
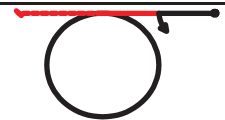
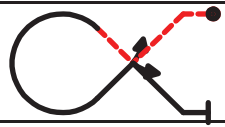

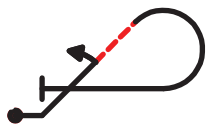






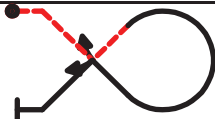

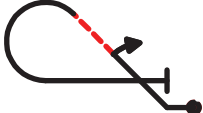






IMIĘ..... NAZWISKO..... NUMER KOLEJKI.....

	OPIS FIGURY	KOD ARESTI 	K	OCENA 0-10	WYNIK (OCENA x K)
1	Pętla odwrotna, wejście poprzedzone 1/2 beczki, wyjście na plecach.		19		
2	"Ryba" z dwiema beczkami, wejście odwrotne		23		
3	1/2 beczki, lot plecowy, 1/2 beczki		16		
4	1/2 odwróconej ósemki kubańskiej wyjście normalne		20		
5	beczka 1/1, wyjście normalne		10		
6	przewrót, wyjście normalne		17		
7	zakręt 360* z przechyleniem 60*		6		
8	lądowanie		10		
HARMONIA			20		
PRZESTRZEŃ			10		
SĘDZIA				SUMA	

IMIĘ..... NAZWISKO..... NUMER KOLEJKI.....

	OPIS FIGURY	KOD ARESTI  WIAATR	K	OCENA 0-10	WYNIK (OCENAxK)
1	Pętla odwrotna, wejście poprzedzone 1/2 beczki, wyjście na plecach.		19		
2	“Ryba” z dwiema beczkami, wejście odwrotne		23		
3	1/2 beczki, lot plecowy, 1/2 beczki		16		
4	1/2 odwróconej ósemki kubańskiej wyjście normalne		20		
5	beczka 1/1, wyjście normalne		10		
6	przewrót, wyjście normalne		17		
7	zakręt 360* z przechyleniem 60*		6		
8	lądowanie		10		
		HARMONIA	20		
		PRZESTRZEŃ	10		
SĘDZIA				SUMA	