



# IJRU Regelbuch

## Handbuch für Kampfrichter (Judging Manual)

Version 2.0.0  
German

# 1. INHALTSVERZEICHNIS

## Inhalt

1.	INHALTSVERZEICHNIS	2
2.	ANZAHL UND ROLLE DER KAMPFRICHTER (JUDGES)	5
2.1	FREESTYLE-WETTBEWERBE (FREESTYLE EVENTS)	5
2.2	SHOW FREESTYLE-WETTBEWERBE (SHOW FREESTYLE EVENTS)	5
2.3	SPEED UND MEHRFACHSPRUNG-WETTBEWERBE (SPEED AND MULTIPLES EVENTS)	5
2.4	ERWARTUNGEN AN DIE KAMPFRICHTER UND ETHISCHER CODE	6
3.	WERTEN VON SPEED- UND MEHRFACHSPRUNG-EVENTS (JUDGING SPEED AND MULTIPLES EVENTS)	8
3.1	ALLGEMEINES	8
3.2	ZÄHLEN (COUNTING)	8
3.2.1	ALLGEMEINES	8
3.2.2	GESCHWINDIGKEITSEVENTS (SPEED)	9
3.2.3	DOUBLE UNDER EVENTS (DOPPELSPRÜNGE)	9
3.2.4	TRIPLE UNDER EVENTS (AUFEINANDERFOLGENDE DREIFACHSPRÜNGE)	9
3.3	FEHLSTARTS (FALSE STARTS)	10
3.4	FALSCHER WECHSEL (FALSE SWITCHES)	10
3.5	FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)	11
4.	WERTEN VON FREESTYLE EVENTS (JUDGING FREESTYLE EVENTS)	12
4.1	SCHWIERIGKEIT (LEVEL/DIFFICULTY)	12
4.1.1	ALLGEMEINES	12
4.1.2	SINGLE ROPE	12
4.1.3	DOUBLE DUTCH	16
4.1.4	WHEEL	18
4.2	PRESENTATION	21
4.2.1	ATHLETE PRESENTATION – FORM UND AUSFÜHRUNG (TECHNISCH)	21
4.2.2	ATHLETE PRESENTATION – FEHLER (MISSES)	22
4.2.3	ROUTINE PRESENTATION – ENTERTAINMENT	23
4.2.4	ROUTINE PRESENTATION – MUSIKALITÄT	25
4.3	PFLICHTELEMENTE (REQUIRED ELEMENTS)	25
4.3.1	ALLGEMEINES	25
4.3.2	SINGLE ROPE	26
4.3.3	DOUBLE DUTCH	26
4.3.4	WHEEL	27
4.4	ABZÜGE	27

4.4.1 FEHLER	27
4.4.2 FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)	28
4.4.3 ZEITÜBERSCHREITUNGEN (TIME VIOLATIONS)	28
5. WERTEN VON SHOW FREESTYLE EVENTS (JUDGING SHOW FREESTYLE EVENTS)	29
5.1 SCHWIERIGKEIT/LEVEL (DIFFICULTY)	29
5.1.1 LANGSEIL (LONG ROPE)	29
5.1.2 TRAVELLER	30
5.2 PRESENTATION	31
5.2.1 ATHLETE PRESENTATION – FORM UND AUSFÜHRUNG	31
5.2.2 ATHLETE PRESENTATION – STYLE	32
5.3 PFLICHTDISZIPLINEN (REQUIRED DISCIPLINES)	32
5.3.1 ALLGEMEINES	32
5.3.2 DISZIPLINEN	33
5.4 ABZÜGE (DEDUCTIONS)	33
5.4.1 FEHLER (MISSES)	33
5.4.2 FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)	33
6. WIEDERHOLUNG (RECOMPETING)	34
6.1 ALLGEMEINES	34
6.2 PROBLEME MIT DER VIDEOAUFZEICHNUNG (VIDEO ISSUE)	34
6.3 SEILDEFEKT (BROKEN ROPE)	34
6.4 MUSIKFEHLER (MUSIC FAILURE)	35
7. BERECHNUNG VON PUNKTZAHL UND ERGEBNIS (CALCULATION OF SCORES AND RESULTS)	35
7.1 BILDEN EINES MITTELWERTS (AVERAGING)	35
7.2 RUNDEN VON WERTEN (ROUNDING)	36
7.3 BERECHNUNG VON SPEED- UND MEHRFACHSPRUNG-ERGEBNISSEN (CALCULATING SPEED AND MULTIPLES SCORES)	37
7.4 BERECHNUNG VON FREESTYLE-WERTEN (CALCULATING FREESTYLE SCORES)	37
7.4.1 SCHWIERIGKEIT (DIFFICULTY)	38
7.4.2 PRÄSENTATION	38
7.4.3 ABZÜGE (DEDUCTIONS)	40
7.4.4 WIEDERHOLUNGEN (REPEATED SKILLS)	41
7.4.5 PFLICHTELEMENTE (REQUIRED ELEMENTS)	41
7.4.6 ERGEBNIS (RESULT)	42
7.5 BERECHNEN VON SHOW FREESTYLE WERTEN (CALCULATING SHOW FREESTYLE SCORES)	42
7.5.1 ALLGEMEIN	42
7.5.2 PRÄSENTATION (PRESENTATION)	42
7.5.3 PFLICHTDISZIPLINEN (REQUIRED DISCIPLINES)	43
7.6 BERECHNUNG DER PLATZIERUNG (CALCULATING THE RANKING)	43
7.6.1 SPEED EVENTS	43
7.6.2 FREESTYLE EVENTS	43

7.6.3 TURNIERPLATZIERUNGEN (OVERALL AND ALL-AROUND RESULTS)	44
7.7 DIE ERGEBNISSE (THE RESULTS)	45
7.7.1 ALLGEMEINES	45
7.7.2 INOFFIZIELLE ERGEBNISSE	45
7.7.3 OFFIZIELLE ERGEBNISSE	45

## 2. ANZAHL UND ROLLE DER KAMPFRICHTER (JUDGES)

Für jedes Event ist die nachstehend aufgeführte Mindestanzahl an Kampfrichtern (Judges) erforderlich. Die Werte in Klammern geben die empfohlene Anzahl an.

### 2.1 FREESTYLE-WETTBEWERBE (FREESTYLE EVENTS)

2 (3)	P <sub>A</sub> Judges	Athlete Presentation – Form, Ausführung und Fehler
2 (3)	P <sub>R</sub> Judges	Routine Presentation – Entertainment und Musikumsetzung
2 (3)	R Judges	Vorgeschriebene Elemente, Wiederholungen (Repeated Skills), Fehler, Zeit- und Flächenüberschreitung
3 (5)	D Judges	Level

### 2.2 SHOW FREESTYLE-WETTBEWERBE (SHOW FREESTYLE EVENTS)

3	PA Judges	Athlete Presentation – Form, Ausführung und Athlete Style
3	P <sub>R</sub> Judges	Routine Presentation – Entertainment und Choreography
3	R Judges	Vorgeschriebene Elemente, Fehler, Zeitüberschreitung
5	D Judges	Level

### 2.3 SPEED UND MEHRFACHSPRUNG-WETTBEWERBE (SPEED AND MULTIPLES EVENTS)

1	Head Judge
2	Speed Judges

## 2.4 ERWARTUNGEN AN DIE KAMPFRICHTER UND ETHISCHER CODE

Kampfrichter (Judges) sollten:

- sicherstellen, dass die Aktionen der Athleten den Regeln entsprechen. Hierbei sollte der Offizielle das bestmögliche Klima für einen fairen Wettbewerb schaffen mit dem Fokus auf den Athleten.
- die Zertifizierung (Judges Certification) erhalten.
- an der kontinuierlichen Onlineschulung im IJRU Training Portal teilnehmen.
- sich Routinen auf Video oder beim Training eines lokalen Teams ansehen und sie wie ein Kampfrichter analysieren.
- es üben, Speed zu klicken und Abzüge (deductions) zu erkennen.
- sehr vertraut und kenntnisreich im Wissen zu allen Regeln und Abläufen sein, die im aktuellen IJRU Rule Book beschrieben sind.
- selbstbewusst und sicher mit der Verantwortung umgehen, auf allen Kampfrichterpositionen, für welche sie zugeordnet sind.
- sehr vertraut und sicher in der Einhaltung des vom IJRU festgelegten Wettkampfablaufs (Competition Procedere) sein.
- vertraut genug mit dem Bewertungssystem (Judging System) und der Methodik des Wertens sein, um Routinen schnell und akkurat zu bewerten, so dass der reibungslose Ablauf der Wettbewerbe sichergestellt ist.
- immer pünktlich, angenehm und höflich während des Einsatzes sein.
- unparteiisch sein und es vermeiden, bestimmte Wettkämpfer oder Teams zu coachen oder anzufeuern.
- freundlich zu den anderen Kampfrichtern sein, aber während des Wertens jegliche Kommentare oder Diskussionen unterlassen.
- an allen vom Tournament Director festgelegten Judges Meetings vor einem Wettkampf, in welchem sie werten, teilnehmen.
- professionell aussehen. In den meisten Fällen wird den Judges ein offizielles Shirt zur Verfügung gestellt.
  - o Falls nicht, sollten die Judges ein rein schwarzes Shirt (ohne Logos) tragen.
  - o Sie sollten eine schwarze Hose oder einen schwarzen Rock tragen.
  - o Sie sollten sicherstellen, dass auf ihrer Kleidung nichts ist, was sie mit einem Team oder einzelnen Wettkämpfer in Verbindung bringen kann.
  - o Sie sollten Turnschuhe tragen, keine Flip-Flops, keine Sandalen, nicht barfuß gehen.
- Die Nutzung privater Handys ist während des Wertens nicht erlaubt. Vom Kampfrichtertisch aus ist jegliches Filmen untersagt.

- Das Benehmen jedes einzelnen Kampfrichters beeinflusst die Wahrnehmung aller Kampfrichter durch die Öffentlichkeit. Aus diesem Grund muss jeder Kampfrichter die Ehre, Integrität und Würde der Rolle aufrechterhalten.

### 3. WERTEN VON SPEED- UND MEHRFACHSPRUNG-EVENTS (JUDGING SPEED AND MULTIPLES EVENTS)

#### 3.1 ALLGEMEINES

Die Kampfrichter zählen die Sprünge (Jumps) jedes Athleten vom Beginn bis zum Ende jedes Speed und Multiples Events, benutzt wird ein von IJRU zugelassenes Gerät.

Head Judges sind verantwortlich für:

- jede Kommunikation an der Station. Dies beinhaltet die Kommunikation mit dem Tournament Director, den Athleten und den Trainern (coaches).
- den Hinweis an die Athleten, wo die Kamera an der Station ist (wenn es eine offizielle IJRU-Videoaufzeichnung gibt).
- die Überprüfung der Identität des Athleten an der Station, bevor das Event startet.
- das Aufschreiben von Fehlstarts oder Fehlwechseln nach Sicherstellung, dass die Mehrheit der Kampfrichter an der Station sich einig ist, dass ein Fehlstart oder Fehlwechsel vorlag.

Head Judges können dem Athleten einen ungefähren, inoffiziellen Wert ansagen.

Wenn bei einem Speed oder Multiples Events die Bewertung (scores) von 2 der 3 Judges sich um mehr als 3 unterscheidet, trägt der Head Judge die Wertung (scores) in das Wertungsblatt (scoresheet) ein und informiert den Tournament Director umgehend, noch bevor der nächste Durchgang (heat) startet.

Wenn die Werte nicht automatisch von jedem einzelnen Kampfrichter mittels elektronischer Geräte erfasst werden oder im Falle eines Systemfehlers der elektronischen Geräte, liegt es in der Verantwortung des Head Judge, von allen Kampfrichtern der Station die exakten Werte, die auf den offiziellen Geräten zu sehen sind, in das Scoresheet (Wertungsblatt) einzutragen. Der Head Judge kann 1 weniger als den auf dem Gerät gezeigten Wert aufschreiben, wenn der Kampfrichter dies nach den unten aufgeführten Regeln kommuniziert.

#### 3.2 ZÄHLEN (COUNTING)

##### 3.2.1 ALLGEMEINES

Für Fehler gibt es in Speed und Multiples Events keinen Abzug.

Einzelseile (Single Ropes) müssen in einer Vorwärtsbewegung gedreht werden, während Double Dutch Seile mit der rechten Hand gegen den Uhrzeigersinn und mit der linken Hand im Uhrzeigersinn gedreht werden müssen.



### 3.2.2 GESCHWINDIGKEITSEVENTS (SPEED)

In Speed Events zählen die Kampfrichter den ersten vollendeten Sprung mit dem rechten Fuß und jeden weiteren abwechselnden Sprung mit dem rechten Fuß.

Wenn ein Athlet einen Fehler macht und der Kampfrichter bemerkt, dass er den Sprung, bei dem der Fehler auftrat, bereits gezählt hat, fährt der Kampfrichter erst dann mit dem Zählen des rechten Fußes fort, nachdem der Athlet einen Sprung mit dem rechten Fuß und einen Sprung mit dem linken Fuß vollendet hat. Wenn der Athlet am Ende des Events einen Fehler macht und der Judge den Sprung, bei dem der Fehler auftrat, bereits gezählt hat, so wird vom Endergebnis (final score) ein Sprung abgezogen.

### 3.2.3 DOUBLE UNDER EVENTS (DOPPELSPRÜNGE)

Bei Double Under Events zählen die Kampfrichter jeden Sprung, bei dem beide Füße gleichzeitig auf dem Boden aufkommen, nachdem das Seil zwei Mal unter den Füßen durchgezogen wurde, während das Seil zwei vertikale Rotationen vorwärts um den Körper des Athleten absolviert hat.

Wenn ein Athlet einen Fehler macht und der Kampfrichter bemerkt, dass er den Sprung, bei dem der Fehler auftrat, bereits gezählt hat, fährt der Kampfrichter erst beim zweiten Double Under Sprung nach dem Fehler mit dem Zählen fort. Wenn der Athlet am Ende des Events einen Fehler macht und der Judge den Sprung, bei dem der Fehler auftrat, bereits gezählt hat, so wird vom Endergebnis (final score) ein Sprung abgezogen.

### 3.2.4 TRIPLE UNDER EVENTS (AUFEINANDERFOLGENDE DREIFACHSPRÜNGE)

Bei Triple Under Events zählen die Kampfrichter jeden Sprung, bei dem beide Füße gleichzeitig auf den Boden aufkommen, nachdem das Seil drei Mal unter den Füßen durchgezogen wurde, während das Seil drei vertikale Rotationen vorwärts um den Körper des Athleten absolviert hat.

Sobald der Athlet einen Triple Under Sprung absolviert hat, stoppt der Kampfrichter das Zählen der Sprünge erst dann, wenn der Athlet stoppt, einen Fehler macht oder einen anderen Sprung als einen Triple Under Sprung absolviert.

Wenn ein Athlet einen Fehler begeht, bevor 15 Triple Under Sprünge absolviert wurden, hat der Athlet noch einen weiteren Versuch in diesem Wettkampf. Wenn der Athlet sich für einen zweiten Versuch entscheidet, wird der Wert zurückgesetzt (nicht gewertet) und der Athlet muss das Ergebnis des zweiten Versuchs akzeptieren.

30 Sekunden nach dem Start des Events ist der Athlet nicht mehr berechtigt, mit den Triple Under Sprüngen zu beginnen oder einen zweiten Versuch zu starten und die Kampfrichter dürfen keinen Triple Under Sprung des Athleten mehr werten.

Die Zeit, in der die Kampfrichter sich wieder bereit machen oder ihre Zähler zurücksetzen, zählt nicht zur 30-Sekunden-Frist des Athleten. Das bedeutet, wenn der Athlet innerhalb der 30 Sekunden einen Fehler macht und die Kampfrichter sind vor Ablauf der 30 Sekunden nicht bereit für den zweiten Versuch, so ist es dem Athleten erlaubt, außerhalb der 30-Sekunden-Frist und zwar unverzüglich mit Einsatzbereitschaft der Kampfrichter mit dem zweiten Versuch zu starten.

### 3.3 FEHLSTARTS (FALSE STARTS)

Ein Fehlstart tritt dann auf, wenn das Seil des Athleten vor dem Startsignal zu rotieren beginnt.

Ein Fehlstart hat Punktabzug zur Konsequenz. Siehe Abschnitt 7.3 für Abzugswerte.

Alle Kampfrichter der Station müssen auf einen Fehlstart achten und den Head Judge nach dem Durchgang entsprechend informieren. Die Mehrheit der Kampfrichter muss sich einig sein, dass ein Fehlstart vorgelegen hat, bevor der Athlet bzw. die Athleten einen Punktabzug erhalten.

Im Falle eines Fehlstartes sind alle Kampfrichter trotzdem dazu verpflichtet, das Event zu zählen.

### 3.4 FALSCHER WECHSEL (FALSE SWITCHES)

In Teamwettbewerben (Speed- oder Mehrfachsprung-Events) kann ein falscher Wechsel auftreten, wenn ein Seil eines Athleten zu früh zu rotieren beginnt oder wenn ein Athlet dem Schwinger das Seil abnimmt oder in die Seile springt, bevor das Wechselsignal ertönt ist.

Jeder falsche Wechsel hat Punktabzug zur Konsequenz. Siehe Kapitel 7.3 für Abzugswerte.

Alle Kampfrichter der Station müssen auf falsche Wechsel achten und den Head Judge nach dem Durchgang (heat) entsprechend informieren. Die Mehrheit der Kampfrichter muss sich über die Anzahl der falschen Wechsel in dem Event einig sein.

Während eines Single Rope Speed oder Mehrfachsprung-Events mit mehr als einem Athleten stoppen die Kampfrichter das Zählen des aktuellen Springers umgehend, sobald der Wechselton (switch beep) ertönt und starten das Zählen des nächsten Springers. Alle Extrasprünge des vorherigen Athleten, die nach dem Wechselton gesprungen werden, werden nicht gezählt, aber auch nicht bestraft.

In Double Dutch Speed Relay (DDSR) gilt folgende Reihenfolge für Schwinger und Springer:

1. A und B schwingen für C, die Blickrichtung von C ist Richtung B.
2. A und C schwingen für D, die Blickrichtung von D ist Richtung A.
3. D und C schwingen für B, die Blickrichtung von B ist Richtung C.
4. D und B schwingen für A, die Blickrichtung von A ist Richtung D.

Die Kampfrichter sollen keine Sprünge zählen, die nicht nach dieser Art gesprungen werden.

### 3.5 FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)

Eine Feldüberschreitung ist immer dann gegeben, wenn ein Körperteil des Athleten den Boden außerhalb der Wettkampffläche berührt.

Ein Team erhält Punktabzug für jedes Teammitglied, welches an dem Event teilnimmt und den Wettkampfbereich verlässt. Das gilt auch für die Springer des Teams, die am Event teilnehmen, aber zum Zeitpunkt der Feldüberschreitung gerade nicht aktiv springen.

Während der Feldüberschreitung stoppen die Kampfrichter das Zählen und der Head Judge muss den oder die Athleten mündlich darauf hinweisen, dass sie sich außerhalb des Feldes befinden.

Die Kampfrichter fahren mit dem Zählen fort, sobald der Athlet bzw. die Athleten das Wettkampffeld wieder betreten.

Ein Athlet kann keine erneute Feldüberschreitung erhalten, bevor nicht ein kompletter erfolgreicher Sprung innerhalb des Feldes gezählt wurde.

Wenn sich die Feldüberschreitung störend auf die Seile konkurrierender Athleten oder Teams auswirkt, sie behindert oder blockiert, kann der Head Judge einen Re-Jump für den betroffenen Athleten/das betroffene Team vergeben. Der Athlet/das Team kann entscheiden, ob sie den Re-Jump nutzen oder ihren aktuellen Wert akzeptieren. Sie müssen dem Head Judge ihre Entscheidung mitteilen, bevor sie die Wettkampffläche verlassen.

## 4. WERTEN VON FREESTYLE EVENTS (JUDGING FREESTYLE EVENTS)

Freestyle-Kampfrichter bewerten die Schwierigkeit (Level) und die Präsentation (Presentation) einer Freestyle-Routine. Die Kampfrichter protokollieren zudem jegliche Abzüge.

### 4.1 SCHWIERIGKEIT (LEVEL/DIFFICULTY)

#### 4.1.1 ALLGEMEINES

Die Level-Kampfrichter (difficulty judges) vergeben die Levelwertung für jedes Element (skill), welches in Single Rope, Wheel und Double Dutch Freestyles gezeigt wird. Ein Sprung, der mit einem Levelwert versehen wird, wird hierbei definiert als eine Bewegung des Seiles und/oder des Athleten über eine Verzögerung (double bounce), einen Grundsprung (single bounce) oder einen einfachen Seitschwung hinaus. Das „Startlevel“ und die Multiplikatoren werden im Folgenden unter der Verwendung von Tabellen weiter veranschaulicht.

In der Kopfzeile jeder Tabelle befindet sich das Level (0,5; 1; 2 usw.) mit den entsprechenden Sprüngen des Levels darunter. Jede Reihe umfasst ein Sprungelement (Mehrfachdurchschläge, Powersprünge oder Rope Manipulations, usw.). Wenn ein Sprung mehrere „Startlevel“ beinhaltet, so müssen die beiden Werte addiert werden, um den endgültigen Levelwert zu erhalten. Ein Level 0,5 wird nicht auf das Level eines Sprungs oder eines Elementes addiert.

Während einer Freestyle-Routine erfassen die Freestyle-Kampfrichter das Schwierigkeitslevel jedes Sprungs, der erfolgreich und innerhalb der Zeitbegrenzung absolvierten wurde.

#### 4.1.2 SINGLE ROPE

Die Single Rope Freestyle Sprünge und Aufwertungen werden im folgendem nach Elementen sortiert. Für Freestyle-Routinen mit mehr als einem Athleten wird, wenn verschiedene Sprünge gleichzeitig ausgeführt werden, der Sprung mit der geringsten Wertung bewertet. Wenn ein Athlet während eines Sprunges einen Fehler macht, so zählt dieser nicht und kein Level wird gewertet, bis alle wieder einen Sprung gemeinsam absolvieren.

Starting level	0	0.5	1	2	3	4	5	6
Multiples	Single		Double	Triple	Quad	Quintuple	Sextuple	Septuple
<b>Power</b>		Bubble (unabhängig von der Anzahl der Wraps)	Basic power (ohne das Seil durchzuziehen): . basic frog . basic push-up . butt bounce . back jump	Power pulling rope (mit Durchziehen des Seils): . frog exit . push-up . crab . two footed entry for frog	One handed power			Rückwärts power: . darkside . sunny D
<b>Gymnastics</b>			cartwheel and round-off	. handsprings . kip . suicide	Flips			
<b>Seil-Manipulation (Rope Manipulation)</b>	Side swing	. Criss-cross . 180 on the ground	Eine Hand eingeschränkt: . toad (leg over cross) . cougar (leg over) . EB (one hand behind back), eingeschränkter side swing	Beide Hände eingeschränkt: . AS . CL . TS . caboose . elephant . weave				
<b>Seilwürfe (Releases)</b>			. basic release . inversed release . snake release . floater	. Mic release . two handled rope release	Lasso (snake release über dem Kopf, das Seil wird in der Luft gefangen)			
<b>Scoops/ Interactions</b>			Ein Athlet wird eingefangen (scooped) und basic wheel jumping, basic leap frog.	Mehrere Athleten werden im Sprung eingefangen (jumped by scoop), mehrere Seile bewegen sich während	Mehrere Seile und mehrere Athleten bewegen sich während des			

				des scoops, leap frog (scoop)	Einfangens (scoop).			
<b>Footwork</b>		Footwork						

Beim Werten von Wicklern wird eine einzelne Levelwertung für jedes Mal, wenn das Seil unter dem Körper durchgezogen oder ein gewickelter Seitschwung ausgeführt wird, gegeben (+1 Level für einen Sprung über ein gewickeltes Seil, für jeden zusätzlichen Wickler um den Körper wird ein weiteres Level addiert, wobei maximal +3 addiert werden können).

Beim Werten von Seilwürfen (releases) werden die Releases als einzelnes Element gewertet, außer wenn der Release gefangen und der Sprung vollendet wird, während das Seil noch in der Luft ist.

Ein Mehrfachdurchschlag wird gewertet, wenn das Seil mehr als eine Rotation um den Körper macht, während dieser in der Luft ist. Wenn der Mehrfachdurchschlag mit einem Seitschwung startet, so müssen die Füße den Boden verlassen haben, bevor das Seil die Füße des Springers passiert. Dasselbe gilt, wenn ein Mehrfachdurchschlag mit einem Seitschwung endet. Hier muss das Seil die Füße des Athleten passiert haben, bevor dieser den Boden berührt. Sind die gegebenen Bedingungen nicht erfüllt, so kann die Rotation nicht gewertet werden und die Levelwertung des niedrigeren Mehrfachdurchschlages wird gegeben.

Für Multiple gilt: Sobald eine Hand in einer eingeschränkten Position platziert wurde, muss sie Ihre Position ändern oder aussteigen und eine eingeschränkte Position wieder eingeben, bevor sie das Niveau dieser Fertigkeit weiter erhöht. Die Handeinschränkungen werden unabhängig voneinander bewertet. Wenn eine Hand für mehr als eine Umdrehung des Seils in einer eingeschränkten Position bleibt, ohne diese Position zu ändern, werden dem Skill für die eingeschränkte Position keine zusätzlichen Wertungen (Aufwertungen) zugesprochen.

Beispiele:

- Quintuple AS (zwei Versionen) – Seite, offen (in AS), AS, AS, AS = L6 o L4 für Quint, L2 für zwei In-Hand-Beschränkungen im ersten AS

- Quintuple AS – Seite, AS, offen, AS, offen = L8

- o L4 für Quint, L2 für zwei In-Hand-Beschränkungen in der ersten AS, L2 für zwei In-Hand-Beschränkungen im zweiten AS, da die erste Einschränkung aufgehoben und wieder eingegeben wurde

- Side-EB-CL = L4

- o L2 für Triple, L1 zum Einschränken eines Ihrer Arme hinter dem Rücken während des Seitenschwungs bei der 2. Drehung des Seils, L1 zur Begrenzung Ihres zweiten Arms hinter Ihren Beinen bei der dritten Drehung des Seils

Bei Power-Fähigkeiten werden Ein- und Ausgang separat gewertet

Die folgenden Modifikationen addieren ein Level zu einem ausgeführten Element (außer wenn anders angeführt):

### ***Mehrfachsprünge (Multiples)***

- Körperrotationen (min. 270 Grad in die Richtung einer Drehung oder eines Flips (Saltos)): EK, BC, Full Twist
- +1 Level zusätzlich für jede 180-Grad-Drehung in der Luft nach einer 360-Grad-Drehung; z.B.: 540°, 720° oder 900°

***Power/Gymnastics***

- Criss Cross während eines Power Sprungs und/oder Flip (Criss Cross, EB, Toad....)
- Landung in einer Push up-, Split- oder Crab-Position
- Landung in einer Frog-Position (+2)
- Unterstützte Flips-Interaktionen (Ausnahme: wenn ein Athlet den anderen während des gesamten Flips unterstützt, in diesem Fall wird das Level um 1 reduziert)
- +1 Level zusätzlich für jede 90 Grad-Drehung in einem Power-Sprung, während das Seil durchgezogen wird

***Manipulations***

- Switch Crosses (AS x AS, Criss Cross x Criss Cross, AS x CL wenn der obere Arm wechselt...)
- Go-Go's/Crazy Criss Cross (Eine Hand kreuzt zweimal um den Körper, das Bein oder den Arm ohne aufzulösen)
- Wraps (werden wie oben beschrieben bewertet)
- Richtungswechsel des Seils in der Luft (EK - das Seil wird in die gleiche Richtung weitergeführt: zählt nicht)
- Griffwechsel
- Transition jumps (Springen eines Sprungs mit eingeschränkter Hand und im gleichen Sprung Wechsel auf einen Sprung mit eingeschränkter Hand auf der anderen Seite (Bsp.: Crougar in Crougar)).



**Seilwürfe (Releases)**

- Fangen eines Releases in einer eingeschränkten Position
- Loslassen eines Seilgriffs in einer eingeschränkten Position, nur dann wenn die Hand komplett hinter dem Körper ist (hinter dem Rücken oder hinter beiden Beinen)
- Fangen eines Release mit etwas anderem als der Hand (Bsp.: Scooping, Einklemmen des Seils mit einem Körperteil, das Seil auf dem Fuß oder der Schulter landen lassen, über das Seil springen mit dem Seil an einem Körperteil gefangen)

**Einschränkungen/verminderte Wertung**

- Minus 1 Level: Gymnastics mit dem Seil in nur einer Hand

**Ausnahmen**

- Kippen und Handstützüberschläge mit Durchziehen (Seil durchziehen vor der Landung) sind Level 6
- Moneymaker (Kamikaze Frog), Flick Flack (back handspring) mit Durchziehen vor der Landung auf den Händen sind Level 7

**Beispielskills und Erklärungen**

Die Matrix soll als Ausgangspunkt zur Definierung des Levels jedes einzelnen abgeschlossenen Elements/Sprungs verwendet werden. Ein einfacher Double Under ist ein Level 1 Element. Wenn eine Bewegung mit einem eingeschränkten Arm hinzukommt (z.B. Double Under Leg over), so muss der Judge das Level 1 des Double Unders mit dem Level 1 des verschränkten Arms addieren. Folglich notiert der Judge einen Level 2 für diesen Sprung. Wird derselbe Sprung in einem Triple Under ausgeführt, ist es ein Level 3 Sprung. Der eingeschränkte gekreuzte Arm als Level 1 und der Triple Under als Level 2, machen den TJ zu einem Level 3 Sprung.

Viele Ausgangslevel können zusammen addiert werden, um das Level für einen Sprung zu erhöhen. Zum Beispiel ist ein Rückwärtsflip der einen Triple Under und einen Leg over (TJ) beinhaltet ist ein Level 6. Dies setzt sich zusammen aus dem Rückwärtsflip als Level 3, dem Triple Under als Level 2 und dem Kreuzen unter einem Bein als Level 1.

Criss Cross (einfaches Kreuz vor dem Körper) erhöht das Level eines Mehrfachsprungs nicht, aber es erhöht das Level von Power- und Gymnastic-Elementen. Ein isolierter Frog ist ein Level 2, wenn beim Landen das Seil durchgezogen wird. Wenn eine Criss Cross-Landung zum Frog hinzugefügt wird, wird der Sprung zu einem Level 3 Sprung.

Ein Judge muss sich mit den Bewegungen und Sprüngen so gut auskennen sein, dass er einfach den Level des Sprungs bestimmen und in der vorgegebenen Methode den korrekten Wert notieren kann, während der Sprung ausgeführt wird.

#### 4.1.3 DOUBLE DUTCH

Double Dutch Sprünge und Aufwertungen sind wie unten dargestellt nach Elementen sortiert. Für Double Dutch Pair Freestyle wird, wenn verschiedene Sprünge gleichzeitig ausgeführt werden, der am niedrigsten bewertete Sprung gezählt, es sei denn, die Interaktion ist als Aufwertung aufgeführt.

Double Dutch Sprünge werden nach sogenannten Snapshots bewertet. Diese setzen sich aus der Summe des Levels eines Sprungs, den die Springer ausführen, während das Seil unter ihren Füßen oder Händen durchgezogen wird und dem Level für die Seilaktivitäten der Schwinger zu diesem Zeitpunkt zusammen (z.B. Während er über ein Seil springt, geht der Springer von einer aufrechten Position in einem Push up (Level 2) über das Seil und auf das nächste Seil zurück in die aufrechte Position (Level 2); ein Schwinger schränkt hierbei dieses Seil mit einem Arm unter dem Knie in der Crougar-Position (+1 Level) ein, was ein Level 3 Snapshot ergibt. Die Sequenz würde mit Level 2 und Level 3 bewertet werden).

Ein Level wird für alle Sprünge gegeben, in die alle Athleten aktiv involviert sind ("Assistant Flips" von außerhalb in die Seile, zum Beispiel, werden bewertet, da der helfende Springer aktiv an der Durchführung des Sprungs beteiligt ist. Gleichermassen können Schwinger-Aktionen bewertet werden, solange alle Athleten, die nicht schwingen, im Seil springen).

Skill level	0	0.5	1	2	3	4
<b>Multiples</b>	Single		Double	Triples and quads	Quints and sextuples	Septuplets and octuplets
<b>Power</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>. mountain climber</li> <li>. power ohne über das Seil zu springen (z. B. up the ladder push-up)</li> <li>. piggyback</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Frog</li> <li>. push-up</li> <li>. crabs</li> <li>. butt bounces</li> <li>. back jump</li> <li>. splits</li> <li>. leap frog</li> <li>. kip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Hand hops</li> <li>. two-foot frogs</li> <li>. v kick</li> <li>. backbends/bridges</li> </ul>	
<b>Gymnastics</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>. Cartwheel</li> <li>. round-off</li> <li>. 360-Grad Körperdrehung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Handsprings</li> <li>. suicide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Flips</li> </ul>	
<b>Schwinger-Aktionen (Turner involvement )</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. normales Schwingen (rückwärts und vorwärts)</li> </ul>	Eingang in Synchronized Wheel	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Pinwheel</li> <li>. Eingang in wechselseitiges Wheel</li> <li>. Schwinger-Aktionen, die nur eine Hand-Bewegung beinhalten (z. B. leg over und criss-cross)</li> </ul>	Schwinger-Aktionen, die mehr als eine Hand-Bewegung beinhalten, z. B. <ul style="list-style-type: none"> <li>. beide Hände eingeschränkt</li> <li>. Power Elemente</li> <li>. Gymnastics</li> </ul>		
<b>Seilwürfe (Releases)</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>. Helicopter</li> <li>. floaters</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Mic</li> <li>. two handled release</li> </ul>		
<b>Wechsel (Switches)</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>. Basis-Wechsel (der Athlet springt nicht mit dem nächsten Seil-schwung ein)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Quick switch</li> <li>. Wheel switch</li> <li>. Austausch der Griffe während des Wheel</li> <li>. jegliche Interaktion zwischen Springer und Schwinge</li> </ul>			

<b>Footwork</b>		Footwork			
-----------------	--	----------	--	--	--

Schwinger-Tricks können nur dann ein Level addieren, wenn die Schwinger ihre Position zwischen den Schwinger-Tricks wechseln. Das bedeutet, dass ein Level nicht mehr dazu addiert wird, wenn die Schwinger eine Position länger als zwei Sprünge halten.

Für Schwinger-Tricks im Wheel nutzen die Judges die Matrix für das Level im Wheel. +1 Level wird für das Schwingen im Wheel auf den Wert des ausgeführten Elements addiert. 0.5-Level-Sprünge erhöhen nicht das Level eines anderen Sprungs oder einer anderen Komponente. Der "Startwert" für Schwinger-Tricks wird pro Schwinger gezählt, außer:

- Basic Pin Wheel
- Basic Wheel

Dies bedeutet, wenn beide Schwinger dasselbe Seil unter ihrem Knie in einer Crougar-Position einschränken, während sie im normalen Double Dutch schwingen, wird für jeden +1 Level addiert.

Die folgenden Modifikationen addieren ein oder mehr Level zu dem ausgeführten Sprung (außer anders angegeben):

#### ***Power/Gymnastics***

- +1 zusätzliches Level für jede 90 Grad-Drehung in Power, während das Seil durchgezogen wird
- Einhändige Frog-artige Sprünge
- +1 zusätzliches Level für jede 360 Grad-Rotation des Körpers in einem Power- oder Gymnastics-Element

#### ***Interactions***

- Power Sprünge über andere Athleten, und ein zusätzliches +1 Level für jede zusätzliche Schicht in einem Power Sprung
- +2 Levels für Flips über einen anderen Athleten
- Unterstützte Flips-Interaktionen (Ausnahme: wenn ein Athlet den anderen während des gesamten Flips unterstützt, in diesem Fall wird das Level um 1 reduziert)

#### **4.1.4 WHEEL**

Während des Wertens von Wheel wird jeder Sprung von jedem Athleten bewertet, es sei denn die Athleten sind im Synchronized Wheel für Single Under Rope Manipulations oder Footwork-Elemente. In diesem Fall erhalten die Athleten nur eine Levelwertung und zwar entsprechend dem am niedrigsten bewerteten ausgeführten Sprung. Sprünge, die in einem Single Rope Style (Seile werden nicht zwischen den Athleten geteilt) ausgeführt werden, werden nicht bewertet. Wheel-Sprünge und Aufwertungen sind wie unten dargestellt nach Elementen gruppiert:

Starting level	0	0.5	1	2	3	4	5	6
Multiples	Single		Double	Triple	Quad	Quintuple	Sextuple	
<b>Power</b>		Bubble (Anzahl der Wickler (wraps) ist irrelevant)	Basic power ohne Durchziehen des Seils: . basic frog . basic push-up . butt bounce . back jump	Power mit Durchziehen des Seils: . frog . push-up . crab . zweifüßiger Eintritt in den Frog	Einhand-Power			Rückwärts power: . examples-darkside . sunny D (wenn beide Athleten simultan springen)
<b>Gymnastics</b>			Cartwheel and round-off	. Handsprings . kip . suicide	Flips			
<b>Seil-Manipulation (Rope Manipulation)</b>	Side swing	. Criss-cross . 180 on the ground	Eine Hand eingeschränkt: . toad (leg over cross) . cougar (leg over) . EB (eine Hand hinter dem Rücken)	Beide Hände eingeschränkt: . AS . CL . TS . caboose . elephant . weave				
<b>Seilwürfe (Releases)</b>			. Basic release . inversed release . snake release . floater	. Mic release . 2 handled rope release	. Lasso (snake release über dem Kopf, das Seil wird in der Luft gefangen)			
<b>Scoops/ Interactions</b>		Platzwechsel (Switching places)	Ein Springer wird eingefangen	Mehrere Springer werden während des Sprungs eingefangen, mehrere Seile bewegen sich während des scoops, leap frog	Mehrere Seile und mehrere Athleten bewegen sich während des scoops			

<b>Footwork</b>		Footwork						
-----------------	--	----------	--	--	--	--	--	--

Zu Kapitel 4.2.1.:

Die folgenden Modifikationen addieren ein Level (+1) zu dem ausgeführten Sprung (wenn nicht anders aufgeführt):

### ***Mehrfachsprünge (Multiples)***

- Körperrotationen (mindestens 270 Grad in die Richtung der Drehung oder des Flips): EK, BC, Full Twist
- +1 Level zusätzlich für jede weitere 180 Grad-Drehung in der Luft über eine 360 Grad-Drehung hinaus; z.B.: 540°, 720° oder 900°

### ***Power/gymnastics***

- Criss Cross während eines Power Sprungs und/oder Flip (Criss Cross, EB, Toad....)
- Landung in einer Push up-, Split- oder Crab-Position
- Landung in einer Frog-Position (+2)
- Unterstützte Flips-Interaktionen (Ausnahme: wenn ein Athlet den anderen während des gesamten Flips unterstützt, in diesem Fall wird das Level um 1 reduziert)
- +1 Level zusätzlich für jede 90 Grad-Drehung in einem Power-Sprung, während das Seil durchgezogen wird

### ***Manipulations***

- Switch Crosses (ASxAS, Criss Cross x Criss Cross, ASxCL, so lange der obere Arm wechselt...)
- Go-Go's/Crazy Criss Cross (Eine Hand kreuzt zweimal um den Körper, das Bein oder den Arm ohne aufzulösen)
- Wraps (werden wie in Kapitel 4.1.2 beschrieben bewertet)
- Richtungswechsel des Seils in der Luft (EK- das Seil wird in die gleiche Richtung weitergeführt: zählt nicht)
- Griffwechsel
- Transition jumps (Springen eines Sprungs mit eingeschränkter Hand und im gleichen Sprung Wechsel auf einen Sprung mit eingeschränkter Hand auf der anderen Seite (Bsp.: Crougar in Crougar)).

### ***Seilwürfe (Releases)***

- Fangen eines Releases in einer eingeschränkten Position
- Loswerfen eines Griiffs in einer eingeschränkten Position, aber nur dann, wenn die Hand komplett hinter dem Körper ist (hinter dem Rücken oder hinter beiden Beinen)
- Fangen eines Release mit etwas anderem außer der Hand (Bsp.: Scooping, Einklemmen des Seils mit einem Körperteil, das Seil auf dem Fuß oder der Schulter oder ähnlichem landen lassen, über das Seil springen mit dem Seil an einem Körperteil gefangen)

### ***Ausnahmen***

- Kips und Handstützüberschläge mit Durchziehen (Seil durchziehen vor der Landung) sind Level 6
- Moneymaker/Kamikaze Frog, Flick Flack (back handspring) mit Durchziehen vor der Landung sind Level 7

### ***Einschränkungen/verminderte Wertung***

- Minus 1-Level: Gymnastics mit dem Seil in nur einer Hand



## 4.2 PRESENTATION

Presentation ist aufgeteilt in zwei Arten von Kampfrichtern: Athlet Presentation (P<sub>A</sub>) und Routine Presentation (P<sub>R</sub>). Diese notieren Zeichen (+, ✓ oder -) während der Freestyle Routinen.

### 4.2.1 ATHLETE PRESENTATION – FORM UND AUSFÜHRUNG (TECHNISCH)

Um Form und Ausführung zu bewerten, beobachtet der Judge die Körperhaltung, die Positionierung, die Bewegungsamplitude, den Fluss des Springers und den Seilbogen.

Sprünge sollten bestmöglich sichtbar für Kampfrichter und Zuschauer ausgeführt sowie ästhetisch gezeigt werden. Die Kampfrichter notieren ein Zeichen für Form und Ausführung jedes einzelnen Sprungs.

In Freestyle Routinen mit mehr als einem Springer bewerten die Judges das durchschnittliche Level der Form und Ausführung jedes Sprunges. Wenn beispielsweise in einer Pair Freestyle ein Athlet eine exzellente Form und Ausführung hat, aber der andere Athlet lediglich eine Basic Form und Ausführung, so wird der Sprung als Average/Durchschnitt bewertet.

- Basic	Form and Ausführung (Technik) ✓ Average		+ Excellent
Vorgebeugte Position, Mangel an Geschick, Fokus auf den Boden	Gebeugte Position, um den Sprung auszuführen		Aufrechte Position, Schultern und Kopf aufrecht, Rücken gestreckt
Führt den Sprung offensichtlich mit Anstrengung durch. Rücken oder Beine sind gebeugt, wo es für den Sprung nicht angemessen ist	Führt die Bewegungen gut genug zur Ausführung durch, doch gibt es kleinere Unterbrechungen in der Form		Klare Linie und saubere Form bei allen ausgeführten Elementen
Zögern zwischen den ausgeführten Sprüngen, offensichtlich angestregtes Nachdenken zwischen der Ausführung der Elemente. Lange Pausen oder Bobbles während der Freestyle-Routine.	Kleinere Momente des Zögerns. Kurze Pausen im Fluss der Freestyle-Routine.		Flüssiger Übergang zwischen den Sprüngen und ausgezeichnete Ausführung der Freestyle-Routine.
Der Seilbogen ist wackelig/"schlackert".	Der Seilbogen ist nicht außergewöhnlich, aber nicht schlecht.		Der Seilbogen ist kontinuierlich ganz gerundet.
Hat Probleme einen Sprung auszuführen und landet hart und tief.	Kleinere Brüche in der Ausführung bei der Landung eines Sprunges. Es ist deutlich zu sehen, dass der Sprung Anstrengung erfordert.		Zeigt außergewöhnliche Athletik. Hohe Anzahl an sanften Landungen. Landungen aufrecht oder in einer für den gezeigten Sprung angemessenen Position.
Ausführung eines Sprunges mit der Orientierung in eine Richtung, die eine Bewertung erschweren.	Der Sprung wird in einer wenig idealen Position auf der Wettkampffläche ausgeführt.		Der Sprung wird gut positioniert zu den Judges und den Zuschauern ausgeführt. Die Richtung und die Position auf der Wettkampffläche sind dabei ansprechend für das entsprechende Publikum.
Pairs oder Teams sind nicht koordiniert oder synchron und/oder müssen sich aufeinander fokussieren, um synchron zu bleiben.	Pairs oder Teams sind synchron und zueinander koordiniert.		Pairs oder Teams sind ohne Mühe synchron und perfekt zueinander koordiniert.

#### 4.2.2 ATHLETE PRESENTATION – FEHLER (MISSES)

Athlete Presentation Judges zählen zudem die Fehler, wie in Kapitel 4.4.1 definiert.

#### 4.2.3 ROUTINE PRESENTATION – ENTERTAINMENT

Um den Entertainmentaspekt einer Routine zu bewerten, sollten die Kampfrichter auf besondere Sprünge und Kombinationen, variantenreiche Bewegungen auf dem gesamten Feld und fließende Übergänge zwischen den Sprüngen achten. Routine Presentation Judges achten zudem auf Wiederholungen. Dies umfasst Abschnitte der Routine, die sich zu wiederholen scheinen. Zum Beispiel lange Multiple-Sequenzen, ähnliche Schwinger-Tricks im Double Dutch, usw. Ein exakt gleich ausgeführter und damit wiederholter Sprung muss nicht zwingend wiederholend wirken. Die Kampfrichter geben mindestens alle 2 Sekunden eine Wertung für Entertainment.

- Basic	Entertainment ✓ Average	+ Excellent
Zeigt Mangel an Selbstvertrauen, kein Bemühen, eine Verbindung zu den Zuschauern und Judges aufzubauen, kein sichtbarer Augenkontakt.	Momente der Verbindung mit Judges und Zuschauern sind vorhanden, aber sie sind minimal, offensichtlich nach innen gerichtete Konzentration während der gesamten Freestyle-Routine.	Effektvolle Darbietung und starke Bühnenpräsenz werden gezeigt. Der Athlet zeigt einen für Judges und Zuschauer fesselnde Freestyle-Routine. Es wird sich Mühe gegeben, eine Verbindung und Augenkontakt mit dem Publikum herzustellen.
Der Abschnitt der Freestyle-Routine ist vorhersehbar und/oder wird nicht in der für den Zuschauer geeigneten Perspektive gezeigt.	Der Abschnitt der Freestyle-Routine ist weder interessant noch vorhersehbar.	Der Abschnitt der Freestyle-Routine ist interessant und unterhaltsam anzusehen.
Der Abschnitt der Freestyle-Routine ist im Vergleich zu anderen Abschnitten monoton; der Athlet scheint nur ein limitiertes Repertoire an Sprüngen zu besitzen; ein exakter Sprung wird wiederholt.	Der Abschnitt der Freestyle-Routine hat eine Vielfalt an Sprüngen und Kombinationen mit einigen Wiederholungen im Vergleich zur Freestyle im Ganzen.	Der Abschnitt der Freestyle-Routine zeigt Vielfalt im Vergleich zur gesamten Freestyle-Routine.
Vorhersehbare Bewegungen oder keine Bewegung, wenig bis keine Seilrichtungswechsel	Der Athlet bewegt sich und nutzt die Wettkampffläche, aber die Bewegungen und der Athlet bleiben für einen längeren Zeitraum auf der Stelle.	Richtung des Seils und Bewegungen des Athleten sind vielfältig und unvorhersehbar (interessant zum Anschauen).
Holprige Übergänge und Brüche im Fluss.	Übergänge zwischen den Sprüngen existieren, sind aber weder interessant noch gut ausgeführt.	Der Athlet gestaltet die Übergänge zwischen Abschnitten der Freestyles-Routine flüssig und mühelos.
Begrenzte Variation an Sprüngen; Reihenfolge und vorhersehbare/einfache Choreographie.	Die Elemente sind weder übermäßig originell noch übermäßig vorhersehbar.	Originelle Bewegungen, Reihenfolgen (sequences) und Choreographie, „Wow“-Faktor

#### 4.2.4 ROUTINE PRESENTATION – MUSIKALITÄT

Um die Musikalität einer Freestyle-Routine zu bewerten, sollten die Kampfrichter auf die wirkungsvolle Nutzung der Musik, eine einzigartige Musikauswahl und die Choreographie achten. Judges machen mindestens alle 2 Sekunden eine Notiz.

Wenn eine Freestyle-Routine keine Musik hat, sollte diese Kategorie lediglich mit einem Minus bewertet werden. Wenn bei einem Wettkampf allerdings aus irgendeinem Grund keine Musik abgespielt werden kann, wird diese Kategorie nicht in die Bewertung einbezogen und es sollten keine Notizen gemacht werden.

- Basic	Musikalität ✓ Average	+ Excellent
Akzente in der Musik stimmen nicht mit Elementen der Freestyle-Routine überein; Wenig rhythmische Verbindungen zwischen dem Takt und den Bewegungen des Athleten.	Die Sprünge sind manchmal im Takt und im Rhythmus; es gibt einige Übereinstimmungen von Akzenten und Übergängen zwischen der Musik und der Freestyle-Routine.	Das Springen ist konsequent im Takt und im Rhythmus; exzellente Umsetzung der Akzente in der Musik, um die Freestyle-Routine zu bereichern.
Der Athlet verbindet die Musik nicht mit der Choreographie oder dem Stil.	Der Athlet übernimmt den Stil und die Stimmung der Musik.	Der Stil des Springens passt sehr gut zur Musik, die Freestyle-Routine erzählt eine Geschichte mit der Musik, kreiert eine emotionale Verbindung mit der Musik.
Keine effektive Start- und/oder End-Pose/-sequenz.	Athlet nutzt die Start- und End-Pose/-sequenz, aber ohne großen Einfluss auf die Qualität der Freestyle-Routine.	Start-Pose/-sequenz weckt eine Vorfreude auf die Freestyle-Routine, End-Pose markiert ein klares und anmutiges Ende.

#### 4.3 PFLICHELEMENTE (REQUIRED ELEMENTS)

Um sicherzustellen, dass die Freestyle-Routines abgerundet und vielfältig sind, müssen die Athleten bestimmte Tricks oder Elemente zeigen. Für jedes nicht gezeigte Pflichtelement werden Punkte abgezogen.

##### 4.3.1 ALLGEMEINES

- Athleten müssen den Sprung, der ein Level erhalten kann, erfolgreich ausführen, damit dieser als Required Element gewertet wird.
- Required Elements können einzeln oder in Kombinationen präsentiert werden.
- Athleten können mehrere Required Elements mit einem Trick erfüllen

- Required Elements können innerhalb jedes Schwierigkeitslevels gezeigt werden. Athleten müssen keinen weiteren Sprung nach einem Required Element ausführen.
- Allerdings muss der Athlet sofort nach Beendigung des Pflichtelements über sein Seil springen
- In Single Rope Pair und Team Freestyle Events müssen Required Elements von allen Athleten synchron gezeigt werden
- In Double Dutch und Wheel Events können Required Elements durch einen Athleten oder eine Kombination an Athleten gezeigt werden (Es müssen nicht alle Athleten an dem Trick teilnehmen, damit dieser gewertet werden kann.)

#### 4.3.2 SINGLE ROPE

- 4 verschiedene Mehrfachsprünge (Multiples)
  - Elemente, bei denen das Seil innerhalb eines Sprunges mehr als einmal unter den Füßen des Athleten durchgezogen wird
- 4 verschiedene Turnelemente (gymnastics) und/oder Power Skills
  - Skills erfordern von den Athleten folgendes :
    - Das Springen von den Händen, den Unterarmen oder von einer Startposition in der die Hände oder Unterarme den Boden berühren
    - zu sitzen
    - auf dem Rücken zu liegen (Rückenlage)
    - auf dem Bauch zu liegen (Bauchlage)
    - in einer Crab- oder Splitposition zu sein
    - gleichzeitig den Kopf unterhalb und die Beine oberhalb des Hüftlevels zu führen
- 4 verschiedene Wickler (wraps) und/oder Seilwürfe (releases)
  - Ein Release zählt vom Loslassen eines/mehrerer Griffe durch den Athleten bis dieser das Seil fängt und einen anderen Sprung zeigt.
  - Ein Wrap umfasst das Springen/Überspringen/Übersteigen des Seils während das Seil um den Körper (oder Teile des Körpers) des Athleten gewickelt ist.

Weitere Required Elements für Single Rope Pair und Single Rope Team Freestyle:

- 4 verschiedene Interaktionen
  - Springer-Interaktionen sind Elemente, bei denen sich die Athleten gegenseitig unterstützen, sich ein Seil teilen, einen anderen Athleten mit dem eigenen Seil einfangen (scoop) und/oder einen Sprung zeigen bei dem sie sich unter-/übereinander befinden

#### 4.3.3 DOUBLE DUTCH

- 4 verschiedene Schwingertricks
  - Schwingen der Seile anders als das Standard Double Dutch oder zusammen in der gleichen Richtung
  - Standard Double Dutch schwingen = Schwingen der Seile in entgegengesetzte, unterschiedliche Richtung ohne Multiples
- 4 verschiedene Turnelemente (gymnastics) und/oder Power skills
  - Skills erfordern von den Athleten folgendes:
    - Das Springen von den Händen, den Unterarmen oder von einer Startposition in der die Hände oder Unterarme den Boden berühren

- Zu sitzen
- auf dem Rücken zu liegen (Rückenlage)
- auf dem Bauch zu liegen (Bauchlage)
- in einer Crab- oder Splitposition zu sein
- gleichzeitig den Kopf unterhalb und die Beine oberhalb des Hüftlevels zu führen

In Double Dutch Freestyle Events, in denen mehr als drei Athleten in derselben Freestyle-Routine springen, müssen darüber hinaus folgende Required Elements gezeigt werden:

- 4 verschiedene Interaktionen
  - Springer-Interaktionen sind Elemente, bei denen sich die Athleten gegenseitig unterstützen, einen Sprung unter-/übereinander und/oder körperlich miteinander verbunden zeigen

#### 4.3.4 WHEEL

- 4 verschiedene Mehrfachsprünge (multiples)
  - Elemente, bei denen das Seil innerhalb eines Sprunges mehr als einmal unter den Füßen des Athleten durchgezogen wird
- 4 verschiedene Turnelemente (gymnastics) und/oder Power Skills
  - Skills erfordern von den Athleten folgendes:
    - Das Springen von den Händen, den Unterarmen oder von einer Startposition in der die Hände oder Unterarme den Boden berühren
    - Zu sitzen
    - auf dem Rücken zu liegen (Rückenlage)
    - auf dem Bauch zu liegen (Bauchlage)
    - in einer Crab- oder Splitposition zu sein
    - gleichzeitig den Kopf unterhalb und die Beine oberhalb des Hüftlevels zu führen
- 4 verschiedene Wickler (wraps) und/oder Seilwürfe (releases)
  - Ein Release zählt vom Loslassen eines/mehrerer Griffe durch den Athleten bis dieser den Griff/die Griffe fängt und einen anderen Sprung zeigt.
  - Ein Wrap umfasst das Springen/Überspringen/Übersteigen des Seils, während das Seil um den Körper (oder Teile des Körpers) des Athleten gewickelt ist.
- 4 verschiedene Interaktionen
  - Springer-Interaktionen sind Elemente, bei denen sich die Athleten gegenseitig unterstützen, einen Sprung unter-/übereinander und/oder körperlich miteinander verbunden zeigen. Darüber hinaus, wenn sie in Bezug zu den Judges die Seiten wechseln (z.B. Platzwechsel).

#### 4.4. Repeated Skills

Der Required Element Judge ist dafür zuständig die Wiederholungen von Sprüngen zu zählen und notiert das Level des gezeigten Sprunges.

Jedes Mal, wenn der exakt gleiche Sprung mit einem Level von 3 und höher klar wiederholt wird, so wird das Level des Sprunges vom Gesamtleve abgezogen. Wenn ein Sprung mit Level 3 oder höher klar wiederholt wird (mehr als einmal gezeigt wird), notiert der required Element Judge eine Wiederholung, wie auch das Level des Sprunges.

Variationen, die nicht als Wiederholungen zählen.

- Richtungswechsel (vorwärts zu rückwärts)
- Verschiedene Wege in oder aus dem Sprung heraus zu gehen

Variationen, die als Wiederholungen zählen:

- Die Ausführung eines Sprunges auf der anderen Seite oder mit einem anderen Arm
- Die Ausführung eines Sprunges in eine andere Richtung relativ zur Wettkampffläche (Bsp. Blickrichtung nach Norden, Süden, usw.)
- Die Ausführung durch einen anderen Athleten (oder Kombination von Athleten) in einem Freestyle

Für die Wiederholungen im Double Dutch ist es sinnvoll, den Sprung als Ganzes zu sehen (Als Kombination von Springer- und Schwingeraktivität): Einstieg, Ausgang Springer- und Schwingertricks. Allgemein gesprochen: "Was zwischen zwei Sprüngen passiert". Jegliche Veränderung im Schwinger- oder Springertrick bringt einen anderen "Overall- Sprung" mit sich. Ein einfacher Wechsel der Springer, wobei der exakt gleiche "Overall-Sprung" ausgeführt wird, ist immer noch eine Wiederholung.

## 4.5 ABZÜGE

### 4.5.1 FEHLER

Ein Fehler wird wie folgt definiert:

- jedes Stoppen des Seils, es sei denn der Athlet wickelt das Seil (wraps), wechselt die Richtung des Seils, hält das Seil an einem Körperteil fest und/oder fängt das Seil in einer Pose
- wenn der Athlet bei einem Seilwurf (release) versucht, das Seil zu ergreifen und es an keiner Stelle des Seils zu greifen bekommt
- wenn das Seil während eines Elementes aus der Hand des Springers gerissen wird

Wenn eine Unterbrechung des Seilflusses auftritt, die nicht den oben genannten Kriterien entspricht, wird dies als „bobble“, nicht als Fehler, definiert und folglich nicht als Fehler gewertet. Es wird jedoch von den Presentation Judges bei der Bewertung berücksichtigt.

Ein weiterer Fehler kann beim nächsten Versuch, über das Seil zu springen, passieren.

In Single Rope Events kann ein Team mehrere Fehler gleichzeitig erhalten, wenn der Fehler in einem anderen Seil/Set an Seilen geschieht.

Fehler werden pro Seil/Set an Seilen gewertet und nicht pro Athlet. Wenn während einer Single Rope Pair Interaction, Wheel Events und Double Dutch Events ein Fehler geschieht, wird dies als ein Fehler gewertet (nicht ein Fehler pro Athlet).

### 4.5.2 FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)

Eine Feldüberschreitung passiert jedes Mal, wenn ein Teil des Körpers des Athleten den Boden außerhalb der Wettkampffläche berührt. Die Grenzmarkierung wird als im Feld bewertet.



Wenn eine Feldüberschreitung auftritt, dürfen die Kampfrichter keinen der Sprünge, die außerhalb der Wettkampffläche gezeigt werden, bewerten. Sie fahren mit dem Wert fort, sobald sich der Springer wieder innerhalb der Wettkampffläche befindet.

Ein Athlet kann keine zusätzlichen Abzüge zur Feldüberschreitung erhalten, bevor er nicht einen Sprung erfolgreich innerhalb der Wettkampffläche abgeschlossen hat.

Die Judges zählen alle Feldüberschreitungen während einer Freestyle-Routine. Eine Feldüberschreitung entspricht dem Wert eines Fehlers.

#### 4.5.3 ZEITÜBERSCHREITUNGEN (TIME VIOLATIONS)

Wenn ein Athlet sich bewegt, um seine Freestyle-Routine zu beginnen, bevor seine Musik zu hören ist, oder wenn ein Athlet Sprünge oder auf zur Freestyle-Routine gehörende Bewegungen ausführt, nachdem das Endsignal ertönt ist, liegt eine Zeitüberschreitung vor.

Es können maximal zwei Zeitüberschreitungen pro Freestyle-Routine vorliegen. Die Kampfrichter zählen alle Zeitüberschreitungen während einer Freestyle-Routine. Eine Zeitüberschreitung entspricht dem Wert eines Fehlers.

## 5. WERTEN VON SHOW FREESTYLE EVENTS (JUDGING SHOW FREESTYLE EVENTS)

### 5.1 SCHWIERIGKEIT/LEVEL (DIFFICULTY)

Difficulty Judges vergeben ein Level für jeden von den Athleten gezeigten Sprung. Die Kampfrichter bewerten die Sprünge nicht, wenn 25% des Teams sie nicht zeigen (z.B. durch einen Fehler oder wenn sie still stehen/sich nicht bewegen). (Beispiel: 12 Athleten zeigen vier 3er-Wheel, ein 3er-Wheel macht einen Fehler. Die Kampfrichter geben keine Punkte bis alle 3er-Wheels wieder aktiv springen).

Das Schwierigkeitslevel der gezeigten Sprünge wird entsprechend den tabellarischen Übersichten in den Kapiteln Single Rope (Kapitel 4.1.2), Double Dutch (Kapitel 4.1.3) und Wheel (Kapitel 4.1.4) bewertet. Long Rope und Traveller werden nach den folgenden Schwierigkeits-Faktoren bewertet.

#### 5.1.1 LANGSEIL (LONG ROPE)

Die Disziplin Long Ropes ist das Springen und Schwingen in beliebiger Art mit einem Seil mit der Mindestlänge von 6 Metern. Einige Beispiele beinhalten (aber sind nicht darauf reduziert): triangle, umbrella, rainbow und das giant wheel.

#### **Startlevel 0 (nicht bewertet) (Starting level of 0 (not scored))**

2 Schwinger, die sich nicht selbst einfangen, fangen einen anderen Springer im Double Bounce mit einem Seil ein.

Je ein Schwierigkeitslevel wird für folgendes hinzugefügt:

#### **Schwinger-Elemente (Turner Skills)**

- Mehrere oder alle Long Ropes werden gekreuzt/in eine andere Richtung geschwungen
  - Beispiel: Einfache Eggbeater und einfache Umbrellas sind beide Level 1
- Schwinger fangen einen anderen Schwinger ein
  - Beispiel: Rainbow, Thai Long Rope oder Varianten davon wie Matrix
- Jedes weitere von jedem Schwinger auf der Fläche geschwungene Seil
  - Beispiel: Basic Triangle (3 Schwinger mit einem oder mehreren Springern) entspricht Level 1, da alle Schwinger 2 Seile schwingen
  - Weiteres Beispiel: Einfacher Umbrella ist weiterhin ein Level 1, da jeder Schwinger ein Seil schwingt. Es wird kein Level addiert (die Seile zu verkreuzen würde ein Level addieren)
- Single Bounce Einfangen, plus 1 extra Level für jeden Mehrfachsprung (Multiple)
  - Beispiel: +2 für Double Under Einfangen, +3 für Triple Under Einfangen, etc.
- Schwinger fangen sich selbst ein
  - +1 für einen Schwinger und +2 für beide Schwinger im selben Seil
- Aufeinanderfolgendes Einfangen (Shotgun Einfangen/ kein Sprung zwischen den Springern)
- Alle Schwinger bewegen sich und/oder rotieren während des Einfangens
- Schwinger zeigen Sprünge während des Einfangens
  - Verwendung entsprechender Double Dutch (Kapitel 4.3.1) oder Wheel (Kapitel 4.1.4) Schwierigkeitslevel, um diese zum allgemeinen Schwierigkeitslevel des Sprunges zu addieren

### ***Springer-Elemente (Jumper Skills)***

- Mehr als eine Person springt in einem oder allen Long Rope(s)
  - Maximal 1 Level zusätzlich unabhängig von der Anzahl der Springer
  - Beispiel: Einfacher Rainbow mit einem Single Rope Springer in beiden Long Ropes ergibt ein Level 3 (+1 Level für Einfangen der Schwinger im Long Rope, +1 Level für mehr als einen Springer im Long Rope, +1 Level für die Kombination der Disziplinen Single Rope im Long Rope)
- Athleten führen einen Sprung aus, während sie eingefangen werden
  - Die Schwierigkeitslevel aus den Kapiteln Single Rope (Kapitel 4.1.2), Double Dutch (Kapitel 4.1.3) und Wheel (Kapitel 4.1.4) werden auf das allgemeine Schwierigkeitslevel des Sprunges addiert
- Athleten bewegen und/oder rotieren, um eingefangen zu werden, während sich die Schwinger bewegen
- Athleten wechseln die Formation, während sich die Schwinger bewegen
  - Beispiel: Rotation in einer Linie, Bewegung von einem Bild ins andere, Platzwechsel etc.

### ***Kombination von Disziplinen***

- +1 Level für jede zusätzliche Kombination von Disziplinen

### 5.1.2 TRAVELLER

Ein Traveller ist es, wenn ein Athlet einen oder mehrere Athleten in einer Sequenz einfängt. Als Minimum muss in dieser Sequenz ein Athlet einen anderen Athleten einfangen und darauffolgend den nächsten Athleten einfangen mit maximal einem Zwischensprung.

### ***Startlevel 0 (nicht bewertet) (Starting level of 0 (not scored))***

1 Traveller/Springer nutzt einen Double Bounce mit einem oder mehr Sprüngen zwischen dem Einfangen (scoops)

Je ein Schwierigkeitslevel wird für jedes der folgenden Elemente hinzugefügt:

### ***Traveller-Elemente (traveller skills)***

- Einfangen im Single-bounce, +1 zusätzliches Level für jeden Mehrfachsprung im scoop

- o Einfangen im Single-bounce entspricht der Single Rope matrix für scoops (level 1 wenn ein Athlet von einem Traveller eingefangen wird; Level 2 wenn beide – Athlet und Traveller – im scoop springen)
- o z. B. +2 für double under scoops, +3 für triple under scoops, etc.
- aufeinanderfolgendes Einfangen (shotgun scoops/ohne Sprung zwischen den Athleten)
- rückwärts Einfangen (Traveller springt rückwärts während er den Athleten einfängt)
- Blindes Einfangen (Traveller dreht den Athleten den Rücken zu während des Einfangens; z. B. vorwärts springen und Einfangen, während der Traveller vor den Athleten steht und sie einfängt, ergibt +1, oder rückwärts springen während der Traveller hinter den Athleten steht und sie einfängt +2 [+1 für rückwärts Einfangen und +1 für blindes Einfangen])
- Rotation während des Einfangens
  - o +1 für jede 180-Grad-Drehung: 180 Grad gibt +1 Level, 360 Grad gibt +2 Level, 540 Grad gibt +3, etc.
- Traveller(s) zeigen Elemente während des Einfangens
  - o das Single Rope Schwierigkeitslevel (Kapitel 4.1.2) wird auf das allgemeine Schwierigkeitslevel des Sprungs addiert
- Multiple travellers
  - o +1 wenn eine Lücke oder ein Sprung zwischen den Mehrfachsprüngen ist, +2 wenn beide aufeinanderfolgend eingefangen werden (+1 für multiple travellers and +1 für aufeinanderfolgendes Einfangen)

### ***Athleten-Elemente (Athlete Skills)***

- Athleten führen einen Sprung aus, während sie eingefangen werden
  - o Das Schwierigkeitslevel im Single Rope (Kapitel 4.1.2), Double Dutch (Kapitel 4.1.3) und im Wheel (Kapitel 4.1.4) wird auf das allgemeine Schwierigkeitslevel des Sprunges addiert
- Athleten bewegen und/oder rotieren, um eingefangen zu werden, während sich der/die Traveller bewegt/bewegen
- Athleten wechseln die Formation, während sich der/die Traveller bewegt/bewegen
  - o Beispiel: Rotation in einer Linie, Bewegung von einem Bild ins andere, Platzwechsel etc.

### ***Kombination von Elementen (Combining Elements)***

- +1 Level für jede zusätzliche Kombination von Disziplinen
  - o Beispiel: Wheel Traveller gibt +1, Wheel Traveller eingefangen im Long Rope gibt +2, etc.

## 5.2 PRESENTATION

Es gibt im Show Freestyle Event wie bei anderen Freestyle Events zwei verschiedene Arten von Kampfrichtern. Diese Kampfrichter notieren während der gesamten Routine Zeichen für die Bewertung (+, ✓, -), mindestens aber alle 2 Sekunden.

### 5.2.1 ATHLETE PRESENTATION – FORM UND AUSFÜHRUNG

Form und Ausführung werden wie in Kapitel 4.2.1 und in der nachstehenden Tabelle beschrieben bewertet.

Form und Ausführung (Technik)		
- Basic	✓ Average	+ Excellent

Die Formationen sind minimal und/oder Linien verschoben.	Etwas Vielfalt und zumeist gerade Linien in den Formationen.	Viele verschiedene Formationen, Linien gut verteilt und gerade.
Kaum oder keine Bemühung der Athleten, das gesamte Feld zu nutzen. Zeigt einen Mangel an Elementen mit Bewegungen auf der Fläche.	Athleten nutzen die Fläche recht gut und Bewegungen werden in einem moderaten Tempo gezeigt.	Athleten nutzen die Fläche außerordentlich gut. Bewegungen auf der Fläche sind flüssig und schnell.

## 5.2.2 ATHLETE PRESENTATION – STYLE

Um Style zu bewerten, sollten die Kampfrichter darauf achten, wie die Athleten ihren Teil der Vorstellung ausführen und wie sie mit dem Publikum Kontakt aufnehmen.

- Basic	Style (Athlete) ✓ Average	+ Excellent
Unangebrachte/ablenkende Mimik und Körpersprache.	Mimik zeigt innere Konzentration und einen Mangel an Augenkontakt. Verhalten/Körpersprache lenkt weder von der Gesamtdarbietung ab noch stärkt sie diese.	Mimik und Körpersprache sind angemessen und professionell, inklusive einem natürlichen Lachen und Augenkontakt (aber nicht darauf beschränkt).
Kostüme/Uniformen lenken von der Darbietung ab und passen weder zur Musik noch zur Choreografie.	Kostüme/Uniformen lenken nicht von der Gesamtdarbietung ab, tragen aber auch nichts dazu bei.	Athleten nutzen die Kostüme/Uniformen, um die Gesamtdarbietung, die Musikalität und die Choreografie der Routine zu verbessern.
Zeigt einen Mangel an Selbstbewusstsein, kein Bemühen um Kontakt zu Kampfrichtern und Publikum. Das Verhalten auf der Wettkampffläche lenkt von der Routine ab.	Athleten mögen eine starke Performance zeigen und streckenweise mit dem Publikum Kontakt aufnehmen, es gibt aber Momente mit offensichtlich nach innen gewendeter Konzentration und dem Mangel an Kontakt.	Starke Darstellung und Bühnenpräsenz. Professionelles Verhalten wird während der Routine gezeigt.

## 5.2.3 ROUTINE PRESENTATION – ENTERTAINMENT

Entertainment wird wie in Kapitel 4.2.3 beschrieben bewertet.

## 5.2.4 ROUTINE PRESENTATION – MUSICALITY

Musikalität wird wie in Kapitel 4.2.4 beschrieben bewertet.

## 5.3 PFLICHTDISZIPLINEN (REQUIRED DISCIPLINES)

Um sicherzustellen, dass die Team Shows abgerundet und vielfältig sind, müssen die Athleten bestimmte Disziplinen zeigen. Für jede nicht vollendete Pflichtdisziplin werden Punkte abgezogen.

### 5.3.1 ALLGEMEINES

- Athleten müssen den Sprung, der ein Level erhalten kann, erfolgreich ausführen, damit dieser als Pflichtdisziplin gewertet wird.
- Athleten können mehrere Pflichtdisziplinen auf einmal ausführen.
- Pflichtdisziplinen können in jedem beliebigen Schwierigkeitslevel gezeigt werden.
- Mindestens 75% des Teams müssen involviert sein, damit die Pflichtdisziplin gewertet werden kann.

### 5.3.2 DISZIPLINEN

- Single Rope
- Double Dutch
- Wheel
- Long Ropes
- Traveller

## 5.4 ABZÜGE (DEDUCTIONS)

Abzüge werden wie in anderen Freestyle Events behandelt, mit folgenden Ausnahmen:

### 5.4.1 FEHLER (MISSES)

Die Kampfrichter zählen einen Fehler, wenn 50% der aktiven Teilnehmer des Teams zur selben Zeit in den Fehler involviert sind (siehe Kapitel 4.4.1).

### 5.4.2 FELDÜBERSCHREITUNGEN (SPACE VIOLATIONS)

Feldüberschreitungen werden bei Show Freestyle nicht bewertet.

## 6. WIEDERHOLUNG (RECOMPETING)

### 6.1 ALLGEMEINES

Der Head Judge (im Speed) oder der Floor Manager in Rücksprache mit dem Kampfgericht (im Freestyle), kontaktieren die Wettkampfleitung (tournament director) umgehend, wenn ein Athlet die Möglichkeit hat, das Event zu wiederholen. Der Athlet wartet anschließend bei der Wettkampfleitung, bis der zweite Versuch terminiert wurde.

Die Wettkampfleitung informiert den Trainer oder Teamverantwortlichen, der sich in der Coaches Box befand. Wenn dieser nicht verfügbar ist, so informiert die Wettkampfleitung den in den Wettkampfunterlagen benannten Trainer, Nationaltrainer oder Delegationsleiter. Sie haben 5 Minuten um zu entscheiden, ob der Athlet das Event wiederholt. Wenn sie sich entscheiden, das Event nicht zu wiederholen, so wird der von den Kampfrichtern ursprüngliche vergebene Wert gezählt.

Den Athleten/dem Athleten muss mindestens 10 Minuten Zeit zwischen den Versuchen gegeben werden.

Der Wert des zweiten Versuches ist der endgültige Wert für den/die Athleten.

### 6.2 PROBLEME MIT DER VIDEOAUFZEICHNUNG (VIDEO ISSUE)

Wenn eine Videoaufzeichnung erforderlich ist, aber ein Nachzählen anhand der Videoaufzeichnung bei einem Speed-Wettkampf nicht möglich ist aufgrund eines technischen Fehlers, wenn beispielsweise die Kamera das Event nicht richtig aufgenommen hat, eine Datei unabsichtlich gelöscht wurde, ein Kampfrichter die Sicht verdeckt oder der Speicherplatz oder der Akku der Kamera versagt haben, so wird den Athleten die Möglichkeit gegeben, das Event zu wiederholen.

### 6.3 SEILDEFEKT (BROKEN ROPE)

Reißt ein Seil während eines Events unabsichtlich und die Mehrzahl der Kampfrichter einigt sich darauf, dass das Seil gerissen ist, so erhält der Athlet die Möglichkeit auf einen zusätzlichen Versuch, das Event erfolgreich zu absolvieren. Nach Verlassen der Wettkampffläche jedoch kann der Athlet keinen Seilriss mehr beanspruchen.

Ein Seilriss beinhaltet folgende Elemente, ist jedoch nicht auf diese limitiert:

- Ausgefranzter Draht
- Den Griff von Seil getrennt
- Gebrochenes Seil
- Gebrochener Griff (das die Nutzung beeinträchtigt)
- Jeglicher Bruch der die Funktionalität des Seiles stoppt

Im Fall eines erneuten Risses im zweiten Versuch, so gibt es keine weitere Chance auf einen weiteren Versuch, jedoch kann ein weiteres Set an Seilen mit zur Wettkampffläche gebracht werden, welches im Fall eines erneuten Risses genutzt werden darf. Für Single Rope Events ist ein Extraseil pro Athlet erlaubt, während für Double Dutch und Wheel Events ein extra Set an Seilen erlaubt ist.

Während Team Events erhält das Team lediglich einen zweiten Versuch, unabhängig davon, von welchen Athleten das Seil reißt. Dies bedeutet, dass wenn das Seil eines Athleten im ersten Versuch reißt und das Seil eines anderen Athleten im zweiten Versuch reißt, das Team nur diesen einen zweiten Versuch erhält.

#### 6.4 MUSIKFEHLER (MUSIC FAILURE)

Wenn die Musik während eines Events ausfällt, sollte der Athlet/die Athleten fortfahren und das Event ohne Musik bis zum Ende springen. Nach dem Event wird die zuständige Person an der Musikanlage konsultiert, um herauszufinden, ob der Fehler durch die Musikanlage hervorgerufen wurde. In diesem Fall erhält der Athlet die Möglichkeit, das Event zu wiederholen.

Wenn eine andere/falsche Musik abgespielt wird, als die vom Athleten übermittelte, sollte der Athlet seine Routine innerhalb von 5 Sekunden stoppen. Wenn er innerhalb von 10 Minuten die korrekte Musik zur Verfügung stellen kann, darf er das Event wiederholen. Es wird keine Möglichkeit gegeben erneut anzutreten, wenn der Athlet die falsche Musik abgegeben hat.

## 7. BERECHNUNG VON PUNKTZAHL UND ERGEBNIS (CALCULATION OF SCORES AND RESULTS)

Das Ziel dieses Kapitels ist es, von einer breiteren Gemeinschaft unseres Sportes einfacher verstanden zu werden und gleichzeitig klar und exakt zu erklären, um keine Fragen, wie die Berechnung durchgeführt wird, offen zu lassen. Um beide Ziele zu erfüllen, werden einige Teile dieses Kapitels grau hinterlegt sein, um zu markieren, dass es sich hier um detaillierte Beschreibungen mit mathematischen Formeln handelt. Vor jedem grauen Abschnitt wird das in grau markierte Konzept so deutlich wie möglich Schritt für Schritt und mit Beschreibungen erklärt.

### 7.1 BILDEN EINES MITTELWERTS (AVERAGING)

Werten zwei Judges des gleichen Typs, so wird der Mittelwert der beiden Wertungen genommen.

Beispiel:

Judge	Score
Judge 1	112
Judge 2	114

Ergibt einen Mittelwert von

$$\frac{112+114}{2} = 113$$

Werten drei Judges des gleichen Typs, so werden die beiden Werte gemittelt, die am dichtesten zusammen liegen. Sollten die Werte gleich weit voneinander entfernt sein, so werden zu Gunsten des Springers die beiden höheren Werte gemittelt.



Beispiel:

Judge	Score
Judge 1	112
Judge 2	114
Judge 3	118

Judge 1 und 2 sind näher beieinander (2 Clicks) als Judge 2 und 3 (4 Clicks). Die Werte von Judge 1 und 2 werden gemittelt und ergeben einen Wert von 113.

Eine ähnliche Situation:

Judge	Score
Judge 1	112
Judge 2	115
Judge 3	118

Judge 1 und 2 sind 3 Clicks auseinander und Judge 2 und 3 sind ebenfalls 3 Clicks auseinander. Daher wird das höhere Paar an Werten gemittelt, was einen Wert von 116,5 ergibt.

Wenn vier oder mehr Kampfrichter desselben Typs werten, so wird der höchste und der niedrigste Wert gestrichen und die übrigen Werte werden gemittelt. Zum Beispiel:

$$\frac{Judge_1 + Judge_2 + Judge_3 + Judge_4 - Judge_{MAX} - Judge_{MIN}}{4-2}$$

Beispiel:

Judge	Score
<del>Judge 1</del>	<del>112</del>
Judge 2	115
Judge 3	118
Judge 4	119
<del>Judge 5</del>	<del>121</del>

Judge 1 und Judge 5, die den niedrigsten und den höchsten Wert gezählt haben, werden nicht berücksichtigt. Damit bleiben die Werte der Kampfrichter 2, 3 und 4, die dann gemittelt werden:

$$\frac{115+118+119}{3} = 117,33$$

## 7.2 RUNDEN VON WERTEN (ROUNDING)

Alle Variablen werden berechnet, ohne gerundet zu werden. Ausnahme bilden Großbuchstaben-Variablen und Funktionen (wie  $R$ ,  $D$ ,  $P$ ,  $M$ ,  $Q$ ,  $F_p$ ,  $L(x)$ ), welche auf zwei Nachkommastellen gerundet werden (Beispiel: wenn die Variable  $R$  ist, dann  $R = \frac{[R*100]}{100}$ ).

## 7.3 BERECHNUNG VON SPEED- UND MEHRFACHSPRUNG-ERGEBNISSEN (CALCULATING SPEED AND MULTIPLES SCORES)

Die Wertungen werden von jedem Kampfrichter gesammelt und gemittelt wie in Kapitel 7.1 beschrieben.

Dieser Mittelwert wird *a* genannt.

Fehlstarts und falsche Wechsel verursachen einen Abzug von 10 Clicks pro Fehlstart bzw. falschem Wechsel. Das Endergebnis setzt sich aus dem Durchschnitt der beiden am nächsten beieinanderliegenden Kampfrichterwerte minus der Abzüge zusammen.

Die vom Head Judge gemeldete Anzahl von Fehlstarts und falschen Wechseln wird zusammenaddiert und mit zehn multipliziert, diese Summe der Abzüge wird *m* genannt.

$$(m = (starts + switches) \times 10)$$

Das Ergebnis *R* erhält man, indem man die Abzüge *m* vom Mittelwert *a* abzieht. ( $R = a - m$ )

#### 7.4 BERECHNUNG VON FREESTYLE-WERTEN (CALCULATING FREESTYLE SCORES)

Freestyle-Bewertungen basieren auf einem kumulativen Difficulty Model, wobei Präsentation (Presentation), Pflichtelemente (Required Elements), Abzüge (Deductions) und Wiederholungen (Repeated Skills) den Wert beeinflussen können.

Das Schwierigkeitslevel (Difficulty) wird durch Addieren der Punkte von jedem gezeigten Sprung berechnet. Es gibt kein Limit für den Gesamtwert. Repeated Skills werden auf diese Weise bewertet und später abgezogen.

Präsentation (Presentation) erhöht und vermindert den Wert anhand einer Prozentzahl, die aus den Presentation-Notizen (+, ✓, -) errechnet wird.

Abzüge (Deductions) ziehen einen Prozentsatz für Fehler, Zeit- und Feldüberschreitungen ab.

Jedes nicht erfüllte Pflichtelement (Required Element) zieht eine Prozentzahl vom Gesamtwert ab.

Das Ergebnis/der Wert der Routine (bezeichnet als *R*) ergibt sich aus der Multiplikation des Schwierigkeitswertes (*D*), subtrahiert mit dem Wert der Wiederholungen (*U*) mit dem Präsentationswert (*P*), dem Wert für Abzüge (*M*) und dem Wert für Pflichtelemente (*Q*). Das Ergebnis kann nicht geringer als 0 sein.

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

Die Berechnung für jeden dieser Werte wird im Folgenden beschrieben.

### 7.4.1 SCHWIERIGKEIT (DIFFICULTY)

Es gibt keine maximale Punktzahl für den Schwierigkeitswert. Er ist die Summe aller Punkte für jedes in der Routine gezeigte Element. Immer wenn ein Sprung erfolgreich absolviert wird, wird der Wert dieses Sprunges zum Schwierigkeitswert (difficulty score) dazu addiert.

Die Punkte pro Level können mit der folgenden Formel berechnet werden, wobei  $x$  dem Level eines Sprunges entspricht  $L(x) = 0,1 \times 1,8^x$ , gerundet auf zwei Dezimalstellen. Allerdings ist ein Level 0 Sprung immer 0 Punkte wert.

Die ungefähren Punktwerte pro Sprung sind:

Level	0	0.5	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte pro Sprung	0.00	0.13	0.18	0.32	0.58	1.05	1.89	3.40	6.12	11.02

Für jeden Judge wird der Difficulty Wert durch die Multiplikation der Anzahl der absolvierten Sprünge mit dem Punktwert des entsprechenden Levels ermittelt. (Beispiel: Absolviert der Athlet beispielsweise 10 Level 1 Sprünge, bekommt er 1,8 Punkte, denn  $10 \times 0,18 = 1,8$ ).

Anschließend werden die Gesamtpunktzahlen für jedes Level addiert, um den gesamten Difficulty Wert für diesen Judge zu erhalten. Beispiel: Ein Athlet zeigt 10 Level 1 Sprünge, 10 Level 2 Sprünge und 10 Level 3 Sprünge, so erhält dieser 10,8 Punkte ( $10 \times 0,18 + 10 \times 0,32 + 10 \times 0,58 = 1,8 + 3,2 + 5,8 = 10,8$  Punkte).

Der Wert eines jedes Difficulty Judges wird durch die Multiplikation der Anzahl der Sprünge, die von diesem Judge in diesem Level aufgezeichnet wurden (bezeichnet als  $n_x$ , wobei  $x$  dem Level entspricht) mit  $L(x)$  für jedes Level. Die Ergebnisse für jedes Level einzelne Level ( $s_x$  genannt) werden addiert (die daraus resultierende Summe heißt  $d_j$ , wobei  $j$  die Zahl des Kampfrichters ist. Das heißt die Summe von Kampfrichter 1 heißt  $d_1$ , von Kampfrichter 2 heißt  $d_2$ , etc.). Beispiel:

$$s_1 = L(1) \times n_1$$

$$s_2 = L(2) \times n_2$$

$$d_1 = \sum_{n=1}^x s_n = s_1 + s_2 + \dots + s_x$$

Die Werte aller Difficulty-Kampfrichter werden gemittelt, wie in Kapitel 7.1 beschrieben, das Ergebnis wird  $D$  genannt.

### 7.4.2. Repeated Skills

Der Required Element Judge bewertet das Level des wiederholten Sprunges, der Abzug für den Repeated Skills entspricht dann der Kalkulation des Level Wertes.

Der Abzug für den Repeated Skill wird wie ein Level Wert kalkuliert. Das Ergebnis wird U genannt und kann den Wert D (Level) nicht überschreiten.

### 7.4.3 PRÄSENTATION

Der Präsentationswert wird mit dem Schwierigkeitswert multipliziert, welches den Gesamtwert erhöhen oder vermindern kann. Der Präsentationswert kann einen Einfluss von +35% bis -35% auf die Freestyle-Routine haben. Der Präsentationswert setzt sich zusammen aus:

- Form/Ausführung: 50% von 60%
- Entertainment: 25% von 60%
- Musikalität: 25% von 60%

Die Spannweite aus  $\pm 60\%$  kann mit anderen Worten aufgeteilt werden in:

- $\pm 30\%$  Form/Ausführung
- $\pm 15\%$  Entertainment
- $\pm 15\%$  Musikalität

Um den Präsentationswert zu bestimmen, werden die Notizen jedes einzelnen Judges mit einem Wert versehen. Ein "Haken/Check" ist 0 wert, ein "Minus" ist ein negativer Wert dieser Kategorie und ein "Plus" ein positiver Wert in der Kategorie.

Innerhalb jeder Kategorie werden die Durchschnittswerte der einzelnen Judges gemittelt wie in Kapitel 7.1. beschrieben. Anschließend werden alle Kategorien addiert zum finalen Präsentationswert.

Der Präsentationswert kann den Level-/Schwierigkeitswert mit einem Gesamtfaktor von  $F_p = 60\% = 0,60$  beeinflussen.

Hierbei kann die Kategorie Form und Ausführung den Wert mit einem Faktor von  $F_{p,F} = \frac{1}{2} F_p$  beeinflussen,

die Kategorie Entertainment mit einem Faktor von  $F_{p,E} = \frac{1}{4} F_p$  und

die Kategorie Musikalität mit einem Faktor von  $F_{p,M} = \frac{1}{4} F_p$ .

In Events, bei denen die Wettkampforganisation entschieden hat, keine Musik zu verwenden, werden folgende Faktoren genutzt:

die Kategorie Form und Ausführung kann den Wert mit einem Faktor von  $F_{p,F} = \frac{1}{2} F_p$  beeinflussen,

die Kategorie Entertainment mit einem Faktor von  $F_{p,E} = \frac{1}{2} F_p$  und

die Kategorie Musikalität mit einem Faktor von  $F_{p,M} = 0$ .

Die Werte jeder Kategorie (Form und Ausführung, Entertainment, Musikalität) werden von jedem Kampfrichter als  $j_F, j_E, j_M$  auf einer Skala von  $-1$  bis  $+1$  gezählt, indem die Zeichen, die der Kampfrichter in dieser Kategorie notiert hat, gemittelt werden. Hierbei zählt "-" als  $-1$  (die Menge der negativen Zeichen, die ein Judge in einer bestimmten Kategorie vergeben hat, wird  $n_{x,minus}$  genannt, wobei  $x$  die Kategorie  $F, E$  oder  $M$  beschreibt). "✓" zählt mit einem Wert von  $0$  (trotzdem sind die Zeichen wichtig, da sie Teil des Durchschnitts sind und den Wert näher an den Durchschnitt bringen; die Menge der "✓"-Zeichen, die ein Judge vergeben hat, wird  $n_{x,check}$  genannt). Ein „+“ zählt mit einem Wert von  $+1$  (die Menge der positiven Zeichen, die ein Judge in einer bestimmten Kategorie vergeben hat, wird  $n_{x,plus}$  genannt).

$$j_x = \frac{-1 \times n_{x,minus} + 0 \times n_{x,check} + 1 \times n_{x,plus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}} = \frac{n_{x,plus} - n_{x,minus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

Die Durchschnittswerte aller Kampfrichterbewertungen für jede Kategorie werden dann als  $a_F$ ,  $a_E$  und  $a_M$  gemittelt für alle Kampfrichter, die in dieser Kategorie bewertet haben (siehe Kapitel 7.1).

Um den Multiplikationsfaktor zu berechnen, der zur Berechnung des Endergebnisses herangezogen wird, werden die Durchschnittswerte  $a_x$  mit ihrem jeweiligen Faktor  $F_{p,x}$  multipliziert und zu 1 addiert, so erhält man  $P$ .

$$P = 1 + (a_F \times F_{p,F} + a_E \times F_{p,E} + a_M \times F_{p,M})$$

Alternativ können die Kategoriewerte jedes einzelnen Kampfrichters wie folgt berechnet werden

$$\frac{n_{x,minus} \times (1 - F_{p,x}) + n_{x,check} + n_{x,plus} \times (1 + F_{p,x})}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

Diese Werte werden dann pro Kategorie gemittelt entsprechend Kapitel 7.1, die Summe der Mittelwerte ist  $P$ .

#### 7.4.4 ABZÜGE (DEDUCTIONS)

Die Kampfrichter für die Pflichtelemente und für Athlete Presentation zählen die Fehler. Diese werden gemittelt, um die endgültige Zahl der Fehler zu erhalten. Jeder Fehler bedeutet 2,5% Abzug vom Gesamtwert der Freestyle-Routine.

Die Kampfrichter für Athlete Presentation zählen zusätzlich die Abzüge für Zeit- und Feldüberschreitung. Diese werden separat berechnet und gemittelt und danach auf die Zahl der gemittelten Fehler addiert. Somit ergibt sich der Gesamtwert für die Abzüge.

Jeder Abzug (Fehler, Zeit- oder Feldüberschreitung) kann die Bewertung mit einem Faktor von  $F_d = 2,5\% = 0,025$  beeinflussen.

Der Durchschnittswert der Fehler, die von den Kampfrichtern für Pflichtelemente und für Athlete Presentation notiert wurden, wird wie in Kapitel 7.1 dargelegt, berechnet. Dieser Durchschnitt wird  $a_m$  genannt und wird auf eine ganze Zahl gerundet, der Faktor  $F_d$  wird dann mit  $a_m$  multipliziert, das Ergebnis heißt  $m$ . ( $m = F_d \times [a_m]$ )

Der Durchschnittswert der zusätzlichen Abzüge (Zeit- und Feldüberschreitung), die von den Kampfrichtern für Pflichtelemente notiert wurden, wird berechnet und  $a_v$  genannt. Dieser Durchschnittswert wird ebenfalls auf eine ganze Zahl gerundet. Der Faktor  $F_d$  wird dann mit  $a_v$  multipliziert, das Ergebnis heißt  $v$ . ( $v = F_d \times [a_v]$ )

Die Fehler ( $m$ ) und die Abzüge ( $v$ ) werden zusammen addiert und anschließend von 1 abgezogen, das Ergebnis heißt  $M$  und kann nicht kleiner als 0 sein. ( $M = 1 - (m + v)$ )

## 7.4.5 PFLICHTELEMENTE (REQUIRED ELEMENTS)

Jede fehlende Ausführung eines Pflichtelements ergibt einen Abzug 2,5%. Beispiel anhand einer individuellen Single Rope Freestyle-Routine:

	Geforderte Anzahl	Ausgeführte Anzahl	Fehlende Pflichtelemente	Abzüge
<b>Multiples</b>	4	4	0	0
<b>Gymnastics/Power</b>	4	3	1	2,5%
<b>Wraps/Releases</b>	4	1	3	7,5%
<b>Gesamtabzug für fehlende Pflichtelemente:</b>				<b>10%</b>

Jedes fehlende Pflichtelement kann die Bewertung mit einem Faktor von  $F_q = F_d = 2,5\% = 0,025$  beeinflussen.

Der Durchschnittswert der fehlenden Pflichtelemente, die von den Kampfrichtern für Pflichtelemente notiert wurden, wird wie in Kapitel 7.1 dargelegt, berechnet. Dieser Durchschnitt wird  $a_q$  genannt und wird auf eine ganze Zahl gerundet, der Faktor  $F_q$  wird dann mit  $a_q$  multipliziert, das Ergebnis heißt  $q$ . ( $q = F_q \times [a_q]$ ) (Hinweis: Pflichtelemente werden pro Auftreten jedes Pflichtelements gezählt, nicht pro Gruppe von Pflichtelementen. Beispiel: wenn die Pflichtelemente 4 basic jumps und 4 double under sind und der Athlet springt 2 basic jumps und 3 double under, dann bedeutet das  $2 + 1 = 3$  fehlende Pflichtelemente)

Die fehlenden Pflichtelemente ( $q$ ) werden von 1 abgezogen, um in einen Faktor übertragen zu werden, das Ergebnis heißt  $Q$ . ( $Q = 1 - q$ )

### 7.4.6 ERGEBNIS (RESULT)

Für das Endergebnis (final score) wird der Schwierigkeits-/Levelwert genommen, subtrahiert dem Wert der repeated Skills und anhand eines Prozentsatzes für die Präsentation nach oben oder unten angepasst. Danach wird dieser Wert mit dem Prozentsatz für Wiederholungen nach unten korrigiert. Schließlich wird der Wert mit einem Prozentsatz für fehlende Pflichtelemente nach unten korrigiert. Die Mindestwertung sind 0 Punkte.

Das Ergebnis, genannt  $R$ , wird durch Multiplikation der Schwierigkeitsbewertung ( $D$ ) subtrahiert mit dem Wiederholungswert ( $U$ ) mit der Präsentationspunktzahl ( $P$ ), der Abzugspunktzahl ( $M$ ) und der Punktzahl für die fehlenden Pflichtelemente ( $Q$ ) ermittelt. Das Ergebnis kann nicht niedriger als 0 sein.

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

## 7.5 BERECHNEN VON SHOW FREESTYLE WERTEN (CALCULATING SHOW FREESTYLE SCORES)

### 7.5.1 ALLGEMEIN

Die Ergebnisse für Show Freestyle werden im allgemeinen so wie andere Freestyles bewertet, bis auf folgende Ausnahmen.

### 7.5.2 PRÄSENTATION (PRESENTATION)

Der Präsentationswert kann den Level-/Schwierigkeitswert mit einem Faktor von  $F_p = 50\% = 0,50$  beeinflussen.

Hierbei kann die Kategorie Form und Ausführung den Wert mit einem Faktor von  $F_{p,F} = \frac{1}{4} F_p$  beeinflussen,

die Kategorie Style mit einem Faktor von  $F_{p,S} = \frac{1}{4} F_p$ ,

die Kategorie Entertainment mit einem Faktor von  $F_{p,E} = \frac{1}{4} F_p$  und

die Kategorie Musikalität mit einem Faktor von  $F_{p,M} = \frac{1}{4} F_p$ .

$x$  kann  $F$ ,  $S$ ,  $E$  oder  $M$  sein für die Kategorie. Die Werte für Style  $j_s$  und  $a_s$  werden genauso berechnet wie die anderen Werte  $j_x$  und  $a_x$  und  $a_s$  wird zu  $P$  hinzuaddiert wie jedes andere  $a_x$ .

### 7.5.3 PFLICHTDISZIPLINEN (REQUIRED DISCIPLINES)

Diese werden wie die Pflichtelemente (siehe Kapitel 7.4.5) berechnet, jedoch kann eine Pflichtdisziplin entweder ausgeführt werden oder nicht, daher entspricht die maximale Anzahl der nicht ausgeführten Pflichtdisziplinen genau der Anzahl der erforderlichen Disziplinen.

Jede nicht gezeigte Pflichtdisziplin kann die Bewertung mit einem Faktor von  $F_q = 5\% = 0,05$  beeinflussen.

## 7.6 BERECHNUNG DER PLATZIERUNG (CALCULATING THE RANKING)

### 7.6.1 SPEED EVENTS

Der Athlet oder die Mannschaft mit dem höchsten Ergebnis ( $R$ ) wird an erster Stelle (Platz 1) platziert. Der Athlet mit dem zweithöchsten Ergebnis wird auf den zweiten Platz (Rang 2) gesetzt, usw.

Im Falle eines Gleichstandes, bei dem die Anzahl der Athleten oder Mannschaften ( $m$ ) das gleiche Ergebnis ( $R$ ) haben, das den Rang ( $n$ ) ergeben würde, erhalten alle diese Athleten oder Mannschaften den gleichen Rang ( $n$ ). Das nächstbeste Ergebnis ( $R$ ) wird mit Rang plus der Anzahl der Mannschaften/Athleten ( $n + m$ ) berechnet. Beispiel: wenn 3 Athleten ( $m = 3$ ) die gleiche Speed-Wertung haben und auf Platz 4 liegen, werden sie alle auf den vierten Rang (Platz 4) gesetzt. Der Athlet mit der nächsten Punktzahl wird auf den siebten Platz (Rang 7) gesetzt, da  $n$  gleich 4 und  $m$  gleich drei, so dass ihre Summe 7 ergibt ( $4 + 3 = 7$ ).

### 7.6.2 FREESTYLE EVENTS

Der Athlet oder die Mannschaft mit dem höchsten Ergebnis ( $R$ ) wird an erster Stelle (Platz 1) platziert. Der Athlet mit dem zweithöchsten Ergebnis wird auf den zweiten Platz (Rang 2) gesetzt, usw.

Im Falle eines Gleichstandes, bei dem mehrere Mannschaften oder Athleten das gleiche Ergebnis ( $R$ ) haben, werden die Athleten bzw. Mannschaften weiter verglichen anhand ihrer Abzugswerte ( $M$ ). Der Athlet oder das Team mit weniger Abzügen wird zuerst platziert.

Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst, werden die Athleten oder Mannschaften mit dem gleichen Ergebnis und dem gleichen Abzugswert anhand ihrer Wertung für Pflichtelemente ( $Q$ ) verglichen. Der Athlet oder die Mannschaft mit weniger fehlenden Pflichtelementen wird zuerst platziert.

Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst, werden die Athleten oder Mannschaften mit dem gleichen Ergebnis, Abzugswert und Wertung für Pflichtelemente auf der Grundlage ihres Präsentationswertes ( $P$ ) verglichen. Der Athlet oder die Mannschaft mit dem höheren Präsentationswert wird zuerst platziert.

Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst, werden die Athleten oder Mannschaften mit dem gleichen Ergebnis, Abzugswert, Wertung für Pflichtelemente und Präsentationswert auf der Grundlage ihrer Wertung für Wiederholungen ( $U$ ) verglichen. Der Athlet oder die Mannschaft mit weniger Wiederholungen wird zuerst platziert.



Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst, werden die Athleten oder Mannschaften mit dem gleichen Ergebnis, Abzugswert, Wertung für Pflichtelemente, Präsentationswert und Wertung für Wiederholungen auf der Grundlage ihrer Schwierigkeitsbewertung ( $D$ ) verglichen. Der Athlet oder die Mannschaft mit dem niedrigsten Wert wird zuerst platziert.

Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst und es gibt  $m$  Athleten oder Mannschaften mit dem gleichen Ergebnis, Abzugswert, Wertung für Pflichtelemente, Präsentation, Wiederholungen und Schwierigkeit, die alle auf dem Rang  $n$  landen würden, so werden alle diese Athleten oder Mannschaften auf dem Rang  $n$  platziert. Der Athlet oder die Mannschaft mit der nächstbesten Wertung ( $R$ ) wird auf dem Rang  $n + m$  platziert.

### 7.6.3 TURNIERPLATZIERUNGEN (OVERALL AND ALL-AROUND RESULTS)

Der Sieger der Gesamt-/Rundum-Wettbewerbe wird durch die Summe der Platzierungen in jedem Wettbewerb (event) ermittelt. Der Gewinner hat die niedrigste Rangsumme. Wenn z.B. ein Athlet in seinen drei Disziplinen Platz 1, Platz 2, Platz 3 belegt, beträgt die Summe seiner Platzierungen 6 ( $1 + 2 + 3 = 6$ ). (die Rangsumme wird  $T$  genannt)

In der Einzel-Gesamtwertung wird der Rang für den Single Rope Individual Freestyle mit 2 multipliziert, bevor er zur Rangsumme addiert wird.

Im Falle eines Gleichstandes werden die Punkte für jeden Wettkampf in eine normalisierte Punktzahl umgerechnet, um die Unterschiede zwischen den Punkten zu erhalten und dennoch die Wettkämpfe gleichberechtigt in das Ergebnis einfließen zu lassen.

Die höchste Punktzahl in einem Wettkampf erhält eine Punktzahl von 100, die niedrigste Punktzahl eine Punktzahl von 1.

Um ein Ergebnis ( $R$ ) in eine normalisierte Punktzahl umzurechnen, wird die höchste vergebene Punktzahl der Wettbewerber in diesem Event, die in die Gesamtwertung eingeht,  $h$  genannt, die niedrigste Punktzahl heißt  $l$ , der Normalisierte Wert heißt  $N$  und die folgende Rechnung wird für jeden Eintrag durchgeführt

$$N = \frac{(100-l)(R-l)}{h-l} + 1$$

In der Einzel-Gesamtwertung wird  $N$  für Single Rope Individual Freestyle mit 2 multipliziert, um Freestyle eine ähnliche Gewichtung wie Speed zu geben.

Die normalisierten Werte für alle Wettbewerbe werden dann addiert zu einem normalisierten Gesamtwert, dem tie breaker [„Gleichstandsaflöser“] (genannt  $B$ ). Der Athlet/das Team mit dem höchsten normalisierten Gesamtwert wird auf Rang 1 platziert, der zweitbeste auf Platz 2 und so weiter.

## 7.7 DIE ERGEBNISSE (THE RESULTS)

### 7.7.1 ALLGEMEINES

Alle veröffentlichten Ergebnisse müssen mit Angaben zur Identifizierung der Wettbewerbe und des/der Athleten oder der Mannschaft(en) versehen sein. Zusammen mit den Ergebnissen sollte für jeden Athleten/jede Mannschaft eine eindeutige ID, ein Name/Teamname, ein Land/ein Verein und bei Mannschaftswettbewerben die Namen der Athleten, die an dem Wettbewerb teilnehmen, veröffentlicht werden.

Ergebnisse, die als Multiplikatoren genutzt werden, sollten vorzugsweise als Prozentzahlen geschrieben werden und nicht als Faktoren. Es wird geraten -10% anstatt 0.9 zu schreiben oder +17% anstatt 1.17.

### 7.7.2 INOFFIZIELLE ERGEBNISSE

Bevor die Ergebnisse verifiziert und genehmigt werden, können einige Ergebnisse als inoffizielle Ergebnisse veröffentlicht werden. Diese sind inoffizielle Ergebnisse und werden erst dann endgültig festgelegt, wenn die Ergebnisse offiziell veröffentlicht und bekannt gegeben werden. Es ist nicht erforderlich, inoffizielle Ergebnisse zu veröffentlichen, und alle Möglichkeiten sind optional.

Bei Speed-Wettbewerben können das Ergebnis ( $R$ ) und der Rang ( $S$ ) veröffentlicht werden.

Bei Freestyle-Wettbewerben können das Ergebnis ( $R$ ), der Schwierigkeitswert ( $D$ ), der Präsentationswert ( $P$ ), der Abzugswert ( $M$ ), der Wert für Pflichtelemente ( $Q$ ), der Wert für Wiederholungen ( $U$ ) und der Rang ( $S$ ) veröffentlicht werden.

Für die Gesamtwertung können die Ergebnisse für jeden Wettbewerb ( $R$ ), die normalisierte Punktzahl für jeden Wettbewerb ( $N$ ), die normalisierte Gesamtpunktzahl ( $B$ ), der Rang für jeden Wettbewerb ( $S$ ), die Rangsumme ( $T$ ) und der Gesamtrang ( $S$ ) veröffentlicht werden.

### 7.7.3 OFFIZIELLE ERGEBNISSE

Nachdem alle Überprüfungen durchgeführt wurden, können die Ergebnisse veröffentlicht werden. Diese sollten alle Angaben enthalten, die in Abschnitt 7.7.2 aufgeführt sind, mit dem Unterschied, dass nur  $N$  und  $B$  optional sind (sie müssen veröffentlicht werden, wenn ein Gleichstand in dieser Overall oder All-Around-Kategorie aufgelöst werden musste).