

Technisches Komitee Aerobicturnen
im
Deutschen Turner-Bund e.V.

Wertungsbestimmungen Aerobicturnen 2022 – 2024

Version 2023.1

Beschlossen am 11.01.2023

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: OK, Linie, Zeit	5
1.1 Oberkampfrichter*in	5
1.1.1 Funktion.....	5
1.1.2 Kriterien.....	5
1.1.3 Abzüge Oberkampfrichter*in	6
1.2 Linienrichter*in	7
1.2.1 Funktion.....	7
1.2.2 Kriterien und Abzüge	7
1.3 Zeitnehmer*in (Assistent*in)	7
1.3.1 Funktion.....	7
1.3.2 Kriterien und Abzüge	8
Kapitel 2: A-, B-, S-Note	9
2.1 A- Note (artistry)	9
2.1.1 Funktion des A-Kampfgerichts (Kompositionsnote)	9
2.1.2 Kriterien.....	9
2.1.2 Einzelne Kriterien der A-Note (Komposition)	11
2.2 B-Note (execution).....	21
2.2.1 Funktion des B-Kampfgerichtes (Ausführungsnote)	21
2.2.2 Kriterien.....	21
2.2.3 Wertung	22
2.2.4 Fehler.....	22
2.2.5 Abzüge.....	22
2.3 S- Note (difficulty).....	31
2.3.1 Funktion des S-Kampfgerichtes (Schwierigkeitsnote).....	31
2.3.2 Kriterien.....	31
2.3.3 Basisregeln für die Präsentation von Schwierigkeits- und Akrobatikelementen	33
2.3.4 Minimalkriterien	36
2.3.5 Abzüge.....	39
Kapitel 3 Aerobic Dance (AD)	41
3.1 Allgemeine Bestimmungen.....	41
3.2 Oberkampfrichter*in.....	42
3.2.1 Funktion	42
3.2.2 Kriterien und Abzüge	42
3.3 A-Note (artistry)	43
3.3.1 Funktion	43
3.3.2 Komponenten der Choreografie.....	43
3.3.3 Kriterien.....	44
3.4 B- Note (execution).....	46
3.4.1 Funktion	46
3.4.2 Kriterien und Abzüge für die Choreografie	47
Kapitel 4 Aerobic Step (AS)	48
4.1 Allgemeine Bestimmungen.....	48
4.2 Oberkampfrichter*in.....	49
4.2.1 Funktion	49
4.3 Kriterien und Abzüge	49
4.4 A-Note (artistry)	50

4.4.1 Funktion	50
4.4.2 Komponenten der Choreografie.....	50
4.4.3 Kriterien.....	51
4.5 B- Note (execution).....	54
4.5.1 Funktion	54
4.5.2 Kriterien und Abzüge für die Choreografie	54

Abkürzungen & Begriffe

AER	Aerobicturnen
AD	Aerobic Dance
AF	Aus- und Fortbildung
AS	Aerobic Step
ATZ	AerobicTurn-Zentrum
Disziplin	Synonym für Sportart in der Terminologie des DOSB [1]
Disziplingruppe	Unterteilung der Disziplin in sportartspezifische Kategorien. Z.B. Einzel Weiblich oder Dance.
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DTB	Deutscher Turner-Bund e.V.
FZS	Freizeitsport, Zielgruppen und Schule
GO	Geschäftsordnung des DTB
KW	Kampfrichterwesen
LN	Leistungs- und Nachwuchsförderung
LSA	Leistungssportausschuss
NOD	Nicht-olympische-Disziplin
ÖA	Öffentlichkeitsarbeit
SMLT	Sportmotorischer Leistungstest
Sportart	Im Sinne dieser Ordnung das gesamte hier beschriebene Fachgebiet mit seinen wirkenden Personen (Funktionäre, Trainer, Sportler) sowie den tätigen Organen (vgl. Kapitel Organe)
TK	Technisches Komitee
VS	Vorsitz
WK	Wettkampfwesen

Kapitel 1: OK, Linie, Zeit

1.1 Oberkampfrichter*in

1.1.1 Funktion

Der/Die Oberkampfrichter*in ist der/die Vorsitzende des Kampfgerichtes und verantwortlich für die Arbeit des Kampfgerichtes nach den Regeln des DTB und der FIG.

- Er/Sie schreibt die Übung mit den gleichen Shorthands wie die S-Karis mit und vergibt Abzüge/Verwarnungen oder Disqualifikationen wie in der Tabelle aufgeführt.
- Er/sie greift ein, wenn die Noten (A und B) zu weit auseinander liegen, die S-Karis unterschiedliche Noten haben oder der/die L-Kari einen Fehler nicht gesehen haben
- Akrobatikelemente, die mit Körperkontakt ausgeführt werden sind erlaubt und werden nicht als Akrobatikelemente gezählt.
- Propelling in Collaborations ist erlaubt.

1.1.2 Kriterien

Der Oberkampfrichter/die Oberkampfrichterin erteilt Abzüge für folgende Sachverhalte:

- Präsentationsfehler
- Für die in den Wertungsvorschriften aufgelisteten Bekleidungsfehler wird jedes Mal für die unterschiedlichen Kriterien ein Abzug gegeben.
- Verspätetes Erscheinen auf der WK-Fläche (mehr als 20 Sek. nach Aufruf)
- Verspätetes Erscheinen auf der WK-Fläche (mehr als 60 Sek. nach Aufruf)
- Zeitüberschreitung/-fehler:
 - +/- 2 Sek. nach/vor der Toleranz
 - +/-3 Sek. nach/vor der Toleranz
 - Unterbrechung der Übung zwischen 2 – 10 Sek.
 - Unterbrechung der Übung länger als 10 Sek.
- Pyramidenhöhe bei den Collaborations dürfen nicht höher als 2 Personen sein, die übereinanderstehen.

Für alle Kategorien gilt:

- Verbotenen Elemente dürfen nicht gezeigt werden.
- Einzel weiblich/ männlich: Die Kombination von 2 Akrobatikelementen ist 1 x in einer Übung erlaubt.
- Duos/Trios/4-5er Teams: Die Kombination von 2 Akrobatikelementen ist nicht erlaubt.
- Der Aufenthalt in verbotenen Zonen ist nicht erlaubt.
- Unangemessenes Verhalten/Betragen auf dem Podium/der WK-Fläche wird geahndet.
- Respektloses Verhalten gegenüber den Karis und Offiziellen wird geahndet.
- Unsportliches Verhalten wird geahndet.
- Falsche Bekleidung bei der Siegerehrung wird geahndet.

Wenn ein*e Wettkämpfer*in eine Verwarnung erhält, führt die zweite Verwarnung -unabhängig von der Kategorie – direkt zur Disqualifikation.

Verbotene Elemente erhalten jedes Mal 0,5 Punkte Abzug vom OK. Verbotene Elemente sind:

- Statische Bewegungen, die eine extreme Beweglichkeit zeigen (z.B.: Extreme Rückbeuge)
- Bewegungen, die eine extreme Rückbeweglichkeit während einer Übung zeigen (z.B. "Reh- Ring-Sprung")

- Handstand, länger als 2 Sekunden gehalten
- Flugrolle mit Drehung
- Salto mehr als 360° mit oder ohne Drehung
- Salto 360° mit Drehung (Schrauben)
- Kombination von Akrobatikelementen (Ausnahme IM/ IW)
- Propelling

1.1.3 Abzüge Oberkampfrichter*in

Alle AKs	
0,2	Präsentationsfehler
0,2 jedes Kriterium	Bekleidung
0,2	Zeitüberschreitung
0,5	Zeitfehler
0,5	Verspätetes Erscheine auf der WK-fläche (20 Sek)
0,5 jedes Mal	Verbotene Collaborations (Höhe der Pyramide)
0,5 jedes Mal	Verbotene Elemente
0,5 jedes Mal	Mehr Akrobatikelemente in einer Kombi als erlaubt (IW/IM=2)
0,5 jedes Mal	Mehr Akrobatikkombis als erlaubt
0,5 jedes Mal	Wiederholung von Akrobatikelementen
0,5 jedes Mal	IM: Akrobatikelemente in der Spagatlandung
0,5 jedes Mal	Duo/ Trio/ Gruppe: zeigen unterschiedlicher Akros zeitgleich
0,5 jedes Mal	Unterbrechung der Übung zwischen 2 und 10 Sek.
2,0	Unterbrechung der Übung länger als 10 Sek.
2,0	Themen, die der Olympic Charter und/oder dem Code of Ethics widersprechen
Verwarnung	Aufenthalt in verbotenen Zonen
Verwarnung	Unangebrachtes Benehmen/Verhalten
Verwarnung	Falsche Bekleidung bei der Siegerehrung
Disqualifikation	Walk over
Disqualifikation	Ernsthafter Verstoß gegen die Vorschriften/Statuten

Junior*innen (AK 15-17)

0,5 jedes Mal	Salto mit mehr als 360° mit Drehung
0,5 jedes Mal	2 Akrobatikelemente zusammen mit einem Element kombiniert
0,5 jedes Mal	Mehr als 2 Akrobatikelemente

Jugend (AK 12-14)

0,5 jedes Mal

Akrobatikelemente A5

Talente, Nachwuchs (AK 6-8 und AK 9-11)

0,5 jedes Mal

Akrobatikelemente A3-A5

1.2 Linienrichter*in

1.2.1 Funktion

Die Linienfehler werden von den Linienrichter*innen überprüft, die diagonal in zwei der vier Ecken der Fläche platziert sind. Jeder*e Linienrichter*in ist für zwei Linien verantwortlich.

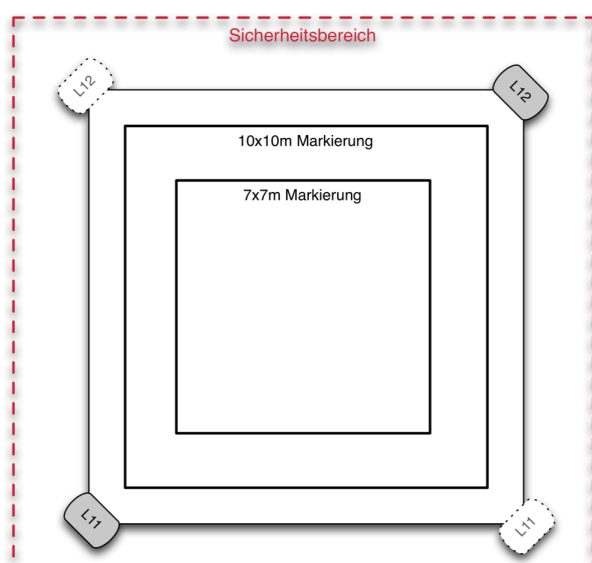


Abbildung 1: Platzierung der Linienkampfrichter*innen (L11 und L12)

L11= verantwortlich für die vordere und linke Linie

L12= verantwortlich für die hintere und rechte Linie

1.2.2 Kriterien und Abzüge

Die Markierung um die Fläche ist Teil der Wettkampfbereichs. Daher ist das Berühren der Markierung erlaubt. Sollte jedoch ein Körperteil den Bereich außerhalb der Markierung berühren, wird ein Abzug vorgenommen. Linienrichter*innen notieren alle Abzüge auf dem Wertungszettel Linie und bringen diesen unmittelbar nach Übungsende der/dem Oberkampfrichter*in.

Abzüge

0,1 jedes Mal

Linienfehler (pro Wettkämpfer)

1.3 Zeitnehmer*in (Assistent*in)

1.3.1 Funktion

Der/die Zeitnehmer*in sind zuständig für:

- Verspätetes Erscheinen / Walk-over
- Zeitfehler / Übertretung
- Unterbrechung / Einstellung der Aufführung

Über die Zeitnahme hinaus assistiert der/die Zeitnehmer*in dem/der Oberkampfrichter*in.

1.3.2 Kriterien und Abzüge

Die Zeitnahme beginnt mit dem ersten hörbaren Ton (Hinweiszeichen/Piepton ausgenommen) und endet mit dem letzten hörbaren Ton.

Wenn einer der oben genannten Fehler auftritt, muss der/die Zeitnehmer*in den/die Oberkampfrichter*in informieren, der/die den entsprechenden Abzug vornimmt (siehe Seite 16).

Kapitel 2: A-, B-, S-Note

2.1 A- Note (artistry)

2.1.1 Funktion des A-Kampfgerichts (Kompositionsnote)

Das A-Kampfgericht bewertet alle Komponenten der Choreografie, die perfekt zur Musik passen und eine Sportübung in eine künstlerische Darbietung mit kreativen und einzigartigen Eigenschaften unter der Berücksichtigung der Besonderheiten des Aerobicturnens umwandeln. Darüber hinaus bewertet das A-Kampfgericht nicht nur „**WAS**“ die Teilnehmer*innen leisten, sondern auch „**WIE**“ und „**WO**“ sie es ausführen.

Komponenten der Komposition

- AMP-Sequenzen (einschließlich AMP-Block/ 2nd style)
- Schwierigkeitsgrad der akrobatischen Elemente
- Übergänge/ Verbindungen (links)
- Partnerstellen/ Zusammenarbeit (partnerships/collaborations)

2.1.2 Kriterien

Das A-Kampfgericht bewertet die nachfolgenden Kriterien anhand der bereitgestellten Skala. Die gesamte A-Note beträgt 10,0 Punkte.

2.1.2.1 Zusammensetzung der A-Note

KOMPOSITON: (6,0 Punkte)

- | | | |
|-----|-------------------------------|-------------------|
| 1. | Musik | (max. 2,0 Punkte) |
| 1.1 | Auswahl / Struktur / Qualität | |
| 2. | Aerobic Inhalt | (max. 2,0 Punkte) |
| 2.1 | Anzahl der AMP | (1,0 Punkte) |
| 2.2 | Qualität – Vielfalt der AMP | (1,0 Punkte) |
| 3. | Genereller Inhalt | (max. 2,0 Punkte) |
| 3.1 | Komplexität / Vielfalt | (1,0 Punkte) |
| 3.2 | Flächennutzung | 1,0 Punkte) |

DARSTELLUNG: (4,0 Punkte)

- | | | |
|------|---|-------------------|
| 4. | Künstlerische Note | (max. 2,0 Punkte) |
| 4.1. | Aufbau der Choreographie | (1,0 Punkte) |
| 4.2 | Musikalität | (1,0 Punkte) |
| 5. | Präsentation | (max. 2,0 Punkte) |
| 5.1 | Präsentation / Qualität
der Bewegungen | (2,0 Punkte) |

2.1.2.2 Skala

> Zusammensetzung der A-Note

Kriterium		Basis	Schwach				Befriedigend		Gut		Sehr gut		Exzellent	gesamt
Musik	Auswahl/Arrangement	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0
Aerobic-Inhalt	Anzahl AMP	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Qualität AMP		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Genereller Inhalt	Komplexität	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Flächennutz.		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Künstlerische Note	Aufbau Choreo	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Musikalität		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Darstellung	Präsentation	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0

> Niveaustufen

LEVEL	PUNKTE	DIE ÜBUNG ZEIGT:
HERAUSRAGEND	2,0	ein hervorragendes Niveau/ Level
SEHR GUT	1,8- 1,9	ein hohes Niveau/ Level
GUT	1,6- 1,7	ein durchschnittliches Niveau/ Level
BEFRIEDIGEND	1,4- 1,5	ein geringes Niveau/ Level
SCHWACH	1,0- 1,3	ein inakzeptables Niveau/ Level

> Referenzbereich

GESAMTE A-NOTE	ÜBUNG
9,6- 10,0	eine hervorragende Übung
9,0- 9,5	sehr gute Übung
8,0- 8,9	gute Übung
7,0- 7,9	befriedigende Übung
6,0- 6,9	schwache Übung
5,0- 5,9	inakzeptable Übung

2.1.2 Einzelne Kriterien der A-Note (Komposition)

KOMPOSITION

1. Musik (max. 2,0 Punkte)

Die Übung muss in ihrer Gesamtheit zur Musik ausgeführt werden, wobei jeder Musikstil verwendet werden kann, angepasst an das Aerobicturnen. Das bedeutet, dass die von den Sportler*innen verwendete Musik die Hauptmerkmale des Aerobicturnens sowie die Besonderheiten dieser Sportart und seiner Natur widerspiegeln sollten.

1.1 Auswahl / Struktur / Qualität (2,0 Pkt.)

Auswahl

- Eine gute musikalische Auswahl hilft dabei, die Struktur und das Tempo sowie das Thema der Übung festzulegen. Sie unterstützt die Leistung der Sportler*innen und hebt die Übung als künstlerisches Ganzes hervor. Die Musik wird verwendet, um die Persönlichkeit des/der Sportler*in hervorzuheben. Der Einsatz einer zum/zur Sportler*in passenden, geeigneten Musik (Stil, Charakter) verleiht der gesamten Choreografie einen besonderen Ausdruck und trägt zur Qualität der Choreographie bei.
- Jede Übung sollte ein Thema / einen Stil haben und die ausgewählte Musik muss das Thema / den Stil darstellen, die Sportler*in und Choreograf*in ausdrücken möchten.
- Die ausgewählte Musik muss den Eigenschaften und dem Stil des einzelnen Sportlers/ der Sportlerin einen Vorteil verschaffen. Sie muss für die Kategorie geeignet sein und die Übung verbessern.
- Es gibt sowohl männliche als auch weibliche Sportler*innen, unterschiedliche Altersklassen und Kategorien (Einzel, Paar, Trio, Gruppe). Die gesamte Musik muss dieser Zusammensetzung der unterschiedlichen Kategorien Rechnung tragen. Diese Unterschiede sollen sich in der gewählten Musik widerspiegeln. (Nicht jede Musik passt zu jeder Kategorie und Altersklasse oder jedem Geschlecht).
- Einige Musikthemen können von Männern, Frauen, Paaren, Trios oder Gruppen verwendet werden. Die Art und Weise, wie sie die Musik verwenden und interpretieren, bestimmt und zeigt, ob die

Qualität

- Technisch muss die Musik, ob Original oder eine arrangierte Version, perfekt und ohne übermäßige Verwendung von Sound-effekten und ausgewogen an das gesamte Arrangement sein. Ebenso sollte die als Hintergrund genutzte rhythmische Basis nicht übermäßig und gut angepasst verwendet werden (nicht zu laut/lauter als die Melodie). Die Melodie des Songs sollte über die hinzugefügte Basis oder den hinzugefügten Hintergrund deutlich hörbar sein und nicht umgekehrt.
- Das Aufnehmen und Mischen von Musik muss von professioneller Qualität und gut arrangiert sein. Die Musik darf keine abrupten Schnitte aufweisen, um das Musikstück auch als Ganzes wahrzunehmen.
- Die Musik sollte mit einem klaren Anfang und einem klaren Ende (Ausblenden wird nicht empfohlen) und mit gut integrierten Soundeffekten (falls vorhanden) unter Berücksichtigung der musikalischen Phrasen und Melodien fließen.
- Die verwendete Musik hat eine Struktur:
 - ⇒ Melodie / Thema / Musikstil (z. B. Salsa, Tango, Folk, Disco, Rock, fröhlich, dramatisch, Filmmusik usw.)
 - ⇒ Anfang, Ende, Phrasen, Akzente, Beats
 - ⇒ Rhythmus, Tempo/ Geschwindigkeit
 - ⇒ Themen oder Musikstücke (eine oder mehrere, wie ein Medley)
- Um eine Monotonie der verwendeten Musik zu vermeiden, wird von den Sportler*innen erwartet, dass sie die Musik mit einer korrekten Struktur und mit

Auswahl angemessen war und trägt dazu bei, die Aufführung hervorzuheben.

Struktur

- Die von den Sportler*innen verwendete Musik sollte die Hauptmerkmale des Aerobicturnens sowie die Besonderheiten dieser Sportart und seiner Natur widerspiegeln.
- Die Musik sollte dynamisch, abwechslungsreich (nicht eintönig), rhythmisch, originell und zählbar (mit oder ohne Beats) sein.
- Das Arrangement der Musik muss wohl ausbalanciert sein zwischen den Original-Beats und den bearbeiteten Beats sowie der Melodie der Musik.
- Das Einführen der Musik ohne Bewegung des/der Sportler*in ist zulässig. Der/die Sportler*in muss sich jedoch innerhalb weniger Sekunden nach dem hörbaren Geräusch in Bewegung setzen (Anfangssignal ausgeschlossen).

verschiedenen Teilen derselben oder einer anderen Musik auswählen.

- Um die Anerkennung von den geforderten AMP-Sequenzen zu erhalten, wird empfohlen, Musik mit einer 8-Zähl-Struktur zu verwenden, die die Erkennung von AMP-Sequenzen erleichtert.
- Der Rhythmus der Musik sollte nicht zu langsam oder zu schnell sein (Empfehlung 145-160 BPM), damit der/die Sportler*in sich mit der Musik gut bewegen kann.

Musik- Zusammenfassung

Kriterium	Hauptmerkmale	Abweichung vom Exzellenz-Niveau
1.1 Auswahl / Struktur / Qualität	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Unterstützung und Hervorhebung der Leistung ➤ Vorteile durch eine geeignete Musik (für das Aerobicturnen) nutzen ➤ Vermeidung von Monotonie ➤ Technische Perfektion (ohne unnötig bearbeitete Beats) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die gewählte Musik, die Eigenschaften und der Stil des/der Sportler*in stimmen nicht überein ➤ Die gewählte Musik ist ungeeignet für das Alter oder die Kategorie ➤ Die gewählte Musik ist nicht für Aerobicturn-Übungen geeignet ➤ Übermäßige Verwendung der rhythmischen Basis als Hintergrund ➤ Übermäßige und/oder bedeutungslose Verwendung von Soundeffekten oder zusätzlichen Akzenten ➤ Der Rhythmus der Musik ist zu langsam/ zu schnell ➤ Die gewählte Musik ist eintönig ➤ Das Arrangement (Mischung) des Musikstücks ist gleichmäßig (Auch, wenn nur ein einziger Song verwendet wird.) ➤ Keine professionelle Qualität. ➤ Unnötige Verbindung mehrerer Songs, so dass weder ein Gefühl der Vereinigung noch ein Gefühl der Einheit entsteht.

2. Aerobic Inhalt (max. 2,0 Punkte)

Im Aerobic Inhalt werden die aeroben Bewegungsmuster (AMP) mit ausreichender Intensität während der gesamten Übung bewertet. Die AMPs bilden die Grundlage der Aerobicturn-Übung. Die Qualität (perfekte Technik) der AMPs ist sehr wichtig, um sie als klare Sequenz zu erkennen. AMPs müssen Variationen von Schritten mit Armbewegungen enthalten, die wiederum Kombinationen mit Körperkoordination erzeugen. Sie müssen als kontinuierliche Bewegungsmuster erkennbar sein. Ein AMP-Set bedeutet eine vollständige 8er-Zählung von Bewegungen mit aeroben Bewegungsmustern, die in einer musikalischen Phrase (vom 1. bis zum 8. Schlag) ausgeführt werden. Wenn ein AMP für weniger als 8 Zählzeiten durchgeführt wird, wird sie nicht als AMP-Sets erkannt und als Verbindungsbewegung betrachtet.

2.1 Anzahl der AMP's (1,0 Pkt.)

- Während der gesamten Übung müssen AMPs durchgeführt werden. Abgesehen von Schwierigkeitselementen, Übergängen/ Ver-bindungen und Partnerstellen (physische Interaktion/ Collaboration), muss eine Übung eine ausreichende Menge vollständiger AMP-Sets enthalten.
- 1 Set AMP= 8 counts

Anzahl der AMP-Sets/ Block:

Kategorie	AMP-Sets	Aufeinander folgende AMP-Sets (=Block)
Einzel männl./ weibl	8 Sets	1 Block mit 3 AMP Sets
Paar / Trio/ Gruppe	9 Sets	1 Block mit 4 AMP Sets

Kurzhandsymbol für eine AMP-Sequenz: **A**

Ein AMP bedeutet ein aufeinanderfolgendes und klares Bewegungsmuster, dass die Identität unseres Sports unter Verwendung der traditionellen Aerobic Schritte mit konstantem Rückprall zeigt und ohne choreografische Sprünge ausgeführt wird.

Fehlende Anforderungen:

- Wenn die Übung keine 8 bzw. 9 vollständigen AMP-Sets enthält, reduziert der/ die A-Kampfrichter*in sofort **-0,2 / jedem fehlenden AMP-Set** vom Ausgangswert.
- Wenn kein Block vorhanden ist (3 bzw. 4 aufeinander-folgende AMP-Sets), reduziert der/die A-Kampfrichter*in sofort **-0,5** vom Ausgangswert.

Der maximale Abzug in diesem Teilbereich beträgt -0,5.

Ergänzungsregelung AeroBasic

In allen Kategorien gibt es einen verpflichteten AMP-Block, bestehend aus 4 AMP-Sequenzen. Dieser zählt dann in der Bewertung wie der AMP-Block des Level 1, sofern er wie vorgegeben ausgeführt wird. Der Pflichtblock besteht aus vorgegebenen Beinbewegungen (siehe Anhang)

Armbewegungen dürfen optional ergänzt werden. Die Frontausrichtung darf nicht verändert werden. In den Teamkategorien darf die Aufstellung durch Veränderung der Bewegungs-richtung (Ortsveränderung) bei bestehender Frontausrichtung (Translation ohne Rotation), variiert werden.

2.2 Qualität – Vielfalt der AMP's (1,0 Pkt.)

- AMPs sind die Basis der Aerobicturn-Übung und ihr sportspezifisches Hauptmerkmal.
- Die spezifische Technik der **7 Grundschr**itte ist im Anhang beschrieben.
- Die **Beinbewegungen** müssen die richtige Technik (Rückprall) der aeroben Grundschritte mit Koordination und Vielfalt zeigen.
- Die **Armbewegungen** müssen mit Qualität ausgeführt werden, die Präzision zeigt. Der Übergang von einer Position zur anderen sollte natürlich sein, verschiedene symmetrische/asymmetrische Bewegungen zeigen und die Möglichkeit enthalten, den Rhythmus zu ändern.
- AMPs müssen den Musikstil unterstützen/ darstellen. Sie kombinieren grundlegende aerobe Schritte, Tanzschritte, choreogra-fische Sprünge (außer im Block), Körperausdrücke usw. ohne Wiederholung.
- Der Block unterscheidet sich von den übrigen AMPs. Er ist **ohne** choreographische Sprünge auszuführen. Der Block muss traditionelle Aerobicbewegungen ohne wiederholte Kombination beinhalten und eine komplexe und vielfältige Körperkoordination zeigen, um monotone Bewegungen zu vermeiden.
- Für Paare/Trios/Gruppen: Der Block muss **als Einheit** mit perfekter Synchronität **nahe beieinander** (kurze Distanz) ausgeführt werden, ggf. unter Verwendung von Orientierungs-, Positionierungs- und Formationsänderungen.

Eine hohe Qualität der AMP-Sequenzen kann erreicht werden, indem:

- ✓ mehrere Körperteile (Kopf, Schultern usw.) einbezogen werden.
- ✓ verschiedene Gelenkaktionen/-ebenen, Bewegungs-bereiche/Hebellängen verwendet werden.
- ✓ symmetrische/asymmetrische Bewegungen verwendet werden.
- ✓ unterschiedliche Rhythmen verwendet werden.
- ✓ beide Arme gleichzeitig verwendet werden.
- ✓ die Geschwindigkeit der Bewegung verändert wird.
- ✓ eine Orientierungsänderung stattfindet.
- ✓ eine Formationsänderung stattfindet.
- ✓ eine Ortsänderung mit der AMP-Sequenz stattfindet.
- Während der gesamten Übung müssen AMPs Abwechslung aufweisen, mit der Vermeidung von gleichen oder ähnlichen Mustern, keine Wiederholungen. Alle grundlegenden Schritte müssen während der gesamten Übung ausgeführt werden.

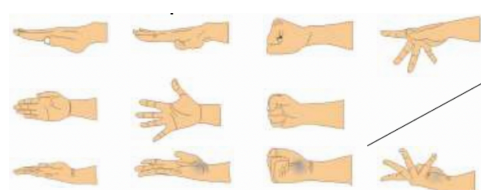
Beispiele für Variationen der 7 Grundschritte:

- ✓ **March:** Winkel, Höhe, Geschwindigkeit, Rhythmusänderung oder Richtungen. (V-Schritt, Drehschritt, zwei Schritte)
- ✓ **Jog:** Winkel, Geschwindigkeit, Rhythmusänderung und Richtungen.
- ✓ **Kneelift:** Ebene, Winkel, Geschwindigkeit, Rhythmus-änderung in High oder Low Impact
- ✓ **Kick:** Ebene, Höhe, Geschwindigkeit, Rhythmus-änderung, in High oder Low Impact und Richtungsänderung. (mittlerer kick, hoher kick und vertikaler kick)
- ✓ **Jumping Jack:** Winkel der Hüfte, Knie Geschwindigkeit, Rhythmusänderung, in High oder Low Impact (squat)
- ✓ **Lunge:** Ebene, Winkel, Geschwindigkeit, Rhythmusänderung in High oder Low Impact
- ✓ **Skip:** Ebene, Winkel und Richtung, Geschwindigkeit, Rhythmusänderung in High oder Low Impact

Beispiele für Variationsfaktoren der Armbewegungen:

- Verwendung symmetrischer und asymmetrischer Bewegungen.
- Verwendung unterschiedlicher Höhen (hoch, tief, diagonal).
- Verwendung unterschiedlicher Längen (Beugen, Strecken).
- Verwendung linearer und kreisförmiger Bewegungen
- Verwendung unterschiedlicher Rhythmen/ Geschwindigkeiten
- Verwendung unterschiedlicher Ebenen (frontal, transversal, sagital)
- Verwendung unterschiedlicher Aktionen (Flexion, Extension, Abduktion, Adduktion, Pronation, Supination usw.)
- Verwendung unterschiedlicher Handpositionen (Handfläche offen/ geschlossen, Faust usw.)
Inadäquate Fingerbewegungen entsprechen nicht der Richtung des Aerobicturnens.
- Variation von Armbewegungen bedeutet keine hohe Frequenz.
- Armbewegungen können in unterschiedlichen Bewegungsbereichen erfolgen. Einige von ihnen können einfacher/ feiner sein, solange sie eine Bedeutung für die Idee der Choreografie, den Stil und die Kategorie des/der Sportler*in haben.

Beispiele für Handbewegungen:



Nicht erwünschte Hand-/Fingerbewegungen:



Fehlende Anforderungen:

- Enthält die Übung wiederholte Bewegungen, reduziert der/die A-Kampfrichter*in je **-0,2** Punkte. Der maximale Abzug in diesem Teilbereich beträgt 0,5.

Aerobic Inhalt- Zusammenfassung

Kriterium	Hauptmerkmale	Abweichung vom Exzellenz-Niveau
2.1 Anzahl der AMPs	➤ Anzahl der Sequenzen	➤ Die Übung zeigt weniger als 8 bzw. 9 AMP Sets. Der Übung fehlt der Block (3 bzw. 4 aufeinanderfolgende AMP-Sets).
2.2 Qualität – Vielfalt der AMPs	➤ Koordination ➤ perfekte Technik (Qualität) ➤ Variabilität	<ul style="list-style-type: none"> ➤ niedriges Maß an Körperkoordination ➤ übermäßiger Einsatz von Jogging- / Chassé-Schritten ➤ fehlende Grundschritte ➤ keine Kombination von Arm- und Beinbewegungen ➤ Verbleiben bei einer gleichen Rhythmusart in der gesamten Übung ➤ Armbewegungen in halbem Tempo (langsam)

- Roboterbewegungen
- keine präzise / klare Form der Schritt-/ Armbewegungen
- Fehlen verschiedener Armaktionen
- Wiederholung von Arm-/ Beinbewegungen

3. Genereller Inhalt (max. 2,0 Punkte)

Der generelle Inhalt der Übung setzt sich zusammen aus:

- ✓ Übergänge / Verbindungen (Transitions/ Links)
- ✓ Partnerstellen/ Zusammenarbeit (Partnerships / Collaborations)
- ✓ Akrobatischen Elementen (als Übergänge verwendet oder nicht)

3.1 Komplexität / Vielfalt (1,0 Pkt.)

- Die Bewegungen sind komplex, wenn viele Körperteile gleichzeitig beteiligt sind.
- Eine Bewegung ist komplex, wenn:
 - ✓ sie mit hoher Koordination erfolgt
 - ✓ sie technische Fähigkeiten und körperliche Leistungsfähigkeit aufweist
 - ✓ sie dynamisch ist
 - ✓ sie flüssig geturnt wird
 - ✓ sie unvorhersehbar/ überraschend ist
- Um die Vielfalt des allgemeinen Inhalts zu bewerten, berücksichtigt der/die A-Kampfrichter*in, dass alle diese Bewegungen **OHNE WIEDERHOLUNG** oder Wiederholung derselben oder ähnlicher Arten von Bewegungen gezeigt werden.
- Hervorragende Übungen müssen verschiedene Arten von Bewegungen zeigen. Alle von ihnen sollten unterschiedliche Aktionen, unterschiedliche Formen und unterschiedliche physische Fähigkeiten während der Durchführung der Übergänge/Verbindungen und Partnerschaften/ Kooperationen beinhalten. Generelle Inhalte (G) müssen aussagekräftig sein, zur Musik passen oder einzigartige Bewegungen innerhalb der Übung zeigen
- Wenn der generelle Inhalt in der Übung **signifikant wiederholt** wird, **reduziert der/die A-Kampfrichter:in -0,2 Pkt.**
- Die Verbindung von Bewegungen muss fließend sein. Alle Bewegungen, die in der Übung dargestellt werden, müssen ohne

- Anforderungen an die Komplexität/ Variabilität:

Einzel:

Die Übung muss im Komplexitätsfaktor ausgeglichen sein. Die Sportler*innen zeigen unterschiedliche Übergangslängen, verwenden unterschiedliche physikalische Fähigkeiten und unterschiedliche Formen von Bewegungen ohne Wiederholung.

Paare/Trios/Gruppen:

Es sind mindestens 3 Kooperationen (collaborations) ohne Wiederholung erforderlich. Werden **weniger als 3 Kooperationen (collaborations)** gezeigt, reduziert der/die A-Kampfrichter*in **-0,2 Pkt.** in diesem Teilbereich. Der Rest der Übergänge/Verbindungen/ Partnerschaften muss ausgewogen und sinnvoll sein, um der Übung Vorteile zu verschaffen. Dies schließt akrobatische Elemente ein.

Der maximale Abzug in diesem Teilbereich beträgt 0,5.

Kurzhandsymbol für den generellen Inhalt:

Bei der Bewertung des generellen Inhalts werden die Bewegungen als Ganzes/ Einheit (im gleichen Zeitraum ausgeführt) berücksichtigt:

G für jede Bewegung oder eine Bewegungsverbindung (1 Einheit)

unnötige Pausen verknüpft und mit Bewegungsweite gezeigt werden

- Übermäßige Pausen im generellen Inhalt verringern den Fluss der Übung und stimmen nicht mit den Merkmalen und der Art der Disziplin Aerobicturnen überein.

Beispiel für Kurzhandschrift (Einzel):

GA (Anfang)	E	A	G	E+E
A	G	E	A	A
Akro+E	G	A	A	A
E	A	GE	(Ende)	

3.2 Flächennutzung (1,0 Pkt.)

Nutzung der Fläche und der Formationen

- Während der gesamten Übung muss das Turnen in alle Richtungen (vorwärts, rückwärts, seitlich, diagonal und kreisförmig) und über lange und kurze Strecken ohne Wiederholung ähnlicher Wege angezeigt werden.
- In der Gruppen-Kategorie müssen die Gruppenmitglieder mit den AMP's in alle Richtungen und Entfernungen turnen.

➤ Beispiele an Formationen für Paare:



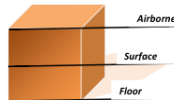
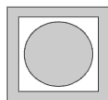
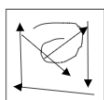
➤ Beispiele an Formationen für Trios:



➤ Beispiele an Formationen für Gruppen:



Die Fläche muss während der gesamten Übung mit einer ausgewogenen Struktur der Choreografie effektiv genutzt werden. Es sollten nicht nur die Ecken und die Mitte, sondern alle Bereiche der Fläche genutzt werden.



Formationsänderungen

- Formationen umfassen Positionen der Sportler*innen und die Art und Weise, wie sie die Positionen mit den AMP-Sequenzen oder anderen Bewegungen zu einer anderen Formation oder in derselben Formation ändern. Auch umfassen sie die Entfernungen, die die Sportler*innen zurücklegen.
- Während der Übung müssen verschiedene Formationen und verschiedene Positionen der Teamkollegen aufgezeigt werden (einschließlich der Abstände zwischen den Sportler*innen - weit und nah).
- Die Formationsänderungen sollten fließend sein.

Übungskomponenten

- Alle drei Ebenen (Bodenarbeit, Stand, Luft) der Fläche/ des Raums müssen genutzt werden. Es werden nicht mehr als 32 Zählzeiten hintereinander auf dem Boden oder in der Oberfläche empfohlen
- Alle Komponenten der Übung/ Ebenen müssen sowohl auf der Fläche als auch in der gesamten Länge der Übung ausgewogen verteilt sein
- Die Bewegungen müssen auch im Weg/ in den Zonen der Fläche ausgeglichen platziert werden. (dies bedeutet, dass zum Beispiel eine Bodenarbeit in der Übung in verschiedenen Zonen platziert werden sollte). Dies gilt für die gesamten Komponenten des generellen Inhalts

Der maximale Abzug in diesem Teilbereich beträgt 0,5

Allgemeiner Inhalt- Zusammenfassung

Kriterium	Hauptmerkmale	Abweichung vom Exzellenz-Niveau
3.1 Komplexität / Vielfalt	<ul style="list-style-type: none"> ➤ komplexe gegenüber einfachen Bewegungen ➤ sinnvolle Übergänge/Verbindungen ➤ Partnerschaften /collaborations ➤ Wiederholung von Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mangelnde Komplexität des generellen Inhalts ➤ Bewegungen auf dem Boden werden ohne Bedeutung verknüpft. ➤ Der Versuch, schwierige Bewegungen auszuführen, ohne dass der/die Sportler*in dies ausführen kann. ➤ Wiederholung der gleichen Art von Übergängen/ Verbindungen ➤ übermäßige Pausen oder Vorbereitungen ➤ Die Verbindungen der Bewegungen sind nicht fließend. ➤ keine sinnvolle Verwendung von akrobatischen Elementen ➤ fehlende Variationen der Sportler*innen in verschiedenen Entfernungen und in verschiedene Richtungen.
3.2 Flächen- nutzung	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wege mit AMPs (lange und kurze Strecken) zurücklegen ➤ Nutzung der Fläche und der Ebenen ➤ Unterschiedliche Formationen/ Entfernungen ➤ Ausgewogenheit der Übung ➤ Ort der Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ fehlende Wege -Dominanz der kreisförmigen Spur ➤ Gruppen decken nur die Fläche ab/ verwenden keine ➤ Formationsänderungen ➤ unterschiedliche Positionen der Sportler*innen ➤ Zeigen von mehr als 4 AMP-Sequenzen hintereinander ➤ Zeigen von mehr als 3 Elementen ohne AMPs dazwischen oder mehr als 32 Zählungen ohne Durchführung eines AMP Sets ➤ Durchführung der Bewegungen nur im engen Flächenbereich ohne effektive Nutzung des Raums ➤ Elemente und genereller Inhalte, die in derselben Zone der Fläche durchgeführt werden ➤ eine vorherrschende Nutzung bestimmter Flächenbereiche ➤ Das Bewegen über einen langen Zeitraum auf einer Ebene (offensichtlich oder signifikant).

DARSTELLUNG

4. Künstlerische Note (max. 2,0 Pkt.)

Einzigartige/einprägsame Übungen enthalten Details zur Verbesserung der Qualität der Übung. Alle Komponenten der Choreografie müssen perfekt zusammenpassen, um eine sportliche Übung in eine künstlerische Leistung mit kreativen und einzigartigen Eigenschaften umzuwandeln, indem

die Spezifität des Aerobicturnens berücksichtigt wird. Originalität/ Kreativität der Übungen schließt nicht nur das gewählte Thema/den Stil der Übung ein, sondern auch die ausgewählte Musik und die Innovation und Einzigartigkeit anderer Bewegungen (Partnerschaften, Übergänge usw.), die mit natürlichem und echtem Ausdruck gezeigt werden. Die Eröffnung der Choreografie beginnt mit der ersten Bewegung des Sportlers/ der Sportlerin. Jede Übung sollte demnach eine „Eröffnung“ („Intro“) enthalten (zum *Beispiel: 4-8 Zählzeiten mit oder ohne Bewegungen*), die zur Musik passen, um das Thema/ den Stil der Übung einzuführen. Die A-Kampfrichter*innen bewerten die Übung als Ganzes. Eine Übung kann keine ausgezeichnete oder sehr gute künstlerische Note erhalten, wenn es kein Intro gibt oder die Übung direkt mit einem Element endet.

4.1 Aufbau der Choreographie (1,0 Pkt.)

- Die Übung sollte **wie ein kleines Kunstwerk** betrachtet werden, das einen unvergesslichen **Eindruck** hinterlässt, basierend auf den Eigenschaften des Aerobicturnens.
- Denkwürdige Übungen sind solche, in denen alle **Komponenten perfekt zur Musik und zum Thema/ Stil der Übung auf sportlicher Weise passen**. Sie faszinieren und beeindrucken das Publikum.
- Die Choreografie sollte neue, kreative und originelle Bewegungen (Collaborations, Übergänge usw.) präsentieren.
- Einzigartige Bewegungen betonen die Kunst der Choreografie.
- Wenn Choreografien direkt mit einem Element starten oder enden, reduziert der/die A-Kampfrichter*in jedes Mal **-0,2 Pkt.** in diesem Teilbereich.

4.2 Musikalität (1,0 Pkt.)

- Musikalität ist die Fähigkeit des/der Sportler*in, Musik zu interpretieren und nicht nur ihren Rhythmus und ihre Geschwindigkeit zu demonstrieren, sondern auch ihren Fluss, ihre Intensität und ihre Leidenschaft innerhalb der körperlichen Leistung zu zeigen.
- Die Übung muss vollständig zur Musik ausgeführt werden. Die Choreografie nutzt die Idee der Musik.
- Es muss ein starker Zusammenhalt zwischen der Gesamtleistung (Bewegungen) und der Wahl der Musik bestehen. Alle Bewegungen müssen perfekt zur gewählten Musik passen. Im kreativen Prozess erstellt der/die Choreografin die Bewegungen zu dieser bestimmten Musik und für diesen/diese bestimmten Sportler*in.
- Auch die AMPs müssen eine hohe Wechselbeziehung zum Thema und dem Stil der Musik aufweisen. Es muss ein Grund erkennbar sein, diese Armbewegung(en) einzubeziehen-ohne den Stil der Choreografie zu verlieren. Die Verwendung des Kopfes und des Rumpfes während der Ausführung der AMPs kann eine weitere Möglichkeit sein, in die Choreografie aufgenommen zu werden.
- Die Übung muss mit dem Musikstil harmonieren. Der Musikstil sollte zu den Merkmalen und dem Stil der Bewegungen passen, die von den Sportler*innen unter Berücksichtigung der musikalischen Phrasen präsentiert werden. Der/die Sportler*in sollte in der Lage sein, die gespielte Musik mit seinen Bewegungen und seiner Körpersprache auszudrücken.
- Die Choreografie muss dem Rhythmus, den Beats, den musikalischen Phrasen und der Melodie folgen. Die Unfähigkeit, sich mit der Musik zu bewegen, führt dazu, dass die Musik zur Hintergrundmusik wird.

Künstlerische Note- Zusammenfassung

Kriterium	Hauptmerkmale	Abweichung vom Exzellenz-Niveau
1.1 Aufbau der Choreografie	➤ Übung ist ein kleines Kunstwerk auf sportliche Weise	➤ Es ist kein Thema bzw. kein Stil vorhanden. ➤ fehlende Eröffnung (Intro) und/oder fehlendes Ende

- Übung muss ein Thema haben oder
- einen Musikstil repräsentieren
- Übung beinhaltet originelle/ einzigartige Bewegungen
- denkwürdige Übungen
- wiederholte und gemeinsame Bewegungen
- Die Choreografie ist von der Musik getrennt/ die Musik ist nur Hintergrundmusik.
- Bewegungen sind während der Übung nicht im Takt
- Die ausgeführten Bewegungen entsprechen nicht der Phrase der Musik während der Übung.

1.2
Musikalität

- Es gibt einen starken Zusammenhalt zwischen der Gesamtperformance und der Wahl der Musik.
- Interpretation der Musik
- sinnvolle Verwendung der verschiedenen Teile der Musik
- Die Bewegungen stimmen nicht mit der Musikstruktur und/oder dem Thema (Melodie) überein.
- Der Stil der Übung steht in keinem Zusammenhang mit der Idee der Musik, und die Musik wurde nicht sinnvoll verwendet.

5. Präsentation (max. 2,0 Punkte)

Die Sportler*innen müssen die Komposition von einer gut strukturierten Übung in eine künstlerische Darbietung verwandeln, indem sie ihre Persönlichkeit, ihren einzigartigen Stil und ihre hervorragende Art, die Musik zu verwenden, einsetzen.

Sportler*innen müssen ihr eigenes Geschlecht und Alter auf der Bühne repräsentieren.

In Paaren/Trios/Gruppen arbeiten die Sportler*innen als Einheit und nutzen Zusammenarbeit/ Partnerstellen, um die Schönheit der Teamarbeit zu demonstrieren. Sie verwandeln die Übung durch Ausdruck der Bewegungen sowohl in gymnastischen Elementen als auch in der Choreografie in ein einzigartiges künstlerisches Ganzes. Sie verbinden die Elemente der Kunst und des Sports des Aerobicturnens auf sportliche Weise zu einer attraktiven Botschaft an das Publikum. Die Sportler*innen müssen daher neben der einwandfreien Ausführung auch Musikalität, Ausdruck und Partnerschaft demonstrieren. Eine hohe Qualität einer Übung bedeutet nicht allein, das Zeigen eines hohen Maßes an Schwierigkeitsgraden, akrobatischen Elemente und perfekter Ausführung, sondern auch das Zeigen von perfekten Choreografiebewegungen (AMPs, Übergänge/Verknüpfungen, Partnerschaften usw.) mit der richtigen Technik.

5.1 Präsentation- Qualität der Bewegungen (2,0 Pkt.)

- Wie sich ein/eine Sportler*in oder eine Gruppe im Allgemeinen dem Kampfgericht und der Öffentlichkeit präsentiert.
- Teilen der eigenen Emotionen während der Übung mit dem Publikum- mit Ausdruck, qualitativen Bewegungen und Bewegungsfluss.
- Haltung und Reichweite der Emotionen, die sich nicht nur in den Gesichtern, sondern auf dem gesamten Körper der Sportler*innen widerspiegelt
- Für Paare/ Trios/ Gruppen: Die Sportler*innen müssen zeigen, dass sie ein Team als Einheit sind und daher die Vorteile von mehr als einer Person aufweisen. Dies schließt die Arbeitsbeziehung zwischen den Mitgliedern ein.
- Wenn Männer und Frauen zusammen in derselben Kategorie sind (Paar/ Trio/ Gruppe), müssen auch hier die Bewegungen das Geschlecht respektieren - Unterschiede werden nicht als Synchronisationsfehler angesehen.

Künstlerische Note- Zusammenfassung

Kriterium	Hauptmerkmale	Abweichung vom Excellenz-Niveau
5.1 Präsentation-Qualität der Bewegungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beeindruckende Übungen und Perfektion ➤ Fesselung des Publikums ➤ Präsentation ➤ Haltung ➤ Emotionen ➤ Einzigartigkeit ➤ Persönlichkeit ➤ Beziehungen zwischen Partner 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Leistung ist nicht an die individuellen Merkmale und Kategorien angepasst. ➤ Die Bewegungen sind so undeutlich, dass kein klarer Eindruck entsteht. Es fehlt der sportliche Eindruck, der für das Aerobicturnen geeignet ist. ➤ Die Bewegungen sind vage oder scheinen vergessen worden zu sein. Keine originelle Präsentation (Kopieren). ➤ Es mangelt an Leidenschaft und Energie. ➤ Viele Bewegungen sind bedeutungslos und es fehlt an „Seele“ bei der Aufführung für das Publikum (langwierige Übung). ➤ Aufführen mit unnatürlichen und/oder übertriebenen Gesichtsausdrücken ➤ Verlust an Selbstbewusstsein während der Übung und ein nervöser Ausdruck ➤ Paare/ Trios/ Gruppen verhalten sich wie Einzelpersonen, die die Vorteile der Teamarbeit nicht zeigen.

2.2 B-Note (execution)

2.2.1 Funktion des B-Kampfrichters (Ausführungsnote)

Ein/Eine B-Kampfrichter*in bewertet die technischen Fertigkeiten der gesamten Übung vom Anfang bis zum Ende aller nachfolgend beschriebenen Bewegungen (inklusive Start-/Endpositionen).

2.2.2 Kriterien

- Alle Bewegungen müssen mit maximaler Präzision (Perfektion) ausgeführt werden.
- Jede Abweichung wird ausgehend von 10,0 Punkten abgezogen.
- Duo/Trio/Gruppe: Der größte Fehler wird als Wert abgezogen.

Elemente

1. Elemente (Schwierigkeiten & Akros)
2. AMP-Technik (Schritte und Armbewegungen)
3. Übergänge und Verbindungen
4. Partnerarbeit

5. Synchronität

2.2.3 Wertung

Form	<ul style="list-style-type: none"> • zeigt die genaue Form der einzelnen Bewegungen: z.B. Kossacke, Hocke, L-support, Spagat, Knee Lift, Jumping Jack, etc.
Haltung / Ausrichtung	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Bewegungen müssen mit jedem Körperteil in der richtigen Position ausgeführt werden • Haltung von Nacken, Schultern und Kopf relativ zur Wirbelsäule • Platzierung des Rumpfes (unterer Rücken, Becken und Kontraktion der Bauchmuskeln). • Stellung der Zehen/Füße relativ zum Hüftgelenk sowie zu den Knien und Fußgelenken • vollständige Streckung der Beine (Knie und Füße)
Präzision / Perfektion	<ul style="list-style-type: none"> • Jede Bewegung muss, unter Nutzung der erforderlichen, körperlichen Leistungsfähigkeit, mit korrekter Technik ausgeführt werden. • Jede Bewegung hat eine klare Start- und Zielposition. • Sprünge erfordern Höhe

2.2.4 Fehler

kleiner Fehler (small)	kleine Abweichung von perfekter Ausführung	- 0,1
mittlerer Fehler (medium)	maßgebliche Abweichung von perfekter Ausführung	- 0,3
großer Fehler (large / touch)	falsche Technik / Bodenberührung	- 0,5
Sturz (fall)	Fallen oder Berühren des Bodens durch totalen Kontrollverlust	- 1,0

2.2.5 Abzüge

generell gilt:

- alle Bewegungen mit einem Touch: - 0,5
- alle Bewegungen mit Fall (Sturz) und/ oder mehreren touches: - 1,0

Choreografie

- Bewertet werden die perfekte Ausführung mit maximaler Präzision während aller AMP's, Übergänge und Verbindungen sowie die Partnerstellen.

	klein (small)	mittel (medium)	groß (touch)	Sturz (fall)
--	---------------	-----------------	--------------	--------------

Anfangs- und/oder Endposition	- 0,1	- 0,3		- 1,0
AMP- Sequenzen (pro 8-count)	- 0,1	- 0,3		- 1,0
Übergänge / Verbindungen (jedes Mal)	- 0,1	- 0,3	- 0,5	- 1,0
Partnerarbeit (jedes Mal)	- 0,1	- 0,3	- 0,5	- 1,0

Synchronität (Paar, Trio, Gruppe)

- Bewertet werden alle Sportler*innen, die alle Bewegungen mit identischem Bewegungsumfang, präzisiertem Timing und gleicher Qualität ausführen, als eine Einheit.

	klein (small)
AMP-Sequenz (8-counts)	- 0,1 jede Sequenz
Schwierigkeits- / Akroelemente, Übergänge, Partnerarbeit	- 0,1 jedes Mal

Schwierigkeits- und Akro-Elemente

- Bewertet werden die technischen Fähigkeiten jedes ausgeführten Elements.

klein (small)	mittel (medium)	groß (large/touch)	Sturz (fall)
- 0,1	- 0,3	- 0,5	- 1,0
Mehrere Fehler werden addiert, der maximale Abzug beträgt jedoch - 0,8 bzw. 1,0 (Sturz) pro Element.			

Spezifische Abzüge Elemente

- Alle Bewegungen mit Sturz (fall) und/ oder mehreren touches: - 1,0

Gruppe A

"Family 1" Dynamic Strength (A-Frame, Straddle Cut, Explosive High- V)	Small	Medium	Large
Elemente ohne Flugphase		0.3	
A-Frame: Pike Position mehr als 60°		0.3	
A-Frame: Hände und Füße verlassen den Boden oder landen nicht gleichzeitig		0.3	
Straddle Cut: Straddle Position oder Straddle Cut wird nicht gezeigt			0.5
Straddle Cut: Hüften sind vor dem Cut über den Schultern			0.5
H Explosive High-V		0.3	

Rücken nicht parallel zu Boden			
“Family 2” Static Strength (Support, V-Support, Planche)	Small	Medium	Large
Der Stütz wird nicht mind. 2s lang gehalten			0.5
Instabiler Körper während des Stützes	0.1	0.3	
Straddle Support: Beine enger als 90°	0.1	0.3	
V-support: Beine nicht vertikal	0.1	0.3	
High V-support: Rücken nicht parallel zu Boden	0.1	0.3	
High V-support: zusätzliche Vorbereitung		0.3	
Horizontal Supports: Körper / Beine sind nicht parallel zum Boden (höher oder niedriger)	0.1	0.3	0.5
Horizontal Supports: Arme sind nicht gestreckt	0.1	0.3	
Straddle Planche: Beine weiter als 120°		0.3	0,5
“Family 3” Leg Circle (Flair, Helicopter)	Small	Medium	Large
Flairs: Hüfte wird in der Streckphase nicht angehoben		0.3	
Flairs: Beine werden nach vorne in die Grätschstellung geschoben			0.5
Helicopter: Drehen auf dem Boden vor dem Beinkreisen		0.3	
Helicopter: mit Armen ausgeführt, die die Beine halten		0.3	
Unvollständige Drehung	0.1 (0°- 45°)	0.3 (45°- mehr)	

Gruppe B

“Family 4” Dynamic Jump (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)	Small	Medium	Large
Füße und Hand/Hände landen nicht gleichzeitig	0.1	0.3	0.5
Free Fall: Position des Körpers über 30° horizontal		0.3	
Gainer: Position des Körpers über horizontal		0.3	

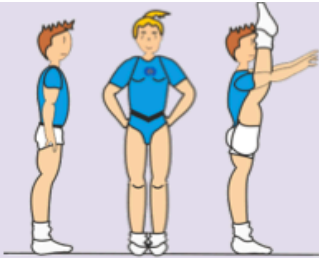

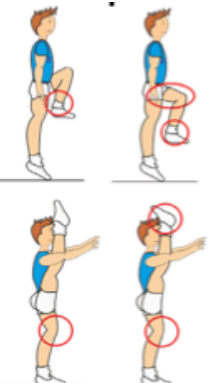
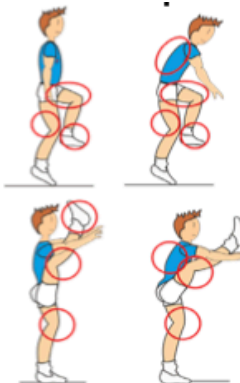



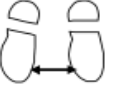
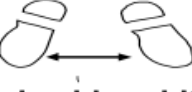
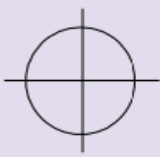





Butterfly: Ohne kreisförmige ½ -Schwungrotation des Oberkörpers vor Absprung			0.5
Butterfly: unkontrollierte Arme/Beine	0.1		
Butterfly: Körper nicht gestreckt in Flugphase	0.1	0.3	
Butterfly: Position des Körpers (Rumpf/Beine) über oder unter horizontal	0.1	0.3	
Off Axis: Körper und Beine sind unter horizontal	0.1	0.3	0.5
Off Axis: Körperachsenwinkel ist über 45° horizontal			0.5
“Family 5” Form Jump (Tuck, Cossack, Pike, Straddle)	Small	Medium	Large
Tuck: Knie tiefer als Hüfte	0.1	0.3	0.5
Cossack, Pike, Straddle, Split: Bein(e) tiefer als horizontale Linie	0.1	0.3	0.5
Straddle: Beine nicht symmetrisch	0.1	0.3	
“Family 6” Split Leap / Jump (Scissors Leap, Switch Split, Sagital Split)	Small	Medium	Large
Scissors Leap, Switch Split: führendes Bein nicht mindestens 45° zum Boden	0.1	0.3	0.5
Split elements: Beinwinkel geringer als 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)
Körperorientierung ist nicht zum vorderen Bein		0.3	0.5

Gruppe C


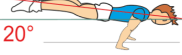



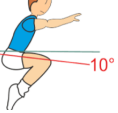
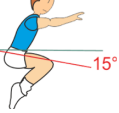
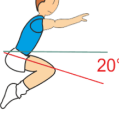

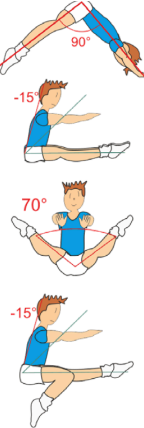
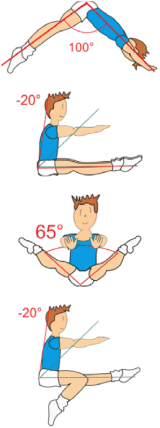

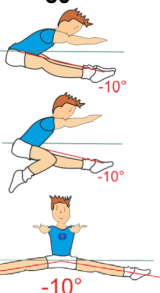
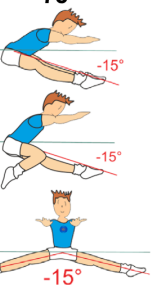
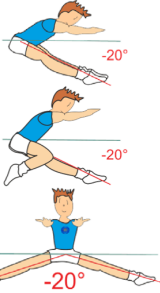

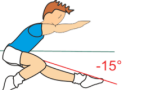







“Family 7” Turns (Turn, Horizontal Turn)	Small	Medium	Large
Balanceverlust	0.1	0.3	0.5
Fehlende Kontinuität (Flow) des Elements	0.1	0.3	
Drehung mit Hopping			0.5
Drehung nicht auf Fußballen		0.3	
Zusätzliche Vorbereitung		0.3	
Turn with leg horizontal: Beinposition nicht horizontal	0.1 (15°)	0.3 (>15°)	0.5 (>45°)





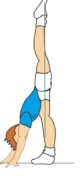
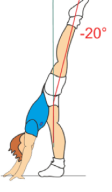
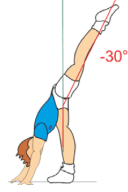
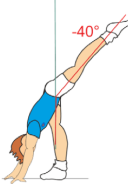

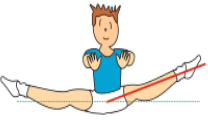

"Family 8" Flexibility (Split, Illusion, Balance)	Small	Medium	Large
Free support elements: Hand als Unterstützung am Bein		0.3	
Split elements: Spreizwinkel weniger 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)
Vertical Split: Beine außerhalb vertikaler Linie	0.1	0.3	
Vertical Split: Standbein weg vom Boden			0.5
Illusion: Unfähigkeit die komplette Rotation abzuschließen	0.1	0.3	
Illusion: Zusätzliche Drehung nach dem Element	0.1 (45°)	0.3 (>45°)	
Illusion: Fehlende Kontinuität (Flow)	0.1	0.3	
Illusion: vollständige Rotation des freien Beins außerhalb der vertikalen Linie oder außerhalb der Kreisbahnkurve	0.1	0.3	
Illusion: Slide oder Hopping		0.3	
Illusion: Touch			0.5
Balance Turn mit Hopping			0.5
Balance Turn nicht auf dem Fußballen		0.3	

Abzüge spezifischer Fehler

Beispiele	kleine Fehler -0,1	mittlere Fehler -0,3
inkorrekte Haltung		
 <p>AMP Sequence (8-ct)</p> 		
	Uncontrolled Foot Position	
		
	Feet Apart	
	 <p style="text-align: center;">\leq shoulder width</p>	 <p style="text-align: center;">$>$ shoulder width</p>
	Incomplete Rotation / Turn	
	<p style="text-align: center;">$\pm 45^\circ$</p> 	<p style="text-align: center;">$+ 45^\circ$ or more</p> 
	Shoulders Not In Line With Upper Arm	
		

Beispiele

BEISPIELE	SMALL	MEDIUM	LARGE
	- 0.1	- 0.3	- 0.5
	Körper/ Beine nicht parallel zum Boden		
			
	Knie nicht auf Hüfthöhe		
			
	Inkorrekte Haltung		
			
	Beine nicht parallel zum Boden		
			
Pike			
Cossack			
Straddle			

BEISPIELE	SMALL	MEDIUM	LARGE
	- 0.1	- 0.3	- 0.5
	Beine unter 180°		
			
	Nicht vertikal		
	170 - 160°	160° - 150°	< 160°
			
	Grätschwinkelsprung nicht symmetrisch		
			

2.3 S- Note (difficulty)

2.3.1 Funktion des S-Kampfgerichtes (Schwierigkeitsnote)

- Ein/Eine S-Kampfrichter*in bewertet die Schwierigkeitselemente der gesamten Übung vom Anfang bis zum Ende
- Er/Sie ist verantwortlich für die Bewertung der Schwierigkeitsgrade der Übung und das Bestimmen der richtigen Schwierigkeitsnote
- Die beiden Kampfrichter*innen der S-Note sind verpflichtet, jedes Element, das gemäß den Mindestanforderungen korrekt ausgeführt wird, zu bestätigen, anzuerkennen und anzurechnen
- Die beiden Kampfrichter*innen der S-Note:
 - zeichnen die gesamte Übung auf (alle Schwierigkeitselemente)
 - zählen die Anzahl der Schwierigkeitselemente und geben den Wert
 - wenden die Schwierigkeitsabzüge an
- Die beiden Kampfrichter*innen müssen ihre Punktzahlen und Abzüge vergleichen, um sicherzustellen, dass sie übereinstimmen. Sie geben dann eine Note ab. Im Falle eines unüberbrückbaren Unterschieds werden sie sich mit dem Oberkampfgericht beraten.
- Elemente, die die Mindestanforderungen nicht erfüllen, und /oder Elemente, die mit einem Sturz gezeigt werden, werden in der Anzahl und der Abdeckung der Familien zwar berücksichtigt, erhalten aber keinen Wert.

2.3.2 Kriterien

2.3.2.1 Klassifizierung der Schwierigkeitselemente

Die Schwierigkeitselemente sind aufgrund bestimmter Kriterien in folgende Gruppen unterteilt:

- Unterteilung unter Berücksichtigung der physikalischen Voraussetzungen, die für jede Bewegung nötig ist
- Unterteilung in „Familien“ = Elemente, die eine ähnliche Technik in jeder Gruppe haben
- Unterteilung aufgrund der Werte = von 0.1 bis 1.0

AeroMaster				
AK18+	AK15-17	AK12-14	AK9-11	AK6-8
0,3-1,0, (auf Antrag 0,1/0,2)	0,2-0,8	0,2-0,6	0,2-0,4	0,2-0,4

Ergänzungsregelung AeroBasic

Es gilt für alle Altersklassen:

Die Elemente werden aus einem vorgegebenen Pool gewählt, um eine einfachere Auswahl zu ermöglichen. Anhand der Tabelle 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 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.

Elementpool AeroBasic				
	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
---	-------------	-------------	-------------

2.3.3 Basisregeln für die Präsentation von Schwierigkeits- und Akrobatikelementen

AK 18+

- | | |
|------------------------------|--|
| Alle Kategorien | <ul style="list-style-type: none"> • Es müssen mindestens <u>5 unterschiedliche Familien</u> gezeigt werden. • Es dürfen maximal 2 Base-named Elemente von jeder Familie gezeigt werden. • Wenn das gezeigte Element nicht die Minimalkriterien erfüllt, erhält es den Wert 0- wird also nicht gewertet. • Es dürfen maximal 2 Wenson-Positionen gezeigt werden. • Eine Übung darf maximal 3 Elemente aus Gruppe B mit einer Landung in der Push Up- und/oder Splitposition (Einzel männlich= keine Landung in der Splitposition) enthalten. • Elemente dürfen nicht wiederholt werden (Schwierigkeits- und Akrobatikelemente) |
| Einzel männlich/
weiblich | <ul style="list-style-type: none"> • Es müssen 9 Schwierigkeitselemente gezeigt werden. • Es dürfen maximal 3 Elemente als Set kombiniert werden. • Es dürfen maximal 3 Sets als Kombination gezeigt werden. |
| Einzel männlich | <ul style="list-style-type: none"> • Pflicht ist, mindestens 1 Element der Familie 4 (Gruppe B) zu zeigen. • Elemente der Familie 8 (Gruppe C) dürfen nicht gezeigt werden. • Elemente, die in der Splitposition landen, dürfen nicht gezeigt werden. |
| Duo/Trio/Gruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Es müssen 8 Schwierigkeitselemente gezeigt werden. • Es dürfen maximal 2 Elemente als Set kombiniert werden. • Es dürfen maximal 2 Sets als Kombination gezeigt werden. • Alle Wettkämpfer müssen das gleiche Element zur gleichen Zeit zeigen. • Trio/Gruppe dürfen keine Elemente zeigen, die die Sicht der Kampfrichter*innen auf die Sportler*innen verhindern (überlappende Elemente= overlapping/ keine Aufstellung hintereinander) |

Ergänzungsregelung AeroBasic

Alle Kategorien:
Eine Beschränkung von Landungen und Bodenelementen gibt es nicht.

2.3.3.1 Kombination von Elementen

2 oder 3 Elemente können direkt miteinander kombiniert werden, müssen aber ohne Stopp oder Unterbrechung gezeigt werden.

AK 18+

- | | |
|------------------------------|---|
| Alle Kategorien | <ul style="list-style-type: none">• Alle Elemente müssen ohne Sturz und/oder inakzeptabler Ausführung gezeigt werden.• 2 oder 3 Elemente können von der gleichen oder unterschiedlichen Gruppe(n) sein, müssen aber aus unterschiedlichen Familien stammen.• Sie werden als 2 oder 3 Elemente gezählt.• Die Kombination von 2 oder 3 Elementen darf nicht wiederholt werden.• Wenn 1 Element der Kombination nicht das Minimalkriterium erreicht, wird kein Bonus für die Kombination vergeben. |
| Einzel männlich/
weiblich | <ul style="list-style-type: none">• Maximal 1 Kombination von 2 Akro-Elementen ist erlaubt |
| Duo/Trio/Gruppe | <ul style="list-style-type: none">• Alle Sportler*innen müssen die gleiche Kombination zur gleichen Zeit zeigen. |

Ergänzungsregelung AeroBasic

Alle Kategorien:
Die Kombination von Elementen ist nicht erlaubt.

2.3.3.2 Anerkennung von Kombinationen

- Wenn alle Elemente in einer Kombination die Mindestanforderungen erfüllen:
 - erhält eine Kombination von 2 Elementen einen zusätzlichen Wert von 0,1 Punkten.
 - erhält eine Kombination von 3 Elementen einen zusätzlichen Wert von 0,2 Punkten.
 - Kombinationen mit mehr als der zulässigen Anzahl erhalten keinen zusätzlichen Wert.
- Wenn eines der Kombinationselemente die Mindestanforderungen nicht erfüllt, erhält die gesamte Kombination keinen zusätzlichen Wert.
 - Elemente mit einem **Sturz** erhalten keinen zusätzlichen Wert.

Kategorie	Bonus	Beispiel (D = Schwierigkeit, A = Acro)
IM/IW	+ 0.1	D + D / A + D / D + A
	+ 0.2	D + A + D / A + D + A / A + D + D / D + D + A
	+ 0.2	A + A + D / D + A + A (nur 1 Satz ist erlaubt)
MP/TR/GR	+ 0.1	D + D / A + D / D + A
	erhalten einen Wert aber keinen zusätzlichen Bonus und einen Abzug	D + A + D / A + D + A / A + D + D /
		D + D + A / D + D + D / A + A + D /
		D + A + A

Einzel männlich/ weiblich

- Die Kombination von 2 akrobatischen Elementen (A + A) ist **nur 1 Mal** in der Übung erlaubt.
- Diese Kombination kann mit einem Schwierigkeitselement (A + A + D oder D + A + A) verbunden sein.

Duo, Trio und Gruppe

- Die Kombination von 2 akrobatischen Elementen (A + A) ist **nicht** erlaubt.
- Alle Sportler*innen müssen die gleiche Kombination von 2 Elementen zeitgleich zeigen

Trio und Gruppe

- Alle Kombinationen müssen ohne Sichtbehinderung (OVERLAPPING= hintereinander in einer Reihe von 3 oder mehreren Sportler*innen) frontal ausgeführt werden, um den Wert der Elemente der gesamten Kombination und deren zusätzlichen Bonus für die Kombination zu erhalten.

2.3.3.3 Akrobatik-elemente

Als Akro-Elemente gelten jene, die in den Wertungsvorschriften aufgelistet sind (s. Anhang).

- Akro-Elemente können mit 1 Arm/Hand oder 2 Armen/Händen oder mit 1 Fuß oder 2 Füßen ausgeführt werden.
- Akro-Elemente müssen ohne Wiederholung gezeigt werden (inklusive Variationen).
- Wenn Akro-Elemente als Übergang/Verbindung gezeigt werden, zählen sie auch als Akro-Element (inklusive Variation).
- Alle Sportler*innen müssen das gleiche Akro-Element zur gleichen Zeit zeigen. Kombinationen von 2 Akro-Elementen sind nur für Einzel männlich/ weiblich erlaubt. Nur 1 Set davon darf in der gesamten Übung gezeigt werden.
- Für Einzel männlich sind Landungen in der Splitposition nicht erlaubt.

Kategorie	Kombination von Akro-Elementen (Akro + Akro)
Einzel männlich/ weiblich	1 Set (Dieses Set kann mit Schwierigkeitselementen verbunden werden) Beispiel: Akro+Akro+ Schwierigkeitselement oder Schwierigkeitselement + Akro + Akro
Duo/Trio/Gruppe	Nicht erlaubt

2.3.4 Minimalkriterien

Allgemein

- Wenn ein Element nicht das Minimalkriterium erfüllt, dann erhält es keinen Wert, zählt aber in
- der Gesamtanzahl.
- Alle Elemente in allen Gruppen müssen ohne Sturz gezeigt werden.
- Um eine Anerkennung von Elementen mit Drehung zu erhalten, muss das Element bei der letzten Drehung ein Minimum von $\frac{3}{4}$ Drehung zeigen.

betrifft: Air turn, Turn, Horizontal Turn, Balance Turn und Vertical Split Turn.

Gruppe A

Familie 1- Dynamische Kraft

- Alle Elemente müssen eine Flugphase zeigen.

Base Name	Minimal Kriterien
A-Frame	<ul style="list-style-type: none"> • Bückposition (mindestens 90°) in der Flugphase
Straddle Cut	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schultern müssen höher als die Hüfthöhe sein, bevor der Cut in der Flugphase gezeigt wird.
Explosive High-V	<ul style="list-style-type: none"> • High-V-Position muss vor der Flugphase gezeigt werden.

Familie 2- Statische Kraft

- Alle Elemente müssen mindestens 2 Sekunden gehalten werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Support	<ul style="list-style-type: none"> • Ohne Touch
V-Support	<ul style="list-style-type: none"> • Ohne Touch
Planche/Straddle Planche	<ul style="list-style-type: none"> • Ohne Touch • Der gestreckte Körper darf nicht mehr als 30° über der Horizontalen sein. • Die Beine dürfen nicht mehr als 30° unter der Horizontalen sein.

Familie 3- Leg Circle

- Alle Elemente müssen mit einer vollen Rotation der Beine gezeigt werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Flair	<ul style="list-style-type: none"> • Die Startposition muss von einer Liegestützposition mit einem freien Stütz auf beiden Händen ausgehen. • Rotation des Körpers im Stütz auf den Händen (eine nach der anderen)
Helicopter	<ul style="list-style-type: none"> • Das Element startet, wenn das führenden Bein das andere Bein kreuzt. • Der Beinkreis muss auf dem Rücken gezeigt werden. • Die Drehung muss mindestens zu $\frac{3}{4}$ ausgeführt werden. • Die Endposition muss mit der Startposition identisch sein. • Bei einer $\frac{1}{2}$ Drehung muss die Endposition gegenüber der Startposition liegen.

Gruppe B

Familie 4- Dynamic Jumps

- Für Einzel männlich verpflichtend: mindestens 1 Element dieser Familie muss gezeigt werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Air turn	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Füße landen gemeinsam.
Free Fall	<ul style="list-style-type: none"> • Hände und Füße müssen zeitgleich landen.
Gainer	<ul style="list-style-type: none"> • Hände und Füße müssen zeitgleich landen.
Butterfly	<ul style="list-style-type: none"> • Der Körper darf nicht mehr als 45° über oder unter der Horizontalen sein.
Off Axis	<ul style="list-style-type: none"> • Der Körper darf 45° über der Horizontalen nicht überschreiten.

Familie 5- Form Jump

Base Name	Minimal Kriterien
Tuck	<ul style="list-style-type: none"> • Hockposition muss mindestens mit den Knien auf Hüfthöhe gezeigt werden.
Cossack	<ul style="list-style-type: none"> • Cossackposition muss mindestens parallel zum Boden gezeigt werden.
Pike	<ul style="list-style-type: none"> • Pikeposition muss mindestens parallel zum Boden gezeigt werden.

- Straddle
- Straddleposition muss mindestens parallel zum Boden gezeigt werden.

Familie 6- Split Leap/Jump

- Alle Elemente müssen mit einem Winkel von mindestens 170° gezeigt werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Scissors Kick	<ul style="list-style-type: none"> • Führendes Bein mindestens parallel zum Boden • Scherposition muss in der Flugphase gezeigt werden
Scissors Leap	<ul style="list-style-type: none"> • Führendes Bein mindestens 45° zum Boden • Scherposition muss in der Flugphase gezeigt werden
Switch Split Leap	<ul style="list-style-type: none"> • Führendes Bein mindestens parallel zum Boden • Scherposition muss in der Flugphase gezeigt werden
Sagital Split	<ul style="list-style-type: none"> • Körperorientierung zum Vorderbein

Gruppe C

Familie 7- Turns

- Alle Elemente müssen mit Drehung in die gleiche Richtung des Stützbeins durchgeführt werden (en dedans).
- Alle Elemente müssen ohne „hopping“ gezeigt werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Turn	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Drehungen müssen auf dem Fußballen ausgeführt werden (ohne Verlust des Bodenkontaktes, kein “hopping”).
Horizontal Turn	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Drehungen müssen auf dem Fußballen ausgeführt werden (ohne Verlust des Bodenkontaktes, kein “hopping”). • Das angehobene Bein darf nicht tiefer als 15 ° unter der Horizontalen sein.

Familie 8- Flexibility

- Alle Elemente dürfen nicht von Einzel männlich gezeigt werden.
- Alle Elemente müssen mit einem Winkel von mindestens 170° gezeigt werden.

Base Name	Minimal Kriterien
Vertical Split	<ul style="list-style-type: none"> • Das Stützbein muss sich in vertikaler Position befinden. • Das Stützbein darf den Boden nicht verlassen.
Illusion	<ul style="list-style-type: none"> • Komplette (volle) Rotation des freien Beines.
Balance	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Drehungen müssen auf dem Fußballen ausgeführt werden. • Komplette (volle) Rotation des angehobenen Beines.

2.3.5 Abzüge

Kategorie	Grund
Alle Kategorien	Weniger als 5 Familien
	Mehr als 2 Schwierigkeitselemente aus derselben Familie (Base name)
	Mehr als 9 bzw. 8 Elemente
	Mehr als 3 Schwierigkeitselemente in einer Push up -und/oder Splitposition Landung (<i>IM: keine Landung in einer Splitposition erlaubt</i>)
	Wiederholung eines Schwierigkeitselements
Einzel männlich	Mehr als 2 Landungen in der wenson position
	Fehlen der Familie 4 (Gruppe B)
	Zeigen von Elementen der Familie 7 (Gruppe C)
	Zeigen von Elementen, die in der Splitposition landen (Gruppe B)

Einzel Kombination von mehr als 3 Elementen
männlich/
weiblich

Paar/ Trio/ Kombination von mehr als 2 Elementen
Gruppe

Kapitel 3 Aerobic Dance (AD)

3.1 Allgemeine Bestimmungen

AD ist eine Gruppenchoreografie (6-12 Sportler*innen, beliebige Komposition) unter Verwendung der Aerobic Grundschr tte und Armbewegungen im Dance Stil zur Musik. Die  bung muss ein **THEMA** haben, das sich in der Choreografie ausdr cken muss. Eine Dance- bung muss **32-64 counts** eines **zweiten Stils** (jeder Tanzstil ist erlaubt) beinhalten, der sich von der restlichen Choreografie unterscheidet. Einer der wichtigen Aspekte ist die Synchronit t aller Sportler*innen als Einheit.

Akrobatik- und/oder Schwierigkeitselemente sind erlaubt, bekommen aber keinen Wert.

Musik

- Jeder Musikstil (weltber hmte oder bekannte Musik wird empfohlen) ist erlaubt.

Kleiderordnung

- Athletisches Erscheinungsbild
- Durchgehender Anzug oder zweiteiliges Trikot (Hosen, lange Leggings, Shorts und Oberteile) ist erlaubt.
- Die Unterw sche darf nicht gesehen werden.
- Die Kleidung kann zwischen den Mitgliedern unterschiedlich sein, sollte aber ein harmonisches Erscheinungsbild abgeben.
- Zu gro e (lose) Kleidung ist nicht erlaubt.
- Der Teilnehmer muss (st tzende) Aerobic- oder Sportschuhe tragen.
- Die Haare m ssen am Kopf fixiert sein.
- Zusatzartikel (Rohre, St cke, B lle etc.) und Zubeh r (G rtel, Hosentr ger, Bands usw.) sind nicht erlaubt.
- Kleidung mit Darstellungen von Krieg, Gewalt oder religi sen Themen ist verboten.
- F r M nner sind Pailletten nicht erlaubt
- Ein Rock, der nicht weiter als bis zum Beckenbereich  ber dem Trikot, der Strumpfhose oder der Ganzanzug ist erlaubt (wie in der Rhythmischen Sportgymnastik).
- Der Stil des Rocks (Schnitt oder Verzierungen) ist frei, aber der Look eines Ballett-Tutu ist verboten.
- K rperbemalung ist nicht erlaubt.
- Es sind nur hautfarbene Tapes erlaubt.
- Trikots, die  berwiegend hautfarben sind, sind nicht erlaubt (um den Eindruck von „Nacktheit“ zu verhindern).

Collaboration

- Minimum von 3 collaborations in der gesamten Übung

3.2 Oberkampfrichter*in

3.2.1 Funktion

Zusätzliche zu den allgemeinen OK-Aufgaben (s. Kapitel 1.1) kommen AD-spezifische Aufgaben hinzu.

Akrobatische Elemente

Die Übung kann Bewegungen anderer Disziplinen enthalten, die gut in die Choreographie integriert sind.

Erwachsene/ Junior*innen: kein Limit eines einzelnen akrobatischen Elements

Nachwuchs/ Jugend: keine Wiederholung (einschließlich Variationen). Wenn alle 6-12 Sportler*innen das akrobatische Element zeigen, muss dies das gleiche Element zur gleichen Zeit sein.

Kombination von akrobatischen Elementen

Erwachsene/ Junior*innen: Maximal 2 akrobatische Elemente in Kombination (Set) dürfen gezeigt werden, aber zur gleichen Zeit.

Kombinationen von 2 akrobatischen Elementen (A + A) dürfen in der Übung 3x bei Erwachsenen bzw. 2x bei Junior*innen gezeigt werden.

Beispiele: Radwende+ Flic Flac= kein Abzug Radwende+ Flic Flac+Salto = Abzug

Nachwuchs/ Jugend: **Keine** Kombination von Akrobatischen Elementen erlaubt

Verbotene Elemente

Verbotene Elemente sind nicht erlaubt

Verbotene Collaboration

Pyramiden während einer Collaboration dürfen 2 Personen, die aufeinander stehen, nicht überschreiten.

3.2.2 Kriterien und Abzüge

0,2	Präsentationsfehler
0,2 jedes Kriterium	Kleidung

0,2	Zeitüberschreitung
0,5	Zeitfehler
0,5	Verspätetes Erscheinen auf der WK-Fläche (20 Sek.)
0,5 jedes Mal	Verbotene Kollaboration (Höhe der Pyramide)
0,5 jedes Mal	Verbotene Elemente
0,5 jedes Mal	Zeigen von Schwierigkeits- und Akrobatikelementen
0,5 jedes Mal	Mehr als 3 Kollaborationen
0,5 jedes Mal	Unterbrechung der Übung zwischen 2 und 10 Sek.
2,0	Unterbrechung der Übung länger als 10 Sek.
2,0	Themen, die der Olympic Charter oder/und dem Code of Ethics widersprechen
Verwarnung	Aufenthalt in verbotenen Zonen
Verwarnung	Unangebrachtes Benehmen/Verhalten
Verwarnung	Falsche Bekleidung bei der Siegerehrung
Disqualifikation	Walk over
Disqualifikation	Ernsthafter Verstoß gegen die Vorschriften/Statuten

3.3 A-Note (artistry)

(siehe auch Kapitel 2.1)

3.3.1 Funktion

Das A-Kampfgericht bewertet alle Komponenten der Choreografie,

- die perfekt mit Musik und Thema zusammenpassen.
- um eine sportliche Übung in eine künstlerische Leistung mit kreativen und einzigartigen Eigenschaften zu verwandeln.
- indem die Besonderheit des Aerobicturnens im Dance Stil zum Tragen kommt.

3.3.2 Komponenten der Choreografie

Komponenten der Komposition

- AMPs im Dance Stil (einschließlich 2nd style)

- Übergänge/ Verbindungen (links)
- Partnerstellen/ Zusammenarbeit (partnerships/collaborations)
- Schwierigkeitsgrad der akrobatischen Elemente (optional)

Thema

- Die Übung muss ein „THEMA“ haben.
- Es sollte der Choreographie eine Geschichte geben. Nicht nur mit der Kleidung, sondern auch mit den Bewegungen (Schritten) und der Musik (die sportliche Art respektierend). Das Team muss die Choreografie als Einheit präsentieren.

AMP Sequenzen im Dance Stil

- Der ganze Körper und Kopf sollen genutzt werden wie in einem Tanz.
- Keine „roboterartigen“ Bewegungen
- Der Körper muss während der Übung unter Kontrolle sein und Variationen von Bewegungen zeigen.

Zweiter Stil (2nd style)

- Die Übung muss **32-64 Counts** eines zweiten Stils beinhalten, der sich von der restlichen Choreographie unterscheidet.
- Jeder Tanzstil ist erlaubt.
- Sollte gut integriert und nicht separiert von der Choreographie sein.

Formationen

- Die Choreographie muss eine Vielfalt von Wechseln der Formationen mit oder ohne Step zeigen.

3.3.3 Kriterien

Zusammensetzung A-Note

KOMPOSITON: (6,0 Punkte)

- | | | |
|-----|-------------------------------|-------------------|
| 1. | Musik | (max. 2,0 Punkte) |
| 1.1 | Auswahl / Struktur / Qualität | |
| 2. | Dance Inhalt | (max. 2,0 Punkte) |
| 2.1 | Anzahl der AMP | (1,0 Punkte) |
| 2.2 | Qualität – Vielfalt der AMP | (1,0 Punkte) |
| 3. | Genereller Inhalt | (max. 2,0 Punkte) |

- 3.1 Komplexität / Vielfalt (1,0 Punkte)
- 3.2 Flächennutzung (1,0 Punkte)

DARSTELLUNG: (4,0 Punkte)

- 4. **Künstlerische Note** (max. 2,0 Punkte)
 - 4.1. Aufbau der Choreographie (1,0 Punkte)
 - 4.2. Musikalität (1,0 Punkte)
- 5. **Präsentation** (max. 2,0 Punkte)
 - 5.1 Präsentation / Qualität der Bewegungen (2,0 Punkte)

Skala

Kriterium		Basis	Schwach				Befriedigend		Gut		Sehr gut		Excellent	Gesamt
			0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9		
Musik	Auswahl/Arrangement	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0
Dance Inhalt	Anzahl AMP	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Qualität AMP		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Genereller Inhalt	Komplexität	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Flächennutz.		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Künstlerische Note	Aufbau Choreo.	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Musikalität		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
	Präsentation	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0

➤ Niveaustufen

Level	Punkte	Die Übung zeigt:
herausragend	2,0	ein hervorragendes Niveau/ Level
sehr gut	1,8- 1,9	ein hohes Niveau/ Level
gut	1,6- 1,7	ein durchschnittliches Niveau/ Level
befriedigend	1,4- 1,5	ein geringes Niveau/ Level
schwach	1,0- 1,3	ein inakzeptables Niveau/ Level

➤ Referenzbereich

gesamte A-Note	Übung
9,6- 10,0	eine hervorragende Übung
9,0- 9,5	sehr gute Übung
8,0- 8,9	gute Übung
7,0- 7,9	befriedigende Übung
6,0 - 6,9	schwache Übung
5,0 - 5,9	inakzeptable Übung

3.4 B- Note (execution)

(siehe auch Kapitel 2.2)

Alle Bewegungen müssen mit höchster Präzision (Perfektion) ausgeführt werden. Jede Abweichung wird von 10,0 Punkten in Schritten von 0,1 Punkten abgezogen. Die/der Wettkämpfer*in mit dem größten Fehler/der schwächsten Ausführung wird bewertet.

Folgende Aspekte werden bewertet:

- Synchronität
- Technik der AMPs (inklusive dem „2. Stil“)
- Übergänge & Verbindungen
- Partnerarbeit: Collaborations und Interaktionen

3.4.1 Funktion

Das B-Kampfgericht bewertet die technischen Fähigkeiten der gesamten Übung vom Anfang bis zum das Ende der folgenden Bewegungen (einschließlich Start- / Endpositionen):

- Synchronität

- Schritttechnik
- Übergänge & Verbindungen
- Partnerarbeit: Collaborations und Interaktionen

Fehler

1. **Kleiner Fehler:** geringfügige Abweichung von der perfekten Ausführung
2. **Mittlerer Fehler:** signifikante Abweichung von der perfekten Ausführung
3. **Großer Fehler:** falsche Technik / Berühren des Bodens
4. **Sturz:** ohne Kontrolle auf den Boden fallen/ mehrere touches/ungewollte Bodenberührungen

Mehrere Fehler werden addiert - der **maximale Abzug ist - 0,8 pro Element**

3.4.2 Kriterien und Abzüge für die Choreografie

Ausführung

Bewertet wird die perfekte Ausführung mit maximaler Präzision während der Ausführung von Dance Sequenzen, Übergänge und Partnerarbeit.

Kriterium	klein	mittel	groß	Sturz
Start- und Endposition	0,1	0,3		1,0
Dance Sequenzen (jede 8count- Einheit)	0,1	0,3		1,0
Übergänge/ Verbindungen (jedes Mal)	0,1	0,3	0,5	1,0
Partnerarbeit (jedes Mal)	0,1	0,3	0,5	1,0

Synchronität (keine Beschränkung)

Die Bewegungen müssen zeitgleich oder im Kanon gezeigt werden.

Alle Bewegungen müssen von allen Sportler*innen mit identischer Bewegungsweite, der selben Bewegungsqualität und mit präzisiertem Timing gezeigt werden.

AMPs im Dance Stil	0,1 pro Sequenz
Schwierigkeits-/Akrobatische Elemente, Übergänge, Partnerstellen	0,1 (jedes Mal)

Kapitel 4 Aerobic Step (AS)

4.1 Allgemeine Bestimmungen

AS ist eine Gruppenchoreografie (8 Teilnehmer*innen, beliebige Komposition), unter Verwendung der aeroben Grundschritte und Armbewegungen mit einem Stepbrett zur Musik. Die Übung darf **KEINE** Schwierigkeits- und Akrobatikelemente enthalten. Die Choreographie muss ein „THEMA“ haben das sich in der Choreographie ausdrücken muss. Während der Übung muss das Step maximal genutzt werden, indem Bewegungen auf/an den Steps mit Aerobic Basic Steps in Kombination mit Armbewegungen durchgeführt werden.

Musik

- Jeder Musikstil ist erlaubt (weltberühmte oder bekannte Musik wird empfohlen).

Kleiderordnung

- Athletisches Erscheinungsbild.
- Durchgehender Anzug oder zweiteiliges Trikot (Hosen, lange Leggings, Shorts und Oberteile) ist erlaubt.
- Die Unterwäsche darf nicht gesehen werden.
- Die Kleidung kann zwischen den Mitgliedern unterschiedlich sein, sollte aber ein harmonisches Erscheinungsbild abgeben.
- Zu große (lose) Kleidung ist nicht erlaubt.
- Der Teilnehmer muss (stützende) Aerobic- oder Sportschuhe tragen.
- Die Haare müssen am Kopf fixiert sein.
- Zusatzartikel (Rohre, Stöcke, Bälle etc.) und Zubehör (Gürtel, Hosenträger, Bands usw.) sind nicht erlaubt.
- Kleidung mit Darstellungen von Krieg, Gewalt oder religiösen Themen ist verboten.
- Für Männer sind Pailletten nicht erlaubt.
- Ein Rock, der nicht weiter als bis zum Beckenbereich über dem Trikot, der Strumpfhose oder den Ganzanzug reicht, ist erlaubt (wie in der Rhythmischen Sportgymnastik).
- Der Stil des Rocks (Schnitt oder Verzierungen) ist frei, aber der Look eines Ballett-Tutu ist verboten.
- Körperbemalung ist nicht erlaubt.
- Es sind nur hautfarbene Tapes erlaubt.
- Trikots, die überwiegend hautfarben sind, sind nicht erlaubt. (um den Eindruck von „Nacktheit“ zu verhindern).

Collaboration

- Maximum von 3 collaborations in der gesamten Übung

4.2 Oberkampfrichter*in

4.2.1 Funktion

Zusätzlich zu den allgemeinen OK-Aufgaben (s. Kapitel 1.1) kommen AS-spezifische Aufgaben hinzu.

Verbotene Elemente sind:

- Das Bauen (Stapeln) der Steps ist nicht erlaubt, außer wenn es in der Endpose, enthalten ist
- Das durch/in die Luft Werfen/Kicken von Steps zu anderen Teilnehmer*innen.
- Jedes Schwierigkeits-/Akroelement.
- Das Springen von einem Step zum anderen.
- Verbotene Elemente sind nicht erlaubt.

Verbotene Collaboration

- Pyramiden während einer Collaboration dürfen die Höhe von 2 Personen, die aufeinander stehen, nicht überschreiten (s. allg. Vorschriften).

4.3 Kriterien und Abzüge

0,2	Präsentationsfehler
0,2 jedes Kriterium	Kleidung
0,2	Zeitüberschreitung
0,5	Zeitfehler
0,5	Verspätetes Erscheinen auf der WK-Fläche (20 Sek.)
0,5 jedes Mal	Verbotene Kollaboration (Höhe der Pyramide)
0,5 jedes Mal	Verbotene Elemente
0,5 jedes Mal	Zeigen von Schwierigkeits- und Akrobatikelementen
0,5 jedes Mal	Mehr als 3 Kollaborationen
0,5 jedes Mal	Unterbrechung der Übung zwischen 2 und 10 Sek.

2,0	Unterbrechung der Übung länger als 10 Sek.
2,0	Themen, die der Olympic Charter oder/und dem Code of Ethics widersprechen
Verwarnung	Aufenthalt in verbotenen Zonen
Verwarnung	Unangebrachtes Benehmen/Verhalten
Verwarnung	Falsche Bekleidung bei der Siegerehrung
Disqualifikation	Walk over
Disqualifikation	Ernsthafter Verstoß gegen die Vorschriften/Statuten

4.4 A-Note (artistry)

(siehe auch Teil 2.1)

4.4.1 Funktion

Die A-Kampfrichter*innen bewerten alle Komponenten der Choreografie, die perfekt mit Musik und Thema zusammenpassen, um eine sportliche Übung in eine künstlerische Leistung mit kreativen und einzigartigen Eigenschaften zu verwandeln, indem die Besonderheit des Aerobicturnens und Aerobic Step respektiert wird.

4.4.2 Komponenten der Choreografie

Eine AS Übung sollte beinhalten:

- Step Handlungen mit unterschiedlichen Orientierungen und Herangehensweisen an das Step
- Formationsänderungen und andere Möglichkeiten, das Step von einem Ort zum anderen zu tragen
- Partnerarbeiten (Collaborations) zwischen den Sportler*innen der Gruppe und der Steps

(Position der Steps, Verwendung der Steps).

Die Bewegungen müssen für das Step geeignet sein und beziehen ein Maximum an Schritten mit weniger Choreografie in der Standposition ein.

Thema

Die Übung muss ein „THEMA“ haben. Es sollte der Choreografie eine Geschichte geben. Nicht nur mit der Kleidung, sondern auch mit den Bewegungen (Schritten) und Musik (die sportliche Art respektierend). Das Team muss die Choreografie als Einheit präsentieren.

Schritte

- Zeigen der Grundschrirte (Step-up/Step-down, V-Step, Knee-Lifts, Kick, Step-Touch, Tap-up/Tap-down, Turn Step, Over the Top, Lunge, etc.) während der Übung in Kombination mit Armbewegungen. Dies bedeutet nicht, dass die Wiederholungen des gleichen Schritts wie im Fitnesskurs gezeigt werden. Während der gesamten Übung muss eine Vielzahl von Schritten demonstriert werden

Es muss ein Minimum von **9 Step-Sets** mit Variationen von Step-Schritten während der Übung gezeigt werden (einschließlich des fortlaufenden 3er Blocks).

Fortlaufender 3er Block

- Die Übung muss 3 fortlaufende AMP-Sets (24-Counts) beinhalten, die von allen Teilnehmern am eigenen Step durchgeführt werden, ohne die Steps zu bewegen. Dies wird wie der Block von AMPs bewertet.

Formationen

- Die Choreografie muss eine Vielfalt von Wechseln der Formationswechseln mit oder ohne Step zeigen.

4.4.3 Kriterien

- Das A-Kampfgericht bewertet die folgenden Kriterien anhand der bereitgestellten Skala.
- Die gesamte A-Note beträgt 10,0 Punkte.

Zusammensetzung A-Note

KOMPOSITON: (6,0 Punkte)

- | | | |
|-----|-------------------------------|-------------------|
| 1. | Musik | (max. 2,0 Punkte) |
| 1.1 | Auswahl / Struktur / Qualität | |
| 2. | Step Inhalt | (max. 2,0 Punkte) |
| 2.1 | Anzahl der AMP | (1,0 Punkte) |
| 2.2 | Qualität – Vielfalt der AMP | (1,0 Punkte) |

- 3. **Genereller Inhalt** (max. 2,0 Punkte)
- 3.1 Komplexität / Vielfalt (1,0 Punkte)
- 3.2 Flächennutzung (1,0 Punkte)

DARSTELLUNG: (4,0 Punkte)

- 4. **Künstlerische Note** (max. 2,0 Punkte)
- 4.1. Aufbau der Choreographie (1,0 Punkte)
- 4.2. Musikalität (1,0 Punkte)

- 5. **Präsentation** (max. 2,0 Punkte)
- 5.1 Präsentation / Qualität
der Bewegungen (2,0 Punkte)

Skala

Kriterium		Basis	Schwach				Befriedigend		Gut		Sehr gut		Ex- cel- lent	Ge- samt
			0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9		
Musik	Auswahl/ Arrange- ment	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0
Step Inhalt	Anzahl AMP	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Qualität AMP		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Gene- reller Inhalt	Komple- xität	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Flächen- nutz.		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
Künstle- rische Note	Aufbau Choreo.	+1,0	0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	2,0
	Musika- lität		0,0		0,1		0,2		0,3		0,4		0,5	
	Präsen- tation	+1,0	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	2,0

➤ Niveaustufen

Level	Punkte	Die Übung zeigt:
herausragend	2,0	ein hervorragendes Niveau/ Level
sehr gut	1,8- 1,9	ein hohes Niveau/ Level
gut	1,6- 1,7	ein durchschnittliches Niveau/ Level
befriedigend	1,4- 1,5	ein geringes Niveau/ Level
schwach	1,0- 1,3	ein inakzeptables Niveau/ Level

➤ Referenzbereich:

gesamte A-Note	Übung
9,6- 10,0	eine hervorragende Übung
9,0- 9,5	sehr gute Übung
8,0- 8,9	gute Übung
7,0- 7,9	befriedigende Übung
6,0- 6,9	schwache Übung
5,0- 5,9	inakzeptable Übung

4.5 B- Note (execution)

(siehe Kapitel 2.2)

Alle Bewegungen müssen mit höchster Präzision (Perfektion) ausgeführt werden. Jede Abweichung wird von 10,0 Punkten in Schritten von 0,1 Punkten abgezogen. Der Sportler/ Die Sportlerin mit dem größten Fehler/der schwächsten Ausführung wird bewertet.

4.5.1 Funktion

Die B-Kampfrichter*innen bewerten die technischen Fähigkeiten der gesamten Übung vom Anfang bis zum das Ende der folgenden Bewegungen (einschließlich Start- / Endpositionen):

1. Synchronisation (Schlüssel zu AD)
2. Schritttechnik
3. Übergänge & Verbindungen
4. Partnerarbeit: Collaborations und Interaktionen
5. Platzierung der Steps auf dem Boden/der Fläche.

Fehler

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Kleiner Fehler: | geringfügige Abweichung von der perfekten Ausführung |
| 2. Mittlerer Fehler: | signifikante Abweichung von der perfekten Ausführung |
| 3. Großer Fehler: | falsche Technik / Berühren des Bodens |
| 4. Sturz: | ohne Kontrolle auf den Boden fallen/ mehrere touches /ungewollte Bodenberührungen |

4.5.2 Kriterien und Abzüge für die Choreografie

Ausführung

Perfekte Ausführung mit maximaler Präzision von Step-Sequenzen, Übergängen und Partnerarbeit

Kriterium	klein	mittel	groß	Sturz
Start- und Endposition	0,1	0,3		1,0
Step Sequenzen (jede 8count- Einheit)	0,1	0,3		1,0
Übergänge/ Verbindungen (jedes Mal)	0,1	0,3	0,5	1,0
Partnerarbeit (jedes Mal)	0,1	0,3	0,5	1,0
Handhabung des Steps				1,0

Synchronität (keine Beschränkung)

Die Bewegungen müssen zeitgleich oder im Kanon gezeigt werden.

Alle Bewegungen müssen von allen Sportler*innen mit identischer Bewegungsweite, derselben Bewegungsqualität und mit präzisiertem Timing gezeigt werden.

Step- AMPs	0,1 (jedes Mal)
Alle anderen Bewegungen	0,1 (jedes Mal)