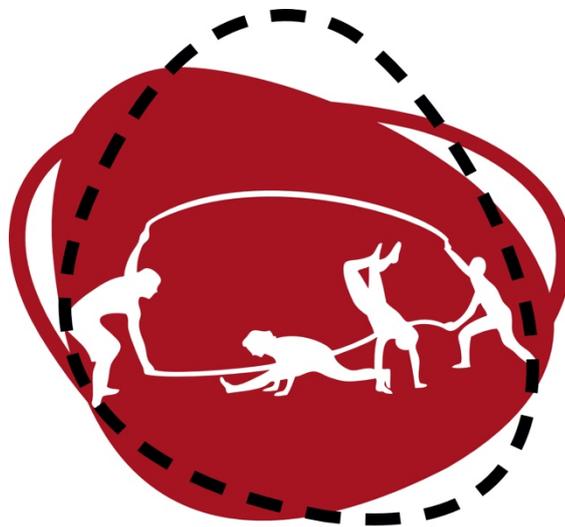




Wettkampfbreglement Team ROPESKIPPINGswiss



(nur in der Schweiz gültig)

Ersetzt Ausgabe vom	Aktuelle Ausgabe vom
07.2024	01.2025

Inhaltsverzeichnis

1	WETTKAMPFPROGRAMM	5
1.1	TABELLARISCHE GESAMTÜBERSICHT	5
2	WETTKAMPF-TYPEN	5
2.1	ERSO WETTKAMPF	5
2.1.1	SPEED-DISZIPLINEN	5
2.1.2	FREESTYLE-DISZIPLINEN	5
2.2	SHOW	7
2.2.1	SPEED-DISZIPLINEN	7
2.2.2	SHOW-DISZIPLIN	8
2.3	SINGLE ROPE DOUBLE UNDER RELAY	8
2.4	ALTERSKATEGORIEN	8
2.4.1	ZUSAMMENFASSUNG VON ALTERSKATEGORIEN	9
2.5	RANGIERUNG	9
2.5.1	WETTKAMPF-TYP ERSO	9
2.5.2	GEWINNREGEL BEI PUNKTEGLEICHSTAND ERSO	9
2.5.3	WETTKAMPF-TYP SHOW	9
2.5.4	GEWINNREGEL BEI PUNKTEGLEICHSTAND SHOW	9
3	WETTKAMPFREGLN	10
3.1	START/STOPP KOMMANDO	10
3.1.1	SPEED-DISZIPLINEN	10
3.1.2	FREESTYLE UND SHOW	10
3.2	WETTKAMPFFLÄCHE	10
3.3	SEILE	10
3.4	ZUSÄTZLICHES MATERIAL	10
3.5	BEKLEIDUNG	10
3.6	MUSIK	10
4	WETTKAMPFLEITUNG UND WERTUNGSGERICHT	10
4.1	WETTKAMPFLEITUNG	10
4.2	WERTUNGSRICHTERVERANTWORTLICHE	11
4.3	WERTUNGSGERICHT	11
4.3.1	SPEED	11
4.3.2	FREESTYLE UND SHOW	11
4.3.3	WERTUNGSRICHTER STELLEN	11
5	WERTUNGSREGLEMENT	11
5.1	SPEED-DISZIPLINEN	11
5.1.1	SINGLE ROPE SPEED RELAY	11
5.1.2	DOUBLE DUTCH SPEED RELAY	11

5.1.3	SINGLE ROPE DOUBLE UNDER RELAY	12
5.1.4	ERGEBNISERMITTLUNG IN DEN SPEED-DISZIPLINEN.....	12
5.2	SINGLE ROPE PAIR UND TEAM FREESTYLES.....	13
5.2.1	SCHWIERIGKEITEN SINGLE ROPE (LEVEL) (50% DER FREESTYLE-BEWERTUNG)	13
5.2.2	KREATIVITÄT (50%).....	17
5.2.3	ABZÜGE.....	20
5.2.4	ERGEBNISERMITTLUNG SR PAIR UND TEAM FREESTYLES.....	21
5.3	DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE	24
5.3.1	SCHWIERIGKEITEN (LEVEL)	24
5.3.2	KREATIVITÄT (50%).....	26
5.3.3	FEHLER / ABZÜGE.....	28
5.3.4	ERGEBNISERMITTLUNG DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE.....	29
5.4	SHOW.....	31
5.4.1	SCHWIERIGKEIT 30%	31
5.4.2	PRÄSENTATION MUSIK 30%	33
5.4.3	PRÄSENTATION KREATIVITÄT 40%	33
5.4.4	ABZÜGE.....	34
5.4.5	ERGEBNISERMITTLUNG SHOW	34
5.5	SCHWEIZERMEISTERTITEL	36
5.6	REKURSE	36
5.7	LIZENZ	36
6	<u>QUALIFIKATION FÜR INTERNATIONALE WETTKÄMPFE.....</u>	<u>36</u>
7	<u>WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG.....</u>	<u>36</u>
7.1	REGLEMENT WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG	36
7.2	WERTUNGSRICHTERKURSE	37
8	<u>DOPING</u>	<u>37</u>
8.1	DOPING STATUT	37
8.2	SPERRUNGEN	37
9	<u>SCHLUSSBESTIMMUNGEN.....</u>	<u>37</u>
10	<u>ANHANG.....</u>	<u>38</u>
10.1	SPEED.....	39
10.2	PRÄSENTATION.....	40
10.2.1	SINGLE ROPE PAIR FREESTYLE.....	40
10.2.2	SINGLE ROPE TEAM FREESTYLE	40
10.2.3	DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE.....	41
10.3	VARIATION	42
10.3.1	SINGLE ROPE PAIR FREESTYLE.....	42
10.3.2	SINGLE ROPE TEAM FREESTYLE	42
10.3.3	DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE.....	43
10.4	LEVEL	43
10.4.1	SINGLE ROPE PAIR FREESTYLE.....	43
10.4.2	SINGLE ROPE TEAM FREESTYLE	44

10.4.3	DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE.....	44
10.5	ABZÜGE	45
10.5.1	SINGLE ROPE PAIR FREESTYLE.....	45
10.5.2	SINGLE ROPE TEAM FREESTYLE	45
10.5.3	DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE.....	46
10.6	SHOW.....	46
10.6.1	SHOW PRÄSENTATION MUSIK	46
10.6.2	SHOW PRÄSENTATION KREATIVITÄT	47
10.6.3	SHOW LEVEL	47
10.6.4	SHOW ABZÜGE	48
10.7	MERKBLATT PRÄSENTATION	49

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
Double Under Relay		2x30 sec Double Under Relay

2 Wettkampf-Typen

Die Wettkampfformen und deren Bewertung gelten grundsätzlich für die männlichen¹ und weiblichen Teilnehmenden und werden auf den entsprechenden Austragungsebenen gemäss dem Wettkampfprogramm durchgeführt. Werden an einem Wettkampftag beide Wettkampftypen ausgetragen, so dürfen Springerinnen an beiden Wettkampftypen teilnehmen. Der Start in zwei Teams desselben Wettkampftyps (ERSO, Show, Double Under Relay) ist jedoch nicht erlaubt.

2.1 ERSO Wettkampf

Dieser Wettkampftyp ist für Fortgeschrittene vorgesehen. Er beinhaltet fünf verpflichtende Disziplinen. Es können geschlechterübergreifende Teams von 4 – 6 Springerinnen gebildet werden. Ein vollständiges Team ist bei einer Teilnahme verpflichtet in allen Disziplinen zu starten. Der Start in einzelnen Disziplinen ist erlaubt, wenn das Team aus weniger als 4 Springerinnen besteht. Die Resultate dieser Teams fliessen nicht in die Gesamtwertung ein.

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 maximal 75 Sekunden mit dem Einzelseil Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je grösser die Anzahl der Sprünge, je höher die Synchronität bei Einzelsprüngen und je schwieriger das Level, desto höher ist die Bewertung.

¹ 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 maximal 75 Sekunden synchron mit dem Einzelseil Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je grösser die Anzahl der Sprünge, je höher die Synchronität bei Einzelsprüngen 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
- Abzüge	- Total Abzüge	= Mittelwert der Wertungsrichter
Gesamtergebnis Freestyle		= (Level + Kreativität) - Abzüge

Tabella 1: Single Rope Pair/Team Freestyle Bewertung

2.1.2.3 Double Dutch Single Freestyle

Drei Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während maximal 75 Sekunden im Double Dutch Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Je grösser 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
- Abzüge	- Total Abzüge	= Mittelwert der Wertungsrichter
Gesamtergebnis Freestyle		= (Level + Kreativität) - Abzüge

Tabella 2: Double Dutch Single Freestyle Bewertung

2.2 Show

Diese beinhaltet drei verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Ein Start in einzelnen Disziplinen ist nicht erlaubt. Es wird in 4 Alterskategorien gestartet. Es können geschlechterübergreifende Teams von 4 – 8 Springerinnen 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

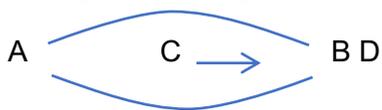
Beim Single Rope Speed Relay springen 4 Wettkämpferinnen direkt nacheinander 30 sec Speed.

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.

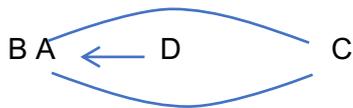
2.2.1.2 4x45 sec Double Dutch Speed Relay

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.

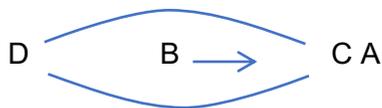
Abfolge der Springerinnen wie im Beispiel unten:



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

Für die Alterskategorie U21 und Ü21 gilt: Vier bis acht Springerinnen sollen zu einer selbst gewählten Musik während maximal 2 min 45 sec Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Bei der Alterskategorie U12 und U15 gilt eine maximale Dauer von 2 min 15 sec. Dabei dürfen alle möglichen Seilvariationen verwendet werden. Für die Teamgrösse gilt dieselbe Regel wie bei der Alterskategorie U21 und Ü21.

Bewertung:

- **Schwierigkeit 30%**
 - Einzel 10%
 - Team 20%
- **Präsentation Musik 30%**
 - Gebrauch der Musikakzente 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
 - Zeitüberschreitung
 - Wettkampffeld-Überschreitung

2.3 Single Rope Double Under Relay

Der Single Rope Double Under Relay gilt als eigenständiger Wettkampfstyp.

Beim Single Rope Double Under Relay springen 2 Wettkämpferinnen direkt nacheinander 30 sec Double Under.

Ziel ist es, als Team so viele Double Under wie möglich zu absolvieren. Bei einem Double Under wird das Seil während eines Sprungs zwei Male um den Körper der Springerin geschwungen. Es muss jeweils über die letzte Rotation des Seiles gesprungen werden, damit der Sprung zählt. Hierbei wird jeder erfolgreiche Double Under gezählt.

2.4 Alterskategorien

Für die beiden Wettkampftypen Show und Double Under Relay gibt es folgende geschlechterübergreifende Alterskategorien (der Jahrgang der ältesten Springerin ist entscheidend):

- U12
- U15
- U21
- Ü21

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 U21.

2.4.1 Zusammenfassung von Alterskategorien

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

2.5 Rangierung

2.5.1 Wettkampf-Typ ERSO

Es fliessen nur die Resultate von Teams, die in allen Disziplinen teilgenommen haben, in die Gesamtwertung.

Sieger wird jenes Team mit der niedrigsten Gesamt-Rangpunktzahl.

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

Alle Disziplinen sind gleichwertig und werden mit 20% gewichtet. Der Durchschnitt der Rangpunkte aller Disziplinen macht das Schlussergebnis aus.

Beispiel für die Ermittlung der Rangpunkte:

SR Speed Relay 20%	=> 2. Platz	= 2 Punkte
DD Speed Relay 20%	=> 4. Platz	= 4 Punkt
SR Pair Freestyle 20%	=> 1. Platz	= 1 Punkt
SR Team Freestyle 20%	=> 1. Platz	= 1 Punkt
DD Single Freestyle 20%	=> 1. Platz	= 1 Punkt
Total Rangpunkte =	Speed + Freestyle => (2 + 4 + 1 + 1 + 1) : 5	= 1.8 Punkte

Tabella 3: Beispiel Ermittlung der Rangpunkte ERSO

2.5.1.2 Rangierung der Teams, welche nur in einzelnen Disziplinen starten

Teams, welche nur in einzelnen Disziplinen starten, werden in diesen Disziplinwertungen aufgeführt und mit allen teilnehmenden Teams klassiert. Die Resultate werden aber nicht in die Berechnung der Gesamtwertung einbezogen.

2.5.2 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.

2.5.3 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:

Die Speed-Disziplinen machen je 25% des Schlussergebnisses aus, die Show die restlichen 50%.

Beispiel für die Ermittlung der Rangpunkte:

SR Speed Relay 25%	=> 2. Platz	= 2 Punkte
DD Speed Relay 25%	=> 4. Platz	= 4 Punkte
Show 50%	=> 1. Platz	= 1 Punkt
Total Rangpunkte =	Speed + Show => (2+4) *0.25 + 1*0.5	= 2 Punkte

Tabella 4: Beispiel Ermittlung der Rangpunkte Show

2.5.4 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/Stop 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 Musikoder, 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 resp. 135 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. Zusätzliches Material ist alles, was nicht zum Springen und als Kleidung gebraucht wird.

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, bricht die Wettkampfleitung den Freestyle ab. Der Freestyle kann 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 übernimmt die Kommunikation mit den anderen Wertungsrichterinnen, sie tauscht mit ihnen die Zählergebnisse aus, berät mit ihnen über allfällige Fehlstarts und 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

5.1.1 Single Rope Speed Relay

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- 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 (Wertungsrichterinnen müssen diese 5 Strafpunkte nicht selber zum Abzug bringen, sondern nur den Fehlstart in der App eintragen).
- 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. Dies gilt auch für Springerinnen, die in dem Moment nicht gerade aktiv springen.
- Die Wertungsrichterinnen haben die Springerin auf einen Übertritt aufmerksam zu machen.
- Das Ergebnis muss auf dem Zähler vorgezeigt werden können. Weicht das Endergebnis vom Zählerstand ab, muss die Wertungsrichterin dies begründen können.
- Jede Wertungsrichterin trägt ihr persönliches Zählergebnis und bei Bedarf einen Fehlstart in die App ein. Die Eingabe wird mit dem Submit-Button bestätigt.

5.1.2 Double Dutch Speed Relay

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- 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 (Wertungsrichterinnen müssen diese 5 Strafpunkte nicht selber zum Abzug bringen, sondern nur den Fehlstart in der App eintragen).
- Im Double Dutch Speed muss der Ablauf der Springerinnen eingehalten werden.

- Die neue Springerin darf erst ins Double Dutch, wenn die Schwingerin abgelöst wurde. Wird der Wechsel zu früh vollzogen, gilt dies als Fehlstart.
- Sprünge werden nur innerhalb des Wettkampffeldes gewertet. Sobald eine Springerin die Wettkampffläche verlässt oder die Linie berührt, wird mit Zählen ausgesetzt, bis sie wieder innerhalb der Wettkampffläche springt. Das gilt auch für Springerinnen, die in dem Moment nicht aktiv springen. Die Wertungsrichterinnen haben eine Springerin auf einen Übertritt aufmerksam zu machen.
- Das Ergebnis muss auf dem Zähler vorgezeigt werden können. Weicht das Endergebnis vom Zählerstand ab, muss die Wertungsrichterin dies begründen können.
- Jede Wertungsrichterin trägt ihr persönliches Zählergebnis und bei Bedarf einen Fehlstart in die App ein. Die Eingabe wird mit dem Submit-Button bestätigt.

5.1.3 Single Rope Double Under Relay

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- Bei einem Double Under wird das Seil während eines Sprungs zwei Male um den Körper der Springerin geschwungen. Es muss jeweils über die letzte Rotation des Seiles gesprungen werden, damit der Double Under zählt.
- Jedes erfolgreiche Abschliessen der zwei Rotationen zählt als 1 Double Under.
- Bei einem Fehler, welcher bereits gezählt wurde, wird ein Double Under pausiert.
- Wird das Seil oder der Körper während des Start-Kommandos bewegt, gilt dies als Fehlstart, der 5 Strafpunkte zur Folge hat (Wertungsrichterinnen müssen diese 5 Strafpunkte nicht selber zum Abzug bringen, sondern nur den Fehlstart in der App eintragen).
- Beginnt die zweite Springerin vor dem "Switch" Signal zu springen, gilt dies als Fehlstart.
- 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. Dies gilt auch für die Springerin, die gerade nicht springt.
- Die Wertungsrichterinnen haben die Springerin auf einen Übertritt aufmerksam zu machen.
- Das Ergebnis muss auf dem Zähler vorgezeigt werden können. Weicht das Endergebnis vom Zählerstand ab, muss die Wertungsrichterin dies begründen können.
- Jede Wertungsrichterin trägt ihr persönliches Zählergebnis und bei Bedarf einen Fehlstart in die App ein. Die Eingabe wird mit dem Submit-Button bestätigt.

5.1.4 Ergebnisermittlung in den Speed-Disziplinen

Jede Wertungsrichterin trägt ihr persönliches Zählergebnis in die App ein (Achtung: Fehlstart nicht selber abziehen). Bei einem Fehlstart einigen sich alle Wertungsrichterinnen darauf und tragen den Fehlstart jeweils in die App ein. Liegen alle drei Resultate mehr als 5 Punkte voneinander entfernt, sollen die Wertungsrichterverantwortlichen direkt zu Rate gezogen werden.

Das System ermittelt gemäss folgenden Regeln das offizielle Endergebnis:

- Gibt es zwei gleiche Ergebnisse, wird dieses zum Endwert.
- Sind alle Ergebnisse unterschiedlich, wird der Mittelwert zu Gunsten der Springerin ermittelt, vorausgesetzt die Zählergebnisse liegen nicht mehr als 5 Punkte auseinander.
- Liegen das höhere und das tiefere Zählergebnis mehr als 5 Punkte vom mittleren Zählergebnis entfernt, 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. Von den restlichen Ergebnissen wird der Mittelwert bestimmt.
(Bei nur zwei Wertungsrichterinnen müssen die Wertungsrichterverantwortlichen zu Rate gezogen werden.)
- Ein Fehlstart hat einen Abzug von 5 Punkten zur Folge.

5.2 Single Rope Pair und Team Freestyles

5.2.1 Schwierigkeiten Single Rope (Level) (50% der Freestyle-Bewertung)

- Die Wertungsrichterinnen bewerten die verschiedenen Tricks gemäss ihrem Level.
- Bewertet wird jeder Sprung ab Level II der über ein Seil ausgeführt wird.
- Es müssen Eingänge in einen Trick, Übergänge von einem zum anderen Trick und Ausgänge bewertet werden.

5.2.1.1 Punktevergabe für die Schwierigkeit der Sprünge (ERSO)

In den Single Rope Freestyles des ERSO Wettkampfes fliessen Sprünge der Levels II, III, IV und V gemäss untenstehender Tabelle in die Wertung ein.

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. 30,4P.)
Level IV	(max.13)	x 2,3 Punkte	(max. 29,9P.)
Level V	kein max.	x 3,5 Punkte	(kein Maximum.)
Total max. 100 Punkte			

Tabelle 5: Punktevergabe für Levelsprünge

5.2.1.2 Klassifizierung der Single Rope Sprünge

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

5.2.1.3 Generell gilt

- Jeder Sprung (ab Level II), 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 Wertungsrichterinnen haben die Freiheit, einen Sprung bei unsauberer oder verzögerter Ausführung im Level abzustufen.
- Level 1 Sprünge werden nicht in die Wertung mit eingezogen.

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 eines Sprunges 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.

Wraps bewerten

Jedes Mal, wenn das Seil aufgewickelt unter dem ganzen Körper hindurchgeht, wird ein zusätzlicher Levelpunkt vergeben (+1). Zum Beispiel: Wenn bei einem Toad das Seil einmal um das vordere Bein gewickelt wird und in dieser Position gesprungen wird, ergibt das Level 3 (Toad (2) + Wrap (1)). Mit jedem zusätzlichen Wrap erhöht sich das Level um +1, bis maximal +3 Level erreicht sind. Ein Wrap isoliert kann also maximal Level 3 ergeben.

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.

5.2.2.1 Präsentation Bewertung (35% der Freestyle-Bewertung)

Zur Beurteilung der Präsentation (35% der Gesamtwertung) werden sechs Kriterien bewertet, die je einen Sechstel der Präsentationsbewertung ausmachen:

- Im richtigen Rhythmus
- Gebrauch der Musikakzente
- Originelles und Spektakuläres
- Bewegung: (Bei Single Rope Pair: Bewegung auf der Wettkampffläche (1/12) und Ausnützung der Wettkampffläche (1/12))
- Präsentation nach Aussen
- Gesamteindruck

Jede Wertungsrichterin trägt ihre persönliche Wertung nach folgenden Kriterien in die App ein:

Im richtigen Rhythmus (1/6):

Die Wertungsrichterin beurteilt wie viel Prozent des Freestyles auf den Beat der Musik gesprungen wurde. Die Punktzahl kann von 0-100 in 5% Schritten angegeben werden.

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

Gebrauch der Musikakzente (M) (1/6)

Die Springerinnen interpretiert spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle.

Jeder Musikakzent muss festgehalten werden.

Es können maximal 20 Musikakzente gewertet werden.

Originelles und Spektakuläres (1/6)

Interessante, spektakuläre oder originelle Tricks werden belohnt. Spektakuläre oder originelle Tricks sind nicht häufig gesehene Tricks oder Kombinationen. „WOW – Effekt“ ist vorhanden. Maximal 10 solcher Elemente können in die Wertung einbezogen werden.

Bewegung (1/6)

Beim Single Rope Pair Freestyle besteht das Kriterium Bewegung aus zwei Aspekten:

Bewegung auf der Wettkampffläche und Ausnützung der Wettkampffläche, die je 50% des Kriteriums Bewegung ausmachen, d.h. sie machen je 1/12 der Präsentation-Bewertung aus.

Beim Single Rope Team Freestyle wird nur der Aspekt Bewegung auf der Wettkampffläche beurteilt. Er macht 1/6 der Präsentation-Bewertung aus.

Bewegung auf der Wettkampffläche:

Die Wertungsrichterin beurteilt wie viel Prozent des Freestyles die Springerinnen auf der Wettkampffläche während dem Springen in Bewegung waren.

Die Punktzahl kann von 0-100 in 5% Schritten angegeben werden.

Ausnutzung der Wettkampffläche (nur bei Pair Freestyle)

Die Springerinnen sollen jedes quadratische Viertel der Wettkampffläche nutzen.

- Jedes genutzte Viertel wird mit einem Wertungspunkt belohnt.
- Werden jeweils die Mittelpunkte aller Viertel benutzt, gibt es den fünften Wertungspunkt.

Präsentation nach Aussen (1/6)

Bewertet wird in % des Freestyles:

- Müheloses Springen
- Ausstrahlung (lächeln, Blick nach oben...)
- Ein positiver Auftritt

Die Punktzahl wird von 0-100 in 5% Schritten angegeben (siehe Präsentation-Merkblatt im Anhang).

Gesamteindruck (max. 10 Punkte) (1/6)

Gewertet wird in %-Anteilen des Freestyles, der originell und unterhaltend war. Die Punktzahl wird von 0-100 in 5% Schritten angegeben (siehe Präsentation-Merkblatt im Anhang).

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung des Präsentation-Resultates:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	60	65	60	10.27777778
Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	6	8	9	6.388888889
Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	2	4	4	5.555555557
Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.083333333	65	60	70	5.416666666
Ausnützung der Wettkampffläche (max. 5)	0-5	1.666666667	5	5	5	8.333333335
Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	70	65	70	11.38888889
Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	60	65	65	10.55555556
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE (Von 100 möglichen Präsentationspunkten wurden 57.9 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Präsentation angezeigt und fliessen mit einer Wertigkeit von 35% in das Endresultat ein.)						57.9

Tabelle 6: Beispiel Ermittlung Präsentationspunkte Single Rope Pair Freestyle

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	75	80	80	13.05555556
Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	10	11	13	9.444444444
Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	5	5	6	8.888888891
Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	80	80	80	13.33333334
Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	85	90	90	14.72222223

Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	80	80	85	13.61111111
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE (Von 100 möglichen Präsentationpunkten wurden 73.1 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Präsentation angezeigt und fließen mit einer Wertigkeit von 35% in das Endresultat ein.)						73.1

Tabelle 7: Beispiel Ermittlung Präsentation Single Rope Team Freestyle

5.2.2.2 Variation (15 %)

Bei der Beurteilung der Variation wird geschaut, ob die erforderlichen Elemente (Crosses, Wraps, Power Skills, Gymnastics, Multiples, Releases, Direction Changes, Pair Interactions) gesprungen werden. Jedes von diesen erforderlichen Elementen hat den gleichen Wert und wird in die Wertung einbezogen, wenn es fehlerfrei ausgeführt wurde (Achtung: maximale Anzahl pro Variationselement beachten).

Jedes fehlerfrei gesprungene/gezeigte Element wird in die App eingetragen. Jede Wertungsrichterin trägt ihre persönliche Wertung in die App ein.

Set von vier Crosses

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.

Maximal 6 Crosses-Sets werden in die Wertung einbezogen.

Set von vier Multiples

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

Maximal 6 Multiples-Sets werden in die Wertung einbezogen.

Set von vier Rückwärts-Sprüngen

Es müssen rückwärts 4 Tricks gezeigt werden, bevor die Seilrichtung wieder geändert wird. Diese Tricks müssen nicht alle am Stück gesprungen werden. Als Tricks zählen nur Sprünge, die schwieriger als ein Basic Jump sind.

Maximal 4 Rückwärts werden in die Wertung einbezogen.

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

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

Gymnastics

Maximal drei verschiedene Gymnastics (Rad, Salto, ...) werden in die Wertung einbezogen. Ein Gymnastics darf wiederholt gezeigt werden, wenn der Seilschwung anders ist. Gymnastics zählen nur mit einem Seil in der Hand.

Releases

Ein oder zwei Seilgriffe müssen losgelassen und erfolgreich wieder gefangen werden. Maximal zwei unterschiedliche Releases werden in die Wertung einbezogen.

Wraps

Das Seil wird an einem Körperteil aufgewickelt und wieder abgewickelt. Das Einhängen/Aufwickeln des Seils als Start, Stopp oder Schluss wird als Wrap gewertet. Maximal zwei Wraps werden in die Wertung einbezogen.

Pair Interaction

Springen zwei Personen mit einem Seil oder wird eine Person mit dem Seil des anderen eingefangen, wird dies als Pair Interaction gewertet. Maximal vier verschiedene Pairs Interactions müssen gezeigt werden.

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung des Variation-Resultates:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR 2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Crosses (Vierer-Set) (max.6)	0-6	3.333333333	3	3	3	9.999999999
Multiples (Vierer-Set) (max. 6)	0-6	3.333333333	3	3	2	8.888888888
Direction Changes (Vierer-Set) (max. 4)	0-4	3.333333333	2	2	2	6.666666666
Gymnastics (max. 3)	0-3	3.333333333	2	2	2	6.666666666
Powers (max. 3)	0-3	3.333333333	3	3	3	9.999999999
Releases (max. 2)	0-2	3.333333333	1	1	1	3.333333333
Wraps (max. 2)	0-2	3.333333333	2	2	2	6.666666666
Pair Interactions (max. 4)	0-4	3.333333333	3	3	3	9.999999999
Total Variationspunkte: (Von 100 möglichen Variationspunkten wurden 62.2 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Variation angezeigt und fließen mit einer Wertigkeit von 15% in das Endresultat ein.)						62.2

Tabelle 8: Beispiel-Ermittlung Variationspunkte

5.2.2.2.1 Sybolliste Variation

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

5.2.3 Abzüge

Kleine Fehler

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

Jeder kleine Fehler resultiert in einem Abzug von 0.5 Punkte.

Grosse Fehler

Als grosser Fehler wird das Stoppen des Seiles durch den Körper (Arm, Bein, Fuss usw.) gewertet, wobei der Unterbruch länger als 2 Sekunden dauert, bis die Springerin wieder springbereit ist. Jeder grosse Fehler resultiert in einem Abzug von 1.0 Punkt.

Ausführung der Tricks

Für jeden unsauber ausgeführten Sprung wird ein Abzug gegeben. Als unsauber gilt jeder Sprung, der deutlich von der optimal möglichen Ausführung abweicht. Ein "Ausführung"-Abzug bedeutet -0.25 Punkte.

Zeitüberschreitung

Falls ein Team nach 75 sec weiter springt, wird dies als Zeitüberschreitung gewertet und die Wertungsrichterinnen stoppen mit der Wertung. Abzug: 1 Punkt.

Überschreitung der Wettkampffläche

Als Überschreitung gilt, wenn die Begrenzungslinie der Wettkampffläche berührt oder überschritten wird. Jede Überschreitung resultiert in einem Abzug von 1.0 Punkt. Zudem werden Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche nicht in der Wertung berücksichtigt.

Jede Wertungsrichterin trägt jeden Fehler ihrer persönlichen Wertung in die App ein.

5.2.4 Ergebnisermittlung SR Pair und Team Freestyles

In jedem der drei Wertungskriterien Variation, Präsentation und Level können maximal 100 Punkte ersprungen werden. Jedes Wertungskriterium hat wiederum Subkriterien, die eine unterschiedliche Anzahl von «Punkten» enthalten kann und deren Punkte unterschiedliche Werte haben. 1 Cross bei Variation ist z.B. nicht gleich viel wert wie 1 Musikakzent bei Präsentation. Die untenstehende Tabelle gibt einen Überblick über die Wertigkeit der einzelnen Kriterien und Subkriterien bzw. ihren «Punkten».

Das Wertungskriterium **Variation bei den Single Rope Pair und Team Freestyles** in 8 Subkriterien aufgeteilt (z.B. Crosses, Gymastics, Wraps, ...). Gesamthaft können in diesen Subkriterien maximal 30 Elemente in die Wertung miteinbezogen werden. Jedes Element ist gleichwertig und hat den Wert $1/30 = 3.333$ Variationspunkte

Wenn eine Springerin alle erforderlichen Elemente fehlerfrei springt, erzielt sie 100 Variationspunkte. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Wertigkeit der einzelnen Variations-Subkriterien bzw. ihren «Punkten».

Das Wertungskriterium **Präsentation** ist in 6 Subkriterien aufgeteilt.

Jedes Subkriterium macht einen Sechstel der Präsentationswertung aus. Die einzelnen Subkriterien haben aber unterschiedliche «Inhalte», einmal können 100 Punkte vergeben werden (z.B. bei «Gesamteindruck»), einmal nur 5 Punkte (bei «Ausnutzung der Wettkampffläche»). D.h. 5 Punkte bei «Gesamteindruck» sind nicht gleich viel wie 5 Punkte bei «Ausnutzung der Wettkampffläche». Darum werden die Punkte der Subkriterien jeweils mit einem bestimmten Faktor (siehe Tabelle 9) multipliziert, um dem vergebenen Punkt die richtige Wertigkeit zu geben. 5 Punkte bei «Gesamteindruck» sind zum Beispiel 0.833 Präsentationspunkte Wert, 5 Punkte bei «Ausnutzung der Wettkampffläche» sind 8.333 Präsentationspunkte Wert.

Wenn eine Springerin in allen Subkriterien die volle Punktzahl erreicht, erzielt sie 100 Präsentationspunkte.

Das Wertungskriterium **Level** ist in 5 Subkriterien aufgeteilt (= die verschiedenen Levels). Jeder Levelsprung wird mit dem im Reglement vorgegebene Faktor multipliziert. Ein Level 2 Sprung ist 1 Levelpunkte Wert, ein Level 3 Sprung 1.6 Levelpunkte Wert. Es können maximal 100 Levelpunkte ersprungen werden.

Im Wertungskriterium **Abzüge** werden die verschiedenen Abzüge gemäss Reglement mit ihrem jeweiligen Faktor (-0.25, -0.5 oder -1) multipliziert und addiert.

Pro Wertungskriterium werden alle Punkte der einzelnen Subkriterien pro Wertungsrichter ermittelt und aufsummiert.

Anschliessend wird der Mittelwert aller Wertungsrichterinnen bestimmt und auf eine Kommastelle genau gerundet. Das ergibt die Kriterienpunkte, die jeweils in der Rangliste aufgeführt sind. Man sieht also wie viele Punkte von maximal 100 das Team in jedem Wertungskriterium erzielt hat.

Dann werden die Kriterienpunkte Variation (15%), Präsentation (35%) und Level (50%) für Single Rope Pairs und Team Freestyle und Variation (8%), Präsentation (42%) und Level (50%) für Double Dutch Single Freestyle mit ihrem jeweiligen Gewichtungsfaktor multipliziert, diese Werte werden addiert und die Abzüge werden subtrahiert, um die Freestyle-Punkte zu ermitteln (auf zwei Kommastellen gerundet).

Die folgenden Tabellen geben einen Überblick über die einzelnen Bewertungskriterien, ihre Unterkriterien und die jeweiligen Gewichtungen. Zudem ist die "Formel" ersichtlich, wie die genaue Punktzahl zustande kommt.

Tabelle Single Rope Pair Freestyle

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Variation	15%	Crosses (Vierer-Set) (max.6)	0-6	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Multiples (Vierer-Set) (max. 6)	0-6	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Direction Changes (Vierer-Set) (max. 4)	0-4	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gymnastics (max. 3)	0-3	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Powers (max. 3)	0-3	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Releases (max. 2)	0-2	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Wraps (max. 2)	0-2	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Pair Interactions (max. 4)	0-4	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL VARIATIONSPUNKTE					Summe aller Variationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL VARIATION gewichtet					Variationspunkte * 0.15

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Präsentation	35%	Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.083333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Ausnützung der Wettkampffläche (max. 5)	0-5	1.666666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE					Summe aller Präsentationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL PRÄSENTATION gewichtet					Präsentationspunkte * 0.35

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Level ERSO	50%	Level 2 (max. 10)	0-10 (max. 10)	1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 3 (max. 19)	0-19 (max. 19)	1.6	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 4 (max. 13)	0-13 (max. 13)	2.3	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 5	kein Maximum	3.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE			Max. 100		Summe aller Levelpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL LEVEL gewichtet					Levelpunkte * 0.5
Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Abzüge	100%	Ausführung		-0.25	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Kleine Fehler		-0.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Grosse Fehler		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Zeitüberschreitung		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Überschreitung der Wettkampffläche		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL ABZÜGE					Summe aller Abzüge auf 1 Kommastelle gerundet
TOTAL ERSO PAIR FREESTYLE					Total Variation (gewichtet) + Total Präsentation (gewichtet) + Total Level (gewichtet) + Total Abzüge (negativer Wert) = TOTAL FREESTYLE PUNKTE auf 2 Kommastellen gerundet

Tabelle Single Rope Team Freestyle

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Variation	15%	Crosses (Vierer-Set) (max.6)	0-6	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Multiples (Vierer-Set) (max. 6)	0-6	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Direction Changes (Vierer-Set) (max. 4)	0-4	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gymnastics (max. 3)	0-3	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Powers (max. 3)	0-3	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Releases (max. 2)	0-2	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Wraps (max. 2)	0-2	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Pair Interactions (max. 4)	0-4	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL VARIATIONSPUNKTE					Summe aller Variationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL VARIATION gewichtet					Variationspunkte * 0.15

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Präsentation	0.35	Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE					Summe aller Präsentationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL PRÄSENTATION gewichtet					Präsentationspunkte * 0.35

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Level ERSO	0.5	Level 2	0-10 (max. 10)	1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 3	0-19 (max. 19)	1.6	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 4	0-13 (max. 13)	2.3	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 5	kein Maximum	3.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE			Max. 100		Summe aller Levelpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL LEVEL gewichtet					Levelpunkte * 0.5

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Abzüge	1	Ausführung		-0.25	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Kleine Fehler		-0.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Grosse Fehler		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Zeitüberschreitung		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Überschreitung der Wettkampffläche		-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL ABZÜGE					Summe aller Abzüge auf 1 Kommastelle gerundet

TOTAL ERSO TEAM FREESTYLE					Total Variation (gewichtet) + Total Präsentation (gewichtet) + Total Level (gewichtet) + Total Abzüge (negativer Wert) = TOTAL FREESTYLE PUNKTE auf 2 Kommastellen gerundet
----------------------------------	--	--	--	--	--

5.3 Double Dutch Single Freestyle

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

Im Double Dutch Single Freestyle des ERSO Wettkampfes fliessen Sprünge der Levels II, III, IV, V und VI gemäss untenstehender Tabelle in die Wertung ein.

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	pro Sprung	Punkte
Level II		x 1,0 Punkte	
Level III		x 1,6 Punkte	
Level IV		x 2,3 Punkte	
Level V		x 3,5 Punkte	
Level VI		X 4,9 Punkte	
Total max. 100 Punkte			

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.

5.3.1.3 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 andere Springerin übers Seil springt.
- Wenn eine Schwingerin in einer eingeschränkten Position bleibt, wird nur der erste Trick der Springerin aufgewertet.
- Level 1 Sprünge werden nicht in die Schlusswertung mit einbezogen.

5.3.1.4 Level Bewertung

5.3.1.4.1 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 allen Powers, auch einhändiger Powers (Bsp. Push up to Push up, Frog to Push up, Split to Push up)
- Ausgang eines einhändigen Frogs
- Gymnastics mit Kurbetbewegung (Überschlag, Flick Flack und Kippen)

Level 4

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

5.3.1.4.2 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

5.3.2 Kreativität (50%)

Die Wertungsrichterinnen für die Kreativität werden in Präsentation (42%) und Variation (8%) unterteilt.

5.3.2.1 Präsentation Bewertung (42% der Freestyle-Bewertung)

Zur Beurteilung der Präsentation (42% der Gesamtwertung) werden sechs Kriterien bewertet, die je einen Sechstel der Präsentations-Bewertung ausmachen:

- Im richtigen Rhythmus
- Gebrauch der Musikakzente
- Originelles und Spektakuläres
- Bewegung: Bewegung auf der Wettkampffläche
- Präsentation nach Aussen
- Gesamteindruck

Jede Wertungsrichterin trägt ihre persönliche Wertung nach folgenden Kriterien in die App ein:

Im richtigen Rhythmus (1/6):

Die Wertungsrichterin beurteilt wie viel Prozent des Freestyles auf den Beat der Musik gesprungen wurde. Die Punktzahl kann von 0-100 in 5% Schritten angegeben werden.

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

Gebrauch der Musikakzente (M) (1/6)

Die Springerinnen interpretiert spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle.

Jeder Musikakzent muss festgehalten werden.

Es können maximal 20 Musikakzente gewertet werden.

Originelles und Spektakuläres (1/6)

Interessante, spektakuläre oder originelle Tricks werden belohnt. Spektakuläre oder originelle Tricks sind nicht häufig gesehene Tricks oder Kombinationen. „WOW – Effekt“ ist vorhanden. Maximal 10 solcher Elemente können in die Wertung einbezogen werden.

Bewegung (1/6)

Die Wertungsrichterin beurteilt wie viel Prozent des Freestyles die Springerinnen auf der Wettkampffläche während des Springens in Bewegung waren.

Die Punktzahl kann von 0-100 in 5% Schritten angegeben werden.

Präsentation nach Aussen (1/6)

Bewertet wird in % des Freestyles:

- Müheloses Springen
- Ausstrahlung (lächeln, Blick nach oben...)
- Ein positiver Auftritt

Die Punktzahl wird von 0-100 in 5% Schritten angegeben (siehe Präsentation-Merkblatt im Anhang).

Gesamteindruck (max. 10 Punkte) (1/6)

Gewertet wird in %-Anteilen des Freestyles, der originell und unterhaltend war. Die Punktzahl wird von 0-100 in 5% Schritten angegeben (siehe Präsentation-Merkblatt im Anhang).

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung des Präsentationsergebnisses:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	75	70	80	12.5
Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	7	9	10	7.222222222
Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	6	7	8	11.666666667
Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	90	80	90	14.444444445
Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	80	85	90	14.166666667
Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	85	90	95	15
Total Präsentationspunkte: (Von 100 möglichen Präsentationspunkten wurden 75 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Präsentation angezeigt und fliessen mit einer Wertigkeit von 42% in das Endresultat ein.)						75

Tabelle 9: Beispiel-Ermittlung Präsentationsergebnisse Double Dutch Single Freestyle

5.3.2.2 Variation (8% der Freestyle-Bewertung)

Zur Beurteilung der Variation wird geprüft, ob die erforderlichen Elemente (Sets von Powers, Gymnastics und Speed Changes) über ein Seil ausgeführt werden. Damit zählt ein Element auch bei Variation, wenn es z.B über zwei zusammengeschwungene Seile (Long Rope) gemacht wird.

Set von 4 Powers

Für ein Set 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.

Maximal 2 Sets werden in die Wertung einbezogen.

Gymnastics

Maximal zwei verschiedene Gymnastics (Rad, Salto, ...) werden in die Wertung einbezogen. Es müssen entweder zwei verschiedene Elemente gezeigt werden oder in einer anderen Situation gesprungen werden (Bsp. Radwende ins Seil und Radwende im Seil).

Tempowechsel

Maximal 4 Tempowechsel werden in die Wertung einbezogen. Bei einem Tempowechsel schwingen die Seile 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

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung des Variation-Resultats:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Powers (Vierer-Set) (max. 2)	0-2	12.5	2	2	2	25
Gymnastics (max. 2)	0-2	12.5	2	2	2	25
Tempowechsel (max. 4)	0-4	12.5	2	2	2	25
Total Variationspunkte: (Von 100 möglichen Variationspunkten wurden 75 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Variation angezeigt und fließen mit einer Wertigkeit von 8% in das Endresultat ein.)						75

Tabelle 10: Beispiel Ermittlung Variationspunkte Double Dutch Single Freestyle

5.3.3 Fehler / Abzüge

Kleine Fehler

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

Jeder kleine Fehler resultiert in einem Abzug von 0.5 Punkte.

Grosse Fehler

Als grosser Fehler wird das Stoppen des Seiles durch den Körper (Arm, Bein, Fuss usw.) gewertet, wobei der Unterbruch länger als 2 Sekunden dauert, bis die Springerin wieder springbereit ist.

Jeder grosse Fehler resultiert in einem Abzug von 1.0 Punkt.

Ausführung der Tricks

Für jeden unsauber ausgeführten Sprung wird ein Abzug gegeben. Als unsauber gilt jeder Sprung, der deutlich von der optimal möglichen Ausführung abweicht.

Ein "Ausführung"-Abzug bedeutet -0.25 Punkte.

Zeitüberschreitung

Falls ein Team nach 75 sec weiter springt, wird dies als Zeitüberschreitung gewertet und die Wertungsrichterinnen stoppen mit der Wertung. Abzug: 1 Punkt.

Überschreitung der Wettkampffläche

Als Überschreitung gilt, wenn die Begrenzungslinie der Wettkampffläche berührt oder überschritten wird. Jede Überschreitung resultiert in einem Abzug von 1.0 Punkt. Zudem werden Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche nicht in der Wertung berücksichtigt.

Jede Wertungsrichterin trägt jeden Fehler ihrer persönlichen Wertung in die App ein.

5.3.4 Ergebnisermittlung Double Dutch Single Freestyle

In jedem der drei Wertungskriterien Variation, Präsentation und Level können maximal 100 Punkte ersprungen werden. Jedes Wertungskriterium hat wiederum Subkriterien, die eine unterschiedliche Anzahl von «Punkten» enthalten kann und deren Punkte unterschiedliche Werte haben. 1 Cross bei Variation ist z.B. nicht gleich viel wert wie 1 Musikakzent bei Präsentation. Die untenstehende Tabelle gibt einen Überblick über die Wertigkeit der einzelnen Kriterien und Subkriterien bzw. ihren «Punkten».

Das Wertungskriterium **Variation ist beim Double Dutch Single Freestyle** in 3 Subkriterien aufgeteilt (Powers, Gymnastics, Tempo Wechsel). Gesamthaft können in diesen Subkriterien maximal 8 Elemente in die Wertung miteinbezogen werden. Jedes Element ist gleichwertig und hat den Wert $1/8 = 12.5$ Variationspunkte

Wenn eine Springerin alle erforderlichen Elemente fehlerfrei springt, erzielt sie 100 Variationspunkte. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Wertigkeit der einzelnen Variations-Subkriterien bzw. ihren «Punkten».

Das Wertungskriterium **Präsentation** ist in 6 Subkriterien aufgeteilt.

Jedes Subkriterium macht einen Sechstel der Präsentationswertung aus. Die einzelnen Subkriterien haben aber unterschiedliche «Inhalte», einmal können 100 Punkte vergeben werden (z.B. bei «Gesamteindruck»), einmal nur 10 Punkte (bei «Originelles und Spektakuläres»). D.h. 5 Punkte bei «Gesamteindruck» sind nicht gleich viel wie 5 Punkte bei «Originelles und Spektakuläres». Darum werden die Punkte der Subkriterien jeweils mit einem bestimmten Faktor (siehe Tabelle) multipliziert, um dem vergebenen Punkt die richtige Wertigkeit zu geben.

Wenn eine Springerin in allen Subkriterien die volle Punktzahl erreicht, erzielt sie 100 Präsentationspunkte.

Das Wertungskriterium **Level** ist in 6 Subkriterien aufgeteilt (= die verschiedenen Levels). Jeder Levelsprung wird mit dem im Reglement vorgegebene Faktor multipliziert. Ein Level 2 Sprung ist 1 Levelpunkte Wert, ein Level 3 Sprung 1.6 Levelpunkte Wert. Es können maximal 100 Levelpunkte ersprungen werden.

Im Wertungskriterium **Abzüge** werden die verschiedenen Abzüge gemäss Reglement mit ihrem jeweiligen Faktor (-0.25, -0.5 oder -1) multipliziert und addiert.

Pro Wertungskriterium werden alle Punkte der einzelnen Subkriterien pro Wertungsrichterin ermittelt und aufsummiert.

Anschliessend wird der Mittelwert aller Wertungsrichterinnen bestimmt und auf eine Kommastelle genau gerundet. Das ergibt die Kriterienpunkte, die jeweils in der Rangliste aufgeführt sind. Man sieht also wie viele Punkte von maximal 100 das Team in jedem Wertungskriterium erzielt hat.

Dann werden die Kriterienpunkte Variation (8%), Präsentation (42%) und Level (50%) für Double Dutch Single Freestyle mit ihrem jeweiligen Gewichtungsfaktor multipliziert, diese Werte werden addiert und die Abzüge werden subtrahiert, um die Freestyle-Punkte zu ermitteln (auf zwei Kommastellen gerundet).

Die folgenden Tabellen geben einen Überblick über die einzelnen Bewertungskriterien, ihre Unterkriterien und die jeweiligen Gewichtungen. Zudem ist die «Formel» ersichtlich, wie die genaue Punktzahl zustande kommt.

Tabelle Double Dutch Single Freestyle

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Variation	8%	Powers (Vierer-Set) (max. 2)	0-2	12.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gymnastics (max. 2)	0-2	12.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Tempowechsel (max. 4)	0-4	12.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL VARIATIONSPUNKTE					Summe aller Variationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL VARIATION gewichtet					Variationspunkte * 0.08

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Präsentation	42%	Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	0.833333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0-10	1.666666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Bewegung (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gesamteindruck (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE					Summe aller Präsentationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL PRÄSENTATION gewichtet					Präsentationspunkte * 0.42

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Level ERSO	50%	Level 2	kein Maximum	1	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Level 3	kein Maximum	1.6	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Level 4	kein Maximum	2.3	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Level 5	kein Maximum	3.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Level 6	kein Maximum	4.9	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE			max. 100 Punkte		Summe aller Levelpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL LEVEL gewichtet					Levelpunkte * 0.5

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Abzüge	100%	Ausführung		-0.25	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Kleine Fehler		-0.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Grosse Fehler		-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Zeitüberschreitung		-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Überschreitung der Wettkampffläche		-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL ABZÜGE					Summe aller Abzüge auf 1 Kommastelle gerundet
TOTAL ERSO DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE					Total Variation (gewichtet) + Total Präsentation (gewichtet) + Total Level (gewichtet) + Total Abzüge (negativer Wert) = TOTAL FREESTYLE PUNKTE auf 2 Kommastellen gerundet

5.4 Show

5.4.1 Schwierigkeit 30%

Alle Level 3 Sprünge und schwieriger 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.

Zusätzliche Wertungsbestimmungen wenn mind. zwei Springerinnen im Double Dutch springen: Interaktionen in Form von Powers und Gymnastics zwischen den Springerinnen im Double Dutch werden im Moment der Interaktion als Level 3 gewertet. Als Interaktion gilt, wenn für das Element alleine nicht ausgeführt werden kann. (z.B. Beide springen eine Liegestütz, eine Springerin hält die Hand auf den Rücken der anderen Person. Beim Ausgang wird eine Interaktion gewertet. In diesem Fall wäre der Eingang Level 2 und der Ausgang Level 3).

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.

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung der Levelpunkte:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Level 3+ im Single Rope (max. 10)	0-10	3.3333333	10	10	10	33.333333
Level 3+ im Team (max. 20)	0-20	3.3333333	15	14	15	48.8888884
Total Levelpunkte (Von 100 möglichen Levelpunkten wurden 82.2 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Level angezeigt und fliessen mit einer Wertigkeit von 30% in das Endresultat ein.)						82.2

Tabelle 11: Beispielermittlung Levelpunkte Show

5.4.2 Präsentation Musik 30%

Gebrauch der Musikakzente (M)

Die Springerinnen interpretieren spezielle Eigenschaften der Musik im Freestyle.

Jeder Musikakzent muss festgehalten werden.

Es können maximal 20 Musikakzente gewertet werden.

Im richtigen Rhythmus

Die Wertungsrichterin beurteilt wie viel Prozent des Freestyles auf den Beat der Musik gesprungen wurde.

Die Punktzahl kann von 0-100 in 5% Schritten angegeben werden.

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

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung der Musikpunkte:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.333333333	80	85	80	27.22222222
Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	3.33333333	15	14	16	49.9999995
Total Musikpunkte (Von 100 möglichen Musikpunkten wurden 77.2 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Musik angezeigt und fliessen mit einer Wertigkeit von 30% in das Endresultat ein.)						77.2

Tabelle 12: Beispielermittlung Musikpunkte Show

5.4.3 Präsentation Kreativität 40%

Formationswechsel (1/4)

- 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 (3/8)

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

Fließende Wechsel zwischen Seilformen (1/8)

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

Präsentation nach Aussen (1/4)

Bewertet wird in % des Freestyles:

- Müheloses Springen
- Ausstrahlung (lächeln, Blick nach oben...)
- Ein positiver Auftritt

Die Punktzahl wird von 0-100 in 5% Schritten angegeben (siehe Präsentation-Merkblatt im Anhang).

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung der Kreativitätspunkte:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Formationswechsel (max. 10)	0-10	2.5	8	8	8	20
Originelles und Spektakuläres (max. 15)	0-15	2.5	6	5	5	13.33333333
Fliessende Wechsel (max. 5)	0-5	2.5	4	4	4	10
Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100	0.25	60	70	65	16.25
Total Kreativitätspunkte (Von 100 möglichen Kreativitätspunkten wurden 59.58 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Kreativität angezeigt und fliessen mit einer Wertigkeit von 40% in das Endresultat ein.)						59.58

Tabelle 13: Beispielermittlung Kreativitätspunkte Show

5.4.4 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 2min 15sec (U12 und U15) respektive 2 min 45 sec (U21 und Ü21) 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 "Überschreitung der Wettkampffläche" gewertet. Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche werden nicht in der Wertung berücksichtigt. Alles Material muss innerhalb des Wettkampffeldes bleiben. Pro Seil, das ausserhalb des Feldes zu liegen kommt, wird ein Fehler "Überschreitung der Wettkampffläche" gewertet. Pro Show können mehrere Abzüge gegeben werden. Abzug: 1 Punkt je Überschreitung.

5.4.5 Ergebnisermittlung Show

In jedem der drei Wertungskriterien Level, Präsentation Kreativität und Präsentation Musik können maximal 100 Punkte ersprungen werden. Jedes Wertungskriterium hat wiederum Subkriterien, die eine unterschiedliche Anzahl von «Punkten» enthalten kann und deren Punkte unterschiedliche Werte haben. 1 Level 3 bei Level ist z.B. nicht gleich viel wie 1 Musikakzent bei Präsentation. Die untenstehende Tabelle gibt einen Überblick über die Wertigkeit der einzelnen Kriterien und Subkriterien bzw. ihren «Punkten».

Das Wertungskriterium **Präsentation Musik** ist in 2 Subkriterien aufgeteilt.

Im richtigen Rhythmus macht 1/3 der Musikbewertung aus. Gebrauch der Musikakzente macht 2/3 der Musikbewertung aus.

Wenn ein Team in allen Subkriterien die volle Punktzahl erreicht, erzielt es 100 Musikpunkte.

Das Wertungskriterium **Präsentation Kreativität** ist in 4 Subkriterien aufgeteilt.

Formationswechsel macht 1/4 von der Kreativitätsbewertung aus. Originelles & Spektakuläres macht 3/8 von der Kreativitätsbewertung aus. Fließende Wechsel macht 1/8 von der Kreativitätsbewertung aus. Präsentation nach Aussen macht 1/4 von der Kreativitätsbewertung aus.

Wenn ein Team in allen Subkriterien die volle Punktzahl erreicht, erzielt es 100 Kreativitätspunkte.

Das Wertungskriterium **Level** ist in 2 Subkriterien aufgeteilt (= Einzel/Team). Jeder Levelsprung wird mit dem Faktor 3.3333 multipliziert. Level Einzel macht 1/3 der Wertung aus, Level Team 2/3.

Es können maximal 100 Levelpunkte ersprungen werden.

Im Wertungskriterium **Abzüge** werden die verschiedenen Abzüge gemäss Reglement mit ihrem jeweiligen Faktor (-0.5 oder -1) multipliziert und addiert.

Pro Wertungskriterium werden alle Punkte der einzelnen Subkriterien pro Wertungsrichter ermittelt und aufsummiert.

Anschliessend wird der Mittelwert aller Wertungsrichterinnen bestimmt und auf eine Kommastelle genau gerundet. Das ergibt die Kriterienpunkte, die jeweils in der Rangliste aufgeführt sind. Man sieht also wie viele Punkte von maximal 100 die Springerin in jedem Wertungskriterium erzielt hat.

Dann werden die Kriterienpunkte Präsentation Kreativität (40%), Präsentation Musik (30%) und Level (30%) mit ihrem jeweiligen Gewichtungsfaktor multipliziert, diese Werte werden addiert und die Abzüge werden subtrahiert, um die Show-Punkte zu ermitteln (auf zwei Kommastellen gerundet).

Die folgenden Tabellen geben einen Überblick über die einzelnen Bewertungskriterien, ihre Unterkriterien und die jeweiligen Gewichtungen. Zudem ist die "Formel" ersichtlich, wie die genaue Punktzahl zustande kommt.

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Präsentation Kreativität	40%	Formationswechsel (max. 10)	0-10	2.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Originelles und Spektakuläres (max. 15)	0-15	2.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Fließende Wechsel (max. 5)	0-5	2.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Präsentation nach Aussen (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.25	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL KREATIVITÄTSPUNKTE					Summe aller Kreativitätspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet
TOTAL KREATIVITAT gewichtet					Total Kreativitätspunkte * 0.4

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Präsentation Musik	30%	Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0-100 in 5er Schritten	0.33333333	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0-20	3.3333333	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL MUSIKPUNKTE					Summe aller Musikpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet
TOTAL MUSIK gewichtet					Total Musikpunkte * 0.3

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Level Show	30%	Level 3+ im Single Rope (max. 10)	0-10	3.3333333	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Level 3+ im Team (max. 20)	0-20	3.3333333	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE					Summe aller Kreativitätspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet
TOTAL LEVEL gewichtet					Total Levelpunkte * 0.3

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skale "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Abzüge	100%	Ausführung	0 - unlim.	-0.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Kleine Fehler	0 - unlim.	-0.5	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Grosse Fehler	0 - unlim.	-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Zeitüberschreitung	0 - 1	-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
		Überschreitung der Wettkampffläche	0 - unlim.	-1	Durchschnitt aller WR * Faktor
TOTAL ABZÜGE					Summe aller Abzüge auf 1 Kommastelle gerundet

TOTAL SHOW					Total Kreativität (gewichtet) + Total Musik (gewichtet) + Total Level (gewichtet) + Total Abzüge (negativer Wert) = TOTAL SHOW PUNKTE auf 2 Kommastellen gerundet
-------------------	--	--	--	--	--

5.5 Schweizermeistertitel

Den Schweizermeistertitel erlangt man im Wettkampftyp ERSO und Show (Alterskategorien übergreifend: U21 und Ü21).

5.6 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.

5.7 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 Wertungsrichterausbildung

7.1 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.

7.2 Wertungsrichterkurse

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

8 Doping

8.1 Doping Statut

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

8.2 Sperrungen

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

9 Schlussbestimmungen

Das Wettkampfbreglement Version 2025 tritt per 01.01.2025 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

Matthias Zedi

10 Anhang

Die Resultate werden bei allen Disziplinen in einer eigens dafür entwickelten App eingegeben. Die einzelnen Disziplinen dürfen von den Wertungsrichterinnen auf Papier gewertet werden, müssen aber am Schluss in die App eingetragen werden.

In der Kopfzeile werden den Wertungsrichterinnen folgende Informationen angezeigt:



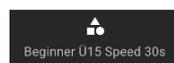
Wettkampffserie: Hier wird die Serie angezeigt, in der man sich aktuell befindet



Wettkampffeld: Hier wird das Feld angezeigt, das aktuell bewertet wird



Athletin: Hier wird angezeigt, welche Athletin gerade startet.



Kategorie: Hier wird angezeigt, in welcher Kategorie gestartet wird.



ist

Wettkampfstyp: Hier wird angezeigt, welcher Typ (Speed, Compulsory, etc.) aktuell



Wertungsrichterin: Hier wird der Name der Wertungsrichterin angezeigt.



Anhand des

Speed-Beispiel werden beide Eingabe-Masken angezeigt. Dieser Wechsel ist überall möglich.

10.1 Speed

The image displays two screenshots of the ROPESKIPPINGswiss application interface, showing speed trial settings and results.

Top Screenshot:

- Header: ROPESKIPPINGswiss, 1, F1, AthleteA | 1, Beginner Ü15 Speed 30s, Speed, Judge1, [Toggle]
- Central Panel: ANZAHL SPRÜNGE, ANZAHL 53
- Bottom Panel: FRÜHSTART (ANZAHL 0), REMOVE (purple button), SUBMIT (blue button)

Bottom Screenshot:

- Header: ROPESKIPPINGswiss, 10, F3, AthleteJ | 14, Intermediate Ü15 CrissCross 30s, Speed, Judge7, [Toggle]
- Central Panel: ANZAHL SPRÜNGE, 55 (with slider)
- Bottom Panel: FRÜHSTART (1), REMOVE (purple button), SUBMIT (blue button)

10.2 Präsentation

10.2.1 Single Rope Pair Freestyle

ROPE SKIPPINGswiss 22 F1 Barbapapa | 2 ERSO SR Pair Präsentation Golden Lily

Kriterium	ANZAHL
IM RICHTIGEN RHYTHMUS	70
BEWEGUNG	85
ORIGINELLES UND SPEKTAKULÄRES	5
GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	15
AUSNÜTZUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE	5
PRÄSENTATION NACH AUSSEN	80
GESAMTEINDRUCK	80

REMOVE SUBMIT

10.2.2 Single Rope Team Freestyle

ROPE SKIPPINGswiss 28 F1 Barbamama | 1 ERSO SR Team Präsentation Golden Lily

Kriterium	Score
IM RICHTIGEN RHYTHMUS	75
BEWEGUNG	75
ORIGINELLES UND SPEKTAKULÄRES	4
GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	5
PRÄSENTATION NACH AUSSEN	90
GESAMTEINDRUCK	80

REMOVE SUBMIT

10.2.3 Double Dutch Single Freestyle

ROPESKIPPINGswiss 61 F1 Barbamama | 1 ERSO DD Single Präsentation Murdoch McMouse

IM RICHTIGEN RHYTHMUS ANZAHL 55	BEWEGUNG ANZAHL 50	ORIGINELLES UND SPEKTAKULÄRES ANZAHL 3
GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE ANZAHL 4		PRÄSENTATION NACH AUSSEN ANZAHL 60
	REMOVE	SUBMIT
		GESAMTEINDRUCK ANZAHL 65

10.3 Variation

10.3.1 Single Rope Pair Freestyle

ROPESKIPPINGswiss 22 F1 Barbapapa | 2 ERSO SR Pair Variation Topaze Mouse

CROSSES (VIERER-SET) ANZAHL 6	GYMNASTICS ANZAHL 2	RELEASES ANZAHL 1
MULTIPLES (VIERER-SET) ANZAHL 5	POWERS ANZAHL 1	WRAPS ANZAHL 2
DIRECTION CHANGES (VIERER-SET) ANZAHL 3	REMOVE	SUBMIT
		PAIR INTERACTIONS ANZAHL 3

10.3.2 Single Rope Team Freestyle

ROPESKIPPINGswiss 28 F1 Barbamama | 1 ERSO SR Team Variation Topaze Mouse

CROSSES (VIERER-SET) 4	GYMNASTICS 2	RELEASES 2
MULTIPLES (VIERER-SET) 5	POWERS 0	WRAPS 1
DIRECTION CHANGES (VIERER-SET) 1	REMOVE	SUBMIT
		PAIR INTERACTIONS 2

10.3.3 Double Dutch Single Freestyle

The screenshot shows the app interface for '10.3.3 Double Dutch Single Freestyle'. At the top, there is a navigation bar with icons for menu, location, user profile, and a toggle switch. The main content area displays three skill cards: 'GYMNASTICS' (ANZAHL 2), 'POWERS (VIERER-SET)' (ANZAHL 1), and 'TEMPOWECHSEL' (ANZAHL 3). Below these cards are two action buttons: a pink 'REMOVE' button and a blue 'SUBMIT' button.

10.4 Level

10.4.1 Single Rope Pair Freestyle

The screenshot shows the app interface for '10.4.1 Single Rope Pair Freestyle'. At the top, there is a navigation bar with icons for menu, location, user profile, and a toggle switch. The main content area displays five skill cards: 'LEVEL 2' (ANZAHL 10), 'LEVEL 3' (ANZAHL 9), 'LEVEL 4' (ANZAHL 8), and 'LEVEL 5' (ANZAHL 1). Below these cards are two action buttons: a pink 'REMOVE' button and a blue 'SUBMIT' button.

10.4.2 Single Rope Team Freestyle

ROPESKIPPINGswiss 28 F1 Barbamama | 1 ERSO SR Team Level Daniel Düsentrieb

		LEVEL 2 10
LEVEL 3 8		LEVEL 4 3
LEVEL 5 1	REMOVE	SUBMIT

10.4.3 Double Dutch Single Freestyle

ROPESKIPPINGswiss 61 F1 Barbamama | 1 ERSO DD Single Level Daniel Düsentrieb

		LEVEL 2 ANZAHL 12
LEVEL 3 ANZAHL 9		LEVEL 4 ANZAHL 2
LEVEL 5 ANZAHL 1	REMOVE	SUBMIT
		LEVEL 6 ANZAHL 2

10.5 Abzüge

10.5.1 Single Rope Pair Freestyle

ROPE SKIPPINGswiss 22 F1 Barbapapa | 2 ERSO SR Pair Abzüge Mickey Mouse

KLEINE FEHLER ANZAHL 3	AUSFÜHRUNG ANZAHL 4	ÜBERSCHREITUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE ANZAHL 1
GROSSE FEHLER ANZAHL 2		ZEITÜBERSCHREITUNG ANZAHL 0
	REMOVE	SUBMIT

10.5.2 Single Rope Team Freestyle

ROPE SKIPPINGswiss 28 F1 Barbamama | 1 ERSO SR Team Abzüge Mortimer Mouse

KLEINE FEHLER 4	AUSFÜHRUNG 6	ÜBERSCHREITUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE 0
GROSSE FEHLER 1		ZEITÜBERSCHREITUNG 0
	REMOVE	SUBMIT

10.5.3 Double Dutch Single Freestyle

The screenshot shows the app interface for '10.5.3 Double Dutch Single Freestyle'. At the top, there is a navigation bar with icons for menu, location, user, show, and settings. The main area contains several panels with sliders and counts:

- KLEINE FEHLER**: Slider at 5.
- AUSFÜHRUNG**: Slider at 8.
- ÜBERSCHREITUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE**: Slider at 1.
- GROSSEFEHLER**: Slider at 1.
- ZEITÜBERSCHREITUNG**: Slider at 0.

At the bottom, there are two buttons: **REMOVE** (pink) and **SUBMIT** (blue).

10.6 Show

10.6.1 Show Präsentation Musik

The screenshot shows the app interface for '10.6.1 Show Präsentation Musik'. At the top, there is a navigation bar with icons for menu, location, user, show, and settings. The main area contains two panels with counts:

- IM RICHTIGEN RHYTHMUS**: ANZAHL 85.
- GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE**: ANZAHL 15.

At the bottom, there are two buttons: **REMOVE** (pink) and **SUBMIT** (blue).

10.6.2 Show Präsentation Kreativität

The screenshot shows the app interface for 'Show Präsentation Kreativität'. The top navigation bar includes the ROPESKIPPINGswiss logo, a menu icon, a location pin icon (F1), a person icon (Trick or Treat | 102), a triangle icon (SHOW Ü21 Show), a three-dot icon (Präs. Kreativität), a diagonal lines icon (A Hörnchen), and a toggle switch. Below the navigation bar, there are six cards arranged in a 2x3 grid. The first card is 'FLIESENDE WECHSEL' with 'ANZAHL 3'. The second card is 'FORMATIONSWECHSEL' with 'ANZAHL 7'. The third card is 'ORIGINELLES UND SPEKTAKULÄRES' with 'ANZAHL 5'. The fourth card is 'PRÄSENTATION NACH AUSSEN' with 'ANZAHL 75'. At the bottom, there are two buttons: a purple 'REMOVE' button and a green 'SUBMIT' button.

10.6.3 Show Level

The screenshot shows the app interface for 'Show Level'. The top navigation bar includes the ROPESKIPPINGswiss logo, a menu icon, a location pin icon (F1), a person icon (The Celebrations | 303), a triangle icon (SHOW U15 Show), a three-dot icon (Level), a diagonal lines icon (Track Duck), and a toggle switch. Below the navigation bar, there are six cards arranged in a 2x3 grid. The first card is 'SINGLE ROPE' with a slider set to 6. The second card is empty. The third card is 'TEAM' with a slider set to 4. The fourth card is empty. At the bottom, there are two buttons: a purple 'REMOVE' button and a blue 'SUBMIT' button.

10.6.4 Show Abzüge

The screenshot shows a mobile application interface for 'Show Abzüge' (Show Deductions). The top navigation bar includes the ROPESKIPPINGswiss logo, a menu icon, a location pin icon (F1), a profile icon (Trick or Treat | 102), a show icon (SHOW Ü21 Show), a deductions icon (Abzüge), and a toggle switch (Quackmore Duck). Below the navigation bar are six panels:

- KLEINE FEHLER** (Small Errors): ANZAHL 1
- AUSFÜHRUNG** (Execution): ANZAHL 6
- ÜBERSCHREITUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE** (Oversteering of the competition area): ANZAHL 0
- GROSSEFEHLER** (Major Errors): ANZAHL 0
- An empty panel.
- ZEITÜBERSCHREITUNG** (Time oversteering): ANZAHL 0

At the bottom of the interface are two buttons: a pink **REMOVE** button and a blue **SUBMIT** button.

10.7 Merkblatt Präsentation



SINGLE ROPE PAIR FREESTYLE

Präsentation - Kriterien

IM RICHTIGEN RHYTHMUS (in %)	EINGABE
Nicht auf dem Takt	0
10% im Takt	10
20% im Takt	20
30% im Takt	30
40% im Takt	40
50% im Takt	50
60% im Takt	60
70% im Takt	70
80% im Takt	80
90% im Takt	90
100% im Takt	100
ACHTUNG: 5% SCHRITTE MÖGLICH	

BEWEGUNG (in %)	EINGABE
Bewegen sich nicht	0
Bewegen sich 10%	10
Bewegen sich 20%	20
Bewegen sich 30%	30
Bewegen sich 40%	40
Bewegen sich 50%	50
Bewegen sich 60%	60
Bewegen sich 70%	70
Bewegen sich 80%	80
Bewegen sich 90%	90
Bewegen sich fast die ganze Zeit	100
ACHTUNG: 5% SCHRITTE MÖGLICH	

AUSNUTZUNG DER WK-FLÄCHE	EINGABE
Bewegen sich in 1 Viertel	1
Bewegen sich in 2 Vierteln	2
Bewegen sich in 3 Vierteln	3
Bewegen sich in 4 Vierteln	4
Berühren alle Mittelpunkte	5
MAXIMAL 5 PUNKTE	

GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	EINGABE
Jeder Musikakzent wird eingegeben. Beispiele:	
Nutzen die Musik nicht	0
3 Musikakzente	3
8 Musikakzente	8
11 Musikakzente	11
20+ Musikakzente	20
MAXIMAL 20 MUSIKAKZENTE	

ORIGINELLES & SPEKTAKULÄRES	EINGABE
Jedes Element wird eingegeben. Beispiele:	
kein Element	0
1 Element	1
6 Elemente	6
9 Elemente	9
10+ Elemente	10
MAXIMAL 10 ELEMENTE	

PRÄSENTATION NACH AUSSEN (in %)	EINGABE
schauen nie nach vorne	0
einzelne Teammitglieder: 1-2 Blickkontakte	10
einzelne Teammitglieder: 3-4 Blickkontakte	20
einzelne Teammitglieder: 5-6 Blickkontakte	30
1/2 vom Team: gelegentliche Blickkontakte	40
1/2 vom Team: immer wieder Blickkontakte	50
1/2 vom Team: häufige Blickkontakte	60
Alle: gelegentliche Blickkontakte	70
Alle: immer wieder Blickkontakte	80
Alle: häufige Blickkontakte	90
Alle: häufige Blickkontakte, inkl. Animation des Publikums	100
ACHTUNG: 5er SCHRITTE MÖGLICH	

GESAMTEINDRUCK (in %)	EINGABE
total langweilig	0
langweilig	10
eher langweilig	20
Manchmal unterhaltend	30
eher unterhaltend	40
unterhaltend	50
manchmal aufregend	60
aufregend	70
ganz schön aufregend	80
spannend (Publikum begeistert)	90
super spannend (Publikum tobt)	100
ACHTUNG: 5er SCHRITTE MÖGLICH	



DOUBLE DUTCH SINGLE FREESTYLE / SINGLE ROPE TEAM FREESTYLE

Präsentation - Kriterien

IM RICHTIGEN RHYTHMUS (in %)	EINGABE
Nicht auf dem Takt	0
10% im Takt	10
20% im Takt	20
30% im Takt	30
40% im Takt	40
50% im Takt	50
60% im Takt	60
70% im Takt	70
80% im Takt	80
90% im Takt	90
100% im Takt	100
ACHTUNG: 5% SCHRITTE MÖGLICH	

BEWEGUNG (in %)	EINGABE
Bewegen sich nicht	0
Bewegen sich 10%	10
Bewegen sich 20%	20
Bewegen sich 30%	30
Bewegen sich 40%	40
Bewegen sich 50%	50
Bewegen sich 60%	60
Bewegen sich 70%	70
Bewegen sich 80%	80
Bewegen sich 90%	90
Bewegen sich fast die ganze Zeit	100
ACHTUNG: 5% SCHRITTE MÖGLICH	

PRÄSENTATION NACH AUSSEN (in %)	EINGABE
schauen nie nach vorne	0
einzelne Teammitglieder: 1-2 Blickkontakte	10
einzelne Teammitglieder: 3-4 Blickkontakte	20
einzelne Teammitglieder: 5-6 Blickkontakte	30
½ vom Team: gelegentliche Blickkontakte	40
½ vom Team: immer wieder Blickkontakte	50
½ vom Team: häufige Blickkontakte	60
Alle: gelegentliche Blickkontakte	70
Alle: immer wieder Blickkontakte	80
Alle: häufige Blickkontakte	90
Alle: häufige Blickkontakte, inkl. Animation des Publikums	100
ACHTUNG: 5er SCHRITTE MÖGLICH	

GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE	EINGABE
Jeder Musikakzent wird eingegeben. Beispiele:	
Nutzen die Musik nicht	0
3 Musikakzente	3
8 Musikakzente	8
11 Musikakzente	11
20+ Musikakzente	20
MAXIMAL 20 MUSIKAKZENTE	

ORIGINELLES & SPEKTAKULÄRES	EINGABE
Jedes Element wird eingegeben. Beispiele:	
kein Element	0
1 Element	1
6 Elemente	6
9 Elemente	9
10+ Elemente	10
MAXIMAL 10 ELEMENTE	

GESAMTEINDRUCK (in %)	EINGABE
total langweilig	0
langweilig	10
eher langweilig	20
Manchmal unterhaltend	30
eher unterhaltend	40
unterhaltend	50
manchmal aufregend	60
aufregend	70
ganz schön aufregend	80
spannend (Publikum begeistert)	90
super spannend (Publikum tobt)	100
ACHTUNG: 5er SCHRITTE MÖGLICH	

Die Analogen Wertungsblätter können bei ROPESKIPPINGswiss eingefordert werden.

Die exakte Kalkulationstabelle für die Durchführung eines analogen Wettkampfes kann auch bei ROPESKIPPINGswiss eingefordert werden.