FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

GEGRÜNDET 1881

CODE OF POINTS 2017-2020

SPORTAKROBATIK

Gültig ab Januar 2017

Präambel

Das technische Komitee der Sportakrobatik der FIG ist erfreut, den bestätigten Code of Points die ab dem 1. Januar 2017 in Kraft treten, zu präsentieren. Der CoP wurde in Übereinstimmung mit allgemeingültigen Regeln der FIG, den technischen Regeln der FIG sowie den technischen Regeln der Sportakrobatik erstellt. Die Kampfrichterregeln der FIG als auch die speziellen Kampfrichterregeln für die Sportakrobatik sind ebenfalls wichtige Grundlagen, die den CoP beeinflussen. Die angepassten und erweiterten Schwierigkeitstabellen werden getrennt veröffentlicht, sind aber in den Code of Points integriert.

Nach Rücksprache mit Experten der Sportakrobatik während verschiedener Treffen im letzten Wettkampfzyklus wurden die Regeln geändert. Dabei wurde aber speziell der Wunsch respektiert und ein Regelwerk geschaffen, dass stabil und ohne tiefgreifende Veränderungen ist. Insofern beeinflusst der vorliegende CoP die Vorbereitung der Athleten nicht substantiell. Aufbauend auf dem Regelwerk des letzten Zyklus, vereinfachen die vorgenommenen Änderungen das Regelwerk, damit es noch besser verstanden werden kann.

Aufbauend auf den Erfahrungen des vorangegangenen Zyklus wurde das Bewertungssystem für den CoP verändert. Die Veränderungen reflektieren das allgemeine Verständnis, dass der Ausführungswert den wichtigsten Aspekt einer Übung darstellen soll.

Alle Aspekte der Bewertung der Artistik wurden auf das Sorgfältigste überarbeitet. Die Kriterien wurden auf das Wesentliche reduziert und die Bewertungsmethoden vereinfacht. Begriffsdefinitionen wurden, wo es nur ging, an die anderen turnerischen Disziplinen angepasst.

DSAB

Anmerkungen

Bei der Neustrukturierung des Code of Points für den Wettkampfzyklus 2017 – 2020 wurde darauf geachtet, die Philosophie der Begründer der akrobatischen Gymnastik, der heutigen Sportakrobatik, beizubehalten. Es sind neue Systeme vorgeschlagen worden, die auf bisherigen guten Erfahrungen beruhen und die Kreativität, Schwierigkeit und die Arbeit der Trainer und Sportler berücksichtigen. Die Veränderungen sollen Neueinsteigern ermöglichen, sich schnell auf ein hohes sportliches Niveau zu entwickeln sowie zuversichtlich und sicher an internationalen Wettkämpfen neben den schon erfahrenen Sportlern teilzunehmen.

Der Code of Points respektiert und schätzt die Beiträge seiner Mitgliederverbände, der kontinentalen Komitees, Trainerexperten, Kampfrichter und erfahrenen Sportler bei der Modifizierung der Wettkampf- und Kampfrichterregeln.

Alle Mitglieder der Technischen Kommission der Sportakrobatik bei der FIG (2013 - 2016) haben ihren Beitrag zur Verbesserung des Code of Point geleistet. Hierzu gehörten:

Ms	Rosy Taeymans	BEL	Präsidentin
Ms	Tonya Case	USA	Vizepräsidentin
Mrs	Irina Nikitina	RUS	Vizepräsidentin
Mr	Karl Wharton	GBR	Sekretär
Ms	Nikolina Hristova	BUL	Mitglied
Mr	Yuriy Goliak	UKR	Mitglied
Mr	Frank Böhm	GER	Mitglied

Für ihre Unterstützung dankt die technische Kommission der Sportakrobatik:

Die Leitung und Unterstützung des FIG-Präsidenten, Prof. Bruno Grandi, wird ausdrücklich geschätzt. Seine Hinweise und sein Drängen auf eine fortschreitende Entwicklung der einzelnen Disziplinen waren unschätzbar für den Fortschritt, den wir in den letzten vier Jahren erreicht haben.

Des Weiteren muss die Unterstützung des Generalsekretärs, André Gueisbühler, und die des ganzen Teams des FIG – Büros erwähnt werden, ganz besonders die unseres Sportmanagers Mr Rui Vinagre. Die Großzügigkeit der Technischen Präsidenten der anderen gymnastischen Disziplinen und deren weitreichendes Wissen und Einschätzungen ermöglichte die Gestaltung dieses Code of Points. Gleichzeitig bedanken wir uns für die Beiträge der verschiedenen FIG – Kommissionen, die eine Angleichung der Wettkampfregeln der verschiedenen Disziplinen ermöglichten.

Rosy Taeymans
Präsidentin des technischen Komitees der Sportakrobatik
2013 - 2016

DSAB

Inhaltsverzeichnis

ANMERKUNGEN **3**

INHALTSVERZEICHNIS **4**

EINFÜHRUNG **6**

1.TEIL
ABSICHTEN UND ZIELE **7**

ARTIKEL 1: ABSICHTEN UND ZIELE 7

2.TEIL
DISZIPLINEN UND WETTKÄMPFE **8**

ARTIKEL 2: CHARAKTER DER DISZIPLINEN UND WETTKÄMPFE 8

3.TEIL
ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN **9**

ARTIKEL 3: VERWALTUNG VON WETTKÄMPFEN 9
ARTIKEL 4: BERUFUNGSGERICHT 9
ARTIKEL 5: DIE SUPERIOR JURY (SJ) 9
ARTIKEL 6: RECHTE UND PFLICHTEN DER WETTKÄMPFER 10
ARTIKEL 7: RECHTE UND PFLICHTEN DER TRAINER 12

4.TEIL
KAMPFRICHTER **14**

ARTIKEL 8: SUPERIOR JURY (SJ) 14
ARTIKEL 9: ZUSAMMENSETZUNG DER KAMPFGERICHTE 14
ARTIKEL 10: RECHTE UND PFLICHTEN DER AMTIERENDEN KAMPFRICHTER 15
ARTIKEL 11: VORSITZENDE DES KAMPFGERICHTS (CJP) 16
ARTIKEL 12: SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER 19
ARTIKEL 13: ARTISTIK- UND TECHNIKKAMPFRICHTER 20
ARTIKEL 14: KAMPFRICHTERKLEIDUNG 20

5.TEIL
STRUKTUR UND AUFBAU DER KÜRÜBUNGEN **22**

ARTIKEL 15: STRUKTUR DER ÜBUNGEN 22
ARTIKEL 16: LÄNGEN DER ÜBUNGEN 22
ARTIKEL 17: AUFBAU DER ÜBUNGEN 22
ARTIKEL 18: MERKMALE DER BALANCEÜBUNG 24
ARTIKEL 19: SPEZIELLE ANFORDERUNGEN IN DER BALANCEÜBUNG/PAARE 24
ARTIKEL 20: SPEZIELLE ANFORDERUNGEN IN DER BALANCEÜBUNG/DAMENGRUPPEN 25
ARTIKEL 21: ZEITFEHLER FÜR PAARE/GRUPPEN UND INDIVIDUELLE ELEMENTE 28
ARTIKEL 22: MERKMALE DER TEMPOÜBUNG 29
ARTIKEL 23: SPEZIELLE ANFORDERUNGEN FÜR TEMPOÜBUNGEN 30
ARTIKEL 24: FEHLER IN TEMPOÜBUNGEN 31
ARTIKEL 25: MERKMALE DER KOMBIÜBUNG 31
ARTIKEL 26: SPEZIELLE ANFORDERUNGEN FÜR KOMBIÜBUNGEN 32
ARTIKEL 27: DARBIETUNG DER INDIVIDUELLEN ELEMENTE IN ALLEN ÜBUNGEN 32

6.TEIL
ARTISTIK **34**

ARTIKEL 28: ARTISTIK 34

DGAB

ARTIKEL 29:DARBIETUNG/CHOREOGRAPHIE 34
ARTIKEL 30:MUSIKAUSWAHL UND AUSLEGUNG DER MUSIK 35
ARTIKEL 31:BEZIEHUNG DER PARTNER 35
ARTIKEL 32:MUSIKBEGLEITUNG 36
ARTIKEL 33:AUSWAHL DER ELEMENTE ..... **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**
ARTIKEL 34:GRÖßENUNTERSCHIEDE 36
ARTIKEL 35:DARBIETUNG ..... **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**
ARTIKEL 36:WETTKAMPFKLEIDUNG, ZUBEHÖR UND HILFSMITTEL 37

7.TEIL
AUSFÜHRUNG UND TECHNISCHE WERTUNG 39

ARTIKEL 37:AUSFÜHRUNG UND TECHNISCHE WERTUNG 39

8.TEIL
SCHWIERIGKEIT 40

ARTIKEL 38:SCHWIERIGKEIT 40
ARTIKEL 39:KÜRUNTERLAGEN 40
ARTIKEL 40:NEUE ELEMENTE 42

9.TEIL
SCHWIERIGKEIT ..... FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.

ARTIKEL 41:BEWERTUNG DER ÜBUNGEN 44
ARTIKEL 42:WERTE UND WERTUNGEN 44
ARTIKEL 43:ABZÜGE VOM GESAMTWERT 45
ARTIKEL 44:ANFECHTUNG VON WERTUNGEN 46
10. TEIL 48

FEHLERTABELLEN UND STRAFEN 48

ARTIKEL 45:STRAFEN DES CJP UND DJ 48
ARTIKEL 46:ARTISTISCHE FEHLER 49
ARTIKEL 47:TECHNISCHE FEHLER 51
ANHÄNGE 56

ANHANG 1
PROZEDUR DER VERMESSUNG DER ATHLETEN 57

ANHANG 2
ABKÜRZUNGEN 70

ANHANG 3
KURZSCHRIFT 75

DSAB

Einführung

1. Der CoP dient als Vertrag zwischen der TC-Akro, den Trainern, Sportlern und Kampfrichtern für die Teilnahme an Akrobatikwettkämpfen. Von Zeit zu Zeit kann es notwendig werden, Klarheit über die Auslegung bestimmter Artikel zu erhalten. Diese werden durch offizielle Rundschreiben, zu denen die Mitgliedsländer Zugang haben, veröffentlicht, so dass alle die notwendigen Informationen erhalten.

2. Im Falle von Widersprüchen zwischen dem Code of Points und den technischen Regeln sind die technischen Regeln ausschlaggebend.

3. Die englische Textausgabe hat bei allen Deutungen des Code of Points Vorrang.

4. Die FIG hat in Übereinstimmung mit den technischen Regeln das Copyright – Recht für alle Veröffentlichungen. In Übereinstimmung mit den gesetzlichen Vorschriften zum Kopierschutz erteilt die FIG die Erlaubnis, den Code of Points aus dem Englischen in andere Sprachen zu übersetzen und zu veröffentlichen. Es dürfen keine Kopien außerhalb des Herkunftslandes des Übersetzers ohne die Genehmigung durch die FIG verkauft werden. Eine Kopie der Texte in allen genehmigten Sprachen muss der FIG in digitalisierter Form vorliegen.

5. Die Schwierigkeitstabellen dürfen nur durch die FIG vervielfältigt werden. Das Abkopieren des Originals oder die Benutzung seines Inhalts für die Herstellung eigener Veröffentlichungen ohne schriftliche Genehmigung durch die FIG und Zahlung einer Kopiergebühr zieht eine strafrechtliche Verfolgung nach sich.

6. Der Inhalt dieses Regelwerks setzt die Richtlinien des Exekutivkomitees der FIG und seiner Kommissionen um. Der Zweck und die Ziele, die im 1. Teil dargelegt sind, spiegeln die besondere Beachtung wider, die die TC Akro der Formulierung des CoP sowie seinen Grundprinzipien widmet.

7. Die nationalen Verbände können die Regeln für interne Wettkämpfe entsprechend ihrer Anforderungen angleichen.

8. Alle kontinentalen Vereinigungen und internationalen Wettkämpfe, die durch die FIG anerkannt sind, müssen die Einhaltung der Regeln, die detailliert in den Technischen Regeln und dem Code of Points aufgeführt sind, überwachen, sofern sie nicht schriftlich von der TC – AKRO genehmigt wurden.

9. Bei der Anwendung des Code of Points treten grundsätzliche Dinge in Kraft. Jegliche Diskriminierung und Behinderung von Sportlern eines Geschlechts, einer Rasse, eines Glaubens oder eines speziellen kulturellen Hintergrundes werden abgelehnt. Allerdings gibt es Altersbeschränkungen für verschiedene Wettkämpfe.

10. Wettkämpfe für behinderte Sportler werden befürwortet und unterstützt.

DSAB

Absichten und Ziele

Artikel 1: Absichten und Ziele

1. Das vorrangige Anliegen des Code of Points besteht in der Sicherstellung, Inspiration und in der Ermutigung, neue Entwicklungen in allen Bereichen der Sportart voranzutreiben.

2. Der Code of Points sorgt zusammen mit dem Kürkatalog für objektive und einheitliche Mittel der Strukturierung, Organisation und Bewertung aller Sportakrobatik-Wettkämpfe.

3. Die Sportakrobaten und ihre Trainer werden den Code of Points sowie seine dazugehörigen Dokumente als nützliche Richtlinien für die Wettkampfvorbereitung und die Erstellung von Küren aufnehmen.

4. Mit dem Code of Points wird ein Rahmen für diese Sportart vorgegeben, der Neueinsteigern hilft, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln, welches ihnen ermöglicht, an nationalen und internationalen Meisterschaften teilzunehmen. Darüber hinaus versucht der CoP, eine Anleitung für die ständige Verbesserung der Kenntnisse und Fertigkeiten der Hochleistungssportler, Trainer und Kampfrichter zu geben.

5. Um das Verständnis derjenigen, die mit den verschiedenen turnerischen Disziplinen vertraut sind, zu erhöhen, wurde der Aufbau und die Verwendung von Fachwörtern innerhalb des CoP an den Sprachgebrauch der anderen Disziplinen angeglichen, wo immer sich das als praktikabel erwies.

6. Des Weiteren sorgt der vorliegende Code of Points für leicht verständliche Regeln, die den Zuschauern helfen, die Ästhetik und Kreativität der Darbietungen im Wettkampf zu verstehen.

DSAB

Disziplinen und Wettkämpfe

Artikel 2: Charakter der Disziplinen und Wettkämpfe

Disziplinen

1. Bei Wettkämpfen in der Sportakrobatik gibt es 5 Disziplinen:
    - Damenpaare
    - Herrenpaare
    - Mixpaare
    - Damengruppen
    - Herrengruppen

2. Man unterscheidet folgende Arten von Wettkämpfen:
    - Qualifikationen
    - Teamranking (siehe TR)
    - Finalwettkämpfe

3. Einzelheiten zu den verschiedenen Wettkampftypen und ihren Eigenheiten sowie Regeln für deren Organisation und Durchführung sind in den allgemeinen Artikeln der technischen Vorschriften der FIG zu finden.

4. Regeln für die Wettkampfteilnahme sind ebenfalls in den technischen Regeln beschrieben. Einige von ihnen werden im Kürkatalog näher ausgearbeitet. Bestimmungen speziell für die Sportakrobatik sind in den technischen Regeln für die Sportakrobatik enthalten. Dazu gehören:
    - Art des Wettkampfes
    - Struktur und Regeln für die Organisation von Wettkämpfen
    - Gerätenormen
    - Bestimmungen für Aufwärm- und Wettkampfstätten
    - Alter der Teilnehmer
    - Regeln zum Meldeschluss und der Startreihenfolge
    - Prinzipien der Auswahl und Rolle der Kampfrichter
    - Regeln für die Werbung
    - Dopingkontrolle
    - Ethikregeln
    - Bestimmung der Finalisten
    - Festlegung der Mannschaftswertungen
    - Festlegungen bei Punktgleichheit
    - Festlegungen der Platzierungen

DSAB

Organisation und Durchführung von Wettkämpfen

Artikel 3: Verwaltung von Wettkämpfen

1. Bei allen FIG - Veranstaltungen sollten folgende Offizielle anwesend sein:
   - Vertreter des FIG Exekutiv-Komitees
   - Technische Kommission der Sportakrobatik bei der FIG
   - Berufungsgericht
   - Superior Jury
   - Hauptkampfrichter
   - Schwierigkeitskampfrichter
   - technische Kampfrichter
   - Artistikkampfrichter
   - Organisationskomitee
   - Sekretariat
   - Medizinisches Personal und Anthropometrist
   - Technischer Direktor
   - Verantwortlicher für die Wettkampfmatte
   - Ordner
   - technisches Personal
   - Presse

Artikel 4: Berufungsgericht

1. Das Berufungsgericht sichert die Befolgung der FIG – Richtlinien, der technischen Regeln, der Regeln im Umgang mit den Medien und der Öffentlichkeit und anderer FIG – Regeln und Richtlinien.

2. Siehe Anhang 8, Aufgaben der SJ, Artikel 1.

Artikel 5: Die Superior Jury (SJ)

1. Siehe Anhang 8, Aufgaben der SJ, Artikel 2.

DSAB

2. Die SJ überwacht alle Teile eines Wettkampfes, angefangen von den Vorbereitungen bis zum Ende. Das beinhaltet die Aufnahme von Verbindungen zur ausrichtenden Förderation und allen Personen, die in 3.1 aufgelistet sind, die Vorbereitung der Trainings- und Wettkampfausstattung und deren Räumlichkeiten, die Überwachung des Verhaltens der Sportler, Trainer, Kampfrichter und Offiziellen während des Trainings und Wettkampfes, das Organisieren von Seminaren für Kampfrichter sowie die Auswertung des Sportereignisses nach Schließung der Wettkampfstätte.

3. Bei FIG – Veranstaltungen besteht die SJ normalerweise aus dem Präsidenten der TC und den anderen sechs Mitgliedern der TC Akro.

4. Die Mitglieder der SJ dürfen keinerlei Verantwortlichkeiten bei den nationalen Mannschaften während der gesamten Wettkampfperiode übernehmen.

5. Mit Ausnahme von disziplinarischen Sanktionen sind alle Entscheidungen der SJ während des Wettkampfes endgültig. Diese Entscheidungen werden sofort nach dem Wettkampf ausgewertet und nach schweren Bewertungsfehlern der Kampfrichter erfolgt eine Berichtigung.

Aufgaben der SJ

6. Die SJ überwacht die Größenvermessung der Athleten, um abzusichern, dass sie nach den Richtlinien, wie sie im Anhang 1 aufgeführt sind, vonstattengeht.

7. Sie benennt einen Vertreter, der während der Nachmessung eines Wettkämpfers anwesend ist, bei dem die Messung strittig war bzw. wenn der Anthropometrist die Anwesenheit aus anderen Gründen anfordert.

.

Artikel 6: Rechte und Pflichten der Wettkämpfer

Rechte der Wettkämpfer

1. Die Teilnehmer dürfen bei jedem Wettkampf nur in einer sportakrobatischen Disziplin starten.

2. Die Bereitstellung sicherer Trainingsstätten, deren Ausstattung mit der während des Wettkampfes vergleichbar ist, muss abgesichert werden.

3. Durch den Trainer und Delegationsleiter werden die Wettkämpfer über den Trainingsplan informiert. Wenigstens eine Trainingseinheit muss auf der Wettkampffläche ermöglicht werden, wenn möglich mit entsprechender Fernsehbeleuchtung.

4. Zum Aufwärmen vor jeder Wettkampfkür wird entsprechend dem Zeitplan eine Einturnmatte mit gleichen Bedingungen wie die Wettkampfmatte (außer Fernsehbeleuchtung) zur Verfügung gestellt. Während des Einturnens sind dabei nicht mehr als 6 Paare oder Gruppen gleichzeitig auf der Matte.

5. Die Teilnehmer dürfen eine Übung wiederholen, wenn diese durch einen nicht von ihnen verschuldeten Fehler nicht beendet werden konnte (z.B. Lichtausfall während der Übung).

DSAB

Pflichten der Teilnehmer

6. Die Teilnehmer achten die vorhandenen Statuten, technischen Regeln, den Code of Points und den Sportlereid.

7. Sie beachten die entsprechenden Altersregelungen für den jeweiligen Wettkampf, so wie es in den technischen Regeln vorgeschrieben ist.

8. Alle Sportler sind höflich zu den Offiziellen, anderen Sportlern, ihren eigenen und anderen Trainern und Zuschauern. Sie benehmen sich jederzeit angemessen, mit Würde und sportlicher Fairness.

9. Die Kenntnis und das Einhalten der Trainings- und Wettkampfzeiten ist Pflicht.

10. Die Wettkämpfer müssen 1 Stunde vor ihrem Start in Wettkampfkleidung bereit sein. Der technische Leiter hat in Absprache mit der SJ die Erlaubnis, aufgrund von Ausfällen anderer Teilnehmer die Startzeit nach vorn zu verlagern.

11. Allen Aufforderungen der Wettkampfoffiziellen ist Folge zu leisten.

12. Das Anbringen von Markierungen auf der Wettkampfmatte zur Unterstützung der Kür ist nicht gestattet.

13. Die Sportler erscheinen zur Siegerehrung pünktlich und in korrekter Kleidung.

14. Die Sportler erscheinen zur Messung der Körpergröße zur angegebenen Zeit und am entsprechenden Ort.

Strafen

15. Jeglicher Regelverstoß eines Teilnehmers zieht eine Verwarnung oder eine Bestrafung durch den Vorsitzenden der SJ nach sich.

16. Regelverstöße bei der Siegerehrung bzw. absichtliche Missachtung der Regeln zum Auftreten auf dem Podium werden folgende Strafen in Übereinstimmung mit TR 8.5 nach sich ziehen:
    - Die Medaille und das Preisgeld werden aberkannt.
    - Die Ergebnisliste wird überarbeitet, der entsprechende Teilnehmer wird auf den letzen Platz gesetzt.
    - Die Medaille und das Preisgeld werden entsprechend der neuen Siegerliste vergeben.
    - Trotzdem kann die während des Wettkampfes erreichte Punktzahl für die Weltrangliste gewertet werden.

17. Bei außergewöhnlichen Umständen, z.B. Krankheit, kann der Vorsitzende der SJ die Abwesenheit eines Sportlers von der Siegerehrung ohne Strafe entschuldigen.

18. Eine weitere Regelverletzung irgendeiner Art bewirkt eine Strafe.

19. Wettkämpfer, die nicht zur angegebenen Zeit zur Vermessung erscheinen bzw. diese behindern (d.h. versuchen zu betrügen), indem sie die Anweisungen nicht befolgen oder die versuchen, eine für sie günstige Messung durch irgendwelche andere Mittel zu erreichen, werden von der Wettkampfteilnahme ausgeschlossen.

DSAB

Artikel 7: Rechte und Pflichten der Trainer

Rechte der Trainer

1. Sie erhalten Informationen über die Startreihenfolge.

2. Die Trainer erhalten einen Zeitplan für das vorbereitende Training, das mindestens zwei Stunden für ein bis zwei Trainingseinheiten an den zwei Tagen vor Wettkampfbeginn beinhaltet.

3. Die Bereitstellung sicherer Trainingsstätten, deren Ausstattung mit der während des Wettkampfes vergleichbar ist, muss abgesichert werden.

4. Die Trainer erhalten Dokumente, die die Trainings- und Wettkampfzeiten betreffen und müssen täglichen Zugang zu den Wertungen während der Wettkämpfe haben. Jeder Mannschaftstrainer hat außerdem das Recht auf einen entsprechenden Platz in der Nähe der Wettkampfmatte, um die Übung seiner Athleten während des Wettkampfes zu beobachten.

5. Bei Welttitelkämpfen bekommen sie Informationen über den korrekten Starttermin (Zeit/Ort) und jegliche Probleme mit den Kürunterlagen, die die speziellen Anforderungen oder den Schwierigkeitswert einer Übung betreffen, vor dem Wettkampf.

Pflichten der Trainer

6. Die Trainer müssen jederzeit ehrlich, integer, sportlich fair und im Interesse des Sports und der Sportakrobatik handeln.

7. Die Trainer sollen sich gegenüber allen Sportlern, Kampfrichtern, Trainern und Offiziellen respektvoll, zuvorkommend und höflich verhalten sowie in Übereinstimmung mit den Menschenrechten, Kinderschutzgesetzen und den ethischen Grundsätzen der FIG handeln.

8. Sie haben die Aufgabe für ihre eigene und die Sicherheit ihrer Sportler zu sorgen.

9. Außerdem müssen sie dem Code of Points, den technischen Regeln, den ethischen und Verhaltensregeln sowie den Regeln, die Öffentlichkeit betreffend, und den Anti-Doping-Regeln verpflichtet sein.

10. Jeglicher verbaler, telefonische oder andere Kontakt mit Kampfrichtern aller Mannschaften im Aufwärmbereich oder während des Wettkampfes ist untersagt. Verstöße dagegen ziehen die sofortige Disqualifikation des/der betroffenen Kampfrichter/s für den speziellen Wettkampfteil und eine formale Verwarnung für den Kampfrichter und Trainer nach sich.

11. Es ist die Pflicht jedes einzelnen Trainers, die Korrektheit und Vollständigkeit der Kürunterlagen vor der Abgabe zu prüfen.

12. Innerhalb von 30 Minuten vor Wettkampfbeginn müssen die Schwierigkeitskampfrichter über jegliche, auch unbedeutende, Änderungen des Kürinhalts mit Zeichnung und entsprechender Valuezahl informiert werden.

DSAB

13. Der Schwierigkeitskampfrichter wird über grundsätzliche kleinere Veränderungen der Kür und damit der Kürzeichnungen (gezeichnetes Element mit Angabe der Valuezahl) mindestens 90 Minuten vor Wettkampfbeginn informiert.

14. Nr. 14 fehlt, es geht bei Nr. 15 weiter!

.

Strafen

15. Trainer, die sich nicht an die Regeln halten und versuchen zu betrügen, einen Kampfrichter bei seiner Wertung zu beeinflussen, sich beleidigend gegenüber anderen Wettkämpfern, Kampfrichtern, Trainern oder Offiziellen verhalten bzw. diese beschimpfen, werden sofort aus der Wettkampfhalle durch die Superior Jury verwiesen. Eine Rückkehr an die Wettkampfstätte ist nur mit Erlaubnis der SJ möglich und ist mit einer offiziellen Verwarnung an den Trainer und an das Land verbunden.

16. Bei einer nochmaligen Regelverletzung folgt eine Bestrafung.

17. Verwarnungen werden während eines ganzen Zyklus bei allen offiziellen FIG – Wettkämpfen beibehalten. Wenn z.B. ein Trainer während der WM eine Verwarnung wegen schwerer Verletzung der Regeln erhält und eine weitere in einer anderen FIG – Veranstaltung, wird automatisch ein Antrag auf Bestrafung an die Disziplinarkommission gerichtet. (siehe Verhaltenskodex Artikel 3)

18. Diejenigen Trainer, die während des Wettbewerbes nicht in der offiziellen Kleidung erscheinen, werden angewiesen, die Wettkampfhalle zu verlassen. Auch hier ist eine Rückkehr nur mit dem Einverständnis der SJ möglich.

19. Die Bestrafung von Trainern und nationalen Verbänden erfolgt in Übereinstimmung mit dem Code disziplinarischer Maßnahmen der FIG sowie deren ethischem Code.1

DSAB

Kampfrichter

Artikel 8: Superior Jury (SJ)

1. Die SJ besteht aus:
   - dem Vorsitzenden der TC
   - zwei Artistikexperten
   - zwei Technikexperten
   - zwei Schwierigkeitsexperten

2. Bei FIG – Weltklassewettbewerben sind die Mitglieder der SJ normalerweise die Mitglieder des technischen Komitees. In Abwesenheit eines Mitglieds der TC Akro kann einer der am höchsten eingestuften Kategorie I – Kampfrichter diesen Platz einnehmen.

Artikel 9: Zusammensetzung der Kampfgerichte

1. Das Kampfgericht für jeden Sportakrobatikwettkampf setzt sich normalerweise zusammen aus:
   - 1 Vorsitzenden des Kampfgerichtes CJP
   - 2 Schwierigkeitskampfrichtern DJ
   - 4 Technikkampfrichtern EJ
   - 4 Artistikkampfrichtern AJ
   - 1 Linienrichter (nicht verbindlich) LJ
   - 1 Zeitkampfrichter (nicht verbindlich) TJ
   - 2 Referenzkampfrichter Technik (Anh. 4 WCH) RE
   - 2 Referenzkampfrichter Artistik (Anh. 4 WCH) RA

2. Die Vorgehensweise zur Ernennung und dem Einsatz von Kampfrichtern bei einem speziellen Wettkampf sind in den speziellen Kampfrichterregeln für Sportakrobatik, Artikel 7, beschrieben.

3. Wenn es die Anzahl der Kampfrichter erlaubt, werden Zeit- und Linienkampfrichter von denjenigen zur Verfügung stehenden Wertungsrichtern ernannt, die nicht für die Kampfgerichte ausgewählt wurden.

4. Wenn ein Land zwei Kampfrichter für einen Wettkampf einsetzen darf, kann einer von seinem Verband – soweit das möglich ist – als technischer, der andere als Artistikkampfrichter vorgeschlagen werden. Allerdings müssen alle Kampfrichter bei FIG – Wettkämpfen darauf vorbereitet sein, in beiden Positionen zu werten.

5. Wenn ein Verband nur einen Kampfrichter vorschlägt, so wird per Los entschieden, ob er als DJ, Technik- oder Artistikkampfrichter im Wettkampf fungiert.

DSAB

6. Alle Kampfrichter der Sportakrobatik müssen in der Lage sein, in einer der offiziellen Sprachen zu kommunizieren. Dolmetscher müssen an vorher festgelegten Plätzen an der Wettkampfstätte zu finden sein, so dass sie leicht verfügbar sind, falls es notwendig ist.

Artikel 10: Rechte und Pflichten der amtierenden Kampfrichter

Rechte

1. Alle Kampfrichter besitzen das Recht, für ihr Wissen und ihre Kompetenz geachtet zu werden, vorausgesetzt, sie arbeiten in Übereinstimmung mit den Ethik- und Verhaltensregeln der FIG.

Pflichten der Kampfrichter vor dem Wettkampf

2. Die Kampfrichter müssen im Besitz einer gültigen FIG – Lizenz und einer Zulassung sein und diese zur Kontrolle und Abzeichnung durch die Superior Jury bei allen FIG, kontinentalen und internationalen Wettbewerben vorlegen.

3. Um auf den Wettkampf vorbereitet zu sein, müssen sie im Vorfeld den Code, die technischen Regeln, die Kampfrichter-, Ethik- und Verhaltensregeln studiert haben.

4. Sie müssen, bevor die Kürunterlagen kontrolliert werden, ihren eigenen Nationaltrainern bei der Kontrolle aller Kürunterlagen helfen.

5. Sie müssen für die Aufzeichnung zu den Küren während des Wettkampfes entsprechendes Papier/Formulare mitbringen.

6. Alle Kampfrichter nehmen an ausgewiesenen Seminaren, praktischen Unterweisungen im Bewerten und Einweisungen vor, während und nach dem Wettkampf teil. Versäumnisse führen zur Enthebung des Amtes, wenn sie nicht aufgrund von Umständen zustande kamen, die von der SJ genehmigt worden sind.

Pflichten der Kampfrichter während des Wettkampfes

7. Sie kennen den Kampfrichter – Eid, handeln in seinem Sinn und sind bei seiner öffentlichen Verlesung während der Eröffnungszeremonie anwesend.

8. Die Kampfrichter halten sich streng an die technischen Regeln, den Code of Points, die Kampfrichterregeln sowie den Kampfrichter – Eid. Verstöße ziehen eine verbale Verwarnung vom Präsidenten der SJ, eventuell auch über den CJP, nach sich. Im Fall eines weiteren Verstoßes in diesem oder einem anderen Wettkampf des gleichen Zyklus wird der Kampfrichter in Übereinstimmung mit den herrschenden FIG – Kampfrichterregeln, den Ethik- und Verhaltensregeln bestraft.

9. Die Kampfrichter tragen die offizielle Uniform. Es wird ihnen untersagt zu werten, wenn sie nicht in korrekter Kleidung erscheinen.

10. Sie haben während des Wettbewerbes keine anderen Verpflichtungen.

DSAB

11. Während des Wettkampfes ist es den Juroren nicht gestattet, andere Aufgaben zu übernehmen bzw. mit einem der Trainer oder Athleten während des Einturnen oder Wettkampfes auf irgendwelche Art Kontakt zu haben. Sollte es trotzdem zu einem Kontakt kommen, hat er die sofortige Suspendierung des Kampfrichters vom entsprechenden Wettkampfteil und einer gleichzeitigen Verwarnung zur Folge.

12. Den Anweisungen der SJ und der CJP ist Folge zu leisten.

13. Das rechtzeitige Erscheinen des Kampfrichters an seinem Platz sowie der Aufenthalt, ohne mit anderen Kampfrichtern, Trainern oder Sportlern über Wertungsfragen zu sprechen bzw. Signale jeglicher anderen Art auszutauschen, ist Pflicht. Jeder Verletzung dieses Grundsatzes wird nachgegangen und mündet in einer sofortigen Verwarnung oder Strafe.

14. Die Kampfrichter müssen sich schriftliche Notizen, einschließlich der Kurzschrift (Anhang 5), machen, die dem CJP oder der SJ auf Verlangen am Ende ausgehändigt werden müssen. Zuwiderhandlungen werden verfolgt und resultieren in einer sofortigen Verwarnung oder Bestrafung.
    - Eine Nachfrage zur Wertung wird dann vorgebracht, wenn es einen großen Unterschied zwischen der Wertung eines Kampfrichters oder eines Kampfgerichtes zu der des Experten der SJ gibt und außerdem auch für die Auswertung nach Beendigung des Wettkampfes.
    - Wenn keine Rechtfertigung für diese Wertung vorlag, erhält/erhalten der/die Kampfrichter eine Verwarnung oder Strafe, in Abhängigkeit vom Schweregrad.

15. Alle Kampfrichter notieren sich am Ende einer Übung sofort ihre Wertungen.
    - Dabei dürfen sie ihre Wertung dann nicht ändern, nachdem diese registriert wurde, wenn der CJP keine Erlaubnis dafür erteilte (Alle Änderungen werden vom CJP aufgenommen und nach der Auswertung des Wettkampfes berücksichtigt.).
    - Die Aufforderung bzw. die Erlaubnis, eine Wertung zu ändern, kann dann erfolgen, wenn ein Fehler beim Aufschreiben der Wertung erfolgte.

16. Die Kampfrichter bleiben an ihren Plätzen am Ende eines Wettkampfabschnittes und während der Siegerehrung, bis sie vom Vorsitzenden der SJ entlassen werden.

Artikel 11: Vorsitzende des Kampfgerichts (CJP)

1. Die Vorgehensweise bei der Ernennung zum CJP ist in den speziellen Kampfrichterregeln für Sportakrobatik geregelt.

2. Die Ernennung der CJPs wird den nationalen Verbänden und dem Organisationskomitee des entsprechenden Wettkampfes durch den Vorsitzenden der TC Akro durch das Büro der FIG mitgeteilt.

3. Alle CJPs besitzen das Recht, für ihr Wissen und ihre Kompetenz geachtet zu werden.

4. Sie müssen zu jeder Zeit ethisch korrekt handeln und das ethische und disziplinarische Regelwerk der FIG befolgen.

DSAB

5. Sie müssen die Anweisungen der SJ befolgen.

6. Jeder CJP leitet und überwacht das Werten eines Kampfgerichtes während des ganzen Wettkampfes. Die Zusammensetzung des Kampfgerichtes ändert sich dabei bei jeder Wettkampfdisziplin. Jeder CJP muss darauf vorbereitet sein, Entscheidungen in allen fünf akrobatischen Disziplinen treffen zu können.

7. Wenn bei einer FIG – Veranstaltung genügend Kampfrichter zur Verfügung stehen, werden die CJPs durch Zeitkampfrichter, die die Länge einer Übung messen, und durch Linienrichter, die jeden Schritt über die Mattenbegrenzung hinaus durch das Heben eines Fähnchens anzeigen, assistiert.

Pflichten des CJP vor dem Wettkampf

8. Sie haben den CoP, die Kampfrichterregeln, -statute und die damit verbundenen technischen Regeln studiert.

9. Sie organisieren, überwachen, helfen und leiten die Arbeit der DJs bei der Kontrolle der Richtigkeit der Kürunterlagen für die Übungen, die während des Wettkampfes gezeigt werden.

10. Sie sichern, dass die DJs die Kontrolle der Kürunterlagen spätestens 8 Stunden vor dem Wettkampfbeginn abgeschlossen haben.

11. Sie vergewissern sich, dass die Kürunterlagen der Startreihenfolge nach sortiert sind, kopiert und an die entsprechenden Personen ausgeteilt wurden.

12. Sie wenden sich mit der Bitte um Klärung jeglicher Angelegenheiten, die während der Vorbereitungsphase für Verunsicherung sorgten, an die SJ.

Pflichten des CJP während des Wettkampfes

13. Der CJP **kann** den Abbruch bzw. Neubeginn einer Übung erlauben, wenn ein Fehler der Musikanlage (ohne Abzüge) vorlag oder die Musik an der falschen Stelle begann (mit oder ohne Abzug).

Der CJP **muss:**

14. die offizielle Kleidung der CJPs, wie in Artikel 14.2 aufgeführt ist, tragen.

15. das Kampfgericht für einen geordneten Einmarsch in die Wettkampfhalle für einen Abschnitt des Wettbewerbes oder die Siegerehrung zusammenrufen und außerdem den geschlossenen Auszug der Kampfrichter nach dem offiziellen Signal des Vorsitzenden der SJ organisieren.

16. das Zeichen für die Wettkämpfer geben, wenn sie die Wettkampfmatte betreten und ihre Übung beginnen dürfen.

17. Aufzeichnungen in Kurzschrift darüber anfertigen, was in einer Übung gezeigt wurde.

18. die Länge der Übung messen und darauf achten, dass die Mattenbegrenzung nicht übertreten wird. (Wenn möglich, erhält er Hilfe durch einen Zeitkampfrichter und Linienrichter.)

DSAB

19. in Übereinstimmung mit Artikel 43.2 Abzüge vom Endwert vornehmen.

20. die Wertungen der Kampfrichter erhalten und kontrollieren, ob die Werte stimmen.

21. sich an jeden Kampfrichter wenden, der einen Schreib- oder Rechenfehler gemacht hat.

22. einschreiten, indem er einen Kampfrichter bittet, seine Wertung zu überdenken, wenn:
    - der DJ ein Problem im Zusammenhang mit dem Schwierigkeitswert eines Elements oder des Schwierigkeitswerts in Übereinstimmung mit Artikel 43.3 hat.

23. einschreiten, wenn
    - ein Linienrichter einen Fehler übersehen hat,
    - der Zeitkampfrichter einen Fehler begangen hat.

24. einen Wert vor dem Start des nächsten Teilnehmers berichtigen, wenn nicht ein schwerwiegendes Problem bzw. ungenügend Zeit zur Problembehebung zur Verfügung steht. In diesem Fall
    - bittet der CJP um eine zunächst vorläufige Wertung
    - schlägt er dem Vorsitzenden der SJ vor, dass am Ende des Wettkampfdurchgangs und vor der Siegerehrung die Sachlage geklärt wird.

25. die A –, E –, D – Wertungen, das Endergebnis sowie die Abzüge öffentlich anzeigen, wenn die Wertungen nicht durch den Vorsitzenden der SJ innerhalb des erlaubten Zeitrahmens gestoppt werden bzw. ein vorläufiges Ergebnis bekanntgeben, wenn die endgültige Wertung noch einer Überarbeitung bedarf.

26. von der SJ informiert werden, wenn eine Anfrage zu einem Schwierigkeitswert anhängig ist (siehe Anhang 8).

    Bei offiziellen Wettkämpfen der FIG werden Anfragen, wie im Anhang 4 ausgeführt – Aufgaben der SJ, Vorgehen bei Anfragen – behandelt.

    Bei Anfragen bei Wettkämpfen, wo keine vollständige SJ anwesend ist:
    - berät er sich mit den DJs und lässt sich die Richtigkeit ihrer Wertungen erklären.
    - und nachdem er seine eigene Wertung überprüft hat, arbeitet er gemeinsam mit dem Vorsitzenden der SJ an der Lösung des Problems.
    - Während des Wettkampfes werden angemessene Entscheidungen getroffen und eine vollständige Untersuchung wird nach dem Wettkampf in Übereinstimmung mit den Kampfrichter- und ethischen Regeln stattfinden.

27. am Ende eines jeden Wettkampftages einen schriftlichen Bericht an die SJ über jegliche Probleme, die auftraten, verfassen.

DSAB

Artikel 12: Schwierigkeitskampfrichter

1. Es gibt zwei DJs unterschiedlicher Nationalität für jede Wettkampfdisziplin. Ein DJ ist maximal für 3 Disziplinen verantwortlich.

Pflichten der DJs vor dem Wettkampf

2. Bei FIG – Wettkämpfen treffen sich die DJs unter Leitung und Unterstützung des CJP, um die vorgeschlagenen Schwierigkeitswerte jedes Elements der Kürübungen, wie in der Kürzeichnung angegeben, zu prüfen. Der CJP wird die Hilfe des Schwierigkeitsexperten der SJ in Anspruch nehmen, wenn eine Sachlage nicht abgeklärt werden kann.

3. Zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt und Ort weisen die DJs die Trainer auf Ungenauigkeiten bei den Kürzeichnungen in den angegebenen Schwierigkeitswerten von zu turnenden Elementen hin. Jegliche daraus folgende Änderung der Kürunterlagen müssen vom Trainer in Absprache mit den DJs spätestens 90 Minuten vor Wettkampfbeginn abgestimmt werden.

4. Ungenauigkeiten in den Kürunterlagen, die sich während des Wettkampfes zeigen, werden sofort, wenn der Fehler gefunden wurde, korrigiert, auch wenn der Trainer darüber vor dem Wettkampfbeginn nicht mehr informiert werden konnte. Solche Fehler eines Schwierigkeitskampfrichters können mit einer Strafe belegt werden.

5. Die DJs errechnen den Schwierigkeitswert für die Übung. Nach der Festlegung des Schwierigkeitswertes müssen die Kürunterlagen mit Datum versehen und von den DJs unterzeichnet werden.

6. Sie versichern sich mindestens 8 Stunden vor Wettkampfbeginn, dass die Kürunterlagen vollständig und der Startreihenfolge nach geordnet sind. Der CJP und die Experten der SJ erhalten Kopien der entsprechenden Kürunterlagen vor Beginn des Wettkampfes.

7. DJs haben das Recht, unwesentliche Veränderungen der Kürunterlagen wegen außerordentlichen Gründen bis 30 Minuten vor Beginn des Wettkampfes zu akzeptieren. Die Änderung **muss** dem CJP und den Experten der SJ gemeldet werden.

Pflichten der DJs während des Wettkampfes

8. Sie bestätigen gemeinschaftlich den Vorwert und den erreichten Schwierigkeitswert der gezeigten Übung in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.

9. Sie verständigen sich mit dem CJP über Abzüge vom Endwert.

10. Auf der Kürunterlage vermerken sie:
    - die gezeigten Elemente
    - Veränderungen der Valuezahl der Elemente
    - Zeitfehler
    - korrigierte Schwierigkeitswerte

11. Sie Sie ermitteln laut Artikel 43.3 die Abzüge, die vom Endwert gestrichen werden.

DSAB

12. Wenn ein Fall sich auf den Schwierigkeitswert eines Elementes bezieht oder der D – Wert nicht berechnet werden kann, bitten die DJs um Unterstützung durch den CJP. Sollte es dann immer noch keine Lösung geben, fordert der CJP als erstes die Hilfe des zuständigen Experten der SJ an und danach die des Vorsitzenden der SJ, wenn es bis dahin zu keiner Lösung kam. Der Fall sollte vor Beginn des nächsten Starts geklärt werden. Wenn das nicht möglich ist, wird bis zum Ende des Wettkampfdurchganges eine vorläufige Wertung angegeben, die aber noch vor der Siegerehrung in eine endgültige Wertung umzuwandeln ist.

13. Am Ende jedes Qualifikationswettkampfes und nach dem Finale geben die DJs die Kürunterlagen an den Vorsitzenden der SJ zur nachfolgenden Analyse zurück.

Artikel 13: Artistik- und Technikkampfrichter

1. Bei FIG – Wettkämpfen werden die Technik- und Artistikkampfrichter durch Auslosung bestimmt (spezielle Kampfrichterregeln 2017).

2. Die Artistikkampfrichter bewerten die dargebotene Übung hinsichtlich artistischer Leistungen in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.

3. Die Technikkampfrichter bewerten die dargebotene Übung hinsichtlich technischer Fehler in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.

4. Die Übungen werden ohne Diskussionen mit anderen Personen bewertet.

5. Wenn ein Fehler bei der Aufzeichnung der elektronischen Wertung auftritt, muss der Kampfrichter diesen Fehler sofort dem CJP anzeigen, der dann in Übereinstimmung mit Artikel 11.21 handelt. Der CJP wird dann die umgehende Einreichung der schriftlichen Fehleraufzeichnungen verlangen, um sicherzugehen, dass die Anzeige des Kampfrichters gerechtfertigt war.

6. Außer dem Fall, wie in 13.5 beschrieben, sind keine Wertungsveränderungen nach deren Anzeige erlaubt., wenn nicht der Kampfrichter vom CJP oder dem Vorsitzenden der SJ dazu aufgefordert wird, eine Wertung zu überdenken. Eine Änderung der entsprechenden Wertung ist aber nicht zwingend, der Kampfrichter kann sich weigern. Allerdings kann diese Weigerung in einer Verwarnung oder Bestrafung enden. Außerdem werden sofort die schriftlichen Notizen des entsprechenden Kampfrichters angefordert und die Sache wird bei der Wettkampfanalyse noch einmal besprochen.

Artikel 14: Kampfrichterkleidung

1. Die FIG TC Akro trägt die FIG – Kleidung bei allen Wettkämpfen und offiziellen Veranstaltungen.

2. Die Kampfrichter tragen die offizielle Kleidung, wenn sie während eines Wettkampfes zum Werten eingesetzt sind. Im laufenden Zyklus werden die Sportakrobatikkampfrichter Folgendes tragen:

DSAB

- eine schwarze Jacke mit der Anstecknadel der FIG und dem nationalen Emblemanstecker am linken Jackenaufschlag
- ein schwarzer Rock (Frauen) oder eine lange schwarze Hose (Männer und Frauen)
- ein weißes Hemd (Männer und Frauen) oder eine Bluse (Frauen, mit oder ohne Kragen)
- CJP: ein hellblaues Hemd oder Bluse (Frauen, mit oder ohne Kragen)
- einen FIG – Schlips (Männer), der direkt bei der FIG gekauft werden kann
- einen FIG – Schal (Frauen), der direkt bei der FIG gekauft werden kann
- schwarze Schuhe (keine Sandalen) oder saubere Turnschuhe, wenn es der Organisator fordert; Absätze, die die Abdeckung der Gymnastikmatte beschädigen, müssen vermieden werden
- das Haar muss gepflegt sein und darf die Sicht nicht beeinträchtigen
- wenn Schmuck getragen wird, muss er von seinem Erscheinungsbild her professionell aussehen.

DSAB

Struktur und Aufbau der Kürübungen

Artikel 15: Struktur der Übungen

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Wettkämpfer zeigen drei Kürarten: eine Balance-, eine Tempo- und eine kombinierte Übung. Dabei hat jede die ihr eigenen Merkmale.

2. Alle Küren müssen auf einem 12 x 12 m Reuterboden, der mit den FIG – Ausrüstungsnormen übereinstimmt, zur Musik vorgetragen werden. Für Balance- und Kombiübungen nutzen die Vierergruppen der Männer eine Landematte (siehe Ausrüstungsnormen), um Absprünge von Pyramiden zu unterstützen (siehe Einschränkungen 20.21).

3. Die Übungen beginnen mit einer statischen Position, werden durchgängig choreographisch gestaltet und enden in einer statischen Position.

4. Die Struktur einer Übung ist Teil der Artistik.

5. Es gibt spezielle Anforderungen und Einschränkungen für den Aufbau jeder der Übungen. Alle speziellen Anforderungen müssen mit den Elementen erfüllt sein, die in der Kürunterlage verzeichnet sind.

   Ausnahme: Wenn ein Element, das nicht durch den Trainer in der Kürunterlage eingezeichnet ist, dargeboten wird, erhalten die Sportler keinen Schwierigkeitswert für dieses Element. Sie bekommen einen Abzug von 0,3 für die falsche Kürunterlage, aber das Element zählt für die speziellen Anforderungen.

Artikel 16: Längen der Übungen

1. Alle Balance- und Kombi-Übungen haben eine Maximallänge von 2:30 Minuten, die Tempo-Übung von 2:00 Minuten. Es gibt kein gefordertes Zeitminimum. Es gibt eine Toleranz von 2 sec., bevor ein Fehler für das Überziehen der Zeit gegeben wird.

2. Der erste Ton der Musik ist der Beginn der Gesamtzeit der Übung. Das Ende der Darbietung ist die letzte Musiknote, die mit einer Halteposition der Partner übereinstimmen muss.

Artikel 17: Aufbau der Übungen

1. Alle Übungen setzen sich zusammen aus Gruppen- oder Paarelementen, die dem Charakter der Übung entsprechen.

2. Balanceübungen müssen Kraft, Balance, Flexibilität und Beweglichkeit demonstrieren.

DSAB

3. Tempoübungen müssen Flugphasen von Würfen und Schleudern sowie vor dem Fangen zeigen.

4. Kombiübungen beinhalten sowohl Elemente, die für die Balanceübung als auch solche, die für die Tempoübung charakteristisch sind.

5. Die Anzahl der Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, ist auf ein Maximum von **acht** Paar-/Gruppenelementen in **allen** Übungen beschränkt.

6. Es gibt spezielle Anforderungen (SR) für die Gestaltung jeder Übung.

7. In allen Übungen müssen die Paare oder Gruppen die erforderliche Anzahl und Typen von Partnerelementen, die für die jeweilige Übung charakteristisch sind, zeigen.

8. Individuelle Elemente können in allen Übungen gezeigt werden, um Schwierigkeitspunkte zu erhalten, aber sie sind **nicht** zwingend erforderlich. Werden sie gewählt, müssen sie aus den Schwierigkeitstabellen genommen werden.

9. **Individuelle Elemente**

Statischer Halt und Kraft	z.B. Handstände, Kopfstände, Fußstände, Ellbogen-, Schulter- und Hüftstände sowie deren Halt; power lifts
Biegsamkeit	z.B. Spagate, Überschläge, Brücken
Beweglichkeit	z.B. Rollen, Räder (einschließlich freier Räder und Überschläge) und Kombinationen von Elementen mit Landung auf dem Boden mit einer kurzen Fixierung der Endposition
Sprünge	Rondat, Flic Flac, Salto, Handstand Überschlag …. Die Elemente müssen aus der Bewegung geturnt und auf einem oder beiden Beinen, entsprechend der Charakteristik des Elements, gelandet werden.

In **allen** Übungen beträgt die Anzahl der individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, für jeden Partner **maximal drei (3)**.

Individuelle Elemente mit einem statischen Halt (z.B. Arabesken oder Handstände) dürfen nicht mit Unterstützung eines Partners geturnt werden, um für die Schwierigkeit zu zählen. Diese Elemente müssen für 2 Sekunden gehalten werden.

Individuelle Elemente können einzeln oder in Serie gezeigt werden, aber sie dürfen sich nicht überschneiden. Z.B. ein Rückwärtsüberschlag ins Spagat, dann der Halt im Spagat zählen als ein Element, nicht als zwei separate.

10. In allen Übungen wird das Zeigen eines verbotenen Elements mit jeweils 1,0 Abzug bestraft. Ein verbotenes Element zählt nicht für die Schwierigkeit und auch nicht für die speziellen Anforderungen.

DSAB

11. In einer Übung werden identische Elemente oder Links (bei Paaren, Gruppen oder individuell) **nur einmal** für die Schwierigkeit gezählt. Elemente, die häufiger als erlaubt wiederholt werden, zählen nicht mit zur Erfüllung der speziellen Anforderungen. Um als „identisch" zu gelten, muss das Element in **allen** Merkmalen identisch sein.

12. Der Schwierigkeitswert von Paar-, Gruppen- und individuellen Elementen, einschließlich der choreographischen Elemente, werden im Kürkatalog festgelegt.

Artikel 18: Merkmale der Balanceübung

1. Charakteristisch für die Balanceübung ist, dass die Partner bei der Darbietung von Paar-/Gruppenelementen im ständigen Kontakt bleiben.

2. **Charakteristische Elemente für Balanceübungen**

Statischer Halt	Paar-/Gruppenelement, das für 3 Sekunden in einer Position gehalten wird
Aufbau	Bewegung, die am Boden oder auf einem Partner beginnt und in einer Halteposition an einem höheren Punkt endet
Bewegung des Oberpartners Bewegung der Basis bei Paaren	Bewegung von einer Position zur anderen wobei die letzte Position 3 Sekunden gehalten werden muss
Verwandlungen	von einem Stützpunkt zu einem anderen.

3. Alle statischen Elemente der Paare und Gruppen, die einen Schwierigkeitswert erhalten sollen, müssen in der Kürunterlage verzeichnet sein und für mindestens 3 Sekunden gehalten werden.

4. Wenn ein Aufgang oder eine Bewegung einen Schwierigkeitswert erhalten soll und in der Kürunterlage gezeichnet ist, muss die Endposition für 3 Sekunden gehalten werden.

Artikel 19: Spezielle Anforderungen in der Balanceübung/Paare

1. Paarübungen beinhalten mindestens 5 charakteristische Balanceelemente. Jedes Element muss dabei mindestens ein Value haben.

2. Ein Handstand aus einer frei zu wählenden Position aus den entsprechenden Tafeln der Schwierigkeitstabellen muss vom Oberpartner ohne Unterstützung des Partners geturnt werden.

3. Für jedes fehlende Element oder fehlende spezielle Anforderung werden 1,0 Punkte abgezogen.

Einschränkungen für Paare

DSAB

4. In einer Übung kann der Oberpartner die gleiche Position (z.B. Handstand auf zwei Händen) viermal wiederholen (zwei statische Halts und zweimal während der Bewegung der Basis). Danach wird kein Schwierigkeitswert mehr für Basis oder Top vergeben, wenn sich der Oberpartner nicht in eine andere Position mit einer anderen Schwierigkeit verändert.

5. Nicht mehr als 4 Elemente mit Schwierigkeitswert dürfen in Serie bzw. in unmittelbarer Abfolge gezeigt werden.

6. Die Basis darf die gleiche Veränderung in einer Übung unabhängig von der Position des Oberpartners nicht wiederholen.

7. Die Basis darf den Stützpunkt während einer Bewegung nicht verändern.

8. Wenn Ober- und Unterpartner gleichzeitig eine Bewegung ausführen, darf der Oberpartner sich nur einmal während der Bewegung des Unterpartners verändern.

9. Wenn ein Ober- oder Unterpartner sich in einer Position befindet, die wegen unzulässiger Wiederholung oder Einschränkungen bzw. weil die Position mit 0 Value im Schwierigkeitskatalog steht, keinen Schwierigkeitswert erhält, wird kein zusätzlicher Schwierigkeitswert für die Halteposition oder die Bewegung des/der Partner erteilt.

Klarstellungen für Paare

10. Definition eines Elements mit Schwierigkeitswert: siehe Anhang 2
    - statischer Halt des Oberpartners + Basisposition
    - Aufgang (einschließlich der Halteposition von Ober- und Unterpartner)
    - Bewegung des Oberpartners+ statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners
    - Startposition des Oberpartners + Bewegung des Unterpartners + statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners
    - Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Bewegung des Unterpartners + statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners

11. Am Ende einer Veränderung der Basis auf den Boden, z.B. in den Sitz oder ins Spagat, muss die Hand bzw. beide, die zur Unterstützung der Bewegung genutzt wurden, während des Haltens der Position vom Boden gelöst werden. Bleibt die Hand während des Haltens auf dem Boden, wird ein technischer Abzug von 0,5 wegen zusätzlicher Unterstützung vorgenommen.

Artikel 20: Spezielle Anforderungen in der Balanceübung/Damengruppen

1. Es müssen mindestens 2 getrennte Pyramiden verschiedener Kategorien aus dem Kürkatalog ausgewählt werden.

DSAB

2. Drei statische Haltepositionen werden jeweils 3 Sekunden fixiert.

3. Ein freier Handstand aus einer der vielen Positionen im Kürkatalog, außer dem Planche-Handstand, muss in wenigstens einer Pyramide gezeigt werden. (Diese spezielle Anforderung kann **nicht** durch den Mittelpartner, der als Oberpartner fungiert, erfüllt werden.)

4. Für jedes fehlende Element oder fehlende spezielle Anforderung werden 1,0 Punkte abgezogen.

Einschränkungen für Gruppen

5. Veränderungen zählen nur, wenn keiner der Partner zwischenzeitlich den Boden berührt. Außerdem muss der Oberpartner in einer Position sein, die einen Schwierigkeitswert hat (statischer Halt oder eine Bewegung).

6. Ein Schwierigkeitswert für eine Veränderung wird nur dann gegeben, wenn von einem 3-Sekunden-Halt zu einem neuen 3-Sekunden-Halt gearbeitet wird.

7. Der Oberpartner kann Schwierigkeitspunkte für die gleiche Position während der Übung erhalten für:
   - zweimaliges Halten
   - zweimal für eine Veränderung

8. In einer festen Pyramide oder einer mit max. 3 Basispositionen wird der Schwierigkeitswert nur erteilt, wenn max. 4 statische Positionen je 3 Sekunden gehalten werden mit folgender Ausnahme: Kat. 2- Pyramiden (2 Oberpartner) können max. 3 statische Halts ausführen.

9. In einer Übung können maximal **4** separate Pyramiden gezeigt werden.

10. Wenn ein Ober-, Mittel- oder Unterpartner sich in einer Position befindet, die wegen unzulässiger Wiederholung oder Einschränkungen keinen Schwierigkeitswert erhält, wird kein zusätzlicher Schwierigkeitswert für die Halteposition oder die Bewegung erteilt (Ausnahme: Pyramiden mit zwei Oberpartnern).

Klarstellungen für Damengruppen

11. Wenn die speziellen Anforderungen erfüllt sind, können zusätzliche Pyramiden jeder Kategorie gezeigt werden, aber **alle** gezeigten Pyramiden müssen von einer unterschiedlichen Kategorie stammen.

12. Jede Pyramide muss neu vom Boden aus aufgebaut werden. Ausnahmen gibt es nur für Männergruppen: Während der ganzen Übung darf der Oberpartner einmal in eine Position ohne Wert gehen.

13. Eine Pyramide mit mehr als einer Basisposition wird als 1 Pyramide betrachtet.

14. In Pyramiden mit mehr als einer Basisposition legt die zuerst gezeigte Basispyramide fest, zu welcher Kategorie die Pyramide gehört.

DSAB

15. Kategorie 2 – Pyramiden sind Pyramiden mit zwei Oberpartnern. In dieser speziellen Kategorie kann einer der Oberpartner die Position ändern und erhält dafür die volle Punktzahl für die Veränderung, auch wenn der zweite Oberpartner und der Unterpartner sich nicht verändern. Wenn der zweite Oberpartner sich nicht verändert, erhält die Gruppe einen Schwierigkeitswert nur einmal für den ersten statischen Halt (auch die Basis erhält nur einmal einen Wert.).

16. Wenn sich die Partner zur gleichen Zeit bewegen, wird das als eine Bewegung betrachtet. Demzufolge zählen Bewegungen der Partner zu unterschiedlichen Zeiten als verschiedene Bewegungen (z.B. wenn der Oberpartner sich bewegt, danach der Mittel- und erst am Ende der Unterpartner, sind das 3 Bewegungen.)

17. **Verwandlungspyramiden:** Es muss sich wenigstens ein Kästchen in der Schwierigkeitstabelle ändern. Für die Wertung der ganzen Verwandlungspyramide werden alle Value für die Basis gegeben.

18. In einer Verwandlungspyramide:
    - Wenn sich der Oberpartner während der Verwandlung der Unterpartner nicht verändert, wird die Anfangsposition genutzt, um den Schwierigkeitswert für den Oberpartner festzulegen.
    - Wenn sich der Oberpartner während einer Verwandlung bewegt, wird der Schwierigkeitswert der Verwandlung aus dem Wert der Startposition des Oberpartners plus der Bewegung des Oberpartners plus dem Wert für die Verwandlung plus den Endwert für den statischen Halt und die Basisposition berechnet.
    - Der Oberpartner **darf keinen** zusätzlichen Stützpunkt während einer Verwandlung benutzen.

19. Es ist für den Oberpartner nicht erforderlich, dieselbe Position während der Bewegung und in der Endpyramide zu halten. Z.B. kann er während der Verwandlung in einer Grätsche sein und sich dann für den letzten statischen Halt in den Handstand drücken.

20. Definition eines Elements: siehe Anhang 2

DSAB

- statischer Halt des Oberpartners + Basisposition
- statischer Halt des Ober- und/oder Mittelpartners + Basisposition
- Bewegung des Ober- und/oder Mittelpartners + statische Position von Ober- und/oder Mittelpartner + Basisposition
- Startposition des Oberpartners + Veränderung der Basis/Basen + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
- Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Veränderung der Basis/Basen + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
- Aufgang + Endposition des Oberpartners + Basisposition

21. **Männergruppen:** Eine Landematte für die Balance- und Kombiübung ist gestattet, wenn sie in Kontakt mit der Außenbegrenzung der Wettkampfmatte bleibt. Sie muss während der ganzen Übung dort liegen bleiben. Der Trainer ist für die richtige Platzierung der Matte vor Beginn der Übung zuständig und muss sie unmittelbar nach dem Ende der Übung wieder entfernen.

Artikel 21: Zeitfehler für Paare/Gruppen und individuelle Elemente

1. Wenn ein 3s – Halt in der Kürunterlage vermerkt ist, aber nur für 1 oder 2s ausgeführt wird, wird entsprechend ein Zeitfehler von 0,6 bzw. 0,3 erteilt (Artikel 43.3). Das Element erhält den Schwierigkeitswert und zählt für die speziellen Anforderungen. Das trifft auch für eine Halteposition nach einer Bewegung zu. Beim Auftreten eines technischen Fehlers werden die Abzüge von den Technikkampfrichtern vorgenommen.

2. Wenn ein Paar oder eine Gruppe versucht, eine statische Position zu halten, die Pyramide aber nicht beendet bzw. weniger als 1 Sekunde hält, gibt es für diese Pyramide keinen Schwierigkeitswert und ein maximaler Abzug für Zeitfehler (0,9) wird von den DJs erteilt (Artikel 43.3). Das Element zählt nicht für die speziellen Anforderungen. Die Kampfrichter ziehen Punkte für technische Fehler ab und entweder 0,5 für das Nichtbeenden des Elementes oder 1,0 für einen Sturz.

3. Wenn die Endposition nach einem Aufgang oder eine Halteposition nach einer Bewegung keine Sekunde gehalten wird, gibt es dafür keine Schwierigkeit und ein Zeitfehler von 0,9 wird erteilt. Das Element zählt dann nicht zu den speziellen Anforderungen. Beim Auftreten eines technischen Fehlers werden die Abzüge von den Technikkampfrichtern vorgenommen. Wenn das Element 1 oder 2 Sekunden gehalten wird, kann es für die speziellen Anforderungen gelten, aber erhält trotzdem den Zeitfehler.

4. Während des Aufbaus eines Balance – Elementes bei den Paaren oder Gruppen, wenn noch keiner der Partner seine Position erreicht hat und der Oberpartner in seiner Startposition ist, wird ein Ausrutschen oder ein Sturz beim Aufsteigen oder der Aufbauphase nicht mit einem Zeitfehler bestraft. Es werden aber die entsprechenden technischen Fehler abgezogen und das Element kann wiederholt werden, um einen Schwierigkeitswert zu erhalten.

DGAB

5. Bei den Gruppen muss bei der Verwandlung der Basen von einem 3s – Halt zum nächsten 3s – Halt gearbeitet werden. Wenn er aber nur für 1 oder 2s ausgeführt wird, wird ein Zeitfehler erteilt. Das Element erhält den Schwierigkeitswert und zählt für die speziellen Anforderungen. Die Kampfrichter ziehen Punkte für jegliche technischen Fehler ab.

6. In Verwandlungspyramiden gibt es keinen Schwierigkeitswert für den statischen Halt oder die Veränderung, wenn die Start- oder Endposition weniger als 1 Sekunde gehalten wird. Diese Elemente zählen nicht für die speziellen Anforderungen und ein Zeitfehler von 0,9 wird erteilt (Artikel 43.3). Die Technikkampfrichter ziehen Punkte für jegliche technischen Fehle ab, einschließlich der für die Nichtbeendigung eines Elements oder für einen Sturz.

Individuelle Elemente

7. Wenn ein statisches Element versucht, aber nur 1s gehalten wurde, bekommt das Element einen Schwierigkeitswert. Es wird aber ein Zeitfehler von 0,3 gegeben (Artikel 43.3) und technische Fehler werden entsprechend ihrer Schwere bestraft.

8. Wenn ein individuelles Element mit statischem Halt begonnen, aber nicht vollendet bzw. weniger als 1s gehalten wurde, zählt es nicht für die Schwierigkeit. Ein Zeitfehler von 0,6 wird von den DJs erteilt (Artikel 43.3). Die Technikkampfrichter nehmen Abzüge für jegliche auftretenden technischen Fehler vor, entweder 0,5 für Nichtbeenden oder 1,0 bei einem Sturz.

Artikel 22: Merkmale der Tempoübung

1. Die Wettkämpfer müssen individuelle und unterstützte Flüge unter Benutzung einer Vielzahl verschiedener Richtungen, Drehungen, Schrauben und verschiedener Körperhaltungen zeigen.

2. Die Charakteristik dynamischer Elemente besteht darin, dass eine Flugphase eingeschlossen ist und dass der Körperkontakt der Partner nur sehr kurz ist und Flüge unterstützt bzw. unterbricht. Im Artikel 23.3 sind 4 Kategorien von Tempoelementen definiert:

Fangen von Partner zu Partner	Flug von Partner(n) zu Partner(n)
Fangen vom Boden zum Partner	Flug vom Boden zu dem/den Partner(n)
Tempoelemente	Flug vom Boden mit kurzer Unterstützung vom/von den Partner(n) um einen zusätzlichen Flug zu schaffen, bevor die Landung wieder auf dem Boden erfolgt
Abwurf	Vom Partner, ein folgender kurzer Kontakt mit dem Partner zum Boden

3. Landungen auf dem Boden dürfen unterstützt oder können frei sein, müssen aber in beiden Fällen zeigen, dass sie kontrolliert sind.

DSAB

4. Alle Tempoelemente müssen eine kontrollierte Landung zeigen. Technische Fehler für ungenügende Kontrolle werden mit Punktabzug bestraft.

5. Tempoverbindungen (Links) erlauben die unmittelbare Abfolge von Elementen, d.h. ohne Stopp oder zusätzliche Vorbereitungen von einem Element zum nächsten.

6. Individuelle Elemente werden aus dem Kürkatalogs ausgewählt.

Artikel 23: Spezielle Anforderungen für Tempoübungen

1. Es müssen mindestens 6 Paar- oder Gruppenelemente mit einer Flugphase gezeigt werden, von denen 2 gefangen werden müssen. Jedes Element, das zu den speziellen Anforderungen gezählt werden soll, muss mindestens 1 Value haben.

2. Für jedes fehlende Element und andere spezielle Anforderungen wird 1,0 abgezogen.

Einschränkungen für Paare und Gruppen

3. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert einer Übung.
   - Nicht mehr als 3 Abwürfe werden für die Schwierigkeit gerechnet (Abwürfe sind nicht vorgeschrieben).
   - Nicht mehr als 3 horizontale Fangpositionen werden für die Schwierigkeit gewertet.
   - Nicht mehr als 3 Links werden in einer Übung mit Punkten bewertet.
   - Nicht mehr als 3 identische Ausgangspositionen werden für die Schwierigkeit gewertet.
   - Nicht mehr als 4 identische Ausgangspositionen von einer Plattform werden für die Schwierigkeit gewertet.
   - Es können nicht mehr als 4 Schwierigkeitselemente in einer Serie oder in unmittelbarer Abfolge gezeigt werden.
   - Es gibt nicht mehr als 5 Landungen (Abgang PLUS Tempoelemente) auf dem Boden.

Zusätzliche Einschränkungen für Damengruppen

4. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert einer Übung bei den Damengruppen.

   - Bei einer Gruppe müssen alle drei Partner bei dem Element beteiligt sein, wenn es für die Schwierigkeit zählen soll, d.h. eine Basis kann den Top an die andere Basis „weitergeben“ und einen Schwierigkeitswert dafür erhalten. Die Unterstützung beim Landen bei einem Abgang wird nicht als aktive Beteiligung am Element betrachtet und zählt deshalb nicht für die Schwierigkeit oder die speziellen Anforderungen.

Zusätzliche Einschränkungen für Herrengruppen

5. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert und die Bewertung der Schwierigkeit einer Übung der Herrengruppen.

DSAB

- Ein Wechsel der Partner während der Flugphase wird als identisches Element betrachtet, da die Fähigkeit des Fangens gleich ist.
- Nur ein Element, das von der Männergruppe, die paarweise arbeitet, gleichzeitig oder in unmittelbarer Abfolge ausgeführt wird, kann für die Schwierigkeit gerechnet werden. Der Schwierigkeitswert der Paarelemente wird addiert und durch zwei geteilt.
- Nur ein Tempoelement, bei dem 1 Partner von den 3 anderen gemeinsam geworfen wird, kann einen Schwierigkeitswert erhalten.
- Nur ein Tempoelement, bei dem 1 Partner von den 3 anderen gemeinsam gefangen wird, kann einen Schwierigkeitswert erhalten.
- Für die Schwierigkeit zählt das horizontale Fangen nur einmal, unabhängig von der ausgeführten Variante
- Nur ein Element, bei dem 3 Partner aktiv sind und der vierte nicht am Element beteiligt ist, kann für den Schwierigkeitswert gezählt werden. Die Unterstützung beim Landen bei einem Abgang wird nicht als aktive Beteiligung am Element betrachtet.

Artikel 24: Fehler in Tempoübungen

1. Wenn ein Tempoelement begonnen, aber nicht beendet wurde, wird ein entsprechender Abzug vom Technik – Kampfrichter vorgenommen und zusätzlich 0,5 für das Nichtbeenden bzw. 1,0 für einen Sturz. Der Schwierigkeitswert für das Element geht verloren und es wird nicht für die speziellen Anforderungen gezählt.

2. Wenn alle Phasen eines Tempoelementes ausgeführt, aber der Partner unkontrolliert gefangen wurde, wird von den Technik – Kampfrichtern 0,5 für einen schweren Fehler abgezogen. Wenn der Partner beim Fangen oder Landen stürzt, wird ,0 für einen Sturz abgezogen. In beiden Fällen erhält das Element einen Schwierigkeitswert und zählt zu den speziellen Anforderungen.

Artikel 25: Merkmale der Kombiübung

1. Kombinierte Übungen bestehen sowohl aus charakteristischen Elementen der Tempo- als auch der Balanceübung.

2. Der Schwierigkeitswert von statischen Elementen der Paare und Gruppen darf die doppelte Schwierigkeit der Tempoelemente und umgekehrt die Schwierigkeit der Tempoelemente darf die doppelte Schwierigkeit der Balance- und statischen Elemente nicht überschreiten.
   Wenn die Tempoelemente 60 Value bringen, können nicht mehr als 120 Value für die Balanceelemente erteilt werden und umgekehrt. Wenn kein Gleichgewicht erreicht wird, wird der Schwierigkeitswert jenseits des erlaubten Maximums nicht erteilt.

DSAB

Artikel 26: Spezielle Anforderungen für Kombiübungen

1. Es müssen mindestens 6 Paar- oder Gruppenelemente geturnt werden, von denen 3 statische und 3 Tempoelemente sind, wobei ein Tempoelement gefangen werden muss. Jedes Element muss einen Schwierigkeitswert von mindestens 1 Value besitzen.

2. Ein nicht unterstützter Handstand aus einer der möglichen Positionen des Kürkatalogs muss vom Oberpartner geturnt werden. Diese spezielle Anforderung kann in Gruppen nicht durch den Mittelpartner, der als Obermann arbeitet, erfüllt werden.

3. Für jedes fehlende Paar- oder Gruppenelement oder andere fehlende spezielle Anforderungen gibt es einen Abzug von 1,0.

Einschränkungen

4. Es treffen alle Einschränkungen der Balance- und Tempoübung zu.

5. Nicht mehr als 2 Abwürfe zählen in der Kombiübung zur Schwierigkeit dazu.

Artikel 27: Darbietung der individuellen Elemente in allen Übungen

1. Nur die individuellen Elemente, die gleichzeitig oder in unmittelbarer Abfolge von den Partnern geturnt werden, werden für die Berechnung der Schwierigkeit herangezogen. Dabei kann die Anzahl der gezeigten Elemente der Partner unterschiedlich sein.

2. Alle 3 individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen auf der Kürunterlage verzeichnet sein. **Alle** individuellen Elemente einer Serie **müssen** auf der Kürunterlage verzeichnet sein, um einen Schwierigkeitswert zu erhalten. Wenn ein individuelles Element wiederholt wird, bzw. nicht in der Kürunterlage enthalten ist, erhält/erhalten das/die folgende/n Element/e ebenfalls keinen Schwierigkeitswert.
BEISPIEL:
Rondat – Flic Flac – gestreckter Salto = Serie = 3 Elemente
Diese Serie enthält die maximale Anzahl und **alle** 3 Elemente müssen auf der Kürunterlage verzeichnet sein. Dann zählt jedes Element für die Schwierigkeit.

3. Wenn ein Partner ein individuelles Element nicht turnt, erhält das Element/ des/der Partner keinen Schwierigkeitswert gerechnet werden.

4. Alle gezeigten und mit Schwierigkeitswert versehenen verschiedenen individuellen Elemente der Partner in einer Übung werden addiert und durch die Anzahl der Partner geteilt, um den Schwierigkeitswert der individuellen Elemente zu erhalten. Das Ergebnis wird auf die nächste ganze Zahl gerundet, bis 0,5 erfolgt ein Abrunden. D.h.:

$$\frac{\text{Summe aller gezeigten Elemente}}{\text{Anzahl der Partner}}$$

5. Die technische Ausführung der individuellen Elemente wird von jedem Partner extra bewertet.

DSAB

6. Wenn ein individuelles Element begonnen, aber nicht beendet wird, erfolgt ein Punktabzug von 0,5 vom Technikkampfrichter für Nichtbeenden des Elements. (Sollte ein Sturz vorliegen, wird ein Abzug von 1,0 erteilt.) Wenn ein Element nicht abgeschlossen wird, zählt es nicht für die Schwierigkeit. In manchen Fällen wird ein Zeitfehler für das individuelle Element gegeben, dass einen statischen Halt erfordert, z.B. beim Handstand.

DSAB

Artistik

Artikel 28: Artistik

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Artistik beschäftigt sich mit der choreographischen Struktur und der Darbietung einer Übung, der Vielzahl ihrer Inhalte, einschließlich der Auswahl von Elementen, die für die Schwierigkeit zählen. Auch die Beziehungen der Partner zueinander, die Bewegung und die Musik zählen zur Artistik.

2. Eine artistische Darbietung reflektiert die einzigartigen Qualitäten des Stils des Paares/der Gruppe, den Ausdruck und die Musikalität.

3. Eine Übung wird den Zuschauern und den Kampfrichtern dargeboten und jedes Paar bzw. jede Gruppe sollte an ihrer Originalität erkannt werden. Das muss durch die entsprechende Kleidung, die die gestaltete Übung vervollständigt, verstärkt werden.

4. Die Sportler stellen sich vor der Einnahme der Startposition vor und verabschieden sich, bevor sie nach Beendigung der Übung die Matte verlassen.

5. De Wertung der Artistik startet mit dem Kürbeginn und endet mit der Endposition der Übung. Es muss der kürzeste Weg zur Startposition gewählt werden. Die Bewegungen dahin dürfen nur einfach und ohne jegliche Choreographie bzw. Musik sein.

6. Der Abschluss der Kür muss mit dem Ende der Musik zusammenfallen und muss eine statische Position sein. Die Position darf aber kein Schwierigkeitselement sein, dass einen Abgang/Abwurf erfordert.

7. Auf der Turnmatte dürfen keinerlei Markierungen zur Unterstützung der Darbietung angebracht sein.

8. Die Sportler müssen ihre Übung ohne Hilfe der Trainer (Coaching bzw. körperliche Unterstützung) darbieten.

9. Während des ganzen Wettkampfs muss jeder Sportler Fairness in der Wettkampfarena zeigen.

Artikel 29: Darbietung/Choreographie

1. Choreographie ist definiert als Ausgestaltung der gymnastischen und artistischen Körperbewegungen durch Raum und Zeit und in Beziehung zu den anderen Partnern.

DSAB

2. Darunter versteht man die ästhetische Verbindung von Elementen, die für die Schwierigkeit zählen, Bewegungen wie z. B. Schritte, Sprünge und Drehungen. Dabei sind die kreative Raumausnutzung, die Verwendung verschiedener Laufrichtungen, Niveaus, Körperformen, Rhythmen und Geschwindigkeiten eingeschlossen.

3. Schwierigkeitselemente und Choreographie sollen den ganzen Raum und die ganze Matte ausfüllen.

4. Das Paar/die Gruppe muss auf verschiedenen Levels arbeiten.

5. Es muss eine Vielzahl von Bewegungen sichtbar werden.

6. Choreographie muss Originalität zeigen und eine einzigartige Identität des Paares/der Gruppe besitzen.

7. Bewegungen müssen mit voller Amplitude unter Ausnutzung des größtmöglichen Raumes gezeigt bzw. wie durch die Musik vorgegeben auch mit Raffinesse und Nuancen entsprechend angepasst werden.

Artikel 30: Musikauswahl und Auslegung der Musik

1. Eine gute Musikauswahl hilft bei der Strukturierung, dem Rhythmus und dem Thema einer Übung.

2. Alle Übungen werden choreographisch gestaltet, um harmonisch und ästhetisch mit dem Rhythmus und der Stimmung der Musikbegleitung zu wirken.

3. Der Übungsfluss sollte ohne Unterbrechung zwischen der Choreographie und den Schwierigkeitselementen gezeigt werden. Logische Pausen, die den Übungsfluss nicht unterbrechen, sind erlaubt.

4. Ein Paar/eine Gruppe muss die Fähigkeit zeigen, die Emotionalität der Musik durch eine bestimmte Stimmung, entsprechenden Gesichtsausdruck und Körpersprache zum Ausdruck zu bringen. Zwischen den Partnern sollte die Ausdruckskraft harmonisch sein.

Artikel 31: Beziehung der Partner

1. Es muss eine logische Verbindung zwischen den Partnern erkenntlich sein.

2. Das Paar/die Gruppe sollte die Fähigkeit besitzen, über das Zusammenspiel mit den anderen Partnern hinausgehend, das Publikum zu erreichen und zu begeistern.

DSAB

Artikel 32: Musikbegleitung

1. Alle Küren werden mit musikalischer Begleitung vorgetragen. Die Stimme kann dabei als Instrument genutzt werden und bedeutungslose Worte sind erlaubt.
   Music und Text (Wörter) können **in einer Übung** verwendet werden, sofern sie die ethischen Grundsätze der FIG respektieren. Unangemessene Texte (z.B. sexistische, verletzende, aggressive, gewalttätige…) Der Trainer muss kenntlich machen, welche der Übungen mit Textuntermalung erfolgt und das auf der Kürunterlage vermerken. Es wird eine Strafe von 0,5 durch den CJP für Verletzung der Vorschrift für Musik erteilt, wenn z.B. Text in mehr als einer Kür verwendet wird und/oder die Textuntermalung nicht auf der Kürunterlage verzeichnet ist.

2. Die Musikaufnahmen müssen von höchster Qualität sein.

3. Die Zeitmessung einer Kür beginnt mit dem Start der Musik und endet mit dem Ende der Musik.

4. Wenn ein technischer Fehler zum Ausfall der Musik führt, müssen die Wettkämpfer ihre Kür fortführen, wenn nicht der CJP ein Zeichen zur Unterbrechung gibt. In diesem Fall gibt es keinen Abzug für das Ausführen der Übung ohne Musik und die Zeit der Übung wird gestoppt.

5. Wenn die Wettkämpfer wegen der falschen Musik oder anderer technischer Fehler nicht mit ihrer Übung beginnen oder diese unterbrechen, hat der CJP/der Vorsitzende der SJ die Befugnis, ihnen einen nochmaligen Start zu erlauben, ohne Strafpunkte zu geben. Sollte das technische Problem nicht sofort beseitigt werden, hat der technische Direktor in Abstimmung mit dem CJP/Vorsitzendem der SJ die Möglichkeit, diese Übung an das Ende der laufenden Riege zu setzen.

6. Sollten die Wettkämpfer die Kür wegen schlechter Qualität oder falscher Musik, die vom Trainer eingereicht wurde, die Kür abbrechen, kann auf Entscheidung des CJP/des Vorsitzenden der SJ ein Neustart erfolgen, der aber mit einem Abzug von 0,3 vom Endwert vor sich geht.

7. Eine Übung, die einmal mit bzw. ohne Musik beendet wurde, kann nicht wiederholt werden.

Artikel 33: Größenunterschiede

1. Dieser Aspekt der Artistik und ihrer Bewertung wird durch den CJP eingeschätzt.

2. Größenunterschiede zwischen den Partnern müssen ästhetisch logisch sein.

3. Die Größe der Sportler wird vor dem Wettkampf von einem Anthropologen im Beisein des Trainers oder Delegationsleiters unter Nutzung der im Anhang 1 erläuterten Prozedur durchgeführt. Wenigstens ein Mitglied der TC Akro muss bei jeder Messung, die anfechtbar sein könnte, anwesend sein. Im Falle des Verdachtes, dass eine Messung nicht korrekt ausfallen könnte, müssen 3 Mitglieder der SJ, einschließlich des Präsidenten, anwesend sein.

4. Ein Abzug von 0,5 vom Endwert durch den CJP wird entsprechend Anhang 1 vorgenommen.

DSAB

Artikel 34: Wettkampfkleidung, Zubehör und Hilfsmittel

1. Die Wettkampfkleidung, das Zubehör und die Hilfsmittel werden vom CJP bewertet (siehe Anhang 6). Die Wettkampfkleidung muss ein **gymnastischer** Anzug sein, der in Charakter und Gestaltung die künstlerische Gestaltung der Übung unterstreicht. Sie sollte die Aufmerksamkeit nicht von der Übung der Sportler ablenken, noch sollte sie während der Übung zurechtgerückt werden.

2. Die Partner müssen gleiche oder gleichartige, sich ergänzende Kleidung tragen.

3. Frauen und Mädchen turnen in Gymnastikanzügen oder Einteilern, Einteilern mit Rock oder langen Catsuits. Fleischfarbene Hosen sind erlaubt. Einteiler können mit oder ohne Ärmel sein, aber Einteiler mit tanzähnlichen schmalen Bändern sind nicht erlaubt.

4. Röcke bei Einteilern, Hosen und Gymnastikanzügen müssen den Beckenknochen bedecken, dürfen aber nicht weiter nach unten reichen.
   - Der Stil eines Rocks (Schnitt, Ausschmückung) ist freigestellt, aber der Rock muss immer auf die Hüften zurückfallen.
   - Ein Ballett – Tutu, „Strohröckchen –Look“ und „Kleiderstil“ sind verboten.
   - Der Rock muss in den Gymnastikanzug integriert sein (Er darf sich nicht entfernen lassen.).

5. Männer und Jungen turnen in Gymnastikanzügen oder Gymnastikhemden kombiniert mit kurzen oder langen Gymnastikhosen. Einteilige Anzüge sind erlaubt.

6. Die Wettkampfkleidung soll in seiner Gestaltung das Geschlecht des Athleten berücksichtigen.

7. Sehr dunkelfarbige Beine von Hosen und einteiligen Gymnastikanzügen sind nur erlaubt, wenn diese durchgängige Farbe wenigstens von der Hüfte bis zum Knöchel mit hellen leuchtenden Farben oder Mustern unterbrochen ist. Diese Unterbrechung muss aber einfach und nicht übertrieben sein. Die Länge und Farbe des Stoffes, der die Beine bedeckt, muss an beiden Beinen gleich sein. Nur die Dekoration kann unterschiedlich sein.

8. Aus Sicherheitsgründen sind lose Kleidung, angebrachtes Beiwerk oder Accessoires nicht erlaubt. Die Kleidung von Männern und Frauen muss enganliegend sein, um den Kampfrichtern die richtige Einschätzung der Körperformen zu ermöglichen.

9. Die Kleidung muss maßvoll sein, einschließlich der Unterwäsche. Der Beinschnitt bei Einteilern darf nicht über das Hüftbein gehen. Der Halsausschnitt vorn darf nur bis zum halben Brustbein gehen und am Rücken nicht niedriger als die Schulterblätter. Spitzen- und transparentes Material am Körper muss vollständig gefüttert sein.

10. Provokative Dresse, Badeanzüge, Charakteroutfits und Fotografien im Muster sind verboten.

11. Die Wettkämpfer können mit oder ohne Turnschuhe turnen, die Schuhe müssen aber sauber und ganz sein.

DSAB

12. Das Mannschaftsemblem muss deutlich sichtbar auf der Kleidung angebracht sein. Es kann auch eingewoben oder Teil des Designs sein (wie in den FIG-Regeln des Zyklus 2017-2020 vorgeschrieben.).

13. Werbung darf nur wie in den FIG Regeln zur Werbung vorgeschrieben sein und wird überwacht.

14. Jede Verletzung der Kleiderordnung vom CJP bestraft.

Zubehör und Hilfsmittel

15. Schmuck, einschließlich Ohrringen und Piercings, Ketten, Ringe, Armbänder und –reifen, Fußkettchen, Nasen- und Nabelpiercings, sind nicht gestattet.

16. Pailletten, Steine, Kummerbund/Gürtel und Spitze müssen entweder in der Kleidung integriert oder sicher befestigt sein. Für jegliche Verletzungen wegen dieser Accessoires sind der Trainer und die Sportler selbst verantwortlich.

17. Haarspangen, Bänder und Haargummis müssen sicher befestigt werden. Auffallendes Haarzubehör, wie Tiaras, Federn oder Blumen, sind nicht erlaubt.

18. Die Bemalung des Gesichtes ist ebenfalls nicht erlaubt, jegliches Make-up muss unauffällig und untheatralisch (z.B. kein Tiergesicht) sein.

19. Zubehör, wie Gürtel oder Kopfrollen, um die Ausführung von Elementen zu erleichtern, sind nicht erlaubt.

20. Jede Verletzung wird vom CJP bestraft.

DSAB

Ausführung und technische Wertung

Artikel 35: Ausführung und technische Wertung

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Ausführung beschäftigt sich mit der Qualität der technischen Darbietung einer Übung, aber nicht mit der angewandten Technik.

2. Jede Übung wird danach bewertet, wie nahe sie an die Kriterien der perfekten Darbietung herankommt.

3. Eine Bewertung der Amplitude und der technischen Korrektheit eines jeden gezeigten Elementes erfolgt durch die Technikkampfrichter. Das beinhaltet die Streckungen, die Körperspannung und maximale Bewegungsausführung, d.h. die maximale Menge des Platzes, der benötigt wird, um das Element auszuführen. Paar-, Gruppen-, individuelle und choreographische Elemente werden hierbei berücksichtigt.

4. Körperhaltung und -linien werden nach den Kriterien für die technisch perfekte Ausführung berücksichtigt (auch die exakten Winkel).

5. Die Effizienz der Technik wird durch die Fähigkeit eingeschätzt, fließende Anfänge für Elemente zu finden, die Balance bei statischen Positionen zu halten, saubere Landungen und Elementabschlüsse zu turnen, den Flug von drehenden Elementen sowie Würfe, Fänge und Drehungen mit maximaler Flugphase zu zeigen.

6. Kriterien:
   - Effizienz der technischen Ausführung
   - Korrektheit der Linien und Formen
   - Reichweite in der Ausführung von Paar-/Gruppen- und individuellen Elementen: volle Streckung in Balanceelementen und maximaler Flug bei Tempoelementen
   - Stabilität von Halteelementen
   - sicheres, effektives Fangen, Werfen und Schleudern
   - Kontrolle der Landung

DSAB

Schwierigkeit

Artikel 36: Schwierigkeit

1. Die Schwierigkeit einer Übung definiert sich durch die Elemente, die bei der Zusammenstellung einer Übung verwendet werden.

2. Ein Schwierigkeitswert kann nur für Paar-, Gruppen- oder individuelle Elemente vergeben werden.

3. Die entsprechenden Valuezahlen für die Paar-, Gruppen- und individuellen Elemente werden im Kürkatalog der FIG (Tables of Difficulty für die Sportakrobatik) separat veröffentlicht.

4. Das Schwierigkeitsniveau, das von den Senioren gezeigt werden kann, ist nach oben offen, das heißt, es gibt keinerlei Schwierigkeitsbegrenzung. Allerdings ist das Zeigen von extrem schwierigen Elementen kein Ausgleich für eine schwache technische Ausführung, die in Übereinstimmung mit der Fehlertabelle bestraft wird.

5. Des Weiteren wird ein Schwierigkeitswert nur erteilt, wenn die entsprechenden Elemente in den Kürunterlagen eingezeichnet bzw. geturnt wurden. Die Elemente selbst müssen aus dem Kürkatalog ausgewählt werden.

6. In der Kombiübung gibt es spezielle Regelungen (siehe 25.2).

7. Die DJs können in jeder Übung Abzüge vom Endwert für jedes Fehlen einer speziellen Anforderung, das Zeigen verbotener Elemente, Paar-/Gruppen- oder individuelle Elemente, die nicht die erforderliche Zeit gehalten wurden, und für Kürunterlagen, bei denen die Elemente nicht in der richtigen Reihenfolge gezeichnet sind, vornehmen.

8. In der Balance- und Kombiübung, deren Elemente mit 3 Sekunden Halt in den Kürunterlagen eingezeichnet sind, werden diese Elemente von den DJs als ein 3-Sekunden-Halt gewertet. Wenn das Element für weniger als 3 Sekunden fixiert wird, vergibt der DJ den angemessenen Zeitfehler. Der Abzug für den Zeitfehler wird vom Endwert vorgenommen.

Artikel 37: Kürunterlagen

1. Eine Kürunterlage ist die mittels Computer zeichnerische Darstellung der Paar- Gruppen- und individuellen Elemente, die gezeigt werden sollen. Ihre Schwierigkeitswerte und die Angabe der Seite des Kürkataloges, auf welcher das entsprechende Element ist, muss bei jedem Element aufgeführt werden. Des Weiteren muss angegeben werden, wie viel Sekunden eine statische Position gehalten werden soll.

DSAB

2. Es liegt in der Verantwortung der Trainer, richtige und akkurat gezeichnete Kürunterlagen anzufertigen.

3. Die Delegationen müssen eine Kürunterlage für jede zu turnende Übung eines Paares/einer Gruppe ihres nationalen Verbandes bei der Anmeldung für den Wettkampf vorlegen. Das muss wenigstens 48 Stunden vor Wettkampfbeginn geschehen. Eine verspätete Abgabe der Unterlagen zieht einen Abzug vom Endwert der entsprechenden Sportler ab, wenn nicht außergewöhnliche Umstände von der SJ akzeptiert wurden. Kopien der Kürunterlage sind nicht erforderlich.

4. Normalerweise werden die Kürunterlagen persönlich vom Delegationsleiter während der Anmeldung abgegeben. Die Abgabe wird durch das Organisationskomitee vermerkt. In außergewöhnlichen Fällen, wenn sich eine Mannschaft z.B. nicht wenigstens 48 Stunden vor Wettkampfbeginn einschreibt, können die Kürunterlagen per Post geschickt werden, müssen aber innerhalb der offiziell vorgeschriebenen Frist eingegangen sein. Ist das nicht der Fall, erhält die Mannschaft eine Strafe. Unter speziellen Umständen können Kürunterlagen per E-Mail akzeptiert werden, allerdings nicht per Fax.

5. Die offiziellen Kürunterlagen müssen verwendet und entsprechend den Regeln dazu ausgefüllt werden. Ein Beispiel dafür findet sich im Kürkatalog. Inoffizielle und unleserliche Zeichnungen werden zurückgegeben, um sie nochmals in der korrekten Form zu zeichnen und ein Punktabzug für die Überschreitung des Abgabetermins wird durch den CJP erteilt.

6. Paar- und Gruppenelemente müssen zuerst gezeichnet werden und zwar in der Reihenfolge, wie sie in der Übung geturnt werden. Die individuellen Elemente erscheinen extra und ebenfalls in der zu turnenden Reihenfolge. Werden Elemente in einer anderen Reihenfolge als angegeben geturnt, zieht der DJ 0,3 Punkte vom Endwert ab.

7. Nur Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen auf der Kürzeichnung sichtbar sein. Wenn mehr Elemente eingezeichnet werden, zählen nur die ersten 8 für die Schwierigkeit und es erfolgt ein Abzug von 0,3 durch die DJ‘s wegen falscher Ausfüllung der Kürunterlage. Ein Abzug von 0,3 für eine falsche Kürunterlage (Reihenfolge der Elemente, falsches Element …) wird nur **einmal** pro Übung erteilt.

8. Nur Elemente, die auf der Kürzeichnung vorhanden sind und welche auch geturnt werden, zählen für den Schwierigkeitswert. Es darf maximal 1 alternative Fertigkeit in der Kürunterlage eingezeichnet sein. Ist mehr als 1 angegeben, wird die Kürunterlage zur Korrektur zurückgegeben und ein Abzug für zu späte Abgabe der Unterlagen wird vorgenommen (Artikel 43.2). Als „alternatives“ Element zählt es nicht, wenn ein Element zusätzlich gehalten wird.

   Klarstellung: In allen Fällen finden die Einschränkungen Anwendung, die in den Artikeln 23.3, 23.4 und 23.5 aufgeführt sind.

DSAB

9. Bei Welttitelkämpfen erhalten die Trainer wenigstens 12 Stunden vor Wettkampfbeginn, zu einem vorher bekannten Zeitpunkt und Ort, durch die DJs die Information, ob es irgendwelche Probleme mit den Kürunterlagen gibt. Es ist die Aufgabe der Trainer, bei entsprechend aufgetretenen Problemen nach einer Lösung zu suchen. Der DJ 1 gestattet eine nochmalige Einreichung der berichtigten Kürunterlagen bis spätestens 90 Minuten vor Wettkampfbeginn.

   Wenn während des Wettkampfes Probleme mit den Kürunterlagen auftreten, muss trotzdem der korrekte Schwierigkeitswert verwendet werden. Der DJ kann für das Nichtfeststellen von Fehlern in der Kürunterlage während der Kontrolle bestraft werden.

10. Bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. Verletzungen), haben die DJs die Möglichkeit, eine kleine Veränderung der Kürunterlagen bis zu 30 Minuten vor Wettkampfbeginn zuzulassen. Das geschieht mit einer Zeichnung der jetzt entstandenen Veränderung des Elements oder eines neuen Elements und der entsprechenden Valuezahl dafür, der Nummer des Elements und der Seite des Kürkatalogs. Die DJs kontrollieren den Schwierigkeitswert und informieren den CJP sowie die SJ über die vorgenommene Veränderung. Für später eingereichte Veränderungen wird kein Schwierigkeitswert erteilt.

11. Wenn eine Veränderung in einem Finale vorgenommen wird bzw. eine völlig andere Übung geturnt werden muss, muss eine neue Kürunterlage bzw. eine überarbeitete mit den hervorgehobenen Veränderungen zu einer/eine vorher bestimmte Zeit /Ort innerhalb 1 Stunde nach Beendigung des Qualifikationswettkampfes vorliegen. Die DJs kontrollieren die neuen Kürunterlagen und sichern ab, dass der CJP und die SJ Kopien davon vor Beginn des Finales erhalten.

Artikel 38: Neue Elemente

1. Die TC – AKRO wird neue Elemente viermal während eines Zyklus einwerten. Ein Element wird als neu angesehen, wenn es nicht im gültigen Kürkatalog oder veröffentlichten Bekanntmachungen enthalten ist und nicht als verboten gilt.

2. Elemente mit nur geringem stilistischen Unterschied zu einem Element aus dem Kürkatalog werden NICHT als neue Elemente betrachtet. Sie werden mit der gleichen ID-Nummer und der gleichen Valuezahl, wie sie im Kürkatalog zu finden ist, gezeigt.

3. Die Anfrage einer formellen Einwertung muss an die TC – Akro gestellt werden. Dafür werden die offiziellen Formulare, die im Kürkatalog zu finden sind, verwendet und per E-Mail an das Büro der TC – Akro geschickt. Eine detaillierte Zeichnung einschließlich eines Vorschlages zur Einwertung des Elementes sowie ein Video per E-Mail müssen dazu eingereicht werden.

4. Die Anfrage, zusammen mit allen notwendigen Unterlagen, muss vom nationalen Verband vor dem 1. **Mai** jeden Jahres eingereicht werden.

5. Anfragen, die die oben genannten Kriterien nicht erfüllen, finden keine Berücksichtigung.

DSAB

6. Die Einwertung der Elemente wird nach deren Bestätigung bei dem nächsten Meeting des TC Akro veröffentlicht und ist ab dem 1.Januar des folgenden Jahres gültig.

DSAB

Bewertung der Übungen

Artikel 39: Bewertung der Übungen

Grundsätzliche Prinzipien

1. Jede der 3 Übungen (Balance-, Tempo- und Kombiübung) hat einen unterschiedlichen Charakter und wird hinsichtlich der Schwierigkeit, der technischen und künstlerischen Ausführung bewertet.

2. Der Vorsitzende des Kampfgerichtes ist dafür verantwortlich, dass alle Mitglieder seines Kampfgerichtes ihre Wertungen in Übereinstimmung mit den geltenden Regeln vorgenommen haben.

3. Die Artistikkampfrichter ermitteln den künstlerischen Wert der gezeigten Übung und legen den **A – Wert** fest.

4. Die Schwierigkeitskampfrichter bestimmen gemeinsam den Schwierigkeitswert für eine Übung. Die Gesamtschwierigkeit wird in den **D – Wert** umgerechnet.

5. Die Technikkampfrichter bewerten die technische Ausführung der gezeigten Übungen, um den **E – Wert** zu bestimmen.

6. Der CJP erteilt Abzüge (**P**) vom **Endwert**, der sich durch die Addition von A - , E - und D – Wert ergibt.

Artikel 40: Werte und Wertungen

1. Der E-, A- und D-Wert, Abzüge, der Endwert und die Platzierung werden den Zuschauern gezeigt.

2. Für alle Wettkämpfe gilt, dass die technische Ausführung und die Artistik jeweils von 0 bis 10,0 mit Abstufung von 0,001 bewertet werden.

3. Der Schwierigkeitswert einer Übung der Senioren hat keinen Maximalwert, er ist nach oben offen. In Altersklassenwettkämpfen wird die Schwierigkeit streng kontrolliert bis zum Maximum.

A – Wert

4. Die künstlerische Ausführung oder der A – Wert einer dargebotenen Übung ist der Durchschnittswert der beiden mittleren Wertungen der 4 Artistikkampfrichter nach Streichung des höchsten und niedrigsten Wertes.

D – Wert

DSAB

5. Die Summe der Schwierigkeitswerte der erfolgreich geturnten Elemente wird zu einem Rohwert zusammengefasst, der den endgültigen Schwierigkeitswert (DV) einer Übung angibt.

6. Der Schwierigkeitswert (DV) wird zum D – Wert umgewandelt. Er wird durch 100 geteilt und ergibt so den D-Wert.

7. Der D – Wert einer gezeigten Übung wird erst angezeigt, wenn er von beiden DJs bestätigt wurde.

E – Wert

8. Die technische Ausführung oder der E – Wert einer dargebotenen Übung ist der Durchschnittswert der beiden mittleren Wertungen der 4 technischen Kampfrichter nach Streichung des höchsten und niedrigsten Wertes. Danach wird der Durchschnittswert mit zwei multipliziert (x2). Die Genauigkeit in der Endwertung beträgt drei Stellen nach dem Komma (0,001), ohne zu runden.

Gesamtwert

9. Der Endwert ist der Wert, bevor der CJP und/oder die DJs Abzüge vorgenommen haben.

10. Es gibt keinen Maximalwert für Übungen der Senioren.

11. Der Endwert einer gezeigten Übung wird folgendermaßen berechnet:

A – Wert + D – Wert + E – Wert = Gesamtwert einer Übung

Artikel 41: Abzüge vom Gesamtwert

1. Strafen werden vom CJP zusammengerechnet und vom Gesamtwert abgezogen und ergeben den Endwert einer Übung. Das wird nachfolgender Formel berechnet:

Gesamtwert – Abzüge = Endwert

2. Die Strafen, die vom CJP vom Gesamtwert abgezogen werden, sind:
   - Verspätete Abgabe der Kürunterlagen
   - Abweichungen erlaubter Größenunterschieden zwischen den Partnern
   - Zu lange Übung
   - Musik enthält in mehr als einer Übung Wörter
   - Neustart einer Übung ohne Genehmigung
   - Schritte, Landungen und Stürze außerhalb der Mattenbegrenzung
   - Verletzungen der Kleiderordnung und beim Zubehör

3. Die Strafen, die vom CJP vom Gesamtwert abgezogen werden, sind:

DSAB

- Statischer Halt, der nicht wie in der Kürunterlage angegeben, gehalten wurde
- Fehlen der speziellen Anforderungen
- Zeigen verbotener Elemente
- Elemente, die nicht in der angegebenen Reihenfolge gezeigt wurden

Artikel 42: Anfechtung von Wertungen

1. Im Interesse der Gerechtigkeit kann eine Wertung angefochten werden, wenn der D – Wert nicht mit dem übereinstimmt, was gezeigt wurde oder wenn ein Rechenfehler bei der Errechnung der Valuezahl, bei der Umwandlung in den D – Wert oder bei der Errechnung des Gesamtwertes erfolgte. Die Anfechtung erhält die SJ und überprüft die Wertung.

2. Es kann nach einem Einspruch, der eine Veränderung des D – Wertes nach sich zog, notwendig werden, die vom DJ abgezogenen Strafpunkte neu zu überdenken.

3. Anfechtungen können NUR für die Wettkämpfer der eigenen Nation geltend gemacht werden.

4. Es gibt keine Anfechtung der E – und A – Werte, Zeitfehler oder andere Abzüge.

5. Mit Veröffentlichung des D – Wertes ist eine Anfechtung spätestens vor dem Ende der nächsten Übung, die der Veröffentlichung folgte, vorzubringen. Der verantwortliche Kartenhalter der Nation des Wettkämpfers gibt die Anfechtungskarte an den Vorsitzenden der SJ oder eine entsprechend ernannte Person.
   - Eine Anfechtungskarte muss ohne verbale Äußerungen abgegeben werden.
   - Die Anzeigetafel wird darauf hinweisen, dass eine Anfechtung vorgenommen wurde.
   - Der Anfechtungskarte muss eine schriftliche Erläuterung, die die Grundlage für die Anfechtung ist, folgen.
   - Der schriftliche Antrag auf Überprüfung muss innerhalb von 4 Minuten nach der Abgabe der Anfechtungskarte abgegeben werden, anderenfalls wird die Anfechtung als überholt angesehen.
   - Für die Anfechtung muss eine Gebühr gezahlt werden, die mit jeder neuen Anfechtung, die der Verband einreicht, steigt.
   - Die Abgabe der Anfechtungskarte stellt damit einen Vertrag dar, die entsprechende Gebühr am Ende des Wettkampfes dem Generalsekretär oder seinem Delegierten zu zahlen.

6. Der Vorsitzende der SJ (oder sein Delegierter) wird sofort die Schwierigkeitsexperten der SJ und den CJP des betroffenen Kampfgerichtes über die Anfechtung informieren. Dieser wiederum weist sofort seine DJs an, den Schwierigkeitswert zu überprüfen.

7. Wenn es zu keiner Lösung vor der Wettkampfzeit des nächsten Starts kommt, wird die Wertung als „vorläufig“ gekennzeichnet und am Ende der Wettkampfrunde und vor der Siegerehrung überarbeitet.

DSAB

8. Wenn die Anfechtung korrekt war, wird die Gebühr zurückgezahlt. Wenn sie jedoch zurückgewiesen wurde, wird die Gebühr als Geldstrafe einbehalten und an den FIG Foundation Fund überwiesen.

DSAB

10. Teil

Fehlertabellen und Strafen

Artikel 43: Strafen des CJP und DJ

1. Die Abzüge reichen von 0,1 – 1,00 wie in den Fehlertabellen dargestellt.

2. Abzüge vom Gesamtwert durch den CJP:

Abzüge durch den CJP	**Abzug**
1. Dauer der Übung länger als das Zeitlimit	0,1 pro Sekunde
2. Der Größenunterschied des größten zum nächst größten Partner entsprechend Anhang 1	0,5 oder 1,0
3. schlechte Fairness auf der Wettkampffläche	0,5
4. Kürunterlage zu spät abgegeben	0,3 pro Übung
5. Neubeginn ohne Rechtfertigung	0,3
6. Verletzungen der Musikbestimmungen (z.B. unangebrachter Text, Wörter in mehr als einer Übung/kein korrekter Vermerk auf der Kürunterlage)	0,5
7. Paar/Gruppe stellt sich am Anfang/Ende der Übung nicht richtig dem Kampfgericht vor	0,3
8. Übertreten der Begrenzungslinie der Wettkampfmatte	0,1 pro Übertreten
9. Landung auf 2 Füßen oder Sturz außerhalb der Begrenzungslinie	0,5 pro Übertreten
10. Beginn der Übung vor der Musik bzw. Beenden der Kür vor/nach dem Ende der Musik	0,3
11. Nichtbefolgen der Regeln für Werbung (Das Nationalemblem ist nicht klar auf der Kleidung zu sehen.)	0,3
12. Zurechtrücken der Kleidung; Verlieren von Haarzubehör; Rock fällt nicht auf die Hüften zurück	0,1 jedes Mal
13. Alle Verstöße gegen die Kleiderordnung	0,3 bei jedem Auftreten
14. unmoralische Kleidung (z.B. zu großer Halsausschnitt)	0,5
15. Benutzung verbotener Kleidung (z.B. Charakterkleidung)	0,5
16. Gespräch mit/Anweisungen an den Partner	0,1

DSAB

17. Coaching vom Mattenrand	0,3
18. Markierungen, eine zusätzliche Matte (Ausnahme: Männergruppen Balance + Kombi) oder Trainer auf der Wettkampffläche	0,5
19. Körperliche Unterstützung durch den Trainer	1,0

3. Abzüge vom Gesamtwert durch den DJ:

Abzüge durch den DJ	**Abzug**
1. Zeitfehler für jedes statische Paar-/Gruppenelement, das weniger als in der Kürunterlage angegeben, gehalten wird	0,3 pro fehlende Sekunde
2. statische Paar-/Gruppenelemente, die weniger als 1s gehalten wurden	0,9 Zeitfehler Kein Schwierigkeitswert Keine spezielle Anforderung
3. individuelle statische Elemente, die weniger als 1s gehalten wurden	0,3 Zeitfehler
4. individuelle statische Elemente, die weniger als 1s gehalten wurden	0,6 Zeitfehler Kein Schwierigkeitswert
5. Jedes begonnene, aber nicht beendete Element	Kein Schwierigkeitswert Keine spezielle Anforderung
6. jede Verletzung der speziellen Anforderungen beim Übungsaufbau	1,0 pro spezieller Anforderung
7. Zeigen eines verbotenen Elementes	1,0 pro Element
8. Elemente, die in falscher Reihenfolge geturnt werden /oder mehr Elemente eingezeichnet, als erlaubt sind, wenn sie für die Schwierigkeit zählen	0,3

Artikel 44: Artistisches Werten

Die artistische Beurteilung bedeutet nicht nur, „WAS“ die Wettkämpfer zeigen, sondern auch, „WIE“ und „WO“ sie turnen.

1. Für die Artistik werden die folgenden Kriterien herangezogen in einer **positiven** Weise verwendet:
   - **Partnerschaft** **maximal 2,0**
   - **Ausdruck** **maximal 2,0**
   - **Darbietung** **maximal 2,0**
   - **Kreativität** **maximal 2,0**
   - **Musikalität** **maximal 2,0**

   Artistik betrifft alle Kriterien des Artistikteils des CoP unter Anwendung der gegebenen Kriterien.

2. **Beschreibung der Kriterien**

DSAB

1. Partnerschaft
Eine Partnerschaft ist durch die logische Beziehung zwischen den Einzelsportlern in Paaren bzw. Gruppen und durch deren sichtbare Verbindung gekennzeichnet.

2. Ausdruck
- Das Publikum soll die Gedanken oder Gefühle, den Charakter und die Haltung verstehen.
- Die Sportler übermitteln eine bestimmte Emotion.

3. Darbietung
Die Darbietung umfasst den Akt, Prozess oder die Darbietungskunst unter Nutzung von Amplitude, Raum, wegen, Niveaus und Synchronität.

4. Kreativität
Darstellung von Phantasie, Originalität, Einfallsreichtum, Inspiration
Variation in: Aufbau, Auf- und Abgang, Elementen

5. **Musikalität**
Die Sportler drücken die Musik durch ihre Darbietung aus.
- Bewegung und Formen passen zum Rhythmus, zur Melodie und zur Stimmung der gespielten Musik.
- Die Übung läuft synchron zum Takt der Musik ab.
- Das Ausmaß oder die Geschwindigkeit/das Tempo der Bewegungen mit Musik variieren.
- Es werden ausdrucksstarke Bewegungen gezeigt, die durch Melodie, Variationen im Rhythmus und in den Stimmungen bzw. in ihren Kombinationen gezeigt.

3. Maßstab für jedes Kriterium

Ausgezeichnet 2,0	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **besonderes Niveau** der Kriterien.
Exzellent 1,8 – 1,9	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **hohes Niveau** der Kriterien.
Sehr gut 1,6 -1,7	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **sehr gutes Niveau** der Kriterien.
Gut 1,4 – 1,5	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **gutes/durchschnittliches Niveau** der Kriterien.
Befriedigend 1,2 – 1,3	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **niedriges Niveau** der Kriterien.
Schwach 1,0 -1,1	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein **sehr niedriges** Niveau der Kriterien.

4. Referenzbereich des Artistikwerts

DSAB

- ausgezeichnete Darbietung Wertung zwischen 9,6 – 10
- exzellente Darbietung Wertung zwischen 9,0 – 9,5
- sehr gute Darbietung Wertung zwischen 8,0 – 8,9
- gute Darbietung Wertung zwischen 7,0 – 7,9
- befriedigende Darbietung Wertung zwischen 6,0 – 6,9
- schwache Darbietung Wertung zwischen 5,0 – 5,9

Artikel 45: Technische Fehler

1. Eine Übersicht, die die Schwere verschiedener technischer Fehler zusammenfasst, ist im Artikel 45 zu finden.

2. Ausführungsfehler werden bestraft, indem Abzüge von der maximalen Punktzahl von 10,0 jedes Mal dann vorgenommen werden, wenn sie auftreten. Folgende Abstufungen von Fehlern gibt es:
   - Kleine Fehler 0,1
   - Bedeutende Fehler 0,2 – 0,3
   - Schwere Fehler 0,5
   - Sturz 1,0

3. Der Abzug für ein Element kann nicht mehr als 1,0 betragen.

4. Tabellen der technischen Fehler

   Die folgenden Tabellen sollen eine grundsätzliche Hilfe für mögliche Abzüge wegen technischer Fehler sein. Es ist dabei unmöglich, jeden technischen Fehler aufzulisten. Es wird erwartet, dass die Kampfrichter die Richtlinien als eine Basis für mögliche Abzüge bei Fehlern nutzen, die nicht in diesen Tabellen enthalten sind.

5. Amplitude

Bewertungskriterien	**Abzüge**		
	Klein	**Bedeutend**	**Schwer**
1. Verlust der Streckung, Amplitude oder der Körperspannung bei der Ausführung eines Elementes (Füße, Beine, Knie, Arme, Rücken)	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Verlust der Höhe in Flugphasen bei Tempoelementen, Abweichung von der richtigen Flugrichtung	0,1	0,2 – 0,3	

6. Formen, Beugungen und Linien

DSAB

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Handstand nicht vertikal oder in idealen Positionen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Brücke und/oder Hüfte gibt nach, wenn versucht wird, eine gerade Position einzunehmen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
3. gebeugte Arme/geknickte Knie, Füße und Hände beim Handstand, um den Handstand zu turnen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
4. Beine über oder unter der Ideallinie beim Halten (z.B. Beine unter der Horizontallinie beim Halten eines Stützes)	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Abweichung von der Spagathaltung der Beine (180°)	0,1	0,2 – 0,3	

7. Verzögerungen, Schritte und Ausrutscher

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Verzögerung beim Aufsteigen des Oberpartners oder beim wiederholten Fixieren während einer Verwandlung	0,1	0,2 – 0,3	
2. Verzögerung während einer Bewegungsphase eines Elements, das den flüssigen Ablauf stoppt	0,1	0,2 – 0,3	
3. Kraftverlust in einer Veränderung, der im Neubeginn der Veränderung endet		0,3	
4. Hüpfer oder Schritte, um das Fangen oder Landen zu unterstützen, 1 – 2: klein; 3 kleine oder ein großer: mittel; 4 und mehr: schwerer Fehler	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Wegrutschen eines Fußes, Armes oder einer Hand beim Aufsteigen, Balancieren oder Verwandeln bzw. beim Fangen		0,3	

8. Instabilität

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Instabilität oder Zittern der Basis/Mittel- oder Oberpartner beim Aufbau eines Balance- oder Tempoelements;	0,1	0,2 – 0,3	0,5

DSAB

2. Basis wippt von den Fersen auf die Zehenspitzen oder macht Schritte beim Versuch des Stabilisierens	0,1	0,2 – 0,3	Mehr als 3 Schritte 0,5
3. wiederholtes Fixieren einer Position nach dem Fangen oder vor dem Werfen, Schleudern oder Stabilisieren einer Balanceposition	0,1	0,2 – 0,3	
4. leichtes Berühren der Partner oder des Bodens, um die Balance auf einem Partner zu halten oder bei der Landung	0,1		
5. bedeutendes Unterstützen oder Fixieren eines Partners, um die Balance auf einem Partner zu halten oder bei der Landung		0,2 – 0,3	
6. ein Fuß, eine Hand oder ein anderer Körperteil rutscht durch eine Plattform/am Stützpunkt beim Fangen aus dem Tempo heraus oder beim Landen auf dem Partner ab		0,3	0,5
7. Rutschen/Fallen auf ein Knie oder den Boden mit einer Hand/einem Fuß berühren, Kopf/Schulter an oder gegen einen Partner stoßen			0,5
8. Kurzzeitiges Pressen der Körper oder Schultern der Base(n) gegen den Oberpartner, um ihn zu fixieren		0,2 – 0,3	
9. Pressen der Körper oder Schultern der Base(n) gegen den Oberpartner, um ein schweres Stabilitätsproblem zu beseitigen bzw. einen Sturz zu verhindern			0,5
10. zusätzliche Unterstützung des/der Partner(s), um einen Sturz zu verhindern (z.B. wegen eines Fangfehlers oder um eine exakte Drehung zu schaffen)			0,5

9. Drehung

Bewertungskriterien	**Abzüge**		
	Klein	**Bedeutend**	**Schwer**
1. Über- oder Unterdrehung in Drehungen, Schrauben oder Salti		0,2 – 0,3	0,5
2. <u>etwas Hilfe</u> der Partner beim Drehen von Saltos, um diese zu vollenden		0,2 – 0,3	

DSAB

3. Über-/Unterdrehen von Saltos, die eine komplette Unterstützung der Partner erfordern, um den Salto zu vollenden und/oder einen Sturz zu verhindern			0,5

10. Unvollendete Elemente und Stürze

Bewertungskriterien	**Abzüge**		
	Klein	**Bedeutend**	**Schwer**
1. unvollend. Element ohne Sturz			0,5
2. Partner berührt den Boden und landet unbeabsichtigt/unlogisch/ unkontrolliert ohne zu Fallen von einer Halte-/Stützposition			0,5
3. ein Fuß oder eine Hand rutscht vom Stützpunkt des Partners und die Hände werden benutzt, um einen Sturz zu verhindern			0,5
4. Gleiten der Füße/Hände von Schultern oder anderen Stützpunkten, weil die Partner einen Sturz verhindern wollten			0,5
5. während des Fangens/Balancierens rutschen beide Füße/Hände durch eine Plattform, von der Schulter od. anderen Stützpunkten an den Körpern der Partner **= Sturz**			1,0
6. Sturz auf den Boden oder auf den/die Partner von einer Pyramide /einem Paarelement ohne kontrollierte logische Landung **= Sturz**			1,0
7. unkontrollierte Landung/Sturz auf den Boden mit dem Kopf, Gesäß, Bauch, Rücken, Seite, Hände an beide Knie, beide Hände u. Füße oder beide Knie **= Sturz**			1,0
8. Vorwärts-/Rückwärtsrolle nach einer Landung ohne vorherigem Stehen (auf den Füßen) **= Sturz**			1,0

BOAB

Unser Bekenntnis

„Im Namen aller Kampfrichter und Offiziellen verspreche ich, dass wir in allen Wettkämpfen der Sportakrobatik vollständig unvoreingenommen, unter Respektierung und ständiger Anwendung der Regeln handeln werden und den wahren Geist der Fairness einhalten.“

„Im Namen aller Sportler verspreche ich, dass wir an den Sportakrobatikwettkämpfen unter Respektierung und ständiger Anwendung der Regeln teilnehmen werden und dabei einen Sport ohne Doping, im wahren Geist der Fairness für den Ruhm und die Ehre aller Sportler ausüben.“

DSAB

Anhänge

September 2016

DTB

Anhang 1

Prozedur der Vermessung der Athleten

Vor dem Wettkampf werden die Athleten auf den Millimeter genau von einem Anthropologen (der menschliche Körper vermisst) oder einem Arzt oder Physiotherapeuten in Anwesenheit eines Offiziellen der Mitgliedstaaten und (einem) ausgewählten Vertreter(n) der technischen Kommission der Sportakrobatik, der alle Messungen protokolliert, vermessen.
wiederholte Abweichung über oder unter dem erlaubten Toleranzbereich

1. Der offizielle Verbandsvertreter und der Verantwortliche der TC unterzeichnen beide das Protokoll, das die offizielle Vermessung bestätigt.

2. Wenigstens ein Mitglied der TC Akro sollte bei allen Messungen bzw. berichtigten Messungen anwesend sein, die eventuell in Frage gestellt werden könnten. Im Falle eines Verdachtes, dass eine korrekte Messung vermieden werden soll, müssen drei Mitglieder der SJ, einschließlich deren Vorsitzenden, anwesend sein.

3. Athleten zusammengehöriger Gruppen oder Paare müssen zur gleichen Zeit bei der Vermessung erscheinen und müssen außerdem ihre Akkreditierungskarten (Hängeschildchen) und Pässe bei sich tragen. Diese werden mit der Wettkampfnummer der Partner verglichen.

4. Der Delegationsleiter und der Trainer sind dafür verantwortlich, dass sich ihre Athleten der Vermessung stellen.

    - Die Vermessung findet entweder vor oder nach einer Trainingseinheit an den für die Vermessung angegebenen Tagen statt.

    - Sportler, die sich an den angegebenen Tagen nicht der Vermessung unterzogen haben, werden von der Teilnahme am Wettkampf disqualifiziert. Unter außergewöhnlichen Umständen, wie zum Beispiel Krankheit, kann der Vorsitzende der SJ für den Sportler eine andere Zeit für die Vermessung festlegen.

    - Wenn eine Partnerschaft augenscheinlich im Toleranzbereich der Größenunterschiede ist, wird das Alter dem Pass entnommen, eine Vermessung wird nur vorgenommen, wenn die Daten für Forschungszwecke benötigt werden.

5. Die Vermessung, wenn sie erforderlich wird, ist keine wählbare Option für den Sportler oder Trainer. Die SJ kann während eines Wettkampfes eine Vermessung oder erneute Vermessung anordnen, wenn es Fragen, die Größe betreffend, oder Zweifel hinsichtlich der Genauigkeit der Daten der Techniker gibt.

6. Wenn eine erneute Vermessung angeordnet oder notwendig wird, muss sie bis zum Abschluss des ersten Qualifikationsdurchganges durchgeführt werden. Ansonsten wird die erste Vermessung für den gesamten Wettkampf zugrunde gelegt und kann nicht mehr angezweifelt werden.

DSAB

- Eine berichtigte Messung setzt sich zusammen aus der Originalvermessung und zwei weiteren. Nicht mehr als 3 Messungen sind zulässig. Wenn ein Athlet die vorzunehmende Messung behindert, wird nach einer Verwarnung der Vermessungsprozess angehalten und durch den Vorsitzenden der SJ erfolgt eine Disqualifikation.

7. Athleten, die als unterstützende Partner (/Basen), als Mittelturner (zweiter oder dritter) oder als Oberpartner turnen, werden folgendermaßen gemessen:
   - barfuß, nur mit T-Shirt oder Wettkampfkleidung bekleidet
   - Die Athleten müssen gerade auf dem Rücken liegen, in normaler Positur mit geschlossenen Füßen und durchgedrückten Knien. Die Schultern sind entspannt.
   - Die horizontale Länge von den Füßen (Fersen) bis an die Oberkante des Kopfes wird mit Hilfe eines elektronischen Längenmessinstruments vermessen.

8. Sportler, die aus irgendwelchen Gründen nicht den Anweisungen des Vermessers folgen, erhalten **nur eine** Verwarnung vom Vertreter der SJ. Jegliches weiteres Fehlen einer Zusammenarbeit zieht eine Disqualifikation vom Wettkampf nach sich.

9. Alle Altersangaben und Vermessungen werden protokolliert und als richtig vom Vermesser unterzeichnet und an die SJ weitergeleitet. Die SJ entscheidet, welche Sportler einen Abzug wegen zu großer Größendifferenz bekommen (bei jeder Übung).

10. Der erlaubte Größenunterschied zwischen den Partnern beträgt 30 cm (mit einer Toleranz bis zu 30,9 cm).
    - 31 – 34,9 cm Unterschied haben folgenden Abzug:
      SEN 0,5
    - 35 cm und mehr Unterschied zwischen den Partnern haben folgenden Abzug:
      SEN 1,0

11. Bei Gruppen wird die Differenz zum nächst größeren nach den oben benannten Regeln ermittelt. Das trifft auf alle zu.

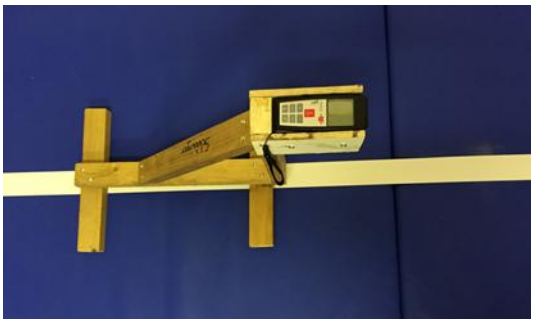
12. Im Fall, dass ein Sportler versucht, den Vermessungsprozess zu behindern, wird das Paar/die Gruppe von der Teilnahme am Wettkampf disqualifiziert. Der Trainer darf nicht mehr am Wettkampf teilnehmen. Der betreffende Verband erhält noch während des Wettkampfes eine Verwarnung und der Fall wird der Disziplinarkommission nach dem Wettkampf übergeben. Wiederholtes Betrügen von Sportlern desselben Verbandes innerhalb eines Wettkampfzyklus zieht eine Strafe für den Verband nach sich.

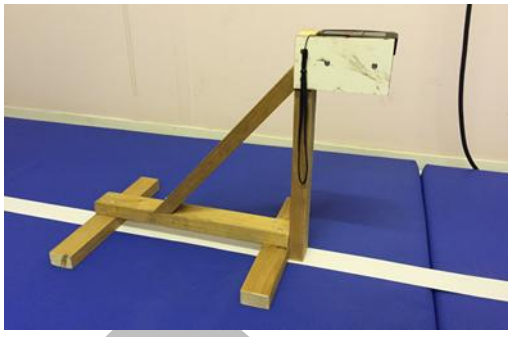
13. Das Messgerät muss folgende Standards aufweisen:
   1. Ein elektronisches Lasergerät für die Länge
   2. Das Ende des Gerätes muss senkrecht am Stativ befestigt sein.

   <u>Beispiel:</u>

DSAB

Prototypen:





Korrekte Position für die Vermessung

Fersen gegen die Wand

Knie durchgedrückt

Kopf in neutraler Position

Schultern entspannt

Fehler der Vermessungsposition

Fehler 1: Die Fersen sind nicht an der Wand.

Fehler 2: Die Knie sind gebeugt.

Fehler 3: Die Wirbelsäule ist nach vorn gekippt (Rundrücken)

Fehler 4: Lordose (Die Hüften sind nach vorn geschoben.)

Fehler 5: Der Kopf ist nicht am Boden.

DSAB

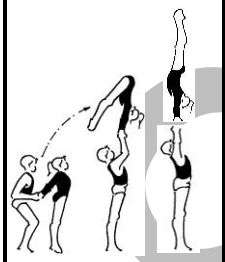
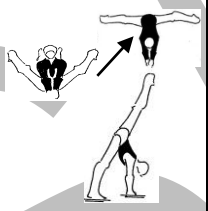
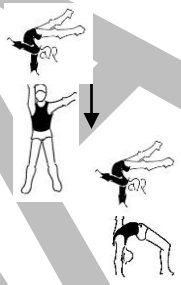
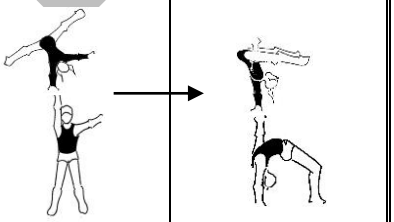
Anhang 2

Begrenzung der Elemente

Paare

Definition eines Schwierigkeitselements:

1. Statischer Halt von Oberpartner + Basisposition
2. Aufgang (einschließlich der Halteposition von Oberpartner und Basis)
3. Bewegung des Oberpartners + statischer Halt von Oberpartner + Basisposition
4. Startposition des Oberpartners + Bewegung der Basis + statischer Halt des Oberpartners + der Basisposition
5. Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Bewegung der Basis + statischer Halt des Oberpartners + der Basisposition

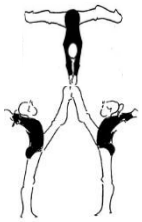
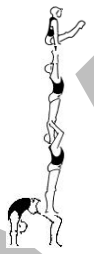
1.	2.	3.	4.	5.
1 3”	**2** 3”	**3** 3”	**4** 3”	**5** 3”
				
7 5	9	7 4 5	12+12 5+10	10 5	12 5+10
P24 T22 D		P24 T22 D	P23 T20 D	P23 T20 C	P23 T20 E
	P29 A-A16	P24 T22 A-D		P23 T20 C-E	
P24 12		P24 12	P23 T21H-K,P23 10		P23 T21H-K,P23 10

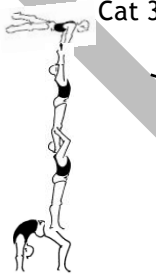
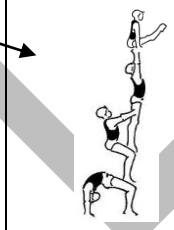
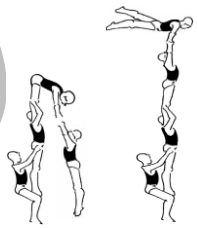
DSAB

Gruppen

Definition eines Elements:

1. statische Position von Oberpartner + Basisposition
2. statische Position von Oberpartner und/oder Mittel- + Basisposition
3. Bewegung des Oberpartners und/oder Mittelpartners + statische Position von Oberpartner und/oder Mittelpartner + Basisposition
4. Startposition von Oberpartner + Veränderung + Endposition Oberpartner + neue Basisposition
5. Startposition von Oberpartner + Veränderung des Oberpartners +Veränderung + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
6. Aufgang + Endposition + Basisposition

1.	2.	3.	4.
1 3”	2 3" 3"	Cat 3 3 3”	Cat 3 4 3”
Cat 1 	Cat 2	 Cat 3	Cat 3
6 16	8+5 6	2	15 18	15 5	12 12
P63 T9 A	P61 T2 A,T1 D		P90 T2 E	P90 T2 E	P90 T2 E
		P90 T2 F-E			
P65 F 9	P66 D 1		P101 D11	P86	P101 D5

5.	6.
5 3”	6 3”
Cat 3 	Cat 3 	Cat 3 
15 3 5	2 12	15 4+8 18
P90 T2 E	P90 T4 F	P90 T2 E
P90 T2 E-F		P87 B-A7
P86	P101 D5	P102 C7

DSAB

Individuelle Elemente

Alle 3 individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen in der Kürunterlage eingezeichnet sein.

Alle individuellen Elemente einer Serie **müssen** in der Kürunterlage eingezeichnet sein und erhalten einen Schwierigkeitswert. Wenn ein individuelles Element wiederholt wird bzw. nicht eingezeichnet ist, erhält das folgende/erhalten die folgenden Elemente/e **keinen** Schwierigkeitswert.

Beispiel:

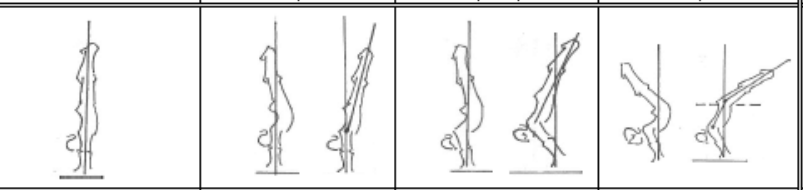
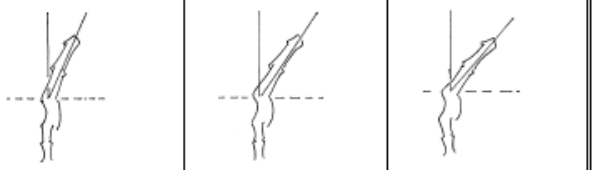
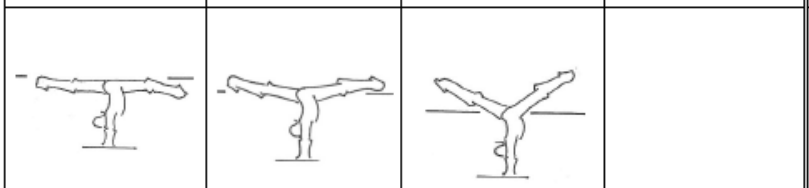
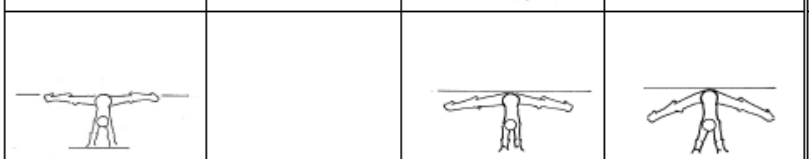
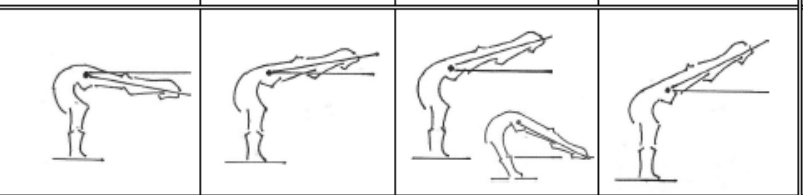
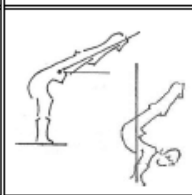
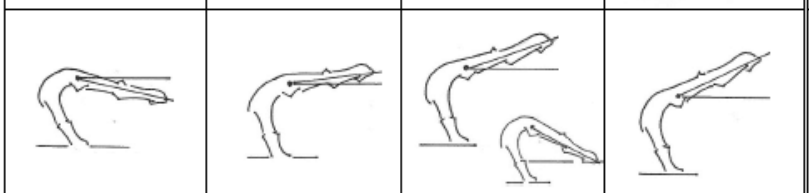
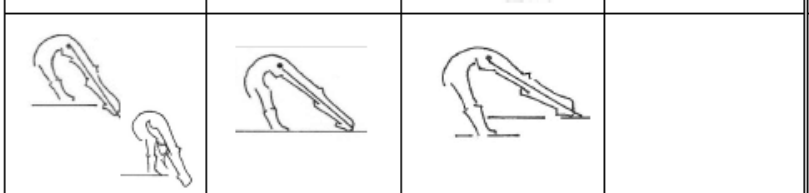
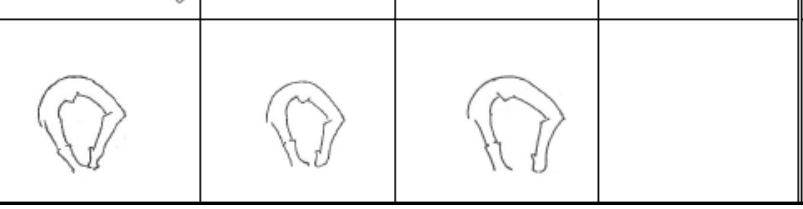
1) Rondat – Flic-Flac – gestreckter Salto = Serie = 3 Elemente
   Diese Serie erfüllt die maximale Anzahl der individuellen Elemente und **alle** 3 Elemente müssen in die Kürunterlage eingezeichnet werden, damit sie einen Schwierigkeitswert erhalten.

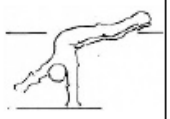
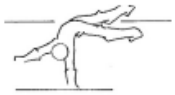
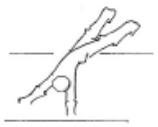
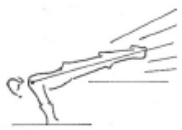
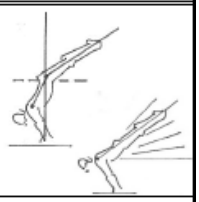
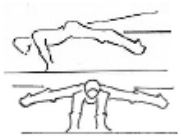
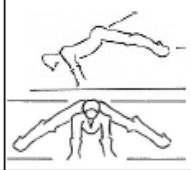
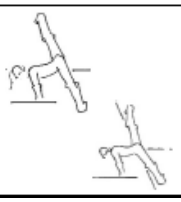
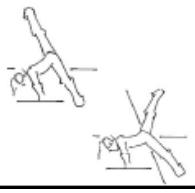
DSAB

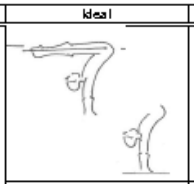
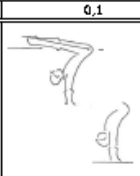
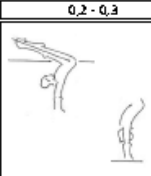
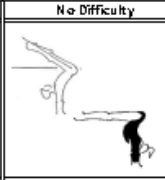
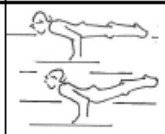
DSAB

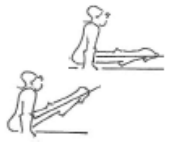
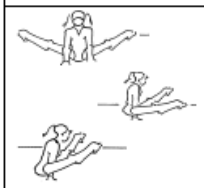
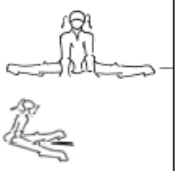
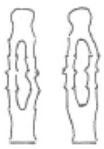
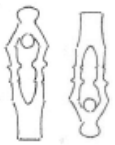
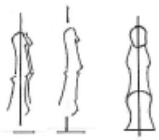
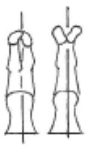
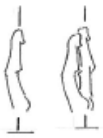
Anhang 3

Kampfrichterrichtlinien für die Ausführung

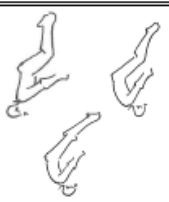
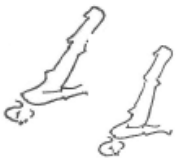
	Mistakes Balance					DJ
	Element	Ideal	0,1	0,2 - 0,3	0,5	No Difficulty
1	Handstand					
						
						
						
2	Arch / Mexican					
						
						
						

	Mistakes Balance					DJ
	Element	Ideal	0,1	0,2 - 0,3	0,5	No Difficulty
3	Flag					
						
	Split Flag					
4	Planche					
						
						

	Mistakes Balance					DJ
	Element	Ideal	0,1	0,2 - 0,3	0,5	No Difficulty
5	Yogi / Diskc					
6	Crokodile					
	Pancake					
7	Wide arm handstand					
	Wide arm planche					
8	Back bend					
9	Bridge					
10	Table					

	Mistakes Balance					DJ
	Element	Ideal	0,1	0,2 - 0,3	0,5	No Difficulty
11	Straddle / Pike					
						
	High Pike Russian Lever					
12	Arms					
						
13	Feet/knees					
						

Mistakes Dynamic

	Element	Ideal Position	0,1	0,2 - 0,3	0,5	1,0
1	Tuke					
2	Pike					
3	Straight					
						
4	Steps		1-2 small Steps	3 small Steps or 1 big Step	4 and more Steps	
	Landing					

Anhang 4

Abkürzungen

Bestimmungen	
FIG	Internationale Gymnastikvereinigung
TC – AKRO	Technisches Kommission der Sportakrobatik
Akrobatik	artistische Mischung von Gymnastikelementen in einer choreographierten Übung, die partnerschaftlich mit einem oder mehreren anderen Athleten durchgeführt wird und folgende Dinge beinhaltet: Aufsteigen auf/Bilden von Pyramiden, Balance, Beweglichkeit, Kraft, Wurf, Flug, Fangen, Schwingen, Drehen (einschl. um die eigene Achse), Biegsamkeit ohne unterstützende Vorrichtungen
Statute	Regeln, die für alle gymnastischen Disziplinen gelten
TR	Technische Regeln der FIG zur Teilnahme an Gymnastik- / Turnwettkämpfen
STR-AKRO	Spezielle technische Regeln der FIG zur Teilnahme an Sportakrobatikwettkämpfen. Sie sind im teil 7 der TR zu finden.
Kampfrichterregeln	Die FIG – Kampfrichterregeln beschreiben die grundsätzlichen Prinzipien, die in allen gymnastischen Disziplinen eingehalten werden müssen. Die speziellen Kampfrichterregeln für die Sportakrobatik fassen alle Artikel zur Bewertung im CoP, Teil XI und Anhang 8 zusammen.
Code of Points	Regeln zur Teilnahme an Sportakrobatikwettkämpfen, die bindend für Wettkämpfer, Trainer und Kampfrichter sind und die Anforderungen für die Struktur und den Aufbau der Übungen vorgeben bzw. eine exzellente sportakrobatische Ausführung in jeglicher Hinsicht ermöglichen
Kurzschrift	System von Symbolen, die universell für Kampfrichter sind und die benutzt werden, um sich während einer Übung Notizen zu machen. Das System kann im Anhang 5 des CoP nachgelesen werden.
Tables of Difficulty	Eine Sammlung, aus der Schwierigkeitselemente ausgesucht werden können. Jedes Element oder jeder Elementteil hat einen numerischen Wert.
Kürunterlage	Eine zeichnerische Darstellung der Elemente, die die Wettkämpfer im Wettbewerb zeigen wollen. Jedes Schwierigkeitselement wird in der richtigen Reihenfolge gezeichnet und erhält eine Valuezahl, die durch die Schwierigkeitstabellen festgelegt wird. Die Kürunterlage enthält auch die Gesamtvalue der Übung und den Schwierigkeitswert vor der Darbietung.
Disziplinen	
Event	Die fünf Disziplinen der Sportakrobatik
♀ 2 W2	Damenpaar
♀ 3 W3	Damengruppe

DRAFT

♂ 2 M2	Herrenpaar
♂ 4 M4	Herrengruppe
♀♂ MX2	Gemischtes Paar
Übungen	
Übungen	Der Übungsablauf der Balance-, Tempo- und Kombiübung, der für die Sportakrobatik charakteristisch ist
Balance	Statische Übung, bei der die Teilnehmer Kraft, Flexibilität, Beweglichkeit, Halten, Aufsteigen und Veränderungen bei Pyramiden zeigen. Charakteristische Elemente mit Haltepositionen dominieren den Übungsaufbau.
Dynamik	Tempoübung, bei der die Teilnehmer die Fähigkeit nachweisen müssen, Würfe zu beginnen, zu unterstützen, zu unterbrechen und zu beenden
Kombination	Eine Übung, bei der die Wettkämpfer charakteristische Elemente aus den beiden anderen Übungen zeigen
Artistik	Die Struktur, der künstlerische Aufbau und die Ausgestaltung einer Wettkampfkür
Ausführung	Der technische Grad der gezeigten Übung
Schwierigkeit	Die Werte (Value) der ausgewählten Elemente einer Wettkampfkür
Schwierigkeitswert	Jedes Schwierigkeitselement, das in einer Kür geturnt wird, erhält einen Wert, der sich mit Hilfe der Schwierigkeitstabellen errechnet
offene Schwierigkeit	Es gibt keine Beschränkungen der Value für die Schwierigkeit, die sich auf die Darbietung einer Übung und auf die Festlegung des Schwierigkeitswertes auswirken
Beschränkte Schwierigkeit	Die Anzahl der Value für die Schwierigkeit ist begrenzt. Das trifft für Junioren und Weltaltersklassenspiele zu.
Tempo	bei Tempo- oder Kombiübungen, wenn zwei Elemente ohne Vorbereitung in unmittelbarer Abfolge geturnt werden
Individuelles Element	Schwierigkeitselemente, die von jedem Sportler einzeln zur gleichen Zeit oder in unmittelbarer Abfolge in jeder Übung geturnt werden
Veränderung	Eine Bewegung, um die Verbindung von mehreren statischen Elementen herzustellen
Aufsteigen	Die Bewegung vom Boden oder Partner in eine Halteposition an einem höheren Punkt
Statische Halteposition	Eine Position, die von einem Paar oder einer Gruppe, so wie vorgeschrieben, 3 Sekunden gehalten wird
Salto	Salto
Veränderungspyramide	Eine Pyramide bei Damen- oder Herrengruppen, die zwei oder mehrere Teile durch Bewegungen verbindet, ohne dabei den Boden zu berühren
Abgang	Landung auf dem Boden nach einem Flug von einer erhöhten Position oder einem Halt durch einen Partner
identische Elemente	Ein identisches Element ist in ALLEN Aspekten gleich. Es hat dieselbe Start- und Endposition, Form, Drehung und/oder Richtung
Halt	Statische Positionen, die die festgesetzte Zeit gehalten werden

DTAB

Kurzer Halt	Statischer Halt in einer Balanceübung, bei der nicht die korrekt angegebene Zeit eingehalten wurde. Die Anforderungen werden damit nicht erfüllt und ein Abzug von0,3 pro Sekunde wird vom Gesamtwert durch die DJs vorgenommen.
Kampfrichter	
SJ	Superior Jury
CJP	Hauptkampfrichter, der ein Kampfgericht leitet und Abzüge vom Gesamtwert einer Übung vornimmt, um den Endwert einer Wettkampfübung zu bestimmen.
DJs	Die Schwierigkeitskampfrichter legen den Schwierigkeitswert einer im Wettkampf gezeigten Übung fest. In jedem Wettkampf gibt es zwei ausgewählte Kampfrichter in jeder der 5 Wettkampfdisziplinen
DJ1	Erfahrener Schwierigkeitskampfrichter, der von der TC Akro vor der Anreise zum Wettkampf aus einer Liste der am höchsten eingestuften Schwierigkeitskampfrichter des laufenden Wettkampfzyklus' für eine Wettkampfdisziplin ernannt wurde.
DJ2	Zweiter Schwierigkeitskampfrichter, der vor der Anreise zum Wettkampf aus den teilnehmenden Kampfrichtern auswählt wird
AJ	Artistikkampfrichter, der eine gezeigte Übung hinsichtlich ihrer künstlerischen Leistung einschätzt und bewertet.
EJ	Technischer Kampfrichter, der eine gezeigte Übung hinsichtlich ihres technischen Könnens und der Ausführung bewertet.
Berufungsgericht	Höchste Instanz bei Wettkämpfen. Sie erhält Einsprüche gegen Entscheidungen der SJ.
Referenzrichter (RJ)	RJE und RJA
Bewerten	
offene Bewertung	Alle Kampfrichterwertungen werden sofort nach der Bewertung der Übung dem Publikum gezeigt
Spezielle Anforderungen	sind die Pflichtelemente, die in einer Übung gezeigt werden müssen. Diese werden von den DJs kontrolliert, die 1,0 Punkte für jedes fehlende Element vom Gesamtwert abziehen.
Zeit der Übung	Dauer einer Übung, die nicht länger als 2:30 min sein darf.
Bestrafung beim Überziehen	Für jede Sekunde, die die Übung zu lang ist, wird ein Abzug von 0,1 vom Gesamtwert der Übung vorgenommen.
Auswertungen	
Auswertung	Rechnungen, die angestellt werden, um die verschiedenen Noten, die für eine Übung erteilt wurden, in einen Gesamtwert umzuwandeln
Note	Errechnung eines Wertes, den ein Artistik- oder Technikkampfrichter für eine Übung unter Beachtung der Strafen oder Fehler, die von einem Maximalwert von 10,0 abgezogen werden können, erteilt hat.
A – Wert	Artistikwert für eine Wettkampfübung. Er wird errechnet durch die Einbeziehung der beiden mittleren Wertungen eines Artistikkampfgerichtes von 4 Kampfrichtern unter Ausschluss des höchsten und des niedrigsten Wertes. Wenn nur 3 Kampfrichter zur Verfügung stehen, werden alle Wertungen einbezogen, um den Durchschnittswert zu errechnen.

DSAB

E - Wert	Technischer Wert für eine Wettkampfübung. Er wird errechnet durch die Einbeziehung der beiden mittleren Wertungen eines Artistikkampfgerichtes von 4 Kampfrichtern unter Ausschluss des höchsten und des niedrigsten Wertes. Wenn nur 3 Kampfrichter zur Verfügung stehen, werden alle Wertungen einbezogen, um den Durchschnittswert zu errechnen.
D – Wert	Schwierigkeitswert einer Wettkampfübung. Er wird durch die zwei DJs eines Kampfgerichtes durch das Ermitteln der Valuezahl einer Übung und deren Umrechnung mit Hilfe der Umrechnungstabelle errechnet.
Gesamtwert	Summe der A-, E- und D-Werte einer Wettkampfübung
Endwert	Der Wert einer gezeigten Übung nach Abzug der Strafen vom Gesamtwert durch den CJP und die DJs
Strafen des CJP	Sind Abzüge vom Gesamtwert einer Übung (A+E+D-Wert) für die Größenunterschiede der Partner, Zeitfehler, Kleidung, Übertreten und zu spätes Einreichen der Kürunterlagen.
Strafen der DJs	Sind Abzüge vom Gesamtwert einer Übung (A+E+D-Wert) für das Fehlen der speziellen Anforderungen und Zeitfehler beim statischen Halt.
Toleranz	Der maximale Unterschied zwischen den beiden Mittelwerten der Technik- oder Artistikkampfrichter UND der maximale Unterschied zwischen dem höchsten und niedrigsten Wert aller Technik-/Artistikkampfrichter vor dem Eingreifen des CJP oder der SJ
Kampfgericht	Eine Gruppe von 9 – 11 Kampfrichtern einschließlich des CJP, der Artistik-, Technik- und Schwierigkeitskampfrichter. Jeder hat bei der Bewertung der Übung eine spezielle Aufgabe.
Körpermaße	
Anthropometrist	Eine qualifizierte Person, die die Vermessung vornimmt.
Masse	Das Gewicht und die Körpermassenzahl eines Wettkämpfers
Körpertypen	Der Somatotyp oder die Morphologie der Wettkämpfer kann nach bestimmten abgestuften Mustern von endomorph über endo-mesomorph bis mesomorph und von mesomorph über meso-ectomorph bis ectomorph bestimmt werden. Normalerweise turnen Sportler des gleichen oder ähnlichen Typs zusammen. Zwischen den einzelnen Typen gibt es Abstufungen)
Endomorph (Pykniker)	Birnenförmig oder dreieckig geformter Körper mit breiteren Hüften als Schultern. Das Gewicht lagert sich vermehrt an den Hüften als qam Rest des Körpers an. Meistens agiert dieser Typ als Basis in der Sportakrobatik.
Mesomorph (Athletiker)	Muskulärer Typ. Der wohlgeformte Körper scheint relativ rechteckig, die Hüften sind schmaler oder genauso breit wie die Schultern. Dieser Körpertyp ist ein guter Oberpartner oder auch eine gute Basis.
Ectomorph (Astheniker)	Lange und magere körperliche Erscheinung. Lange Muskeln, meistens als Oberpartner in der Sportakrobatik zu finden. Er benötigt entspre-

DSAB

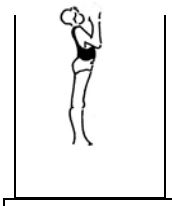
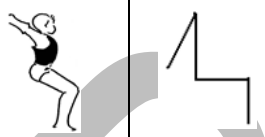
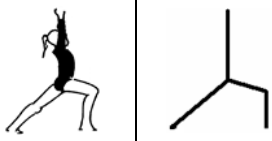
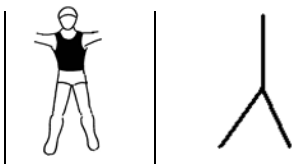
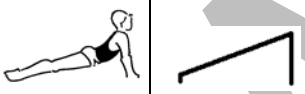
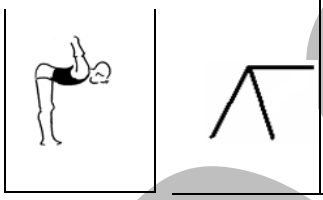
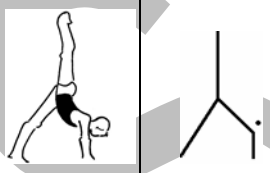
	chende Muskelkraft.
Basis	Der unterstützende Partner (Unterpartner) eines Paares oder einer Gruppe
Mittelpartner	Der zweite unterstützende Partner (Unterpartner) in einer Damengruppe. Der zweite und dritte unterstützende Partner (Unterpartner) in einer Herrengruppe.
Oberpartner	Gewöhnlich der kleinere Partner eines Paares und der kleinste einer Gruppe, der auf dem/den Partner/n die Balance hält bzw. der fliegende Partner in einer Tempoübung ist.

DSAB

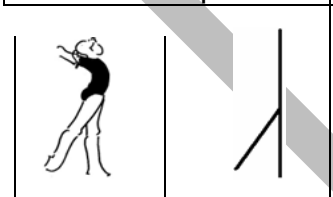
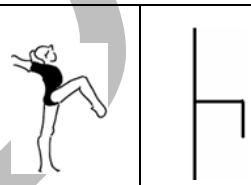
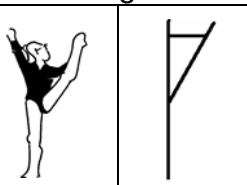
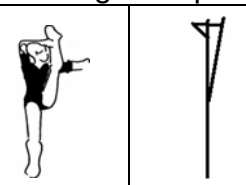
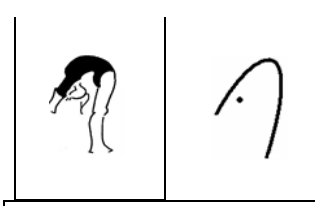
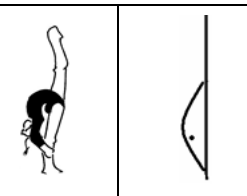
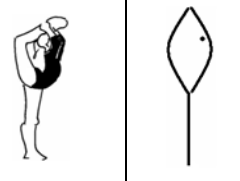
Anhang 5

Kurzschrift

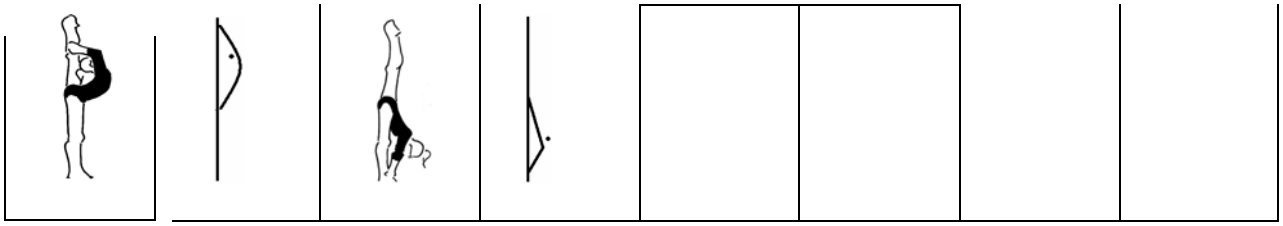
1. Stand

basic stand	chair	free chair	lunge
			
feet astride	**front support**	**bridge**	**tripod**
			
free tripod	**half needle**		
			

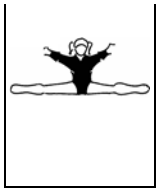
2. Arabesque

arabesque	attitude	wine glass	wine glass split
			
back bend	**deep back bend**	**back scale**	**eye**
			
needle stand	**front needle**		

DSAB

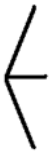


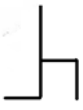
3. Split

box/side split		straight/side split					
							

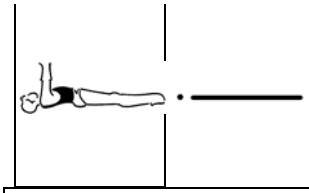
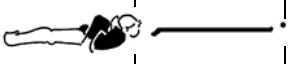
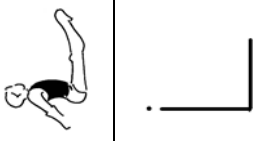
DSAB

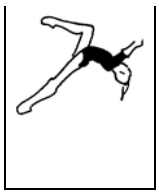
4. Sit

leg straight		feet astride		Japana		stand on knees	
							

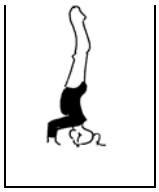
sit on knees		1 knee		knee arch			
							

5. Lying

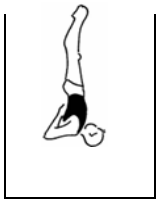
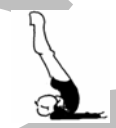
back		front		right angel		front angel	
							
back angel							



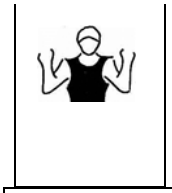
6. Head

head stand		head support					
							

7. Shoul-der/chest

shoulder stand		chest stand		big C			
							

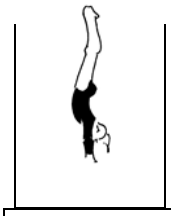
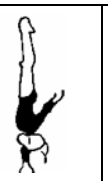
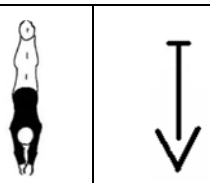
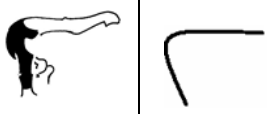
8. Arm

half arm		half 1 arm		long arm		long 1 arm	
							

hands knotted		Y support		free			

DSAB

9. Hand-stand

2 hands straight	1 hand straight	hands knotted	2 hands mexican
			
1 hand mexican	**2 split**	**2 disloc**	**2 flag**

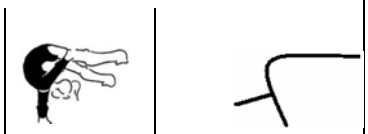
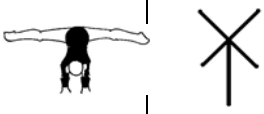
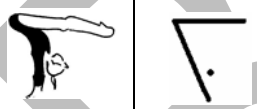
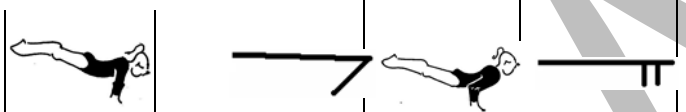
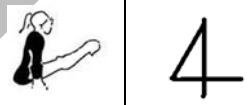
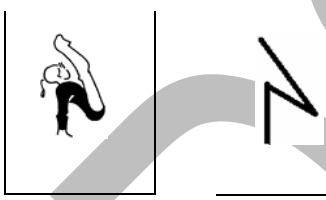
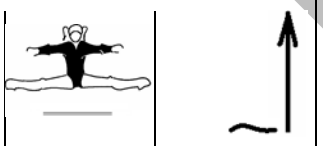
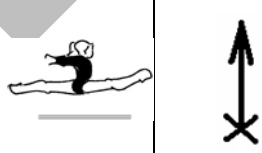
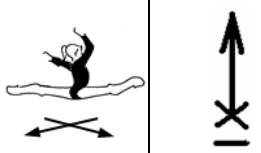
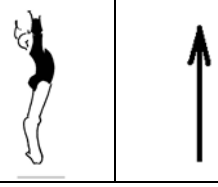
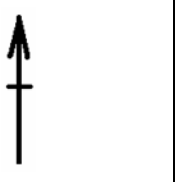
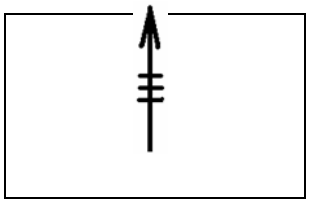
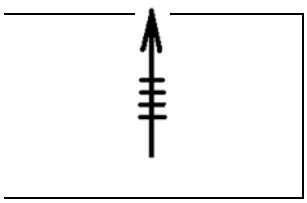
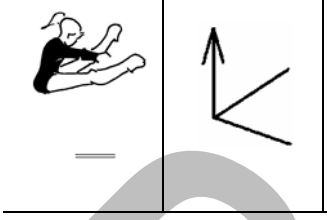

		

planche	**2 crocodile**	**2 straddle**	**lever**
			
russian lever			
			

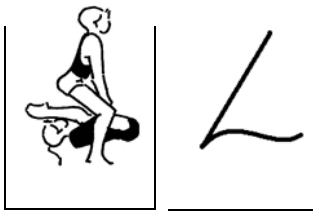
10. Jump

side	split	split change leg	ring 1 foot
			
ring 2 feet	**straight**	**180°**	**360°**
			

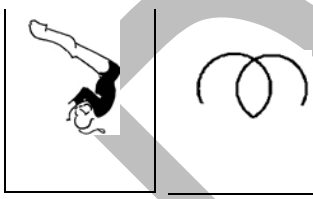
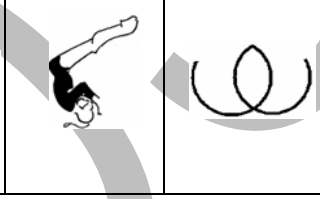
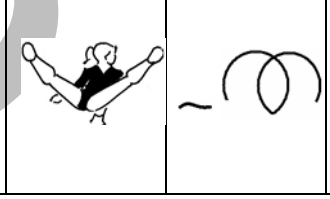
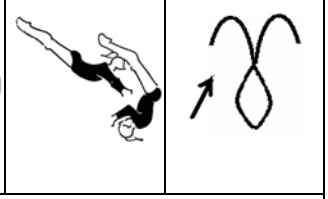
DSAB

540°	720°	straddle	
			

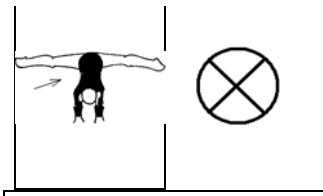
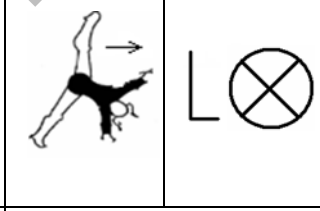
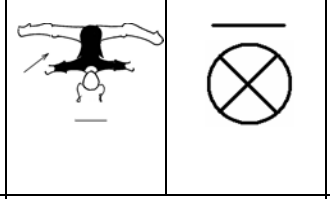
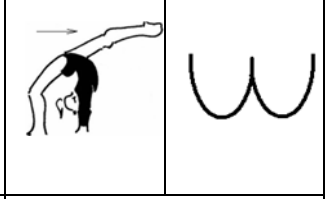
11. Swing

cannonball/…			
			

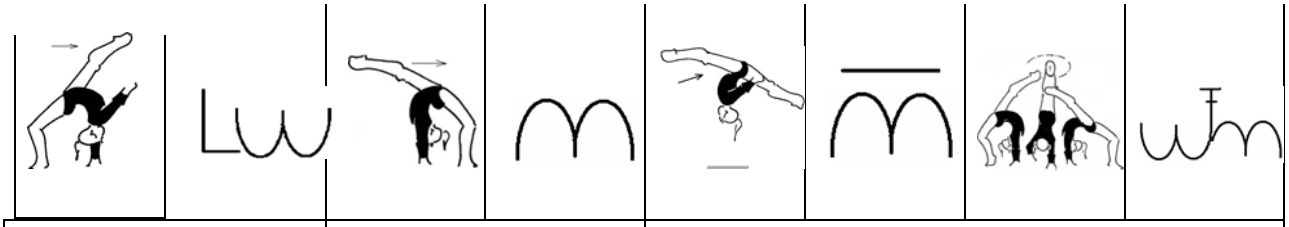
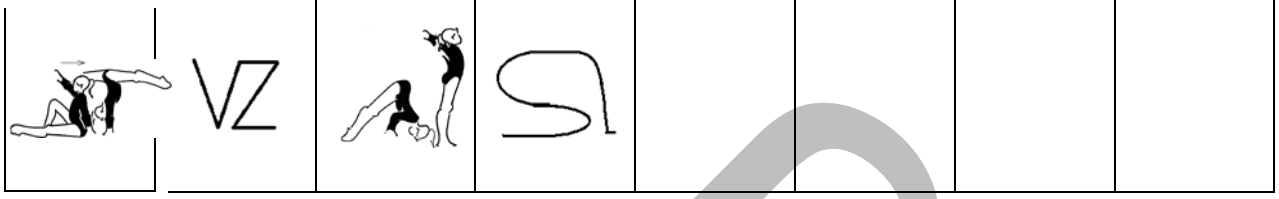
12. Roll

forward	back	side	dive/swallow roll
			

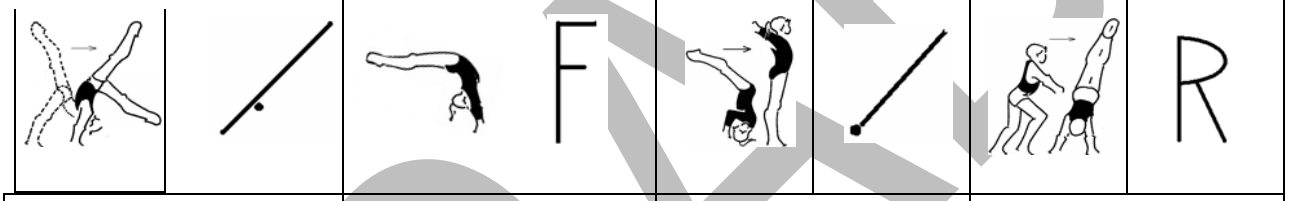
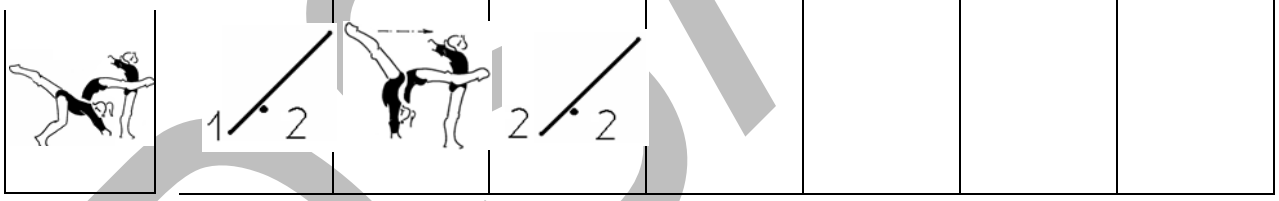
13. wheel

cartwheel	1 arm cartwheel	aerial wheel	back walkkover
			
1 arm back	forward walkover	free walkover	Russian walkover

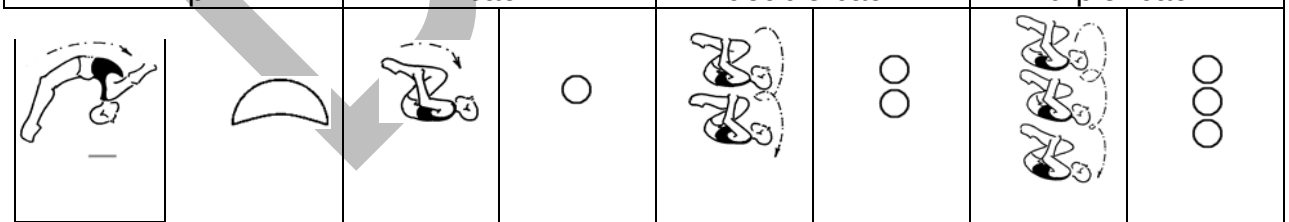
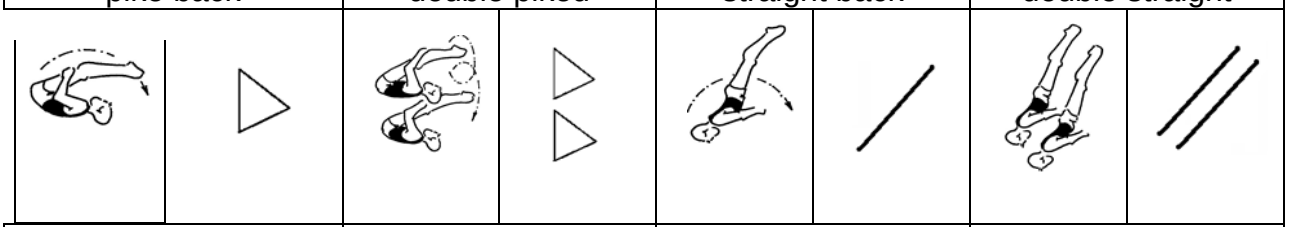
DSAB

			
Valdez	kip to stand		
			

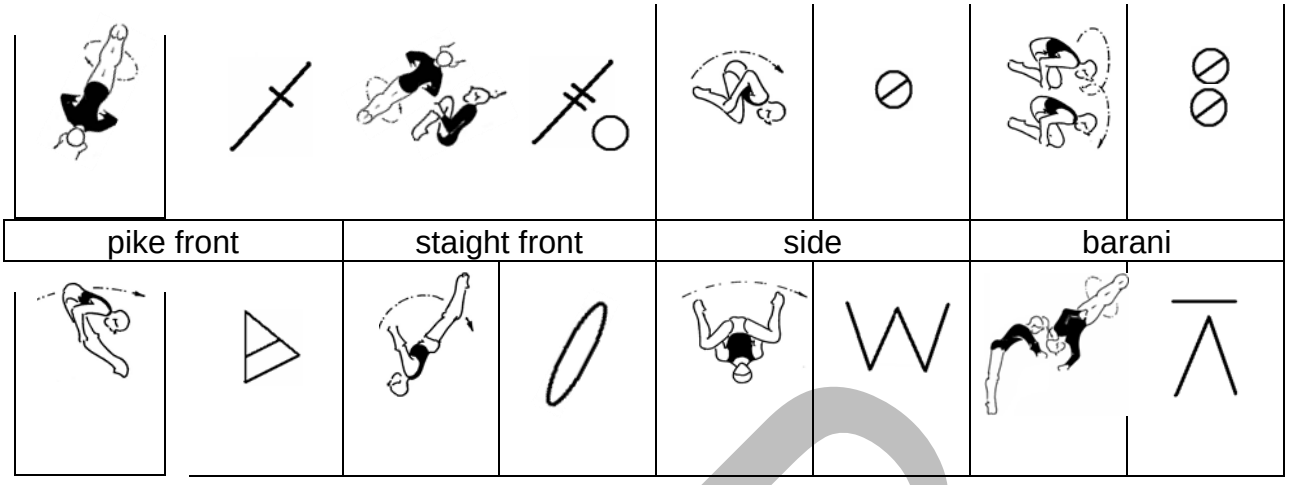
14.
Spring

handspring	flic	headspring	round off
			
handspring 1-2	fly spring 2-2		
			

15. Sal-
to's

whip	back	double back	triple back
			
pike back	double piked	straight back	double straight
			
180°	full in back out	front	double front

DSKB



pike front	staight front	side	barani

16. Spin

180°	360°	540°	720°

900°	sit spin	needle spin	

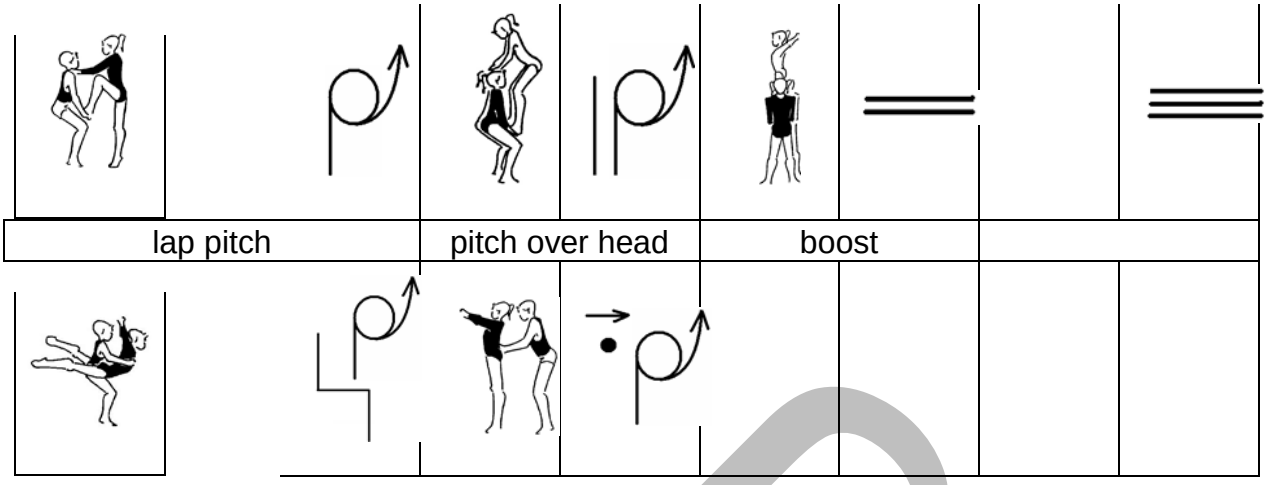
17. Log rolls

180°	360°		

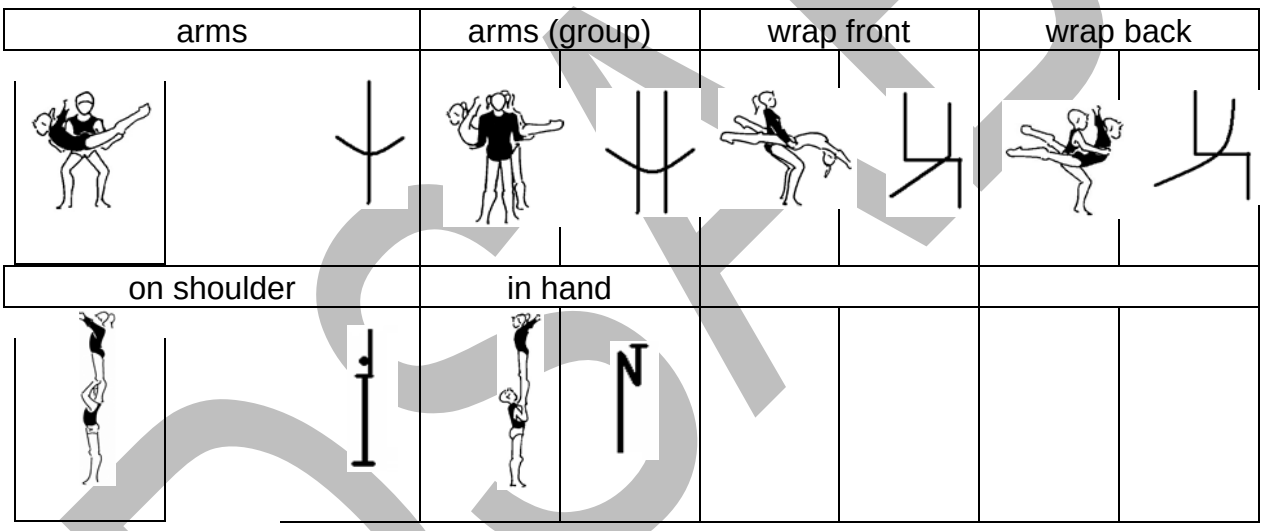
18. Pitch

2 hand pitch	pair pitch	basket (2)	platform (3)

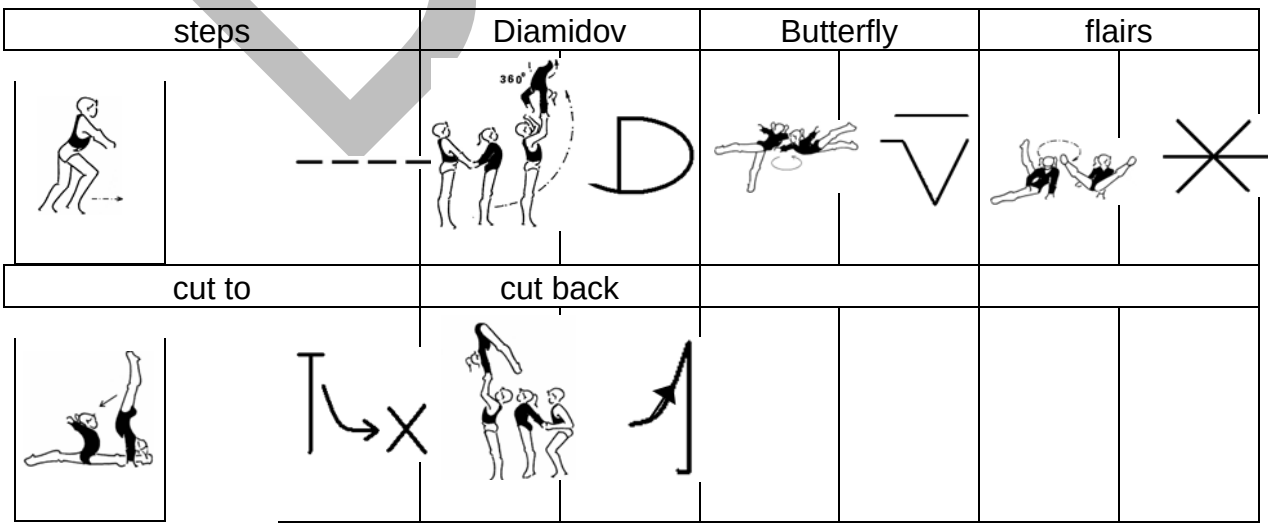
DGAB



19. Catch



20. Miscel-laneous



DCAB

Anhang 6

Kleidung

34.1

Die Wettkampfkleidung, das Zubehör und die Hilfsmittel werden vom CJP bewertet. Die Wettkampfkleidung muss ein **gymnastischer** Anzug sein, der in Charakter und Gestaltung die künstlerische Gestaltung der Übung unterstreicht.

34.4

Röcke bei Einteilern, Hosen und Gymnastikanzügen müssen den Beckenknochen bedecken, dürfen aber nicht weiter nach unten reichen.

Richtige Länge

Vorn

Seite

Hinten

Zu kurz

Zu lang

Zu eng

Übertrieben

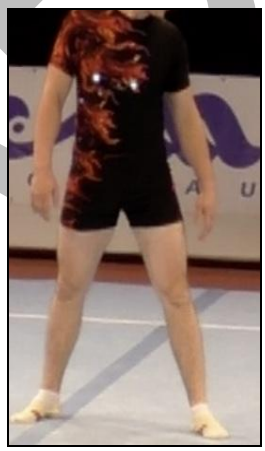
DSAB

Ein Ballett – Tutu, „Strohröckchen –Look“ und „Kleiderstil“ sind verboten.

34.5

Männer und Jungen turnen in Gymnastikanzügen oder Gymnastikhemden kombi-niert mit kurzen oder langen Gymnastikhosen. Einteilige Anzüge sind erlaubt.

Richtige Kleidung für Männer und Jungen



34.7

Sehr dunkelfarbige Beine von Hosen und einteiligen Gymnastikanzügen sind nur erlaubt, wenn diese durchgängige Farbe wenigstens von der Hüfte bis zum Knöchel mit hellen leuchtenden Farben oder Mustern unterbrochen ist. Diese Unterbrechung muss aber einfach und nicht übertrieben sein. Die Länge und Farbe des Stoffes, der die Beine bedeckt, muss an beiden Beinen gleich sein. Nur die Dekoration kann unterschiedlich sein.

Richtig

DSAB

Fleischfarbene Hosen unter Einteilern und Röcken sind erlaubt.

Falsch **Richtig**

34.8

Aus Sicherheitsgründen sind lose Kleidung, angebrachtes Beiwerk oder Accessoires nicht erlaubt.

34.10

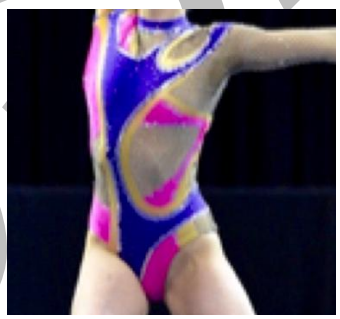
Provokative Dresse, Badeanzüge, Charakteroutfits und Fotografien im Muster sind verboten.

DSAB

Badeanzüge

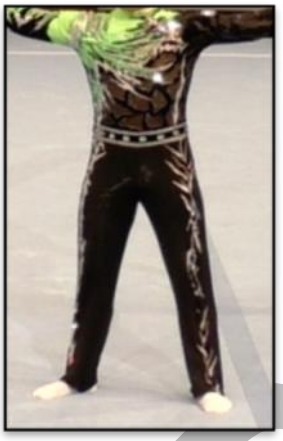
Charakteroutfits

Einteiler, die fast durchgängig fleischfarben sind, sind nicht erlaubt. Sie wirken im Fernsehen nackt.



Schöne Einteiler

DSAB



Bekleidungsempfehlungen

Jungen und Männer sollten keine großen fleischfarbenen Flächen nutzen.

Zu viel

Jungen und Männer sollten die Anzahl vn von Glitzersteinchen auf der Kleidung nur begrenzt nutzen.

Wie bei den Mädchen und Frauen gilt: wenn Jungen und Männer helle Kleidung tragen, muss eine Begrenzungslinie auf dem Torso zu sehen sein.

Die Röcke sollten dem Stil der Einteiler folgen und eng auf die Hüfte fallen. Es sollte nicht viel Extramaterial verwendet werden.

„Kleideroutfit“ ist nicht gestattet.

DSAB

Die Röcke sollten an den Seiten befestigt sein, um einen sogenannten „Lampenschirm“ zu vermeiden, wenn die Sportlerin kopfüber turnt.

Idealerweise sollte sich das Design eines Einteilers unter dem Rock fortsetzen.

DSAB

Anhang 7

Ungültige Ergebnisse auf Grundlage der technischen Regeln in 8.5 für Trampoline, Aerobic, Sportakrobatik

Die Sportler können ein ungültiges Ergebnis erhalten:

- **bei Anzeige einer „0.0"-Wertung der Anzeigetafel, bei schwarzer Anzeigetafel (kein eingegebener Wert) oder DNS**
- **für den Endwert: DNF**

DNS „Nicht angetreten" bedeutet, dass der Sportler sich zwar den Kampfrichtern vorgestellt hat, aber die Übung nicht begonnen hat. In so einem Fall gibt es keine Wertung und DNS wird angezeigt.

Ein Sportler, der eine Übung während eines Wettkampfes wegen Verletzung oder Verzicht nicht begonnen hat, erhält die Anzeige DNS.

Sportler mit der Wertung DNS in einem Teilbereich des Wettkampfes erhalten die Wertung DNF als Gesamtwert für den kompletten Wettkampf.

Konsequenzen von „DNS"

- Wenn ein Sportler eine Übung begonnen hat, aber kein einziges Element zu Ende turnt, das eine Wertung von den Kampfrichtern erhält, bekommt er ein DNS.
- Es gibt keine weitere Qualifikation innerhalb des Wettkampfes, wenn ein DNS erteilt wurde.
- Mit DNS erhält man keinen individuellen Ranglistenplatz für den betroffenen Wettkampf.
- Es gibt keine Punkte, Medaillen oder Preisgeld für diesen Wettkampf, wenn ein DNS vergeben wurde.
  Anmerkung: Eine Teamwertung ist gültig, auch wenn ein oder mehrere Sportler des gleichen Teams ein DNS erhielten.

DNF „Nicht beendet" bedeutet, dass der Sportler, nachdem er den Wettkampf begonnen, diesen aber nicht beendet hat (Z.B. wenn ein Sportler nach dem ersten Durchgang beim Trampolin, beim ersten oder zweiten Durchgang bei der Akrobatik wegen Verletzung oder Abmeldung vom Wettkampf diesen beendet.). In diesem Fall wird DNF als Endwert vergeben.

DNF kann nur für den Endwert erteilt werden.

Konsequenzen von „DNF"

- Es erfolgt keine individuelle Qualifikation in die nächste Phase des Wettkampfes.

DSAB

- Ein Sportler, der am Wettkampf teilnimmt und sich dann später im Wettkampf verletzt, erhält DNF als Endwert.
  Wenn sie oder er sich in einer vorangegangenen Wettkampfphase für das Finale qualifiziert hat und sie/er in der Lage ist zu turnen, kann sie/er das tun.

- Mit der Wertung DNF gibt es im Trampolin, in der Aerobic, in der Akrobatik keine Möglichkeit, sich unmittelbar für das folgende Finale zu qualifizieren und es gibt keine Punkte, Medaillen oder Preisgelder für einen teil des Wettkampfs.

- Turner, die in der ersten Wettkampfphase ein DNS erhielten, können in der nächsten Wettkampfphase, sofern sie dazu in der Lage sind, turnen. Sie erhalten aber als Endwert ein DNF.

Beispiel für Trampolin: Qualifikation im Trampolin = Übung 1 + Übung 2
Ergebnis: Übung 1: DNS
Übung 2: 52,30
ENDWERT = DNF

Beispiel für Akrobatik: Qualifikation im Trampolin = Balance + Tempo + Kombi
Ergebnis: Balance: DNS
Tempo: 28,340
Kombi: 26,230
ENDWERT = DNF

DSQ „Disqualifiziert“ erhält der Sportler durch die Offiziellen für eine schwere Verletzung der Regeln.
„Disqualifiziert“ erhält man als Ergebnis eines positiven Doping-Tests.

Konsequenzen bei DSQ nach TR 5.5 und 10.3:

- Die Ergebnisse dieser Wettkampfphase werden aus der Liste gestrichen.
- Der Name des Sportlers wird aus der Ergebnisliste für diese Wettkampfphase gestrichen.
- Die Reihenfolge der Platzierung der anderen Sportler wird neu berechnet.
- Für den Teamwettbewerb gilt, dass der Name des disqualifizierten Sportlers aus der Teamliste gestrichen wird.
- Die Ergebnisse und die Platzierung dieses Teams werden neu berechnet.

Beispiele:

- Disqualifikation während des Qualifikationswettbewerbs bedeutet, dass der Sportler an keinem Finale teilnehmen darf.
- Disqualifikation während einer Wettkampfphase bedeutet, dass es kein Ergebnis für diese Phase gibt, aber der Sportler an anderen Finals teilnehmen darf, sofern er sich dafür im Vorfeld qualifiziert hat.
- Disqualifikation von Finalwettkämpfen des Teamwettkampfes bedeutet, dass es kein Ergebnis für diesen Sportler gibt, welches für die Teamwertung gilt. Die Ergebnisse müssen für das Team neu berechnet werden und der betreffende Sportler darf aber im Finale starten, sofern die Qualifikation dafür vorliegt. Das macht irgendwie trotzdem keinen Sinn ….
- Eine Disqualifikation wird gegen alle Verstöße gegen die Dopingregelungen verhängt. Wenn ein Dopingfall aufgedeckt und nach dem Wettkampf bestätigt wird, werden die Ranglisten im Nachhinein neu erstellt.

DSAB

Anhang 8

Jury ....

DSAB