

FISAC-IRSF 裁判规则手册（仅供参考）

2015 年 1 月 1 日-2016 年 12 月 31 日

第一章：裁判员

第一条：术语

本手册中所指裁判仅指完全拥有四级裁判资质者。这是指有资格裁定大师赛中的四项与团体赛中的七项的所有项目。

亦允许由 2 位或更多在不同项目具有四级裁判资质的裁判来组成一个具有完全四级裁判资质的裁判团体。[如，可由以下三位裁判组成一个具有完全四级裁定资质裁判团体：一位具有四级中的 a 项目资质，一位具有四级中的 b 项目资质，一位具四级中的 c 和 d 项目资质]

若一名裁判只具有以下四个项目中的一项裁判资质：

- a) Diff SR（单绳难度裁判）
- b) Diff DD（交互绳难度裁判）
- c) Required Elements SR and DD and Mistake（单绳、交互绳规定动作裁判，失误裁判）
- d) Presentation（创意裁判）

拥有一个元素的裁判被认为是 $\frac{1}{4}$ 四级裁判，拥有两个元素的有效证书的裁判被认为是 $\frac{1}{2}$ 四级裁判。

将被认为是一名 $\frac{1}{4}$ 四级裁判。若一名裁判具有至少两项有效裁判资质证明，将被认为是一名 $\frac{1}{2}$ 四级裁判。

若两名 $\frac{1}{2}$ 四级裁判能涵盖所有四个项目，则他们仅能获得一个完全四级裁判资格。若两名 $\frac{1}{4}$ 四级裁判能涵盖以上四项中至少两项，则他们仅能获得半个四级裁判资格。

在通过考核后，希望每名裁判都能不断自我训练，同时熟悉和了解规则，比赛，技能的更新。

第二条：裁判注册

第一节：成为一名裁判的理由

每一名裁判都能因以下三种理由之一成为比赛裁判：

- A) 来自世界跳绳联盟的邀请
- B) 来自于裁判个人的请求
- C) 作为某个参赛队伍或个人的陪同裁判

第二节：每个国家所提供的裁判

当有一支或多支队伍和/或个人注册参与了一项或多项比赛，每天每个国家都需要有各自的陪同裁判注册。在有该国比赛的每天需要的裁判（根据之前定义）人数如下：

- 每名四级裁判对应每 2 支队伍或 1.5 名独立参赛选手（四舍五入至整数）
- 每名 $\frac{1}{2}$ 四级裁判对应每 1 支队伍或 3 名独立参赛选手

为保证在不同国家裁判人数间的均衡，每个注册国需要提供的完全资质的裁判人数上限为每个比赛日 6 人，与比赛日的参赛队伍数或独立选手人数无关。

每名裁判要保证能提供多于一天的执裁时间，（每名裁判可以参加多日的执裁。）每个比赛注册国都需要在注册截止日期前递交裁判注册表。表内需要明确标明裁判的资质及天数。

如果一个国家无法履行他们的责任，则将由 FISAC-IRSF 按每个项目每位缺席裁判向该国处以罚金 250 美元。例如：缺失一名需裁定团体锦标赛的裁判，将会产生 1500 美元的罚金。如果不能支付此罚金，则将立即取消其世界锦标赛参赛资格。

FISAC-IRSF 将会给所有国家一份有资质的裁判名单表。任何国家在没有得到 FISAC-IRSF 许可前，都不被允许从其他的国家选派裁判作为自己国家的裁判（都不被允许派遣其他国家的裁判去执裁他们自己国家）。

每个参赛国都要求提供一名具有 FISAC-IRSF 资格的表演赛裁判。此人必须至参加过一个完整的裁判培训课程和拥有 6 年的跳绳经验，可以是作为教练、参赛者、裁判等对象参与赛事。

首次参赛国不需要提供任何裁判，第一次参加比赛的国家不需要提供任何裁判员，但需要积极参与国际裁判员的培训和考核，为将来比赛获得合格的裁判员资格做好准备。

第三节：裁判患病

如果有裁判患病，则需要其所属国家跳绳组织来安排有适当资质的裁判来替代。如果未能完成则 FISAC-IRSF 组委会将会安排裁判来代替，而所产生的费用则需由该国家跳绳组织承担。不能支付罚金的国家将会被立即取消参赛资格。

第四节：裁判任命

所有裁判均由规则委员会任命。

第五节：裁判会议

在每场比赛之前，将举行裁判、教练和领队会议。在会议中，将交流与解释所有相关信息及最新规则变动。所有裁判必须参加会议，并强烈建议教练及领队参加。在裁判会议中，所有裁判将会得到相同的指令及信息以保证评判公平。如果有裁判缺席该会议，则他们将可能不被允许参与 2016 年世界锦标赛的执裁。

第三条：每场赛事的裁判数量

每场赛事的最低裁判人数为：

速度赛：

每个速度赛场地有 1 名主裁判和 2 名速度裁判

单绳花样赛：

1 名主裁判；5 名难度裁判；5 名创意裁判；3 名规定动作裁判；主裁判、创意裁判、规定裁判都要打失误。

交互绳花样：

1 名主裁判；5 名难度裁判；5 名创意裁判；3 名规定动作裁判；主裁判、创意裁判、规定裁判都要打失误。

表演赛：

至少有 2 名裁判判断以下十个标准：难度分（难度等级、跳绳动作元素、跳绳形式、队员互动、元素转换），

创意（技术质量、形式、音乐使用、娱乐、创意）失误由额外的 2 名裁判判断。

第四条：裁判的职责

第一节：裁判的替换

一旦比赛开始，在花样比赛区域的主裁判将不能与裁判交谈或以任何方式影响裁判判定。如果主裁判发现有裁判不能如其表现，则主裁判有权替换该裁判，但仅能在一个组别或性别类别的花样赛之后的总结中替换，以保证在该组别或性别的队伍或选手由同一裁判判定。

第二节：主裁判的职责

主裁判主要负责以下方面：

仅在表演赛中检查绳长；

在花样赛中宣布与记录时间、空间违例；
在交互花样中记录每位选手是否完成三个技术动作；
在团体赛混合组中检查比赛成员(男性和女性)。

记录失误次数；

第三节：失误

在花样赛中，主裁判与 5 名创意裁判和 3 名失误裁判对失误次数记录负有相同责任。

最后的失误扣分是去掉最高失误分与最低失误分之后的平均失误扣分。

表演赛中的失误次数有三名裁判单独记录；最后的扣分是三人的平均扣分。三名裁判同等重要。

第五条：裁判服装

裁判的制服由黑色短裤/牛仔裤/裤子以及有领的 T 恤。上衣与裤子上均不能带有某队队名或除 FISAC 和 FISAC 赞助商标识以外的任何标识。FISAC 会给每位认证裁判提供一件白色有领 T 恤。

第二章：记分规则

第一条：大师赛与团体花样赛执裁程序

第一节：个人花样

难度分（50%）

难度等级分为一至六级

在大师赛中：

每个二级动作得 $3/(1.5 \times 1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高得 10 分。每个三级动作得 $3/(1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高 20 分。每个四级动作得 $3/(1.5 \times 1.5)$ 分，最高 30 分。每个五级动作得 3/1.5 分，每个六级动作得 3 分。过量的四级动作，每个可以换算为 1.5 个三级动作。过量的三级动作(包含三级动作和由四级动作转换而来的三级动作数量)，每个可以换算为 1.5 个二级动作。

在团体赛中：

每个二级动作得 $3.5/(1.5 \times 1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高 10 分；每个三级动作得 $3.5/(1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高 20 分；每个四级动作得 $3.5/1.5$ 分，最高 30 分；每个五级动作得 3.5 分；每个六级动作得 3.5×1.5 分。过量的三（四）级动作，每个可以换算为 1.5 个二（三）级动作。

规定动作（10%）

规定动作裁判将检查哪些规定动作被成功完成，并给出相应分数。

创意分（40%）

创意裁判判断以下方面：

-音乐使用（是否在节拍上，有重音）（15%）

-移动（空间和位置的移动）（5%）

-身体姿态及完成度（10%）

原创性：独创的、匠心独具（10%）

第二节：交互绳

难度分（50%）

动作难度等级分为一级至五级。

每个二级动作得 $3/(1.5 \times 1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高得 10 分。每个三级动作得 $3/(1.5 \times 1.5 \times 1.5)$ 分，最高 20 分。

每个四级动作得 $3/1.5$ 分，最高 30 分。每个五级动作得 3 分。过量的四级动作，每个可以换算为 1.5 个三级动作。过量的三级动作(包含三级动作和由四级动作转换而来的三级动作数量)，每个可以换算为 1.5 个二级动作。

规定动作(10%)

规定动作裁判将检查规定动作是否成功完成。

展示分(40%)

展示裁判记录:

音乐的使用(是否在节拍上,有重音) 15%

身体姿态及完成度 10%

移动(空间和位置) 5%

互动 5%

原创性 7.5%

第三节 世界杯

难度分(40%)

-技术动作等级(8%)

-跳绳动作元素(8%)

-跳绳形式(8%)

-互动(8%)

-变换(8%)

创意分(40%)

-技术质量(10%)

-动作组织形式(10%)

-音乐使用(10%)

-原创性(10%)

表演分(20%)

-表演性(5%)

-流利度(5%)

-细节注意力(5%)

-观众互动(5%)

第二条: 扣除

第一节: 失误

失误分为轻微失误与严重失误

一次失误之后,记录下一个失误之前绳子必需被至少成功跳过一次。失误记录没有上限。

每个轻微失误将从花样总分(最高 500 分)中扣除 12.5 分

每个严重失误将从花样总分(最高 500 分)中扣除 25 分。表演赛中失误规定,严重失误是指:场上有至少半数选手失误或者受影响长达 4 秒以上的失误。其他失误均被认为是轻微失误。

例如:

12 名场上选手(两组交互绳),其中一组失误,算一次严重失误

6 名场上选手(三组双人车轮),其中一组失误,算一次轻微失误

12 名场上选手(均个人花样),其中三人各失误一次,算三次轻微失误

12 名场上选手(4 组 3 人车轮),其中一组失误,但是花费 5 秒才解开绳子重新开始,算一次严重失误

失误扣分的一半将从难度分中扣除,另一半从创意分中扣除。

CRSA
中国跳绳

第二节：空间违例

花样赛：

每次选手在该轮比赛结束前踏出比赛区域，将被记一次空间违例，等同于一次轻微失误。选手在规定区域（12 米*12 米）外的动作将不被记入成绩，直到选手回到规定区域。

速度赛：

主裁判会提醒出界选手回到规定区域同时停止计数，直到选手回到界内立即重新开始计数；期间计时不停止。

表演赛：

如果场地过小，则赛事组委会有可能会取消空间违例。如果场地足够大，那么场上选手超出规定区域将会被记一次空间违例。

第三节：时间违例

花样赛：

在 75 秒的“时间到”口令后将不再评判。若比赛时间少于 60 或多于 75 秒，将记一次时间违例，作严重失误处理。

三摇：

若选手未在“you may begin（你可以开始）”口令后 15 秒内开始第一个三摇，那么将从原始成绩中减去 5 个三摇。若选手未在“you may begin（你可以开始）”口令后 15 秒内开始第二次尝试，则该选手将不能继续比赛。

第四节：其他违例

所有交互绳花样的摇绳者必须参于交互绳跳，并且至少完成 3 个有效的动作。每位违反此节例的选手将作一次严重失误处理。此处理将由主裁判判定。

第三条：计算得分

第一节：综述

所有裁判的评分将被录入计分表。若跳的数目与记录的数目有模糊之处，裁判将对数学错误进行澄清，不包括判罚错误。

原始成绩会在比赛结束后告知选手。但是该成绩并非正式成绩，可以在告知选手之后，正式成绩公布之前予以更正。

所有计分表会由两名额外裁判人工检查。所有成绩都会由两名裁判分别录入两台独立的计算机系统。

第三台计算机系统将会把两台录入的成绩相减以检查。若相减得零，则录入无误。

所有成绩在计算过程中都将保留至万分位，即小数点后四位。

所有公布的成绩都将保留至百分位，即小数点后两位。

裁判长将会在所有确认程序与验证程序完成后，宣布每项 FISAC-IRSF 赛事的官方结果。

第二节：计算速度赛得分

三张速度跳计分表将被回收，所有成绩将被录入系统。

取两个最接近的原始成绩的平均成绩（记为 T）；若三个原始成绩等差分布，采用对选手相对有利的计分方式，计算最高的两个原始成绩的平均成绩。（如，133，135，137，那么 $(135+137)/2=136$ ， $T=136$ ）；若原始成绩差异大于 5（最高与最低之间差值），那么主裁判将向裁判长以书面形式说明该情况的发生点。

若每位裁判给出的原始成绩差异均大于 3，（如 80，84，88）则选手仅能在 FISAC 不能提供录像证据的情况下要求重跳。如果选手选择重跳，那么记录重跳成绩。如果选手不选择重跳，那么取最相

近的两项原始成绩的平均数作为成绩（之前例子中应记 86）。在重跳过程中，两名额外的速度跳裁判将介入以检查之前三位裁判的计数能力。若 FISAC 能够提供视频证据，那么原来的三位裁判以及两名额外裁判将会在比赛中或赛后尽快评判。来自该视频的成绩将被作为最终成绩。

所有的扣分将被平均（记作 W），并从 T 中扣除

该成绩将被乘以一定系数作为最终成绩 Y。

30 秒速度跳系数为 5，单人速度跳接力系数为 3，交互绳速度跳接力系数为 2，除此之外其余项目的系数均为 1。

第三节：计算花样赛得分

花样赛计分表将从每位裁判处回收，所有成绩将被录入系统。

难度得分

取三个难度裁判的平均分（最高 100 分），乘以 2.5（最高 250 分），记作 T1。

展示分

从 5 个成绩中剔除最高分与最低分（最高 40 分），剩余三个成绩 a, b, c。计算这三个分数的平均，并乘以 5（最高 200 分），记作 T2。

规定动作分

计算三个成绩的平均值，并乘以一个系数（最高 50 分），在大师赛中，乘以 50/14，在两人同步和四人同步中乘以 50/16，在交互绳中乘以 50/16，记作 T3。

创意分

T2 与 T3 之和得创意分 T4。

失误

每个小（大）失误将导致被扣除 12.5（25）分。每个小（大）失误将导致被扣除 12.5（25）分。五个创意裁判和三个规定裁判加上主裁判的失误判罚，去掉一个最高和一个最低，剩余的 8 个分数取平均值，然后加上从时间犯规、空间违规以及交互绳中没有达到 3 种动作扣分的总分为失误的总扣分，记作 T5。总失误的一半分别从难度得分（T1）和从创意得分（T4）中扣除。

最终花样得分

花样跳的最高分（ $T1+T4-T5$ ）为 500 分。在相应花样比赛结束后，减去失误分后最终难度分（ $T1-T5/2$ ）与减去失误分后最终创意分（ $T4-T5/2$ ）将被作为非官方值显示。

最终的花样比赛分将被乘以 2 作为花样大师赛分。

第四节：计算表演赛得分

从 5 个难度分中剔除最高分与最低分，求剩余三个成绩的平均分（每个最高 40 分），记作 X。

从 5 个创意、娱乐分中剔除最高分与最低分，求剩余三个成绩的平均分（每个最高 60 分），记作 Y。

失误由三名裁判单独判定。从总分 100 分中每个严重失误将扣除 1.0 分，每个轻微失误将扣除 0.5。这三个成绩的平均分，记作 Z。

主裁判的评分表记录其他的扣分，例如空间和时间违例，记作 B。

最终成绩为 $A=X+Y-Z-B$

分数 A 最高的队伍为冠军，第二名的队伍为亚军。

第四条：结果

速度赛：

分数最高的个人/队伍排在第一名，第二高的排在第二名，以此类推。

如果速度赛中有并列现象，m 个选手在并列在第 n 名次，那么所有 m 名选手将都被授予第 n 名次的

奖项；而下一名的选手将被授予第 $n+1$ 名次。例如：如果 3 名跳绳者具有相同的速度得分，排名都为第 4 的名，下一名跳绳者排名则为第 5 名 ($N=4$, $N+1=5$)。

注：此规则对奖牌数量没有影响。对于奖牌，根据实际计算，得分第三的奖励一枚铜牌。例如：对于得分为 96, 96, 95 和 94 的 4 人，两个 96 的都将得到一枚金牌，而 95 的将获得铜牌（因为这是第三个最高分，实际对应着一个铜牌）。

花样赛：创意排名与难度排名将都被考虑。创意与难度排名值将被相加从而得到花样排名，花样排名数字最小的为第一名。

如果出现总排名相同（创意与难度排名值相加），那么将由他们的花样赛总分来决定最终名次。例如有 3 个花样赛总排名第四，花样赛总分最高的将排第一，第二高的排第二，第三高的排第三。

大师赛：为确定所有选手在不同赛事中的排名，每个选手的创意与难度排名值将被相加，从而得到花样排名（1, 2, 3...），这些排名的两倍与 30 秒和 3 分钟的排名数字相加的总排名和为大师赛排名。（如，花样跳排名 $\times 2$ +30 秒排名+3 分钟排名）。因此，最后结果表上有每个人在每项赛事中的排名。

团体赛：为确定所有选手在不同赛事中的排名，每项花样跳赛事的创意与难度排名值将被相加，从而得到花样排名（1, 2, 3...）。四种花样赛的排名加总再加上两种速度跳排名的加总。最终排名则将基于这六项排名的总和。

拥有最小排名数字的个人或团体将成为冠军。第二小的个人或团体将获得第二名。

只有完成了 3 项个人赛或者 6 项团体赛的个人或团体的成绩才会被计算加总，进行最终排名。

最高成绩的个人或团体将会被宣布成为他/她/他们所在的年龄与性别组的某个项目的冠军，如“世界跳绳锦标赛 30 秒速度跳冠军”

第五条：比赛并列

若在锦标赛中碰到并列情况，则按照以下步骤来进行比较，判断最高分

大师赛

第一步：总分

第二步：花样赛得分

第三步：3 分钟速度赛得分

第四步：30 秒速度赛得分

团体赛

第一步：总分

第二步：四人交互绳花样得分

第三步：三人交互绳花样得分

第四步：四人同步花样得分

第五步：两人同步花样得分

第六步：交互绳速度接力得分

第七步：单绳速度接力得分

表演赛：

第一步 总排名分值（所有的难度，创意/娱乐裁判的评分排名加总）

第二步 难度分

第三步 创意分

第四步 难度排名的加总

CRSA
中国跳绳

第三章：花样跳绳裁判细则

A 部分：个人花样

第一条：个人花样难度（50%）

第一节：重复动作

1. 除交叉动作，且该交叉动作是在不同组合中完成或作为单独动作完成的情况，其余的重复动作概不重复计分。

2. 基本步伐为一级难度

第二节：交叉判定

1. 基本体前交叉为一级难度。

2. 一手或双手在腿下或背后的动作为二级难度。如 toad（异侧胯下交叉），EB（前后交叉），AS（膝后交叉），CL（膝后背后交叉），inverse toad（同侧胯下交叉），Elephant toad（单腿胯下交叉），weave，TS（背交叉），KN（颈后背后交叉），caboose cross（腿下交叉），crougar（同侧胯下直摇）和 caboose（腿下直摇）。

3. 双手在背后的反摇跳，如反摇 AS，CL 或 TS 为三级难度，每个动作都有一个限制位的手柄动作。

4. 因部分向前交叉跳为较难动作，如 caboose cross，inverse T-toad，及 T-toad，此类动作完成后再打开为三级难度。但只有当动作被连贯完成时才给出 3 级，当绳子出现停顿时不记为 3 级，只作为一个 2 级动作。

5. 在一条腿下做交叉直接转换到在另一条腿下做交叉动作的特殊交叉动作，是一个 3 级动作。例如，从左腿的 inverse toad 换到右腿的 regular toad，左 crougar 到右 crougar，从左 toad 到右 toad。但只有当动作被连贯完成时才给出 3 级，当绳子出现停顿时不记为 3 级，只作为一个 2 级动作。

6. 一个特殊交叉+特殊交叉组合动作的第二个交叉增加 1 个难度等级。如由 toad（左手在前）到 elephant（右手在前）为 2-3 级动作，TS（左手在前）到 AS（右手在前）为 2-3 级动作。如果两个交叉变化时出现打开动作，则不增加难度。如 toad 到 AS（等级 2-2），本款规则并不适用于基本交叉。

连续完成的第二个对称的双手在背后的交叉转换动作增加 2 个难度等级，双手在身后的向前或向后摇绳的动作 TS，CL 和 AS。

第三节：判定多摇

1. 多摇指绳子在空中至少经过脚下两次才落地的跳绳动作。选手必须跳过最后一圈。如果多摇是从侧摇开始的，那么选手必须在第一次侧摇绳体触地前双脚离地，否则，动作将被降级到相应的等级。例如：如果双摇的 toad 没有被记录过，一个‘假’TJ 被认为是双摇的 toad。当在双人同步或四人同步中，一人做假的多摇动作，将被认为是与其他人不同步的花样。

2. 基本双摇为一级难度，三摇为二级难度，四摇为三级难度，以此类推。

3. 在一级动作中仅有交叉跳可以增加多摇的难度，含有交叉动作的多摇跳难度增加一级。

4. 以二级或三级动作落地的多摇跳难度增加一级，以四级动作落地的多摇跳难度增加两级。

5. 如果一个 2 级动作在一次动摇中完整完成，那么该多摇跳难度增加两级，如果一个 3 级动作在一次动摇中完整完成，那么该多摇跳难度增加三级，以此类推。

6. 如果多摇的同时完成 360 度转体，那么难度增加一级。

7. 如果上述的 3-5 点中的若干点在同一个多摇中出现，最后的判定原则运用 1、2、3 和 4 节例相互补充，且不可以相互矛盾。

第四节：判定体操和力量动作

1. 任何绳体不绕过选手身体的体操动作被认为是第一级。
2. 跳绳动作是在体操动作或者力量动作中完成，且因此使身体在或者需要进入一个受限制的空间时，难度等级至少增加一级。
3. 如果跳过了绳，那么从 push-up（前撑），frog（俯卧撑），spilt（劈叉），crabs（后撑），或者从 cartwheel（侧手翻）出来的动作增加一级难度。如，从普通的 frog 里出来是二级难度，从 frog 到 CL 是三级难度。
4. 如果跳过了绳，那么进入 push-up，frog，spilt，crabs，或者进入 cartwheel 的动作讲增加一级难度。例如，双摇 frog 是二级难度，三摇 split 是三级难度。TS double（双摇背交叉）进入 push-up 是第四级难度，AS 进入 push-up 是第三级难度等等。如果是反摇再以力量动作结束，增加两级额外难度。（如：AS 进入 frog 是难度 5 级）
5. 从力量动作中出来进入交叉动作增加一级难度。例如：从俯卧撑动作进入交叉动作是 3 级难度。
6. 从单手的 push-up，单手的 frog，前空翻，后空翻及类似动作中出来将增加两级难度。例如，从单手 frog 出来是三级，从前空翻出来是三级。
7. 进入单手的 push-up，单手的 frog 将增加两级难度。例如进入双摇单手 push-up 是第三级难度，双摇交叉下落进入单手 push-up 是第四级难度。
8. 力量动作后再做反摇，同时绳子初始在前方的动作增加三级难度。例如。例如从 push-up 反摇中出来是第四级难度，backwards kamikaze 是第五级难度，从 frog backwards 转换到 push-up 是五级难度。
9. 完全在体操腾空中完成的动作将增加三级难度。例如，一个普通的后空翻是第四级难度，但是一个有交叉的双摇后空翻是第五级难度。
10. 从一个受限制的空间进入到一个相似的受限空间将会提高两级额外难度。例如，一个常规 kamikaze 是第四级难度，但是如果单手完成将在增加一级难度。例如单手开始与结束 kamikaze 将为第五级难度。

第五节：判定放绳

二级

1. 选手从地面上或者环绕身体地方抓住绳柄
2. 选手从空中抓住非完全旋转的绳柄

三级

1. 选手抓住在空中完成一次旋转的绳柄
2. 选手同时抓住两个绳柄，绳体未在空中完成完整旋转

四级

1. 选手同时抓住两个绳柄，且绳体在空中完成一个完整旋转
2. 选手在绳体完成一次完整空中旋转后于空中抓住绳柄，且一手在受限空间如腿下或背后
3. 在空中抓住完成一个完整旋转的绳柄并且使绳子在落地前到身体下方。若在抓住与落地之间能完成一个技术动作，则动作与放绳均将得分。

五级

1. 在绳体完成一次完整的空中旋转，选手同时抓住在空中的两个绳柄，且一手在受限空间如腿下或背后

2. 在绳体完成一次完整的空中旋转，选手在身体已经受限情况下（如在 frog 或者 aerial 状态下），抓住一个手柄

六级

更加难的放绳动作都被认为是第六级动作

第六节：判定双人配合

1. 在双人配合中做单绳动作则相应增加一级难度。例如，有交叉的套人是第二级难度；有前撑的套人是第三级难度；有 toad 的双摇跳套人是第四级难度。

2. 如果其中一位选手没有跳绳且那位选手的手柄未被握在限制空间，那么此时的双人配合难度被认为单绳相同。

第二条：单绳创意完成（40%）

除了 50% 的难度分，花样跳绳还由展示裁判（40%）和规定动作裁判（10%）判定。

第一节：创意完成裁判

创意完成裁判负责判定：音乐的使用（在节拍上和重音的使用）（15%），移动（空间和位置）（5%），身体姿态及完成度（10%）以及原创性（10%）。

第二节：判定音乐的使用（15%）

1. 跳在节拍上

百分之五十的音乐使用分在于是否跳在节拍上。整套花样动作中跳在节拍上的时间百分比将决定该项评分。

2. 音乐的使用

剩余的百分之五十的分数用于判定音乐的使用。例如，在特殊动作的时候能配上特殊的音乐。

0：选手没有使用音乐

0.5-3.5：选手使用了 1-5 次音乐

4.0-7.5：选手使用了 6-10 次音乐

8.0-10：选手使用了 10 次以上音乐

第三节：移动（5%）

移动分是对持续移动的评分。选手移动的总时间将很大程度上决定此分。

第四节：身体姿态及完成度（10%）

裁判将会对未能很好完成或者缺乏优美姿态和跳绳形式的动作进行扣分（如，一直低着头跳绳）

第五节：原创性（10%）

1、原创性：独特的风格和内容。

2、风格：它是如何呈现的？主题或故事？

3、主题：独特的，与众不同的，新的，特殊元素的百分比

4、引导性的：你以前见过类似的花样赛？是否有过任何技巧/转换你从来没见过的吗？队员只是做常规的和普通的技巧？是否有高难度动作？（高难度放绳/力量.....？）

常见的组合与特殊/非凡的转变

常见/故伎重演与新的/非凡的技巧（尤其是交互绳：前撑跳/分腿跳/了不起的/新的元素）

同一种节奏与不同的节奏（重的落地声音，用歌词的意思，慢音乐节奏...）

高难度的（=失误的几率大）/高难度放绳/力量/相对安全/常规动作重复/转换

第三节：单绳规定动作（10%）

为了得到单绳动作变化的最高分，在大师赛中可以得到 14 分，并尽可能达到 18 分。在双人同步或四人同步中尽可能达到 21 分。不是所需元素都必须在花样赛中得到最大的得分。

1、3 组多摇（3 分），每组 4 个不同的不少于三摇的多摇，每组将得到 1 分，最多 3 分。这些组合不需要彼此分离。例如：一系列 8 个不同的多摇，三摇或以上的，将得到 2 分。

2、3 个不同的体操（3 分）。这些体操动作不需要彼此分离。例如：一个侧翻接后空翻得到 2 分，为两个不同的体操动作。

3、3 个不同的力量动作（3 分）。（注：进入和出来的一个完整的力量不被视为两个不同的力量动作，即使在难度中可以得到两个不同的难度等级。例如，双摇 Frog 进入 AS 的动作，在规定动作是一个力量动作。

4、3 组不同速度的步法。（3 分）快速步法：跳绳者在绳内完成多种快速清晰脚步变化。

至少 16 个步法明显比音乐的节拍快，需要涉及各速度跳动。包括有：侧摆、多摇、手臂交叉和旋转等技能。但是这些技能需要在步法“内”（不是之前或之后）与速度跳动共同完成。

例如，“8 个速度步法变化，2 个双摇和 1 个四摇”将不被视为一个速度跳动，除非这些速度步法变化是倍数进行。

5、3 个不同的放接绳（3 分）。一个放接绳的定义是，当手柄被释放后，无论在空中飞行还是缠绕一个身体部位，然后再次接到手柄。从地上直接拿起一个放置的手柄不记为一个放接绳。

6、3 种不同的缠绕（3 分）。一个缠绕是指当绳子缠绕在身体任何部位后，通过旋转再将绳子“正常”解开的动作。

7、在双人同步和四人同步花样中，3 个明显间隔的不同的互动动作。（3 分），明显间隔的意思是指跳绳者做第二个互动动作之前，至少有 1 个其他技巧动作。

合计总得分（最高分为大师 14 和团体 16），占花样赛总成绩的 10%，大师赛乘以 50/14、团体赛乘以 50/16 为最后（原始）分数。

B 部分：交互绳花样

第一条：交互绳花样难度（50%）

第一节：片段

当有新动作被完成时，都将有摇绳的难度分与跳绳的技术动作难度分。也就是说，每个片段都包涵跳绳者（不拿绳的人）以及摇绳者的动作，每当有新的动作被完成时，就产生新的片段。每个片段的难度等级是跳绳者的难度等级与摇绳者难度等级的和。

第二节：判定摇绳计分

难度裁判只对两种不同的摇绳方式进行计分。

1. 当跳绳动作在绳体朝不同方向转动时计分，如普通的交互绳，爱尔兰交互绳以及 Snappers
2. 当绳子朝同一方向转动但有 90 度以上差角时计分，如在中国车轮的中间。
3. 当绳子朝同一方向转动且没有差角是不计分。
4. 重复的跳绳动作或者变换方式只有在摇绳动作改变时才被再次计算难度分。（认为 A 与 B 是两种不同的摇绳方式）

第三节：判定三人花样交互绳

1. 一级：基本步伐，例如侧劈，前劈等，不包括基本跳或相似的单跳移动，它们不得分。
2. 二级：身体变换成各种动作或从这些动作还原。例如，做 frog, push-up, 从 frog 还原，做 spilt, crab 等。普通的 push-up, 分腿的 push-up, 以及单腿在空中，双腿交叉的都认为是同难度动作。

3. 三级:从一种特殊动作变换到另一种特殊动作。例如,从 frog 变到 push-up,从 push-up 变到 spilt,从 spilt 变到 spilt,从 push-up 变到 push-up

4. 然而,即便是从一组动作还原,还原身体动作不被认为是三级动作。

5. 体操动作另作计分要求。二级体操动作,例如 round-off 和翻滚。三级体操动作,例如前手翻,后手翻,kip 等。所有的空翻类都是四级动作。

第四节:判定四人交互绳花样

当且仅当所有队员都积极参与时,该队伍才得分。

一级难度:

队伍能为其片段得一级难度分,当:

- 两名运动员做了相同的一级动作
- 两名运动员做了不同的一级动作
- 一人做了一个二级(或三级)动作,另一人做了一级动作

二级难度:

队伍能为其片段得二级难度分,当:

- 两名运动员在绳中做了相同的二级动作
- 两名运动员在绳中做了不同的二级动作
- 一人做了一个三级动作,另一人做了二级动作

三级难度:

队伍能为其片段得三级难度分,当:

- 两名运动员在绳中做了相同的三级动作
- 两名运动员在绳中做了不同的三级动作

1. 所有形式的 leap frog 或跳过一人(jumping on people)都是二级动作

2. 当运动员有身体接触但不因此接触而帮助完成动作的技术动作能增加一个等级。(例如,friend mule kick, sebi, 在俯卧撑上做 mule kick 等)。此条仅适用于两名运动员的动作都在二级以上。

3. 协助一人的动作将降一级难度(例如,将一人抛入 salto 是三级难度)

4. 在一人完成二级以上动作时,从他身上或身下穿过增加一级难度,例如 subway

5. 在二级动作上做 salto 是四级难度

第五节:判定摇绳者

1. 当运动员已跳过或刚跳过变换的绳子是由一只受限的手摇成的,那么摇绳者被认为是一级难度。

例如一名摇绳者在做 crougar

2. 当运动员已跳过或刚跳过变换的绳子是由两只受限的手摇成的,那么摇绳者被认为是一级难度。

例如两名摇绳者在做 crougar

3. 若摇绳者持续用同一受限的动作摇绳,且速度不变,那么只在第一次被跳过时得分。例如,单摇,双摇,三摇,四摇。这同样适用于中国车轮的基本步伐

4. 双摇为一级难度,三摇或四摇为二级难度,快于四摇的为三级难度

5. 若用受限制的动作摇多摇,将得到额外难度分。具体给分由最受限制的摇法决定,因为该摇法也决定了绳体的限制。

6. 除一级难度动作外,若在进行三摇或四摇时用技术动作着地将增加两级难度。

7. 除一级难度动作外,若在进行快于四摇时用技术动作着地将增加三级难度。

8. 若摇绳者跳过绳子则获得一级难度,例如跳过中国车轮。若摇绳者持续由该动作跳绳,且不改变

速冻，限制等，那么不重复得分。

9. 如果摇绳者在跳绳时限制自己的手（或者跳过后立刻限制），他们能获得额外跳绳等价外，还额外得到摇绳难度。例如跳中国车轮时，只有跳过的摇绳者能获得额外难度分；且获得一（二）级额外难度，如果一（两）手收到限制。

10. 被抓住的放绳为三级难度。在受限制姿势下抓住放绳为四级难度。如果在抓住绳子后的流程不能很流畅的进行，则将减去一级难度。

第二条：交互绳展示（40%）

除 50%的难度分外，交互绳还由展示裁判判定 40%的展示分与规定动作裁判判定 10%的规定动作分。

展示裁判判定：音乐的使用（在节拍上和重音的使用）（15%）；移动（空间和位置）（2.5%）；身体/绳体的姿态及完成度（7.5%），互动（5%）以及印象、娱乐价值、和观赏性（10%）。

第一节：判定音乐的使用（15%）

A) 跳在节拍上

百分之五十的音乐使用分在于是否跳在节拍上。整套花样动作中跳在节拍上的时间百分比将决定该项评分。

B) 音乐的使用

剩余的百分之五十的分数用于判定音乐的使用。例如，在特殊动作的时候能配上特殊的音乐。

0：选手没有使用音乐

0.5-3.5：选手使用了 1-5 次音乐

4.0-7.5：选手使用了 6-10 次音乐

8.0-10：选手使用了 10 次以上音乐

第二节：移动（5%）

移动分是对持续移动的评分。选手移动的总时间将很大程度上决定此分。

第三节：身体/绳体的姿态及完成度（7.5%）

裁判将会对未能很好完成或者缺乏优美姿态和过绳不流畅的动作进行扣分（如失误时）

第四节：原创性（7.5%）

1、原创性：独特的风格和内容。

2、风格：它是如何呈现的？音乐的选择？主题或故事？

3、主题：独特的，与众不同的，新的，特殊元素的百分比

4、引导性：你以前见过类似的花样赛？是否有过任何技巧/转换你从来没见过的吗？队员只是做常规的和普通的技巧？是否有高难度动作？（高难度放绳/力量.....？）

常见的组合与特殊/非凡的转变

常见/故伎重演与新的/非凡的技巧（尤其是交互绳：前撑跳/分腿跳/了不起的/新的元素）

看到各种不同的摇绳种类（常规的、法式、爱尔兰式、车轮式……）/相同的摇绳或一些短的片段不同。

同一种节奏与不同的节奏（重的落地声音，用歌词的意思，慢音乐节奏...）

高难度的（=失误的几率大）/高难度放绳/力量/相对安全/常规动作重复/转换

第五节：互动（5%）

每个跳绳者的只是做了一些个人常规的技能或者是有在跳绳者和摇绳者之间的互动？互动可都是 3 或 4 跳绳者做奇特的脚步变化，容易或复杂的互换，大车轮，摇绳者与跳绳者互动，钻洞下的摇绳...

0 分——跳绳者没有互动

1-3 分——跳绳者之间有少数的基本互动

4-6 分——跳绳者之间有几个基本的和一些复杂的互动（一到二）

7-8 分——跳绳者之间有几个（三到五）复杂的互动

9-10 分——有许多复杂的互动（超过 6）的。

第三条：交互绳花样规定动作（10%）

为了获得规定动作满分，一个交互绳花样常规必须得到 16 分以上甚至达到 22 分（三人交互绳花样满分 20 分，因为没有跳绳者互动）。为了得到满分，至少有 6 个如下所示不同的摇绳参与技能。如果摇绳不参与最高得分可能是 10 分。

1、8 种不同摇绳的参与技巧。（最多 8 分，多摇不包括在内。）

例如：在同侧手胯下摇绳和同侧手胯下双摇绳不认为是两个不同的摇绳参与技巧。车轮跳摇绳不计任何摇绳参与技巧。当你车轮跳摇绳时没有得分。

2、5 种不同的摇绳/跳绳者互换。（5 分）

3、3 个不同的体操动作其中至少一个空翻动作。（3 分）一个侧手翻接后手翻得两分且算两个不同的体操技巧。

4、1 个快速跳动（2 分）。当完成一个快速跳动，得两分。

5、1 个放绳（2 分）。当完成 1 个放绳动作，团队获得交互绳所需元素的 2 分。完整的放绳动作意味着交互绳至少一个手柄被释放在空中后，并顺利抓住了手柄而不引起延迟的过程。如果手柄是从地上拾取或抓到时，只算绳子没有停止过，（而不算一个成功的放绳动作）。

6、2 个跳绳者互动（2 分）。跳绳者互动不包括摇绳者/跳绳者互换。跳绳者互动至少是 2 级难度，既队员间彼此相互影响或需要彼此帮助来完成技能。

合计总得分（最多 16），占花样赛总成绩的 10%，团体赛乘以 50/16 为最后（原始）分数，因为有可能得分达到 22 分（三人交互绳花样达到 20 分），一个团队不必把所有上述元素都作出，仍然可以得到最大的得分。

第四章：世界杯裁判细则

第一条：综述

至少有四个国家参与，该项赛事才进行。

每个国家有一支队伍，展示时间为 4-8 分钟。

每支队伍最少 8 人，最多 16 人。

由场上活跃选手的百分比决定分数，而不是选手人数。

世界杯赛事分数是难度分与创意分之和减去失误。每个重大失误将从总分 100 分中扣除 1 分，每个小型失误将从总分 100 分中扣除 0.5 分。

比赛失误有 3 名独立失误裁判记录。当某支队伍在展示中绳体挺住时，这三名裁判还有权决定他们能否进行第二次展示。

世界杯失误判定：重大失误指至少影响场上半数活跃队员的失误或者任何持续 4 秒一勺停顿的失误。其他失误均认为是小型失误。

例如：

12 名场上选手（两组交互绳），其中一组失误，系一次重大失误

6 名场上选手（三组双人车轮），其中一组失误，系一次小型失误

12 名场上选手（均个人花样），其中三人各失误一次，系三次小型失误

12 名场上选手（4 组 3 人车轮），其中一组失误，但是花费 5 秒才解开绳子重新开始，系一次重大失

误

如果裁判认为该队伍可以进行第二次展示，且在比赛进行中可以做到，那么他们需及时通知教练。当教练得知后，如果在赛中可以做到，他需要立即决定是否停在当时的动作重来或者继续且放弃重跳机会。如果选择重跳，那么第二次的展示评分将作为最终评分。

每个模块以 10 分制来计算完成度：

0-2 入门

3-4 初级

5-6 中级

7-8 高级

9-10 精通

完成度

每支队伍都需要使用配合跳绳的音乐完成动作。每个动作都应应有舞感并配合音乐，且在尽可能少失误的基础上有尽可能多的队伍成员完成。每支队伍都应尽可能去完成一个优美，具有活力的，创新的表演且运用能体现出跳绳元素与难度的技术动作。

每轮表演至少应包涵以下跳绳——单绳，交互绳，长绳，traveller，中国车轮，但不要局限于这些动作。应尽可能多的使队员参与其中，并且出具体规定外，运用各种长度的绳子。鼓励创新形式但非必须。

得分根据跳绳技术动作的难度来评判，具体包括动作元素多样化，跳绳形式多样化，以及队员之间互动和队形变换的难度。必须使用音乐且音乐需适合展示动作。也就是说，跳绳需要增加音乐的效果，而音乐也应该增加跳绳的效果。

第一部分 难度分（40%）

难度等级	10 分
跳绳动作元素	10 分
跳绳形式	10 分
队员之间互动	10 分
变换	10 分
小计	50 分——换算成 40%

第二部分 创意分（40%）

技术动作质量	10 分
形式	10 分
原创性	10 分
音乐使用	10 分
小计	40 分——换算成 40%

第三部分 娱乐性及展示分（20%）

娱乐价值	10 分
流畅度	10 分
细节关注度	10 分

观众反响	10 分
小计	40 分——换算成 20%

第一部分

难度分——40%

第二节：难度等级—10 分

不需要所有队员同时表演才能得分，但总体效果需要事先设计与安排。如果在同一时间完成了不同技术动作或元素，那么他们之间需要互补。越多的活跃队员，那么队伍的得分将越高。若有高难度动作，则得分会更高。

类别	入门（0-2）	初级（3-4）	中级（5-6）	高级（7-8）	精通（9-10）
难度等级 该动作的难度及展示该动作的队员人数。	队伍展示的大部分为基本动作	队伍的大部分成员穿插展示了基本动作与中级动	整个展示过程大部分由中级动作组成	有些队员展示了高级动作，大部分队员展示了中级动作	大部分队员展示了持续高级动作（不需要同时展示）

第三节：跳绳动作元素—10 分

一支队伍可能会花很多时间完成一个元素，也可能同时展示不同元素，或者包涵全新的元素。元素（例如单绳，中国车轮，交互绳等）不必单独完成。当能组合完成动作时，难度将增加（例如：在交互绳完成单绳，或在长绳中完成中国车轮中）。尽管没有规定必须包涵特定元素，但是能在高难度下完成更多元素的队伍将获得更高的分数。目的在于向观众展示跳绳可能达到的广泛性。

类别	入门（0-2）	初级（3-4）	中级（5-6）	高级（7-8）	精通（9-10）
跳绳动作元素 观众是否可以欣赏到高难度的广泛组合；例如单绳，交互绳，长绳，中国车轮，traveller 等。	队伍仅重点展示了部分元素 或 虽展示了众多元素，但仅有初级难度		展示了大部分传统元素（单绳，交互绳，长绳，中国车轮，traveller 等） 或 展示了众多元素，并有中级难度		创新元素与传统元素交错 或 虽展示了众多元素，且有级难度

第四节：跳绳形式—10 分

目的在于向观众展示跳绳的多种形式，并且促使运动员能去掌握多种形式。能展示多种有难度跳绳技术形式（如交叉组合，多摇，力量动作，交换，定时定向变形等）的队伍会比高度熟练掌握少数形式的队伍，获得更高的分数。

类别	入门	初级	中级	高级	精通
----	----	----	----	----	----

	(0-2)	(3-4)	(5-6)	(7-8)	(9-10)
跳绳形式多样 性 观众是否可以欣赏到高难度的广泛跳绳形式；例如交叉组合，力量动作，控绳放绳，交换，turner involvement，多摇等。	队伍仅展示少数动作形式 展示的动作多为初级或中级难度 个别运动员没能展示多种动作形式		队伍展示部分动作形式 展示的动作多为中级难度 运动员能展示多种动作形式（他们能转能跳多种形式）		队伍展示大部分动作形式，可能介绍新动作 展示的动作多为高级难度 所有选手都展示了高级动作

第五节：队员之间互动—10 分

队员之间的互动越多（例如，握住对方的跳绳，转向对方，维持多 timing，换位等），则难度越高

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
队员之间互动 在表演中队员之间如何互动。	在队员间有不频繁的初级互动 在大部分的展示流程中，队员之间的失误不互相影响	队员间多一些初级互动	在队员间有频繁的中级互动 在某些部分的展示流程中，队员的失误会影响其他人	在队员间有频繁的中级互动穿插一些高级互动	在队员间有持续的高级互动 在多数部分的展示流程中，队员的失误会影响其他人

第六节：变换—10 分

从一个元素变换到另一个元素的过程中不突兀。变换可以很简单而不着痕迹，也可以很复杂，很冒险，很震撼。

变换包括所有队员主动地在展示中移动而不是有人站着等待队伍的到来。所有队员应积极地准备，移动和操作这些步骤。

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
变换 从一个元素到另一元素的流畅度及变换难度	不同元素间的变换要么简单，要么中间绳子停止不动	不同元素间变换虽保持绳子运动，但仅有少数简单变换	不同元素间变换有中级难度的变换	不同元素间变换有中级难度，穿插高级难度变换	在整个展示过程中变换流畅而复杂

第二部分

创意分 40%

第一节：技术动作质量—10 分

不需要所有队员同时表演才能得分，但总体效果需要事先设计与安排。如果在同一时间完成了不同技术动作或元素，那么他们之间需要互补。

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
同步性 整个团队在表演过程中是否同步	多数队员在多数时间都不同步	有一些队员不同步	游戏一些队员在一些时间不同步	偶尔缺乏同步感但不影响总体表演 不同步的情况是被事先安排的	除个别被舞蹈需求安排以外，所有的队员都十分同步

第二节：形式—10 分

将对完成的动作和形式给分

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
跳绳形式 选手能否在跳绳中展现很好的形式（紧绷的脚尖，直挺的姿态）	多数队员的站位很随意	有一些动作很好，但大部分还是很随意	有些动作用了好的姿态，但有些动作用了不好的姿态	大部分动作都有很好的姿态除了少数一些不太完美	所有动作都有很好的姿态。即使是很难的动作能很流畅且仍有美感
形式和移动的精准度 形式和移动的频率，精准度和总体效果	很少能排成直线或形成规则的几何阵型	整个过程中有一些形式。 变形不整齐	阵型和直线虽不完美但可以辨认	在表演中运用了多种阵型 个别小瑕疵但不影响整体效果	队伍经常性的从一个几何阵型变换到其他的 阵型精确而且富有美感

第三节：原创性—10 分

富有想象力的和独特的动作，元素，阵型，变换和组合的运用

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
原创性 整个团队的表演是否有	大量无聊而又重复的表演	表演总店突出了一些新奇的动作，元素，阵	有许多独特有创意的动作，元素，阵型，变换	整体很有创意，包涵一些新奇的动作，元素，	整体很有创意，包涵一些新奇的动作，元素，阵

创意		型, 变换和组合	和组合	阵型, 变换和组合	型, 变换和组合且之间互补
----	--	----------	-----	-----------	---------------

第四节：音乐的使用—10 分

音乐的选择应增强跳绳的舞蹈感，而跳绳应增强音乐的效果。

类别	入门 (0-2)	初级 (3-4)	中级 (5-6)	高级 (7-8)	精通 (9-10)
音乐 音乐是否和 跳绳匹配	跳绳并没有能很好和音乐匹配而有舞蹈感	跳绳整体和音乐合拍	跳绳整体和音乐合拍	跳绳和音乐很好的相适应	跳绳与音乐完美的结合
舞蹈感是否强烈	音乐仅简单地播放	舞蹈感并不强烈（有些乏味）	舞蹈的编排突出了部分表演内容	有些时候特别震撼	舞蹈编排特别震撼，总体效果为音乐，跳绳相互增强
节奏和形式的变换 音乐和跳绳的节奏、形式是否经常变换	表演中跳绳节奏与形式多变，但与音乐不匹配	表演中跳绳节奏与形式变化仅略微与音乐匹配	表演中跳绳节奏与形式变化有些与音乐匹配	表演中跳绳节奏与形式变化多数与音乐匹配	表演中跳绳节奏与形式变化与音乐完美匹配，且相互增强效果

第三部分

娱乐性及展示性 20%

娱乐价值—10 分；流畅度—10 分；细节关注度—10 分；观众反响—10 分

整个表演需要有娱乐感。你是否被表演震撼？选手是否有和观众互动？你是否感觉表演很有趣？还是你觉得很无聊？选手他们自己感觉乐在其中吗？

整体的展示性也是一部分。从头至尾能很流畅轻松的表演也增加了娱乐性。选手是否关注了细节？

整个过程中是否有停顿还是都很流畅？

类别	入门 (0-8)	初级 (9-16)	中级 (17-24)	高级 (25-32)	精通 (33-40)
你是感觉很有趣还是很无聊？	看表演感觉很无聊		整体感觉还行但仅偶尔比较精彩		整个表演都非常令人震撼
从头至尾流畅吗？	既不流畅也没有和观众的互动		选手偶尔会与观众进行互动		一直很吸引人观看
是否关注了细节？					
与观众是否有互动？	没有娱乐价值		考虑到了一些细节		所有细节都被考虑到了