

Anforderung Schwierigkeiten

- In die Wettkampfübung müssen verpflichtend drei Elemente aus möglichen 5 Bereichen eines vorgegebenen Elementepools integriert werden. Diese verpflichtenden Elemente müssen aus drei verschiedenen Bereichen gewählt werden.
- Optional können bis zu 2 weitere, beliebige Elemente (nicht zwingend aus dem Elementepool) geturnt werden, die den vorgegebenen Maximalwert für die jeweilige Altersklasse (AK) nicht überschreiten dürfen.
- Elemente dürfen nicht wiederholt werden, Familien aber schon. Eine Beschränkung von Landungen und Bodenelementen gibt es nicht. Die Kombination von Elementen ist nicht erlaubt.

Elementepool AeroBasic					
Pflicht: mindestens 3 Elemente aus diesen 5 Elementebereichen	Bereich	9-11	AK 12-14	AK 15-17	AK 18
	1	<ul style="list-style-type: none"> • Push up (A 101) • Wenson push up (A 102) 	<ul style="list-style-type: none"> • Push up (A 101) • Wenson push up (A 102) • Helicopter (A 334) 	<ul style="list-style-type: none"> • Push up (A 101) • Wenson push up (A 102) • Helicopter (A 334) 	<ul style="list-style-type: none"> • Push up (A 101) • Wenson push up (A 102) • Helicopter bis max. 1/1 turn (A 334, A 336)
	2	<ul style="list-style-type: none"> • L-Support (A 202) • Straddle Support (A 212) 	<ul style="list-style-type: none"> • L-Support bis max. 1/1 turn (A 202, A 204) • Straddle Support bis max. 1/1 turn (A 212, A 214) 	<ul style="list-style-type: none"> • L-Support bis max. 1/1 turn (A 202, A 204) • Straddle Support bis max. 1/1 turn (A 212, A 214) 	<ul style="list-style-type: none"> • L-Support bis max. 1/1 turn (A 202, A 204) • Straddle Support bis max. 1/1 turn (A 212, A 214)
	3	<ul style="list-style-type: none"> • Tuck jump (B 502) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tuck jump bis max. 1/1 turn (B 502, B 504) • Cossack jump (B 533) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tuck jump bis max. 1/1 turn (B 502, B 504) • Cossack jump (B 533) • Cossack jump turn to split (B 544) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tuck jump bis max. 1/1 turn (B 502, B 504) • Cossack jump bis max. 1/1 (B 533, B 535) • Cossack jump turn to split (B 544)
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Air turn (B 403) 	<ul style="list-style-type: none"> • Air turn (B 403) • Split jump (B 664) 	<ul style="list-style-type: none"> • Air turn (B 403) • Split jump (B 664) • Split jump to split (B 675) 	<ul style="list-style-type: none"> • Air turn (B 403) • Split jump (B 664) • max. 1/1 turn Split jump to split (B 675, B 676)
	5	<ul style="list-style-type: none"> • 1/1 turn en dehors oder en dedans (C 701, C 702) • Split through (C 802) • Vertical split (C 811) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1/1 turn en dehors oder en dedans (C 701, C 702) • Illusion (C 724) • Split through (C 802) • Vertical split (C 811) 	<ul style="list-style-type: none"> • bis max. 2/1 turn en dehors oder en dedans (C 701, C 702, C 703, C 704) • Illusion (C 724) • Split through (C 802) 	<ul style="list-style-type: none"> • bis max. 2/1 turn en dehors oder en dedans (C 701, C 702, C 703, C 704) • Illusion (C 724) • Split roll (C 803)
Maximalwert der optionalen Elemente		0,1 bis 0,3	0,1 bis 0,4	0,1 bis 0,5	0,1 bis 0,6

