

# Cyr Wheel Wertungsbestimmungen



Version 2024

## I. Inhaltsverzeichnis

<b>Version 2024 .....</b>	<b>1</b>
<b>I. Inhaltsverzeichnis.....</b>	<b>2</b>
<b>II. Vorwort .....</b>	<b>4</b>
<b>III. Technisches Programm .....</b>	<b>5</b>
1. Grundsätze des Technischen Programms .....	5
2. Grundsätzliche Wettkampfordnungen .....	5
I. Wettkampffläche und Sicherheitszone.....	5
II. Wertungsbestimmungen und Schwierigkeitskatalog .....	5
III. Kleidungsvorschriften im technischen Programm .....	6
IV. Technische Anforderungen an eingereichte Musik .....	6
3. Das Bewertungssystem des technischen Programms.....	6
4. Zusammensetzung und Aufgabenbereiche des Kampfgerichtes .....	7
I. Grundlegende Zusammensetzung .....	7
II. Aufgaben des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin.....	7
III. Aufgaben des/der Schwierigkeitskampfrichter*innen.....	7
IV. Aufgaben der Ausführungskampfrichter*innen .....	8
5. Formelles und inhaltliches Reglement des technischen Programms.....	9
I. Umgang mit Hintergrundmusik.....	9
II. Startposition .....	9
III. Endposition .....	9
IV. Hosentaschenkarte und erlaubte Anzahl der Schwierigkeitsteile.....	9
V. Kompositorische Anforderungen des technischen Programms.....	10
6. Abzugskatalog des technischen Programms.....	12
I. Ausführungsabzüge.....	13
II. Sonderregelungen zu Spagaten .....	14
III. Unabhängige Abzüge .....	15
IV. Tipps zur fairen Bewertung der Ausführung .....	15
V. Numerische Werte von Schwierigkeitsteilen .....	15
<b>VI. Artistisches Programm .....</b>	<b>16</b>
1. Grundsätze des Artistischen Programms .....	16
2. Grundsätzliche Wettkampfordnungen .....	16
I. Wettkampffläche und Sicherheitszone.....	16
II. Wertungsbestimmungen und Schwierigkeitskatalog .....	16
III. Kleidervorschriften im Artistischen Programm.....	16

IV.	Technische Anforderungen an eingereichte Musik .....	17
3.	Das Bewertungssystem des artistischen Programms .....	17
4.	Zusammensetzung und Aufgabenbereiche des Kampfgerichts .....	18
I.	Grundlegende Zusammensetzung .....	18
II.	Aufgaben des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin.....	18
III.	Aufgaben des/der Schwierigkeitskampfrichter*innen.....	19
IV.	Aufgaben der Ausführungskampfrichter*innen .....	19
V.	Aufgaben der Artistischen Impressionskampfrichter*innen .....	19
5.	Formelles und inhaltliches Reglement des artistischen Programms .....	20
I.	Startposition .....	20
II.	Endposition .....	20
III.	Bewegungen außerhalb des Rades .....	21
IV.	Kontrolle über das Rad.....	21
V.	Bodenberührungen .....	21
VI.	Übergänge.....	21
VII.	Hosentaschenkarte und erlaubte Anzahl der Schwierigkeitsteile.....	21
VIII.	Kompositorische Anforderungen des artistischen Programms .....	22
IX.	Reglement von Elementkombinationen .....	24
6.	Abzugskatalog des artistischen Programms.....	25
I.	Ausführungsabzüge.....	26
II.	Sonderregelungen zu Spagaten .....	27
III.	Unabhängige Abzüge .....	28
IV.	Tipps zur fairen Bewertung der Ausführung .....	28
V.	Numerische Werte von Schwierigkeitsteilen .....	28
7.	Bewertungsgrundlagen der Artistischen Impression.....	29
I.	Bewertungskategorien der Artistischen Impression.....	29
II.	Bewertungsverfahren der Artistischen Impression .....	30
III.	Berechnung des Artistischen Impressionswerts .....	30

## **II. Vorwort**

Die folgenden Textpassagen stellen keine Übersetzung des Dokumentes des IRV dar (Stand 13. April 2024, Code of Points Version 4.1a).

In einigen Teilen wurde das Reglement vom DTB angepasst und zum Teil um genauere Definitionen erweitert. Grundsätzlich stellen die folgenden Ausführungen die Grundlage eines jeden deutschen Wettkampfes dar, nicht die Dokumente des IRV. Zu beachten ist, dass sobald es sich um einen Wettkampf von internationaler Reichweite handelt (z.B. Weltmeisterschaften o.Ä.), die Schriften des IRV die Wettkampfgrundlage bilden.

### III. Technisches Programm

#### 1. Grundsätze des Technischen Programms

- Maximal 11 Schwierigkeitsteile dürfen auf der Hosentaschenkarte gelistet sein
- Von den oben genannten 11 Teilen gehen die höchsten 10 in die Wertung ein
- Dem/Der Aktiven ist freigestellt, zu seiner Übungsfolge eine Hintergrundmusik zu stellen, die nicht in die Bewertung mit einfließt. Sollte er/sie keine Musik einreichen,  
...  
→ ... darf er/sie auf die Musik verzichten  
→ ... darf er den/die Ausrichter\*in bitten, eine Musik einzuspielen (der/die Aktive hat keinen Anspruch auf Musikeinspielung)
- Der/Die Aktive muss Turnerkleidung tragen, die dem technischen Programm in seinen Bewertungskriterien gerecht wird und die Ernsthaftigkeit des Wettkampfes wahrt.
- Grundsätzlich gilt, dass die turnerische Leistung des/der Aktiven im Vordergrund stehen muss. Diese darf nicht durch Kleidung oder ein künstliches Erscheinungsbild überdeckt oder verfälscht werden. Ebenso darf keine Gefahr oder Behinderung für den/die Aktive daraus entstehen.
- Der/Die Aktive muss die Übungsfolge geschlossen turnen. Ein Ausstieg aus dem Rad ist nicht erlaubt und entsprechende Abzüge werden vorgenommen.

#### 2. Grundsätzliche Wettkampfordnungen

##### I. Wettkampffläche und Sicherheitszone

Größe der Wettkampffläche: 13.5 Meter x 13.5 Meter Größe der Sicherheitszone: zusätzlich 2 Meter zu jeder Seite
--

##### II. Wertungsbestimmungen und Schwierigkeitskatalog

Die Wertungsbestimmungen des DTB (neueste Version): <a href="https://www.dtb.de/rhoenradturnen/cyr-wheel/wertungsbestimmungen">https://www.dtb.de/rhoenradturnen/cyr-wheel/wertungsbestimmungen</a>
--

Der Schwierigkeitskatalog des IRV (neueste Version): <a href="https://www.wheelgymnastics.sport/code-of-points/cyr-wheel">https://www.wheelgymnastics.sport/code-of-points/cyr-wheel</a>
---

### III. Kleidungs Vorschriften im technischen Programm

- Der/Die Aktive muss Turnkleidung tragen
- Der/Die Aktive darf keine Uhren oder sonstigen herabhängenden Schmuck tragen
- Langes Haar muss zurückgebunden werden
- Die Kleidung muss so enganliegend sein, dass keine Gefahr oder Einschränkung für den/die Aktiven entsteht
- Frisuren und Make-Up müssen schlicht und diskret sein
- Jegliche Nutzung einschließlich des Tragens von losen Gegenständen ist verboten

Im Falle eines Verstoßes gegen die oben genannten Regularien hat der/die Oberkampfrichter\*in des verantwortlichen Kampfgerichtes das Recht, den/die Aktive\*n auf Unzulänglichkeiten hinzuweisen und einen Kleidungswechsel in einer abgesprochenen Zeitspanne zu fordern. Sollte sich der/die Aktive dieser Aufforderung entgegenstellen, hat der/die Oberkampfrichter\*in nach Rücksprache mit dem Schiedsgericht das Recht, den/die Aktive\*n vom laufenden Wettkampf auszuschließen.

Bei Anmerkungen oder Fragen zu den oben genannten Kleiderregularien ist der DTB zu kontaktieren.

### IV. Technische Anforderungen an eingereichte Musik

Die Einsendefristen und technischen Anforderungen werden vom Ausrichter in der Ausschreibung des jeweiligen Wettkampfes bekanntgegeben. Die gestellten Anforderungen sind in jedem Fall bindend.

## 3. Das Bewertungssystem des technischen Programms

- **Die Höchstwertung liegt bei 15 Punkten**
  - Die Bewertungsgrundlage der Ausführung liegt bei einem Maximalwert von 5 Punkten
  - Die Bewertungsgrundlage der Schwierigkeit liegt bei einem Maximalwert von 5 Punkten.
- ➔ Rechnungsweise:  $1.5 \times (\text{Ausführung} + \text{Schwierigkeit}) = \text{max. } 15 \text{ P.}$
- Zusätzlich werden die unabhängigen Abzüge nach der obigen Rechnung abgezogen

Der Endwert ergibt sich demnach wie folgt:

Endwert =  $1.5 \times (\text{Ausführung} + \text{Schwierigkeit}) - \text{Unabhängige Abzüge}$

#### 4. Zusammensetzung und Aufgabenbereiche des Kampfgerichtes

##### I. Grundlegende Zusammensetzung

- 1 Oberkampfrichter\*in
- 2 Schwierigkeitskampfrichter\*innen
- 4 Ausführungskampfrichter\*innen

##### II. Aufgaben des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin

- Er/Sie gibt das Signal zum Start der Übungsfolge und empfängt die Bestätigung des\*der Aktiven und dessen/ihrer Bereitschaft
- Er/Sie identifiziert mögliche unabhängige Abzüge und dokumentiert diese
- Er/Sie rechnet den Endwert aus Ausführung, Schwierigkeit und unabhängigen Abzügen zusammen
- Er/Sie unterbricht die Bewertung nach drei Großabzügen und signalisiert dies dem Kampfgericht und dem/der Aktiven durch ein visuelles oder akustisches Signal
- Er/Sie ist die Verbindung zu Wettkampfleitung und Schiedsgericht
- Er/Sie sorgt für einen geregelten, regelkonformen und zügigen Ablauf des Wettkampfgeschehens in Bezug auf das zu leitende Kampfgericht

##### III. Aufgaben des/der Schwierigkeitskampfrichter\*innen

- Sie entscheiden über Anerkennung der gezeigten Schwierigkeitsteile
- Sie entscheiden über die Konformität der gezeigten Schwierigkeitsteile mit der vorliegenden Hosentaschenkarte
- Sie wählen die 10 höchstbewerteten Schwierigkeitsteile aus und kalkulieren darauf basierend den Schwierigkeitswert
- Sie überprüfen, ob die geforderten 10 Schwierigkeitsteile gezeigt und anerkannt wurden; ist dies nicht der Fall, informieren sie den/die Oberkampfrichter\*in
- Sie überprüfen die Übungsfolge auf formelle Vollständigkeit in Bezug auf Kompositionsanforderungen und informieren den/die Oberkampfrichter\*in über eventuell fehlende Strukturgruppen

- Bei zwei eingesetzten Schwierigkeitskampfrichter\*innen müssen sich diese auf einen Schwierigkeitswert einigen
- Der maximale Wert für die Schwierigkeit liegt bei 5.0 Punkten

#### IV. Aufgaben der Ausführungskampfrichter\*innen

- Sie überprüfen die Übungsfolge auf technische Korrektheit und dokumentieren eventuelle Haltungsfehler
- Jede\*r einzelne Ausführungskampfrichter\*in bestimmt ihren/seinen eigenen Ausführungswert am Ende der Übungsfolge
- Bei 4 Ausführungskampfrichter\*innen werden die vier entstandenen Wertungen an den Oberkampfrichter übermittelt. Der numerisch höchste und niedrigste Wert werden gestrichen. Aus den verbleibenden zwei Werten wird ein arithmetisches Mittel kalkuliert. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Bei 2 Ausführungskampfrichter\*innen fällt der Schritt der Wertungsstreichung weg; es wird ausschließlich ein arithmetisches Mittel gebildet. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Der maximale Wert für die Ausführung liegt bei 5.0 Punkten



## 5. Formelles und inhaltliches Reglement des technischen Programms

Im Folgenden werden die inhaltlichen und formellen Anforderungen an das technische Programm beschrieben (Kapitel 5). Die entsprechenden Abzüge bei Verstößen sind im nächsten Kapitel (Kapitel 6) beschrieben und beziffert.

### I. Umgang mit Hintergrundmusik

Der/Die Aktive hat das Recht, eigene Musik einzureichen und diese als Hintergrundmusik zur Übungsfolge spielen zu lassen. Sollte der/die Aktive keine Musik einreichen, kann er/sie ohne Musik die Übungsfolge turnen oder den Ausrichter bitten, eine entsprechende Musik einzuspielen. Der/Die Aktive hat jedoch keinen Anspruch auf musikalische Hintergrundbegleitung, sollte er/sie selbst keine Musik fristgerecht eingereicht haben. Es findet keinerlei Bewertung im Zusammenhang mit der eingespielten Musik statt.

### II. Startposition

Der/Die Aktive muss zur Startposition eine aufrechte Körperhaltung einnehmen und mit einer Hand das Cyr Wheel sicher aufrecht halten. Wenn der/die Oberkampfrichter\*in die Hand zum Startsignal hebt, ist es die Pflicht des/der Aktiven, diese Geste zu erwidern. Dies kann einerseits durch Handheben oder durch ein deutliches Nicken mit dem Kopf erfüllt werden.

### III. Endposition

Der/Die Aktive beendet seine Übung mit einem sicheren Ausstieg aus dem Cyr Wheel und nimmt eine aufrechte Körperhaltung ein. Eine Hand hält das Cyr Wheel aufrecht und sicher fest. Der/Die Aktive gibt ein deutliches Signal zum Kampfgericht (Handheben oder Kopfnicken) und hat das Recht, eine Erwidern dieser Geste seitens des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin zu erwarten.

### IV. Hosentaschenkarte und erlaubte Anzahl der Schwierigkeitsteile

Der/Die Aktive muss eine Hosentaschenkarte in dreifacher Ausführung und in gedruckter Form bereitstellen (Sonderregelungen bitte den Ausschreibungen entnehmen). Die Form wird durch die geltende Wettkampfordnung des DTB festgelegt. Der/Die Aktive darf maximal 11 Schwierigkeitsteile auf der Hosentaschenkarte listen, die 10 werthöchsten gehen in die Schwierigkeitswertung mit ein.

#### **Wichtig:**

- Bei fehlender Hosentaschenkarte am Tag des Wettkampfes darf der/die Aktive nicht am Wettkampf zum technischen Programm teilnehmen und erhält für diese Disziplin eine Endwertung von 0.0 Punkten
- Zeigt der/die Aktive ein Teil, welches nicht auf der Hosentaschenkarte gelistet ist oder von dem angegeben Teil abweicht, wird die Schwierigkeit nicht gezählt. Ausführungsabzüge werden dennoch vorgenommen

- Lässt der/die Aktive ein auf der Hosentaschenkarte gelistetes Schwierigkeitsteil aus, springen die Schwierigkeitskampfrichter\*innen zum nächsten angegebenen Teil auf der Hosentaschenkarte und versuchen, die Übungsfolge im Sinne für den/die Aktive\*n zu interpretieren
- Kommt es zu einem Großabzug während eines Schwierigkeitsteiles, hat der/die Aktive das Recht, die Schwierigkeitskampfrichter\*innen nach entsprechender Anerkennung zu fragen. Sollte das Schwierigkeitsteil noch nicht anerkannt sein, darf der/die Aktive beim Wiederaufnehmen der Übungsfolge selbiges wiederholen

Die offizielle Hosentaschenkarte kann hier bezogen werden:  
<https://www.wheलगymnastics.sport/competitions/competition-rules>

#### V. Kompositorische Anforderungen des technischen Programms

Der/Die Aktive muss **mindestens ein** Schwierigkeitsteil aus folgenden Strukturgruppen zeigen:

- Basic Step / Waltz (W)
- Big Spiral / Große Spirale (BS)
- Coin Spin / Kleine Spirale (CS)
- Turn & Twist (T)
- Spin (SPIN)

#### **Anerkennung der Strukturgruppen:**

Schwierigkeitsteile des **Basic Step / Waltz** müssen 3-5 Mal in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Big Spiral / Großen Spirale** müssen 2-3 Radumdrehungen in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Coin Spins / Kleinen Spirale** müssen 3-5 Radumdrehungen in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Turns / Twists** müssen entweder in ihrer Grundform 2-3 Mal in Folge oder als Kombination (z.B. Half Turn + Half Twist, ohne Basic Step innerhalb der Kombination) geturnt werden. Werden Half Turns / Twists in ihrer Grundform zwei Mal in Folge gezeigt, ist zwischen diesen eine Rotation Basic Step / Waltz erlaubt. Werden Full Turns / Twists in ihrer Grundform zwei Mal in Folge gezeigt, ist zwischen diesen zwei Rotationen Basic Step / Waltz erlaubt. Eine Kombination von Turns / Twists müssen einmal gezeigt werden. Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen.

Die Schwierigkeitswertung einer Kombination von Turns / Twists ist jeweils der höhere Schwierigkeitswert der beiden Grundelemente, aus denen die Kombination besteht.

Schwierigkeitsteile des **Spin** müssen entweder zwei Mal in Folge oder jeweils zwei Radumdrehungen geturnt werden. In manchen Fällen sind zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsteilen 1-2 zusätzliche Rotationen erlaubt. Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen.

Grundsätzlich ist die Entscheidung der Schwierigkeitskampfrichter\*innen bindend. In Zweifelsfällen ist das Schiedsgericht die oberste Entscheidungsinstanz.  
Wenn 11 Schwierigkeitsteile geturnt wurden, gehen dennoch nur die 10 höchsten Schwierigkeitsteile in den Schwierigkeitswert und den Aufbau ein.

### **Übergangsregelungen im technischen Programm**

Übergänge bestehen maximal aus drei Rotationen/Umdrehungen eines Grundelements. Ein Grundelement ist grundsätzlich aus einer bestimmten Strukturgruppe. Diese dürfen, bis die Anzahl der drei Einheiten erreicht ist, auch gemischt geturnt werden (z.B. *2 Rotationen im Basic Step / Waltz + 1 Radumdrehung Big Spiral / Große Spirale = 3 Einheiten von Grundelementen*).

Übergänge zählen nicht zur Schwierigkeitswertung, dennoch nehmen die Ausführungskampfrichter\*innen entsprechende Ausführungsabzüge vor.

### **Reglement zum Umgang mit Wettkampffläche und Sicherheitszone**

Das technische Programm sollte innerhalb der Wettkampffläche, muss jedoch innerhalb der Sicherheitszone geturnt werden.

#### Stürze und Verlassen der Wettkampffläche bzw. der Sicherheitszone:

Nach einem Sturz oder dem Verlassen der Sicherheitszone ist es dem/der Aktiven erlaubt, das Rad zu verlassen und neu auszurichten. Der/Die Trainer\*in darf die Wettkampffläche ohne Abzug betreten und den/die Aktive\*n unterstützen. Die Zeit der Unterbrechung der Bewertung der Übungsfolge beläuft sich auf maximal 30 Sekunden (Nach drei Aufforderungen seitens des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin und einem Nichtbefolgen seitens des/der Aktiven wird die Bewertung abgebrochen und die Übungsfolge ist beendet). Wenn der Aktive vor Beendigung des Schwierigkeitsteils stürzt oder die Sicherheitszone verlässt, darf er nach der Unterbrechung dieses Schwierigkeitsteil wiederholen. Der/Die Trainer\*in muss das Vorhaben des/der Aktiven beim Kampfgericht ankündigen. Der/Die Aktive darf einen Übergang nach den obigen Regelungen zum Wiedereinstieg in die Übungsfolge turnen.

Rollt der/die Aktive mit seinem Rad aus der Wettkampffläche, darf er/sie seine/ihre Übungsfolge wie geplant fortsetzen. Ein unabhängiger Abzug wird vom/von der Oberkampfrichter\*in entsprechend notiert.

Rollt der/die Aktive mit seinem/ihren Rad aus der Sicherheitszone, signalisiert der/die Oberkampfrichter\*in die Unterbrechung der Übungsfolge durch ein akustisches Signal an den/die Aktive\*n. Daraufhin muss das Cyr Wheel zurück in die Wettkampffläche gebracht und repositioniert werden. Sollte der/die Aktive auf drei der akustischen Aufforderungen des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin nicht reagieren, wird die Bewertung abgebrochen und die Übungsfolge gilt als beendet.

Nach dem dritten Großabzug der oben genannten Arten, signalisiert der/die Oberkampfrichter\*in audiovisuell, dass die Bewertung abgebrochen wird. Die Übungsfolge gilt als beendet. Dennoch darf der/die Aktive auf eigenen Willen seine/ihre turnerischen Leistungen bis zum geplanten Ende der Übungsfolge weiterführen.

## **6. Abzugskatalog des technischen Programms**

Abzüge für das technische Programm sind in zwei Kategorien aufgeteilt:

- Ausführungsabzüge (bewertet von den Ausführungskampfrichter\*innen)
- Unabhängige Abzüge (bewertet vom/von Oberkampfrichter\*in)

Die folgenden Abzüge und numerischen Werte dieser sind vom DTB angepasst worden. Die Bewertungsbasis der Ausführung ist auf Wettkämpfen nach DTB-Reglement eine andere als auf internationalen Wettkämpfen. Grundsätzlich ist zu beachten, dass auf allen DTB-Wettkämpfen nur die folgenden Abzüge Gültigkeit besitzen.

Grundsätzlich ist auch zu beachten, dass technisch bedingte Abweichungen eines Schwierigkeitsteils Priorität über den Ausführungsabzügen haben. Solche Fälle sind im Schwierigkeitskatalog entsprechend deklariert und auch nur unter dem oben genannten Umstand zulässig. In diesem Fall findet kein Abzug durch die Ausführungskampfrichter statt.

Als Grundsatz einer jeden Bewertung durch den/die Kampfrichter\*in steht das Fundament, dass der/die Aktive sowohl in seinen/ihren frei gehaltenen Körperteilen als auch bei Berührung mit dem Rad eine Grundspannung aufweist. Daran ist unter anderem zu erkennen, ob der/die Aktive das Schwierigkeitsteil technisch korrekt beherrscht.

## I. Ausführungsabzüge

<b>Ausführungsfehler</b>	<b>Abzug</b>
<b>Falsche Startposition</b> Definiert in 5.II	<b>0.1 Punkte (fest)</b>
<b>Falsche Schlussposition</b> Definiert in 5.III	<b>0.1 Punkte (fest)</b>
<b>Technisch falsche Kopfhaltung</b> Der Kopf befindet sich ständig in Verlängerung der Wirbelsäule und darf sich nicht bewegen	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Rumpfhaltung</b> Der Rumpf befindet sich ständig in einer geraden, stabilen Position (teilespezifische Abweichungen ausgenommen)	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Armhaltung</b> Die Arme sind beim Loslösen vom Rad gestreckt und unter Spannung zu halten	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Handhaltung</b> Die Finger sind bei Griff am Rad geschlossen. Bei freier Haltung sind die Finger und die Hand verlängernd gestreckt und geschlossen	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Hüfthaltung</b> Die Hüfte muss eindeutig eingedreht sein, entweder im Seit- oder im Querverhalten	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Beinhaltung</b> Die Beine sind bei freier Haltung gestreckt, soweit es keine teilspezifischen Besonderheiten gibt. Knie und Knöchel sind geschlossen zu halten.	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Fußhaltung</b> Die Füße sind beim Loslösen vom Rad gestreckt und unter Spannung. Bei Übungen mit geschlossenen Füßen sind sowohl die Fußspitzen als auch die Fersen geschlossen zu halten.	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falscher Armhang</b> In hängenden Positionen liegen die Knie, Fersen und Fußspitzen eng an. Die Füße sind weiterhin gestreckt.	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche einbeinige Körperhaltung</b> Der Fuß des freien Beines muss in Verlängerung des Beines gestreckt an das stehende Bein angelegt werden. Das Bein darf nicht nach innen oder außen rotieren.	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>
<b>Technisch falsche Radbewegungen</b> Der Radlauf muss in seiner Geschwindigkeit gleichmäßig, im Winkel stabil und einen gleichmäßigen Kreis beschreibend sein.	<b>0.1 – 0.2 Punkte (je)</b>

## II. Sonderregelungen zu Spagaten

Nur ein Knie darf krumm sein und der vordere Fuß muss mittig zwischen die beiden Hände gesetzt werden, ansonsten droht ein Ausführungsabzug von bis zu 0.5 Punkten. Der vordere Fuß darf keine Hand berühren, sonst wird das Schwierigkeitsteil nicht anerkannt und es droht ein Abzug von 0.5 Punkten. Die Fersen müssen dem Beinverlauf entsprechen und dürfen nicht nach innen oder außen rotiert sein.



- Seitspagat: die Fersen müssen beide auf 6 Uhr zeigen, also zum gleichen Punkt. Es darf max. 1 Knie gebeugt sein.



- Querspagat (wie die Brücke im Rhönrad): beide Fersen müssen auf 3 Uhr zeigen, der hintere Fuß muss auch gedreht werden und die Hüfte muss sich im Querverhalten befinden. Ansonsten Anerkennung, aber Abzug von bis zu 0.5 Punkten durch die Ausführungskampfrichter\*innen.



## III. Unabhängige Abzüge

Unabhängiger Fehler	Abzug
<b>Fehlende Aufbaukategorie</b>	<b>0.3</b> Punkte (pro fehlender Kategorie)
<b>Ungenügende Anzahl an Schwierigkeitsteilen</b>	<b>0.3</b> Punkte (pro fehlendem Teil)
<b>Zu langer / unerlaubter Übergang</b> Definiert in 5.V	<b>0.1</b> Punkte (fest) pro Auftreten
<b>Verlassen der Wettkampffläche</b>	<b>0.1</b> Punkte (bei einem Verstoß) <b>0.2</b> Punkte (bei mehreren Verstößen)
<b>Verlassen der Sicherheitszone</b>	<b>0.3</b> Punkte (je)
<b>Sturzvermeidung</b>	<b>0.2</b> Punkte (je)
<b>Sturz</b>	<b>0.5</b> Punkte (je)

## IV. Tipps zur fairen Bewertung der Ausführung

Im Cyr sind keine genauen Bewertungseinheiten definiert. Es findet also theoretisch keine Deckelung der möglichen Abzüge in einem bestimmten Moment oder Teil statt. Grundsätzlich lässt sich aber sagen, dass man Schwierigkeitsteile grob voneinander abgrenzen kann. Es müssen sich also Bewertungseinheiten gedacht werden: Im Idealfall bemüht man sich, für jedes Teil und jeden Übergang einen auf 0.5 Punkte begrenzten Abzug festzulegen.

## V. Numerische Werte von Schwierigkeitsteilen

- A-Teil = 0.1 Punkte
- B-Teil = 0.2 Punkte
- C-Teil = 0.3 Punkte
- D-Teil = 0.4 Punkte
- E-Teil = 0.5 Punkte

## VI. Artistisches Programm

### 1. Grundsätze des Artistischen Programms

- Maximal 13 Schwierigkeitsteile dürfen auf der Hosentaschenkarte gelistet sein
- Von den oben genannten 13 Teilen gehen die höchsten 10 in die Wertung ein
- Die Länge der Übungsfolge beträgt maximal 3:15 Minuten (ab Zeichen der Musikfreigabe)
- Die Übungsfolge startet mit dem Signal des Trainers oder des/der Aktiven selbst, die Musik zu starten und endet mit dem Einnehmen der Endposition
- Der/Die Aktive darf das Rad beliebig oft und beliebig lang verlassen
- Die Länge von Übergängen ist nicht beschränkt
- Der/Die Aktive wird auf Grundlage von Ausführung, Schwierigkeit und Artistischer Impression bewertet

### 2. Grundsätzliche Wettkampfordnungen

#### I. Wettkampffläche und Sicherheitszone

Größe der Wettkampffläche: 13.5 Meter x 13.5 Meter  
Größe der Sicherheitszone: zusätzlich 2 Meter zu jeder Seite

#### II. Wertungsbestimmungen und Schwierigkeitskatalog

Die Wertungsbestimmungen des DTB (neueste Version):  
<https://www.dtb.de/rhoenradturnen/cyr-wheel/wertungsbestimmungen>

Der Schwierigkeitskatalog des IRV (neueste Version):  
<https://www.wheelgymnastics.sport/code-of-points/cyr-wheel>

#### III. Kleidervorschriften im Artistischen Programm

- Der/Die Aktive darf entweder reguläre Turnkleidung oder ein Kostüm tragen
- Der/Die Aktive muss die Kleidung während der Übungsfolge anbehalten und darf es nicht währenddessen wechseln



- Die Kleidung darf nicht anstößig oder permissiv sein, sondern muss die Ernsthaftigkeit und die Ansprüche des Wettkampfes wahren
- Das Gesicht und die Mimik des/der Aktiven müssen klar ersichtlich sein und dürfen nicht durch Kleidung verdeckt werden
- Der/Die Aktive darf keine Uhren oder sonstigen herabhängenden Schmuck tragen
- Jegliche Nutzung einschließlich des Tragens von losen Gegenständen ist verboten

Im Falle eines Verstoßes gegen die oben genannten Regularien hat der/die Oberkampfrichter\*in des verantwortlichen Kampfgerichtes das Recht, den/die Aktive\*n auf Unzulänglichkeiten hinzuweisen und einen Kleidungswechsel in einer abgesprochenen Zeitspanne zu fordern. Sollte sich der/die Aktive dieser Aufforderung entgegenstellen, hat der/die Oberkampfrichter\*in nach Rücksprache mit dem Schiedsgericht das Recht, den/die Aktive\*n vom laufenden Wettkampf auszuschließen.

Bei Anmerkungen oder Fragen zu den oben genannten Kleiderregularien ist der DTB zu kontaktieren.

#### IV. Technische Anforderungen an eingereichte Musik

Der/Die Aktive hat die freie Auswahl aus verfügbaren Musiken. Die Liedtexte dürfen in keinem Fall anstößig sein.

Die Musik darf maximal 3:15 Minuten lang sein, beginnend mit dem Zeichen zur Musikfreigabe bis Einnahme der Schlusspose. Der/Die Aktive muss jedoch nicht mit der Musik beginnen oder enden.

Die Einsendefristen und technischen Anforderungen werden vom Ausrichter in der Ausschreibung des jeweiligen Wettkampfes bekanntgegeben. Die gestellten Anforderungen sind in jedem Fall bindend.

### 3. Das Bewertungssystem des artistischen Programms

- **Die Höchstwertung liegt bei 15 Punkten**
- Die Bewertungsgrundlage der Ausführung liegt bei einem Maximalwert von 5 Punkten
- Die Bewertungsgrundlage der Schwierigkeit liegt bei einem Maximalwert von 5 Punkten
- Die Bewertungsgrundlage der Artistischen Impression liegt bei einem Maximalwert von 5 Punkten

➔ Rechnungsweise:

Artistische Impression + Ausführung + Schwierigkeit = max. 15 P.

- Zusätzlich werden die unabhängigen Abzüge nach der obigen Rechnung abgezogen

Die Gesamtwertung ergibt sich demnach wie folgt:

GESAMTWERTUNG =

Artistische Impression + Ausführung + Schwierigkeit – Unabhängige Abzüge

#### 4. Zusammensetzung und Aufgabenbereiche des Kampfgerichts

##### I. Grundlegende Zusammensetzung

- 1 Oberkampfrichter\*in
- 2 Schwierigkeitskampfrichter\*innen
- 4 Ausführungskampfrichter\*innen
- 4 Artistische Impressionskampfrichter\*innen

##### II. Aufgaben des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin

- Er/Sie gibt das Signal zum Start der Übungsfolge und empfängt die Bestätigung des/der Aktiven und dessen Bereitschaft
- Er/Sie identifiziert mögliche unabhängige Abzüge und dokumentiert diese
- Er/Sie rechnet den Endwert aus Ausführung, Schwierigkeit und unabhängigen Abzügen zusammen
- Er/Sie kontrolliert die Länge der Übungsfolge mit einer Uhr
- Er/Sie unterbricht die Bewertung nach drei Großabzügen und signalisiert dies dem Kampfgericht und dem/der Aktiven durch ein visuelles oder akustisches Signal
- Er/Sie ist die Verbindung zu Wettkampfleitung und Schiedsgericht
- Er/Sie sorgt für einen geregelten, regelkonformen und zügigen Ablauf des Wettkampfgeschehens in Bezug auf das zu leitende Kampfgericht

### III. Aufgaben des/der Schwierigkeitskampfrichter\*innen

- Sie entscheiden über Anerkennung der gezeigten Schwierigkeitsteile
- Sie entscheiden über die Konformität der gezeigten Schwierigkeitsteile mit der vorliegenden Hosentaschenkarte
- Sie wählen die 10 höchstbewerteten Schwierigkeitsteile aus und kalkulieren darauf basierend den Schwierigkeitswert
- Sie überprüfen, ob die geforderten 10 Schwierigkeitsteile gezeigt und anerkannt wurden; ist dies nicht der Fall, informieren sie den/die Oberkampfrichter\*in
- Sie überprüfen die Übungsfolge auf formelle Vollständigkeit in Bezug auf Kompositionsanforderungen und informieren den/die Oberkampfrichter\*in über eventuell fehlende Strukturgruppen
- Bei zwei eingesetzten Schwierigkeitskampfrichter\*innen müssen sich diese auf einen Schwierigkeitswert einigen
- Der Schwierigkeitswert darf den Gesamtwert von 5.0 Punkten nicht überschreiten

### IV. Aufgaben der Ausführungskampfrichter\*innen

- Sie überprüfen die Übungsfolge auf technische Korrektheit und dokumentieren eventuelle Haltungsverfehler
- Jede\*r einzelne Ausführungskampfrichter\*in bestimmt ihren/seinen eigenen Ausführungswert am Ende der Übungsfolge
- Bei 4 Ausführungskampfrichter\*innen werden die vier entstandenen Wertungen an den Oberkampfrichter übermittelt. Der numerisch höchste und niedrigste Wert werden gestrichen. Aus den verbleibenden zwei Werten wird ein arithmetisches Mittel kalkuliert. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Bei 2 Ausführungskampfrichter\*innen fällt der Schritt der Wertungsstreichung weg; es wird ausschließlich ein arithmetisches Mittel gebildet. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Der maximale Wert für die Ausführung liegt bei 5.0 Punkten

### V. Aufgaben der Artistischen Impressionskampfrichter\*innen

- Sie bewerten das Artistische Programm auf Kreativität, Musikalität und Artistik mithilfe der vorgegebenen Kriterien
- Jede\*r einzelne Artistische Impressionskampfrichter\*in bestimmt ihren/seinen eignen Artistischen Impressionswert am Ende der Übungsfolge

- Bei 4 Artistischen Impressionskampfrichter\*innen werden die vier entstandenen Wertungen an den Oberkampfrichter übermittelt. Der numerisch höchste und niedrigste Wert werden gestrichen. Aus den verbleibenden zwei Werten wird ein arithmetisches Mittel kalkuliert. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Bei 2 Artistischen Impressionskampfrichter\*innen fällt der Schritt der Wertungstreichung weg; es wird ausschließlich ein arithmetisches Mittel gebildet. Dieses stellt den abschließenden Ausführungswert dar.
- Der maximale Wert für die Ausführung liegt bei 5.0 Punkten

## 5. Formelles und inhaltliches Reglement des artistischen Programms

Im Folgenden werden die inhaltlichen und formellen Anforderungen an das artistische Programm beschrieben (Kapitel 5). Die entsprechenden Abzüge bei Verstößen sind im nächsten Kapitel (Kapitel 6) beschrieben und beziffert.

### I. Startposition

Der/Die Aktive kann die Übungsfolge in jeder möglichen Position innerhalb der Wettkampffläche beginnen. Der/Die Aktive darf die Startposition erst nach dem Angrüßen einnehmen. Hat der/die Aktive die Startposition eingenommen, gibt der/die Trainer\*in das Signal zur Musikfreigabe.

Das artistische Programm beginnt mit dem Signal zur Musikfreigabe. Zu diesem Zeitpunkt beginnt der/die Oberkampfrichter\*in, die Zeit zu stoppen.

### II. Endposition

Am Ende der Übungsfolge muss der/die Aktive das Rad auf kontrollierte Weise verlassen und auf eine ebenso kontrollierte Weise seine Endposition einnehmen. Die Endposition muss nicht gleichzeitig zum Ende der Musik eingenommen sein. Nach Einnahme der Endposition und Beendigung der Darstellung ist es die Pflicht des/der Aktiven, das Kampfgericht abzugrüßen.

Das artistische Programm endet mit der Einnahme der Schlussposition. Zu diesem Zeitpunkt gilt die Übungsfolge als beendet.

### III. Bewegungen außerhalb des Rades

Der/Die Aktive darf während seiner Übungsfolge das Cyr Wheel beliebig oft und beliebig lang vollständig verlassen. Dies ist jedoch nur erlaubt, solange weder der/die Aktive noch das Rad sich außerhalb der Sicherheitszone befinden.

### IV. Kontrolle über das Rad

Der/Die Aktive muss gewährleisten, dass er/sie durch die ganze Übungsfolge hindurch das Cyr Wheel unter Kontrolle hat. Dies gilt einerseits, wenn er innerhalb des Rades ist sowie auch, wenn er sich außerhalb des Rades befindet.

### V. Bodenberührungen

Der/Die Aktive darf beliebig viele Bodenkontakte haben, mit und ohne Rad. Jedoch müssen diese auf kontrollierte Art und Weise genutzt werden. Es liegt im Ermessen des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin, Bodenkontakte ebenso als Sturz oder Sturzvermeidung zu bewerten. In diesem Fall notiert er/sie sich die entsprechenden unabhängigen Abzüge.

### VI. Übergänge

Der/Die Aktive hat das Recht, seine/ihre Übergänge nach seinem/ihrer Ermessen zu gestalten. Länge und Zusammensetzung sind im artistischen Programm nicht vorgeschrieben und dürfen variiert werden. Übergänge haben keine Eigenschwierigkeit, werden aber dennoch von den Ausführungskampfrichter\*innen und Artistischen Impressionskampfrichter\*innen bewertet.

### VII. Hosentaschenkarte und erlaubte Anzahl der Schwierigkeitsteile

Der/Die Aktive muss eine Hosentaschenkarte in dreifacher Ausführung und in gedruckter Form bereitstellen (Sonderregelungen bitte den Ausschreibungen entnehmen). Die Form wird durch die geltende Wettkampfordnung des DTB festgelegt. Der/Die Aktive darf maximal 13 Schwierigkeitsteile auf der Hosentaschenkarte listen, die 10 werthöchsten gehen in die Schwierigkeitswertung mit ein.

#### **Wichtig:**

- Bei fehlender Hosentaschenkarte am Tag des Wettkampfes darf der/die Aktive nicht am Wettkampf zum artistischen Programm teilnehmen und erhält für diese Disziplin eine Endwertung von 0.0 Punkten
- Zeigt der/die Aktive ein Teil, welches nicht auf der Hosentaschenkarte gelistet ist oder von dem angegeben Teil abweicht, wird die Schwierigkeit nicht gezählt. Ausführungsabzüge werden dennoch vorgenommen
- Lässt der/die Aktive ein auf der Hosentaschenkarte gelistetes Schwierigkeitsteil aus, springen die Schwierigkeitskampfrichter\*innen zum nächsten angegebenen Teil auf

der Hosentaschenkarte und versuchen, die Übungsfolge im Sinne für den/die Aktive\*n zu interpretieren

- Kommt es zu einem Großabzug während eines Schwierigkeitsteiles, hat der/die Aktive das Recht, die Schwierigkeitskampfrichter\*innen nach entsprechender Anerkennung zu fragen. Sollte das Schwierigkeitsteil noch nicht anerkannt sein, darf der/die Aktive beim Wiederaufnehmen der Übungsfolge selbiges wiederholen

Die offizielle Hosentaschenkarte kann hier bezogen werden:

<https://www.wheelgymnastics.sport/competitions/competition-rules>

#### VIII. Kompositorische Anforderungen des artistischen Programms

Der/Die Aktive muss mindestens ein Schwierigkeitsteil aus folgenden Strukturgruppen zeigen:

- Basic Step / Waltz (W)
- Big Spiral / Große Spirale (BS)
- Coin Spin / Kleine Spirale (CS)
- Turn & Twist (T)
- Spin (SPIN)
- Elementkombinationen (EC)

#### **Anerkennung der Strukturgruppen:**

Schwierigkeitsteile des **Basic Step / Waltz** müssen mindestens drei Mal in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Big Spiral / Großen Spirale** müssen mindestens zwei Radumdrehungen in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Coin Spins / Kleinen Spirale** müssen mindestens drei Radumdrehungen in Folge ausgeführt werden (Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen).

Schwierigkeitsteile der **Turns / Twists** müssen entweder in ihrer Grundform zwei Mal in Folge oder als Kombination (z.B. Half Turn + Half Twist, ohne Basic Step innerhalb der Kombination) geturnt werden. Werden Half Turns / Twists in ihrer Grundform zwei Mal in Folge gezeigt, ist zwischen diesen eine Rotation Basic Step / Waltz erlaubt. Werden Full Turns / Twists in ihrer Grundform zwei Mal in Folge gezeigt, ist zwischen diesen zwei Rotationen Basic Step / Waltz erlaubt. Eine Kombination von Turns / Twists müssen einmal gezeigt werden. Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen.

Die Schwierigkeitswertung einer Kombination von Turns /Twists ist jeweils der höhere Schwierigkeitswert der beiden Grundelemente, aus denen die Kombination besteht.

Schwierigkeitsteile des **Spin** müssen entweder zwei Mal in Folge oder jeweils zwei Radumdrehungen geturnt werden. In manchen Fällen sind zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsteilen 1-2 zusätzliche Rotationen erlaubt. Ausnahmen, auch zukünftig, sind dem Schwierigkeitskatalog zu entnehmen.

Schwierigkeitsteile der **Elementkombination** müssen jeweils in der Länge, der nach dem IRV konzipierten Regeln für die Zusammensetzung von Elementverbindungen entsprechen. Diese sind im Schwierigkeitskatalog einzusehen.

Elementverbindungen decken sowohl die Strukturgruppe der „Elementkombinationen“ ab als auch die Kategorien, aus denen sich die Elementkombination zusammensetzt.

Grundsätzlich ist die Entscheidung der Schwierigkeitskampfrichter\*innen bindend. In Zweifelsfällen ist das Schiedsgericht die oberste Entscheidungsinstanz.

### **Reglement zum Umgang mit Wettkampffläche und Sicherheitszone**

Das artistische Programm sollte innerhalb der Wettkampffläche, muss jedoch innerhalb der Sicherheitszone geturnt werden.

#### Stürze und Verlassen der Wettkampffläche bzw. der Sicherheitszone:

Nach einem Sturz oder dem Verlassen der Sicherheitszone ist es dem/der Aktiven erlaubt, das Rad zu verlassen und neu auszurichten. Der/Die Trainer\*in darf die Wettkampffläche ohne Abzug betreten und den/die Aktive\*n unterstützen. Wenn der/die Aktive vor Beendigung des Schwierigkeitsteils stürzt oder die Sicherheitszone verlässt, darf er/sie nach der Unterbrechung dieses Schwierigkeitsteil wiederholen.

Grundsätzlich gilt jedoch, dass die Musik in dieser Zeit nicht angehalten wird. Die Übungsfolge gilt als so lange unterbrochen, bis der/die Aktive das Rad wieder in Bewegung setzt.

Rollt der/die Aktive mit seinem Rad aus der Wettkampffläche, darf er/sie seine/ihre Übungsfolge wie geplant fortsetzen. Ein unabhängiger Abzug wird vom/von der Oberkampfrichter\*in entsprechend notiert.

Rollt der/die Aktive mit seinem/ihrem Rad aus der Sicherheitszone, signalisiert der/die Oberkampfrichter\*in die Unterbrechung der Übungsfolge durch ein akustisches Signal an den/die Aktive\*n. Daraufhin muss das Cyr Wheel zurück in die Wettkampffläche gebracht und repositioniert werden. Sollte der/die Aktive auf drei der akustischen Aufforderungen des/der Oberkampfrichters/Oberkampfrichterin nicht reagieren, wird die Bewertung abgebrochen und die Übungsfolge gilt als beendet. Die Musik wird in dieser Zeitspanne nicht unterbrochen.

Nach dem dritten Großabzug der oben genannten Arten, signalisiert der/die Oberkampfrichter\*in audiovisuell, dass die Bewertung abgebrochen wird. Die Übungsfolge

gilt als beendet. Dennoch darf der/die Aktive auf eigenen Willen seine/ihre turnerischen Leistungen bis zum geplanten Ende der Übungsfolge weiterführen.

#### IX. Reglement von Elementkombinationen

- Elementverbindungen sind Kombinationen aus zwei Schwierigkeitsteilen, welche direkt hintereinander gezeigt werden, ohne dass eine zusätzliche Radumdrehung geturnt wird (zwei Mal in Folge)
- Ein Schwierigkeitsteil kann nur einmal gezeigt werden, entweder als Teil einer Elementverbindung ODER als Basiselement (Schwierigkeit wird nur einmal gezählt)
- Der Schwierigkeitswert einer Elementverbindung, welche aus zwei Teilen verschiedener Schwierigkeitswerte besteht, entspricht immer dem höheren der beiden Werte

WICHTIG: Es ist nicht erlaubt, A- und B-Teile mit C-, D- oder E-Teilen zu kombinieren. Es dürfen entweder A- und B-Teile oder C-, D- und E-Teile miteinander kombiniert werden.

- Ein\*e Aktive\*r zeigt eine Elementverbindung mit einer Kombination aus C- und D-Teil; folgende Möglichkeiten können gezeigt werden:  
➔ D – C – D – C oder C – D – C – D → direkt hintereinander gezeigt
- Im Beispiel oben beträgt die Schwierigkeit D
- Es ist ebenso möglich eine Kombination aus A- und B-Teilen zu zeigen, deren Schwierigkeit B beträgt
- Die Schwierigkeit bei Kombinationen aus Teilen derselben Schwierigkeit errechnen sich wie folgt:  
A1-A2-A1-A2 = A (direkt hintereinander gezeigt)  
B1-B2-B1-B2 = B (direkt hintereinander gezeigt)  
C1-C2-C1-C2 = D (direkt hintereinander gezeigt)  
D1-D2-D1-D2 = E (direkt hintereinander gezeigt)
- NEU:  
Teile der großen Spirale können nur als D- oder E-Teile zu Elementverbindungen kombiniert werden
- WICHTIG: Unterschied zwischen Elementverbindungen und Kombinationen von Turns / Twists, bei welchen zwei verschiedene Turns / Twists direkt hintereinander gezeigt werden.

Beispiele können dem aktuellen Schwierigkeitskatalog des IRV entnommen werden. Bei Fragen bezüglich Elementkombinationen ist der DTB zu kontaktieren.



## 6. Abzugskatalog des artistischen Programms

Abzüge für das artistische Programm sind in zwei Kategorien aufgeteilt:

- Ausführungsabzüge (bewertet von den Ausführungskampfrichter\*innen)
- Unabhängige Abzüge (bewertet vom/von Oberkampfrichter\*in)

Die folgenden Abzüge und numerischen Werte dieser sind vom DTB angepasst worden. Die Bewertungsbasis der Ausführung ist auf Wettkämpfen nach DTB-Reglement eine andere als auf internationalen Wettkämpfen. Grundsätzlich ist zu beachten, dass auf allen DTB-Wettkämpfen nur die folgenden Abzüge Gültigkeit besitzen.

Grundsätzlich ist auch zu beachten, dass technisch bedingte Abweichungen eines Schwierigkeitsteils Priorität über den Ausführungsabzügen haben. Solche Fälle sind im Schwierigkeitskatalog entsprechend deklariert und auch nur unter dem oben genannten Umstand zulässig. In diesem Fall findet kein Abzug durch die Ausführungskampfrichter\*innen statt.

Als Grundsatz einer jeden Bewertung durch den/die Kampfrichter\*in steht das Fundament, dass der/die Aktive sowohl in seinen frei gehaltenen Körperteilen als auch bei Berührung mit dem Rad eine Grundspannung aufweist. Daran ist unter anderem zu erkennen, ob der/die Aktive das Schwierigkeitsteil technisch korrekt beherrscht.

**Im besonderen Fall des artistischen Programmes ist es dem/der Aktiven erlaubt, die Schwierigkeitsteile abzuwandeln und von der technisch vorgeschriebenen Haltung abzuweichen. Grundsätzlich ist für derartige Bewegungen und Variationen eines Schwierigkeitsteils kein Abzug vorzunehmen. Dies trifft jedoch nur unter bestimmten Bedingungen zu:**

- Die Variation eines Teils muss zur spielenden Musik passen
- Die Variation soll in ihrer Intention das Gesamtbild der Übungsfolge und insbesondere die Artistische Impression unterstützen
- Die Variation muss optisch charakterstark und ausdrucksvoll genug sein, um sie von einem technischen Fehler abgrenzen zu können.
- Der/Die Aktive muss den Eindruck vermitteln, die Variation beabsichtigt, kontrolliert und repetitiv durchführen zu können

## I. Ausführungsabzüge

Ausführungsfehler	Abzug
<b>Technisch falsche Kopfhaltung</b> Der Kopf befindet sich ständig in Verlängerung der Wirbelsäule und darf sich nicht bewegen	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Rumpfhaltung</b> Der Rumpf befindet sich ständig in einer geraden, stabilen Position (teilespezifische Abweichungen ausgenommen)	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Armhaltung</b> Die Arme sind beim Loslösen vom Rad gestreckt und unter Spannung zu halten	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Handhaltung</b> Die Finger sind bei Griff am Rad geschlossen. Bei freier Haltung sind die Finger und die Hand verlängernd gestreckt und geschlossen	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Hüfthaltung</b> Die Hüfte muss eindeutig eingedreht sein, entweder im Seit- oder im Querverhalten	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Beinhaltung</b> Die Beine sind bei freier Haltung gestreckt, soweit es keine teilspezifischen Besonderheiten gibt. Knie und Knöchel sind geschlossen zu halten.	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Fußhaltung</b> Die Füße sind beim Loslösen vom Rad gestreckt und unter Spannung. Bei Übungen mit geschlossenen Füßen sind sowohl die Fußspitzen als auch die Fersen geschlossen zu halten.	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falscher Armhang</b> In hängenden Positionen liegen die Knie, Fersen und Fußspitzen eng an. Die Füße sind weiterhin gestreckt.	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche einbeinige Körperhaltung</b> Der Fuß des freien Beines muss in Verlängerung des Beines gestreckt an das stehende Bein angelegt werden. Das Bein darf nicht nach innen oder außen rotieren.	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Technisch falsche Radbewegungen</b> Der Radlauf muss in seiner Geschwindigkeit gleichmäßig, im Winkel stabil und einen gleichmäßigen Kreis beschreibend sein.	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Das Rad ist außer Kontrolle oder fällt unkontrolliert zu Boden</b> Während sich der/die Aktive außerhalb des Rades befindet (innerhalb der Wettkampffläche)	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte (je)
<b>Fehlende Balance am Ende der Übungsfolge</b> Unkontrolliertes Verlassen des Rades / Einnehmen der Schlusspose	<b>0.1 – 0.2</b> Punkte
<b>Fehlende Schlusspose</b>	<b>0.2</b> Punkte

## II. Sonderregelungen zu Spagaten

Nur ein Knie darf krumm sein und der vordere Fuß muss mittig zwischen die beiden Hände gesetzt werden, ansonsten droht ein Ausführungsabzug von bis zu 0.5 Punkten. Der vordere Fuß darf keine Hand berühren, sonst wird das Schwierigkeitsteil nicht anerkannt und es droht ein Abzug von 0.5 Punkten. Die Fersen müssen dem Beinverlauf entsprechen und dürfen nicht nach innen oder außen rotiert sein.



- Seitspagat: die Fersen müssen beide auf 6 Uhr zeigen, also zum gleichen Punkt. Es darf max. 1 Knie gebeugt sein.



- Querspagat (wie die Brücke im Rhönrad): beide Fersen müssen auf 3 Uhr zeigen, der hintere Fuß muss auch gedreht werden und die Hüfte muss sich im Querverhalten befinden. Ansonsten Anerkennung, aber Abzug von bis zu 0.5 Punkten durch die Ausführungskampfrichter\*innen.



## III. Unabhängige Abzüge

Unabhängiger Fehler	Abzug
<b>Fehlende Aufbaukategorie</b>	<b>0.3</b> Punkte (pro fehlender Kategorie)
<b>Ungenügende Anzahl an Schwierigkeitsteilen</b>	<b>0.3</b> Punkte (pro fehlendem Teil)
<b>Verlassen der Wettkampffläche</b>	<b>0.1</b> Punkte (bei einem Verstoß) <b>0.2</b> Punkte (bei mehreren Verstößen)
<b>Verlassen der Sicherheitszone</b>	<b>0.3</b> Punkte (je)
<b>Sturzvermeidung</b>	<b>0.2</b> Punkte (je)
<b>Sturz</b>	<b>0.5</b> Punkte (je)
<b>Zeitliches Überschreiten der max. Länge einer Übungsfolge</b>	<b>0.1</b> Punkte (1-5 Sekunden) <b>0.3</b> Punkte (6-10 Sekunden) <b>0.5</b> Punkte (10-∞ Sekunden)

## IV. Tipps zur fairen Bewertung der Ausführung

Im Cyr sind keine genauen Bewertungseinheiten definiert. Es findet also theoretisch keine Deckelung der möglichen Abzüge in einem bestimmten Moment oder Teil statt. Grundsätzlich lässt sich aber sagen, dass man Schwierigkeitsteile grob voneinander abgrenzen kann. Es müssen sich also Bewertungseinheiten gedacht werden: Im Idealfall bemüht man sich, für jedes Teil und jeden Übergang einen auf 0.5 Punkte begrenzten Abzug festzulegen.

## V. Numerische Werte von Schwierigkeitsteilen

- A-Teil = 0.1 Punkte
- B-Teil = 0.2 Punkte
- C-Teil = 0.3 Punkte
- D-Teil = 0.4 Punkte
- E-Teil = 0.5 Punkte

## 7. Bewertungsgrundlagen der Artistischen Impression

### I. Bewertungskategorien der Artistischen Impression

#### **Musikalität (1.0 Punkte)**

- Der/Die Aktive ist in der Lage, die Eigenschaften der Musik auf das Cyr-Wheel-Turnen zu übertragen und artistisch wiederzugeben
- Der/Die Aktive ist in der Lage, der Musik eine Person zu verleihen und sie auf die Intention der zu vermittelnden Geschichte abzustimmen
- Der/Die Aktive ist in der Lage, die Nuancen der Musik artistisch widerzuspiegeln

#### **Interpretation (1.0 Punkte)**

- Der/Die Aktive ist in der Lage, der Musik entsprechend Ausdruck zu vermitteln
- Der/Die Aktive ist in der Lage, auf seine Interpretation der Musik eigene charakterliche Rollen zu entwickeln
- Der/Die Aktive ist in der Lage, die von ihm/ihr innerhalb der Übungsfolge eingenommenen Rollen beizubehalten

#### **Qualität der Bewegungen (1.0 Punkte)**

- Der/Die Aktive ist in der Lage, seine Übungsfolge und Bewegungen musikalisch an die Musik anzupassen (Takt, Rhythmus, etc.)
- Der/Die Aktive ist in der Lage, ein persönliches Bewegungsrepertoire zu entwickeln
- Der/Die Aktive ist in der Lage, die wechselnden musikalischen Anforderungen wiederzugeben (Tempiwechsel, Pausen, etc.)

#### **Übergänge (1.0 Punkte)**

- Der/Die Aktive ist in der Lage, Übergänge gezielt, passend, flüssig und den vorangegangenen Bewegungen folgend zu nutzen
- Der/Die Aktive ist in der Lage, Übergänge originell und abwechslungsreich zu nutzen
- Der/Die Aktive ist in der Lage, die Wettkampffläche und die Möglichkeiten des Rades vollumfänglich auszunutzen

#### **Grundsätzliche Erwartungen (1.0 Punkte)**

- Der/Die Aktive ist in der Lage, die Musik, das Kostüm und die Interpretation relevant aufeinander abzustimmen
- Der/Die Aktive ist in der Lage, ein Gleichgewicht aus Schwierigkeit und artistischem Inhalt zu verwirklichen
- Der/Die Aktive ist in der Lage, seine/ihre artistischen Inhalte voll auszuturnen und somit Vollständigkeit zu vermitteln
- Der/Die Aktive ist in der Lage, die Kampfrichter\*innen emotional mit seinem/ihrer Können, seiner/ihrer Interpretation und seiner/ihrer Musik zu berühren

## II. Bewertungsverfahren der Artistischen Impression

Der/Die Aktive hat die Möglichkeit, seine/ihre Übungsfolge mit Artistischem Können, Interpretation und Musikalität aufzuwerten. Die Rahmenbedingungen für die Gestaltungsmöglichkeiten seitens des/der Aktiven sind in Kapitel 2 definiert.

Jede\*r Artistische Impressionskampfrichter\*in vergibt pro Kategorie maximal 1.0 Punkte. Grundsätzlich gilt, dass das Hauptaugenmerk verstärkt auf den Teilen der Übungsfolge liegen soll, in welchen der/die Aktive sich innerhalb des Rades befindet. Alle artistischen Eindrücke außerhalb des Rades können die Bewertung zwar unterstützen, sollen jedoch nicht die hauptsächliche Bewertungsgrundlage sein.

## III. Berechnung des Artistischen Impressionswerts

- Es sind maximal 5 Punkte zu vergeben
- Die Artistischen Impressionskampfrichter\*innen bewerten auf einer Grundlage von maximal 5 Punkten
- Der jeweilige Endwert für die Artistische Impression wird folgendermaßen berechnet:

<b>Artistischer Impressionsendwert = max. 5 Punkte</b>
--