



Wettkampfbreglement Einzel

ROPE SKIPPINGswiss



(nur in der Schweiz gültig)

Ersetzt Ausgabe vom	Aktuelle Ausgabe vom
01.2023	01.2025

Inhaltsverzeichnis

1. WETTKAMPFPROGRAMM	4
1.1 TABELLARISCHE GESAMTÜBERSICHT	4
2. WETTKAMPF-TYPEN	4
2.1 BEGINNER	4
2.1.1 SPEED-DISZIPLINEN	4
2.1.2 COMPULSORY	5
2.1.3 PFLICHTWECHSEL ZU INTERMEDIATE	5
2.2 INTERMEDIATE.....	5
2.2.1 SPEED-DISZIPLINEN	5
2.2.2 COMPULSORY	6
2.3 ADVANCED	6
2.3.1 SPEED-DISZIPLINEN	6
2.3.2 FREESTYLE	6
2.4 ERSO	7
2.4.1 SPEED-DISZIPLINEN	7
2.4.2 FREESTYLE	7
2.5 TRIPLE UNDER	7
2.6 ALTERSKATEGORIEN.....	7
2.7 ZUSAMMENFASSUNG VON ALTERSKATEGORIEN.....	8
2.8 RANGIERUNG	8
2.8.1 PUNKTEVERTEILUNG.....	8
2.8.2 GEWINNREGEL BEI PUNKTEGLEICHSTAND	8
3. WETTKAMPFREGLN	8
3.1 START/STOPP-KOMMANDO	8
3.1.1 SPEED-DISZIPLINEN	8
3.1.2 COMPULSORY BEGINNER UND COMPULSORY INTERMEDIATE	9
3.1.3 FREESTYLE ADVANCED UND ERSO	9
3.2 WETTKAMPFFLÄCHE	9
3.3 SEILE	9
3.4 BEKLEIDUNG.....	9
3.5 MUSIK	9
4. WETTKAMPFLEITUNG UND WERTUNGSGERICHT	9
4.1 WETTKAMPFLEITUNG.....	9
4.2 WERTUNGSRICHTERVERANTWORTLICHE	9
4.3 WERTUNGSGERICHT	10
4.3.1 SPEED UND COMPULSORY.....	10
4.3.2 FREESTYLE	10
4.3.3 WERTUNGSRICHTER STELLEN	10
5 WERTUNGSREGLEMENT	11

5.1 SPEED-DISZIPLINEN UND TRIPLE UNDER	11
5.1.1 SPEED	11
5.1.2 CRISS CROSS	11
5.1.3 DOUBLE UNDER.....	11
5.1.4 TRIPLE UNDER.....	12
5.1.4 ERGEBNISERMITTLUNG.....	13
5.2 COMPULSORY BEGINNER	14
5.2.2 WERTUNGSKRITERIUM AUSFÜHRUNG	15
5.2.3 ERGEBNISERMITTLUNG.....	15
5.3 COMPULSORY INTERMEDIATE.....	16
5.3.1 SPRUNGFOLGE.....	16
5.3.2 KRITERIEN ZUR BEWERTUNG	16
5.3.3 WERTUNGSREGELN	17
5.3.4 ERGEBNISERMITTLUNG.....	17
5.4 FREESTYLE.....	18
5.4.1 SCHWIERIGKEITEN (LEVEL) (50% DER FREESTYLEWERTUNG).....	18
5.4.2 KREATIVITÄT	22
5.4.3 FEHLER / ABZÜGE	27
5.4.5 ERGEBNISERMITTLUNG.....	27
5.6 SCHWEIZERMEISTERTITEL	30
5.7 REKURSE.....	30
5.8 LIZENZ.....	30
<u>6. QUALIFIKATION FÜR INTERNATIONALE WETTKÄMPFE</u>	<u>30</u>
<u>7. WERTUNGSBLÄTTER UND DOKUMENTE</u>	<u>30</u>
<u>8. WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG.....</u>	<u>30</u>
8.1 REGLEMENT WERTUNGSRICHTERAUSBILDUNG	30
8.2. WERTUNGSRICHTERKURSE	30
<u>9. DOPING.....</u>	<u>31</u>
9.1 DOPING STATUT.....	31
9.2 SPERRUNGEN	31
<u>10. SCHLUSSBESTIMMUNGEN.....</u>	<u>31</u>
<u>ANHANG</u>	<u>32</u>
SPEED	32
COMPULSORY BEGINNERS	33
COMPULSORY INTERMEDIATE	34
PRÄSENTATION	34
VARIATION	35
LEVEL ADVANCED	35
LEVEL ERSO	36
ABZÜGE	36
TRIPLE UNDER.....	37

1. Wettkampfprogramm

1.1 Tabellarische Gesamtübersicht

Einzelwettkämpfe

Beginner	Speed-Disziplinen:	30 sec Speed 30 sec Criss Cross 60 sec Speed
	Compulsory Beginner	
Intermediate	Speed-Disziplinen:	30 sec Speed 30 sec Double Unders 60 sec Speed
	Compulsory Intermediate	
Advanced	Speed-Disziplinen:	30 sec Speed 120 sec Speed
	Freestyle	
ERSO	Speed-Disziplinen:	30 sec Speed 180 sec Speed
	Freestyle	
Triple Under	Triple Unders ohne Zeitbeschränkung	

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. Pro Wettkampf darf eine Teilnehmerin nur an einem Wettkampftyp teilnehmen (Ausnahme 2.5: Triple Under).

2.1 Beginner

Der Wettkampftyp Beginner ist für Einsteiger vorgesehen. Dieser beinhaltet vier verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es wird in drei Alterskategorien gestartet. Männliche und weibliche Teilnehmende werden zusammen klassiert.

2.1.1 Speed-Disziplinen

2.1.1.1 30 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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 60 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

¹ Zugunsten einer optimalen Leseführung wird auf eine männliche Schreibweise verzichtet.

2.1.1.3 30 sec Criss Cross

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss bei jedem zweiten Sprung die Arme vor dem Körper kreuzen. Hierbei wird jede Cross-Open-Kombination (das Kreuzen und wieder Öffnen der Arme) gezählt.

2.1.2 Compulsory

Die Pflichtteile sind in folgender Reihenfolge auszuführen:

- 4x Side Swing (ohne Sprünge)
- 2x Side Straddle (4 Sprünge)
- 2x Criss Cross (4 Sprünge)
- 2x Side Swing Criss Cross (4 Sprünge)
- 2x Easy
- ½ Drehung
- 2x Easy rw
- ½ Drehung in die gleiche Drehrichtung
- 4x Side Tip re & li (16 Sprünge)
- 2 Double Unders, optional 1 Easy vor und zwischen den Double Unders

2.1.3 Pflichtwechsel zu Intermediate

Die 3 bestplatzierten der Alterskategorie ü15 müssen an der nächsten SM im Wettkampftyp Intermediate, Advanced oder ERSO starten.

2.2 Intermediate

Der Wettkampftyp Intermediate ist die Vorstufe zum Advanced Wettkampf. Dieser Wettkampf beinhaltet vier verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es wird in drei Alterskategorien gestartet. Männliche und weibliche Teilnehmende werden zusammen klassiert.

2.2.1 Speed-Disziplinen

2.2.1.1 30 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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 60 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

2.2.1.3 30 sec Double Unders

Ziel ist es, so viele Double Unders wie möglich zu absolvieren. Bei einem Double Under wird das Seil während einem Sprung 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.

2.2.2 Compulsory

Die Compulsory besteht aus 10 Einheiten zu 8 Schlägen.

Die Pflichtteile sind in folgender Reihenfolge zu vorgegebener Musik auszuführen:

- 1x8 4x Easy, Knee up re, Knee up li
- 1x8 2x Easy, Toad re, 2x Easy, Toad li
- 1x8 2x Easy, Hocke, Push-up, Hocke (Bonus: durchgezogen), 3x Easy
- 1x8 2x Easy, Wickel re (2 Sprünge), abwickeln li (2 Sprünge), 2x Easy
- 1x8 Double-Under-Kombination: Open-Open, Open-Cross, Side-Cross re, Side-Cross li, Easy (auf 8 "Schläge" auffüllen)
- 1x8 ½ Drehung, 2x Easy rw, Cross rw, 2x Easy rw, ½ Drehung, Easy
- 1x8 2x Easy, Double Bounce (2 Sprünge), Cross to Cross Wechsel (2 Sprünge), Double Bounce (2 Sprünge)
- 1x8 Release über Arm in Drehung fangen (3 Schläge), Texas Turn (3 Schläge), 2x Easy
- 1x8 Kreativer Schluss

2.3 Advanced

Dieser Wettkampftyp beinhaltet drei verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es wird in drei Alterskategorien gestartet. Männliche und weibliche Teilnehmende werden zusammen klassiert.

2.3.1 Speed-Disziplinen

2.3.1.1 30 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

2.3.1.2 120 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

2.3.2 Freestyle

Für die Alterskategorien U12 und U15 gilt: Die Springerin soll zu einer selbst gewählten Musik während maximal 60 Sekunden Kombinationen von Tricks und Sprüngen nach eigener Fantasie und individuellem Können vorführen. Für die Alterskategorie Ü15 gilt eine maximale Dauer von 75 Sekunden. Je grösser die Anzahl der Sprünge und je schwieriger das Level, desto höher ist die Bewertung.

Bewertung:

Level 50%		= Mittelwert der Wertungsrichter
Kreativität 50%	Präsentation 35%	= Mittelwert der Wertungsrichter
	Variation 15%	= Mittelwert der Wertungsrichter
Gesamtergebnis Freestyle		= Level + Kreativität

Tabelle 1: Freestylebewertung Advanced

2.4 ERSO

Dieser Wettkampftyp beinhaltet drei verpflichtende Einzeldisziplinen, die alle ausgeführt werden müssen. Es gibt nur eine Alterskategorie. Die männlichen und weiblichen Teilnehmenden werden getrennt klassiert.

2.4.1 Speed-Disziplinen

2.4.1.1 30 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

2.4.1.2 180 sec Speed

Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Springerin muss 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.

2.4.2 Freestyle

Die Springerin soll zu einer selbst gewählten Musik während maximal 75 Sekunden 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 bei max. Punktzahl:

Level 50%		= Mittelwert der Wertungsrichter
Kreativität 50%	Präsentation 35%	= Mittelwert der Wertungsrichter
	Variation 15%	= Mittelwert der Wertungsrichter
Gesamtergebnis Freestyle		= Level + Kreativität

Table 2: Freestylebewertung ERSO

2.5 Triple Under

Triple Under ist ein eigenständiger Wettkampftyp. Er ist offen für alle Alterskategorien und unabhängig von den anderen Wettkampftypen. Es gibt nur eine Alterskategorie. Die männlichen und weiblichen Teilnehmenden werden getrennt klassiert. Es ist möglich auch nur an diesem Wettkampftyp zu starten.

Ziel ist es, so viele direkt aufeinanderfolgende Triple-Under-Sprünge wie möglich zu absolvieren.

Es gibt kein Zeitlimit. Werden beim ersten Versuch weniger als 30 Sprünge erzielt, darf unmittelbar danach ein zweiter Versuch gestartet werden. Der bessere der beiden Versuche zählt.

2.6 Alterskategorien

Es gibt für die Wettkampftypen Beginner, Intermediate und Advanced folgende Alterskategorien (der Jahrgang ist entscheidend):

- u12
- u15
- ü15

Im ERSO-Wettkampf gibt es nur die Alterskategorie ü15 (auch hier ist der Jahrgang entscheidend).

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 Jahr des Wettkampfes zwölf Jahre alt - dabei spielt es keine Rolle, ob der Geburtstag vor oder nach dem Wettkampf stattfindet - startet sie in der Alterskategorie u15. Wer also im Jahr des Wettkampfes 15 Jahre alt wird, startet in der Alterskategorie ü15.

2.7 Zusammenfassung von Alterskategorien

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

2.8 Rangierung

2.8.1 Punkteverteilung

Die Speed-Disziplinen machen 50% des Schlussergebnisses aus. Bei Beginner und Intermediate haben die drei Speed-Disziplinen also je eine Gewichtung von einem Sechstel (0.1667). Bei Advanced und ERSO haben die zwei Speed-Disziplinen eine Gewichtung von je einem Viertel (0.25).

Die Compulsory bzw. der Freestyle haben eine Gewichtung von 0.5 und machen somit die restlichen 50% des Schlussergebnisses aus.

In jeder Disziplin werden Rangpunkte vergeben und mit der oben beschriebenen Gewichtung (bzw. dem Faktor) multipliziert. Siegerin wird jene Springerin mit der niedrigsten Gesamt-Rangpunktzahl.

Beispiel für die Ermittlung der Rangpunkte im Beginner und Intermediate Wettkampf:

Speed 50%	30 sec Speed	=> 2. Platz	2 Punkte * 0.166
	60 sec Speed	=> 4. Platz	= 4 Punkte * 0.166
	30 sec Criss Cross	=> 1. Platz	= 1 Punkte * 0.166
Compulsory 50%		=> 1. Platz	= 1 Punkt * 0.5
Total Rangpunkte =			= 1.67 Punkte

Tabelle 3: Beispiel-Ermittlung der Rangpunkte Beginners/Intermediate

Beispiel für die Ermittlung der Rangpunkte im Advanced und ERSO Wettkampf:

Speed 50%	30 sec Speed	=> 2. Platz	2 Punkte * 0.25
	120/180 sec Speed	=> 4. Platz	= 4 Punkte * 0.25
Freestyle 50%		=> 1. Platz	= 1 Punkt * 0.5
Total Rangpunkte =			= 2 Punkte

Tabelle 4: Beispiel-Ermittlung der Rangpunkte Advanced/ERSO

2.8.2 Gewinnregel bei Punktegleichstand

Bei Punktegleichstand gewinnt die Springerin mit der besseren Leistung in der Disziplin Compulsory oder Freestyle. Ist dieser Punktestand ebenfalls gleich, gewinnt die Springerin mit der besseren Leistung in der 30 sec Speed-Disziplin.

3. Wettkampffregeln

3.1 Start/Stop-Kommando

3.1.1 Speed-Disziplinen

Die Speed-Disziplinen beginnen mit dem Start-Kommando „Judges ready? Skippers ready? Set! Beep“. Das Seil muss während des Start- Kommandos ruhig liegen oder hängen. Falls das Seil oder der Körper vor dem Kommando bewegt wird, ist dies als ein Fehlstart zu bewerten.

Alle Speed-Disziplinen enden mit dem Kommando „**Stopp**“.

3.1.2 Compulsory Beginner und Compulsory Intermediate

Bei der Compulsory Beginner ist der Start individuell. Die Wertungsrichterinnen geben der Springerin ein Startzeichen, worauf sie beginnen kann, sobald sie bereit ist.

Die Compulsory Beginner endet sobald die Springerin den letzten Double Under gesprungen hat oder anderweitig das Ende der Kür signalisiert (z.B. das Seil mit dem Fuss stoppt, wegläuft, ...).

Die Compulsory Intermediate beginnt mit dem Start-Kommando „Judges ready? Skippers ready? You may begin!“. Die Compulsory Intermediate endet mit dem Ende der Musik.

3.1.3 Freestyle Advanced und ERSO

Die Freestyle-Disziplin beginnt mit dem Start Kommando „Judges ready? Skippers ready? You may begin!“.

Die Zeitnahme der Freestyle-Disziplin beginnt mit der Musik oder wenn das Seil bewegt wird.

Die Freestyle-Disziplin endet mit dem Ende der Musik oder spätestens nach 60 bzw. 75 Sekunden.

3.2 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche beträgt in den Disziplinen Speed, Compulsory und Triple Under 3x3 Meter. Während dieser Disziplinen kann die Halle auf mehrere Wettkampfflächen aufgeteilt sein, damit mehrere Springerinnen gleichzeitig gewertet werden können.

Im Freestyle beträgt die Wettkampffläche 9x9 Meter. Es wird jeweils nur eine Springerin 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 muss 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 die Springerin nach ca. 10 Minuten erneut starten.

3.4 Bekleidung

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

3.5 Musik

Wird eine falsche Musik abgespielt, so hat die Springerin 5 Sekunden Zeit, um den Freestyle zu stoppen. (Springerin setzt sich hin.) Die Springerin 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 Abspielgerät gestört oder unterbrochen, stoppt die Wettkampfleitung den Freestyle. Dieser 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.

4.2 Wertungsrichterverantwortliche

Die Wertungsrichterverantwortlichen erstellen den Wertungsrichtereinsatzplan, leiten das Wertungsrichterinnen-Update am Wettkampftag und unterstützen die Wertungsrichterinnen bei Problemen.

4.3 Wertungsgericht

4.3.1 Speed und Compulsory

Bei den Speed- und Compulsory-Disziplinen können mehrere Springerinnen gleichzeitig gewertet werden. Es sind mindestens zwei Wertungsrichterinnen pro Startfläche als Wertungsrichterinnen im Einsatz. Die Erfahrenste übernimmt die Rolle des Head Judge. Sie kontrolliert, ob die Startreihenfolge mit dem Wettkampfplan im System übereinstimmt. Zudem ist diese Person mit den Springenden im Kontakt und zieht bei Problemen oder Uneinigkeit die Wertungsrichterverantwortlichen zu Rate.

4.3.2 Freestyle

Beim Freestyle zeigt jeweils nur eine Springerin aufs Mal ihr Können. Bei den Freestyle-Disziplinen sind mindestens 2 Wertungsrichterinnen für die Schwierigkeitsbewertung und mindestens vier Wertungsrichterinnen für die Kreativitätsbewertung im Einsatz. Die Kreativität ist in Präsentation und Variation aufgeteilt. Zudem gibt es mind. eine Wertungsrichterin für die Abzüge/Zeitmessung.

4.3.3 Wertungsrichter stellen

Jeder Verein, der Springerinnen zum Einzelwettkampf anmeldet, muss gleichzeitig ausgebildete Wertungsrichterinnen zur Verfügung stellen. Auf vier angemeldete Teilnehmerinnen kommt eine Wertungsrichterin. 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 und Triple Under

5.1.1 Speed

- 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 oder vor dem Start-Kommandos bewegt, gilt dies als Fehlstart, der 5 Strafpunkte zur Folge hat.
- 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.
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.

5.1.2 Criss Cross

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- Die Kombination aus den zwei Sprüngen, Cross und Easy, muss erfolgreich gesprungen werden.
- Jedes erfolgreiche Abschliessen der Kombination wird gezählt, d.h. es wird jeweils nach dem Easy gezählt.
- Bei einem Fehler, welcher bereits gezählt wurde, wird eine Cross-Easy-Kombination pausiert.
- Wird das Seil oder der Körper während oder vor dem Start-Kommandos bewegt, gilt dies als Fehlstart, der 5 Strafpunkte zur Folge hat.
- 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.
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 Double Under

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- Bei einem Double Under wird das Seil während einem Sprung zwei Male um den Körper der Springerin geschwungen. Jeder erfolgreiche Double Under wird gezählt.
- Es muss jeweils über die letzte Rotation des Seiles gesprungen werden, damit der Sprung zählt.
- Bei einem Fehler, welcher bereits gezählt wurde, wird ein Double Under pausiert.
- Wird das Seil oder der Körper während oder vor dem Start-Kommandos bewegt, gilt dies als Fehlstart, der 5 Strafpunkte zur Folge hat.
- 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.
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.

5.1.4 Triple Under

- Gezählt wird mit einem Handzähler, einem Smartphone oder direkt mit der Wertungsapp/Tablet.
- Es spielt keine Rolle, welche Sprünge vor einer Triple Under Serie gesprungen werden.
- Es wird mit Zählen begonnen, sobald Triple Unders gesprungen werden.
- Jeder erfolgreiche Triple Under wird gezählt.
- Werden beim ersten Versuch weniger als 30 Sprünge erzielt, darf unmittelbar danach ein zweiter Versuch gestartet werden. Der bessere der beiden Versuche zählt.
- 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.
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 in die App ein. Die Eingabe wird mit dem Submit-Button bestätigt.

5.1.4 Ergebnisermittlung

Jede Wertungsrichterin trägt ihr persönliches Zählergebnis in die App ein. 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 Zählergebnisse mehr als 5 Punkte vom mittleren Zählergebnis voneinander 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 Compulsory Beginner

Die Pflichtroutine des Beginner Wettkampfes ist in vorgegebener Sprungfolge und sauber ausgeführt zu springen.

5.2.1 Wertungskriterium Sprungfolge

Die Sprungfolge setzt sich aus untenstehenden Sprungelementen zusammen. Für Fehler können maximal 20 Abzüge gemäss folgender Liste in die App eingetragen werden.

4x Side Swing	(ohne Sprünge) 1 Abzug
2x Side Straddle	je Öffnen der Beine 1 Abzug, max. 2 Abzüge
2x Cross-Easy	je Kreuzen der Arme 1 Abzug, max. 2 Abzüge
2x Side Swing Cross	je Kreuzen der Arme 1 Abzug, max. 2 Abzüge
2x Easy	1 Abzug
½ Drehung	1 Abzug
2x Easy rw	je Sprung 1 Abzug, max. 2 Abzüge
½ Drehung in gleicher Richtung	1 Abzug
4x Side Tip re & li	je Sprungkombination 1 Abzug, max. 4 Abzüge
2 Double Unders	je Sprung 2 Abzüge, max. 4 Abzüge (vor einem Double Under darf max. 1 Easy gesprungen werden).

Kurz gesagt: Pro falschem oder fehlendem Element wird ein Sprungfolge-Abzug eingetragen. Ausnahme: Fehlende oder falsche Double Unders haben zwei Abzüge zur Folge, Easys und Side Swings gesamthaft nur einen.

- Für Fehler (Hänger, Auslassungen, zusätzliche Sprünge etc.) werden jeweils Abzüge gemacht gemäss obiger Liste, z.B. ein Fehler beim Side Straddle ergibt einen Abzug, ein Fehler bei einem Double Under ergibt 2 Abzüge.
- Bei einem Fehler/Hänger darf nicht nachgesprungen werden.
- Zusätzliche und nachgesprungene Sprünge annullieren die folgende, jedoch nicht über die nächste Sprungklasse hinaus.

Beispiele:

- Es werden drei Side Straddles gemacht -> der erste Criss Cross wird gestrichen.
- Beim zweiten Criss Cross passiert ein Hänger, die Springerin springt den Sprung nach -> der erste Side Swing Criss Cross wird gestrichen.
- Für fehlende Sprünge werden die entsprechenden Abzüge gemäss Liste notiert.
- Side Tips sind nur gültig, wenn man mit den Fussspitzen seitlich auf den Boden tippt und nicht zu weit nach vorne/hinten (> 45°) geht. Sonst wird der entsprechende Abzug eingetragen.
- Vor und zwischen den Double Unders darf optional ein Easy gesprungen werden. Fehler bei diesen Zwischensprüngen annullieren den folgenden Double Under.
- Werden die Side Swing Crosses und die Drehung nicht gesprungen, sind sie ungültig und es wird der entsprechende Abzug gemacht.
- Verlässt eine Springerin die Wettkampffläche intervenieren die Wertungsrichterinnen und machen sie verbal darauf aufmerksam. Alle Sprünge, die ausserhalb der Wettkampffläche gesprungen werden, führen zu einem Abzug gemäss obiger Liste.

Die Wertungsrichterinnen müssen sich in der Fehlerbewertung einig sein, d.h. in der Bewertung der Sprungfolge darf das Wertungsgericht keine Abweichung aufweisen, sie müssen sich auf die Anzahl der Sprungfolge-Abzüge einigen.

Bei Unklarheiten wird zu Gunsten der Springerin gewertet.

Jede Wertungsrichterin trägt ihre persönliche Wertung in die App ein.

5.2.2 Wertungskriterium Ausführung

Für das Kriterium Ausführung können maximal 25 Abzüge in die Wertung einbezogen werden.

Beispiele für Abzüge sind folgende Punkte:

- Führung des Seiles
 - Hände kreuzen beim Side Swing
 - Keine schöne Bogenform des Seils

- Ausführung der Sprünge
 - Nicht gleichzeitiges Aufkommen der Füsse auf dem Boden („Rösseln“)
 - Side Straddle nicht mindestens schulterbreit
 - Hüftknick bei Crosses
 - Geschliffene Drehung
 - Aus der Achse kommen bei der Drehung
 - Keine volle 180° Drehung
 - Schwanken des Oberkörpers beim Side Tip
 - Side Tip nicht seitlich vom Fuss, sonder nach vorne/hinten abweichend
 - Hüftknick beim Double Under

- Tempo (Gleichmässigkeit)
 - Kein gleichmässiger Takt
 - Ändern des Tempos
 - Fehler/Hänger (Zur Präzisierung: Ein Hänger ergibt sowohl in der Sprungfolge als auch in der Ausführung einen Abzug.)

- Körperhaltung
 - Fehlende Körperspannung
 - Arme sind nicht körpernah

Für jeden schlecht ausgeführten Sprung (Merkmale obenstehend) wird ein Abzug eingetragen. Die Wertungsrichterinnen dürfen bei diesem Kriterium nur +/- 4 Abzüge auseinander liegen. Jede Wertungsrichterin trägt ihre persönliche Wertung in die App ein.

5.2.3 Ergebnisermittlung

Gesamthaft können maximal 20 Punkte - je 10 pro Wertungskriterium (Sprungfolge und Ausführung) - zum Abzug gebracht werden.

Die Sprungfolge-Abzüge haben einen Wert von -0.5 Punkten, die Ausführungs-Abzüge -0.4 Punkte. Die Abzugs-Punkte der beiden Wertungskriterien werden für das Schlussergebnis addiert und von der Maximalpunktzahl von 20 Punkten abgezogen.

Je höher die Gesamtpunktzahl, desto besser die Wertung, desto höher der Rang.

Beispiel für die Ermittlung des Endresultates:

Maximale Punkte			20
Sprungfolge	2 Abzüge	2 * -0.5	-1
Ausführung	4 Abzüge	4 * -0.4	-1.6
Total Punkte =			17.4

Tabelle 5: Beispiel-Ermittlung Compulsory Beginners

5.3 Compulsory Intermediate

Der Pflichtteil des Intermediate Wettkampfes ist in vorgegebener Reihenfolge im Takt zur vorgegebenen Musik auszuführen.

5.3.1 Sprungfolge

Die Pflichtteile sind in folgender Reihenfolge zur Musik auszuführen:

- 1x8 4x Easy, Knee up re, Knee up li
- 1x8 2x Easy, Toad re, 2x Easy, Toad li
- 1x8 2x Easy, Hocke (nicht gesprungen), Push-up, Hocke (Bonus: durchgezogen), 3x Easy
- 1x8 2x Easy, Wickel re (2 Sprünge), Abwickeln li (2 Sprünge), 2x Easy
- 1x8 Double-Under-Kombination: Open-Open, Open-Cross, Side-Cross re, Side-Cross li, Easys (auf 8 Schläge auffüllen)
- 1x8 Drehung, 2x Easy rückwärts, Cross rückwärts, 2x Easy rückwärts, Drehung, Easy
- 1x8 2x Easy, Double Bounce, Cross to Cross Wechsel, Double Bounce
- 1x8 Release über Arm in Drehung fangen (3 Schläge), Texas Turn (3 Schläge), 2x Easy
- 1x8 Kreativer Schluss

5.3.2 Kriterien zur Bewertung

In der Compulsory Intermediate unterliegen nur folgende Kriterien einer Wertung:

- Knee up (2x) Oberkörper aufrecht
Kniewinkel 90°
- Toad (2x) Oberkörper aufrecht
Kniewinkel 90°
- Push-up Liegestützposition gerade
Zurückspringen mindestens auf Handhöhe
- Wickel Springen während Wickel
Keine Seil-Körperberührung
- Double Under (2x) Kein Knick im Becken
- Drehung Drehung 180° (Schultern)
Drehung gesprungen
- Rückwärts Cross Kein Knick im Becken
- Double Bounce zwei Sprünge pro Seilschwung
- Cross to Cross Wechsel Kein Knick im Becken
- Release Release am Griff gefangen
- Texas Turn Seil berührt hinter dem Rücken den Boden
- Kreativer Schluss Nicht nur stehen bleiben oder nur Easys springen

5.3.3 Wertungsregeln

Ausführung und Sprungfolge

- In richtiger Reihenfolge, zum richtigen Zeitpunkt und korrekt ausgeführt, gibt es keinen Abzug.
- Wird die Reihenfolge eingehalten, jedoch das Kriterium nicht erfüllt, gibt es **einen** Ausführungs-Abzug.
- Wird die Reihenfolge der Compulsory nicht korrekt eingehalten, gibt es **zwei** Ausführungs-Abzüge.
- Verlässt eine Springerin die Wettkampffläche intervenieren die Wertungsrichterinnen und machen sie verbal darauf aufmerksam. Alle Sprünge ausserhalb der Wettkampffläche werden als «nicht in der richtigen Reihenfolge» gewertet und führen zu je zwei Ausführungsabzügen.

Musik

- Die Compulsory Intermediate muss im Takt der vorgegebenen Musik gesprungen werden. Springt die Springerin nicht im Takt gibt es einen Musik-Abzug.

Hänger

- Bei jedem Hänger gibt es einen Hänger-Abzug.
- Ein Musik-Abzug wird automatisch abgezogen und muss nicht zusätzlich vermerkt werden.
- Erfolgt der Hänger bei einem bewerteten Sprung (siehe Kriterien zur Bewertung), müssen zusätzlich **zwei** Ausführungs-Abzüge gemacht werden.
- Erfolgt der Hänger bei einem Easy (vorwärts oder rückwärts) gibt es keine zusätzlichen "Ausführungs-Abzüge" (siehe Ausführung), wenn der nachfolgende bewertete Sprung wieder einwandfrei gesprungen werden kann.

Bonuspunkt

- Wird der Push-up übers Seil gesprungen, gibt es einen Bonus.

Die Wertungsrichterinnen notieren alle Ausführungs-Abzüge, Musik-Abzüge, Hänger und gegebenenfalls den Bonus und tragen ihre persönliche Wertung entsprechend in die App ein.

5.3.4 Ergebnisermittlung

Es gibt 14 bewertete Kriterien (siehe Kriterien zur Bewertung). Gesamthaft können maximal 58 Punkte zum Abzug gebracht werden, pro bewertetes Kriterium vier Punkte und zwei weitere Punkte, falls der kreative Schluss fehlt.

Die Abzüge werden von diesen 58 Punkten subtrahiert, der Bonus wird addiert.

Jeder Ausführungs- und Musik-Abzug bedeutet -1, jeder Hänger -2 (Achtung: hier ist der Musikabzug bereits eingerechnet).

Es kann also vorkommen, dass eine Springerin durch eine fehlerfreie, saubere Compulsory inkl. durchgezogenem Push-Up 59 Punkte erzielt.

Beispiel für die Ermittlung des Endresultates:

Maximale Punkte			58
Ausführung	5 Abzüge	5 * -1	-5
Musik	0 Abzüge		-0
Hänger	2 Abzüge	2 * -2	-4
Bonus			0
Total Punkte =			49

Tabelle 6: Beispiel-Ermittlung Compulsory Intermediate.

5.4 Freestyle

5.4.1 Schwierigkeiten (Level) (50% der Freestylewertung)

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

5.4.1.1 Punktevergabe für die Schwierigkeit der Sprünge (ADVANCED)

In den Freestyles des Advanced Wettkampfes fliessen Sprünge der Levels I, II, III und IV gemäss untenstehender Tabelle in die Wertung ein.

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	Wert pro Sprung	Level-Punkte
Level I	(max. 15)	x 0.5 Punkte	(max. 7.5P.)
Level II	(max. 26)	x 1.0 Punkte	(max. 26P.)
Level III	(max. 20)	x 1.6 Punkte	(max. 32P.)
Level IV	(max. 15)	x 2.3 Punkte	(max. 34.5P.)
Total max. 100 Level-Punkte			

Tabelle 7: Punktevergabe für Levelsprünge Advanced

5.4.1.2 Punktevergabe für die Schwierigkeit der Sprünge (ERSO)

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

Schwierigkeit	Anzahl Sprünge	Wert pro Sprung	Level-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 8: Punktevergabe für Levelsprünge ERSO

5.4.1.3 Klassifizierung der Single Rope Sprünge

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

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

5.4.1.4 Generell gilt

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

Beispiele:

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

5.4.1.5 Level Bewertung

Fusstricks bewerten

Level 1:

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

Crosses bewerten

Level 1:

- Basic Criss Cross

Level 2:

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

Level 3:

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

Level 4:

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

Generell:

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

Multiples bewerten

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

Level 1:

- Basic Double Under

Level 2:

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

Level 3:

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

Level 4:

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

Level 5:

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

Generell:

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

Gymnastics bewerten

Level 1:

- Gymnastikfiguren (Standwaage, ...)

Level 2:

- Rolle, Radwende, Rad

Level 3:

- Handstützüberschlag, Flick Flack, Sträuli

Level 4:

- Saltos

Level 5:

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

Powers bewerten

Level 1:

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

Level 2:

- Beidhändige Powers, die durchgezogen werden
- Hineingesprungene Powers

Level 3:

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

Level 4:

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

Releases bewerten

Level 1:

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

Level 2:

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

Level 3:

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

Level 4:

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

Level 5:

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

Generell:

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

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.

5.4.2 Kreativität

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

5.4.2.1 Präsentation Bewertung (35% der Freestylewertung)

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: 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 Springerin 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)

Das Kriterium Bewegung hat zwei Aspekte:

Bewegung auf der Wettkampffläche und Ausnutzung der Wettkampffläche

Bewegung auf der Wettkampffläche (1/12):

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

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

Ausnutzung der Wettkampffläche (1/12)

Die Springerin soll 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 Präsentationsergebnisses:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Im richtigen Rhythmus (0-100)	0 - 100 in 5er Schritte	0.166666667	65	60	55	10
Gebrauch der Musikakzente (max. 20)	0 - 20	0.833333333	6	7	6	5.277777778
Originelles und Spektakuläres (max. 10)	0 - 10	1.666666667	2	2	2	3.333333334
Bewegung (0-100)	0 - 100 in 5er Schritte	0.083333333	70	70	80	6.111111111
Ausnutzung der Wettkampffläche (5)	0 - 5	1.666666667	5	5	5	8.333333335
Präsentation nach Aussen (0-100)	0 - 100 in 5er Schritte	0.166666667	70	75	60	11.38888889
Gesamteindruck (0-100)	0 - 100 in 5er Schritte	0.166666667	55	60	70	10.27777778
Total Präsentationspunkte: (Von 100 möglichen Präsentationspunkten wurden 54.7 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Präsentation angezeigt und fließen mit einer Wertigkeit von 35% in das Endresultat ein.)						54.7

Tabelle 9: Beispiel-Ermittlung Präsentationsergebnisse

5.4.3 Variation (15% der Freestylewertung)

Bei der Beurteilung der Variation wird geschaut, ob die erforderlichen Elemente (Crosses, Wraps, Power Skills, Gymnastics, Multiples, Releases, Direction Changes) 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.

5.4.3.1 Variation Bewertung

Set von vier Crosses

Für ein Set 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 8 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 8 Multiples-Sets werden in die Wertung einbezogen.

Set von vier Rückwärts-Sprüngen (Direction Changes)

Für ein Set müssen rückwärts 4 Tricks gezeigt werden, bevor man die Seilrichtung wieder ändert. Diese Tricks müssen nicht alle am Stück gesprungen werden. Als Tricks zählen nur Sprünge, die in die Advanced-/Erso-Levelwertung eingehen.

Maximal 3 Direction-Change-Sets 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 gewertet, 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 drei 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.

Ergebnisermittlung:

Beispiel für die Ermittlung des Variationsergebnisses:

Kriterium	App-Eingabe	Multiplikationsfaktor	WR1	WR2	WR3	Durchschnitt aller WR * Faktor
Crosses (Vierer-Set) max. 8	0 - 8	3.333333333	4	5	4	14.44444444
Multiples (Vierer-Set) max. 8	0 - 8	3.333333333	6	6	6	20
Direction Changes (Vierer-Set) max 3	0 - 3	3.333333333	2	2	1	5.555555555
Gymnastics max. 3	0 - 3	3.333333333	3	3	3	9.999999999
Powers max. 3	0 - 3	3.333333333	3	2	2	7.777777777
Releases max. 3	0 - 3	3.333333333	2	2	3	7.777777777
Wraps max. 2	0 - 2	3.333333333	2	2	2	6.666666666
Total Variationspunkte: (Von 100 möglichen Variationspunkten wurden 72.2 "geholt". Diese Punkte werden in der Rangliste unter Variation angezeigt und fließen mit einer Wertigkeit von 15% in das Endresultat ein.)						72.2

Tabelle 10: Beispiel-Ermittlung Variationspunkte

5.4.3.2 Symbolliste Variation

Variation (15%)	Symbol	Maximum
Set von 4 Crosses	C	max. 8
Set von 4 Multiples	M	max. 8
Direction Changes (mind. 4 Sprünge rückwärts)	D	max. 3
Powers	P	max. 3
Gymnastics	G	max. 3
Releases	R	max. 3
Wraps	W	max. 2

5.4.3 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. 1 "Ausführung"-Abzug bedeutet -0.25 Punkte.

Zeitüberschreitung

Falls eine Springerin nach 60 (U12 und U15) bzw. 75 (Ü15 und ERSO) Sekunden weiter springt, wird dies als Zeitüberschreitung gewertet und die Wertungsrichter stoppen mit der Wertung. Jede Zeitüberschreitung resultiert in einem Abzug von 1.0 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.

5.4.5 Ergebnisermittlung

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 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 in 7 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. Tabelle 10 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 je nach Wettkampf (Single, Team, Advanced oder ERSO) in 4 - 5 Subkriterien aufgeteilt (= die verschiedenen Levels). Jeder Levelsprung wird mit dem im Reglement vorgegebene Faktor multipliziert. Ein Level 1 Sprung ist 0.5 Levelpunkte Wert, ein Level 3 Sprung 1.6 Levelpunkte Wert (siehe Tabelle 7 und 8).

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 Wertungsrichterin ermittelt und aufsummiert.

Anschliessend wird der Mittelwert aller Wertungsrichterinnen bestimmt und auf 1 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 Variation (15%), Präsentation (35%) und Level (50%) mit ihrem jeweiligen Gewichtungsfaktor multipliziert, diese Werte werden addiert und die Abzüge werden subtrahiert, um die Freestyle-Punkte zu ermitteln (auf 2 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 Advanced

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. 8)	0 - 8	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Multiples (Vierer-Set) (max. 8)	0 - 8	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Direction Changes (Vierer-Set) (max 3)	0 - 3	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. 3)	0 - 3	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Wraps (max. 2)	0 - 2	3.333333333	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL VARIATIONPUNKTE (ohne Gewichtung, wie in Rangliste aufgeführt)					Summe aller Variationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL VARIATION gewichtet mit 15%					Variationspunkte * 0.15

Präsentation	35%	Im richtigen Rhythmus (max. 100)	0 - 100 in 5er Schritte	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 Schritte	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 Schritte	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Gesamteindruck (max. 100)	0 - 100 in 5er Schritte	0.166666667	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL PRÄSENTATIONSPUNKTE (ohne Gewichtung, wie in Rangliste aufgeführt)					Summe aller Präsentationspunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL PRÄSENTATION gewichtet mit 35%					Total Präsentationspunkte * 0.35

Level Advanced	50%	Level 1 (max. 15)	0 - 15	0.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 2 (max. 26)	0 - 26	1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 3 (max. 20)	0 - 20	1.6	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 4 (max. 15)	0 - 15	2.3	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE (ohne Gewichtung, wie in Rangliste aufgeführt)					Summe aller Levelpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL LEVEL gewichtet mit 50%					Total 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 - unlim.	-0.25	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Kleine Fehler	0 - unlim.	-0.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Grosse Fehler	0 - unlim.	-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Zeitüberschreitung	0 - 1	-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Überschreitung der Wettkampffläche	0 - unlim.	-1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL Abzüge					Summe aller Abzüge, auf 1 Kommastelle gerundet.

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

Tabelle ERSO

Ausser Level wird alles berechnet wie bei Advanced

Kriterium	Gewichtung	Subkriterium	App Eingabe	Multiplikationsfaktor je Wertungspunkt	Punkte der einzelnen Unterkriterien (auf 100er Skala "gemünzt") Durchschnitt aller WR
Level ERSO	50%	Level 2 (max. 10)	0 - 10	1	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 3 (max. 19)	0 - 19	1.6	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 4 (max. 13)	0 - 13	2.3	Durchschnittwert aller WR * Faktor
		Level 5 (kein Maximum)	0 - 28	3.5	Durchschnittwert aller WR * Faktor
TOTAL LEVELPUNKTE (ohne Gewichtung, wie in Rangliste aufgeführt)					Summe aller Levelpunkte, auf 1 Kommastelle gerundet.
TOTAL LEVEL gewichtet mit 50%					Total Levelpunkte * 0.5

5.6 Schweizermeistertitel

Den Titel Schweizermeister / Schweizermeisterin erlangt man nur im Wettkampftyp ERSO. Dazu muss vor dem Wettkampf der Schweizer Pass oder die schweizerische Identitätskarte vorgewiesen werden. Der Schweizermeistertitel wird nur an Personen mit Nationalität Schweiz vergeben.

5.7 Rekurse

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

5.8 Lizenz

Teilnahmeberechtigt sind Inhaberinnen einer gültigen Rope Skipping Lizenz.

6. Qualifikation für internationale Wettkämpfe

ROPESKIPPINGswiss nominiert die Teilnehmerinnen für internationale Wettkämpfe.

7. Wertungsblätter und Dokumente

Auf den nachfolgenden Seiten sind alle Wertungsblätter aufgelistet.
Dieses Handbuch basiert auf dem Konzept Meisterschaften ROPESKIPPINGswiss.

8. Wertungsrichterausbildung**8.1 Reglement Wertungsrichterausbildung**

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

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

Das Reglement Wertungsrichterausbildung tritt ab Juni 2017 in Kraft.

8.2. Wertungsrichterkurse

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

9. Doping

9.1 Doping Statut

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

9.2 Sperrungen

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

10. 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, Präsident

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:



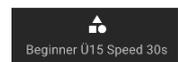
Wettkampfsserie: Hier wird die Serie angezeigt, in der man sich aktuell befindet



Wettkampfsfeld: 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.



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

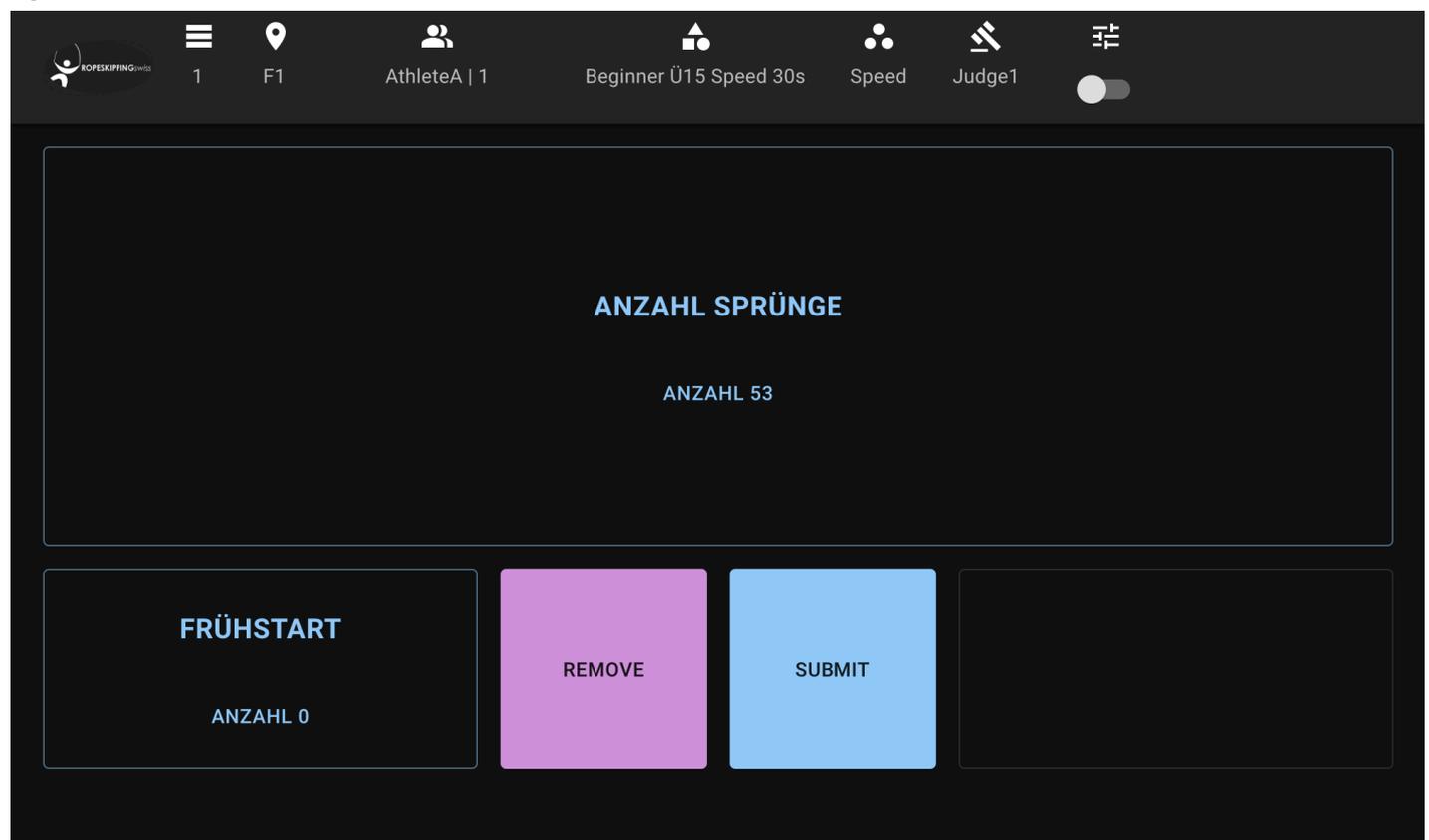


Wertungsrichterin: Hier wird der Name der Wertungsrichterin angezeigt.



Regler: Hier kann von der Button-Eingabe zur Regler-Eingabe gewechselt werden. Anhand des Speed-Beispiel werden beide Eingabe-Masken angezeigt. Dieser Wechsel ist überall möglich.

Speed



The screenshot shows the app interface for the event 'Intermediate Ü15 CrissCross 30s'. The top navigation bar includes icons for menu, location (F3), athlete (AthleteJ | 14), event, speed (Speed), judge (Judge7), and a toggle switch. The main content area features a large slider control labeled 'ANZAHL SPRÜNGE' with a value of 55. Below this, there is a 'FRÜHSTART' section with a slider set to 1, and two buttons labeled 'REMOVE' and 'SUBMIT'.

Compulsory Beginners

The screenshot shows the app interface for the event 'Beginner Ü15 Compulsory'. The top navigation bar includes icons for menu, location (F3), athlete (AthleteC | 3), event, compulsory (Compulsory), judge (Judge8), and a toggle switch. The main content area is divided into four large panels: 'AUSFÜHRUNG' (ANZAHL 5), 'SPRUNGFOLGE' (ANZAHL 2), 'MAXIMALE PUNKTE' (ANZAHL 20), and a central area with 'REMOVE' and 'SUBMIT' buttons.

Compulsory Intermediate

ROPESKIPPINGswiss 13 F7 AthleteH | 12 Intermediate Ü15 Compulsory Compulsory Judge19

AUSFÜHRUNG (/) ANZAHL 5		HÄNGER (O) INKL. MUSIK ANZAHL 1
PUSH-UP BONUS ANZAHL 1		MUSIK ANZAHL 0
	REMOVE	SUBMIT
		MAXIMALE PUNKTE ANZAHL 58

Präsentation

ROPESKIPPINGswiss 15 F1 AthleteM | 21 Advanced Ü15 Freestyle Präsentation Judge18

IM RICHTIGEN RHYTHMUS ANZAHL 80	BEWEGUNG ANZAHL 85	ORIGINELLES UND SPEKTAKULÄRES ANZAHL 4
GEBRAUCH DER MUSIKAKZENTE ANZAHL 11	AUSNÜTZUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE ANZAHL 5	PRÄSENTATION NACH AUSSEN ANZAHL 90
	REMOVE	SUBMIT
		GESAMTEINDRUCK ANZAHL 85

Variation

ROPESKIPPINGswiss 15 F1 AthleteM | 21 Advanced Ü15 Freestyle Variation Judge13

CROSSES (VIERER-SET) ANZAHL 2	GYMNASTICS ANZAHL 3	RELEASES ANZAHL 2
MULTIPLES (VIERER-SET) ANZAHL 4	POWERS ANZAHL 2	WRAPS ANZAHL 2
DIRECTION CHANGES (VIERER-SET) ANZAHL 1	REMOVE	SUBMIT

Level Advanced

ROPESKIPPINGswiss 5 F1 Test-SpringerIn | 0 Advanced Ü15 Freestyle Level Test-Judge3

LEVEL 1 ANZAHL 15		LEVEL 2 ANZAHL 5
LEVEL 3 ANZAHL 7		LEVEL 4 ANZAHL 7
	REMOVE	SUBMIT

Level ERSO

☰ 16
📍 F1
👤 AthleteT | 32
🏆 ERSO Männer Freestyle
⋮ Level
📊 Judge7
🔧

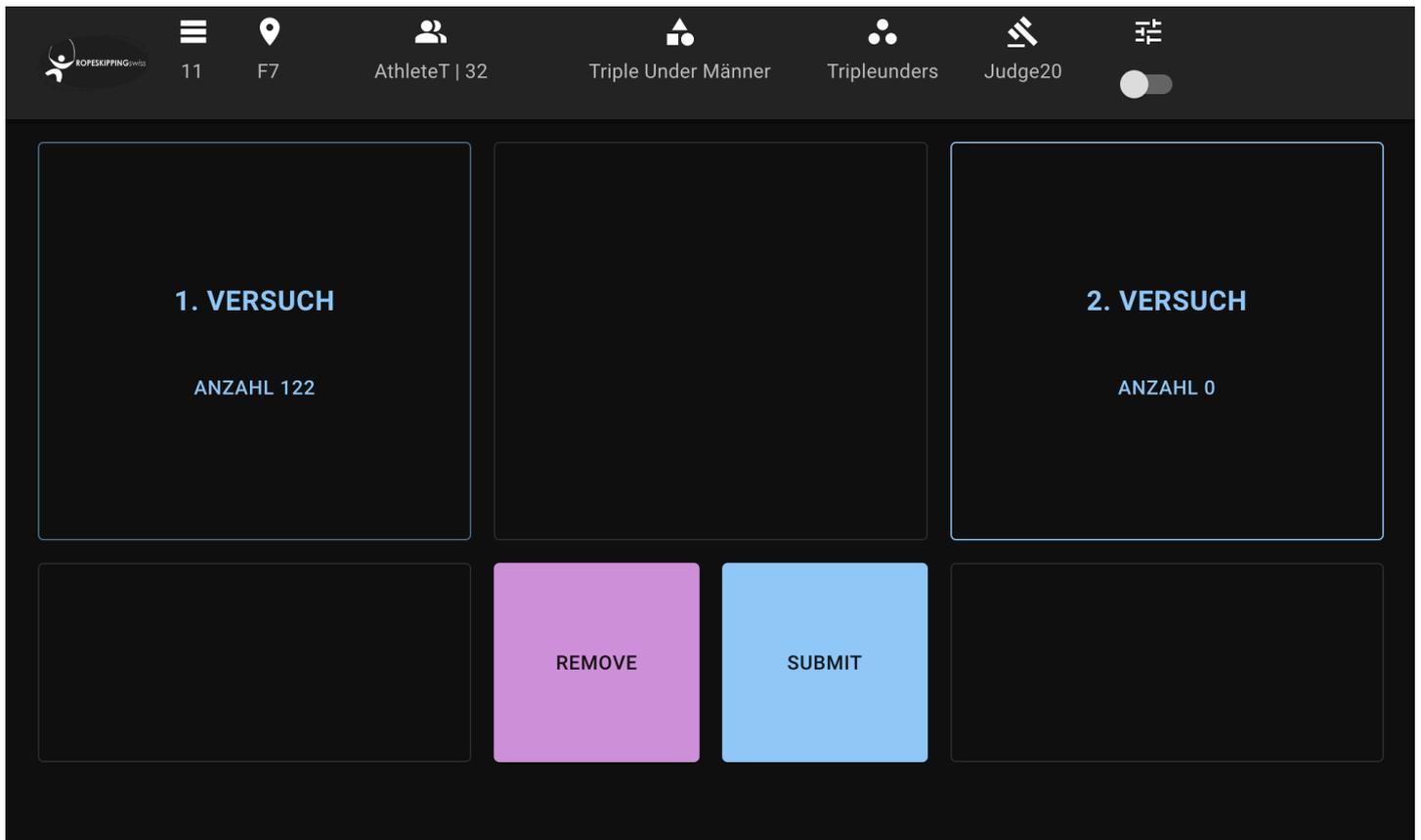
		LEVEL 2 ANZAHL 0
LEVEL 3 ANZAHL 0		LEVEL 4 ANZAHL 0
LEVEL 5 ANZAHL 0	REMOVE	SUBMIT

Abzüge

☰ 17
📍 F1
👤 AthleteN | 32
🏆 Advanced Ü15 Freestyle
⋮ Abzüge
📊 Judge22
🔧

KLEINE FEHLER ANZAHL 10	AUSFÜHRUNG ANZAHL 20	ÜBERSCHREITUNG DER WETTKAMPFFLÄCHE ANZAHL 0
GROSSE FEHLER ANZAHL 3		ZEITÜBERSCHREITUNG ANZAHL 0
	REMOVE	SUBMIT

Triple Under



The screenshot shows a mobile application interface for 'Triple Under'. The top navigation bar contains the ROPESKIPPINGswiss logo, a menu icon, a location pin icon labeled 'F7', a person icon labeled 'AthleteT | 32', a triangle icon labeled 'Triple Under Männer', a three-dot icon labeled 'Tripleunders', a judge icon labeled 'Judge20', and a toggle switch. The main content area is divided into two columns: '1. VERSUCH' with 'ANZAHL 122' and '2. VERSUCH' with 'ANZAHL 0'. Below these are two buttons: 'REMOVE' (purple) and 'SUBMIT' (blue).

Die Analogen Wertungsblätter können bei ROPESKIPPINGswiss eingefordert werden.

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