

# Wettkampfbreglement Team ROPESKIPPINGswiss



(nur in der Schweiz gültig)

Ersetzt Ausgabe vom	Aktuelle Ausgabe vom
05.2018	08.2020

*Wettkampfbreglement 2020*

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – PRÄSENTATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

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

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

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle - VARIATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

**Schreibweise:**

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

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

<b>Anzahl erfüllter Elemente</b>	<b>Max. 30 Punkte</b>	<input type="text"/>
----------------------------------	-----------------------	----------------------



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Pair Freestyle – Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

--	--

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – PRÄSENTATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_



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

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

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

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

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

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

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

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – Variation

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

**Schreibweise:**

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

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

<b>Anzahl erfüllter Elemente</b>	<b>Max. 30 Punkte</b>	<input type="text"/>
----------------------------------	-----------------------	----------------------



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Single Rope Team Freestyle – Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_



**Double Dutch Single Freestyle –  
PRÄSENTATION**

Richter Nr.:

**Team Nr.:**

**ROPESKIPPINGswiss**  
SM Team

Nütze dieses Feld für Notizen

**Total Präsentation** \_\_\_\_\_

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

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

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

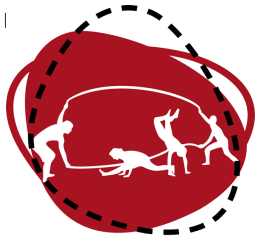
<b>AUSFÜHRUNG</b>	PUNKTE
	0
	1
12 Sprünge mit schlechter Ausführung	2
	3
	4
6 Sprünge mit schlechter Ausführung	5
	6
	7
Kein Sprung mit schlechter Ausführung	8
<b>+ 0.5 Punkte</b>	<input type="checkbox"/>

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

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

Bitte kreise die Punktzahl bei jedem Kriterium ein

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle VARIATION

Richter Nr.:

Team Nr.:

Brauche den Platz für Notizen

P Set von Powersprüngen  
G Gymnastik Sprünge  
T Tempowechsel

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



ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle – Level

Richter Nr.:

Team Nr.:

Benütze diesen Platz für Notizen

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





ROPESKIPPINGswiss  
SM Team

## Double Dutch Single Freestyle –

### Abzüge

Richter Nr.:

Team Nr.:

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Schwierigkeit

### Einzel

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

### Team

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

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

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Präsentation Musik

### Musik

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

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

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

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Präsentation Kreativität

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

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

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

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

Total Kreativität \_\_\_\_\_

# Show

Team:	Startnummer:
Wertungsrichter:	

## Abzüge

### Ausführung

Anzahl unsauberer Sprünge    x    0.5    =    Total Ausführung

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Fehler

Kleine Fehler -0,5	Grosse Fehler -1.0

### Überschreitung der Wettkampfs Fläche

Grosser Fehler -1.0

### Zeitüberschreitung

Grosser Fehler -1.0

Total Abzüge \_\_\_\_\_