**Приложение №2**

Фрифлай интермедиа

П- Перформер

О- Оператор

1-яобязательная программа

1. Синхронная бочка с оператором (в одну сторону). Сначала О показывает П спереди, при движении картинка должна быть такая, что П статичный, а горизонт движется. (в ориентации головой вверх)
2. Вращение 360 в обе стороны в положении головой вверх. П выполняет вращение на 360 градусов в правую и левую сторону. О показывает П спереди в горизонте.
3. Сальто вперед – П выполняет сальто вперед. О показывает П спереди.

2-я обязательная программа

* 1. Карв – П вращается в одну сторону на 360 градусаов. О показывает П спереди находясь с ним на одном уровне.
  2. Бочка - П выполняет переворот с живота на животе. О показывает П с боку находясь на одном уровне.
  3. Сальто назад – П выполняет сальто назад. О показывает с боку.
     + Оценка перформера и видео оператора

|  |  |
| --- | --- |
| 10 баллов | Элемент выполнен безукоризненно. |
| 8 баллов | Несколько незначительных помарок (не оттянуты мыски {только для фристайла}, колени согнуты элемент закончен с небольшим отклонением от направления, легкое раскачивание и т.д.) и/или за работу оператора (короткая потеря из кадра, фокусировка, случайные ошибки в расстоянии и т.д.) |
| 5 баллов | Ошибки (элемент закончен с отклонением 45° от направления, раскачивания, не достаточное кол-во вращений, и т.д.) и/или работа оператора (потеря из кадра, фокусировка, неправильное расстояние на протяжении 20% от рабочего времени прыжка) |
| 0 баллов | Элемент не идентифицируем, или неподходящая съемка. |