

Ergänzung zu den Technischen Regularien Aerobicturnen

Neuer Wettkampfbereich Breitensport

Beschlossen am 17.01.2023

Hinweis: Das vorliegende Dokument ist eine Ergänzung zu den Technischen Regularien Aerobicturnen 2022-2024 in der aktuellen Version 2022.1 und stellt die Eckpunkte des neuen Wettkampfbereiches dar. Die Regelungen haben Vorrang vor den bestehenden Regelungen der Technischen Regularien Aerobicturnen. Das Dokument verliert seine Gültigkeit, sobald die hier dargestellten Regelungen in die Technischen Regularien eingearbeitet worden sind.

1 Regularien neues Wettkampfsystem AeroBasic

Der neue Wettkampfbereich ersetzt den bisherigen Wettkampfbereich des Level 2 und Level 3 und wird ab 01.01.2023 gültig sein.

Die Regelungen des AeroMaster (internationales Level nach FIG Regeln, CoP, vormals „Level 1“) **bleiben unberührt** und bilden die Grundlage des Wettkampfsystems mit den nachfolgenden Anpassungen.

1.1 Kategorien

AeroBasic gibt es ausschließlich in den folgenden Kategorien:

- Einzel
- 2-3er Team
- 4-6er Team

1.2 Altersklassen

AeroBasic gibt es ausschließlich in den folgenden Altersklassen:

- AK 9-11
- AK 12-14
- AK 15-17

1.3 Kleidung

In Anlehnung an den Breitensport im Gerätturnen ist neben den allgemein gültigen Regelungen aus dem AeroMaster folgendes erlaubt:

- enganliegende Hose jeder Länge
- Hose darf über oder unter dem Wettkampfanzug getragen werden
- die Farbe der Hose wird nicht eingeschränkt

1.4 Bewertung

1.4.1 B-Note

Die Bewertung der B-Note entspricht exakt den Regularien des AeroMaster.

1.4.2 A-Note

In allen Kategorien gibt es einen verpflichteten AMP-Block. In der **AK 9-11** besteht dieser aus **drei** AMP-Sequenzen (vierte Sequenz optional oder austauschbar). In den **AK 12-14 und AK 15-17** besteht der Block aus **vier** AMP-Sequenzen. Dieser zählt dann in der Bewertung wie der AMP-Block des AeroMaster.

- Der Pflichtblock besteht aus vorgegebenen Beinbewegungen:
 - Beschreibung: siehe Tabelle 1
 - Videobeispiel: <https://aerobicwiki.de/> unter „Regularien 2022-2024“
- Armbewegungen dürfen optional ergänzt werden.

- Die Frontausrichtung darf nicht verändert werden (siehe Videobeispiel).
- In den Teamkategorien darf die Aufstellung durch Veränderung der Bewegungsrichtung (Ortsveränderung) bei bestehender Frontausrichtung (Translation ohne Rotation), variiert werden (Beispielvideos folgen).

1.4.2.1 Anerkennung AMP-Block

Der Pflichtblock wird anerkannt, wenn er ohne oder mit sehr geringen Abweichungen (bis zu drei kleine Fehler) gezeigt wird. Vier oder mehr kleine Fehler sowie die Nichteinhaltung der vorgegebenen Richtung führen zur Aberkennung des Blocks und haben einen Abzug von 0,5 Punkten im Bereich Anzahl der AMP's zur Folge.

Kleine Fehler werden in die folgenden 3 Bereiche unterteilt:

1. **Falsche Seite:** Ein Schritt wird mit der falschen Seite gezeigt. (z.B.: Knee Lift mit rechts statt mit links)
2. **Zusatzschritt / Auslassung eines Schrittes:** Gezeigt wird ein zusätzlicher Schritt oder ein Schritt zu wenig. (z.B.: statt 2x jog à 1x oder 3x jog)
3. **Richtungswechsel:** Die Richtung während des Schrittes wird zu früh oder zu spät gezeigt. (z.B.: beim Öffnen des Jumping Jacks erfolgt bereits die 1/4 Drehung)

Wie sich die Fehler aus den genannten Bereichen zusammensetzen, ist nicht relevant. Werden z.B. drei Schritte mit der falschen Seite gezeigt und sonst ist alles korrekt, wird der Block anerkannt.

1.4.2.2 Schrittfolge AMP Block

AK	AMP-Sequenz	Zählzeit	Aerobicsschritte	Frontausrichtung
Alle AK	1	1-2	Jog re, Jog li	frontal
		3-4	Jumping Jack	frontal
		5-6	Low Kick back li, Schritt vor	frontal
		7-8	Knee Lift re	frontal
Alle AK	2	1-2	Low Kick li	frontal
		3-4	Lunge re mit 1/4 Drehung über re	profil (seitlich) *
		5-6	Skip re	profil (seitlich)
		7-8	Skip li	profil (seitlich)
Alle AK	3	1-2	Jumping Jack (Schließen mit 1/4 Drehung über re)	Rückwärts *
		3-4	Jog re, Jog li	rückwärts
		5-6	Lunge li mit 1/2 Drehung über re	frontal *
		7-8	Knee Lift li	frontal
Nur Ak 12-14 und AK 15-17	4	1-2	Low Kick side re, Schritt mit Kreuzen vorne	frontal
		3-4	Chassee li	frontal
		5-6	Jog li mit 1/4 Drehung über li, Schritt vor	profil (seitlich)
		7-8	Jumping Jack (Schließen mit 1/4 Drehung über re)	frontal *

Tabelle 1: Pflicht Block aus 4 AMP

* Frontausrichtung beim Schließen

1.4.3 S-Note

Es gilt für alle Altersklassen:

Die Elemente werden aus einem vorgegebenen Pool gewählt, um eine einfachere Auswahl zu ermöglichen. Anhand der Tabelle 2 müssen aus **jedem** der fünf Elementebereiche **mindestens drei** Elemente **ausgewählt** werden. Dies sind somit die Pflichtelemente. Darüber hinaus **dürfen zwei weitere** beliebige Elemente (nicht zwingend aus dem Pool) in die Wettkampfübung integriert werden, die allerdings den Maximalwert der Altersklasse (siehe Tabelle 2) nicht überschreiten dürfen.

Die **Kombination** von Elementen ist **nicht erlaubt**. Eine Beschränkung von Landungen und Bodenelementen gibt es nicht.

Elemente dürfen nicht wiederholt werden, die Familien aber schon.

1.4.3.1 Elementepool

	Bereich	AK 6-8, AK 9-11	AK12-14	AK15-17
Pflicht: min. 3 Elemente aus diesen 5 Elementebereichen	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Push Up, ▪ Wenson Push Up 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Push Up, ▪ Wenson Push Up, ▪ Helicopter 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Push Up, ▪ Wenson Push Up, ▪ Helicopter
	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Straddle Support, ▪ L-Support 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Straddle Support bis max.1/1 Turn, ▪ L-Support bis max. 1/1 Turn 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Straddle Support bis max.1/1 Turn, ▪ L-Support bis max. 1/1 Turn
	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tuck Jump 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tuck Jump bis max. 1/1 Turn, ▪ Cossack Jump 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tuck Jump bis max. 1/1 Turn, ▪ Cossack Jump
	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Air Turn 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Air Turn, ▪ Split Jump 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Air Turn, ▪ Split Jump
	5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1/1 Turn, ▪ Vertical Split 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1/1Turn, ▪ Vertical Split, ▪ Illusion 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1/1Turn, ▪ 2/1Turn, ▪ Vertical Split, ▪ Illusion
Optional: bis zu 2 weitere Elemente...		... bis 0,3	... bis 0,4	... bis 0,5

Tabelle 2: Elementepool

1.4.3.2 Beispiele für erlaubte Elemente

- 1) AK 9-11: Wenson Push Up, Vertical Split, Air Turn
- 2) AK 9-11: Straddle Support, Tuck Jump, Air Turn, 1/1 Turn
- 3) AK 9-11: Push Up, Air Turn, 1/1 Turn, Vertical Split, Cossack Jump

- 4) AK 12-14: Wenson Push Up, Straddle Support 1/1 Turn, Cossack Jump
- 5) AK 12-14: Helicopter, L-Support, Tuck Jump, Split Jump, Illusion
- 6) AK 12-14: Push Up, Cossack Jump, 1/1 Turn, A-Frame, Tuck Jump 1/2 Turn to Split

- 7) AK 15-17: Push Up, Air Turn, 2/1 Turn
- 8) AK 15-17: Helicopter, Straddle Support, Tuck Jump 1/1 Turn, Air Turn, Vertical Split
- 9) AK 15-17: Wenson Push Up, Cossack Jump, 2/1 Turn, Split Jump to Split, Free Illusion

1.4.3.3 Beispiele für nicht erlaubte Elemente

- 1) AK 9-11: Wenson Push Up, Tuck Jump, Straddle Support, A-Frame
→ Fehler: maximal nur 0,3 Wertigkeit erlaubt
- 2) AK 12-14: Helicopter, Straddle Support 1/1 Turn, Tuck Jump, Air Turn, Tuck Jump to Split
→ Fehler: Wiederholung des Elements (Tuck Jump)
- 3) AK 15-17: Helicopter to Wenson, L-Support, Tuck Jump 1/1 Turn, Split Jump to Split, Free Illusion
→ Fehler: fehlendes Pflichtelement (nur 2 Elemente aus dem Pool)