállás ugrás kiinduló helyzetét akkor vette fel az ugró, ha mindkét keze a torony végén van és mindkét lába elhagyta a tornyot.
- D 8.2.6.2 Ha egy kézállás ugrásnál az ugró nem vesz fel biztos egyensúlyi helyzetet egyenes függőleges testhelyzetben minden bíró vonjon le véleményétől függően ½ - 2 pontot.
- D 8.2.6.3 Ha egy ugró elveszti biztos egyensúlyi helyzetét és egy vagy mindkét lába visszaér a toronyra vagy a testének bármely más része a kezén kívül hozzáér a toronyhoz, engedélyt

kap egy második kísérletre. Második kísérletnek kell tekinteni azt is, ha az ugró elveszti egyensúlyát és egyik vagy mindkét keze elmozdul a torony végén lévő eredeti helyzetből.

### **D 8.3 A roham**

- D 8.3.1 Deszkáról vagy toronyból történő roham ugrás kivitelezésénél a rohamnak egyenletesnek, esztétikusnak és a deszka vége felé haladónak kell lennie a deszka vagy torony végéig, úgy hogy a ráugrás egy lábról történjen. (a „folyamatos” jelzőt kivették.)
- D 8.3.2 Ha a roham nem egyenletes, esztétikus vagy nem előre halad a deszka vagy a torony végéig, minden pontozó vonjon le  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot saját véleményének megfelelően.
- D 8.3.3 Ha a rohamnál a ráugrás nem egy lábról történt, a bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 8.3.4 Az ugró nem vippelhet a deszka vagy a torony végén az elugrás előtt. Ha a bíró úgy ítéli meg, hogy vippelt, a bíró akkor is nulla (0) pontot adhat, ha a vezetőbíró nem jelentett be az elvétett ugrást.

### **D 8.4 Az elugrás**

- D 8.4.1 Előre és Auerbach ugrások ugorhatók helyből vagy rohamból is az ugró választása szerint. A hátra és delfin ugrásokat helyből kell végére hajtani.
- D 8.4.2 A deszkáról való elugrás két lábról egyszerre történjen. Toronyból az előre vagy az Auerbach elugrás végezhető egy lábról is.
- D 8.4.3 Ha a deszkáról való elugrás nem két lábról egyszerre történik, a Vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 8.4.4 Rohamból és helyből történő ugrásoknál az elugrás a torony végéről határozott, magas és magabiztos legyen, a deszka vagy a torony végéről.
- D 8.4.5 Ha az elugrás nem határozott, magas és magabiztos vagy nem a deszka vagy a torony végéről történik, minden bíró megítélése szerint vonjon le  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot.
- D 8.4.6 Csavarugrásoknál a csavar nem végezhető közvetlenül a deszkáról vagy toronyból. Ha a csavart nyilvánvalóan a deszkáról vagy a toronyból kezdik meg, minden bíró megítélése szerint vonjon le  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot. (Eddig ez csak a nyújtott testű csavarugrásoknál volt megtalálható.)

### **D 8.5 A légmunka**

- D 8.5.1 Ha a végrehajtás során bármilyen ugrásnál az ugró érinti a deszka vagy a torony szélét (visszaér) vagy a repülés egyenes vonalán kívül ugrik, (kiugrik a síkból,) minden bíró megítélése szerint vonjon le.
- D 8.5.2 A légmunka alatt az ugrás legyen esztétikus. Ha az alábbiakban leírt testhelyzetek közül egyiket sem mutatják be, minden bíró vonjon le saját belátása szerint  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot. Az ugrás a következő testhelyzetekben mutatható be:

#### **Nyújtott (A)**

- D 8.5.3 Nyújtott testhelyzetben a test nem hajolhat be sem térdben sem csípőben. A lábak zártak legyenek és a lábfej spicceljen. A karok helyzete tetszőleges.

- D 8.5.4 Minden repülő ugrásnál a nyújtott testhelyzetet az elugrás vagy az első szaltó után kell tisztán bemutatni. Ha a nyújtott testhelyzet legalább egy negyed szaltón (90°) keresztül nem látható egy (1) szaltós ugrásoknál és legalább fél szaltón (180°) keresztül a több mint egy szaltót tartalmazó ugrásoknál, maximum 4 ½ pont adható.

### Csuka (B)

- D 8.5.5 Csuka mozdulatnál a test legyen csípőben megtörve, de a lábak térdben nyújtva, a lábak zárva és a lábfej spicceljen. A karok helyzete tetszőleges.
- D 8.5.6 A csuka mozdulatos csavar ugrásoknál a csuka mozdulat tisztán kivehető kell hogy legyen. Amennyiben a testhelyzetet nem mutatják be, minden bíró vonjon le ½-2 pontot véleményének megfelelően.



(Itt egy illusztrációt találunk a csuka mozdulatnál alkalmazható kartartásokra: spicc érintés, oldalt tett kéz, vádlinál fogott láb. A kar helyzete tetszőleges a merülést kivéve.)

### Hock (C)

- D 8.5.7 Hocknál a testet csípőben és térdben hajlítva kicsire össze kell húzni, zárt térdel és lábbal. A kéznek az allábszáron kell lennie, a lábfejnek spiccelnie.
- D 8.5.8 A hock mozdulatos csavar ugrásoknál a hock mozdulat tisztán kivehető kell hogy legyen. Amennyiben a testhelyzetet nem mutatják be, minden bíró vonjon le ½-2 pontot véleményének megfelelően.



(Itt egy illusztrációt találunk a hock mozdulat közben alkalmazható kartartásra: térd alatt sípcsontonál megfogott láb. Az ugrás többi fázisában a kar helyzete tetszőleges, kivéve a hockot és a merülést.)

### Szabad testtartás (D)

- D 8.5.9 Szabad testtartásban a test helyzete tetszőleges, de a lábak legyenek zárva és a lábfej mindvégig spicceljen.
- D 8.5.10 Szaltós csavarugrásoknál, a csavar az ugrás folyamán bármikor végre hajtható.

## D 8.6 A merülés

- D 8.6.1 A vízbe érkezés minden esetben függőleges vagy ahhoz közeli legyen, nem elcsavart, egyenes testtel, zárt lábbal és spiccelve.
- D 8.6.2 Ha az ugrás kevés vagy sok, elcsavart, a test nem egyenes, a lábak nincsenek zárva, vagy az ugró nem spiccel, minden bíró vonjon le saját véleménye szerint.

- D 8.6.3 Kézre merülő ugrásoknál a kar legyen a test meghosszabbításában a fej fölé kinyújtva, a kéz összezárván. Ha kézre merülő ugrásnál egyik vagy mindkét kéz a fej alatt van merüléskor, a Vezető Bíró hirdesse ki, hogy a maximum adható pontszám  $4 \frac{1}{2}$ .
- D 8.6.4 Talpra merülő ugrásnál a kar könyökben nyújtva a test mellett legyen. Ha merülésnél az egyik, vagy mindkét kar a fej fölött van, a Vezető Bíró hirdesse ki, hogy a maximum adható pontszám  $4 \frac{1}{2}$ .
- D 8.6.5 A D 8.6.3 és a D 8.6.4 szabályokban leírtak ellenére, ha a kar bármely kézre vagy talpra merülő ugrásnál nincs helyes pozícióban minden bírónak vonjon le  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot véleményének megfelelően.
- D 8.6.6 Ha a csavar a kihirdetett képest 90 fokkal kevesebb vagy több, a vezetőbíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 8.6.7 Az ugrás akkor tekinthető befejezettnek, ha a test minden része teljesen a víz felszíne alatt van.

## D 9 Bíraskodás szinkron ugrásban

- D 9.1 A szinkron ugrás bíraskodása az egyénileg végrehajtott ugrások kivitelezéséből és a az ugrások szinkronitásából áll.
- D 9.2 Az egyéni ugrásokra vonatkozó szabályokat a szinkron ugrásban kivitelezett ugrásokra is alkalmazni kell, kivéve ha az ugró elvéteti a végre hajtást, vagy más számú ugrást mutat be, ekkor a vezető bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 9.3 Szinkronugrás pontozásánál az ugrások összbenyomását kell számításba venni.
- D 9.4 A szinkron ugrásban számításba veendő tényezők a következők:
- a kiállítás, a roham, az elugrás, tartalmazván az ugrás magasságának hasonlóságát,
  - a levegőben végzett mozgások időbeli összehangolása,
  - a merülés vízbe érkezési szögének hasonlósága,
  - a merülés deszkától vagy toronytól való összehasonlított távolsága,
  - a vízbe érkezés idejének összehangoltsága.
- D 9.5 Ha bármelyik ugró eléri a víz felszínét mielőtt a másik ugró elugrik a deszkáról vagy a toronyról, a Vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 9.6 A vezető bíró 2 pontos levonást hirdessen ki, ha egyik vagy mindkét ugró újra kezdi az ugrást.
- D 9.7 Az egyéni kivitelezést pontozó bírót ne befolyásolja más tényező mint az egyéni ugrás kivitelezése és technikája, nem pedig mindkét ugrás és szinkronitásuk.
- D 9.8 Ha egy vagy mindkét ugró a kihirdetettől eltérő ugrást mutatott be, a Vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 9.9 Ha egy egyéni kivitelezést pontozó bíró úgy ítéli meg más számú ugrást mutattak be, akkor annak ellenére nulla (0) pontot adhat, hogy a Vezető Bíró nem jelenti ki, hogy "teljesen elvétett ugrás." Ha az egyik ugró egyéni kivitelezését pontozó mindkét bíró pontszáma nulla (0) kilences (9) bírói panelnál, vagy mindháromé tizenegyes (11) bírói panelnál, a Vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást. Ha a vezető bíró elvétett ugrást hirdet, akkor mind a kilenc (9) vagy mind a tizenegy (11) bíró pontszáma nulla (0) lesz.

- D 9.10 A szinkronitást pontozó bírókat nem befolyásolhatja más tényező mint a két ugrás végrehajtásának összehangolása, és nem bármelyik ugrás végrehajtása.
- D 9.11 Ha mindegyik szinkronitásra adott pontszám nulla (0), a Vezető Bíró hirdessen elvétett ugrást.
- D 9.12 Ha bármit, - az alább felsoroltak közül – hibásan mutatnak be az ugrás folyamán, minden szinkronitást pontozó bíró vonjon le hibáncént  $\frac{1}{2}$  - 2 pontot az alábbiak hiányáért:
- a kiállítás, a roham, az elugrás és az ugrás magasságának hasonlósága;
  - a levegőben végzett mozgások időbeli összehangolása;
  - a merülés vízbe érkezési szögének hasonlósága;
  - a merülés deszkától vagy toronytól való összehasonlított távolsága;
  - a vízbe érkezés idejének összehangolása.

## D 10 A büntetések összegzése

### A Vezető Bíró nyilvánítsa “elvétett ugrásnak,” 0 pont

- D 6.12 Ha az ugró a jelzés után egy percet vagy többet tölt a deszkán.
- D 6.16 Ha az ugró vippelt (páros lábon szökcent) a deszka vagy a torony végén az elugrás előtt.
- D 6.18 Ha az ugró más számú ugrást mutatott be mint amit kihirdettek.
- D 6.19.1 Ha kézre merülő ugrásnál a láb ér előbb vízbe, mint a kezek vagy a fej.
- D 6.19.2 Ha lábra merülő ugrásnál a a kezek vagy a fej ér előbb vízbe, mint a láb.
- D 6.21 Ha az ugrás megkezdésére szolgáló szignál után az ugró bármilyen segítséget kapott.
- D 6.24 Ha a második kísérlet (újra kezdés) sikertelen:
- D 6.25 Ha az ugró megtagadja az ugrás végrehajtását.
- D 8.3.3 Ha a ráugrás nem egy lábról történik.
- D 8.4.3 Ha a deszkáról való elugrás nem két lábról egyszerre történik
- D 8.6.6 Ha egy csavar a kihirdetethez képest  $90^\circ$ -kal vagy még többel eltér.
- D 9.2/9.8 Ha szinkronugrásban egy ugró a kihirdetettől eltérő ugrást, vagy elvétett ugrást mutatott be.
- D 9.5 Ha szinkronugrásnál bármelyik ugró eléri a víz felszínét mielőtt a másik ugró elugrik a deszkáról vagy a toronyról.
- D 9.9 Ha szinkronugrásban az egyik ugró egyéni kivitelezésére adott pontszám mind nulla (0).
- D 9.10 Ha szinkronugrásban mindegyik szinkronitásra adott pontszám nulla (0.)

### A Vezető Bíró hirdesse ki a “2 pont levonást”

- D 6.22 Ha egy rohamos ugrásnál az ugró lépett majd megállt, vagy egy helyből történő elugrásnál a láb deszka nyomása után megszakítja a mozdulatot. ~~Ha egy ugró megáll a roham közben mielőtt elérné az ugróhely végét, majd folytatja a rohamot. Ha egy ugró miután a~~

~~karlendületét megkezdte, vagy a lába megkezdte a deszka nyomását megáll elugrás közben.~~

- D 6.23 Ha a helyből, rohamból vagy kézállásból megkezdett ugrásoknál újra-kezdés történik.
- D 9.6 Ha szinkron ugrásban egy vagy mindkét ugró újakezd.

#### **A Vezető Bíró hirdesse ki a “maximum adható 2 pontot”**

- D 6.17 Ha teljesen nyilvánvaló hogy az ugró az ugrást más testtartással mutatta be, mint ahogy kihirdették.

#### **A Vezető Bíró hirdesse ki a “maximum adható 4 ½ pontot”**

- D 6.19 Ha az ugró a vízbe érkezéskor egy vagy mindkét kezét a feje fölött tartja egy talpra merülő ugrásnál vagy a feje alatt kézre merülő ugrásnál.

#### **A bírók ítélete “0 pont”**

- D 8.1.7 Ha más számú ugrást mutattak be.
- D 8.3.4 Ha az ugró vippelt (páros lábbal szökkent) a deszka vagy a torony végén az elugrás előtt.
- D 9.9 Ha egy egyéni kivitelezést pontozó bíró úgy ítéli meg más számú ugrást mutattak be.

#### **A bírók ítélete a “maximum adható 2 pont”**

- D 8.1.4 Ha egy ugrást nyilvánvalóan más testtartással mutatnak be mint ahogy azt kihirdették.

#### **A bírók ítélete a “maximum adható 4 ½ pont”**

- D 8.1.5 Ha egy ugrást részlegesen más testtartással mutatnak be mint ahogy azt kihirdették.
- D 8.5.4 Ha repülő ugrásnál a nyújtott testhelyzet legalább egy negyed szaltón (90°) keresztül nem látható egy szaltós ugrásoknál és fél szaltón (180°) keresztül a több mint egy szaltót tartalmazó ugrásoknál.
- D 8.6.3 Ha kézre merülő ugrásnál a karok nincsenek a test meghosszabbításában a fej fölé kinyújtva, a kéz összezárva.
- D 8.6.4 Ha talpra merülő ugrásnál karok a fej fölött vannak.
- ~~Ha az ugró vippelt (páros lábbal szökkent) a deszka vagy a torony végén az elugrás előtt.  
(Ez már nulla pont lett.)~~

#### **A bírók levonnak ½ - 2 pontot**

- D 8.1.6 Ha egy ugrást nem a leírt szabályoknak megfelelő testtartással mutattak be.
- D 8.2.3 Ha a kiállítás nem szabad és természetes.
- D 8.2.4.3 Ha helyből bemutatott ugrásnál dupláznak.



- D 8.2.6..2 Ha egy kézállás ugrásnál az ugró nem vesz fel biztos egyensúlyi helyzetet egyenes függőleges testhelyzetben.
- D 8.3.2 Ha a roham nem egyenletes, esztétikus vagy nem folyamatos előre haladó a deszka vagy a torony végéig.
- D 8.4.5 Ha az elugrás nem határozott, magas és magabiztos (vagy nem a deszka vagy a torony végéről történik.) ~~minden bíró megítélése szerint vonjon le.~~
- D 8.4.6 Ha ~~nyújtott testű~~ csavar ugrásoknál a csavart szemmel láthatóan a deszkáról vagy a toronyról kezdik.
- D 8.5.2 Ha a légmunka alatt az egyik testhelyzetet sem mutatták be megfelelően
- D 8.5.6 Ha csuka mozdulatos csavar ugrásoknál a csuka mozdulatot nem mutatták be megfelelően.
- D 8.5.8 Ha hock mozdulatos csavar ugrásoknál a hock mozdulatot nem mutatták be megfelelően.
- D 8.6.5 A D 8.6.3 és a D 8.6.4 szabályokban leírtak ellenére, ha a kar bármely kézre vagy talpra merülő ugrásnál nincs helyes pozícióban.
- D 9.12 Ha bármit, - az alább felsoroltak közül – hiányzott az ugrás folyamán:
- a kiállítás, a roham, az elugrás és az ugrás magasságának hasonlósága;
  - a levegőben végzett mozgások időbeli összehangolása;
  - a merülés vízbe érkezési szögének hasonlósága;
  - a merülés deszkatól vagy toronytól való összehasonlított távolsága;
  - a vízbe érkezés idejének összehangolása.

### **A bírók “egyéni véleményüknek megfelelően” vonjanak le**

- D 8.5.1 Ha bármilyen ugrásnál az ugró érinti a deszka vagy a torony szélét vagy a repülés egyenes vonalán kívül ugrik, (kiugrik a síkból.)
- D 8.6.2 Ha a vízbe érkezés nem függőleges vagy ~~ahhoz közeli~~, elcsavart, nem egyenes a test, nem zárt a láb vagy nem spiccel az ugró.

## **KOROSZTÁLYOS SZABÁLYOK**

DAG 1 A FINA szabályai minden korosztályos versenyre vonatkoznak.

DAG 2 Korosztályok

Minden ugró abban a korcsoportban jogosult ugrani, amelyen évet betölt a verseny megrendezésének évében január 1.-től december 31.-e éjfélig.

DAG 3 Mű- és toronyugró versenyek

### **DAG 3.1 A-korcsoport**

DAG 3.1.1 Azok, akik a verseny megrendezésének évében december 31.-ig töltik be a 16. 17 vagy 18. életévüket.

DAG 3.1.2 Versenyszámok és programjaik

**A-lány műugrás – 1 és 3 méter**

A lányok műugró versenyében kilenc (9) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t és 1 méteren a 9,0-t, és négy (4) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**A-lány toronyugrás 5 méter - 7,5 méter - 10 méter**

A lányok toronyugró versenyében nyolc (8) különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és négy (4) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás. Legalább öt (5) ugráscsoportból kell ugrást választani.

**A-fiú műugrás – 1 és 3 méter**

A fiúk műugró versenyében tíz (10) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t és 1 méteren a 9,0-t, és öt (5) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**A-fiú toronyugrás 5 méter - 7,5 méter - 10 méter**

A fiúk toronyugró versenyében kilenc (9) különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és öt (5) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás. Mind a hat ugráscsoportból kell ugrást választani.

**A - B korcsoportos összevont****Lányok és Fiúk szinkron ugrása – 3 méter**

Ez a versenyszám öt (5) ugrásból áll. Két (2) sorozat, melyeknek előre meghatározott nehézségi foka a táblázatban szereplő értéktől függetlenül 2,0 és három (3) sorozat nehézségi fok korlátozás nélkül. Az öt (5) ugrást legalább három (3) ugráscsoportból kell kiválasztani.

**DAG 3.2 B korcsoport**

DAG 3.2.1 Azok, akik a verseny megrendezésének évében december 31.-ig töltik be a 14 vagy 15. életévüket.

**DAG 3.2.2 Versenyszámok és programjaik****B-lány műugrás – 1 és 3 méter**

A lányok műugró versenyében nyolc (8) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t és 1 méteren a 9,0-t, és három (3) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**B-lány toronyugrás 5 méter - 7,5 méter – 10 méter**

A lányok toronyugró versenyében hét (7) különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és három (3) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás. Legalább öt (5) ugráscsoportot kell használni.

**B-fiú műugrás – 1 és 3 méter**

A fiúk műugró versenyében kilenc (9) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t és 1 méteren a 9,0-t, és négy (4) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**B-fiú toronyugrás 5 méter - 7,5 méter – 10 méter**

A fiúk toronyugró versenyében nyolc (8) különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és négy (4) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás. Legalább öt (5) ugráscsoportot kell használni.

**DAG 3.3 C korcsoport**

DAG 3.3.1 Azok, akik a verseny megrendezésének évében december 31.-ig betöltik a 12 vagy 13. életévüket.

DAG 3.3.2 Versenyszámok és programjaik

**C-lány műugrás – 1 és 3 méter**

A lányok műugró versenyében hét (7) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t, és 1 méteren a 9,0-t, és két (2) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**C-lány toronyugrás 5 méter és 7,5 méter**

A lányok toronyugró versenyében 6 különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és két (2) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**C-fiú műugrás – 1 és 3 méter**

A fiúk műugró versenyében nyolc (8) különböző ugrás van; öt (5) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 3 méteren a 9,5-t, és 1 méteren a 9,0-t, és három (3) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**C-fiú toronyugrás 5 méter és 7,5 méter**

A fiúk toronyugró versenyében hét (7) különböző ugrás van; négy (4) különböző csoportból választott ugrás melyek nehézségi fokának összértéke nem haladhatja meg 7,6-t és három (3) különböző csoportból választott nem korlátozott nehézségi fokú ugrás.

**DAG 4 Általános szabályok az Ifjúsági Világbajnokságra**

DAG 4.1 Ifjúsági Világ Bajnokságot A- és B-korcsoportban két évente rendezzenek.

DAG 4.2 Minden szövetségnek joga van az egyéni számokban számonként maximum két ugrót, a szinkron számokban számonként egy párost nevezni.

- DAG 4.3 Minden versenyző csak a saját korosztályában indulhat.
- DAG 4.4 Minden versenyző a korosztályának megfelelő teljes programot mutatja be.
- DAG 4.5 Az indulók számától függetlenül minden számban lehet döntőt rendezni és meg lehet rendezni egy, két vagy három részben.
- DAG 4.5.1 Ha a lehetőségek és az idő megengedi, a legjobb tizenkét (12) ugró vesz részt a döntőben csak a szabadon választott ugrásait leugorva. A kötelezők össz pontszámát viszik tovább az előző fordulóból, ehhez hozzáadják a döntőben elért pontszámokat, ami majd meghatározza a legjobb tizenkét (12) ugró helyezéseit. A döntőből kiesett ugrók helyezéseit az elődöntő pontszáma adja.
- DAG 4.5.2 Ha a lehetőségek engedik, a Technikai Műugró Bizottság javaslatára a Bureau jóváhagyásával elődöntők egyidejű rendezése a programba tehető.
- DAG 4.5.3 A versenyre megadott programmal a Technikai Műugró Bizottság javaslatára a Bureau-nak egyet kell értenie.
- DAG 4.6 Egyéni számokban versenyszám 5 vagy 7 bíróval rendezhető, szinkron számokban 9 bíró működjön közre. Megjegyzés: Ha lehetséges a szinkron számokban 11 bírós panelt használjanak.
- DAG 4.7 A Műugró Ifjúsági Világ Bajnokságot külön rendezzék, ne együtt az úszással, vízilabdával vagy a szinkronúszással.
- DAG 4.8 Az Ifjúsági Világ Bajnokságot egy minimum hat (6) napos periódus alatt kell lebonyolítani.