

EKO 2018 - Gloken Style Cup Rules

ENGLISH

Players can choose tricks from trick list which includes 110 of different level (level 1 ~ 11) classic to trend tricks.

<https://drive.google.com/open?id=1koljpB7ty1B0SrcFLty5SUFfzfjThvaZ>

Day 1 – Qualifying Round (Round 1 & 2)

– Choose up to 12 different tricks in total from the trick list level 1 – 10, the first 6 (5 main tricks + 1 backup trick) for Round 1, the rest of 6 (5 main tricks + 1 backup trick) for Round 2.

You will get the points corresponding to each trick's level.

– Choose 1 trick from the least difficult level in selected 5 main tricks or lower level as a “backup trick” in each round, and you can add the backup points in case you miss any of 5 main tricks.

【EXAMPLE】

If you pick 5 main tricks from each level 6, 7, 8, 9 and 10, your backup trick will be from level 6 or lower.

– Round 1: Try 6 tricks (5 main tricks + 1 backup trick) in 180 seconds. Use ONE kendama.

- Round 2: Try other 6 tricks (5 main tricks + 1 backup trick) in 180 seconds. Use ONE kendama. You can use different kendama from Round 1. Not allowed to change kendama middle of the each round.
- Select tricks at reception on the day and stick them to your sheet that you will receive.
- You can earn points according to the level of succeeded tricks, and total score of up to 5 tricks are counted from each round.
- The maximum score for each attempt is 50, the total is 100.

【EXAMPLE】

If you pick 5 main tricks from each level 6, 7, 8, 9 and 10, and a backup trick from level 3.

-succeeded all 6 tricks.

=> You'll get 40 points (6+7+8+9+10) , 5 main tricks are counted. A backup trick (level 3) won't be counted.

-Missed level 7 and succeeded other 5 tricks.

=> 36 points (6+8+9+10+3)

-Missed level 9, 10 and succeeded other 4 tricks.

=> 26 points (6+7+8+3)

【Finalists】

1. Qualifying frame: 20 (the top 20 players from qualification rounds)

* If two or more players are equal score, they all enter to the final.

【 Day 2 – Final Round】

- Go up to the stage, try different tricks (from level 3 to 11) from the list as many as possible in 180 seconds.
- Points are the SQUARE of the trick's level.

You will get 100pts from level-10 tricks, 81pts from level-9s, 64pt from level-8s, 49pts from level-7s, and so on.

- You can get points only once from each trick.
- Final Round is not a tournament, competing by the total point you get.
- The points of Qualifying Round will be added to the final score.

If you get 77 points in Qualifying Round and 700 points in Final Round, your final score will be 777 points.

- Use ONE kendama throughout the performance.

【Awards】

Top three winners.

【Regulations】

- You can use any regular-sized kendama (ken cannot be taller than 17 cm / 6.7 inches), enjoy playing with your favorite kendama.

- Hole of tama must be ONE, except a string hole. Not allowed to have more than one spike and three cups. Also, the diameter of the bevel shall be within 23.5 mm (0.925 inches).

- The use of detachable attachment (accessory) to kendama is NOT allowed.

- The use of magnets and magnetic paint to Kendama is NOT allowed.

- Keep kendamas in excellent condition to avoid any trouble during the play. Changes of kendama in the middle of competition are NOT allowed.

- There are no judging points at the balance tricks whether you keep ken and tama stable completely. Go proceed the next part at your style.

- Don't change or move the kendama's string position by your other hand during the play.

- Ken or tama must not touch your hand/clothes while doing balance tricks. If you do please restart the trick.

※ At the time of video judge at finals, if we find you touched your hands or clothes while doing balance tricks, that trick will be judged as “failed” and 200 points will be deducted from the final score.

– There are no judging points at the balance tricks whether you keep ken and tama stable completely. Go proceed the next part at your style.

ROMANA

Jucătorii pot alege trick-uri din lista care conține 110 trick-uri diferite (level 1-11) de la clasice la actuale.

<https://drive.google.com/open?id=1koljpB7ty1B0SrcFLty5SUFfzfjThvaZ>

Ziua 1 – Rundenle de Calificări (Rundenle 1 & 2)

– Alege 12 trick-uri diferite din nivelele 1-10, primele 6 (5 trick-uri de baza + 1 trick de rezervă) pentru Runda 1, celelalte 6 (5 trick-uri de baza + 1 trick de rezervă) pentru Runda 2. Vei primi un numar de puncte egal cu nivelul fiecarui trick.

– Pentru trick-ul de rezervă selectat, ai grișă să îl alegi dintr-un nivel mai mic sau egal celorlalte trick-uri alese. Poți adăuga trick-ul de rezervă în fiecare rundă, în cazul în care nu reușești să realizezi unul sau mai multe dintre trick-urile de bază.

【EXEMPLU】

Dacă alegi 5 trick-uri de bază din nivelele 6, 7, 8, 9 și 10, trick-ul tău de rezervă va fi din nivelul 6 sau unul dintre nivelele mai mici.

- Runda 1: Încearcă cele 6 trick-uri alese pentru runda 1 într-un interval de 180 secunde (3 minute). Ai voie să folosești o singură kendama.
- Runda 2: Încearcă cele 6 trick-uri alese pentru runda 2 într-un interval de 180 secunde (3 minute). Ai voie să folosești o singură kendama. Dacă dorești poți folosi o altă kendamă față de cea din runda 1. Nu poți schimba kendama după ce runda a început.
- Trick-urile vor fi alese după înscrierea ta în concurs și vor fi lipite pe foaia de competiție pe care o vei primi.
- Vei obține puncte pentru fiecare trick realizat corect, în funcție de nivelul din care ai ales trick-ul. Vei primi puncte pentru maxim 5 trick-uri realizate în fiecare runda (cele 5 trick-uri de baza sau 4 trick-uri de baza și trick-ul de rezervă)
- Scorul maxim care se poate obține în fiecare rundă este de 50 puncte, iar suma rundelor poate fi maxim 100 puncte.

【EXEMPLU】

Dacă alegi 5 trick-uri de bază din nivelele 6, 7, 8, 9 și 10 și un trick de rezervă din nivelul 3.

- Dacă Reușești să realizezi toate 6 trick-urile

=> Vei obține 40 de puncte (6+7+8+9+10), cele 5 trick-uri de bază îți vor aduce puncte. Trick-ul de rezervă (din nivelul 3) nu va fi punctat.

- Dacă nu reușești să realizezi trick-ul din nivelul 7 și reușești să realizezi celelalte 5 trick-uri.

=> Vei obține 36 puncte (6+8+9+10+3)

- Dacă ratezi trick-urile de la nivelele 9 și 10 și reușești celelalte 4 trick-uri.

=> Vei obține 26 points (6+7+8+3)

【Finaliștii】

1. Se vor califica în finală primi 20 de jucători cu cel mai mare scor obținut din cele 2 Runde.

* Dacă doi sau mai mulți jucători vor realiza același număr de puncte, se vor califica toți în finală.

【 Ziua 2 – Finala】

– Fiecare jucător va urca singur pe scenă și va încerca să realizeze cât mai multe trick-uri din listă într-un interval de 180 secunde (3 minute). Se vor puncta trick-urile din nivelele 3 - 11.

– Punctele vor fi Pătratele nivelului fiecărui nivel.

Vei primi

- 121pct pentru un trick de nivelul 11
- 100pct pentru un trick de nivelul 10

- 81pct pentru un trick de nivelul 9,
 - 64pct pentru un trick de nivelul 8,
 - 49pct pentru un trick de nivelul 7,
 - 36pct pentru un trick de nivelul 6
 - 25pct pentru un trick de nivelul 5,
 - 16pct pentru un trick de nivelul 4,
 - 9pct pentru un trick de nivelul 3,
-
- Fiecare trick va fi punctat o singură dată.

 - Runda finală nu este un competiție 1 vs.1, va conta scorul ficăruia.

 - Punctele obținute în rundele de calificare vor fi adăugate la scorul final.

【EXEMPLU】

Dacă obți 77 de puncte în rundele de calificare și 700 de puncte în finală, scorul tău final va fi 777.

- În timpul finalei ai voie să folosești o singură kendamă.

【Premii】

Primii trei clasati după finală vor fi premiați.

【Reguli suplimentare】

- Poți folosi orice kendama de dimensiuni clasice (ken -ul de 17 cm).
- Tama trebuie să aibă doar o gaură, iar ken-ul un singur spike și 3 cupe. Diametrul gaurii din tama trebuie să fie de maximum 23.5 mm.
- Folosirea de accesorii atașate kendamei este interzisă.
- Folosirea magneților sau a vopselelor magnetice este interzisă.
- Păstrați-vă kendama într-o condiție bună pentru a evita orice neplăcere în timpul jocului. Nu este acceptată schimbarea kendamei în timpul competiției.
- Nu se vor puncta trick-urile în care nu ai realizat un echilibru stabil al tamei sau al ken-ului. Dacă se întâmplă aceasta, reîncearcă trick-ul sau treci mai departe.
- Nu muta sau atinge ața cu mâna în timpul jocului.
- Ken-ul sau Tama nu au voie să îți atingă mâna sau hainele în timpul realizării trick-urilor. Dacă se întâmplă aceasta, reîncearcă trick-ul sau treci mai departe.
- ※ La final după jurizarea video, dacă se observă că un trick a fost atins cu mâna sau cu hainele jucătorului, acel trick va fi contorizat ca EȘEC, și vor fi scăzute 200 de puncte din scorul obținut. Așa dar, dacă știi că ai atins un trick e bine să te oprești din realiaare lui pentru a nu fi depunctat mai târziu.