

# Wettkampfbreglement Team ROPESKIPPINGswiss



(nur in der Schweiz gültig)

Ersetzt Ausgabe vom	Aktuelle Ausgabe vom
05.2018	08.2020

*Wettkampfbreglement 2020*

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. WETTKAMPFPROGRAMM</b>	<b>4</b>
1.1 TABELLARISCHE GESAMTÜBERSICHT	4
<b>2. WETTKAMPF-TYPEN</b>	<b>4</b>
2.1 ERSO WETTKAMPF	4
2.1.1 SPEED-DISZIPLINEN	4
2.1.2 FREESTYLE-DISZIPLINEN	4
2.2 SHOW	5
2.2.1 SPEED-DISZIPLINEN	5
2.2.2 SHOW-DISZIPLIN	6
2.3 ALTERSKATEGORIEN	6
2.3.1 ZUSAMMENFASSUNG VON ALTERSKATEGORIEN	6
2.4 RANGIERUNG	6
2.4.1 WETTKAMPF-TYP ERSO	6
2.4.2 GEWINNREGEL BEI PUNKTEGLEICHSTAND ERSO	7
2.4.3 WETTKAMPF-TYP SHOW	7
2.4.4 GEWINNREGEL BEI PUNKTEGLEICHSTAND SHOW	7
<b>3. WETTKAMPFREGELN</b>	<b>7</b>
3.1 START/STOPP KOMMANDO	7
3.1.1 SPEED-DISZIPLINEN	7
3.1.2 FREESTYLE UND SHOW	7
3.2 WETTKAMPFFLÄCHE	7
3.3 SEILE	7
3.4 ZUSÄTZLICHES MATERIAL	8
3.5 BEKLEIDUNG	8
3.6 MUSIK	8
<b>4. WETTKAMPFLEITUNG UND WERTUNGSGERICHT</b>	<b>8</b>
4.1 WETTKAMPFLEITUNG	8
4.2 WERTUNGSRICHTERVERANTWORTLICHE	8
4.3 WERTUNGSGERICHT	8
4.3.1 SPEED	8
4.3.2 FREESTYLE UND SHOW	8
4.3.3 WERTUNGSRICHTER STELLEN	8
<b>5 WERTUNGSREGLEMENT</b>	<b>9</b>
5.1 SPEED-DISZIPLINEN	9
5.2 FREESTYLE SINGLE ROPE	9
5.2.1 SCHWIERIGKEITEN SINGLE ROPE (LEVEL)	9
5.2.2 KREATIVITÄT (50%)	13

<b>5.3 DOUBLE DUTCH SINGLE</b> .....	<b>15</b>
5.3.1 SCHWIERIGKEITEN (LEVEL) .....	15
5.3.2 LEVEL BEWERTUNG .....	15
5.3.3 KREATIVITÄT (50%) .....	17
<b>5.4 FEHLER</b> .....	<b>18</b>
5.4.1 SPEED-DISZIPLINEN.....	18
5.4.2 FREESTYLE .....	18
<b>5.5 SHOW</b> .....	<b>18</b>
5.5.1 SCHWIERIGKEIT 30%.....	18
5.5.2 PRÄSENTATION MUSIK 30%.....	19
5.5.3 PRÄSENTATION KREATIVITÄT 40%.....	19
5.5.4 ABZÜGE .....	19
<b>5.6 SCHWEIZERMEISTERTITEL</b> .....	<b>20</b>
<b>5.7 REKURSE</b> .....	<b>20</b>
<b>5.8 LIZENZ</b> .....	<b>20</b>
<b><u>6. QUALIFIKATION FÜR INTERNATIONALE WETTKÄMPFE</u></b> .....	<b><u>20</u></b>
<b><u>7. WERTUNGSBLÄTTER UND DOKUMENTE</u></b> .....	<b><u>20</u></b>
<b><u>8. WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG</u></b> .....	<b><u>40</u></b>
<b>8.1 REGLEMENT WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG</b> .....	<b>40</b>
<b>8.2. WERTUNGSRICHTERKURSE</b> .....	<b>40</b>
<b><u>9. DOPING</u></b> .....	<b><u>40</u></b>
<b>9.1 DOPING STATUT</b> .....	<b>40</b>
<b>9.2 SPERRUNGEN</b> .....	<b>40</b>
<b><u>10. SCHLUSSBESTIMMUNGEN</u></b> .....	<b><u>40</u></b>

# 1. Wettkampfprogramm

## 1.1 Tabellarische Gesamtübersicht

### Teamwettkämpfe

ERSO	Speed-Disziplinen:	4x30 sec Single Rope Speed Relay 4x45 sec Double Dutch Speed Relay
	Freestyle-Disziplinen:	Single Rope Pair Freestyle Single Rope Team Freestyle Double Dutch Single Freestyle
Show	Speed-Disziplinen:	4x30 sec Single Rope Speed Relay 4x45 sec Double Dutch Speed Relay
	Show-Disziplin:	Show

## 2. Wettkampf-Typen

Die Wettkampfformen und deren Bewertung gelten grundsätzlich für die männlichen<sup>1</sup> und weiblichen Teilnehmenden und werden auf den entsprechenden Austragungsebenen gemäss dem Wettkampfprogramm durchgeführt.

### 2.1 ERSO Wettkampf

Dieser Wettkampftyp ist für Fortgeschrittene vorgesehen. Er beinhaltet fünf verpflichtende Disziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es gibt nur eine Alterskategorie. Es kann als Frauen- /Männer- /Mixed-Team gestartet werden.

#### 2.1.1 Speed-Disziplinen

Jede Springerin muss mindestens eine Speed-Disziplin absolvieren.

##### 2.1.1.1 4x30 sec Single Rope Speed Relay

Beim Single Rope Speed Relay springen 4 Wettkämpferinnen direkt nacheinander 30 sec Speed. Ziel ist es, als Team so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerinnen müssen im Laufschrift (Speed Jump) auf der Stelle jeweils abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuss über das Seil springen. Hierbei wird gezählt, wie oft die Rechts-links-Kombination erfolgreich übers Seil ausgeführt wird.

##### 2.1.1.2 4x45 sec Double Dutch Speed Relay

Ziel ist es, als Team im Double Dutch nacheinander so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss im Laufschrift (Speed Jump) abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuss über das Seil springen. Hierbei wird gezählt, wie oft die Rechts-links-Kombination erfolgreich übers Seil ausgeführt wird. (siehe S. 5)

#### 2.1.2 Freestyle-Disziplinen

##### 2.1.2.1 Single Rope Pair Freestyle

Zwei Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während 45 – 75 Sekunden synchron mit dem Einzelseil Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je höher die Anzahl der Sprünge und je schwieriger das Level, desto höher ist die Bewertung.

<sup>1</sup> Zugunsten einer Optimalen Leseführung wird auf eine männliche Schreibweise verzichtet.

### 2.1.2.2 Single Rope Team Freestyle

Vier Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während 45 – 75 Sekunden synchron mit dem Einzelseil Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je höher die Anzahl der Sprünge und je schwieriger das Level, desto höher ist die Bewertung.

Bewertung:

Level 50%		= Mittelwert der Wertungsrichter
Kreativität	Präsentation 35%	= Mittelwert der Wertungsrichter
	Variation 15%	= Mittelwert der Wertungsrichter
<b>Gesamtergebnis Freestyle</b>		<b>= Level + Kreativität</b>

### 2.1.2.3 Double Dutch Single Freestyle

Drei Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während 45 – 75 Sekunden im Double Dutch Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je höher die Anzahl der Sprünge und je schwieriger das Level, desto höher ist die Bewertung.

Bewertung:

Level 50%		= Mittelwert der Wertungsrichter
Kreativität	Präsentation 42%	= Mittelwert der Wertungsrichter
	Variation 8%	= Mittelwert der Wertungsrichter
<b>Gesamtergebnis Freestyle</b>		<b>= Level + Kreativität</b>

## 2.2 Show

Diese beinhaltet drei verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es wird in 3 Alterskategorien gestartet. Es können geschlechterübergreifende Teams gebildet werden.

### 2.2.1 Speed-Disziplinen

Jede Springerin muss mindestens eine Speed-Disziplin absolvieren.

#### 2.2.1.1 4x30 sec Single Rope Speed Relay

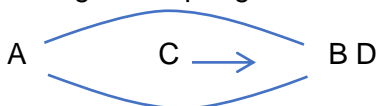
Beim Single Rope Speed Relay springen 4 Wettkämpferinnen direkt nacheinander 30 sec Speed.

Ziel ist es, als Team so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerinnen müssen im Laufschrift (Speed Jump) auf der Stelle jeweils abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuss über das Seil springen. Hierbei wird gezählt, wie oft die Rechts-links-Kombination erfolgreich übers Seil ausgeführt wird.

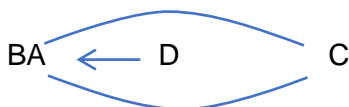
#### 2.2.1.2 4x45 sec Double Dutch Speed Relay

Ziel ist es, als Team im Double Dutch nacheinander so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss im Laufschrift (Speed Jump) abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuss über das Seil springen. Hierbei wird gezählt, wie oft die Rechts-links-Kombination erfolgreich übers Seil ausgeführt wird.

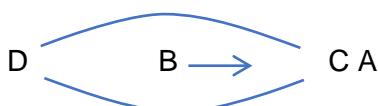
Abfolge der Springer wie im Beispiel unten:



A und B schwingen, C springt mit Blick zu B. Bei „switch“ übernimmt C die Seile von B und D springt ins Seil mit Blick zu A. B geht ums Seil herum und stellt sich neben A.



Bei „switch“ übernimmt D die Seile von A und B springt ins Seil mit Blick zu C. A geht ums Seil herum und stellt sich neben C.



So geht es weiter, bis alle Springerinnen im Einsatz waren.

## 2.2.2 Show-Disziplin

### 2.2.2.1 Show

Vier bis sechs Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während 2 min 15 sec – 2 min 45 sec Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Dabei dürfen alle möglichen Seilvariationen verwendet werden.

Bewertung:

- **Schwierigkeit 30%**
  - Einzel 10%
  - Team 20%
- **Präsentation Musik 30%**
  - Gebrauch der Musik 20%
  - Im richtigen Rhythmus 10%
- **Präsentation Kreativität 40%**
  - Formationswechsel 10%
  - Originelles und Spektakuläres 15%
  - Fließende Wechsel zwischen Seilformen 5%
  - Publikumsinteraktion 10%
- **Abzüge**
  - Fehler gross/klein
  - Ausführung der Sprünge

## 2.3 Alterskategorien

Es gibt für den Showwettkampf folgende Alterskategorien (der Jahrgang der ältesten Springerin ist entscheidend):

- U12
- U15
- Ü15

Für den ERSO Wettkampf gibt es keine Alterskategorien.

Präzisierung zur Bestimmung der Alterskategorie:

Alle Springerinnen, die im Jahr des Wettkampfes höchstens elf Jahre alt werden, starten in der Alterskategorie U12.

Wird eine Springerin im Team im Jahr des Wettkampfes zwölf Jahre alt - dabei spielt es keine Rolle, ob der Geburtstag vor oder nach dem Wettkampf stattfindet - startet sie in der Alterskategorie U15. Wer also im Jahr des Wettkampfes 15 Jahre alt wird, startet in der Alterskategorie Ü15.

### 2.3.1 Zusammenfassung von Alterskategorien

Besteht an einem Wettkampf eine Alterskategorie aus weniger als fünf teilnehmenden Teams, wird diese mit der nächsthöheren oder -tieferen Alterskategorie zusammengefasst.

## 2.4 Rangierung

### 2.4.1 Wettkampf-Typ ERSO

Sieger wird jenes Team mit der niedrigsten Gesamt-Rangpunktzahl.

In jeder Disziplin werden Rangpunkte vergeben. Fürs Gesamtergebnis werden die Rangpunkte folgendermassen gewichtet:

Der Durchschnitt der Rangpunkte aller Speed-Disziplinen macht 40% des Schlussergebnisses aus, die der Freestyles die restlichen 60%. Jede Disziplin wird mit 20% gewichtet.

## 2.4.2 Gewinnregel bei Punktegleichstand ERSO

Tritt bei den totalen Rangpunkten (inkl.Speed) ein Gleichstand auf, entscheidet der Single Rope Team Freestyle. Falls auch dieser Wert exakt der Gleiche ist, zählt die bessere Leistung des Double Dutch Single Freestyles.

## 2.4.3 Wettkampf-Typ Show

Sieger wird jenes Team mit der niedrigsten Gesamt-Rangpunktzahl.

In jeder Disziplin werden Rangpunkte vergeben. Fürs Gesamtergebnis werden die Rangpunkte folgendermassen gewichtet:

Der Durchschnitt der Rangpunkte aller Speed-Disziplinen macht 50% des Schlussergebnisses aus, die Show die restlichen 50%.

Beispiel für die Ermittlung der Rangpunkte:

Durchschnitt Speed 50%	SR Speed Relay	=> 2. Platz	= 2 Punkte
	DD Speed Relay	=> 4. Platz	= 4 Punkte
	Durchschnitt Speed	=> (2+4):2	= 3 Punkte
Show 50%		=> 1. Platz	= 1 Punkt
<b>Total Rangpunkte =</b>	<b>Show + Speed</b>	<b>=&gt; 1 + 3</b>	<b>= 4 Punkte</b>

## 2.4.4 Gewinnregel bei Punktegleichstand Show

Tritt bei den totalen Rangpunkten (inkl.Speed) ein Gleichstand auf, entscheidet die Show. Falls auch dieser Wert exakt der Gleiche ist, zählt die bessere Leistung des Single Rope Speed Relay.

# 3. Wettkampfbregeln

## 3.1 Start/Stopp Kommando

### 3.1.1 Speed-Disziplinen

Die Speed-Disziplinen beginnen mit dem Start Kommando „Judges ready?“ „Skippers ready?“ „Set“ „Beep“. Die Seile müssen während dem Start Kommando ruhig liegen oder hängen. Falls die Seile oder der Körper vor dem Kommando bewegt werden, ist dies als ein Fehlstart zu bewerten (Siehe 5.4.1). Alle Speed-Disziplinen enden mit dem Kommando „**Stopp**“.

### 3.1.2 Freestyle und Show

Die Freestyle-Disziplin beginnt mit dem Start Kommando „Judges ready?“ „Skippers ready?“ „You may begin“. Die Zeitnahme der Freestyle-Disziplin beginnt mit der Musik, oder wenn das Seil bewegt wird. Die Freestyle-Disziplin endet mit dem Ende der Musik oder spätestens nach 75 Sekunden. Die Show endet nach spätestens 165 Sekunden.

## 3.2 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche beträgt bei den Teamwettkämpfen bei den Speed-Disziplinen mindestens 5x5 Meter. Während diesen Disziplinen kann die Halle auf mehrere Wettkampfflächen aufgeteilt sein, damit mehrere Teams gleichzeitig gewertet werden können. Im Freestyle und der Show beträgt die Wettkampffläche 12x12 Meter. Es wird jeweils nur ein Team aufs Mal gewertet.

Die Linie wird auf der Aussenseite des Feldes geklebt. Berührt man die Linie ist man somit ausserhalb des Feldes. Alle Wettkampfflächen müssen deutlich markiert sein.

Der Zuschauerbereich und das Wertungsgericht müssen durch einen Sicherheitsabstand deutlich von der Wettkampffläche abgegrenzt sein.

## 3.3 Seile

Die Wettkampfseile sind frei wählbar, alle handelsüblichen Seiltypen sind erlaubt, sofern keine unterstützende Hilfe geboten wird.

Falls während einer Ausführung ein Griff bricht oder ein Seil reisst, darf das Team nach ca. 10 Minuten nochmals neu starten.

### **3.4 Zusätzliches Material**

Zusätzliches Material ist weder in der Show noch im Freestyle erlaubt.

### **3.5 Bekleidung**

Die Bekleidung sollte der Sportart angepasst sein. Die Gestaltung ist grundsätzlich freigestellt. Während des Wettkampfes müssen Sportschuhe getragen werden.

### **3.6 Musik**

Wird eine falsche Musik abgespielt, so hat das Team 5 Sekunden Zeit, um den Freestyle zu stoppen. (Team setzt sich hin.) Das Team muss eine neue Musik einreichen und kann den Freestyle nach ca. 10 Minuten wiederholen (Musikträger muss mit der Anlage kompatibel sein). Wird ein Freestyle durch einen Defekt am Musikträger oder am Abspielgerät gestört oder unterbrochen kann der Freestyle nach ca. 10 Minuten wiederholt werden.

Welche Art von Musikträger für den Wettkampf zugelassen wird, entscheidet der Organisator und wird vor dem Wettkampf kommuniziert.

## **4. Wettkampfleitung und Wertungsgericht**

### **4.1 Wettkampfleitung**

Für jeden Wettkampf muss eine Wettkampfleitung festgelegt werden. Ihr obliegt die technische Leitung des Wettkampfes. Sie erstellt den Zeit- und Wertungsrichtereinsatzplan.

### **4.2 Wertungsrichterverantwortliche**

Die Wertungsrichterverantwortlichen sind jene Personen, die am Tag des Wettkampfes das Wertungsrichter-Update leiten.

### **4.3 Wertungsgericht**

#### **4.3.1 Speed**

Bei den Speed-Disziplinen sind jeweils mindestens zwei Zählerinnen pro Team als Wertungsrichterinnen im Einsatz. Die Erfahrenste übernimmt die Rolle des Head Judges. Sie trägt bei den Speed-Disziplinen jeweils das offizielle Zählergebnis ein und visiert das Ergebnisblatt. Sie zieht bei Problemen oder Uneinigkeit die Wertungsrichterverantwortlichen zu Rate. Es können mehrere Teams gleichzeitig gestoppt und gezählt werden.

#### **4.3.2 Freestyle und Show**

Bei den Freestyle-Disziplinen sind jeweils eine Zeitnehmerin, mindestens 2 Wertungsrichterinnen für die Schwierigkeitsbewertung und mindestens vier Wertungsrichterinnen für die Kreativität, welche in Präsentation und Variation aufgeteilt sind, im Einsatz. Zudem gibt es mind. zwei Wertungsrichter für die Abzüge.

Bei der Show-Disziplin ist jeweils mind. 1 Wertungsrichterin pro Wertungsgebiet im Einsatz.

#### **4.3.3 Wertungsrichter stellen**

Jeder Verein, der Springerinnen zum Teamwettkampf anmeldet, muss gleichzeitig ausgebildete Wertungsrichterinnen zur Verfügung stellen. Für jedes teilnehmende Team muss eine Wertungsrichterin gestellt werden. Pro Verein sind maximal 5 ganztägig einsetzbare Wertungsrichterinnen zu stellen. Die Ausbildung von Wertungsrichterinnen erfolgt durch ROPESKIPPINGswiss (siehe Punkt 8). Ist es einem Verein nicht möglich, die geforderte Anzahl Wertungsrichterinnen zu stellen, so kann ROPESKIPPINGswiss ein Bussgeld von CHF 100.- in Rechnung stellen.



## 5 Wertungsreglement

### 5.1 Speed-Disziplinen

- Gezählt wird mit einem Handzähler oder einem Smartphone.
- Es wird jeweils nur der rechte Fuss gezählt.
- Bei einem Fehler, welcher bereits gezählt wurde, wird eine Rechts-links-Kombination pausiert.
- Wird das Seil oder der Körper während des Start-Kommandos bewegt, gilt dies als Fehlstart, der 5 Strafpunkte zur Folge hat.
- Gibt es zwei gleiche Ergebnisse, wird dieses zum Endwert. Sonst bestimmen die Wertungsrichterinnen den Mittelwert zu Gunsten der Springerin, vorausgesetzt die Zählergebnisse liegen nicht mehr als 5 Punkte auseinander.
- Liegen alle Zählergebnisse mehr als 5 Punkte auseinander, müssen die Wertungsrichterverantwortlichen zu Rate gezogen werden.
- Weicht nur ein Zählergebnis mehr als 5 Punkte vom oberen oder unteren Wert der anderen Wertungsrichterinnen ab, wird es nicht in die Wertung miteinbezogen. (Bei nur zwei Wertungsrichterinnen müssen die Wertungsrichterverantwortlichen zu Rate gezogen werden.)
- Das Ergebnis muss auf dem Zähler vorgezeigt werden können. Weicht das Endergebnis vom Zählerstand ab, muss die Wertungsrichterin dies begründen können. Bei einem Fehlstart werden vom Endwert 5 Punkte abgezogen.
- Sprünge werden nur innerhalb des Wettkampffeldes gewertet. Sobald eine Springerin die Wettkampffläche verlässt oder die Linie berührt, wird mit Zählen pausiert, bis sie wieder innerhalb der Wettkampffläche springt.
- Die Wertungsrichterinnen haben die Springerin auf einen Übertritt aufmerksam zu machen.
- Das Gesamtergebnis wird vom Head Judge auf dem Wettkampfbrett eingetragen.

#### Zusätzlich fürs Double Dutch gilt:

- Im Double Dutch Speed muss der Ablauf der Springerinnen eingehalten werden.
- Der neue Springer darf erst ins Double Dutch wenn der Schwinger abgelöst wurde.

### 5.2 Freestyle Single Rope

#### 5.2.1 Schwierigkeiten Single Rope (Level)

- Die Wertungsrichterinnen bewerten die Anzahl der verschiedenen Tricks gemäss den vorgegebenen Levels.
- Bewertet wird jeder Sprung, der über ein Seil ausgeführt wird.
- Es müssen also Eingänge in einen Trick, Übergänge vom einem zum anderen Trick und Ausgänge bewertet werden.

##### 5.2.1.1 Punktevergabe für die Schwierigkeit der Sprünge (ERSO)

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II	(max.10)	x 1,0 Punkte	(max. 10P.)
Level III	(max.19)	x 1,6 Punkte	(max. 30P.)
Level IV	(max.13)	x 2,3 Punkte	(max. 30P.)
Level V	(max. 9)	x 3,5 Punkte	(max. 30P.)
Total max. 100 Punkte			

### 5.2.1.2 Klassifizierung der Single Rope Sprünge

Grundlage für die Klassifizierung der Sprünge (Einordnung in Levels) bilden die Ausführungen der internationalen Organisation (ERSO).

Die Single Rope Sprünge werden wie folgt in fünf Levels eingeteilt und bewertet.

#### 5.2.1.3 Generell gilt

- Jeder Sprung, der übers Seil ausgeführt wird, geht in die Levelwertung ein.
- Sprünge, die nicht über das Seil ausgeführt werden, sind Seiltricks und gehen in die Kreativitätswertung ein. Ausnahme bilden die Releases (Seilwürfe) und Gymnastics. Gymnastics gehen jedoch nur in die Levelwertung ein, wenn ein Seil in der Hand gehalten wird oder über ein Seil gesprungen wird.
- Ein wiederholter Sprung wird nicht nochmals bewertet, ausser er wird in einer anderen Kombination, rückwärts oder als einzelner Sprung ausgeführt.
- Rückwärtssprünge haben die gleiche Wertigkeit wie vorwärts gesprungene und sind keine Wiederholungen. (Ausnahmen sind CL, TS, AS -> plus ein Level)
- Es wird immer zuerst das Level des Seilschwungs bestimmt und anschliessend das Level der Arm- oder Körperposition dazu addiert.
- Bei einem Gymnastics-Sprung wird immer noch das Level des Seilschwungs addiert.
- Bei einem Power-Sprung wird jeweils der Ein- und der Ausgang separat gewertet.
- Die Wertungsrichter haben die Freiheit, einen Sprung bei unsauberer oder verzögerter Ausführung im Level abzustufen.

Beispiele:

Double Under Criss Cross	Multiples 1 + Crosses 1	= Level 2
Triple with Cross	Multiples 2 + Crosses 1	= Level 3
Double Under Toad	Multiples 1 + Crosses 2	= Level 3
TJ-Triple	Multiples 2 + Crosses 2	= Level 4
TJ landing in Push up	Landung in Push up	= Level 5
	Push up fertig	= Level 2
Frog to CL	Landung in Frog	= Level 0
	Frog fertig mit CL	= Level 3
CL-Quad	Multiples 3 + Crosses 2	= Level 5

#### 5.2.1.4 Level Bewertung

##### Fusstricks bewerten

Level 1:

- Jeder ausgeführte Fusstrick wird mit einem Level 1 bewertet. Er muss nur einseitig ausgeführt werden. Wiederholte Fusstricks werden nicht mehr bewertet, ausser sie werden rückwärts ausgeführt.

##### Crosses bewerten

Level 1:

- Basic Criss Cross

Level 2:

- Crosses mit einem oder zwei Armen hinter dem Rücken/unter dem Bein (Toad, EB, AS, ...)

Level 3:

- Rückwärts Crosses mit beiden Armen hinter dem Körper gekreuzt (TS, AS, CL)
- Direktes Öffnen von T-Crosses (T-Toad, Caboose Cross, Crougar)

Level 4:

- Übergänge von einem Cross unter dem einen Bein zu einem Cross unter dem anderen Bein während einer Seilumdrehung (Inverse Toad rechts to Toad links)

**Generell:**

- Bei einem Cross-Cross-Wechsel wird der zweite Sprung um ein Level erhöht (Toad mit rechtem Arm vorne zu Elephant mit linkem Arm vorne ist Level 2 + Level 3, TS mit rechts vorne zu AS mit links vorne ist Level 2 + Level 3).  
Ein Cross-Cross-Wechsel wird nur gewertet, wenn das Seil zwischen den beiden Cross-Sprüngen nicht mit einem Basic Sprung passiert wird (Toad to AS ist also Level 2 + Level 2) und nur wenn beim Cross-Cross-Wechsel gesprungen werden muss (Toad li to Crougar re ist kein Cross-Cross-Wechsel). Diese Regel gilt nicht beim Basic Criss Cross.
- Bei einem direkten Wechsel zwischen zwei Crosses mit beiden Armen hinter dem Körper gekreuzt (TS, AS, CL), wird der folgende Sprung um ein Level aufgewertet.
- Ein direkter Cross-Cross-Wechsel von einem Sprung zum gleichen Sprung erhöht das Level des zweiten Sprunges um zwei Levels (Vorwärts TS to TS, AS to AS, CL to CL sind Level 2 + Level 4, rückwärts TS to TS sind Level 3 + Level 5). Diese Regel gilt nicht beim Basic Criss Cross.
- Bei einem direkten Wechsel zwischen zwei Crosses mit beiden Armen hinter dem Körper gekreuzt (TS, AS, CL) und einem zusätzlichen Wechsel der Seilrichtung; von einem Sprung vorwärts zum gleichen Sprung rückwärts wird als Level 2 + Level 4 gewertet (vorwärts AS zu rückwärts AS mit Cross-Cross Wechsel).  
Direkte Cross-Cross-Wechsel von einem Sprung rückwärts zum gleichen Sprung vorwärts wird als Level 3 + Level 4 gewertet.  
(Bei einem Cross-Cross Wechsel wird der zweite Sprung immer als ein Level 4 Sprung gewertet.)
- Werden T-Crosses mit einem Multiple aufgelöst, wird ein Level zum Sprung dazu addiert.

**Multiples bewerten**

Bei einem Multiple wird das Seil während einem Sprung zwei oder mehrere Male um den Körper der Springerin geschwungen. Es muss jeweils über die letzte Rotation des Seiles gesprungen werden, damit der Sprung zählt. Wenn der Multiple mit einem Side Swing beginnt, müssen die Füße der Springerin direkt vor der Berührung des Seils am Boden in der Luft sein. Wenn dies nicht der Fall ist, nimmt das Level des Multiples um 1 Punkt ab.

**Level 1:**

- Basic Double Under

**Level 2:**

- Basic Triple Under
- Double Under mit einem Level 1 Cross oder einer Drehung

**Level 3:**

- Basic Quadruple
- Triple Under mit einem Level 1 Cross oder einer Drehung
- Double Under mit einem kompletten Level 2 Cross

**Level 4:**

- Basic Quintruple
- Quadruple mit einem Level 1 Cross oder einer Drehung
- Triple Under mit einem kompletten Level 2 Cross
- Double Under mit einem kompletten Level 3 Sprung

**Level 5:**

- Quadruple mit einem Level 2 Cross
- Triple Under mit einem kompletten Level 3 Sprung

Generell:

- Die Landung eines Multiples in einem Level 2 Sprung erhöht den Multiple um 1 Level, die Landung in einem Level 3 Sprung erhöht den Multiple um 2 Level, usw. Zum Beispiel ein Side-EB Double Under = Level 2. Der Double Under ist Level 1 und man landet in einem Level 2 Sprung. Die Landung in einem Level 1 Sprung erhöht das Level nicht.

**Gymnastics bewerten**

Level 1:

- Gymnastikfiguren (Standwaage, ...)

Level 2:

- Rolle, Radwende, Rad

Level 3:

- Handstützüberschlag, Flick Flack, Sträuli

Level 4:

- Saltos

Level 5:

- Saltos mit einer speziellen Seilbewegung (Salto mit Double Under, Salto mit Cross, ...)

**Powers bewerten**

Level 1:

- Powers, die nicht durchgesprungen werden (Frog, Push-up, Split)

Level 2:

- Beidhändige Powers, die durchgezogen werden
- Hineingesprungene Powers

Level 3:

- Einhändige Powers, die durchgezogen werden (one handed Frog, one handed Push-up)
- Powers mit direkt angehängtem Sprung, der schwieriger als ein Basic Jump ist (Frog to AS, Push-up to Toad, Split to CL, ...)
- Von einem anderen Sprung als einem Basic Jump direkt in einen Power gehen (Double Under to Push-up, AS to Push-up, ...)

Level 4:

- Von einem Power direkt in einen anderen oder den gleichen Power, dabei wird das Seil mindestens einmal um den Körper geschwungen (Frog to Push-up, Kamikaze, ...)
- Von einem Level 3 Power zu einem Level 2 Sprung (one handed Frog to CL)

**Releases bewerten**

Level 1:

- Der Griff wird losgelassen, fliegt aber nicht durch die Luft. (Das Seil ist um den Arm gewickelt und wird losgelassen, um an einem anderen Ort wieder abgewickelt zu werden.)

Level 2:

- Es wird ein Griff gefangen, der durch die Luft fliegt, ohne dabei eine komplette Drehung zu machen.

Level 3:

- Ein Griff, der mit mindestens einer vollen Umdrehung durch die Luft fliegt, wird in der Luft abgefangen (z.B. Mic).
- Es werden beide Griffe, die jeweils keine volle Umdrehung in der Luft gemacht haben, gefangen.

Level 4:

- Es werden beide Griffe gefangen, die mindestens eine volle Umdrehung in der Luft gemacht haben.
- Ein Griff, der eine volle Umdrehung gemacht hat, wird mit der Fanghand, die sich in einer besonderen Position befindet, gefangen (Bsp. hinter dem Rücken oder unter einem Bein).
- Es wird ein Griff, der eine volle Umdrehung in der Luft gemacht hat, im Flug gefangen und wird noch vor der Landung unter den Beinen durchgeschwungen.
- Wenn ein Trick noch vor der Landung ausgeführt wird, wird der Release, wie auch der Trick einzeln bewertet.

Level 5:

- Beide Griffe, die je eine volle Umdrehung gemacht haben, werden in der Luft gefangen, wobei sich eine Hand in einer besonderen Position befindet (hinter dem Rücken, unter dem Bein).
- Ein Griff wird, nachdem er eine volle Umdrehung gemacht hat, in einer besonderen Position (Frog, Aerials) gefangen.

Generell:

- Um als erfolgreich zu gelten muss der Release nicht unbedingt am Griff gefangen werden. Solange die Springerin ohne Unterbruch weiterspringen kann, wird der Release in die Wertung einbezogen. Als Schluss oder Stop wird ein Release gewertet auch wenn nicht weitergesprungen wird.

**Pair Interaction bewerten**

- Die Schwierigkeit eines Sprunges, welcher in einer Pair Interaction ausgeführt wird, wird um 1 Level erhöht. Um als Pair Interaction gewertet zu werden, ist es nicht nötig, dass beide Springerinnen übers Seil springen (z.B beide halten einen Griff, nur eine springt übers Seil).

**5.2.2 Kreativität (50%)**

Die Wertungsrichterinnen für die Kreativität werden in Präsentation (35%) und Variation (15%) unterteilt.

Es müssen Notizen auf dem Wertungsrichterblatt vorhanden sein, damit die Wertung transparent bleibt.

**5.2.2.1 Präsentation (35%)**

Zur Beurteilung der Präsentation werden die Umsetzung der Musik (10%), der Platzgebrauch (5%), die Ästhetik des Körpers und der Sprünge (10%) und der Gesamteindruck und Originelles (10%) gewertet.

**Musik (max. 20 P)**

Im richtigen Rhythmus (max. 10 Punkte)

Die Springerinnen springen auf den Beat der Musik. (100% = 10 P, 90% = 9 P usw.)

Ausnahmen bilden nicht gesprungene Tricks, z.B. Rolle. Es muss nach dem Trick sofort wieder der Einstieg zurück in den Rhythmus erfolgen.

Gebrauch der Musik (Max. 10 Punkte)

Die Springerinnen interpretieren spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle. Jeder Musikgebrauch muss schriftlich (M) festgehalten werden und ergibt 0.5 Punkte.

**Ausführung der Tricks (max. 10 P)**

Für jeden unsauber ausgeführten Sprung werden 0.5 Punkte abgezogen. Jeder unsaubere Sprung muss notiert werden (f).

**Präsentation nach Aussen (max. 10 P)**

Bewertet wird: Müheloses Springen des Freestyles, Ausstrahlung (lächeln, Blick nach oben,...) und der positive Auftritt.

**Bewegung (max. 5 P bei Pair/ 10 P bei Team)**

Die Springerinnen bewegen sich auf der Wettkampffläche. Prozentzahl der Bewegungszeit : 2 = Punkte, d.h. 30% bewegt sind 1.5 Punkte.

**Ausnutzung der Wettkampffläche (max. 5 P)**

Die Springerinnen nutzen jedes quadratische Viertel der Wettkampffläche. Jedes genutzte Viertel gibt einen Punkt. Werden jeweils die Mittelpunkte aller Viertel genutzt, gibt es den 5. Punkt.  
Nur bei SR Pair Freestyle.

**Originelle und spektakuläre Sprünge (max. 10 P)**

Ein interessanter, spektakulärer oder origineller Sprung wird mit 1 Punkt belohnt. Spektakuläre oder originelle Sprünge sind nicht häufig gesehene Tricks oder Kombinationen. „WOW – Effekt“ ist vorhanden.

**Gesamteindruck (max. 10 P)**

Der Freestyle ist originell und unterhaltend.

**5.2.2.2 Variation (15 %)**

Zur Beurteilung der Variation wird geprüft, ob die erforderlichen Elemente (Crosses, Wraps, Power Skills, Gymnastics, Multiples, Releases, Direction Changes) gesprungen werden.

**Set von vier Crosses (max. 6 Sets)**

Es müssen vier Cross-Sprünge in direkter Abfolge gesprungen werden. Das Seil darf während einem Set nur dann offen oder auf der Seite passiert werden, wenn einer oder beide Armen von vor dem Körper nach hinter dem Körper wechseln oder umgekehrt. Cross-Multiples unterbrechen das Set nicht. Es ist möglich, mehrere Sets ohne Unterbruch zu springen.

**Set von vier Multiples (max. 6 Sets)**

Es müssen vier Multiples-Sprünge in direkter Abfolge gesprungen werden. Es ist möglich, mehrere Sets ohne Unterbruch zu springen. Das Mischen von verschiedenen schnellen Multiples ist erlaubt.

**Set von vier Rückwärts-Sprüngen (max. 4 Sets)**

Es müssen rückwärts 4 Tricks gezeigt werden, bevor man die Seilrichtung wieder ändert. Diese Tricks müssen nicht alle am Stück gesprungen werden. Als Tricks zählen nur Sprünge, die in die Levelwertung eingehen.

**Sets generell**

Wird das gleiche Set zweimal gesprungen, wird es nicht nochmals bewertet.

Es ist möglich, Crosses, Multiples und rückwärts Sprünge im selben Set zu kombinieren.

Ein Set wird nur mit Punkten belohnt, wenn alle vier Tricks fehlerfrei gesprungen wurden.

**Powers (max. 3 Stück)**

Es müssen drei verschiedene Powers (Split, Push up, Frog, Crab, Body Bounce) gezeigt werden. Mit unterschiedlichem Eingang oder Ausgang darf ein Power wiederholt vorgeführt werden. Die Powers müssen nicht übers Seil ausgeführt werden, damit sie gewertet werden.

**Gymnastics (max. 3 Stück)**

Es müssen verschiedene Gymnastics (Rad, Salto...) vorgeführt werden. Ein Gymnastics darf wiederholt gezeigt werden, wenn der Seilswung anders ist. Gymnastics zählen nur mit einem Seil in der Hand.

**Releases (max. 2 Stück)**

Ein oder zwei Seilgriffe müssen losgelassen und erfolgreich wieder gefangen werden. Es müssen 2 unterschiedliche Releases ausgeführt werden.

**Wraps (max. 2 Stück)**

Das Seil wird an ein Körperteil aufgewickelt und wieder abgewickelt. Das Einhängen/Aufwickeln des Seils als Start, Stopp oder Schluss wird als Wrap gewertet.

**Pair Interaction (max. 4 Stück)**

Springen zwei Personen mit einem Seil oder wird eine Person mit dem Seil des anderen eingefangen, wird dies als Pair Interaction gewertet. Es müssen drei unterschiedliche Pairs Interaction gezeigt werden.

**5.2.2.3 Symbolliste Variation**

Variation (15%)	Symbol	Punkte	
Set von 4 Crosses	C	je 1	max. 6
Wraps	W	je 1	max. 2
Powers	P	je 1	max. 3
Gymnastics	G	je 1	max. 3
Releases	R	je 1	max. 2
Direction Changes mind. 4 Sprünge rückwärts	D	je 1	max. 4
Set von 4 Multiples	M	je 1	max. 6
Pair Interaction	I	je 1	max. 4

**5.3 Double Dutch Single****5.3.1 Schwierigkeiten (Level)**

Die Wertungsrichterinnen bewerten die Anzahl der verschiedenen Tricks gemäss dem vorgegebenen Level.

Je grösser die Anzahl der unterschiedlichen Tricks und deren Level in der vorgegebenen Zeit, umso höher ist die Bewertung.

**5.3.1.1 Punktvergabe**

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II		x 0,5 Punkte	
Level III		x 1,0 Punkte	
Level IV		x 1,6 Punkte	
Level V		x 2,3 Punkte	
Level VI		x 3,5 Punkte	
<b>Total (max. 50 Punkte)</b>			

**5.3.1.2 Klassifizierung der Double Dutch Sprünge**

Grundlage für die Klassifizierung der Sprünge (Einordnung in Levels) bilden die Ausführungen der internationalen Organisation (ERSO).

Die Double Dutch Sprünge werden wie folgt in 6 Levels eingeteilt und bewertet.

**5.3.2 Level Bewertung****5.3.2.1 Generell gilt**

- Im Double Dutch werden immer sogenannte Snapshots gewertet. Jedes Mal wenn die Springerin erfolgreich über ein Seil springt (Snapshot), kann ein Sprung in die Levelwertung aufgenommen werden. Das heisst, bei den Powers kann der Ein-, Aus-, Übergang gewertet werden.
- Das Level eines Snapshots besteht aus Schwinger- und Springer-Level.

- Ein Trick kann wiederholt bewertet werden, wenn er in einer anderen Kombination/Seilform ausgeführt wird.
- Damit ein Trick bewertet wird, müssen die Seile mit mindestens 90° Phasendifferenz geschwungen werden mit Ausnahme im Multiple.
- Die Tricks der Schwingerinnen können nur gewertet werden, wenn eine Springerin übers Seil springt.
- Wenn eine Schwingerin in einer eingeschränkten Position bleibt, wird nur der erste Trick der Springerin aufgewertet.
- Level 1 Sprünge werden in die Schlusswertung nicht mit einbezogen.

### 5.3.2.2 Level Springer

#### Level 1

- Jeder ausgeführte Fusstrick wird mit einem Level 1 bewertet. Er muss nur einseitig ausgeführt werden. Wiederholte Fusstricks werden nicht mehr bewertet.

#### Level 2

- In einen Power reinspringen oder von einem Power rausspringen (Bsp. in den Frog springen, aus dem Push up herausspringen)
- Einfache Gymnastics wie Rad, Radwende und Rolle über ein Seil

#### Level 3

- Übergänge zwischen Powers (Bsp. Push up to Push up, Frog to Push up, Split to Push up)
- Gymnastics mit Kurbetbewegung (Überschlag, Flick Flack und Kippen)

#### Level 4

- Aerials wie Salto vorwärts/rückwärts, freies Rad...

### 5.3.2.3 Level Schwinger

#### Level 1

- Eine Hand einer Schwingerin ist eingeschränkt (Bsp. Crougar...)
- Double Under
- Ein Seil wird von einer Schwingerin gesprungen

#### Level 2

- Je eine Hand von zwei Schwingerinnen ist eingeschränkt (beide schwingen im Crougar / Cross)
- Double Under mit einer eingeschränkten Hand
- Triple oder Quadruple

#### Level 3

- Schneller als Quadruple
- Double Under mit zwei eingeschränkten Händen
- Triple oder Quadruple mit einer eingeschränkten Hand
- gefangener Release

#### Merke:

- Beide gleichzeitig Cross im Double Dutch: 2 2 0 0
- Cross to Cross im Double Dutch: 2 2 0 2 2 0
- Im Wheel springen: 1 1 0 0 0...
- Wheel Cross: 1 1 2 3 1 1
- Cross to Cross im Wheel: 1 2 3 1 2 3



### 5.3.3 Kreativität (50%)

Die Wertungsrichterinnen für die Kreativität werden in Präsentation (42%) und Variation (8%) unterteilt. Es müssen Notizen auf dem Wertungsrichterblatt vorhanden sein, damit die Wertung transparent bleibt.

#### 5.3.3.1 Präsentation (42%)

Zur Beurteilung der Präsentation werden die Umsetzung der Musik (16%), der Bewegung (3%), die Ästhetik des Körpers und der Sprünge (8%), die Präsentation nach Aussen (10%) und die Interaktion der Springerinnen (5%) gewertet.

#### Im richtigen Rhythmus (max. 8 Punkte)

Die Springerin springt im Rhythmus bzw. auf den Beat der Musik

- 100% = 8 P, 50% = 4 P usw.
- Ausnahmen bilden nicht gesprungene Tricks, z.B. Rolle. Es muss nach dem Trick sofort wieder der Einstieg zurück in den Rhythmus erfolgen.

#### Gebrauch der Musik (M) (max. 8 Punkte)

- Die Springerin interpretiert spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle.
- Jeder Musikgebrauch muss schriftlich (M) festgehalten werden und ergibt 0.5 Punkte.

#### Ausführung der Sprünge (max. 8 Punkte)

- Für jeden unsauber ausgeführten Sprung oder wenn die Bogenspannung des Seils einbricht werden 0.5 Punkte abgezogen.
- Jeder unsaubere Sprung muss notiert werden (f).

#### Bewegung (max. 4 Punkte)

- Die Springerinnen bewegen sich auf der Wettkampffläche.
- Prozentzahl der Bewegungszeit durch 10 durch 2 = Punkte,
- d.h. 30% bewegt sind 1.5 Punkte.
- Seilübernahmen und Platzwechsel zählen auch als Bewegung.

#### Originelle und spektakuläre Sprünge (max. 4 Punkte)

- Ein interessanter, spektakulärer oder origineller Sprung wird mit 1 Punkt belohnt. Spektakuläre oder originelle Sprünge sind nicht häufig gesehene Tricks oder Kombinationen. „WOW – Effekt“ ist vorhanden.

#### Präsentation nach Aussen (max. 10 Punkte)

- Bewertet wird: Müheloses Springen des Freestyles, Ausstrahlung (lächeln, Blick nach oben,...) und der positive Auftritt.

#### 5.3.3.2 Variation (8%)

Zur Beurteilung der Variation wird geprüft, ob die erforderlichen Elemente (Sets von Powers, Gymnastics und Speed Changes) gesprungen werden.

#### Set von 4 Powers (max. 2 Sets)

Es müssen 4 Powers in direkter Abfolge gesprungen werden (z.B. Push-up to Push-up to Split to Split). Dabei darf kein Sprung komplett ausgeführt werden (Bsp. Frog to Frog to Push up to Push up) wird nicht als Set gewertet, da der erste Frog mit der Landung komplett abgeschlossen ist. Wird das gleiche Set zweimal gesprungen, wird es nicht wiederholt bewertet. Ein Set wird nur mit Punkten belohnt, wenn alle 4 Tricks fehlerfrei gesprungen wurden.

#### Gymnastics (max. 2 Stück)

Gymnastics, welche über ein Seil gehen, werden gewertet. Es müssen entweder zwei verschiedene Elemente gezeigt werden oder in einer anderen Situation gesprungen werden (Bsp. Radwende ins Seil und Radwende im Seil).

**Tempowechsel (max. 4 Stück)**

Die Seile schwingen in einem anderen Tempo als der durchschnittlichen Geschwindigkeit. Der gleiche Multiple wird in direkter Folge nicht zweimal als Tempowechsel gewertet. Die Rückkehr zum normalen Schwingtempo zählt nicht als Tempowechsel.

Double Under to Triple Under = Ein Tempowechsel

Double Under to Triple Under to Triple Under to Double Under = Ein Tempowechsel

**5.4 Fehler****5.4.1 Speed-Disziplinen**

Bei einem Frühstart werden 5 Punkte abgezogen. Als Frühstart wird das Bewegen des Seils oder des Körpers zwischen dem Kommando „Skippers ready“ und „Beep“ gewertet.

**5.4.2 Freestyle****Leichte Fehler**

Als leichter Fehler wird das Stoppen des Seiles durch den Körper (Arm, Bein, Fuss usw.) gewertet. Die Springerin ist innerhalb von zwei Sekunden wieder springbereit.

Abzug: 0,5 Punkte pro leichtem Fehler.

**Schwere Fehler**

Ein schwerer Fehler ist, wenn das Seil länger als 2 Sekunden nicht springbereit ist und die Ausführung deshalb unterbrochen wird.

Abzug: 1,0 Punkt pro schwerem Fehler.

**Zeitüberschreitung**

Falls eine Springerin nach 75 sec weiter springt, wird dies als Zeitüberschreitung gewertet und die Wertungsrichter stoppen mit der Wertung. Abzug: 1 Punkt.

**Überschreitung der Wettkampffläche**

Als Überschreitung gilt, wenn die Begrenzungslinie der Wettkampffläche berührt oder überschritten wird.

Abzug: 1,0 Punkt pro Überschreitung

Zudem werden Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche nicht in der Wertung berücksichtigt.

**5.5 Show****5.5.1 Schwierigkeit 30%**

Alle Level 3 Sprünge und schwierigere werden in der Show gewertet. Wiederholte Sprünge werden nicht wiederholt gezählt. Wenn die Springerinnen nicht mehr synchron springen, wird nicht mehr gewertet! (mehr als 90° Phasendifferenz, Hänger)

**Einzelseil**

Die Single Rope Sprünge werden nach dem Wettkampfbreglement Einzel beurteilt. Springen mehrere Personen gleichzeitig ein Level 3 Sprung gibt es nur einen Punkt.

Es können maximal 10 Punkte erreicht werden. Ein Level 3 Sprung = 1 Punkt.

**Team**

Double Dutch Sprünge werden nach dem Wettkampfbreglement Team -> Double Dutch Schwierigkeit gewertet.

Wheel Sprünge werden als Level 3 angerechnet, wenn beide gleichzeitig einen Single Rope Level 2 Sprung im Wheel ausführen. Wenn beide Springerinnen gleichzeitig zwei Level 1 Sprünge, wie Drehung, Cross oder Platzwechseln kombiniert zeigen, ergibt auch dies einen Level 3 Sprung (z.B. während dem Platzwechsel wird gekreuzt, beide machen gleichzeitig den Platzwechsel und beide kreuzen). Springen mehr als 2 Personen im Wheel gibt es einen Levelpunkt, sobald mehr als eine Drehung gezeigt wird oder alle einen normalen Platzwechsel am Stück gesprungen sind.

Pair Interaction wird nach dem Wettkampfbreglement Team -> Pair/Team Freestyle Schwierigkeit gewertet. Long Rope Tricks sind um ein Level tiefer als die Double Dutch Tricks. Wird mit einem weiteren Seil im Long Rope gesprungen, werden die Sprünge im weiteren Seil um 1 aufgewertet.

Im Team können höchstens 20 Punkte erreicht werden.

### **5.5.2 Präsentation Musik 30%**

#### **Gebrauch der Musik**

Die Springerin interpretiert spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle.

Jeder Musikgebrauch muss schriftlich (M) festgehalten werden und ergibt einen Punkte.

#### **Im richtigen Rhythmus**

Alle aktiven Springerinnen springen auf den Beat der Musik.

100% = 10 P, 90% = 9 P usw.

Ausnahmen bilden nicht gesprungene Tricks, z.B. Rolle. Es muss nach dem Trick sofort wieder der Einstieg zurück in den Rhythmus erfolgen.

### **5.5.3 Präsentation Kreativität 40%**

#### **Formationswechsel (max. 10 Punkte)**

- Jegliche Änderung der Aufstellung wird als Formationswechsel gewertet.
- Zwischen 2 Formationswechseln muss die Richtung deutlich geändert werden.
- Nur die in der Formation involvierten Springerinnen müssen am Formationswechsel teilnehmen.

#### **Originelles und Spektakuläres (max. 15 Punkte)**

- Jeder originelle oder spektakuläre Sprung, Wechsel, Seilform, ... wird mit mindestens 1 Punkt belohnt.

#### **Fliessende Wechsel zwischen Seilformen (max. 5 Punkte)**

- Zwischen zwei aufeinanderfolgende Seilformen muss ein fließender Übergang vorhanden sein.
- Momente ohne Aktion auf der Wettkampffläche zählen nicht als fließende Wechsel.

#### **Publikumsinteraktion (max. 10 Punkte)**

- Die Springerinnen haben Blickkontakt und interagieren mit dem Publikum. Sie zeigen ihre Freude.
- Die Show wird dem Publikum präsentiert.

### **5.5.4 Abzüge**

#### **Ausführung**

Pro unsauber ausgeführter Sprung gibt es 0.5 Punkte Abzug. Als unsauber gilt: gebückte Haltung, fehlende Körperspannung, angezogene Beine bei Akrobatikelementen, usw.

#### **Leichte Fehler**

Als leichter Fehler wird das Stoppen des Seiles durch den Körper (Arm, Bein, Fuss usw.) gewertet. Die Springerin ist innerhalb von 2 Sekunden wieder springbereit. Abzug: 0,5 Punkte je leichter Fehler.

#### **Schwere Fehler**

Ein schwerer Fehler ist, wenn das Seil länger als 2 Sekunden nicht springbereit ist und die Ausführung deshalb unterbrochen wird. Abzug: 1 Punkt je schwerer Fehler.

#### **Zeitüberschreitung**

Falls ein Team nach 2 min 45 sec weiter springt, wird dies als Zeitüberschreitung gewertet und die Wertungsrichter stoppen mit der Wertung.

Abzug: 1 Punkt.

### Überschreitung der Wettkampffläche

Falls eine Springerin die vorgegebene Wettkampffläche verlässt, wird dies als Fehler gewertet. Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche werden nicht in der Wertung berücksichtigt. Alles Material muss innerhalb des Wettkampffeldes bleiben. Abzug: 1 Punkt je Überschreitung.

## 5.6 Schweizermeistertitel

Den Schweizermeistertitel erlangt man im Wettkampftyp ERSO und Show (Alterskategorien übergreifend).

## 5.7 Rekurse

Rekurse müssen durch die verantwortliche Person des Vereines und mit Hinterlegung von Fr. 100.-- bei der Wettkampfleitung bis zum Schliessen der Wettkampfhalle eingereicht werden. Bei berechtigter Rekurseingabe wird der hinterlegte Geldbetrag zurückerstattet.

## 5.8 Lizenz

Teilnahmeberechtigt sind Inhaberinnen einer gültigen Rope Skipping Lizenz von ROPESKIPPINGswiss.

## 6. Qualifikation für internationale Wettkämpfe

Die Fachkommission ROPESKIPPINGswiss nominiert die Teilnehmerinnen für internationale Wettkämpfe.

## 7. Wertungsblätter und Dokumente

Auf den nachfolgenden Seiten sind alle Wettkampfbblätter aufgelistet.

Dieses Handbuch basiert auf:

Konzept Meisterschaften ROPESKIPPINGswiss

Startnummer	Gruppenname/ Starter		Single Rope Speed Relay	Double Dutch Speed Relay
		<b>Resultat</b>		
<b>101</b>	<b>Mannschaftsname</b>			
101 A	TN-Name	TN-Vorname		
101 B	TN-Name	TN-Vorname		
101 C	TN-Name	TN-Vorname		
101 D	TN-Name	TN-Vorname		
101 E	TN-Name	TN-Vorname		
101 F	TN-Name	TN-Vorname		



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – PRÄSENTATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_

IM RICHTIGEN RHYTHMUS	PUNKTE
nicht auf dem Takt	0
	1
20% auf dem Takt	2
	3
	4
50% auf dem Takt	5
	6
70% auf dem Takt	7
	8
	9
100% auf dem Takt	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	PUNKTE
Nutzt die Musik nicht	0
	1
verwendet die Musik 4 mal	2
	3
	4
verwendet die Musik 10 mal	5
	6
verwendet die Musik 14 mal	7
	8
	9
verwendet die Musik 20 mal	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

AUSFÜHRUNG DER SPRÜNGE	PUNKTE
20 oder mehr Sprünge mit schlechter Ausführung	0
	1
16 Sprünge mit schlechter Ausführung	2
	3
	4
10 Sprünge mit schlechter Ausführung	5
	6
	7
4 Sprünge mit schlechter Ausführung	8
	9
kein Sprung mit schlechter Ausführung	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

ORIGINELLE & SPEKTAKULÄRE SPRÜNGE	PUNKTE
keine spektakulären oder originellen Sprünge	0
	1
	2
3 spektakuläre oder originelle Sprünge	3
	4
	5
7 spektakuläre oder originelle Sprünge	7
	8
	9
10 spektakuläre oder originelle Sprünge	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

BEWEGUNG	PUNKTE
bewegt sich nicht	0
	1
	2
bewegt sich 50%	3
	4
bewegt sich fast die ganze Zeit	5
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

AUSNUTZUNG DER WK-FLÄCHE	PUNKTE
bewegt sich nicht	0
	1
bewegt sich aber nicht in jedem Quadrat	2
	3
bewegt sich, kommt in die einzelnen Quadrate und „berührt“ 2 Kreuze	4
bewegt sich, kommt in die einzelnen Quadrate und „berührt“ 4 Kreuze	5
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

PRÄSENTATION NACH AUSSEN	PUNKTE
schaut nie nach vorne	0
	1
	2
	3
Blickkontakt nur gelegentlich vorhanden	4
	5
	6
sucht häufig Blickkontakt mit dem Publikum	7
	8
	9
häufiger Blickkontakt & animiert das Publikum	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

GESAMTEINDRUCK	PUNKTE
total langweilig	0
	1
	2
manchmal unterhaltend	3
	4
	5
	6
ganz schön aufregend	7
	8
	9
überaus spannend (Publikum ist begeistert)	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

<b>Total Punkte:</b> _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____ / 70
---



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle - VARIATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

**Schreibweise:**

Crosses	C
Wraps (Wickler)	W
Power (Frog, Push-up, Split)	P
Gymnastik	G
Releases	R
Direction Changes (Richtungswechsel)	D
Multiples	M
Pair Interaction	I
Andere Sprünge	-

Erforderliche Elemente (Required Elements)	Anzahl	Erfüllt
Set von 4 Crosses	6	
Wraps	2	
Powers	3	
Gymnastics	3	
Releases	2	
Direction Changes: Set von 4 Sprüngen rückwärts	4	
Set von 4 Multiples	6	
Pair Interaction	4	

<b>Anzahl erfüllter Elemente</b>	<b>Max. 30 Punkte</b>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
----------------------------------	-----------------------	---



**ROPESKIPPINGswiss**  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II	(max.10)	x 1,0 Punkte	(max. 10P.)
Level III	(max.19)	x 1,6 Punkte	(max. 30P.)
Level IV	(max.13)	x 2,3 Punkte	(max. 30P.)
Level V	(max. 9)	x 3,5 Punkte	(max. 30P.)
<b>Total (max. 100 Punkte)</b>			





ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_



**ROPESKIPPINGswiss**  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – PRÄSENTATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_

IM RICHTIGEN RHYTHMUS	PUNKTE
nicht auf dem Takt	0
	1
20% auf dem Takt	2
	3
	4
50% auf dem Takt	5
	6
70% auf dem Takt	7
	8
	9
100% auf dem Takt	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	PUNKTE
Nutzt die Musik nicht	0
	1
verwendet die Musik 4 mal	2
	3
	4
verwendet die Musik 10 mal	5
	6
verwendet die Musik 14 mal	7
	8
	9
verwendet die Musik 20 mal	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

AUSFÜHRUNG DER SPRÜNGE	PUNKTE
20 oder mehr Sprünge mit schlechter Ausführung	0
	1
16 Sprünge mit schlechter Ausführung	2
	3
	4
10 Sprünge mit schlechter Ausführung	5
	6
	7
4 Sprünge mit schlechter Ausführung	8
	9
kein Sprung mit schlechter Ausführung	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

ORIGINELLE & SPEKTAKULÄRE SPRÜNGE	PUNKTE
keine spektakulären oder originellen Sprünge	0
	1
	2
3 spektakuläre oder originelle Sprünge	3
	4
	5
	6
7 spektakuläre oder originelle Sprünge	7
	8
	9
10 spektakuläre oder originelle Sprünge	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

BEWEGUNG	PUNKTE
bewegen sich nicht	0
	1
	2
	3
	4
bewegen sich 50%	5
	6
	7
	8
	9
bewegen sich fast die ganze Zeit	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

PRÄSENTATION NACH AUSSEN	PUNKTE
schaut nie nach vorne	0
	1
	2
	3
Blickkontakt nur gelegentlich vorhanden	4
	5
	6
sucht häufig Blickkontakt mit dem Publikum	7
	8
	9
häufiger Blickkontakt & animiert das Publikum	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

GESAMTEINDRUCK	PUNKTE
total langweilig	0
	1
	2
manchmal unterhaltend	3
	4
	5
	6
ganz schön aufregend	7
	8
	9
überaus spannend (Publikum ist begeistert)	10
+ 0.5 Punkte	<input type="checkbox"/>

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

<b>Total Punkte:</b> _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____ / 70
---



## Single Rope Team Freestyle – Variation

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

**Schreibweise:**

Crosses	C
Wraps (Wickler)	W
Power (Frog, Push-up, Split)	P
Gymnastik	G
Releases	R
Direction Changes (Richtungswechsel)	D
Multiples	M
Pair Interaction	I
Andere Sprünge	-

<b>Erforderliche Elemente (Required Elements)</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Erfüllt</b>
Set von 4 Crosses	6	
Wraps	2	
Powers	3	
Gymnastics	3	
Releases	2	
Direction Changes: Set von 4 Sprüngen rückwärts	4	
Set von 4 Multiples	6	
Pair Interaction	4	

<b>Anzahl erfüllter Elemente</b>	<b>Max. 30 Punkte</b>	<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>
----------------------------------	-----------------------	--



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II	(max.10)	x 1,0 Punkte	(max. 10P.)
Level III	(max.19)	x 1,6 Punkte	(max. 30P.)
Level IV	(max.13)	x 2,3 Punkte	(max. 30P.)
Level V	(max.9)	x 3,5 Punkte	(max. 30P.)
<b>Total (max. 100 Punkte)</b>			



## Single Rope Team Freestyle – Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle – PRÄSENTATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_

<b>IM RICHTIGEN RHYTHMUS</b>	PUNKTE
Nicht auf dem Takt	0
	1
	2
	3
50% auf dem Takt	4
	5
	6
	7
100% auf dem Takt	8
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

<b>GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE</b>	PUNKTE
Nutzen die Musik nicht	0
	1
Verwenden die Musik 4 mal	2
	3
Verwenden die Musik 8 mal	4
	5
Verwenden die Musik 12 mal	6
	7
Verwenden die Musik 16 mal	8
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

<b>PRÄSENTATION NACH AUSSEN</b>	PUNKTE
schaut nie nach vorne	0
	1
	2
	3
Blickkontakt nur gelegentlich vorhanden	4
	5
	6
sucht häufig Blickkontakt mit dem Publikum	7
	8
	9
häufiger Blickkontakt & animiert das Publikum	10
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

<b>AUSFÜHRUNG</b>	PUNKTE
	0
	1
12 Sprünge mit schlechter Ausführung	2
	3
	4
6 Sprünge mit schlechter Ausführung	5
	6
	7
Kein Sprung mit schlechter Ausführung	8
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

<b>ORIGINELLE &amp; SPEKTAKULÄRE SPRÜNGE</b>	PUNKTE
Kein spektakuläre und Originelle Sprünge	0
	1
2 spektakuläre und Originelle Sprünge	2
	3
4 spektakuläre und Originelle Sprünge	4
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

<b>BEWEGUNG Bewegungskarte</b>	PUNKTE
bewegen sich nicht	0
bewegen sich 25%	1
bewegen sich 50%	2
bewegen sich 75%	3
bewegen sich 100%	4
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

**Total Punkte:** \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ / 42





ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle VARIATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

P Set von Powersprüngen  
G Gymnastik Sprünge  
T Tempowechsel

<b>Erforderliche Elemente</b> (Required Elements)	Anzahl	Erfüllt
<b>Set von min. 4 Power Sprüngen</b>	2	
<b>Gymnastik Sprünge</b>	2	
<b>Tempowechsel</b> (Fancy Feet oder Multiples)	4	
<b>Anzahl erfüllter Elemente</b>	<b>Max. 8 Punkte</b>	



**ROPESKIPPINGswiss**  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II		x 0,5 Punkte	
Level III		x 1,0 Punkte	
Level IV		x 1,6 Punkte	
Level V		x 2,3 Punkte	
Level VI		x 3,5 Punkte	
<b>Total (max. 50 Punkte)</b>			



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle –

### Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Schwierigkeit

### Einzel

<b>Level 3 Sprünge im Einzelseil</b>	<b>PUNKTE max. 10</b>
	0
Ein Level 3 Sprung	1
	2
	3
4 Level 3 Sprünge	4
	5
	6
7 Level 3 Sprünge	7
	8
	9
10 oder mehr Level 3 Sprünge	10

### Team

<b>Level 3 Sprünge im Team</b>	<b>PUNKTE max. 20</b>
	0
Ein Level 3 Sprung	1
	2
	3
4 Level 3 Sprünge	4
	5
	6
7 Level 3 Sprünge	7
	8
	9
10 Level 3 Sprünge	10
	11
	12
	13
14 Level 3 Sprünge	14
	15
	16
17 Level 3 Sprünge	17
	18
	19
20 oder mehr Level 3 Sprünge	20

Total Schwierigkeit \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Präsentation Musik

### Musik

IM RICHTIGEN RHYTHMUS	PUNKTE max.10
Nie auf dem Takt der Musik	0
	1
20% der Zeit auf der Musik	2
	3
	4
50% der Zeit auf der Musik	5
	6
	7
80% der Zeit auf der Musik	8
	9
100% der Zeit auf der Musik	10
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

GEBRAUCH DER MUSIK	PUNKTE max.20
nutzt die Musik nicht	0
	2
verwendet die Musik 4x	4
	6
verwendet die Musik 8x	8
	10
verwendet die Musik 12x	12
	14
verwendet die Musik 16x	16
	18
Verwendet die Musik mind. 20x	20
<b>+ 1 Punkt</b>	<input type="checkbox"/>

Total Musik \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Präsentation Kreativität

Formationswechsel	PUNKTE max.10
Kein Formationswechsel	0
	1
	2
	3
	4
5 Formationswechsel	5
	6
	7
	8
	9
10 Formationswechsel	10
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

Publikumsinteraktion	PUNKTE max.10
Keine Interaktion mit dem Publikum	0
	1
Wenig Interaktion	2
	3
	4
Blickkontakt vorhanden, Spiel mit Publikum	5
	6
	7
Häufige Interaktion mit dem Publikum	8
	9
Publikum ist mitgerissen, ständige Interaktion	10
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

Originelles und Spektakuläres	PUNKTE max.15
Keine speziellen Sprünge	0
	1
	2
	3
	4
5 originelle und spektakuläre Sprünge	5
	6
	7
	8
	9
10 originelle und spektakuläre Sprünge	10
	11
	12
<b>13 originelle und spektakuläre Sprünge</b>	13
	14
<b>15 oder mehr originelle und spektakuläre Sprünge</b>	15
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

Wechsel	PUNKTE max.5
Keinen Wechsel	0
	1
2 Wechsel	2
	3
	4
5 Wechsel	5
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

Total Kreativität \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Abzüge

### Ausführung

Anzahl unsauberer Sprünge    x    0.5    =    Total Ausführung

\_\_\_\_\_

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_

## 8. Wertungsrichterausbildung

### 8.1 Reglement Wertungsrichterausbildung

ROPESKIPPINGswiss strebt bei der Durchführung der Wertungsrichterkurse eine Dezentralisierung und damit mehr Flexibilität für die einzelnen Vereine an. Mit der Durchführung der Kurse in den Vereinen vor Ort soll dies erreicht werden. Es werden daher keine fixen Kurse mehr angeboten. Es liegt in der Verantwortung der einzelnen Vereine die Kurse über ROPESKIPPINGswiss zu buchen.

Um das Wertungsrichterwesen weiter zu professionalisieren wurden zusätzliche Regelungen für die Gültigkeitsdauer der Wertungsrichterkurse eingeführt.

Das Reglement Wertungsrichterausbildung tritt ab Juni 2017 in Kraft.

### 8.2. Wertungsrichterkurse

Die Vereine sind für die Durchführung der Wertungsrichterkurse verantwortlich. Für Informationen zur Wertungsrichterausbildung siehe das Reglement Wertungsrichterausbildung auf der Homepage ([ropeskippingswiss.ch](http://ropeskippingswiss.ch)).

## 9. Doping

### 9.1 Doping Statut

Der Wettkampf untersteht den Dopingbestimmungen von WADA, IOC und Swiss Olympic. (Weitere Informationen: [www.antidoping.ch](http://www.antidoping.ch))

### 9.2 Sperrungen

Von der Swiss Olympic gesperrte Personen haben kein Startrecht an den Meisterschaften.

## 10. Schlussbestimmungen

Das Wettkampfbreglement Version 2020 tritt per 01.08.2020 in Kraft.

Über alles, was in diesem Reglement nicht geregelt ist, entscheidet endgültig ROPESKIPPINGswiss.

Änderungen können jederzeit durch ROPESKIPPINGswiss durchgeführt werden, und treten sofort in Kraft.

ROPESKIPPINGswiss

Marianne Bärffuss-Roth