



ztv *Zürcher
Turnverband*

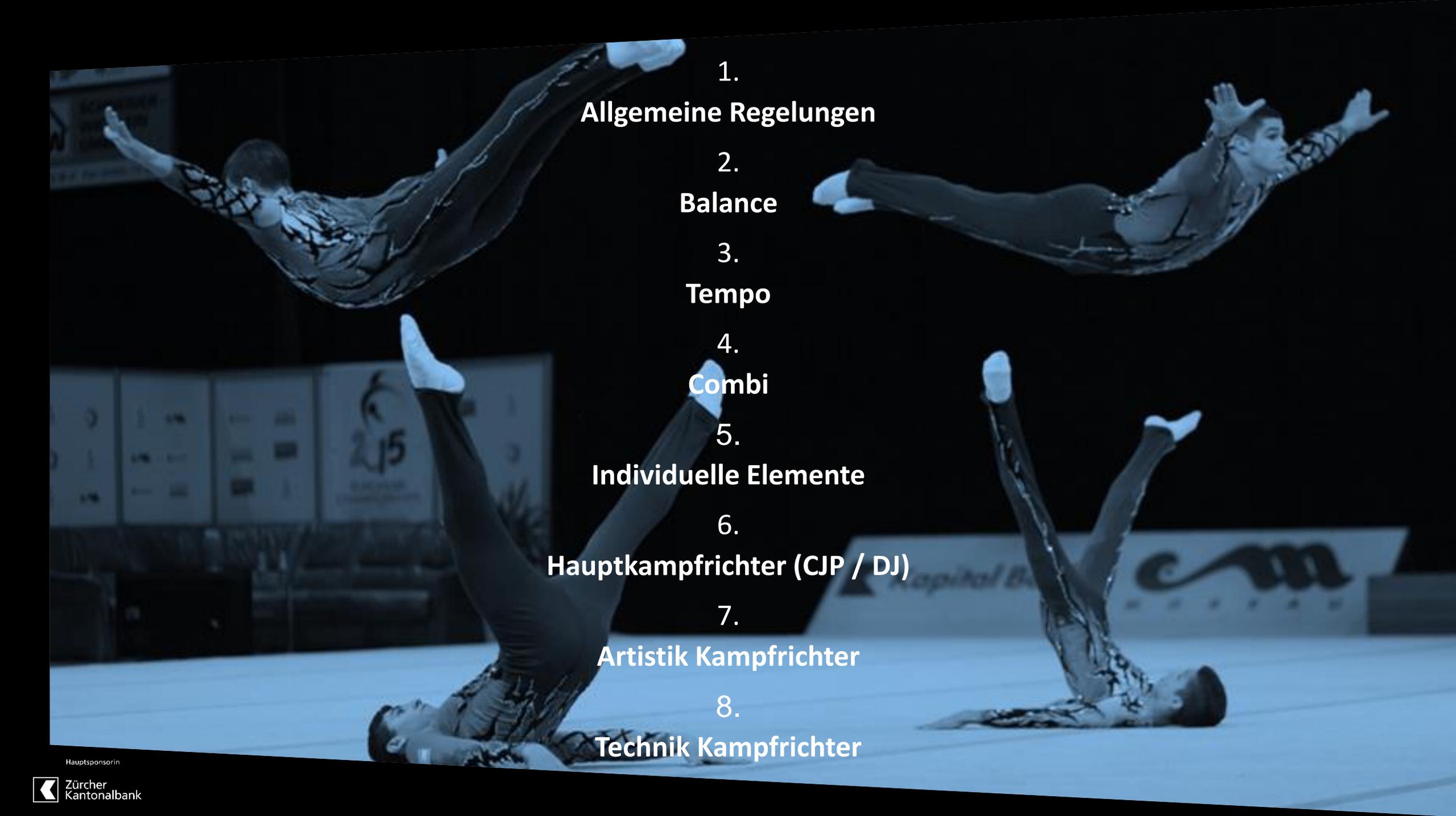
Hauptsponsorin



Akrobatiturnen Kampfrichterausbildung

ZTV in Zusammenarbeit mit dem SVAT / STV

Volketswil, 08. September 2018



1.
Allgemeine Regelungen

2.
Balance

3.
Tempo

4.
Combi

5.
Individuelle Elemente

6.
Hauptkampfrichter (CJP / DJ)

7.
Artistik Kampfrichter

8.
Technik Kampfrichter

Hauptsponsorin



1. Allgemeine Regelungen

Hauptsponsorin

Altersstrukturen, Übungen, Disziplinen

- **Altersstruktur (international):**

- Senioren (älter als 15)
- Age Groups
 - 11 – 16 (AG1)
 - 12 – 18 (AG2)
 - 13 – 19 (Junioren)

- **Altersstruktur (national):**

- SUI1 und SUI2 (7 – 15)*
- SUI3 / Youth (keine Altersbegrenzung)
- AG1 11-16 (9 – 16)
- AG2 12-18 (10 – 20, Altersunterschied max. 8 Jahre)
- Junioren (11 – 21, Altersunterschied max. 8 Jahre)
- Senioren (älter als 13)

**bei SUI1 und SUI2 «Entdecken» gibt es keine Altersbegrenzung und die Disziplinen können gemischt werden*

- **Übungen:**

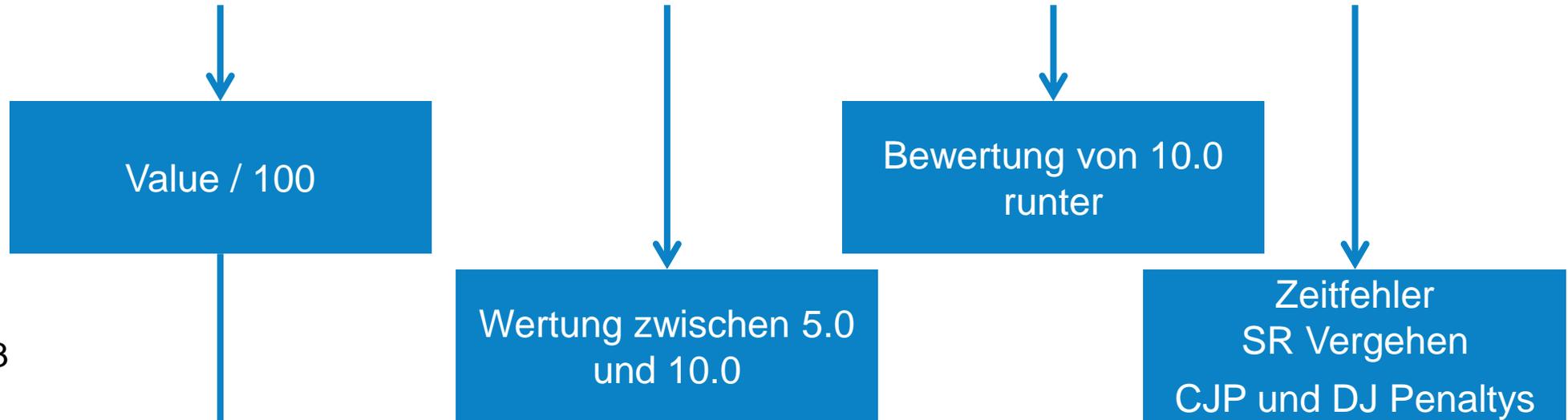
- Tempo
- Balance
- Combi

- **Disziplinen*:**

- Damenpaar (WP)
- Herrenpaar (MP)
- Gemischtes Paar (MxP)
- Damengruppe (WG)
- Herrengruppe (MG)

Berechnung der Wertungen

• **Endnote = Schwierigkeit (D) + Artistik (A) + 2 * Technik (E) – Penalty (P)**



- **Beispiel:**
- Artistik – 7.9
- Technik – 7.3
- Value – 56
- Penalty – 0.3
- **Endnote: 22.76**

Bei 12 – 18 und 13 – 19 begrenzt auf die im CoP angegebene Höhe

	Tempo	Balance	Combi
12 – 18	70 Value = 0.7	80 Value = 0.8	100 Value = 1.0
13 – 19	110 Value = 1.1	120 Value = 1.2	140 Value = 1.4
Maximale erlaubte Überschreitung = 20 Value (>20 = 1.0 Penalty)			

Allgemeine Regeln

- Senioren, Age Group 12 – 18 und Age Group 13 – 19
 - Maximale Länge der Übung:
 - Balance und Combi: 2 Minuten 30 Sekunden (2 Sekunden Toleranz)
 - Tempo: 2 Minuten (2 Sekunden Toleranz)
 - Gemessen wird die Länge der Musik (excl. «Piep»)
 - Maximal Anzahl Elemente:
 - 3 Individuelle Elemente
 - 8 Partner Elemente

- Age Group 11 -16
 - Maximale Länge der Übung:
 - Balance, Tempo und Combi: 2 Minuten (2 Sekunden Toleranz)
 - Gemessen wird die Länge der Musik (excl. «Piep»)
 - Maximal Anzahl Elemente:
 - 3 Individuelle Elemente
 - 4 Partner Elemente* aus den Pflicht-Tabellen 2 optionale Partner Elemente (aus den ToD)
 - * Maximal 2 für WG und MG in Balance
 - Extra Mounts, Motions, Links, Catches oder Absprünge: Maximal 5 Value, Maximal $\frac{3}{4}$ Salto, Maximal 360° Drehung → Nicht auf Wettkampfbblatt!

Allgemeine Regeln

- **Alle Altersklassen**
 - Identische Elemente (gleiche ID#) erhalten nur ein mal Value
 - Nur Elemente auf dem Wettkampfblatt zählen für die Schwierigkeit
 - Wenn andere Elemente geturnt werden als auf dem Wettkampfblatt steht:
 - Zählt für «Special Requirement»
 - Zählen nicht zur Schwierigkeit (geben keine Value)
 - 0.3 Penalty (DJ) für fehlerhaftes Wettkampfblatt
 - Zusätzliche Elemente auf dem Wettkampfblatt:
 - Keine Value
 - Keine «Special Requirement»
 - 0.3 Penalty (DJ) für fehlerhaftes Wettkampfblatt
 - Eine Übung darf mit Gesang sein (muss auf dem Wettkampfblatt vermerkt werden)
 - Turnen eines verbotenen Elements: 1.0 Penalty

Allgemeine Regeln

- **Age Group 11 -16**
- Identische Elemente (gleiche ID#) erhalten nur ein mal Value
- Wahlelemente dürfen nicht aus den Pflichtelementen gewählt werden
- Pflichtelemente müssen exakt wie gezeichnet geturnt werden, nur Stilistische Variation nach Seite 30 dürfen ergänzt werden.
- Nur Elemente auf dem Wettkampfblatt zählen für die Schwierigkeit
- Alle Landungen müssen gefangen sein (Ausnahme Absprünge aus «Kanonenkugel» oder 5/4 Saltos aus «Schwan»)

- Wenn andere Elemente geturnt werden als auf dem Wettkampfblatt steht:
 - Zählt für «Special Requirement»
 - Zählen nicht zur Schwierigkeit (geben keine Value)
 - 0.3 Penalty (DJ) für fehlerhaftes Wettkampfblatt
- Die Schwierigkeit wird nur aus den Pflichtelementen gerechnet und ist auf 0.5 begrenzt.

Allowed variation Table 11- 16

A		A	
A		A	

Handstands belonging to the same category are denoted by the letter that corresponds to the top letter of columns in the Tables of Difficulty-balance elements. Handstands belonging to the same category are considered as the same. The same system of categories must be applied to 1 arm and 2 on 1 handstands, straddles and footstands

Allgemeine Regeln

- Die maximalen und minimalen Value der optionalen Elemente können der folgenden Tabelle entnommen werden:

Diziplin	Balance	Tempo	Individuelle
WP	Min 1v – Max 9v (Mount Max 14v)	Min 1v – Max 14v	Min 1v – Max 10v
MP	Min 1v – Max 9v (Mount Max 14v)	Min 1v – Max 14v	Min 1v – Max 10v
MP	Min 1v – Max 9v (Mount Max 14v)	Min 1v – Max 14v	Min 1v – Max 10v
WG	Min 4v – Max 16v	Min 1v – Max 14v	Min 1v – Max 10v
MG	Min 4v – Max 16v	Min 1v – Max 10v	Min 1v – Max 10v

Die Pluswerte aus den General Rules zählen bei 11-16 nicht

Allgemeine Regeln

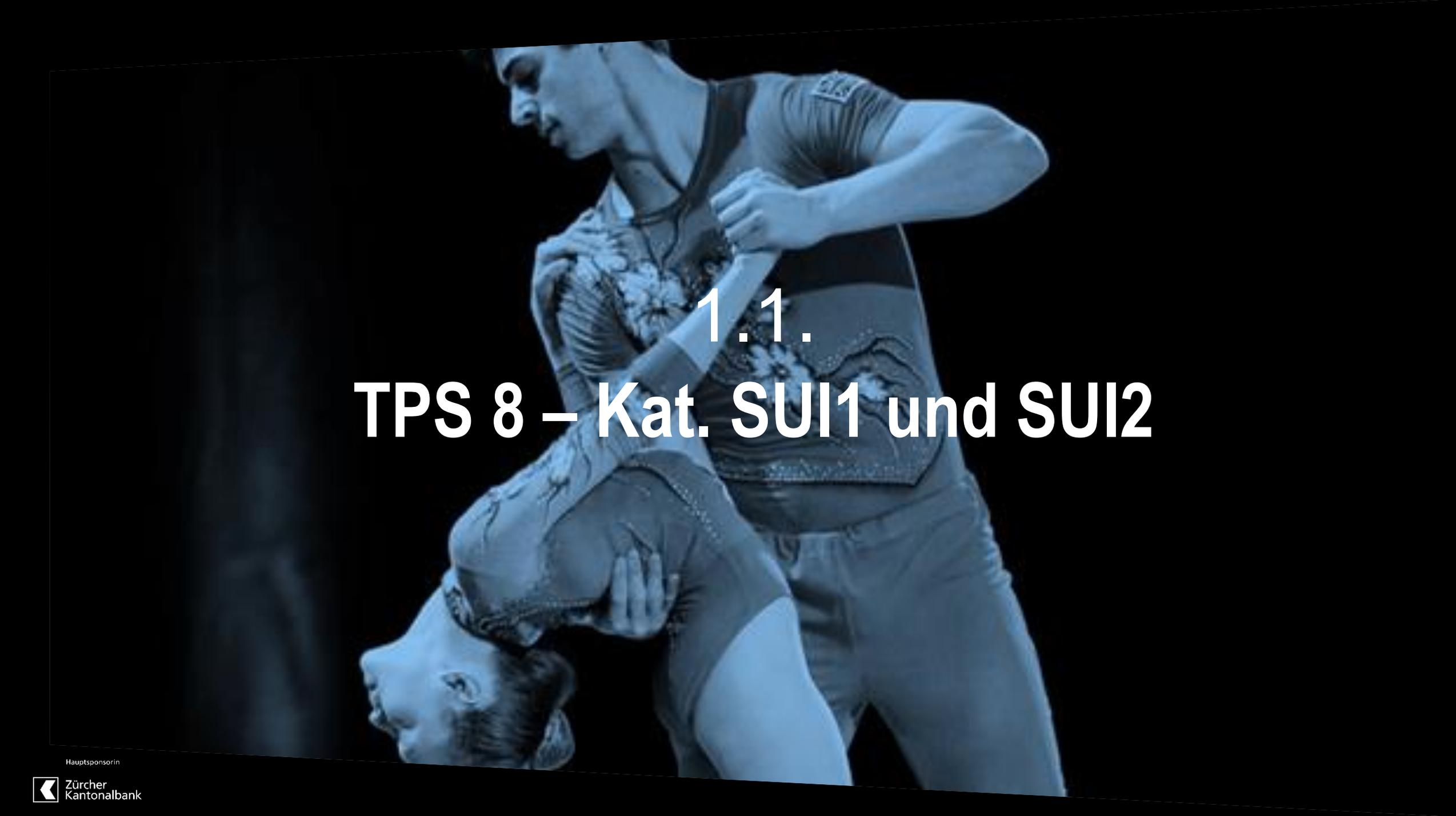
- **Paare:**
- **Tempo-Elemente:**
 - Box 1: nicht verwenden
 - Box 2: ID# des Element → Value in B
 - Box 3: nicht verwenden
 - D: Value des Link (ohne ID#)
- **Balance Elemente:**
 - Box 1: ID# des Static Holds (Top) → Value in A
 - Box 2: ID# des Mounts/Motions des Top → Value in B
 - Box 3: ID# des Motions/Hold des Base → Value in C
 - D: + Value für Beine zusammen im Handstand

- **Gruppen:**
- **Tempo-Elemente:**
 - Box 1: nicht verwenden
 - Box 2: ID# des Element → Value in B
 - Box 3: nicht verwenden
 - D: Value des Link (ohne ID#)
- **Balance Elemente:**
 - Box 1: ID# des Static Holds (Top) → Value in A
 - Box 2: ID# des Mounts/Motions des Top → Value in B
 - Box 3: ID# des Transition/Hold des Base → Value in C
 - D: + Value für Beine zusammen im Handstand

	1			
Value	A	B	C	D
SH		1		
Top		2		
Base		3		

11 – 16:

Verwendet nur Box 2 und B für die Rows und Value der Pflichtelemente



1.1.
TPS 8 – Kat. SUI1 und SUI2

Hauptsponsorin

TPS 8: Prinzipien

- 2 Kategorien:
 - **SUISSE 1 (SN1 / SD1)**
 - **SUISSE 2 (SN2 / SD2)**
- In jeder Kategorie, 2 Ranking-Möglichkeiten (gleiche Wettbewerbsgrundlage)
 - **National** = zwischen 7 und 15 Jahre alt (Wenn Alter übereinstimmt, verpflichtend) und traditionelle Disziplinen der FIG (WP, MP, MXP, WG, MG)
 - **Entwicklung (*Decouvert*)** = ohne Alterslimite und drei Varianten an Disziplinen (duos, trios, vierer mit der Möglichkeit die Geschlechter zu mischen. Bsp.. Trios aus 3 Männern oder gemischt 2 Frauen ein Mann)

TPS 8: Generelle Regeln SUI 1 - SUI 2

- **Gruppen/Paar Elemente:**
 - Statisch Elemente müssen 3" gehalten werden
 - Partner können die Rollen (Top/Base) von einem Element zum anderen wechseln
- **Individuelle Elemente**
 - Statische Elemente müssen 2" gehalten werden
 - Jeder Partner kann ein anderes Element aus derselben Familie ausführen
 - Gleichzeitige Realisierung oder in unmittelbarer Folge
- Musik: 2 min. Maximum, ohne Worte



TPS 8: Weiterführende Spezifikationen

SUI 1:

- **4 Gruppen/Paar Elemente** – 1 aus jeder Familie (value 2 bis 14):
 - Verschiedene Positionen
 - Winkelstütze
 - Handstände
 - Tempo
- **4 individuelle Elemente** – 1 aus jeder Familie (value 1 bis 10):
 - Stand
 - Beweglichkeit
 - Agilität
 - Tumbling

SUI 2:

- **5 Gruppen/Paar Elemente** – 1 aus jeder Familie (value 8 bis 20):
 - Verschiedene Positionen
 - Winkelstütze
 - Handstände
 - **2*** Tempo
- **4 individuelle Elemente** – 1 aus jeder Familie (value 1 bis 10):
 - Stand
 - Beweglichkeit
 - Agilität
 - Tumbling

TPS 8: Penalties

- Missing Element = - 1.0 wenn eine Familie nicht vertreten ist
 - wenn das Element nicht ausgeführt wird (ganz oder nicht abgeschlossen)
 - wenn es fertig ist, es aber nicht der Zeichnung entspricht des Wettkampfblattes (und es keine spezifische Anforderung erfüllt)
- Wenn das realisierte Element nicht den Zeichnungen entspricht, aber die spezifischen Familienanforderungen eingehalten werden, beträgt der Penaltie -0,3

TPS 8: Penalties

- Beispiel:
 - Ein statisches Gruppen-Element wird gestartet, aber nicht gehalten (weniger als eine Sekunde). Es wird nicht erneut versucht.

- Für den Schwierigkeitsrichter:
 - - 1,0 mangels Element / Familie (spezifische Anforderung)
 - - 0,9 Zeitfehler (3 x 0,3)
 - Der Schwierigkeitswert des Elements zählt nicht

- Beachtet, dass bei der Ausführung auch eine Strafe von 1,0 für den Sturz oder 0,5 für den groben Fehler gilt.

TPS 8: Schwierigkeit SUI 1 und SUI 2

- Schwierigkeitswert der Individuellen Elemente:

$$\frac{\text{Summe der Values der geturnten Elemente}}{\text{Anzahl Athleten}}$$

Beispiel WP SUI1

$$\frac{4+5+1+2+8+9+3+7}{2} = \frac{39}{2} = 19.5 = \mathbf{20}$$

- auf die nächste ganze Zahl gerundet mit .5 auf die nächste ganze Zahl aufgerundet

- + Value der geturnten Gruppen/Paar Elemente

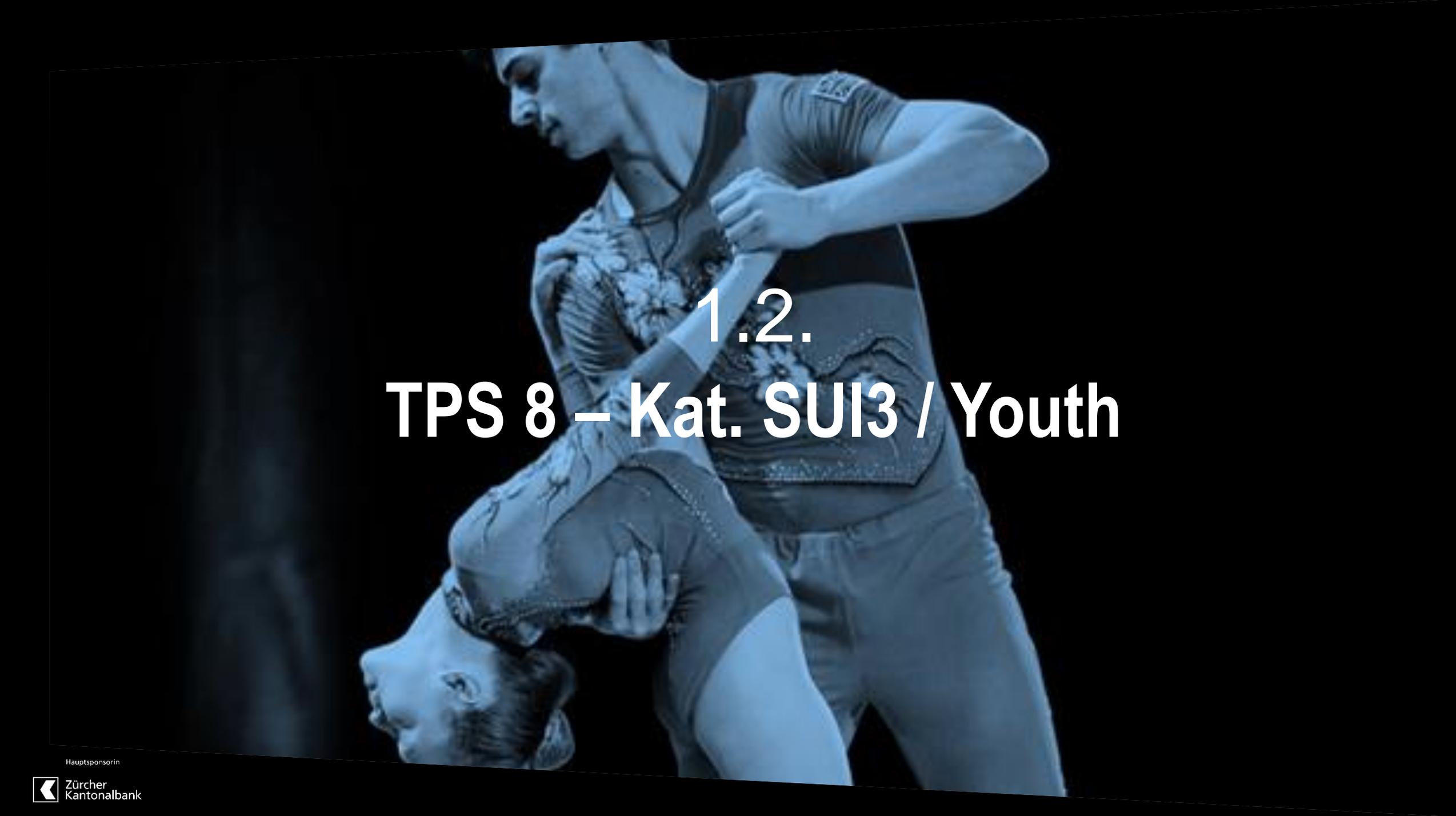
$$14+8+10+12 = \mathbf{44}$$

- = Total geturnte Value

$$20+44 = \mathbf{64}$$

- Geteilt durch 100 ergibt die Schwierigkeit der Übung

$$64 : 100 = \mathbf{0.64}$$



1.2.
TPS 8 – Kat. SUI3 / Youth

Hauptsponsorin

TPS 8: Generelle Regeln SUI 3 / Youth

- 1 kombinierte Übung basierend auf dem AG1 11-16 Programm
- max. 2 Minuten
- Musik ohne Worte
- die FIG-Disziplinen respektierend (kein Mix)
- keine Altersbeschränkungen



TPS 8: Weiterführende Spezifikationen

- **Paare:**

- **Balance:**

- 2 Pyramiden aus dem Compulsory Elements (Row I bis IV)
- 1 Pyramide frei wählbare Pyramide (TdD – Mit 11-16 Restriktionen) – Kein Handstand verpflichtet

- **Tempo:**

- 2 Compulsory Elements (Row I bis IV)
- 1 frei wählbares Element (TdD – Mit 11-16 Restriktionen)

- **Individuelles Element:**

- 3 Elemente (TdD – Statisch, Flexibilität, Agilität) – Salto nicht verpflichtet

- **Gruppen:**

- **Balance:**

- 1 Pyramiden aus dem Compulsory Elements (Row I bis III bzw. I bis II)
- 1 Pyramide frei wählbare Pyramide (TdD – Mit 11-16 Restriktionen) – Kein Handstand verpflichtet

- **Tempo:**

- 2 Compulsory Elements (Row I bis IV)
- 1 frei wählbares Element (TdD – Mit 11-16 Restriktionen)

- **Individuelles Element:**

- 3 Elemente (TdD – Statisch, Flexibilität, Agilität) – Salto nicht verpflichtet

TPS 8: Penalties

- Missing Element = - 1.0
 - wenn das Element nicht ausgeführt wird (ganz oder nicht abgeschlossen)
 - wenn es fertig ist, es aber nicht der Zeichnung entspricht des Wettkampfblattes (und es keine spezifische Anforderung erfüllt)
- Wenn das realisierte Element nicht den Zeichnungen entspricht, aber die spezifischen Anforderungen eingehalten werden, beträgt der Penaltie -0,3

TPS 8: Schwierigkeit SUI 3 / Youth

- Die Individuellen Elemente zählen nicht zur Schwierigkeit bei SUI3 / Youth
Achtung: Sie zählen aber zu den spezifischen Anforderungen

Beispiel: W3

0

- + Die Value der Pflichtelemente – gemäss 11-16 Tabelle

$$0.2 + 0.1 + 0 + 0.1 = \mathbf{0.4}$$

- = Totale Value

$$0 + 0.4 = 0.4$$

- Totale Value= Schwierigkeitswert

0.4

- **Achtung: Der maximale Schwierigkeitswert ist 0.5**



2. Balance

Hauptsponsorin

Spezielle Anforderungen

- **Paare:**

- Mindestens 5 Balance-Elemente aus den ToD (Minimum 1 Value)
 - Pro fehlendes Element 1.0 Penalty
- Mindestens 1 freier Handstand (Seite 12 ToD)
 - Bei fehlendem Handstand 1.0 Penalty

- **Individuelle (nur 12-18 und 13-19)**

- Mindestens 3 individuelle Elemente aus den ToD
 - Bei fehlenden individuellen Elementen 1.0 Penalty (egal wie viele fehlen)

- **Gruppen:**

- Mindestens 2 separate Pyramiden (von Grund auf aufgebaut) aus den ToD (Minimum 1 Value)
 - Pro fehlende Pyramide 1.0 Penalty
- Mindestens 3 Halteelemente (3 Sek.)
 - Pro fehlender Halt 1.0 Penalty
- Mindestens 1 freier Handstand (Seite 12 ToD)
 - Bei fehlendem Handstand 1.0 Penalty

Restriktionen

- **Paare:**

- Jede Position zählt maximal 2 mal als Halt und 2 mal in der Motion
- Maximal 4 Elemente in einer Serie zählen für die Schwierigkeit
- Während der Motion des Base darf der Top maximal eine Motion machen für Schwierigkeit
- Während der Motion darf die Base seinen Stützpunkt nicht ändern
- Base muss in einer Position sein die Value gibt damit der Top Value für seine Motion erhält
- Endposition nach einer Motion muss Value geben damit die Motion zählt

- **Gruppen:**

- Jede Position zählt maximal 2 mal als Halt und 2 mal in der Motion/Transition
- Maximal 4 Elemente in einer Serie zählen für die Schwierigkeit (Bei Cat. 2. Pyramiden maximal 3 Elemente)
- Jede Kategorie maximal ein mal
- Während der Transition :
 - darf kein Partner «auf den Boden»
 - Muss der Top in einer Position mit Value sein (Motion oder Static hold)
- Endposition nach einer Motion/Transition muss Value geben damit die Motion zählt

Verdeutlichung für Gruppen

- Pyramiden aus der selben Box dürfen nur einmal von Grund auf aufgebaut werden. Baseposition kann gewechselt werden innerhalb der gleichen Box, dann zählt aber nur der höchste Base-Value Wert.
- Transition muss:
 - Box wechseln
 - Stützpunkt des Base und/oder Middle wechseln
- In einer Cat. 2 Pyramide ist es möglich das nur ein Partner die Position wechselt. Der «nicht bewegende Partner» erhält jedoch nur einmal Value.
- Gleichzeitig gezeigte Positionen zählen als eine Position (Cat. 2 Pyramiden)

• Beispiel:

8	8	8	8	10
15	15	15	15	16
8	7	8	8	10
27	28	28	28	8

Keine Transition

1	3"	2	3"	3	
					30
Value	7		7	16	
SH	P64 - T12 - F		P64 - T12 - F		
Top					
Base	P67 - C9		P67 - C10		

Transition

1	3"	2	3"	3	
					70
Value	7	15	7+7	28+12-6	
SH	P64 - T12 - F		P64 - T12 - F		
Top					
Base	P67 - C9		P67 - D7		



3.
Tempo

Hauptsponsorin

Mögliche Elemente

- Paare und Gruppen:

1. Catch

1. Partner – Partner
2. Boden – Partner

2. Absprünge

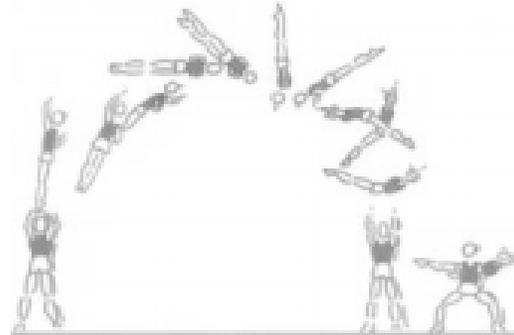
1. Partner – Boden

3. Dynamische Elemente

1. Boden – Boden

1.1.

Back 5/4
+ 360°



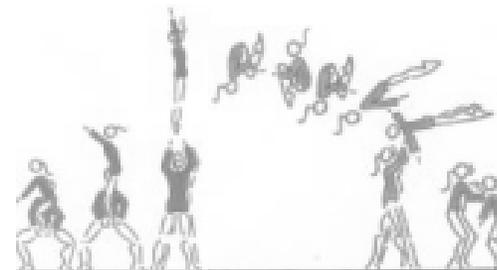
1.2.

Front 3/4



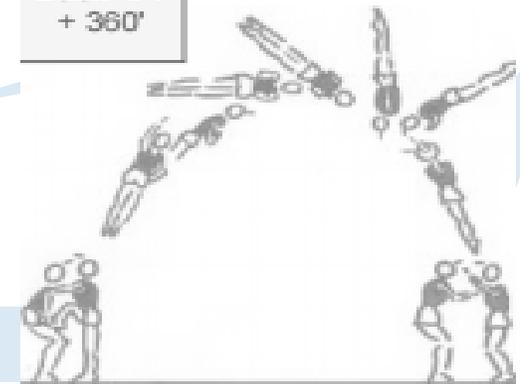
2.1.

Back 8/4



3.1.

Back 4/4
+ 360°



Spezielle Anforderungen

- Paare und Gruppen:
 - Mindestens 6 Tempo Elemente aus den ToD (Minimum 1 Value)
 - Pro fehlendes Element 1.0 Penalty
 - Mindestens 2 Catches
 - Pro fehlender Catch 1.0 Penalty
- Individuelle (nur 12-18 und 13-19)
 - Mindestens 3 Individuelle Elemente aus den ToD
 - Bei fehlenden Individuellen Elementen 1.0 Penalty (egal wie viele fehlen)
 - Mindestens 1 Salto pro Sportler
 - Bei fehlendem Salto 1.0 Penalty (egal wie viele fehlen)



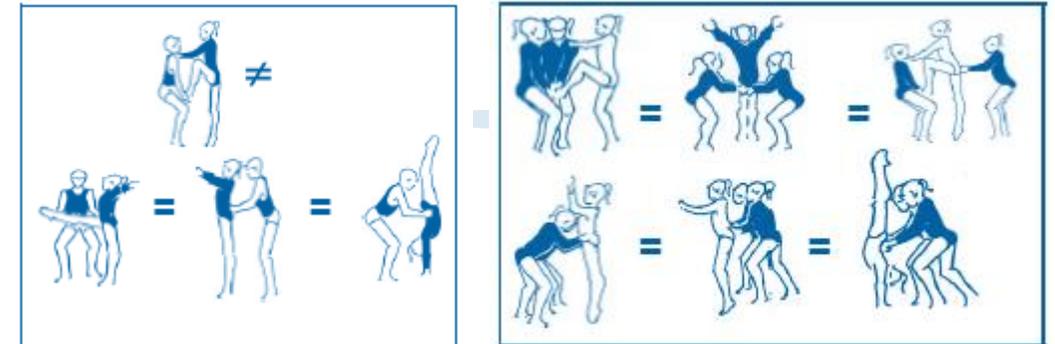
Restriktionen

- Paare und Gruppen:
 - Maximal 3 Absprünge
 - Bei 11-16 maximal 2 Absprünge aus den Pflichtelementen und maximal 1 Absprung bei den Wahlelementen
 - Maximal 3 «horizontale» catches
 - Maximal 3 Links
 - Maximal 3 mal die gleiche Startposition (Ausser Plattform/Carré da sind 4 erlaubt)
 - Maximal 4 Elemente in direkter Folge
 - Maximal 5 Landungen auf dem Boden
 - Aus Absprüngen und Dynamischen Elementen

Schwingen zählt nicht als «horizontale» catches (NL Aug17):



- **Achtung:**
- **Seite 10 und 11 der ToD zeigt die gleichen Startpositionen.**
- **BSP:**





4.
Combi

Hauptsponsorin

Spezielle Anforderungen

- **Paare und Gruppen:**
 - Mindestens 6 Partnerelemente
 - Pro fehlendes Element 1.0 Penalty
 - Mindestens 3 Statische Halts
 - Pro fehlender Halt 1.0 Penalty
 - Mindestens 1 Catch
 - Pro fehlender Catch 1.0 Penalty
 - Mindestens 1 freier Handstand (Seite 12 ToD)
 - Bei fehlendem Handstand 1.0 Penalty
- Individuelle (nur 12-18 und 13-19)
 - Mindestens 3 Individuelle Elemente aus den ToD
 - Bei fehlenden individuellen Elementen 1.0 Penalty (egal wie viele fehlen)
 - Mindestens 1 Salto pro Sportler (darf aus Agilities und Tumbling sein)
 - Bei fehlendem Salto 1.0 Penalty (egal wie viele fehlen)



5.
Individuelle Elemente

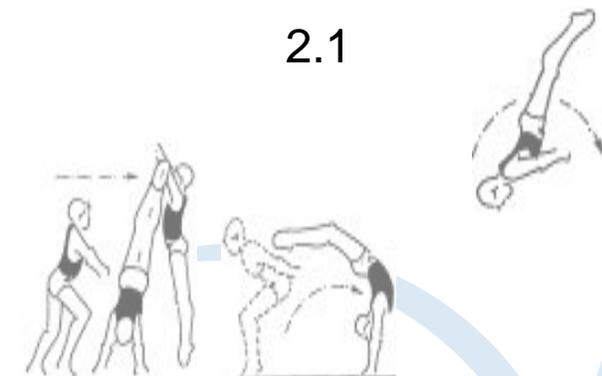
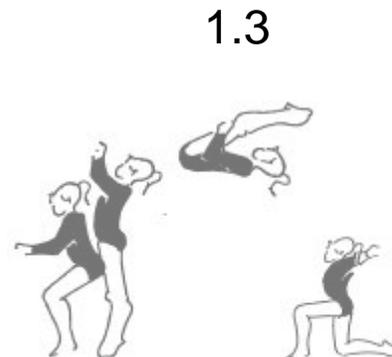
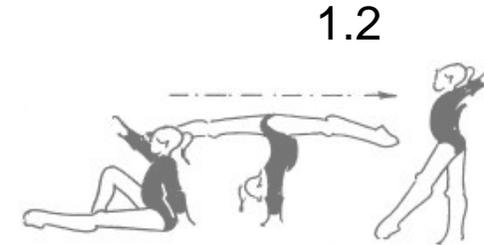
Hauptsponsorin

Mögliche Elemente

- Paare und Gruppen:

1. Static holds and Strength
2. Flexibilities
3. Agilities
4. Tumbling

- Allgemein müssen die individuellen Elemente **Gleichzeitig oder in direkter Folge** geturnt werden!



Spezielle Anforderungen

- **Senioren:**
 - Keine, weder in Balance, noch Tempo, noch Combi
 - Wenn Senioren individuelle Elemente machen können sie in jeder Übung aus allen 4 Gruppen machen (auch wild gemischt)
 - Muss nicht die gleiche Anzahl sein. Wenn aber, müssen alle mind. ein individuelles Element zeigen
- **12 – 18 und 13 – 19:**
 - Mindestens 3 individuelle Elemente aus den ToD: In Balance aus Static Hold, Felxibility, Agility und in Tempo aus Tempo und in Combi aus Agility und/oder Tempo
 - Mindestens 1 Salto pro Sportler in Tempo und Combi

- **11 – 16:**
 - Mindestens 3 individuelle Elemente aus den ToD: In Balance je eines aus Static holds and Strenght, Flexibilities und Agilities
 - Bei fehlender Gruppe 1.0 Penalty (pro Gruppe ein Penalty)
 - In Tempo aus Tempo
 - Mindestens 1 Salto pro Sportler in Tempo
- **Maximaler Penalty:**

	Balance	Tempo	Combi
Senioren	0.0	0.0	0.0
12 – 18 und 13 – 19	1.0	2.0	2.0
11 – 16	3.0	2.0	

Restriktionen

- Die individuellen Elemente Gleichzeitig oder in **direkter** Folge geturnt werden
- Jeder Partner wird separat bewertet (Maximaler Abzug pro Element ist 1.0)
- Überschlag auf offenen Beinen darf nur gezeigt werden, wenn danach ein weiteres Tumbling Element in direkter Folge gezeigt wird
- Wenn ein Partner ein individuelles Element nicht zeigt, zählen die Value des anderen Partners ebenfalls nicht
- Jeder Partner darf jedes Element nur einmal wiederholen
- In einer Tumblingreihe muss jedes Element Value geben, sonst geben alle nachfolgenden Elemente ebenfalls keine Value





6.
Hauptkampfrichter (CJP / DJ)

Hauptsponsorin

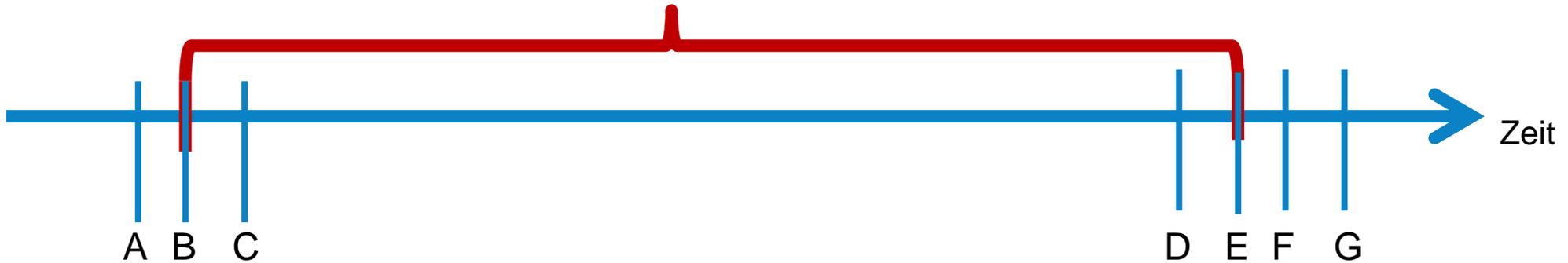
CJP

- Der CJP «überwacht» das Kampfgericht. Er weist auf «unmögliche» und «nicht korrekte» Noten hin.
 - Unmögliche Note: 9.2 bei einer Übung mit Sturz
 - Nicht korrekte Note: 2.3, → Abzüge und nicht Wertungen wurden eingegeben -> hätte 7.7 sein sollen
- Der CJP gibt darüber hinaus eine Reihe von Penaltys (Seite 40 CoP)

Penaltys des CJP (Auszug)	Penalty
Dauer der Übung zu lang	0.1 per Sekunde
Größenabzüge	0.1 – 1.0 (je nach Kategorie)
Unsportliches Verhalten auf dem Wettkampfplatz	0.5
Wettkampfblatt zu spät abgegeben	0.3 pro Übung
Musikverstösse (Text nicht angegeben auf WB oder Text nicht «legal»)	0.5
Schritte über die Linie // Zwei Füße über der Linie bzw. Sturz über die Linie	0.1 pro Mal // 0.5 pro Mal
Start oder Ende vor bzw. nach der Musik	0.3
Athlet bewegt sich nicht auf schnellsten weg zur Anfangsposition	0.3

CJP – Penaltys für Übungslänge

Erlaubte Musiklänge (2 Min / 2 Min 30 Sek)



Start der Bewegung	Ende der Bewegung	Ende der Musik	Penalty
A	D, F oder G	E	0.3
A	E	E	0.3
A	F	F	$0.1 * \Delta F-E \text{ Sek} + 0.3$
A	G	F	$0.1 * \Delta F-E \text{ Sek} + 0.3$
B oder C	D oder F	E	0.3
B oder C	E	E	0.0
B oder C	G	F	$0.1 * \Delta F-E \text{ Sek} + 0.3$

CJP - Grössenabzug

- Der maximale zugestandene Grössenabzug beträgt 30 cm zwischen den Partnern (Vom Base zu Middle und von Middle zu Top), die Toleranz beträgt 0.9 cm.
- Gemessen wird im liegen. Füsse flex an der Wand, Rücken auf dem Boden.
- Die Penaltys in der Tabelle unten werden in jeder Übung gegeben.



	$\Delta \leq 30.9 \text{ cm}$	$31.0 \text{ cm} \leq \Delta \leq 34.9 \text{ cm}$	$\Delta \leq 35.0 \text{ cm}$
Senioren	0	0.5	1.0
13 – 19	0	0.5	1.0
12 – 18	0	0.3	0.5
11 – 16	0	0.1	0.3

CJP - Turnanzüge

- Folgende drei Fragen sind die zentralen Fragen wenn es um Turnanzüge geht:
 - Ist der Anzug ein **Turn**anzug (Gymnastic in Style)?
 - Ist der Anzug **elegant**?
 - **Lenkt** der Anzug von der Übung **ab**?

- **Grundregel: Wenn ihr fragen müsst ob es OK ist, fragt nicht sondern macht einen anderen 😊**

- Beispiele was definitiv erlaubt ist und was nicht findet ihr im CoP auf Seite 65 – 70 (Appendix 6) – Verbotsliste muss nicht abschliessend sein.

DJ - Zeitfehler

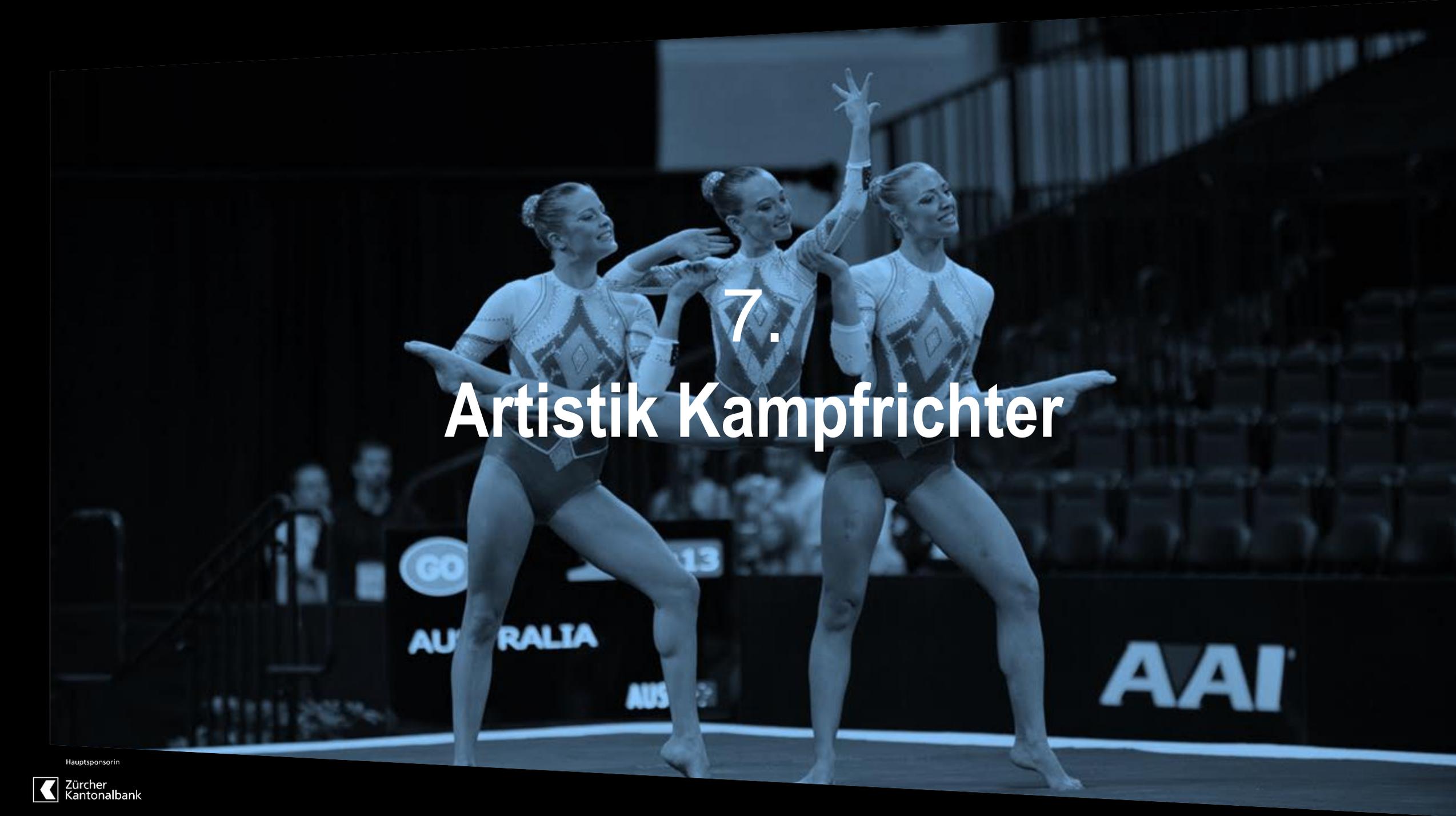
- Partnerelemente:

Anzahl Sekunden	Penalty	DV	SR
3	0.0	Ja	Ja
2	0.3	Ja	Ja
1	0.6	Ja	Ja
< 1	0.9	Nein	Nein

- Wenn beim Aufbau eines Elements (ohne das der Top – oder Middle – ansetzt zum Element) das Element zusammenbricht, gibt es keine Zeitfehler.

- Individuelle Elemente:

Anzahl Sekunden	Penalty	DV	SR
2	0.0	Ja	Ja
1	0.3	Ja	Ja
< 1	0.6	Nein	Nein



7.

Artistik Kampfrichter

Hauptsponsorin

Artistik

- Artistik ist eine **positive Wertung**, die Sportler erhalten Punkte für besondere Leistungen
- Die tiefste Note ist eine 5.0, die höchste eine 10.0
- In 5 Kriterien können bis zu jeweils 1.0 Punkt extra vergeben werden
 - **Partnership:** Evaluiert die logische Beziehung zwischen den Sportlern (Grösse, Form, technisches Können, etc.), sowie ob eine glaubhafte Verbindung zwischen den Sportlern besteht
 - **Expression:** Evaluiert ob die Sportler es schaffen, Kampfrichter und das Publikum von ihren Emotionen zu überzeugen
 - **Performance:** Evaluiert die technische Ausführung der Artistik (Synchronität, Amplitude, Variation in Laufwege, Nutzung der Fläche und der Level, etc.)
 - **Creativity:** Evaluiert die Kreativität der Übung (Elemente, Auf- und Abgänge, Choreografie, etc.)
 - **Musicality:** Evaluiert die Interpretation der Musik, sowie die Synchronisierung mit dem Takt, Rhythmus, Tempo der Musik

Artistik - Praktisch

Exercise: Bal / Dyn / Comb / Final

WP / MP / MXP / WG / MG

Judges Name: _____

no. / ID / exercise:	←----- Unacceptable ----- Poor ----- Satisfactory ----- Good ----- Very Good ----- Excellent ----->											Score
	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Partnership <i>R'ship / Connection</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Expression <i>Projecting emotion, character, attitude, Feeling</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Performance <i>Space, pathways, how levels used, amplitude, sync</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Creativity <i>Variation, originality, imagination, inspiration</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Musicality <i>Match movement to music (melody, tempo, beat, mood)</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
TOTAL	●----- 5.0 ----- 5.5 ----- 6.0 ----- 6.5 ----- 7.0 ----- 7.5 ----- 8.0 ----- 8.5 ----- 9.0 ----- 9.5 ----- 10.0 -----●											

7.6 – 7.8

<https://youtu.be/xp2DxbOkQ8g>

Artistik - Praktisch

Exercise: Bal / Dyn / Comb / Final

WP / MP / MXP / WG / MG

Judges Name: _____

no. / ID / exercise:	←----- Unacceptable ----- Poor ----- Satisfactory ----- Good ----- Very Good ----- Excellent ----->											Score
	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Partnership <i>R'ship / Connection</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	★ 1.7	1.8	1.9	2	
Expression <i>Projecting emotion, character, attitude, Feeling</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	★ 1.8	1.9	2	
Performance <i>Space, pathways, how levels used, amplitude, sync</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	★ 1.7	1.8	1.9	2	
Creativity <i>Variation, originality, imagination, inspiration</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	★ 1.8	1.9	2	
Musicality <i>Match movement to music (melody, tempo, beat, mood)</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	★ 1.9	2	
TOTAL	●----- 5.0 ----- 5.5 ----- 6.0 ----- 6.5 ----- 7.0 ----- 7.5 ----- 8.0 ----- 8.5 ----- 9.0 ----- 9.5 ----- 10.0 -----●											

8.7 – 8.9

https://youtu.be/3K_WmA2ZY30

Artistik - Praktisch

Exercise: Bal / Dyn / Comb / Final

WP / MP / MXP / WG / MG

Judges Name: _____

no. / ID / exercise:	←----- Unacceptable ----- Poor ----- Satisfactory ----- Good ----- Very Good ----- Excellent ----->											Score
	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2	
Partnership <i>R'ship / Connection</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	★ 1.8	1.9	2	
Expression <i>Projecting emotion, character, attitude, Feeling</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	★ 1.7	1.8	1.9	2	
Performance <i>Space, pathways, how levels used, amplitude, sync</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	★ 1.8	1.9	2	
Creativity <i>Variation, originality, imagination, inspiration</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	★ 1.7	1.8	1.9	2	
Musicality <i>Match movement to music (melody, tempo, beat, mood)</i>	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	★ 1.9	2	
TOTAL	●----- 5.0 ----- 5.5 ----- 6.0 ----- 6.5 ----- 7.0 ----- 7.5 ----- 8.0 ----- 8.5 ----- 9.0 ----- 9.5 ----- 10.0 -----●											

8.9 – 9.0

<https://youtu.be/k4O04GoUNf4>



8.

Technik Kampfrichter

Hauptsponsorin

Technik

- Der Technikkampfrichter achtet auf folgende Punkte in jedem Element:
 - Allgemeine technische Fehler
 - Amplitude
 - Körperhaltung, zum Beispiel «Linien»
 - Instabilitäten
 - Rotationen
 - Nicht beenden von Elementen und Stürze
- Der Kampfrichter macht seine Abzüge von der Note 10.0
- Jeder Fehler wird dabei abgezogen → Der maximale Abzug pro Element beträgt jedoch 1.0 Punkte (inkl. Landung und Sturz)
- Im CoP gibt es auf den Seiten 51 - 55 (Appendix 3) Hilfstabellen zur Einstufung der Fehler
- Fehler werden bestraft mit: 0.1 (kleine); 0.2-0.3 (signifikante); 0.5 (grobe) und 1.0 (Stürze auf Boden oder Partner)

APPENDIX 3
Guidelines for Execution Judging 2017

		Mistakes Balance				DJ
Element	Ideal	0.1	0.2-0.3	0.5	No Difficulty	
1	Handstand					

Technik

➤ Mögliche Rechenbeispiele zur Illustration:

Element:	Carré, Doppel gehockt zur Landung
Höhe	0.1
Richtung	0.1
Hockposition	0.3
Landung	0.1
Total	0.6

Element:	Carré, Doppel gehockt zur Landung
Höhe	0.3
Richtung	0.0
Hockposition	0.3
Landung	0.5
Total	1.1 -> 1.0

Element:	Carré, Doppel gehockt zur Landung
Höhe	0.1
Richtung	0
Hockposition	0.1
Landung	1.0
Total	1.2 -> 1.0

Element:	Salto indiv.
Partner 1	0.1
Partner 2	0.1
Partner 3	0.3
Total	0.5

Element:	Salto indiv.
Partner 1	0.5
Partner 2	0.5
Partner 3	0.1
Total	1.1 -> 1.0

Element:	Salto indiv.
Partner 1	1.0
Partner 2	0.0
Partner 3	0.2
Total	1.2 -> 1.0

A black and white photograph of four acrobats performing a pyramid. One acrobat stands on the shoulders of two others at the base, with a fourth acrobat balanced on their head. The background is dark with some faint, out-of-focus text like 'Feldschlößchen'.

Danke für die Aufmerksamkeit

Hauptsponsorin

Zusammenfassung der SR

		Length	Max. elements	Min. elements	Max. individual elements	Handstand of the top	same position of the top	max. elements in series	Min. catches	Max. horz. catches	Max. dismounts	Max. landings	Max links	Max. iden. Start positions
Balance	Pairs	02:30	8	5	3	yes	2 hold + 2 motion of the base	4						
	Groups	02:30	8 (max. 4 pyramides)	2 pyramides of dif. Cat.+ 3 holds	3	yes	2 hold + 2 for transition	4 holds in one Pyramide ex. Cat 2 -> 3 holds						
Dynamic	Pairs	02:00	8	6	3			4	2	3	3	5	3	3
	Groups	02:00	8	6	3			4	2	3	3	5	3	3 (4 platform)
Combined	Pairs	02:30	8	6 (3 holds + 3 dynamic elements)	3	yes	2 hold + 2 motion of the base	4	1	3	2	5	3	3
	Groups	02:30	8	6 (3 holds + 3 dynamic elements)	3	yes	2 hold + 2 for transition	4	1	3	2	5	3	3 (4 platform)

Quellen

- Die Inhalte dieser Präsentation stammen aus folgenden Quellen:
- FIG Technical Regulations 2017
- FIG Code of Points 2017 – 2020
- FIG World Age Group Rules 2017 – 2020
- FIG Tables of Difficulties 2017 -2020

- Alle Quellen der verwendeten Videos und Bilder sind auf den Folien direkt vermerkt.

- Die Präsentation wurde ohne kommerziellen Zweck erstellt. Sie dient der Fortbildung und darf in diesem Rahmen, unter Nennung der Quellen, auch vervielfältigt werden.

- Die Präsentation wurde erstellt von:
- Autoren: Ian De Schoenmacker, Manuela Calvadini, Volker Schmidt

Quellen der Titelbilder

- Titel
- Inhaltsverzeichnis
- Kapitel 1: Allgemeine Regelungen
- Kapitel 2: Balance
- Kapitel 3: Tempo
- Kapitel 4: Combi
- Kapitel 5: Individuelle Elemente
- Kapitel 6: Hauptkampfrichter (CJP / DJ)
- Kapitel 7: Artistik Kampfrichter
- Kapitel 7: Technik Kampfrichter
- Danke

