
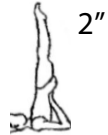



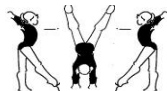



MINI B 7.-8. aastased		ELEMENT 0,1	JUHISED
AGILITY	1	Harkupptirel ette harkseisu (harkseisu tõusmine käte abiga ees toengus)	Lähte- ja lõppasend võib olla nii harkseis kui ka kallutus ette ilma käte toetuseta.
STAND	2	 2"	Peapealseis 2"; jalgade asend kääras või sirgelt. Peapealseisust allatulek toimub tagasisuunas.
STAND	3	 2"	Turiseis 2" käte toega. Ilma käte toeta ei ole tehniline viga. Kui kehaasendis on nurk enam kui 90°, kaotab element raskusväärtuse ja saab suure tehnilise vea.
FLEX	4	 2"	Sild 2" (silda minek ja tulek vaba). Jalad võivad olla nii sirged kui ka köverdatud, käed peavad olema sirged ja vertikaalselt pöranda suhtes. Vaata käte ja jalgade samme peale lähteasendi sissevõtmist.
FLEX	5	 2"	Harkettepainutus 2". Keha nurk vähemalt 45°. Kehaasendi puhul säärenurgast enam kui 45° kaotab element raskusväärtuse.
FLEX	6	 2"	Spagaat 2". Käed võivad toetuda maha. Vaata kehaasendit, sirutust, puusa. Jalgadevahelise nurgaga enam kui 90° kaotab element raskusväärtuse.
AGILITY	7	 2"	Hundiratas (ratas kõrvale). Lähteasend näoga liikumise suunas ja lõppasend seljaga liikumise suunas.
STAND	8	 2"	Rõhtseis 2". Õhus oleva jala või ülakeha nurga puhul tugijala suhtes enam kui 45° kaotab element raskusväärtuse.
TUMBLE	9	Tirel ette, üleshüpe poole pöördega (hüppe ajal käed ülal)	Vaata tirelis käärat (kätega põlvede ümbert kinni). Hüppe puudumisel ei saa element raskusväärtust.
TUMBLE	10	Tirel taha, üleshüpe (hüppe ajal käed ülal)	Lähteasend käärkükk. Elemendid 9 ja 10 sooritatakse tempos. Tempo kaotuse puhul elementi sisenemisel raskusväärtust ei kaota, kuid on suur tehniline viga. Hüppe puudumisel ei saa element raskusväärtust ja ei täida erinõuet.