

**FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE GYMNASTIQUE**

GEGRÜNDET 1881



**CODE OF POINTS
2021-2024**



SPORTAKROBATIK

Gültig ab Januar 2021

Präambel

Das technische Komitee der Sportakrobatik der FIG ist erfreut, den bestätigten Code of Points, die ab dem 1. Januar 2021 in Kraft treten, zu präsentieren. Der CoP wurde in Übereinstimmung mit allgemeingültigen Regeln der FIG, den technischen Regeln der FIG sowie den technischen Regeln der Sportakrobatik erstellt. Die Kampfrichterregeln der FIG als auch die speziellen Kampfrichterregeln für die Sportakrobatik sind ebenfalls wichtige Grundlagen, die den CoP beeinflussen. Die angepassten und erweiterten Schwierigkeitstabellen werden getrennt veröffentlicht, sind aber in den Code of Points integriert.

Nach Rücksprache mit Experten der Sportakrobatik während verschiedener Treffen im letzten Wettkampfzyklus wurden die Regeln geändert. Dabei wurde aber speziell der Wunsch respektiert und ein Regelwerk geschaffen, dass stabil und ohne tiefgreifende Veränderungen ist. Insofern beeinflusst der vorliegende CoP die Vorbereitung der Athleten nicht substantiell. Aufbauend auf dem Regelwerk des letzten Zyklus, vereinfachen die vorgenommenen Änderungen das Regelwerk, damit es noch besser verstanden werden kann.

Aufbauend auf den Erfahrungen des vorangegangenen Zyklus wurde das Bewertungssystem für den CoP verändert. Die Veränderungen reflektieren das allgemeine Verständnis, dass der Ausführungswert den wichtigsten Aspekt einer Übung darstellen soll.

Alle Aspekte der Bewertung der Artistik wurden auf das Sorgfältigste überarbeitet. Die Kriterien wurden auf das Wesentliche reduziert und die Bewertungsmethoden vereinfacht. Begriffsdefinitionen wurden, wo es nur ging, an die anderen turnerischen Disziplinen angepasst.

Anmerkungen

Bei der Neustrukturierung des Code of Points für den Wettkampfzyklus 2021 – 2024 wurde darauf geachtet, die Philosophie der Begründer der akrobatischen Gymnastik, der heutigen Sportakrobatik, beizubehalten. Es sind neue Systeme vorgeschlagen worden, die auf bisherigen guten Erfahrungen beruhen und die Kreativität, Schwierigkeit und die Arbeit der Trainer und Sportler berücksichtigen. Die Veränderungen sollen Neueinsteigern ermöglichen, sich schnell auf ein hohes sportliches Niveau zu entwickeln sowie zuversichtlich und sicher an internationalen Wettkämpfen neben den schon erfahrenen Sportlern teilzunehmen.

Der Code of Points respektiert und schätzt die Beiträge seiner Mitgliederverbände, der kontinentalen Komitees, Trainerexperten, Kampfrichter und erfahrenen Sportler bei der Modifizierung der Wettkampf- und Kampfrichterregeln.

Alle Mitglieder der Technischen Kommission der Sportakrobatik bei der FIG (2017 - 2020) haben ihren Beitrag zur Verbesserung des Code of Point geleistet. Hierzu gehörten:

Ms Rosy Taeymans	BEL	Präsidentin
Ms Nikolina Hristova	BUL	Vizepräsidentin
Mrs Irina Nikitina	RUS	Vizepräsidentin
Mr Karl Wharton	GBR	Sekretär
Ms Wieslawa Milewska	POL	Mitglied
Mr Yuriy Goliak	UKR	Mitglied
Mr Frank Böhm	GER	Mitglied
Ms. May Miller	ISR	Athletenvertreterin

Für ihre Unterstützung dankt die technische Kommission der Sportakrobatik:

Die Leitung und Unterstützung des FIG-Präsidenten, Morinari Watanabe, wird ausdrücklich geschätzt. Seine Hinweise und sein Drängen auf eine fortschreitende Entwicklung der einzelnen Disziplinen waren unschätzbar für den Fortschritt, den wir in den letzten vier Jahren erreicht haben.

Des Weiteren muss die Unterstützung des Generalsekretärs, André Gueisbühler (bis 2018) und Nicolas Buompane (seit 2019) erwähnt werden. Ganz besonders die Leitung Steve Butchers (technischer Koordinator) und die Hilfe unseres Sportmanagers Mr Rui Vinagre sind hervorzuheben. Die Großzügigkeit der Technischen Präsidenten der anderen gymnastischen Disziplinen und deren weitreichendes Wissen sowie die Anregungen von Trainern während der Runden Tische ermöglichte die Gestaltung dieses Code of Points. Gleichzeitig bedanken wir uns für die Beiträge der verschiedenen FIG – Kommissionen, die eine Angleichung der Wettkampfregeln der verschiedenen Disziplinen ermöglichten.



Rosy Taeymans
Präsidentin des technischen Komitees der Sportakrobatik

Inhaltsverzeichnis

ANMERKUNGEN.....	3
INHALTSVERZEICHNIS.....	4
EINFÜHRUNG	6
1.TEIL	7
ABSICHTEN UND ZIELE.....	7
ARTIKEL 1: ABSICHTEN UND ZIELE.....	7
2.TEIL	8
DISZIPLINEN UND WETTKÄMPFE	8
ARTIKEL 2: CHARAKTER DER DISZIPLINEN UND WETTKÄMPFE.....	8
3.TEIL	9
ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN	9
ARTIKEL 3: VERWALTUNG VON WETTKÄMPFEN.....	9
ARTIKEL 4: BERUFUNGSGERICHT	9
ARTIKEL 5: DIE SUPERIOR JURY (SJ)	9
ARTIKEL 6: RECHTE UND PFLICHTEN DER WETTKÄMPFER.....	10
ARTIKEL 7: RECHTE UND PFLICHTEN DER TRAINER.....	12
4.TEIL	14
KAMPFRICHTER.....	14
ARTIKEL 8: SUPERIOR JURY (SJ).....	14
ARTIKEL 9: ZUSAMMENSETZUNG DER KAMPFGERICHTE	14
ARTIKEL 10:RECHTE UND PFLICHTEN DER AMTIERENDEN KAMPFRICHTER.....	15
ARTIKEL 11:VORSITZENDE DES KAMPFGERICHTS (CJP)	16
ARTIKEL 12:SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER.....	18
ARTIKEL 13:ARTISTIK- UND TECHNIKKAMPFRICHTER.....	19
ARTIKEL 14:KAMPFRICHTERKLEIDUNG	20
5.TEIL	21
STRUKTUR UND AUFBAU DER ÜBUNGEN.....	21
ARTIKEL 15:STRUKTUR DER ÜBUNGEN	21
ARTIKEL 16:LÄNGEN DER ÜBUNGEN	21
ARTIKEL 17:AUFBAU DER ÜBUNGEN	21
ARTIKEL 18:MERKMALE DER BALANCEÜBUNG	22
ARTIKEL 19:SPEZIELLE ANFORDERUNGEN IN DER BALANCEÜBUNG/PAARE	23
ARTIKEL 20:SPEZIELLE ANFORDERUNGEN IN DER BALANCEÜBUNG/DAMENGRUPPEN	24
ARTIKEL 21:ZEITFEHLER FÜR PAARE/GRUPPEN UND INDIVIDUELLE ELEMENTE	26
ARTIKEL 22:MERKMALE DER TEMPOÜBUNG	27
ARTIKEL 23:SPEZIELLE ANFORDERUNGEN FÜR TEMPOÜBUNGEN.....	27
ARTIKEL 24:FEHLER IN TEMPOÜBUNGEN.....	29
ARTIKEL 25:MERKMALE DER KOMBIÜBUNG	29
ARTIKEL 26:SPEZIELLE ANFORDERUNGEN FÜR KOMBIÜBUNGEN.....	29
ARTIKEL 27:DARBIETUNG DER INDIVIDUELLEN ELEMENTE IN ALLEN ÜBUNGEN	30
6.TEIL	31
ARTISTIK.....	31
ARTIKEL 28:ARTISTIK.....	31
ARTIKEL 29:BEZIEHUNG DER PARTNER.....	31

ARTIKEL 30:AUSDRUCK	32
ARTIKEL 31:DARBIETUNG/CHOREOGRAPHIE.....	32
ARTIKEL 32:KREATIVITÄT	33
ARTIKEL 33:MUSIKBEGLEITUNG.....	33
ARTIKEL 34:WETTKAMPFKLEIDUNG (SIEHE ANHANG 5)	33
ARTIKEL 35:ZUBEHÖR UND HILFSMITTEL.....	34
7.TEIL	36
AUSFÜHRUNG UND TECHNISCHE WERTUNG	36
ARTIKEL 36:AUSFÜHRUNG UND TECHNISCHE WERTUNG	36
8.TEIL	37
SCHWIERIGKEIT	37
ARTIKEL 37:SCHWIERIGKEIT	37
ARTIKEL 38:ÜBUNGS UNTERLAGEN.....	37
ARTIKEL 39:NEUE ELEMENTE	39
9.TEIL	40
BEWERTUNG DER ÜBUNGEN	40
ARTIKEL 40:BEWERTUNG DER ÜBUNGEN	40
ARTIKEL 41:WERTE UND WERTUNGEN.....	40
ARTIKEL 42:ABZÜGE VOM GESAMTWERT	41
ARTIKEL 43:ANFECHTUNG VON WERTUNGEN	42
10. TEIL	43
FEHLERTABELLEN UND STRAFEN	43
ARTIKEL 44:STRAFEN DES CJP UND DJ.....	43
ARTIKEL 45:ARTISTISCHES WERTEN.....	44
ARTIKEL 46:TECHNISCHE FEHLER	46
ANHANG 1	50
KAMPFRICHTERRICHTLINIEN FÜR DIE AUSFÜHRUNG	51
ANHANG 2	56
DEFINITION DER ELEMENTE	56
ANHANG 3	59
PROZEDUR DER VERMESSUNG DER ATHLETEN	59
ANHANG 4	63
KURZSCHRIFT	63
ANHANG 5	71
KLEIDUNG	71
ANHANG 6	79
ABKÜRZUNGEN	79

Einführung

1. Der CoP dient als Vertrag zwischen der TC-Akro, den Trainern, Sportlern und Kampfrichtern für die Teilnahme an Akrobatikwettkämpfen. Von Zeit zu Zeit kann es notwendig werden, Klarheit über die Auslegung bestimmter Artikel zu erhalten. Diese werden durch offizielle Rundschreiben, zu denen die Mitgliedsländer Zugang haben, veröffentlicht, so dass alle die notwendigen Informationen erhalten.
2. Im Falle von Widersprüchen zwischen dem Code of Points und den technischen Regeln sind die technischen Regeln ausschlaggebend.
3. Die englische Textausgabe hat bei allen Deutungen des Code of Points Vorrang.
4. Die FIG hat in Übereinstimmung mit den technischen Regeln das Copyright – Recht für alle Veröffentlichungen. In Übereinstimmung mit den gesetzlichen Vorschriften zum Kopierschutz erteilt die FIG die Erlaubnis, den Code of Points aus dem Englischen in andere Sprachen zu übersetzen und zu veröffentlichen. Eine Kopie der Texte in allen genehmigten Sprachen muss der FIG in digitalisierter Form vorliegen.
5. Der Inhalt dieses Regelwerks setzt die Richtlinien des Exekutivkomitees der FIG und seiner Kommissionen um. Der Zweck und die Ziele, die im 1. Teil dargelegt sind, spiegeln die besondere Beachtung wider, die die TC Akro der Formulierung des CoP sowie seinen Grundprinzipien widmet.
6. Die nationalen Verbände können die Regeln für interne Wettkämpfe entsprechend ihren Anforderungen angleichen.
7. Alle kontinentalen Vereinigungen und internationalen Wettkämpfe, die durch die FIG anerkannt sind, müssen die Einhaltung der Regeln, die detailliert in den Technischen Regeln und dem Code of Points aufgeführt sind, überwachen, sofern es keine anderen schriftlichen Informationen von der TC – AKRO gibt.
8. Jegliche Diskriminierung und Behinderung von Sportlern eines Geschlechts, einer Rasse, eines Glaubens oder eines speziellen kulturellen Hintergrundes werden abgelehnt. Allerdings gibt es Altersbeschränkungen für verschiedene Wettkämpfe.
9. Wettkämpfe für behinderte Sportler werden befürwortet und unterstützt.

1. Teil

Absichten und Ziele

Artikel 1: Absichten und Ziele

1. Das vorrangige Anliegen des Code of Points besteht in der Sicherstellung, Inspiration und in der Ermutigung, neue Entwicklungen in allen Bereichen der Sportart voranzutreiben.
2. Der Code of Points sorgt zusammen mit dem Übungskatalog für objektive und einheitliche Mittel der Strukturierung, Organisation und Bewertung aller Sportakrobatik-Wettkämpfe.
3. Die Sportakrobaten und ihre Trainer werden den Code of Points sowie seine dazugehörigen Dokumente als nützliche Richtlinien für die Wettkampfvorbereitung und die Erstellung von Übungen aufnehmen.
4. Mit dem Code of Points wird ein Rahmen für diese Sportart vorgegeben, der Neueinsteigern hilft, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln, welches ihnen ermöglicht, an nationalen und internationalen Meisterschaften teilzunehmen. Darüber hinaus versucht der CoP, eine Anleitung für die ständige Verbesserung der Kenntnisse und Fertigkeiten der Hochleistungssportler, Trainer und Kampfrichter zu geben.
5. Um das Verständnis derjenigen, die mit den verschiedenen turnerischen Disziplinen vertraut sind, zu erhöhen, wurde der Aufbau und die Verwendung von Fachwörtern innerhalb des CoP an den Sprachgebrauch der anderen Disziplinen angeglichen, wo immer sich das als praktikabel erwies.
6. Des Weiteren sorgt der vorliegende Code of Points für leicht verständliche Regeln, die den Zuschauern helfen, den Weltklasseathleten mit Freude zuzusehen.

2. Teil

Disziplinen und Wettkämpfe

Artikel 2: Charakter der Disziplinen und Wettkämpfe
--

Disziplinen

1. Bei Wettkämpfen in der Sportakrobatik gibt es 5 Disziplinen:
 - Damenpaare
 - Herrenpaare
 - Mix Paare (Basis männlich, Oberpartner weiblich)
 - Damengruppen
 - Herrengruppen
2. Man unterscheidet folgende Wettkampftypen:
 - Qualifikationen
 - Mannschaftswettkampf (siehe auch Technische Regeln)
 - Finals
3. Einzelheiten zu den verschiedenen Wettkampftypen, in denen die verschiedenen Disziplinen vertreten sein können, sowie Regeln für die Organisation und Durchführung von Wettkämpfen sind in den allgemeinen Artikeln der technischen Vorschriften der FIG zu finden.
4. Regeln für die Wettkampfteilnahme sind ebenfalls in den technischen Regeln beschrieben. Einige von ihnen werden im Schweißkatalog näher ausgearbeitet. Bestimmungen speziell für die Sportakrobatik sind in den technischen Regeln für die Sportakrobatik enthalten. Dazu gehören:
 - Art des Wettkampfes
 - Struktur und Regeln für die Organisation von Wettkämpfen
 - Gerätenormen
 - Bestimmungen für Aufwärm- und Wettkampfstätten
 - Alter der Teilnehmer
 - Regeln zum Meldeschluss und der Startreihenfolge
 - Prinzipien der Auswahl und Rolle der Kampfrichter
 - Regeln für die Werbung
 - Dopingkontrolle
 - Ethikregeln
 - Bestimmung der Finalisten
 - Festlegung der Mannschaftswertungen
 - Festlegungen bei Punktgleichheit
 - Festlegungen der Platzierungen

3. Teil

Organisation und Durchführung von Wettkämpfen

Artikel 3: Verwaltung von Wettkämpfen

1. Bei allen FIG - Veranstaltungen sollten folgende Offizielle anwesend sein:
 - Vertreter des FIG Exekutiv-Komitees
 - Technische Kommission der Sportakrobatik bei der FIG
 - Berufungsgericht
 - Superior Jury
 - Hauptkampfrichter
 - Schwierigkeitskampfrichter
 - technische Kampfrichter
 - Artistik Kampfrichter
 - Organisationskomitee
 - Sekretariat
 - Medizinisches Personal
 - Technischer Direktor
 - Verantwortlicher für die Wettkampfmatten
 - Ordner
 - technisches Personal
 - Presse

Artikel 4: Berufungsgericht

1. Das Berufungsgericht sichert die Befolgung der FIG – Richtlinien, der technischen Regeln, der Regeln im Umgang mit den Medien und der Öffentlichkeit und anderer FIG – Regeln und Richtlinien.
2. siehe Allgemeine Technische Regeln, Aufgaben des Berufungsgerichts

Artikel 5: Die Superior Jury (SJ)

1. siehe Allgemeine Technische Regeln, Aufgaben der SJ
2. Die SJ überwacht alle Teile eines Wettkampfes, angefangen von den Vorbereitungen bis zum Ende. Das beinhaltet die Aufnahme von Verbindungen zur ausrichtenden Föderation und allen Personen, die in 3.1 aufgelistet sind, die Vorbereitung der Trainings- und Wettkampfausstattung und deren Räumlichkeiten, die Überwachung des Verhaltens der Sportler, Trainer, Kampfrichter und Offiziellen während des Trainings und Wettkampfes, das Organisieren von Seminaren für Kampfrichter sowie die Auswertung des Sportereignisses nach Schließung der Wettkampfstätte.

3. Bei FIG – Veranstaltungen besteht die SJ normalerweise aus dem Präsidenten der TC und den anderen sechs Mitgliedern der TC Akro (siehe auch Spezielle Regeln der verschiedenen Wettbewerbe).
4. Die Mitglieder der SJ dürfen keinerlei Verantwortlichkeiten bei den nationalen Mannschaften während der gesamten Wettkampfperiode übernehmen.
5. Mit Ausnahme von disziplinarischen Sanktionen sind alle Entscheidungen der SJ während des Wettkampfes endgültig. Diese Entscheidungen werden sofort nach dem Wettkampf ausgewertet und nach schweren Bewertungsfehlern der Kampfrichter erfolgt eine Berichtigung.

Verantwortlichkeiten der SJ (zusätzlich zu den in den generellen Technischen Regeln aufgeführt)

6. Die SJ überwacht die Größenvermessung der Athleten, um abzusichern, dass sie nach den Richtlinien, wie sie im Anhang 1 aufgeführt sind, vorstattengeht.
7. Sie benennt einen Vertreter, der während der Nachmessung eines Wettkämpfers anwesend ist, bei dem die Messung strittig war bzw. wenn das medizinische Personal die Anwesenheit aus anderen Gründen anfordert.
8. Die SJ **KANN** den Abbruch oder Neustart einer Übung erlauben, falls ein Fehler im Audiosystem vorliegt bzw. die Musik an der falschen Stelle beginnt.

Artikel 6: Rechte und Pflichten der Wettkämpfer

Rechte der Wettkämpfer

1. Die Teilnehmer dürfen bei jedem Wettkampf nur in einer sportakrobatischen Disziplin starten.
2. Die Bereitstellung sicherer Trainingsstätten, deren Ausstattung mit der während des Wettkampfes vergleichbar ist, muss abgesichert werden.
3. Durch den Trainer und Delegationsleiter werden die Wettkämpfer über den Trainingsplan informiert. Wenigstens eine Trainingseinheit muss auf der Wettkampffläche ermöglicht werden, wenn möglich mit entsprechender Fernsehbeleuchtung.
4. Zum Aufwärmen vor jeder Wettkampfübung wird entsprechend dem Zeitplan eine Einturnmatte mit gleichen Bedingungen wie die Wettkampfmatte (außer Fernsehbeleuchtung) zur Verfügung gestellt. Während des Einturnens sind dabei nicht mehr als 6 Paare oder Gruppen gleichzeitig auf der Matte.
5. Die Teilnehmer dürfen eine Übung wiederholen, wenn diese durch einen nicht von ihnen verschuldeten Fehler nicht beendet werden konnte (z.B. Lichtausfall während der Übung).

Pflichten der Teilnehmer

6. Die Teilnehmer achten dem vorhandenen Statute, technischen und Anti-Doping-Regeln, den Code of Points und den Sportlereid.
7. Sie beachten die entsprechenden Altersregelungen für den jeweiligen Wettkampf, so wie es in den technischen Regeln vorgeschrieben ist.
8. Alle Sportler sind höflich zu den Offiziellen, anderen Sportlern, ihren eigenen und anderen Trainern und Zuschauern. Sie benehmen sich jederzeit angemessen, mit Würde und sportlicher Fairness.
9. Die Kenntnis und das Einhalten der Trainings- und Wettkampfzeiten ist Pflicht.
10. Die Wettkämpfer müssen wenigstens 1 Stunde vor ihrem Start in Wettkampfkleidung bereit sein. Der technische Leiter hat in Absprache mit der SJ die Erlaubnis, aufgrund von Ausfällen anderer Teilnehmer die Startzeit nach vorn zu verlagern.
11. Allen Aufforderungen der Wettkampffoffiziellen ist Folge zu leisten.
12. Das Anbringen von Markierungen auf der Wettkampfmatte zur Unterstützung der Übungen ist nicht gestattet.
13. Die Sportler erscheinen zur Siegerehrung pünktlich und in korrekter Kleidung.
14. Die Sportler erscheinen zur Messung der Körpergröße zur angegebenen Zeit und am entsprechenden Ort.

Strafen

15. Jeglicher Regelverstoß eines Teilnehmers zieht eine Verwarnung oder eine Bestrafung durch den Vorsitzenden der SJ nach sich.
16. Regelverstöße bei der Siegerehrung bzw. absichtliche Missachtung der Regeln zum Auftreten auf dem Podium werden folgende Strafen in Übereinstimmung mit TR nach sich ziehen:
 - Die Medaille und das Preisgeld werden aberkannt.
 - Die Ergebnisliste wird überarbeitet.
 - Die Medaille und das Preisgeld werden entsprechend der neuen Siegerliste vergeben.
17. Bei außergewöhnlichen Umständen, z.B. Krankheit, kann der Vorsitzende der SJ die Abwesenheit eines Sportlers der Siegerehrung ohne Strafe entschuldigen.
18. Eine weitere Regelverletzung irgendeiner Art bewirkt eine Strafe.
19. Wettkämpfer, die nicht zur angegebenen Zeit zur Vermessung erscheinen bzw. diese behindern (d.h. versuchen zu betrügen), indem sie die Anweisungen nicht befolgen oder die versuchen, eine für sie günstige Messung durch irgendwelche andere Mittel zu erreichen, werden von der Wettkampfteilnahme ausgeschlossen.

Artikel 7: Rechte und Pflichten der Trainer

Rechte der Trainer

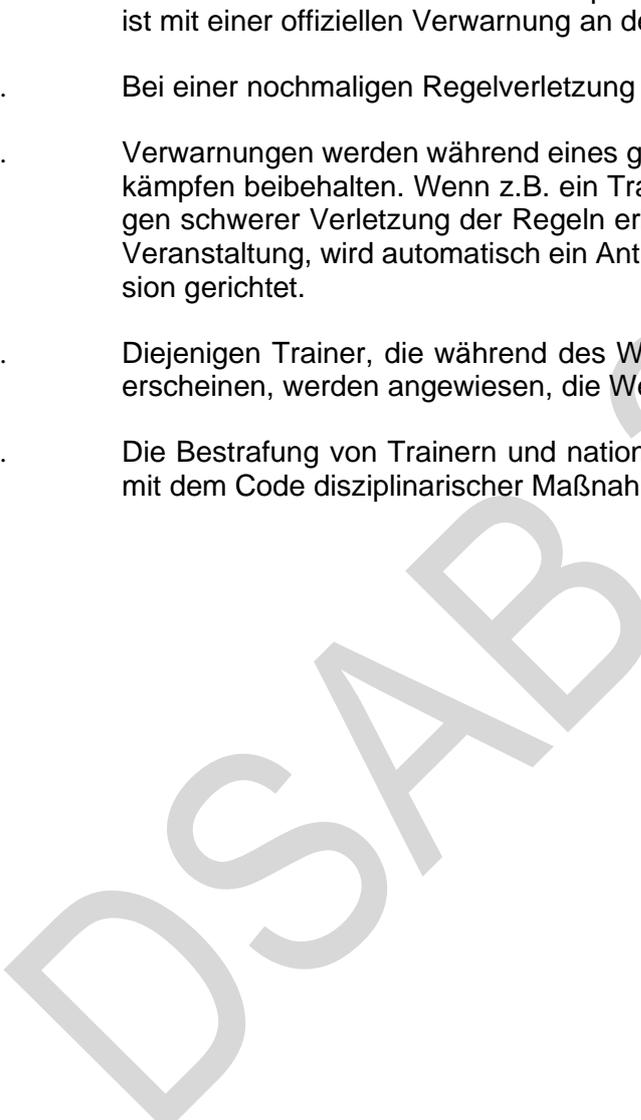
1. Sie erhalten Informationen über die Startreihenfolge.
2. Die Trainer erhalten einen Zeitplan für das vorbereitende Training, das mindestens zwei Stunden für ein bis zwei Trainingseinheiten an den zwei Tagen vor Wettkampfbeginn beinhaltet.
3. Die Bereitstellung sicherer Trainingsstätten, deren Ausstattung mit der während des Wettkampfes vergleichbar ist, muss abgesichert werden.
4. Die Trainer erhalten Dokumente, die die Trainings- und Wettkampfzeiten betreffen und müssen täglichen Zugang zu den Wertungen während der Wettkämpfe haben. Jeder Mannschaftstrainer hat außerdem das Recht auf einen entsprechenden Platz in der Nähe der Wettkampfmatte, um die Übung seiner Athleten während des Wettkampfes zu beobachten.
5. Bei Welttitelkämpfen bekommen sie vor dem eigentlichen Wettkampf zu einer festgelegten Zeit/einem festgelegten Ort Informationen über jegliche Probleme mit den Übungsunterlagen (Tariff Sheet), die die speziellen Anforderungen oder den Schwierigkeitswert einer Übung betreffen.

Pflichten der Trainer

6. Die Trainer müssen jederzeit ehrlich, integer, sportlich fair und im Interesse des Sports und der Sportakrobatik handeln.
7. Die Trainer sollen sich gegenüber allen Sportlern, Kampfrichtern, Trainern und Offiziellen respektvoll, zuvorkommend und höflich verhalten sowie in Übereinstimmung mit den Menschenrechten, Kinderschutzgesetzen und den ethischen Grundsätzen der FIG handeln.
8. Sie haben die Aufgabe, für ihre eigene und die Sicherheit ihrer Sportler zu sorgen.
9. Außerdem müssen sie dem Code of Points, den technischen Regeln, den ethischen und Verhaltensregeln sowie den Regeln, die Öffentlichkeit betreffend, und den Anti-Doping-Regeln verpflichtet sein.
10. Jeglicher verbale, telefonische oder andere Kontakt mit Kampfrichtern aller Mannschaften im Aufwämbereich oder während des Wettkampfes ist untersagt. Verstöße dagegen ziehen die sofortige Disqualifikation des/der betroffenen Kampfrichter/s für den speziellen Wettkampfteil und eine formale Verwarnung für den Kampfrichter und Trainer nach sich.
11. Es ist die Pflicht jedes einzelnen Trainers, die Korrektheit und Vollständigkeit der Übungsunterlagen (Tariff Sheet) vor der Abgabe zu prüfen.
12. Innerhalb von 30 Minuten vor Wettkampfbeginn muss die SJ über jegliche, auch unbedeutende, Änderungen des Übungsinhalts (Tariff Sheet) mit Zeichnung und entsprechender Valuezahl informiert werden.

-
13. Die Trainer müssen die offizielle Mannschaftskleidung in der Wettkampfarena tragen.

Strafen

14. Trainer, die sich nicht an die Regeln halten und versuchen zu betrügen, einen Kampfrichter bei seiner Wertung zu beeinflussen, sich beleidigend gegenüber anderen Wettkämpfern, Kampfrichtern, Trainern oder Offiziellen verhalten bzw. diese beschimpfen, werden sofort aus der Wettkampfhalle durch die Superior Jury verwiesen. Eine Rückkehr an die Wettkampfstätte ist nur mit Erlaubnis der SJ möglich und ist mit einer offiziellen Verwarnung an den Trainer und an das Land verbunden.
15. Bei einer nochmaligen Regelverletzung folgt eine Bestrafung.
16. Verwarnungen werden während eines ganzen Zyklus bei allen offiziellen FIG – Wettkämpfen beibehalten. Wenn z.B. ein Trainer während der WM eine Verwarnung wegen schwerer Verletzung der Regeln erhält und eine weitere in einer anderen FIG – Veranstaltung, wird automatisch ein Antrag auf Bestrafung an die Disziplinarkommission gerichtet.
17. Diejenigen Trainer, die während des Wettbewerbes nicht in der offiziellen Kleidung erscheinen, werden angewiesen, die Wettkampfhalle zu verlassen.
18. Die Bestrafung von Trainern und nationalen Verbänden erfolgt in Übereinstimmung mit dem Code disziplinarischer Maßnahmen der FIG sowie deren ethischem Code.
- 

4. Teil

Kampfrichter

Artikel 8: Superior Jury (SJ)

1. Die SJ besteht aus:
 - dem Vorsitzenden der TC
 - zwei Artistik Experten
 - zwei Technikexperten
 - zwei Schwierigkeitsexperten

2. Bei FIG – Weltklassewettbewerben sind die Mitglieder der SJ normalerweise die Mitglieder des technischen Komitees. In Abwesenheit eines Mitglieds der TC Akro kann ein Kategorie I oder – II – Kampfrichter diesen Platz einnehmen. Ein Kat. I- Kampfrichter erhält hier den Vorrang.

Artikel 9: Zusammensetzung der Kampfgerichte

1. Das Kampfgericht für jeden Sportakrobatikwettkampf setzt sich normalerweise zusammen:
 - 1.1 bei Weltmeisterschaften, Weltspielen und Olympischen Jugendspielen aus:

• 1 Vorsitzenden des Kampfgerichtes	CJP
• 2 Schwierigkeitskampfrichtern	DJ
• 6 Technikampfrichtern	EJ
• 6 Artistik Kampfrichtern	AJ
• 2 Linienrichtern (nicht verbindlich)	LJ
• 1 Zeitkampfrichter (nicht verbindlich)	TJ
 - 1.2 bei allen Multi Sport Games, Junioren-WM, kontinentale Meisterschaften und Weltcups aus:

• 1 Vorsitzenden des Kampfgerichtes	CJP
• 2 Schwierigkeitskampfrichtern	DJ
• 4 oder 6 Technikampfrichtern	EJ
• 4 oder 6 Artistik Kampfrichtern	AJ
• 2 Linienrichtern (nicht verbindlich)	LJ
• 1 Zeitkampfrichter (nicht verbindlich)	TJ

2. Die Vorgehensweise zur Ernennung und dem Einsatz von Kampfrichtern bei einem speziellen Wettkampf sind in den speziellen Kampfrichterregeln für Sportakrobatik, Artikel 3, beschrieben.

3. Wenn es die Anzahl der Kampfrichter erlaubt, werden Zeit- und Linienkampfrichter von denjenigen zur Verfügung stehenden Wertungsrichtern ernannt, die nicht für die Kampfgerichte ausgewählt wurden.

4. Alle Kampfrichter der Sportakrobatik müssen in der Lage sein, in einer der offiziellen Sprachen zu kommunizieren. Wenn dies nicht Englisch ist, muss wenigstens der Fachwortschatz zusätzlich in Englisch beherrscht werden.

Artikel 10: Rechte und Pflichten der amtierenden Kampfrichter

Rechte

1. Alle Kampfrichter besitzen das Recht, für ihr Wissen und ihre Kompetenz geachtet zu werden, vorausgesetzt, sie arbeiten in Übereinstimmung mit den Ethik- und Verhaltensregeln sowie weiteren Regeln der FIG.

Pflichten der Kampfrichter vor dem Wettkampf

2. Die Kampfrichter müssen im Besitz einer gültigen FIG – Lizenz sein.
3. Um auf den Wettkampf vorbereitet zu sein, müssen sie im Vorfeld den Code, die technischen Regeln, die Kampfrichter-, Ethik- und Verhaltensregeln studiert haben.
4. Sie müssen, bevor die Tariff Sheet kontrolliert werden, ihren eigenen Nationaltrainern bei der Kontrolle aller Tariff Sheet helfen.
5. Sie müssen für die Aufzeichnung zu den Übungen während des Wettkampfes die gültigen Artistik- und Technikwertungsbögen mitbringen.
6. Alle Kampfrichter nehmen an ausgewiesenen Seminaren, praktischen Unterweisungen im Bewerten und Einweisungen vor, während und nach dem Wettkampf teil. Versäumnisse führen zur Enthebung des Amtes, wenn sie nicht aufgrund von Umständen zustande kamen, die von der SJ genehmigt worden sind.

Pflichten der Kampfrichter während des Wettkampfes

7. Sie kennen den Kampfrichter – Eid, handeln in seinem Sinn und sind bei seiner öffentlichen Verlesung während der Eröffnungszeremonie anwesend.
8. Die Kampfrichter halten sich streng an die technischen Regeln, den Code of Points, die Kampfrichterregeln sowie den Kampfrichter – Eid. Verstöße ziehen eine verbale Verwarnung vom Präsidenten der SJ, eventuell auch über den CJP, nach sich. Im Fall eines weiteren Verstoßes in diesem oder einem anderen Wettkampf des gleichen Zyklus wird der Kampfrichter in Übereinstimmung mit den herrschenden FIG – Kampfrichterregeln, den Ethik- und Verhaltensregeln bestraft.
9. Die Kampfrichter tragen die offizielle Uniform. Es wird ihnen untersagt zu werten, wenn sie nicht in korrekter Kleidung erscheinen.
10. Sie haben während des Wettbewerbes keine anderen Verpflichtungen.
11. Während des Wettkampfes ist es den Juroren nicht gestattet, andere Aufgaben zu übernehmen bzw. mit einem der Trainer oder Athleten während des Einturnens oder Wettkampfes auf irgendeine Art Kontakt zu haben. Sollte es trotzdem zu einem Kontakt kommen, hat er die sofortige Suspendierung des Kampfrichters vom entsprechenden Wettkampfteil und einer gleichzeitigen Verwarnung zur Folge.

12. Den Anweisungen der SJ und der CJP ist Folge zu leisten. Sollte dies nicht geschehen, gibt es eine Verwarnung oder Strafe.
13. Das rechtzeitige Erscheinen des Kampfrichters an seinem Platz sowie der Aufenthalt, ohne mit anderen Kampfrichtern, Trainern oder Sportlern über Wertungsfragen zu sprechen bzw. Signale jeglicher anderen Art auszutauschen, ist Pflicht. Jeder Verletzung dieses Grundsatzes wird nachgegangen und mündet in einer sofortigen Verwarnung oder Strafe.
14. Die Kampfrichter müssen sich schriftliche Notizen, einschließlich der Kurzschrift (Anhang 4), machen, die dem CJP oder der SJ ausgehändigt werden müssen.
15. Alle Kampfrichter notieren sich am Ende einer Übung sofort ihre Wertungen.
 - Dabei dürfen sie ihre Wertung dann nicht ändern, nachdem diese registriert wurde, wenn der CJP keine Erlaubnis dafür erteilt (Alle Änderungen werden vom CJP aufgenommen und nach der Auswertung des Wettkampfes berücksichtigt.).
 - Die Aufforderung bzw. die Erlaubnis, eine Wertung zu ändern, kann dann erfolgen, wenn ein Fehler beim Aufschreiben der Wertung erfolgte.
16. Die Kampfrichter bleiben an ihren Plätzen am Ende eines Wettkampfabschnittes und während der Siegerehrung, bis sie vom Vorsitzenden der SJ entlassen werden.

Artikel 11: Vorsitzende des Kampfgerichts (CJP)

1. Die Vorgehensweise bei der Ernennung zum CJP ist in den speziellen Kampfrichteregeln für Sportakrobatik geregelt.
2. Die Ernennung der CJPs wird den nationalen Verbänden und dem Organisationskomitee des entsprechenden Wettkampfes durch den Vorsitzenden der TC Akro durch das Büro der FIG mitgeteilt.
3. Sie müssen zu jeder Zeit ethisch korrekt handeln und das ethische und disziplinarische Regelwerk der FIG befolgen.
4. Sie müssen die Anweisungen der SJ befolgen.
5. Jeder CJP leitet und überwacht das Werten eines Kampfgerichtes während des ganzen Wettkampfes. Die Zusammensetzung des Kampfgerichtes ändert sich dabei bei jeder Wettkampfdisziplin. Jeder CJP muss darauf vorbereitet sein, Entscheidungen in allen fünf akrobatischen Disziplinen treffen zu können.
6. Wenn bei einer FIG – Veranstaltung genügend Kampfrichter zur Verfügung stehen, werden die CJPs durch Zeitkampfrichter, die die Länge einer Übung messen, und durch Linienrichter, die jeden Schritt über die Mattengrenzung hinaus durch das Heben eines Fähnchens anzeigen und den dafür vorgesehenen Abzug notieren, assistiert.

Pflichten des CJP vor dem Wettkampf

7. Sie haben den CoP, die Kampfrichteregeln, -statute und die damit verbundenen technischen Regeln studiert.

-
8. Sie organisieren, überwachen, helfen und leiten die Arbeit der DJs bei der Kontrolle der Richtigkeit der Tariff Sheet für die Übungen, die während des Wettkampfes gezeigt werden.
 9. Sie sichern, dass die DJs die Kontrolle der Tariff Sheet spätestens 8 Stunden vor dem Wettkampfbeginn abgeschlossen haben.
 10. Sie vergewissern sich, dass die Tariff Sheet der Startreihenfolge nach sortiert sind, kopiert und an die entsprechenden Personen ausgeteilt wurden.
 11. Sie wenden sich mit der Bitte um Klärung jeglicher Angelegenheiten, die während der Vorbereitungsphase für Verunsicherung sorgten, an die SJ.

Pflichten des CJP während des Wettkampfes

Der CJP muss:

12. das Kampfgericht für einen geordneten Einmarsch in die Wettkampfhalle für einen Abschnitt des Wettbewerbes oder die Siegerehrung zusammenrufen und außerdem den geschlossenen Auszug der Kampfrichter nach dem offiziellen Signal des Vorsitzenden der SJ organisieren.
13. das Zeichen für die Wettkämpfer geben, wenn sie die Wettkampfmatte betreten und ihre Übung beginnen dürfen.
14. Aufzeichnungen in Kurzschrift darüber anfertigen, was in einer Übung gezeigt wurde.
15. die Länge der Übung messen und darauf achten, dass die Mattenbegrenzung nicht übertreten wird. (Wenn möglich, erhält er Hilfe durch einen Zeitkampfrichter und Liniengerichter.)
16. in Übereinstimmung mit Artikel 43.2 Abzüge vom Endwert vornehmen.
17. die Wertungen der Kampfrichter erhalten und kontrollieren, ob die Werte stimmen.
18. sich an jeden Kampfrichter wenden, der einen Schreib- oder Rechenfehler gemacht hat.
19. einschreiten, wenn:
 - der DJ ein Problem im Zusammenhang mit dem Schwierigkeitswert eines Elements oder des Schwierigkeitswerts in Übereinstimmung mit Artikel 43.3 hat.
20. einschreiten, wenn
 - ein Liniengerichter einen Fehler übersehen hat,
 - der Zeitkampfrichter einen Fehler begangen hat.
21. einen Wert vor dem Start des nächsten Teilnehmers berichtigen, wenn nicht ein schwerwiegendes Problem bzw. ungenügend Zeit zur Problembekämpfung zur Verfügung steht. In diesem Fall

- bittet der CJP um eine zunächst vorläufige Wertung
 - schlägt er dem Vorsitzenden der SJ vor, dass am Ende des Wettkampfdurchgangs und vor der Siegerehrung die Sachlage geklärt wird.
22. die A –, E –, D – Wertungen, das Endergebnis sowie die Abzüge öffentlich anzeigen, wenn die Wertungen nicht durch den Vorsitzenden der SJ innerhalb des erlaubten Zeitrahmens gestoppt werden bzw. ein vorläufiges Ergebnis bekanntgeben, wenn die endgültige Wertung noch einer Überarbeitung bedarf.
23. am Ende eines jeden Wettkampftages einen schriftlichen Bericht an die SJ über jegliche Probleme, die auftraten, verfassen.

Artikel 12: Schwierigkeitskampfrichter

1. Es gibt zwei DJs unterschiedlicher Nationalität für jede Wettkampfdisziplin.

Pflichten der DJs vor dem Wettkampf

2. Bei FIG – Wettkämpfen treffen sich die DJs unter Leitung und Unterstützung des CJP, um die vorgeschlagenen Schwierigkeitswerte jedes Elements der Übungen, wie in der Tariff Sheet angegeben, zu prüfen. Der CJP wird die Hilfe des Schwierigkeitsexperten der SJ in Anspruch nehmen, wenn eine Sachlage nicht abgeklärt werden kann.
3. Zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt und Ort weisen die DJs die Trainer auf Ungenauigkeiten bei dem Tariff Sheet in den angegebenen Schwierigkeitswerten von zu turnenden Elementen hin. Jegliche daraus folgende Änderung des Tariff Sheet müssen vom Trainer in Absprache mit den DJs spätestens 90 Minuten vor Wettkampfbeginn abgestimmt werden.
4. Ungenauigkeiten im Tariff Sheet, die sich während des Wettkampfes zeigen, werden sofort, wenn der Fehler gefunden wurde, korrigiert, auch wenn der Trainer darüber vor dem Wettkampfbeginn nicht mehr informiert werden konnte. Solche Fehler eines Schwierigkeitskampfrichters können mit einer Strafe belegt werden.
5. Die DJs errechnen den Schwierigkeitswert für die Übung. Nach der Festlegung des Schwierigkeitswertes müssen die Tariff Sheets mit Datum versehen und von den DJs unterzeichnet werden.
6. Sie versichern sich, dass die Tariff Sheets vollständig sind.

Pflichten der DJs während des Wettkampfes

7. Sie bestätigen gemeinschaftlich den Vorwert und den erreichten Schwierigkeitswert der gezeigten Übung in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.
8. Sie verständigen sich mit dem CJP über Abzüge vom Endwert.
9. Auf dem Tariff Sheet vermerken sie:

- die gezeigten Elemente
 - Veränderungen der Valuezahl der Elemente, falls nötig
 - Zeitfehler (im richtigen Feld)
 - korrigierte Schwierigkeitswerte
10. Sie ermitteln laut Artikel 44.3 die Abzüge, die von den DJs vom Endwert gestrichen werden.
 11. Wenn ein Fall sich auf den Schwierigkeitswert eines Elementes bezieht oder der D – Wert nicht berechnet werden kann, bitten die DJs um Unterstützung durch den CJP. Sollte es dann immer noch keine Lösung geben, fordert der CJP als erstes die Hilfe des zuständigen Experten der SJ an und danach die des Vorsitzenden der SJ, wenn es bis dahin zu keiner Lösung kam. Der Fall sollte vor Beginn des nächsten Starts geklärt werden. Wenn das nicht möglich ist, wird bis zum Ende des Wettkampfdurchganges eine vorläufige Wertung angegeben, die aber noch vor der Siegerehrung in eine endgültige Wertung umzuwandeln ist.
 12. Am Ende jedes Qualifikationswettkampfes und nach dem Finale geben die DJs die Tariff Sheets an die SJ zur nachfolgenden Analyse zurück.

Artikel 13: Artistik- und Technikampfrichter

1. Bei FIG – Wettkämpfen werden die Technik- und Artistik Kampfrichter durch Auslosung bestimmt (spezielle Kampfrichterregeln 2021).
2. Die Artistik Kampfrichter bewerten die dargebotene Übung hinsichtlich artistischer Leistungen in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.
3. Die Technikampfrichter bewerten die dargebotene Übung hinsichtlich technischer Fehler in strikter Übereinstimmung mit dem CoP.
4. Die Übungen werden ohne Diskussionen mit anderen Personen bewertet.
5. Wenn ein Fehler bei der Aufzeichnung der elektronischen Wertung auftritt, muss der Kampfrichter diesen Fehler sofort dem CJP anzeigen, der dann in Übereinstimmung mit Artikel 11.21 handelt. Der CJP wird dann die umgehende Einreichung der schriftlichen Fehleraufzeichnungen verlangen, um sicherzugehen, dass die Anzeige des Kampfrichters gerechtfertigt war.
6. Außer dem Fall, wie in 13.5 beschrieben, sind keine Wertungsveränderungen nach deren Anzeige erlaubt, wenn nicht der Kampfrichter vom CJP oder dem Vorsitzenden der SJ dazu aufgefordert wird, eine Wertung zu überdenken. Eine Änderung der entsprechenden Wertung ist aber nicht zwingend, der Kampfrichter kann sich weigern. Allerdings kann diese Weigerung in einer Verwarnung oder Bestrafung enden. Außerdem werden sofort die schriftlichen Notizen des entsprechenden Kampfrichters angefordert und die Sache wird bei der Wettkampfanalyse noch einmal besprochen.

Artikel 14: Kampfrichterkleidung

1. Die FIG TC Akro trägt die FIG – Kleidung bei allen Wettkämpfen und offiziellen Veranstaltungen.
2. Die Kampfrichter tragen die offizielle Kleidung, wie sie laut der grundsätzlichen Kampfrichterregeln (siehe Unterlagen der FIG) vorgesehen ist.

DSAB 2021

5. Teil

Struktur und Aufbau der Übungen

Artikel 15: Struktur der Übungen

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Wettkämpfer zeigen drei Übungsarten: eine Balance-, eine Tempo- und eine kombinierte Übung. Dabei hat jede die ihr eigenen Merkmale.
2. Alle Übungen müssen auf einem 12 x 12 m Reuterboden, der mit den FIG – Ausrüstungsnormen übereinstimmt, zur Musik vorgetragen werden. Für Balance- und Kombiübungen können die Vierergruppen der Männer eine Landematte (siehe Ausrüstungsnormen) nutzen, um Absprünge von Pyramiden zu unterstützen (siehe Einschränkungen 20.20).
3. Die Übungen beginnen mit einer statischen Position, werden durchgängig choreographisch gestaltet und enden in einer statischen Position. Die statische Position am Ende kann kein Teil eines Schwierigkeitselements sein.
4. Die Struktur einer Übung ist Teil der Artistik.
5. Es gibt spezielle Anforderungen und Einschränkungen für den Aufbau jeder der Übungen. Alle speziellen Anforderungen müssen mit den Elementen erfüllt sein, die in der Tariff Sheet verzeichnet sind.

*Ausnahme: Wenn ein Element, das nicht durch den Trainer in dem Tariff Sheet eingezeichnet ist, dargeboten wird, erhalten die Sportler **keinen** Schwierigkeitswert für dieses Element, aber das Element zählt für die speziellen Anforderungen.*
6. Wenn **kein** Element (mit Schwierigkeitswert) geturnt wird, zählt die Übung als nicht gezeigt (DNS = Did Not Start) und es gibt keine Wertung.

Artikel 16: Längen der Übungen

1. Alle Balance- und Kombi-Übungen haben eine Maximallänge von 2:30 Minuten, die Tempo-Übung von 2:00 Minuten. Es gibt kein gefordertes Zeitminimum. Es gibt eine Toleranz von 1 sec. (Start der Übung, Übungslänge), bevor ein Fehler für das Überziehen der Zeit vom CJP gegeben wird.
2. Der erste Ton der Musik ist der Beginn der Gesamtzeit der Übung (nicht ein vorge-setzter Signalton). Das Ende der Darbietung ist eine Halteposition der Partner, die mit dem Ende der Musik übereinstimmen muss.

Artikel 17: Aufbau der Übungen

1. Alle Übungen setzen sich zusammen aus Gruppen- oder Paarelementen, die dem Charakter der Übung entsprechen.

2. Balanceübungen müssen Kraft, Balance, Flexibilität und Beweglichkeit demonstrieren.
3. Tempoübungen müssen Flugphasen von Würfeln und Schleudern sowie vor dem Fangen zeigen.
4. Kombiübungen beinhalten sowohl Elemente, die für die Balanceübung als auch solche, die für die Tempoübung charakteristisch sind.
5. Die Anzahl der Elemente, die für die **Schwierigkeit** zählen, ist auf ein Maximum von **acht** Paar-/Gruppenelementen in **allen** Übungen beschränkt.
6. Es gibt spezielle Anforderungen (SR) für die Gestaltung jeder Übung.
7. In allen Übungen müssen die Paare oder Gruppen die erforderliche Anzahl und Typen von Partnerelementen, die für die jeweilige Übung charakteristisch sind, zeigen.
8. Individuelle Elemente können in allen Übungen gezeigt werden, um Schwierigkeitspunkte zu erhalten, aber sie sind **nicht** zwingend erforderlich. Werden sie gewählt, müssen sie aus den Schwierigkeitstabellen genommen werden.
9. In **allen** Übungen beträgt die Anzahl der individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, für jeden Partner **maximal drei (3)**.

Individuelle Elemente mit einem statischen Halt (z.B. Arabesken oder Handstände) dürfen nicht mit Unterstützung eines Partners geturnt werden, um für die Schwierigkeit zu zählen. Diese Elemente müssen für 2 Sekunden gehalten werden.

Individuelle Elemente können einzeln oder in Serie gezeigt werden, aber sie dürfen sich nicht überschneiden. Z.B. ein Rückwärtsüberschlag in den Spagat, dann der Halt im Spagat zählen als ein Element, nicht als zwei separate.
10. In allen Übungen wird das Zeigen eines verbotenen Elements mit jeweils 1,0 Abzug bestraft. Ein verbotenes Element zählt nicht für die Schwierigkeit und auch nicht für die speziellen Anforderungen.
11. In einer Übung werden identische Elemente oder Links (bei Paaren, Gruppen oder individuell) **nur einmal** für die Schwierigkeit gezählt. Elemente, die häufiger als erlaubt wiederholt werden, zählen nicht mit zur Erfüllung der speziellen Anforderungen. Um als „identisch“ zu gelten, muss das Element in **allen** Merkmalen identisch sein.
12. Der Schwierigkeitswert von Paar-, Gruppen- und individuellen Elementen, einschließlich der choreographischen Elemente, werden im Schwierigkeitskatalog (ToD) festgelegt.

Artikel 18: Merkmale der Balanceübung

1. Charakteristisch für die Balanceübung ist, dass die Partner bei der Darbietung von Paar-/Gruppenelementen im ständigen Kontakt bleiben.

-
2. Alle statischen Elemente der Paare und Gruppen, die einen Schwierigkeitswert erhalten sollen, müssen in dem Tariff Sheet verzeichnet sein und für mindestens 3 Sekunden gehalten werden.

Klarstellung

3. Wenn ein Aufgang oder eine Bewegung einen Schwierigkeitswert erhalten soll und in dem Tariff Sheet gezeichnet ist, muss die Endposition für 3 Sekunden gehalten werden.
4. Wenn Basis oder Oberpartner in einer Position ist/sind, die wegen Wiederholung oder Verbot keinen Schwierigkeitswert erhält bzw. „0“ als Wert in den Schwierigkeitstabellen angegeben ist, wird keine zusätzliche Schwierigkeit für die Halteposition oder Veränderung der Partner gegeben (Ausnahme: Artikel 20.17)

Artikel 19: Spezielle Anforderungen in der Balanceübung/Paare

1. Paarübungen beinhalten mindestens 5 charakteristische Balanceelemente. Jedes Element muss dabei mindestens ein Value haben.
Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt wird, wird für **jedes** fehlende Element 1,0 V abgezogen.
2. Es muss wenigstens ein Handstand aus einer frei zu wählender Position aus den entsprechenden Tafeln der Schwierigkeitstabellen vom Oberpartner ohne Unterstützung des Partners geturnt werden.

Einschränkungen für Paare

3. In einer Übung kann der Oberpartner für die gleiche Position Schwierigkeitspunkte erhalten:
 - zweimal für statischen Halts
 - zweimal während der Bewegung der Basis.

Danach wird kein Schwierigkeitswert mehr für Basis oder Top vergeben, wenn sich der Oberpartner nicht in eine andere Position mit einer anderen Schwierigkeit verändert.
4. Nicht mehr als 4 Elemente mit Schwierigkeitswert dürfen in Serie bzw. in unmittelbarer Abfolge gezeigt werden.
5. Die Basis darf die gleiche Veränderung/den gleichen Aufgang in einer Übung unabhängig von der Halteposition des Oberpartners **nicht** wiederholen.
6. Die Basis darf den Stützpunkt während einer Bewegung nicht verändern.
7. Wenn Ober- und Unterpartner gleichzeitig eine Bewegung ausführen, darf der Oberpartner sich nur einmal während der Bewegung des Unterpartners verändern.

Klarstellungen für Paare

8. Definition eines Elements mit Schwierigkeitswert: siehe Anhang 2

- statischer Halt des Oberpartners + Basisposition
 - Aufgang (einschließlich der Halteposition von Ober- und Unterpartner)
 - Bewegung des Oberpartners+ statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners
 - Startposition des Oberpartners + Bewegung des Unterpartners + statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners
 - Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Bewegung des Unterpartners + statischer Halt des Oberpartners + Position des Unterpartners
9. Am Ende einer Veränderung der Basis auf den Boden, z.B. in den Sitz oder in den Spagat, muss die Hand bzw. beide, die zur Unterstützung der Bewegung genutzt wurden, während des Haltens der Position vom Boden gelöst werden. Bleibt die Hand während des Haltens auf dem Boden, wird ein technischer Abzug von 0,5 wegen zusätzlicher Unterstützung vorgenommen.

Artikel 20: Spezielle Anforderungen in der Balanceübung/Damengruppen

1. Es müssen mindestens 2 getrennte Pyramiden (separater Aufbau) verschiedener Kategorien aus dem Schwierigkeits Katalog (ToD) ausgewählt werden.
Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt wird, wird für **jede** fehlende Pyramide 1,0 V abgezogen.
2. Es müssen mindestens 3 statische Elemente gezeigt werden.
Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt wird, wird für **jedes** fehlende Element 1,0 V abgezogen.
3. Ein freier Handstand aus einer der vielen Positionen im Schwierigkeit Katalog ToD muss in wenigstens einer Pyramide gezeigt werden. (Diese spezielle Anforderung kann **nicht** durch den Mittelpartner, der als Oberpartner fungiert, erfüllt werden.)
Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt wird, wird 1,0 V abgezogen.

Einschränkungen für Gruppen

4. In einer Balance- oder VeränderungsPyramide mit max. 3 Basispositionen wird ein Schwierigkeitswert für max. 4 statischen Halts mit folgender Ausnahme vergeben: Kat. 2- Pyramiden (2 Oberpartner) können max. 3 statischen Halts haben.
5. Der Oberpartner kann Schwierigkeitspunkte für die gleiche Position während der Übung erhalten für:
 - zweimaliges Halten
 - zweimal für eine Veränderung
6. In einer Übung können maximal 4 separate Pyramiden gezeigt werden.
7. Kategorie 1 Damenpaare: In dieser Kategorie ist nur eine VerwandlungsPyramide erlaubt.

Klarstellungen

-
8. Wenn die speziellen Anforderungen (20.1) erfüllt sind, können zusätzliche Pyramiden jeder Kategorie gezeigt werden, aber **alle** gezeigten Pyramiden müssen von einer **unterschiedlichen** Kategorie stammen.
 9. In der Balance- und Kombiübung kann ein Schwierigkeitswert nur für **eine Basisposition** aus **einer Box** der Schwierigkeitstabellen während der **ganzen** Übung **erteilt** werden.
 10. In einer Pyramide mit mehr als einer Basisposition derselben Box wird der **höchste** Valuewert der Basis gegeben.
 11. Eine Verwandlungspyramide wird als **eine** Pyramide gezählt.
 12. In Verwandlungspyramiden legt die zuerst gezeigte Basispyramide fest, zu welcher Kategorie die Pyramide gehört.
 13. **Kategorie 2 – Pyramiden** sind Pyramiden mit zwei Oberpartnern. In dieser speziellen Kategorie kann einer der Oberpartner die Position ändern und erhält dafür die volle Punktzahl für die Veränderung und den statischen Halt, auch wenn der zweite Oberpartner und der Unterpartner sich nicht verändern. Wenn der zweite Oberpartner sich nicht verändert, erhält die Gruppe einen Schwierigkeitswert nur einmal für den ersten statischen Halt (auch die Basis erhält nur einmal einen Wert.).
 14. Wenn sich die Partner zur gleichen Zeit bewegen, wird das als eine Bewegung betrachtet. Demzufolge zählen Bewegungen der Partner zu unterschiedlichen Zeiten als verschiedene Bewegungen (z.B., wenn der Oberpartner sich bewegt, danach der Mittel- und erst am Ende der Unterpartner, sind das 3 Bewegungen.)

Verwandlungspyramiden

15. **Definition**
In einer Verwandlungspyramide muss die Basisposition von einer Box zu einer anderen geändert werden. Alle Value für die Basis werden gegeben, um die ganze Verwandlungspyramide anzurechnen (mit max. 3 erlaubten Basispositionen).
 16. Ein Schwierigkeitswert für eine Veränderung wird nur dann gegeben, wenn von einem 3-Sekunden-Halt zu einem neuen 3-Sekunden-Halt gearbeitet wird.
 17. Veränderungen zählen nur, wenn keiner der Partner zwischenzeitlich den Boden berührt bzw. nicht vom Boden auf einen Partner aufsteigt.
Während der Verwandlung kann der Oberpartner
 - in einer Halteposition mit Wert sein
 - in einer Position ohne Wert sein (das ist eine Ausnahme von 18.4)
 - sich (mit oder ohne Wert) von einer zur anderen statischen Position bewegen.
 18. Bei Verwandlungspyramiden:
-

- Wenn sich der Oberpartner während der Verwandlung der Unterpartner nicht verändert, wird die Anfangsposition genutzt, um den Schwierigkeitswert für den Oberpartner festzulegen.
 - Es ist für den Oberpartner nicht erforderlich, dieselbe Position während der Bewegung und in der Endpyramide zu halten. Z.B. kann er während der Verwandlung in einer Grätsche sein und sich dann für den letzten statischen Halt in den Handstand drücken.
 - Wenn sich der Oberpartner während einer Verwandlung bewegt, wird der Schwierigkeitswert der Verwandlung aus
 - dem Wert der Startposition des Oberpartners
 - plus der Bewegung des Oberpartners
 - plus den Wert für die Verwandlung der Basispositionen
 - plus den Endwert für den statischen Halt und die Basisposition berechnet.
 - Wenn der Oberpartner in einer Position OHNE Wert während der Verwandlung ist, ist der SV = 0, aber der Wert für die Verwandlung der Basen wird erteilt.
 - Der Oberpartner darf **keinen** zusätzlichen Stützpunkt während einer Verwandlung benutzen, wenn er einen Schwierigkeitswert erhalten will.
19. Definition eines Elements: siehe Anhang 2
- statischer Halt des Oberpartners + Basisposition
 - statischer Halt des Ober- und/oder Mittelpartners + Basisposition
 - Bewegung des Ober- und/oder Mittelpartners + statische Position von Ober- und/oder Mittelpartner + Basisposition
 - Startposition des Oberpartners + Veränderung der Basis/Basen + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
 - Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Veränderung der Basis/Basen + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
 - Aufgang + Endposition des Oberpartners + Basisposition
20. Männergruppen: Eine Landematte für die Balance- und Kombiübung ist gestattet, wenn sie in Kontakt mit der Außenbegrenzung der Wettkampfmatte bleibt. Sie muss während der ganzen Übung dort liegen bleiben. Der Trainer ist für die richtige Platzierung der Matte vor Beginn der Übung zuständig und muss sie unmittelbar nach dem Ende der Übung wieder entfernen.

Artikel 21: Zeitfehler für Paare/Gruppen und individuelle Elemente

1. Wenn ein 3s – Halt in dem Tariff Sheet vermerkt ist, aber nur für 1 oder 2s ausgeführt wird,
 - wird entsprechend eines Zeitfehlers von 0,6 bzw. 0,3 erteilt.
 - Das Element erhält den Schwierigkeitswert.
 - Es zählt für die speziellen Anforderungen. Das trifft auch für eine Halteposition nach einer Bewegung zu.
 - Beim Auftreten eines technischen Fehlers werden die Abzüge von den Technikampfrichtern vorgenommen.
2. Wenn ein Paar oder eine Gruppe versucht, eine statische Position zu halten, die Pyramide aber nicht beendet,
 - gibt es für diese Pyramide keinen Schwierigkeitswert und ein maximaler Abzug für Zeitfehler (0,9) wird von den DJs erteilt.

- Das Element zählt nicht für die speziellen Anforderungen.
 - Die Kampfrichter ziehen Punkte für technische Fehler ab und entweder 0,5 für das Nichtbeenden des Elementes oder 1,0 für einen Sturz.
3. Während des Aufbaus einer Balance – Elementes bei den Paaren oder Gruppen, wenn noch keiner der Partner seine Position erreicht hat und der Oberpartner in seiner Startposition ist (unabhängig davon, ob das Element einen Wert erhält), wird ein Ausrutschen oder ein Sturz beim Aufsteigen oder der Aufbauphase nicht mit einem Zeitfehler bestraft. Es werden aber die entsprechenden technischen Fehler abgezogen und das Element kann wiederholt werden, um einen Schwierigkeitswert zu erhalten.

Individuelle Elemente

4. Wenn ein statisches Element versucht, aber nur 1s gehalten wurde, bekommt das Element einen Schwierigkeitswert. Es wird aber ein Zeitfehler von 0,3 gegeben (Artikel 44.3) und technische Fehler werden entsprechend ihrer Schwere bestraft.
5. Wenn ein individuelles Element mit statischem Halt begonnen, aber nicht vollendet wurde, zählt es nicht für die Schwierigkeit. Ein Zeitfehler von 0,6 wird von den DJs erteilt (Artikel 44.3). Die Technikampfrichter nehmen Abzüge für jegliche auftretenden technischen Fehler vor und entweder 0,5 für Nichtbeenden oder 1,0 bei einem Sturz.

Artikel 22: Merkmale der Tempoübung

1. Die Wettkämpfer müssen individuelle und unterstützte Flüge unter Benutzung einer Vielzahl verschiedener Richtungen, Drehungen, Schrauben und verschiedener Körperhaltungen zeigen.
2. Die Charakteristik dynamischer Elemente besteht darin, dass eine Flugphase eingeschlossen ist und dass der Körperkontakt der Partner nur sehr kurz ist und Flüge unterstützt bzw. unterbricht.
3. Landungen auf dem Boden dürfen unterstützt oder können frei sein, müssen aber in beiden Fällen zeigen, dass sie kontrolliert sind.
4. Alle Tempoelemente müssen eine kontrollierte Landung zeigen. Technische Fehler für ungenügende Kontrolle werden mit Punktabzug bestraft.
5. Tempoverbindungen (Links) erlauben die unmittelbare Abfolge von Elementen, d.h. ohne Stopp oder zusätzliche Vorbereitungen von einem Element zum nächsten.

Artikel 23: Spezielle Anforderungen für Tempoübungen

1. Es müssen mindestens 6 Paar- oder Gruppenelemente, die mindestens den Wert von 1V haben, mit einer Flugphase gezeigt werden,
2. 2 Elemente müssen gefangen werden. Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt wird, gibt es einen Abzug von 1,0 für **jedes** fehlende Element.

Einschränkungen für Paare und Gruppen

3. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert einer Übung.
- Nicht mehr als 3 Abwürfe werden für die Schwierigkeit gerechnet (Abwürfe sind nicht vorgeschrieben).
 - Nicht mehr als 3 horizontale Fangpositionen werden für die Schwierigkeit gewertet. Schaukeln und Cannonballs als Start- und Landeposition werden NICHT als horizontal gezählt.
 - Nicht mehr als 3 Links werden in einer Übung mit Punkten bewertet.
 - Nicht mehr als 3 identische Ausgangspositionen werden für die Schwierigkeit gewertet.
Ausnahmen:
 1. Es gibt **keine** Beschränkungen zum Benutzen einer Plattform als Startposition bei den Gruppen.
 - Es können 4 identische Ausgangspositionen vom „**halben Arm**“ bei Paaren für die Schwierigkeit gewertet werden (halber Arm: siehe Anhang 4).
 - Es können nicht mehr als 4 Schwierigkeitselemente in einer Serie oder in unmittelbarer Abfolge gezeigt werden.
 - Es gibt nicht mehr als 5 Landungen (Abgang PLUS Tempoelemente) auf dem Boden, die für die Schwierigkeit gewertet werden.

Zusätzliche Einschränkungen für Damengruppen

4. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert einer Übung bei den Damengruppen.
- Bei einer Gruppe müssen alle drei Partner bei dem Element beteiligt sein, wenn es für die Schwierigkeit zählen soll.
D.h. eine Basis kann den Top an die andere Basis „weitergeben“ und einen Schwierigkeitswert dafür erhalten. Die Unterstützung beim Landen bei einem Abgang wird **nicht** als aktive Beteiligung am Element betrachtet und zählt deshalb nicht für die Schwierigkeit oder die speziellen Anforderungen.

Zusätzliche Einschränkungen für Herrengruppen

5. Die folgenden Einschränkungen betreffen den Schwierigkeitswert und die Bewertung der Schwierigkeit einer Übung der Herrengruppen.
- Ein Wechsel der Partner während der Flugphase wird **nicht** als identisches Element betrachtet.
 - Nur ein Tempoelement, bei dem 1 Partner von den 3 anderen gemeinsam geworfen wird, kann einen Schwierigkeitswert erhalten.
 - Nur ein Tempoelement, bei dem 1 Partner von den 3 anderen gemeinsam gefangen wird, kann einen Schwierigkeitswert erhalten.
 - Für die Schwierigkeit zählt das horizontale Fangen nur einmal, unabhängig von der ausgeführten Variante.
 - Nur ein Element, das von der Männergruppe, die paarweise arbeitet, gleichzeitig oder in unmittelbarer Abfolge ausgeführt wird, kann für die Schwierigkeit gerechnet werden. Der Schwierigkeitswert der Paarelemente wird addiert und durch zwei geteilt. Die Werte werden den Paarelementen aus dem Schwierigkeitskatalog entnommen.

- Nur ein Element, bei dem 3 Partner aktiv sind und der vierte nicht am Element beteiligt ist, kann für den Schwierigkeitswert gezählt werden. Die Unterstützung beim Landen bei einem Abgang wird NICHT als aktive Beteiligung am Element betrachtet.

Artikel 24: Fehler in Tempoübungen

1. Wenn ein Tempoelement begonnen, aber nicht beendet wurde:
 - geht der Schwierigkeitswert des Elementes verloren.
 - zählt das Element nicht für die speziellen Anforderungen.
 - wird ein entsprechender Abzug von der Technik – Kampfrichter vorgenommen und zusätzlich 0,5 für das Nichtbeenden bzw. 1,0 für einen Sturz.
2. Wenn alle Phasen eines Tempoelementes ausgeführt, aber der Partner unkontrolliert gefangen wurde:
 - erhält das Element einen Schwierigkeitswert.
 - Zählt das Element zu den speziellen Anforderungen.
 - wird von der Technik – Kampfrichtern 0,5 für einen schweren Fehler abgezogen. Wenn der Partner beim Fangen oder Landen stürzt, wird 1,0 für einen Sturz abgezogen.

Artikel 25: Merkmale der Kombiübung

1. Kombinierte Übungen bestehen sowohl aus charakteristischen Elementen der Tempo- als auch der Balanceübung.
2. Der Schwierigkeitswert von statischen Elementen der Paare und Gruppen darf die doppelte Schwierigkeit der Tempoelemente und umgekehrt die Schwierigkeit der Tempoelemente darf die doppelte Schwierigkeit der Balance- und statischen Elemente nicht überschreiten.
Wenn die Tempoelemente 60 Value bringen, können nicht mehr als 120 Value für die Balanceelemente erteilt werden und umgekehrt. Wenn kein Gleichgewicht erreicht wird, wird der Schwierigkeitswert jenseits des erlaubten Maximums nicht erteilt.

Artikel 26: Spezielle Anforderungen für Kombiübungen

1. Es müssen mindestens 3 statische und 3 Tempoelemente geturnt werden, die mindestens jeweils 1 Value haben.
Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt ist, wird für jedes fehlende Element 1,0 abgezogen.
2. Mindestens ein Tempoelement muss gefangen werden. Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt ist, wird 1,0 abgezogen.
3. Es muss mindestens ein nicht unterstützter Handstand vom Oberpartner aus den Handstandtabellen gezeigt werden. Diese spezielle Anforderung kann in Gruppen nicht vom Mittelpartner, der als Oberpartner arbeitet, übernommen werden. Wenn diese spezielle Anforderung nicht erfüllt ist, wird 1,0 abgezogen.

Einschränkungen

4. Es treffen alle Einschränkungen der Balance- und Tempoübung zu.
5. Nicht mehr als 2 Abwürfe zählen in der Kombiübung zur Schwierigkeit dazu.

Artikel 27: Darbietung der individuellen Elemente in allen Übungen

1. Nur die individuellen Elemente, die gleichzeitig oder in unmittelbarer Abfolge von den Partnern geturnt werden, werden für die Berechnung der Schwierigkeit herangezogen. Dabei können die Anzahl und die gezeigten Elemente der Partner unterschiedlich sein.
BEISPIEL:
 Damengruppe: Basis 1: Rondat – Flic Flac -Salto (3 Elemente)
 Basis 2: Valdez (1 Element)
 Oberpartner: Spagat (1 Element)
 Die Gesamtzahl der Elemente = 3 (Basis 1 turnt die max. erlaubte Anzahl von 3 Elementen).
2. Alle 3 individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen auf der Tariff Sheet verzeichnet sein. **Alle** individuellen Elemente einer Serie **müssen** auf dem Tariff Sheet verzeichnet sein, um einen Schwierigkeitswert zu erhalten. Wenn ein individuelles Element wiederholt wird, bzw. nicht in dem Tariff Sheet enthalten ist, erhält/erhalten das/die folgende/n Element/e ebenfalls keinen Schwierigkeitswert.
BEISPIEL:
 Rondat – Flic Flac – gestreckter Salto = Serie = 3 Elemente
 Diese Serie enthält die maximale Anzahl und **alle** 3 Elemente müssen auf dem Tariff Sheet verzeichnet sein. Dann zählt jedes Element für die Schwierigkeit.
3. Wenn ein Partner ein individuelles Element nicht turnt, erhält das Element/ des/der Partner keinen Schwierigkeitswert.
4. Alle gezeigten und mit Schwierigkeitswert versehenen verschiedenen individuellen Elemente der Partner in einer Übung werden addiert und durch die Anzahl der Partner geteilt, um den Schwierigkeitswert der individuellen Elemente zu erhalten. Das Ergebnis wird auf die nächste ganze Zahl gerundet, bis 0,5 erfolgt ein Abrunden. D.h.:

$$\frac{\text{Summe aller gezeigten Elemente}}{\text{Anzahl der Partner}}$$
5. Die technische Ausführung der individuellen Elemente (einzeln oder in Serie) wird von jedem Partner extra bewertet und kann mit max. 1,0 für jeden Partner abgezogen werden.
6. Wenn ein individuelles Element begonnen, aber nicht beendet wird,
 - erhält dieses Element keinen Schwierigkeitswert.
 - erfolgt ein Punktabzug von 0,5 vom Technikampfrichter für Nichtbeenden des Elements. (Sollte ein Sturz vorliegen, wird ein Abzug von 1,0 erteilt.)
 In manchen Fällen wird ein Zeitfehler für das individuelle Element gegeben, dass einen statischen Halt erfordert, z.B. beim Handstand.

6. Teil

Artistik

Artikel 28: Artistik

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Artistik beschäftigt sich mit der choreographischen Struktur und der Darbietung einer Übung, der Vielzahl ihrer Inhalte, einschließlich der Auswahl von Elementen, die für die Schwierigkeit zählen. Auch die Beziehungen der Partner zueinander, die Bewegung und die Musik zählen zur Artistik.
2. Eine artistische Darbietung reflektiert die einzigartigen Qualitäten des Stils des Paares/der Gruppe, den Ausdruck und die Musikalität. Es ist die Fähigkeit, alle gestellten Anforderungen dem Publikum nahe zu bringen und es zu begeistern.
3. Eine Übung wird den Zuschauern und den Kampfrichtern dargeboten und jedes Paar bzw. jede Gruppe sollte an ihrer Originalität erkannt werden. Das muss durch die Choreographie unterstützt werden.
4. Das Paar/die Gruppe muss auf dem schnellsten Weg zu seinem/ihrem Startpunkt gehen. Nach der End Pose steht es den Sportlern frei, zu jubeln und beim Verlassen der Matte dem Publikum zuzuwinken.
5. Die Wertung der Artistik startet mit dem Übungsbeginn und endet mit der Endposition der Übung. Der Einmarsch ist kurz und knapp, OHNE jegliche Choreographie oder Musik.
6. Der Abschluss der Übung muss mit dem Ende der Musik zusammenfallen und muss eine statische Position sein, die für einen Moment gehalten werden muss.
7. Auf der Turnmatte dürfen keinerlei Markierungen zur Unterstützung der Darbietung angebracht sein.
8. Die Sportler müssen ihre Übung ohne Hilfe der Trainer (Coaching bzw. körperliche Unterstützung) darbieten.
9. Während des ganzen Wettkampfs muss jeder Sportler Fairness in der Wettkampfarena zeigen.

Artikel 29: Beziehung der Partner
--

1. Es muss eine logische Verbindung zwischen den Partnern erkenntlich sein (körperliche Reife, Niveau der körperlichen und technischen Vorbereitung der akrobatischen Fähigkeiten, des Tanzes, der Bewegungen, eine Ausgeglichenheit der Darbietung aller Partner) und die Widerspiegelung der Verbindung der Partner untereinander nach außen.

2. Das Paar/die Gruppe sollte die Fähigkeit besitzen, über das Zusammenspiel mit den anderen Partnern hinausgehend, das Publikum zu erreichen und zu begeistern.
3. Die Partner müssen zeigen, dass sie zielgerichtet, mit Begeisterung und Ausdruck in ihrer Partnerschaft arbeiten.

Größenunterschiede

4. Größenunterschiede zwischen den Partnern müssen ästhetisch und logisch in Übereinstimmung mit dem Niveau und der Kategorie der Partner sein.
5. Die Größenmessung wird in Anwesenheit des Trainers oder Delegationsleiters vor Wettkampfbeginn von medizinischem Personal unter Einhaltung des Prozedere, wie in Anhang 3 geschildert, vorgenommen. Dabei muss bei, sofern Anfechtungen wahrscheinlich sind, mindestens ein Mitglied der TC Akro anwesend sein. Im Falle des Verdachtes, dass eine Messung nicht korrekt ausfallen könnte, müssen 3 Mitglieder der SJ, einschließlich des Präsidenten, anwesend sein.
6. Ein Abzug vom Endwert durch den **CJP wird entsprechend Anhang 3** vorgenommen.

Artikel 30: Ausdruck

1. Das Paar/die Gruppe muss die Fähigkeit demonstrieren, die Emotionen während der gesamten Übung nach außen zu demonstrieren.
2. Zwischen den Partnern müssen die gezeigten Emotionen harmonisch sein.

Artikel 31: Darbietung/Choreographie

1. Choreographie ist definiert als Ausgestaltung der gymnastischen und artistischen Körperbewegungen durch Raum und Zeit und in Beziehung zu den anderen Partnern. Darunter versteht man die ästhetische und übergangslose Verbindung von Elementen, die für die Schwierigkeit zählen, Bewegungen wie z. B. Schritte, Sprünge und Drehungen. Dabei ist die kreative Raumausnutzung, die Verwendung verschiedener Laufrichtungen, Niveaus, Körperformen, Rhythmen und Geschwindigkeiten eingeschlossen.
2. Schwierigkeitselemente und Choreographie sollen den ganzen Raum und die ganze Matte ausfüllen.
3. Choreographie muss Originalität zeigen und eine einzigartige Identität des Paares/der Gruppe besitzen.
4. Bewegungen müssen mit voller Amplitude unter Ausnutzung des größtmöglichen Raumes gezeigt bzw. wie durch die Musik vorgegeben auch mit Raffinesse und Nuancen entsprechend angepasst werden.

Artikel 32: Kreativität

1. Die Sportler müssen Vorstellungskraft, Originalität, Erfindungsreichtum und Inspiration zeigen.
2. Sie müssen den Aufbau der Übungen variieren.
3. Es sollen besondere Auf- und Abgänge bei Elementen mit Schwierigkeitswert gefunden werden.
4. Verschiedene Typen von Elementen sowie selten gezeigte Elemente sollen in den Übungen gezeigt werden.

Artikel 33: Musikbegleitung

1. Alle Übungen werden mit musikalischer Begleitung vorgetragen. Music und Text (Wörter) können in einer Übung verwendet werden, sofern sie die ethischen Grundsätze der FIG respektieren. Unangemessene Texte (z.B. sexistische, verletzende, aggressive, gewalttätige...) sind verboten.
2. Die Musikaufnahmen müssen von höchster Qualität sein.
3. Wenn die Wettkämpfer wegen der falschen Musik oder anderer technischer Fehler nicht mit ihrer Übung beginnen oder diese unterbrechen, dürfen sie nochmals starten, ohne eine Strafe zu erhalten. Sollte das technische Problem nicht sofort beseitigt werden, hat der technische Direktor in Abstimmung mit dem CJP/Vorsitzendem der SJ die Möglichkeit, diese Übung an das Ende der laufenden Riege zu setzen.
4. Eine Übung, die einmal beendet wurde, kann nicht wiederholt werden.

Musikalität

5. Eine gute Musikauswahl hilft bei der Strukturierung, dem Rhythmus und dem Thema einer Übung.
6. Alle Übungen werden choreographisch gestaltet, um harmonisch und ästhetisch mit dem Rhythmus und der Stimmung der Musikbegleitung zu wirken.
7. Der Übungsfluss sollte ohne Unterbrechung zwischen der Choreographie und den Schwierigkeitselementen gezeigt werden. Logische Pausen, die den Übungsfluss nicht unterbrechen, sind erlaubt.

Artikel 34: Wettkampfkleidung (siehe Anhang 5)

1. Die Wettkampfkleidung, das Zubehör und die Hilfsmittel werden vom CJP bewertet. Die Wettkampfkleidung muss ein **gymnastischer** Anzug sein, der in Charakter und Gestaltung die künstlerische Gestaltung der Übung unterstreicht. Sie sollte die Aufmerksamkeit nicht von der Übung der Sportler ablenken, noch sollte sie während der Übung zurechtgerückt werden.
2. Die Partner müssen gleiche oder gleichartige, sich ergänzende Kleidung tragen.

3. Frauen turnen in Gymnastikanzügen oder Einteilern, Einteilern mit Rock. Fleischfarbene Hosen sind erlaubt. Einteiler können mit oder ohne Ärmel sein, aber Einteiler mit tanzähnlichen schmalen Bändern sind nicht erlaubt.
4. Röcke bei Einteilern, Hosen und Gymnastikanzügen müssen den Beckenknochen bedecken, dürfen aber nicht weiter nach unten reichen.
 - Der Stil eines Rocks (Schnitt, Ausschmückung) ist freigestellt, aber der Rock muss immer auf die Hüften zurückfallen.
 - Ein Ballett – Tutu, „Strohröckchen –Look“ und „Kleiderstil“ sind verboten.
 - Der Rock muss in den Gymnastikanzug integriert sein (Er darf sich nicht entfernen lassen.).
5. Männer und Jungen turnen in Gymnastikanzügen oder Gymnastikhemden kombiniert mit kurzen oder langen Gymnastikhosen. Einteilige Anzüge sind erlaubt.
6. Sehr dunkelfarbige Beine von Hosen und einteiligen Gymnastikanzügen sind nur erlaubt, wenn diese durchgängige Farbe wenigstens von der Hüfte bis zum Knöchel mit hellen leuchtenden Farben oder Mustern unterbrochen ist. Diese Unterbrechung muss an einer Beinseite, aber einfach und nicht übertrieben sein. Die Länge und Farbe des Stoffes, der die Beine bedeckt, müssen an beiden Beinen gleich sein. Nur die Dekoration kann unterschiedlich sein.
7. Aus Sicherheitsgründen sind lose Kleidung, angebrachtes Beiwerk oder Accessoires nicht erlaubt. Die Kleidung von Männern und Frauen muss enganliegend sein, um den Kampfrichtern die richtige Einschätzung der Körperformen zu ermöglichen.
8. Die Kleidung muss maßvoll sein, einschließlich der Unterwäsche. Der Halsausschnitt vorn darf nur bis zum halben Brustbein gehen und am Rücken nicht niedriger als die Schulterblätter. Spitzen- und transparentes material am Körper muss vollständig gefüttert sein.
9. Provokative Dresse, Badeanzüge und Fotografien im Muster sind verboten.
10. Die Wettkämpfer können mit oder ohne Turnschuhe turnen. Diese müssen fleischfarben, weiß oder in der Farbe der Hosen sein. Die Schuhe müssen sauber und ganz sein. Für Männer, die lange Hosen tragen, müssen dies Gymnastikschuhe und/oder Socken sein.
11. Das Mannschaftsblem muss deutlich sichtbar auf der Kleidung angebracht sein. Die Sportler müssen die Flagge in den offiziellen Landesfarben oder den Namen ihres Landes (z.B. SUI) auf ihrer Wettkampfkleidung tragen. Die Minimalgröße beträgt dabei 30 cm². Dies kann auch eingewoben oder Teil des Designs sein (wie in den FIG-Regeln des Zyklus 2021-2024 vorgeschrieben.).
12. Werbung darf nur wie in den FIG Regeln zur Werbung vorgeschrieben sein und wird überwacht.
13. Jede Verletzung der Kleiderordnung vom CJP bestraft.

Artikel 35: Zubehör und Hilfsmittel

1. Sichtbarer Schmuck, einschließlich Ohrstecker, ist nicht gestattet.

-
2. Pailletten, Steine, Kummerbund/Gürtel und Spitze müssen entweder in der Kleidung integriert oder sicher befestigt sein. Für jegliche Verletzungen wegen dieser Accessoires sind der Trainer und die Sportler selbst verantwortlich.
 3. Haarspangen, Bänder und Haargummis müssen sicher befestigt werden. Auffallendes Haarzubehör, wie Tiaras, Federn oder Blumen, sind nicht erlaubt.
 4. Die Bemalung des Gesichtes ist ebenfalls nicht erlaubt, jegliches Make-up muss unauffällig und theatralisch (z.B. kein Tiergesicht) sein.
 5. Zubehör, wie Gürtel oder Kopffrollen, um die Ausführung von Elementen zu erleichtern, sind nicht erlaubt. Beim Taping und bei Stützbandagen wird hautfarbenes Material empfohlen. Jegliche weitere Unterstützung, z.B. eine Kniebandage, die es nicht in neutraler Farbe gibt, darf ohne Abzug getragen werden, wenn der Verband dies der TC anzeigt und die ausdrückliche Erlaubnis dafür erhält.
 6. Jede Verletzung wird vom CJP bestraft.

DSAB 2021

7. Teil

Ausführung und technische Wertung

Artikel 36: Ausführung und technische Wertung
--

Grundsätzliche Prinzipien

1. Die Ausführung beschäftigt sich mit der Qualität der technischen Darbietung einer Übung, aber nicht mit der angewandten Technik.
2. Jede Übung wird danach bewertet, wie nahe sie an die Kriterien der perfekten Darbietung herankommt.
3. Eine Bewertung der Amplitude und der technischen Korrektheit eines jeden gezeigten Elementes erfolgt durch die Technikkampfrichter. Das beinhaltet die Streckungen, die Körperspannung und maximale Bewegungsausführung, d.h. die maximale Menge des Platzes, der benötigt wird, um das Element auszuführen.
4. Kriterien:
 - Effizienz der technischen Ausführung
 - Korrektheit der Linien und Formen
 - Reichweite in der Ausführung von Paar-/Gruppen- und individuellen sowie choreographischen Elementen: volle Streckung in Balanceelementen und maximale Flugphasen bei Tempoelementen
 - Stabilität von Halteelementen
 - sicheres, effektives Fangen, Werfen und Schleudern
 - Kontrolle der Landung

8. Teil

Schwierigkeit

Artikel 37: Schwierigkeit

1. Die Schwierigkeit einer Übung definiert sich durch die Elemente, die bei der Zusammenstellung einer Übung verwendet werden.
2. Ein Schwierigkeitswert kann nur für Paar-, Gruppen- oder individuelle Elemente vergeben werden.
3. Die entsprechenden Value Zahlen für die Paar-, Gruppen- und individuellen Elemente werden im Schwierigkeit Katalog der FIG (Tables of Difficulty ToD für die Sportakrobatik) separat veröffentlicht.
4. Das Schwierigkeitsniveau, das von den Senioren gezeigt werden kann, ist nach oben offen, das heißt, es gibt keinerlei Schwierigkeitsbegrenzung. Allerdings ist das Zeigen von schwierigen Elementen kein Ausgleich für eine schwache technische Ausführung, die in Übereinstimmung mit der Fehlertabelle bestraft wird.
5. Des Weiteren wird ein Schwierigkeitswert nur erteilt, wenn die entsprechenden Elemente in dem Tariff Sheet eingezeichnet bzw. geturnt wurden. Die Elemente selbst müssen aus dem ToD Tables of Difficulti ausgewählt werden.
6. In der Übung gibt es spezielle Regelungen (siehe 25.2).
7. Die DJs können in jeder Übung Abzüge vom Endwert für jedes Fehlen einer speziellen Anforderung, das Zeigen verbotener Elemente, Paar-/Gruppen- oder individuelle Elemente, die nicht die erforderliche Zeit gehalten wurden, und für Tariff Sheet, bei denen die Elemente nicht in der richtigen Reihenfolge gezeichnet sind, vornehmen.
8. In der Balance- und Kombiübung, deren Elemente mit 3 Sekunden Halt in dem Tariff Sheet eingezeichnet sind, werden diese Elemente von den DJs als ein 3-Sekunden-Halt gewertet. Wenn das Element für weniger als 3 Sekunden fixiert wird, vergibt der DJ den angemessenen Zeitfehler. Der Abzug für den Zeitfehler wird vom Endwert vorgenommen.

Artikel 38: Übungsunterlagen

1. Ein Tariff Sheet ist die mittels Computer zeichnerische Darstellung der Paar- Gruppen- und individuellen Elemente, die gezeigt werden sollen. Ihre Schwierigkeitswerte und die Angabe der Seite des ToD sowie der Nummer des Elements müssen bei jedem Element aufgeführt werden. Des Weiteren muss angegeben werden, wie viel Sekunden eine statische Position gehalten werden soll, in welche Richtung der Salto gedreht wird und die Anzahl der Drehungen.
2. Es liegt in der Verantwortung der Trainer, richtige und akkurat gezeichnete Tariff Sheet anzufertigen.

-
3. Die Delegationen müssen eine Tariff Sheets für jede zu turnender Übung eines Paares/einer Gruppe ihres nationalen Verbandes vorlegen.
 - Qualifikationen und Finals – bei der Anmeldung
 - Änderungen für das Finale – bis eine Stunde nach dem Ende des Qualifikationsdurchgangs (außer es gibt dazu eine anders lautende Information im Ablaufplan)
 4. Die Tariff Sheets müssen persönlich vom Delegationsleiter (oder einem benannten Verantwortlichen) während der Anmeldung abgegeben werden. Die Abgabe wird durch das Organisationskomitee vermerkt.

Strafen für verspätete Abgabe

- a) Wenn nach Bekanntgabe der Abgabezeit und des Abgabeortes sowie ohne Genehmigung auf eine Ausnahme die Unterlagen nicht binnen eines Tages (24 h) eingereicht werden, wird für jede fehlende Unterlage **100 USD** Strafe erhoben.
- b) Tariff Sheets, die weniger als einen Tag (24h) vor Wettkampfbeginn eingereicht werden, führen zu einer Startsperrung des Teams (Paar/Gruppe).

Unter speziellen Umständen können die Tariff Sheets per Mail akzeptiert werden.

5. Die offiziellen Tariff Sheets müssen verwendet und entsprechend den Regeln dazu ausgefüllt werden. Ein Beispiel dafür findet sich im ToD. Inoffizielle und unleserliche Zeichnungen werden zurückgegeben, um sie nochmals in der korrekten Form zu zeichnen (*Die Tariff Sheets von „Acro Companion“ wird akzeptiert.*).
6. Paar- und Gruppenelemente müssen zuerst gezeichnet werden, und zwar in der Reihenfolge, wie sie in der Übung geturnt werden. Die individuellen Elemente erscheinen extra und ebenfalls in der zu turnenden Reihenfolge. Werden Elemente in einer anderen Reihenfolge als angegeben geturnt, ziehen die DJs 0,3 Punkte vom Endwert für die falsche Reihenfolge ab.
7. Nur Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen auf dem Tariff Sheet sichtbar sein. Wenn mehr Elemente eingezeichnet werden, zählen nur die ersten 8 für die Schwierigkeit.
8. Nur Elemente, die auf dem Tariff Sheet vorhanden sind und welche auch geturnt werden, zählen für den Schwierigkeitswert und die speziellen Anforderungen. In der Tempübung darf maximal 1 alternative Fertigkeit in dem Tariff Sheet eingezeichnet sein. Ist mehr als 1 angegeben, wird das Tariff Sheet zur Korrektur zurückgegeben.

-
9. Bei Welttitelkämpfen erhalten die Trainer wenigstens 12 Stunden vor Wettkampfbeginn, zu einem vorher bekannten Zeitpunkt und Ort, durch die DJs die Information, ob es irgendwelche Probleme mit dem Tariff Sheet gibt. Es ist die Aufgabe der Trainer, bei entsprechend aufgetretenen Problemen nach einer Lösung zu suchen. Die DJs gestatten eine nochmalige Einreichung der berichtigten Tariff Sheets bis spätestens 90 Minuten vor Wettkampfbeginn.
- Wenn während des Wettkampfes Probleme mit dem Tariff Sheet auftreten, muss trotzdem der korrekte Schwierigkeitswert verwendet werden. Der DJ kann für das Nichtfeststellen von Fehlern in dem Tariff Sheet während der Kontrolle bestraft werden.
10. Bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. Verletzungen), hat die SJ die Möglichkeit, eine kleine Veränderung dem Tariff Sheet bis zu 30 Minuten vor Wettkampfbeginn zuzulassen. Das geschieht mit einer Zeichnung der jetzt entstandenen Veränderung des Elements und der entsprechenden Value Zahl dafür, der Nummer des Elements und der Seite des ToD. Die SJ informiert den CJP, dieser bestätigt den Schwierigkeitswert und informiert die DJs über die Veränderung.
11. Wenn eine Veränderung in einem Finale vorgenommen wird bzw. eine völlig andere Übung geturnt werden muss, muss eine neue Tariff Sheet bzw. eine überarbeitete mit den hervorgehobenen Veränderungen zu einer/einer vorher bestimmte Zeit /Ort innerhalb 1 Stunde nach Beendigung des Qualifikationswettkampfes vorliegen. Die DJs kontrollieren die neuen Tariff Sheets und geben sie dem CJP, der absichert, dass die SJ Kopien davon vor Beginn des Finales erhält.

Artikel 39: Neue Elemente

1. Die TC – AKRO wird neue Elemente bei den Treffen der TC Akro ein werten. Ein Element wird als neu angesehen, wenn es nicht im gültigen ToD oder veröffentlichten Bekanntmachungen enthalten ist und nicht als verboten gilt.
2. Elemente mit nur geringem stilistischem Unterschied zu einem Element aus dem ToD werden NICHT als neue Elemente betrachtet. Sie werden mit der gleichen ID-Nummer und der gleichen Value Zahl, wie sie im ToD zu finden ist, gezeigt.
3. Die Anfrage einer formellen Einwertung muss an die TC – Akro gestellt werden. Dafür werden die offiziellen Formulare, die im Tariff Sheet zu finden sind, verwendet und per E-Mail an den Präsidenten **und** das Büro der TC – Akro geschickt. Eine detaillierte Zeichnung einschließlich eines Vorschlages zur Einwertung des Elementes sowie ein Video per E-Mail müssen dazu eingereicht werden.
4. Die Anfrage, zusammen mit allen notwendigen Unterlagen (Video), muss vom nationalen Verband eingereicht werden.
5. Anfragen, die die oben genannten Kriterien nicht erfüllen, finden keine Berücksichtigung.
6. Die Einwertung der Elemente wird beim Meeting der TC Akro vorgenommen und ist 6 Monate nach Veröffentlichung im ACRO-Newsletter gültig.

9. Teil

Bewertung der Übungen

Artikel 40: Bewertung der Übungen

Grundsätzliche Prinzipien

1. Jede der 3 Übungen (Balance-, Tempo- und Kombiübung) hat einen unterschiedlichen Charakter und wird hinsichtlich der Schwierigkeit, der technischen und künstlerischen Ausführung bewertet.
2. Der Vorsitzende des Kampfgerichtes ist dafür verantwortlich, dass alle Mitglieder seines Kampfgerichtes ihre Wertungen in Übereinstimmung mit den geltenden Regeln vorgenommen haben.
3. Die Technikkampfrichter bewerten die technische Ausführung der gezeigten Übungen, um den **E – Wert** zu bestimmen.
4. Die Artistik Kampfrichter ermitteln den künstlerischen Wert der gezeigten Übung und legen den **A – Wert** fest.
5. Die Schwierigkeitskampfrichter bestimmen gemeinsam den Schwierigkeitswert für eine Übung. Die Gesamtschwierigkeit wird in den **D – Wert** umgerechnet.
6. Der CJP erteilt Abzüge (**P**) vom **Endwert**, der sich durch die Addition von A -, E - und D – Wert ergibt.

Artikel 41: Werte und Wertungen

1. Der E-, A- und D-Wert, Abzüge, der Endwert und die Platzierung werden den Zuschauern gezeigt.
2. Für alle Wettkämpfe gilt, dass die technische Ausführung und die Artistik jeweils von 0 bis 10,0 mit Abstufung von 0,001 bewertet werden.
3. Der Schwierigkeitswert einer Übung der Senioren hat keinen Maximalwert, er ist nach oben offen. Bei den Junioren und in Altersklassenwettkämpfen wird die Schwierigkeit bis zum Maximum streng kontrolliert (siehe auch Regeln für die Altersklassenwettkämpfe).

E – Wert

4. Die technische Ausführung oder der E – Wert einer dargebotenen Übung ist der Durchschnittswert der beiden mittleren Wertungen der 6 oder 4 technischen Kampfrichter nach Streichung der beiden höchsten und niedrigsten Werte bei 6 Wertungsrichtern bzw. des höchsten und niedrigsten Wertes bei 4 Wertungsrichtern. Danach wird der Durchschnittswert mit zwei multipliziert (x2). Die Genauigkeit in der Endwertung beträgt drei Stellen nach dem Komma (0,001), ohne zu runden, *Wenn in*

Ausnahmesituationen nur 3 technische Kampfrichter zur Verfügung stehen, wird nur der mittlere Wert genommen, der höchste und der niedrigste werden gestrichen.)

A – Wert

5. Die künstlerische Ausführung oder der A – Wert einer dargebotenen Übung ist der Durchschnittswert der beiden mittleren Wertungen der 6 oder 4 technischen Kampfrichter nach Streichung der beiden höchsten und niedrigsten Werte bei 6 Wertungsrichtern bzw. des höchsten und niedrigsten Wertes bei 4 Wertungsrichtern. Danach wird der Durchschnittswert mit zwei multipliziert (x2). Die Genauigkeit in der Endwertung beträgt drei Stellen nach dem Komma (0,001), ohne zu runden, Wenn in Ausnahmesituationen nur 3 Artistik Kampfrichter zur Verfügung stehen, wird nur der mittlere Wert genommen, der höchste und der niedrigste werden gestrichen.)

D – Wert

6. Die Summe der Schwierigkeitswerte der erfolgreich geturnten Elemente wird zu einem Rohwert zusammengefasst, der den endgültigen Schwierigkeitswert (DV) einer Übung angibt.
7. Der Schwierigkeitswert (DV) wird zum D – Wert umgewandelt. Er wird durch 100 geteilt und ergibt so den D-Wert.
8. Der D – Wert einer gezeigten Übung wird erst angezeigt, wenn er von beiden DJs bestätigt wurde.

Gesamtwert

9. Der Endwert ist der Wert, bevor der CJP und/oder die DJs Abzüge vorgenommen haben.
10. Es gibt keinen Maximalwert für Übungen der Senioren.
11. Der Endwert einer gezeigten Übung wird folgendermaßen berechnet:

$$\mathbf{E - Wert + A - Wert + D - Wert = Gesamtwert einer Übung}$$

Artikel 42: Abzüge vom Gesamtwert

1. Strafen werden vom CJP zusammengerechnet und vom Gesamtwert abgezogen und ergeben den Endwert einer Übung. Das wird nachfolgender Formel berechnet:

$$\mathbf{Gesamtwert - Abzüge = Endwert}$$

2. Die Strafen, die vom CJP vom Gesamtwert abgezogen werden, sind:
- Abweichungen erlaubten Größenunterschieden zwischen den Partnern
 - zu lange Übung
 - Schritte, Landungen und Stürze außerhalb der Mattenbegrenzung
 - Verletzungen der Kleiderordnung und beim Zubehör
3. Die Strafen, die vom CJP vom Gesamtwert abgezogen werden, sind:

- Statischer Halt, der nicht wie im Tariff Sheet angegeben, gehalten wurde
- Fehlen der speziellen Anforderungen
- Zeigen verbotener Elemente
- Elemente, die nicht in der angegebenen Reihenfolge gezeigt wurden

Artikel 43: Anfechtung von Wertungen

1. Im Interesse der Gerechtigkeit kann eine Wertung angefochten werden, wenn der D – Wert nicht mit dem übereinstimmt, was gezeigt wurde oder wenn ein Rechenfehler bei der Errechnung der Value Zahl, bei der Umwandlung in den D – Wert oder bei der Errechnung des Gesamtwertes erfolgte. Die Anfechtung erhält die SJ und überprüft die Wertung.
2. Es kann nach einem Einspruch, der eine Veränderung des D – Wertes nach sich zog, notwendig werden, die vom DJ abgezogenen Strafpunkte neu zu überdenken.
3. Anfechtungen können NUR für die Wettkämpfer der **eigenen** Nation geltend gemacht werden.
4. Es gibt keine Anfechtung der E – und A – Werte, Zeitfehler oder andere Abzüge.
5. Mit Veröffentlichung des D – Wertes ist eine Anfechtung spätestens vor dem Ende der nächsten Übung, die der Veröffentlichung folgte, vorzubringen. Der verantwortliche Kartenhalter der Nation des Wettkämpfers gibt die Anfechtungskarte kommentarlos an eine entsprechend ernannte Person.
 - Die Anzeigetafel wird darauf hinweisen, dass eine Anfechtung vorgenommen wurde.
 - Der Anfechtungskarte muss eine schriftliche Erläuterung, die die Grundlage für die Anfechtung ist, folgen.
 - Der schriftliche Antrag auf Überprüfung muss innerhalb von 4 Minuten nach der Abgabe der Anfechtungskarte abgegeben werden, anderenfalls wird die Anfechtung als überholt angesehen.
 - Für die Anfechtung muss eine Gebühr gezahlt werden, die mit jeder neuen Anfechtung, die der Verband einreicht, steigt.
 - Die Abgabe der Anfechtungskarte stellt damit einen Vertrag dar, die entsprechende Gebühr am Ende des Wettkampfes dem Generalsekretär oder seinem Delegierten zu zahlen.
6. Der Vorsitzende der SJ (oder sein Delegierter) wird sofort die Schwierigkeitsexperten der SJ und den CJP des betroffenen Kampfgerichtes über die Anfechtung informieren.
7. Wenn es zu keiner Lösung vor der Wettkampfzeit des nächsten Starts kommt, wird die Wertung als „vorläufig“ gekennzeichnet und am Ende der Wettkampfrunde und vor der Siegerehrung überarbeitet.
8. Wenn die Anfechtung zurückgewiesen wurde, wird die Gebühr als Geldstrafe einbehalten und an den FIG Foundation Fund überwiesen.

10. Teil

Fehlertabellen und Strafen

Artikel 44: Strafen des CJP und DJ

1. Die Abzüge reichen von 0,1 – 1,00 wie in den Fehlertabellen dargestellt.
2. Abzüge vom Gesamtwert durch den CJP:

Abzüge durch den CJP	Abzug
1. Dauer der Übung länger als das Zeitlimit	0,1 pro Sekunde
2. Der Größenunterschied des größten zum nächst größten Partner entsprechend Anhang 3	0,5 oder 1,0
3. schlechte Fairness auf der Wettkampffläche	0,5
4. Verletzungen der Musikbestimmungen (z.B. unangebrachter Text)	0,5
5. Übertreten der Begrenzungslinie der Wettkampfmatte	0,1 pro Übertreten
6. Landung oder Sturz außerhalb der Begrenzungslinie	0,5 pro Übertreten
7. Beginn der Übung vor der Musik bzw. Beenden der Übung vor/nach dem Ende der Musik	0,3
8. Nichtbefolgen der Regeln für Werbung (Das Nationalembblem ist nicht klar auf der Kleidung zu sehen.)	0,2
9. Zurechtrücken der Kleidung; Verlieren von Haarzubehör; Rock fällt nicht auf die Hüften zurück	0,1 jedes Mal
10. Alle Verstöße gegen die Kleiderordnung	0,3
11. verbotene (z.B. lose Ärmel) oder unmoralische Kleidung (z.B. zu großer Halsausschnitt, Anzug rutscht in den Po)	0,5
12. Markierungen, eine zusätzliche Matte (Ausnahme: Männergruppen Balance + Kombi)	0,5
13. unanständige Positionen	0,3
14. Trainer auf der Matte	1,0

3. Abzüge vom Gesamtwert durch den DJ:

Abzüge durch den DJ	Abzug
1. Zeitfehler für jedes statische Paar-	0,3 pro fehlende Sekunde

/Gruppenelement, das weniger als in der Tariff Sheet angegeben, gehalten wird	
2. statische Paar-/Gruppenelemente, die nicht beendet wurden	0,9 Zeitfehler Kein Schwierigkeitswert Keine spezielle Anforderung
3. individuelle statische Elemente, die nur 1s gehalten wurden	0,3 Zeitfehler
4. individuelle statische Elemente, das nicht beendet wurde	0,6 Zeitfehler Kein Schwierigkeitswert
5. Jedes begonnene, aber nicht beendete Element	Kein Schwierigkeitswert Keine spezielle Anforderung
6. jede Verletzung der speziellen Anforderungen beim Übungsaufbau	1,0 pro spezielle Anforderung
7. Zeigen eines verbotenen Elementes	1,0 pro Element
8. Elemente, die nicht in der auf dem Tariff Sheet eingezeichneten Reihenfolge geturnt wurden	0,3

Artikel 45: Artistisches Werten

Die artistische Beurteilung bedeutet nicht nur, „WAS“ die Wettkämpfer zeigen, sondern auch, „WIE“ und „WO“ sie turnen.

1. Für die Artistik werden die folgenden Kriterien herangezogen in einer **positiven** Weise verwendet:

- **Partnerschaft** maximal 2,0
- **Ausdruck** maximal 2,0
- **Darbietung** maximal 2,0
- **Kreativität** maximal 2,0
- **Musikalität** maximal 2,0

Artistik betrifft alle Kriterien der Artistik teils des CoP unter Anwendung der gegebenen Kriterien.

2. **Beschreibung der Kriterien**

1. Partnerschaft

Eine Partnerschaft ist durch die logische Beziehung zwischen den Einzelsportlern in Paaren bzw. Gruppen gekennzeichnet.

- Reife
- Niveau der Vorbereitung
- Ausgeglichenheit der Darbietung innerhalb der Partnerschaft
- Vorhandensein einer sichtbaren Verbindung der Partner

2. Ausdruck

- Das Publikum soll die Gedanken oder Gefühle, den Charakter und die Haltung verstehen.
- Die Sportler übermitteln eine bestimmte Emotion.

3. Darbietung

Die Darbietung umfasst den Akt, Prozess oder die Darbietungskunst unter Nutzung von Amplitude, Raum, Wegen, Niveaus und Synchronität. Synchronität bedeutet dabei, dass die Partner eher als Einheit als zwei oder mehrerer Turner wahrgenommen werden.

4. Kreativität

Darstellung von Phantasie, Originalität, Einfallsreichtum, Inspiration

Variation in:

- Aufbau,
- Auf- und Abgang,
- Elementen.

5. Musikalität

Die Sportler drücken die Musik durch ihre Darbietung aus.

- Bewegung und Formen passen zum Rhythmus, zur Melodie und zur Stimmung der gespielten Musik.
- Die Übung läuft synchron zum Takt der Musik ab.
- Das Ausmaß oder die Geschwindigkeit/das Tempo der Bewegungen mit Musik variieren.
- Es werden ausdrucksstarke Bewegungen gezeigt, die durch Melodie, Variationen im Rhythmus und in den Stimmungen bzw. in ihren Kombinationen gezeigt.

3. Maßstab für jedes Kriterium

Perfekt 2,0	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein besonderes Niveau der Kriterien.
Ausgezeichnet 1,8 – 1,9	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein hohes Niveau der Kriterien.
Sehr gut 1,6 -1,7	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein sehr gutes Niveau der Kriterien.
Gut 1,4 – 1,5	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein gutes bzw. durchschnittliches Niveau der Kriterien.
Befriedigend 1,2 – 1,3	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein niedriges Niveau der Kriterien.
Schlecht 1,0 -1,1	Die Darbietung beinhaltet bzw. demonstriert ein sehr niedriges Niveau der Kriterien.

4. Referenzbereich des Artistik Werts
- perfekte Darbietung Wertung zwischen 9,6 – 10
 - ausgezeichnete Darbietung Wertung zwischen 9,0 – 9,5
 - sehr gute Darbietung Wertung zwischen 8,0 – 8,9
 - gute Darbietung Wertung zwischen 7,0 – 7,9
 - befriedigende Darbietung Wertung zwischen 6,0 – 6,9
 - schlechte Darbietung Wertung zwischen 5,0 – 5,9

Artikel 46: Technische Fehler

1. Eine Übersicht, die die Schwere verschiedener technischer Fehler zusammenfasst, ist im Artikel 46 zu finden.
2. Ausführungsfehler werden bestraft, indem Abzüge von der maximalen Punktzahl von 10,0 jedes Mal dann vorgenommen werden, wenn sie auftreten. Folgende Abstufungen von Fehlern gibt es:
 - Kleine Fehler 0,1
 - Bedeutende Fehler 0,2 – 0,3
 - Schwere Fehler 0,5
 - Sturz 1,0
3. Der Abzug für ein einzelnes Paar- oder Gruppenelement kann nicht mehr als 1,0 betragen.
4. Tabellen der technischen Fehler

Die folgenden Tabellen sollen eine grundsätzliche Hilfe für mögliche Abzüge wegen technischer Fehler in der Darbietung von Paar- oder Gruppenelementen, individuellen Elementen oder Choreographie sein. Es ist dabei unmöglich, jeden technischen Fehler aufzulisten. Es wird erwartet, dass die Kampfrichter die Richtlinien als eine Basis für mögliche Abzüge bei Fehlern nutzen, die nicht in diesen Tabellen enthalten sind.
5. Amplitude

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Verlust der Streckung, Amplitude oder der Körperspannung bei der Ausführung eines Elementes (Füße, Beine, Knie, Arme, Rücken)	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Verlust der Höhe in Flugphasen bei Tempoelementen, Abweichung von der richtigen Flugrichtung	0,1	0,2 – 0,3	0,5

6. Formen, Beugungen und Linien

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Handstand nicht vertikal oder in idealen Positionen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Brücke und/oder Hüfte gibt nach, wenn versucht wird, eine gerade Position einzunehmen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
3. gebeugte Arme/geknickte Knie, Füße und Hände beim Handstand, um den Handstand zu turnen	0,1	0,2 – 0,3	0,5
4. Beine über oder unter der Idealinie beim Halten (z.B. Beine unter der Horizontallinie beim Halten eines Stützes)	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Abweichung von der Spagathaltung der Beine (180°)	0,1	0,2 – 0,3	

7. Verzögerungen, Schritte und Ausrutscher

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Verzögerung beim Aufsteigen des Oberpartners oder beim wiederholten Fixieren während einer Verwandlung	0,1	0,2 – 0,3	
2. Verzögerung während einer Bewegungsphase eines Elements, das den flüssigen Ablauf stoppt	0,1	0,2 – 0,3	
3. Kraftverlust in einer Veränderung, der im Neubeginn der Veränderung endet		0,3	
4. Hüpfen oder Schritte, um das Fangen oder Landen zu unterstützen, 1: klein; 2-3: mittel; 4 und mehr: schwerer Fehler	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Wegrutschen eines Fußes oder einer Hand beim Aufsteigen, Balancieren oder Verwandeln bzw. beim Fangen		0,3	
6. ein Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil rutschen durch eine Plattform bzw. vom Stützpunkt beim Fangen bzw. Landen von Tempoelementen auf dem Partner		0,3	

7. das Stolpern außerhalb von Elementen in einem Teil der Übung		0,3	0,5
---	--	-----	-----

8. Instabilität

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Instabilität oder Zittern der Basis/Mittel- oder Oberpartner beim Aufbau eines Balance- oder Tempoelements;	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Basis wippt von den Fersen auf die Zehenspitzen oder macht Schritte beim Versuch des Stabilisierens	0,1	0,2 – 0,3	Mehr als 3 Schritte 0,5
3. wiederholtes Fixieren einer Position nach dem Fangen oder vor dem Werfen, Schleudern oder Stabilisieren einer Balanceposition	0,1		
4. leichtes Berühren der Partner oder des Bodens bzw. eine erhebliche Unterstützung zum Stabilisieren eines Partners, um die Balance auf einem Partner zu halten oder bei der Landung		0,3	
5. unbeabsichtigtes Berühren des Bodens mit einem Knie oder einer Hand, bzw. unbeabsichtigtes Anlehnen des Kopfes oder einer Schulter an den Partner			0,5
6. Kurzzeitiges Pressen der Körper oder Schultern der Base(n) gegen den Oberpartner, um ihn zu fixieren		0,3	
7. Pressen der Körper oder Schultern der Base(n) gegen den Oberpartner, um ein schweres Stabilitätsproblem zu beseitigen bzw. einen Sturz zu verhindern			0,5
8. zusätzliche Unterstützung des/der Partner(s), um einen Sturz zu verhindern (z.B. wegen eines Fangfehlers oder um eine exakte Drehung zu schaffen)			0,5

9. Drehung

Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. Über- oder Unterdrehung in Drehungen, Schrauben oder Salti	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. <u>etwas Hilfe</u> der Partner beim Drehen von Saltos, um diese zu vollenden		0,3	
3. Über-/Unterdrehen von Saltos, die eine <u>komplette Unterstützung</u> der Partner erfordern, um den Salto zu vollenden und/oder einen Sturz zu verhindern			0,5

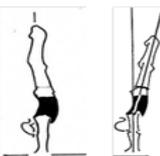
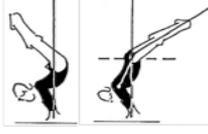
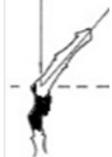
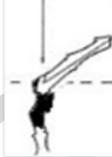
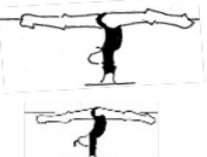
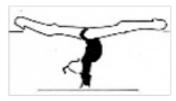
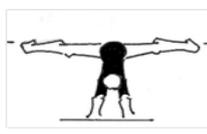
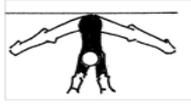
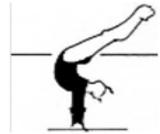
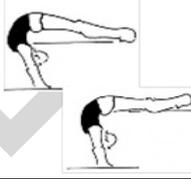
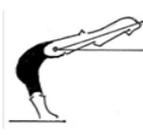
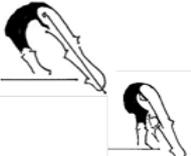
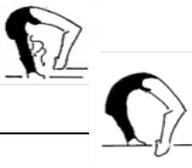
10. Unvollendete Elemente und Stürze

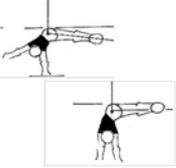
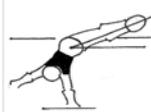
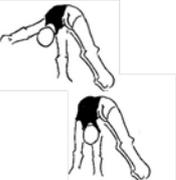
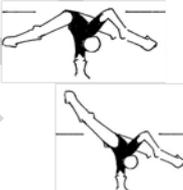
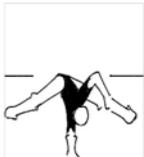
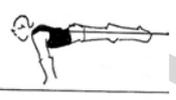
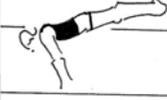
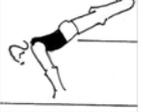
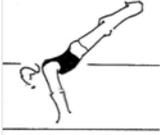
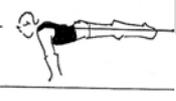
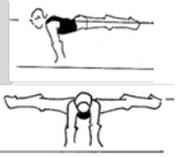
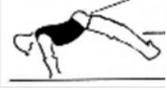
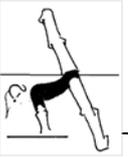
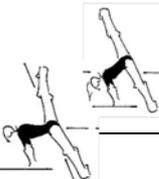
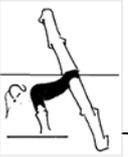
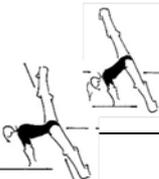
Bewertungskriterien	Abzüge		
	Klein	Bedeutend	Schwer
1. unvollendetes Element ohne Sturz			0,5
2. Partner berührt den Boden und landet unbeabsichtigt/unlogisch/ unkontrolliert ohne zu Fallen von einer Halte-/Stützposition			0,5
3. ein Fuß oder eine Hand rutscht vom Stützpunkt des Partners und die Hände werden benutzt, um einen Sturz zu verhindern			0,5
4. während des Fangens/Balancierens rutschen beide Füße/Hände durch eine Plattform, von der Schulter od. anderen Stützpunkten an den Körpern der Partner = Sturz			1,0
5. Sturz auf den Boden oder auf den/die Partner einer Pyramide /einem Paarelement ohne kontrollierte logische Landung = Sturz			1,0
6. unkontrollierte Landung/Sturz auf den Boden mit dem Kopf, Gesäß, Bauch, Rücken, Seite, Hände an beide Knie, beide Hände u. Füße oder beide Knie = Sturz			1,0
7. Vorwärts-/Rückwärtsrolle nach einer Landung ohne vorheriges Stehen (auf den Füßen) = Sturz			1,0

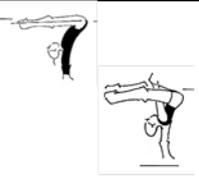
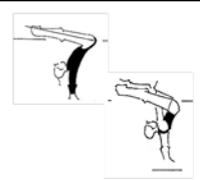
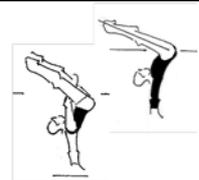
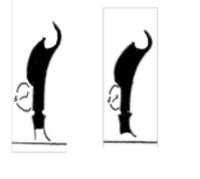
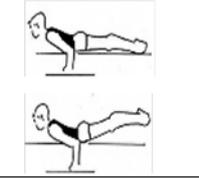
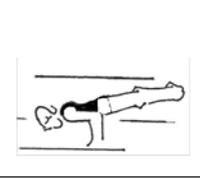
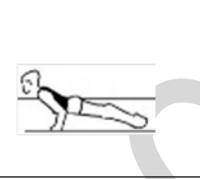
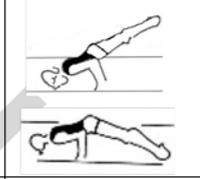
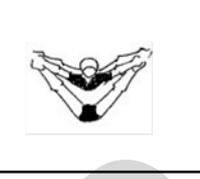
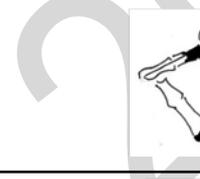
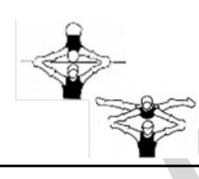
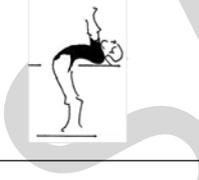
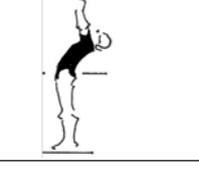
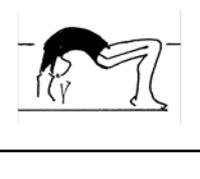
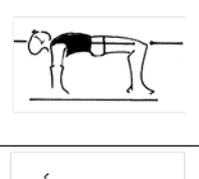
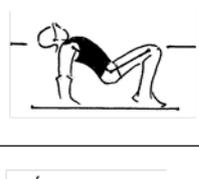
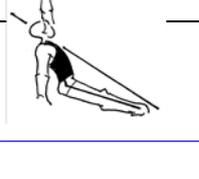
Anhang 1

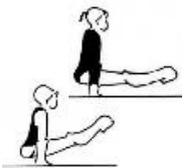
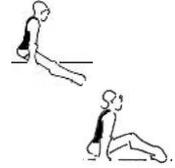
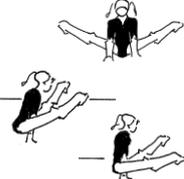
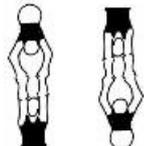
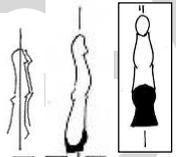
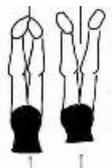
DSAB 2021

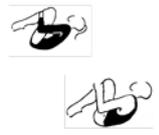
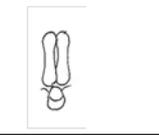
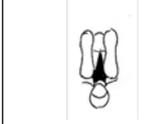
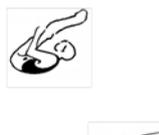
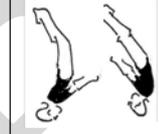
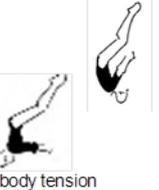
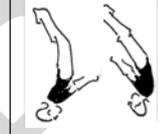
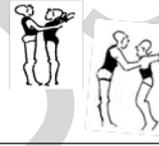
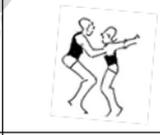
Kampfrichterrichtlinien für die Ausführung

		Mistakes Balance				
Element		Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
1	Handstand					
						
						
						
2	Arch / Mexican					
						
						
						
						

		Mistakes Balance				
Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5	
3	Flag					
	Deep Flag					
	Split Flag					
4	Planche					
						
						
						
						
						

		Mistakes Balance				
Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5	
5	Yogi / Disloc					
						
6	Crocodile					
	Pancake					
7	Wide arm					
8	Back bend					
9	Bridge					
						
10	Table					
						

		Mistakes Balance				
	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
11	Straddle / Pike					
						
	High Pike Russian Lever					Top spread legs in Russian lever
12	Arms					
						
13	Feet/knees					
						
						

		Mistakes Dynamic					
	Element	Ideal Position	0.1	0.2	0.3	0.5	1.0
1	Tuke						
							
2	Pike						
							
3	Straight						
							
4	Steps or Landing without support		 1 Step	 2 steps	 3 Steps	 4 and more Steps	
5	Landing with support						
							
							

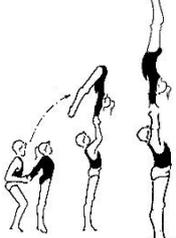
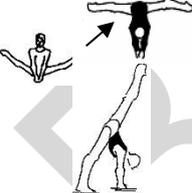
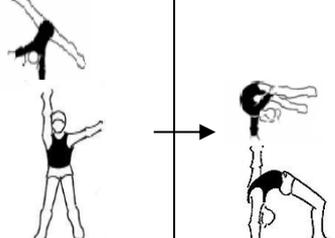
Anhang 2

Definition der Elemente

Paare

Definition eines Schwierigkeitselements:

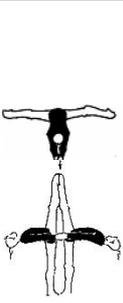
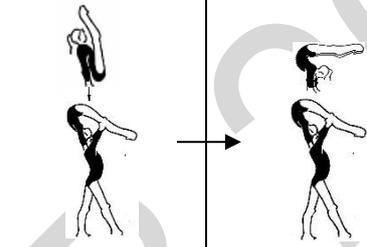
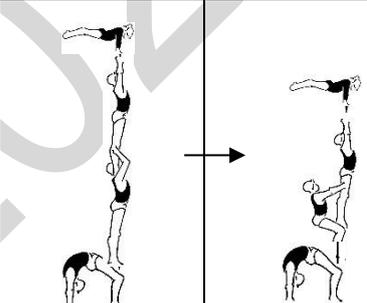
1. Statischer Halt von Oberpartner + Basisposition
2. Aufgang (einschließlich der Halteposition von Oberpartner und Basis)
3. Bewegung des Oberpartners + statischer Halt von Oberpartner + Basisposition
4. Startposition des Oberpartners + Bewegung der Basis + statischer Halt des Oberpartners + der Basisposition
5. Startposition des Oberpartners + Bewegung des Oberpartners + Bewegung der Basis + statischer Halt des Oberpartners + der Basisposition

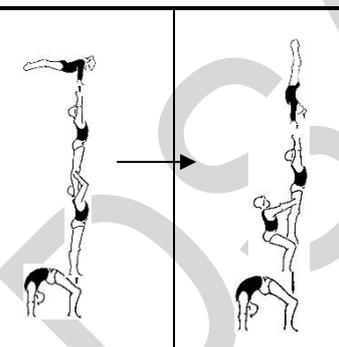
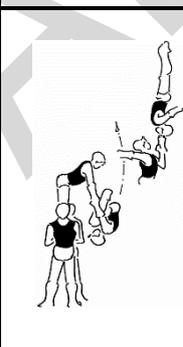
Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5
3''	3''	3''	3''	3''
				

Gruppen

Definition eines Schwierigkeitselements:

1. statische Position von Oberpartner + Basisposition
2. statische Position von Oberpartner und/oder Mittel- + Basisposition
3. Bewegung des Oberpartners und/oder Mittelpartners + statische Position von Oberpartner und/oder Mittelpartner + Basisposition
4. Startposition von Oberpartner + Veränderung + Endposition Oberpartner + neue Basisposition
5. Startposition von Oberpartner + Veränderung des Oberpartners + Veränderung + Endposition des Oberpartners + neue Basisposition
6. Aufgang + Endposition + Basisposition

Nr 1	Nr 2	Nr 3	Nr 4
3"	3" 3"	3"	3"
			

Nr 5	Nr 6
3"	3"
	

Individuelle Elemente

Alle 3 individuellen Elemente, die für die Schwierigkeit zählen, müssen in dem Tariff Sheet eingezeichnet sein.

Alle individuellen Elemente einer Serie **müssen** in dem Tariff Sheet eingezeichnet sein und erhalten einen Schwierigkeitswert. Wenn ein individuelles Element wiederholt wird bzw. nicht eingezeichnet ist, erhält das folgende/erhalten das folgende Element/e **keinen** Schwierigkeitswert.

Beispiel:

- 1) Rondat – Flic-Flac – gestreckter Salto = Serie = 3 Elemente
Diese Serie erfüllt die maximale Anzahl der individuellen Elemente und **alle** 3 Elemente müssen in dem Tariff Sheet eingezeichnet werden, damit sie einen Schwierigkeitswert erhalten.

Anhang 3

Prozedur der Vermessung der Athleten

Vor dem Wettkampf werden die Athleten auf den Millimeter genau von einem Arzt oder Physiotherapeuten in Anwesenheit eines Offiziellen der Mitgliedstaaten und (einem) ausgewählten Vertreter(n) der technischen Kommission der Sportakrobatik, der alle Messungen protokolliert, vermessen.

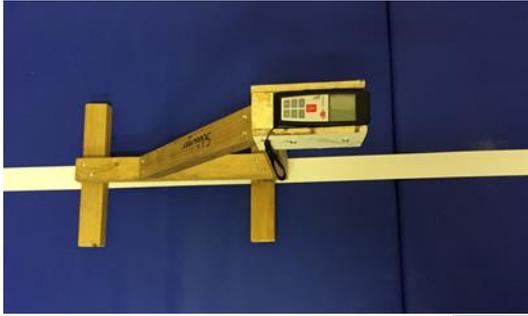
wiederholte Abweichung über oder unter dem erlaubten Toleranzbereich

1. Der offizielle Verbandsvertreter und der Verantwortliche der TC unterzeichnen beide das Protokoll, das die offizielle Vermessung bestätigt.
2. Wenigstens ein Mitglied der TC Akro sollte bei allen Messungen bzw. berichtigten Messungen anwesend sein, die eventuell in Frage gestellt werden könnten.
Im Falle eines Verdachtes, dass eine korrekte Messung vermieden werden soll, müssen drei Mitglieder der SJ, einschließlich deren Vorsitzenden, anwesend sein.
3. Athleten zusammengehöriger Gruppen oder Paare müssen zur gleichen Zeit bei der Vermessung erscheinen und müssen außerdem ihre Akkreditierungskarten (Hängeschildchen) und Pässe bei sich tragen. Diese werden mit der Wettkampfnummer der Partner verglichen.
4. Der Delegationsleiter und der Trainer sind dafür verantwortlich, dass sich ihre Athleten der Vermessung stellen.
 - Die Vermessung findet entweder vor oder nach einer Trainingseinheit an den für die Vermessung angegebenen Tagen statt.
 - Sportler, die sich an den angegebenen Tagen nicht der Vermessung unterzogen haben, werden von der Teilnahme am Wettkampf disqualifiziert.
Unter außergewöhnlichen Umständen, wie zum Beispiel Krankheit, kann der Vorsitzende der SJ für den Sportler eine andere Zeit für die Vermessung festlegen.
 - Wenn eine Partnerschaft augenscheinlich im Toleranzbereich der Größenunterschiede ist, wird das Alter dem Pass entnommen, eine Vermessung wird nur vorgenommen, wenn die Daten für Forschungszwecke benötigt werden.
5. Die Vermessung, wenn sie erforderlich wird, ist keine wählbare Option für den Sportler oder Trainer. Die SJ kann während eines Wettkampfes eine Vermessung oder erneute Vermessung anordnen, wenn es Fragen, die Größe betreffend, oder Zweifel hinsichtlich der Genauigkeit der Daten der Techniker gibt.
6. Wenn eine erneute Vermessung angeordnet oder notwendig wird, muss sie bis zum Abschluss des ersten Qualifikationsdurchganges durchgeführt werden. Ansonsten wird die erste Vermessung für den gesamten Wettkampf zugrunde gelegt und kann nicht mehr angezweifelt werden.

- Eine berichtigte Messung setzt sich zusammen aus der Originalvermessung und zwei weiteren. Nicht mehr als 3 Messungen sind zulässig. Wenn ein Athlet die vorzunehmende Messung behindert, wird nach einer Verwarnung der Vermessungsprozess angehalten und durch den Vorsitzenden der SJ erfolgt eine Disqualifikation.
7. Athleten, die als **unterstützende Partner** (/Basen), als **Mittelturner** (zweiter oder dritter) oder als Oberpartner turnen, werden folgendermaßen gemessen:
 - barfuß, nur mit T-Shirt oder Wettkampfkleidung bekleidet
 - Die Athleten müssen gerade auf dem Rücken liegen, in normaler Positur mit geschlossenen Füßen und durchgedrückten Knien. Die Schultern sind entspannt.
 - Die horizontale Länge von den Füßen (Fersen) bis an die Oberkante des Kopfes wird mit Hilfe eines elektronischen Längenmessinstruments vermessen.
 8. Sportler, die aus irgendwelchen Gründen nicht den Anweisungen des Vermessers folgen, erhalten **nur eine** Verwarnung vom Vertreter der SJ. Jegliches weitere Fehlen einer Zusammenarbeit zieht eine Disqualifikation vom Wettkampf nach sich.
 9. Alle Altersangaben und Vermessungen werden protokolliert und als richtig vom Vermesser unterzeichnet und an die SJ weitergeleitet. Die SJ entscheidet, welche Sportler einen Abzug wegen zu großer Größendifferenz bekommen.
 10. Der erlaubte Größenunterschied zwischen den Partnern beträgt **29 cm** (mit einer Toleranz bis zu 29,99 cm).
 - 30 – 34,99 cm Unterschied haben folgenden Abzug:
SEN 0,5
 - 35 cm und mehr Unterschied zwischen den Partnern haben folgenden Abzug:
SEN 1,0
 11. Bei Gruppen wird die Differenz zum nächstgrößeren nach den oben benannten Regeln ermittelt. Das trifft auf alle zu.
 12. Im Fall, dass ein Sportler versucht, den Vermessungsprozess zu behindern,
 - wird das Paar/die Gruppe von der Teilnahme am Wettkampf disqualifiziert.
 - Der betreffende Verband erhält noch während des Wettkampfes eine Verwarnung.
 - Der Fall wird der Disziplinarkommission nach dem Wettkampf übergeben.
 - Wiederholtes Betrügen von Sportlern desselben Verbandes innerhalb eines Wettkampfzyklus zieht eine Strafe für den Verband nach sich.
 13. Das Messgerät muss folgende Standards aufweisen:
 1. **Ein elektronisches Lasergerät für die Länge**
 2. **Das Ende des Gerätes muss senkrecht am Stativ befestigt sein.**

Beispiel:



Prototypen:**Korrekte Position für die Vermessung**

1. Fersen gegen die Wand
2. Knie durchgedrückt
3. Kopf in neutraler Position
4. Schultern entspannt

Fehler der Vermessungsposition

Fehler 1: Die Fersen sind nicht an der Wand.

Fehler 2: Die Knie sind gebeugt.

Fehler 3: Die Wirbelsäule ist nach vorn gekippt (Rundrücken)

Fehler 4: Lordose (Die Hüften sind nach vorn geschoben.)

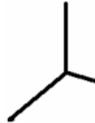
Fehler 5: Der Kopf ist nicht am Boden.

DSAB 2021

Anhang 4

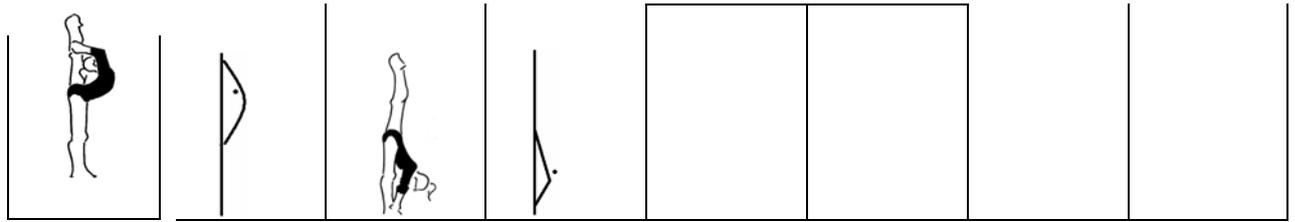
Kurzschrift

1. Stand

basic stand		chair		free chair		lunge	
							
feet astride		front support		bridge		tripod	
							
free tripod		half needle					
							

2. Arabesque

arabesque		attitude		wine glass		wine glass split	
							
back bend		deep back bend		back scale		eye	
							
needle stand		front needle					



3. Split

box/side split		straight/side split					

4. Sit

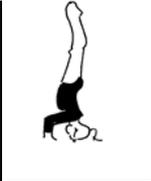
leg straight		feet astride		Japan		stand on knees	
sit on knees		1 knee		knee arch			

5. Lying

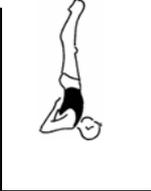
back		front		right angel		front angel	
back angel							

						
---	---	--	--	--	--	--

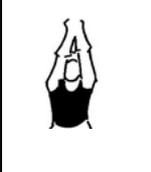
6. Head

head stand	head support					
						

7. Shoulder/chest

shoulder stand	chest stand		big C			
						

8. Arm

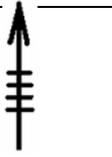
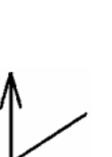
half arm	half 1 arm		long arm		long 1 arm		
							
hands knotted	Y support		free				
							

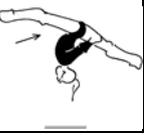
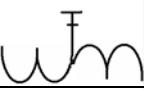
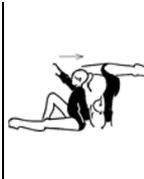
9. Hand-stand

2 hands straight		1 hand straight		hands knotted		2 hands mexican	
1 hand mexican		2 split		2 disloc		2 flag	
planche		2 crocodile		2 straddle		lever	
russian lever							

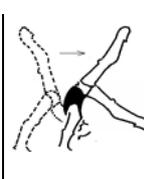
10. Jump

side		split		split change leg		ring 1 foot	
ring 2 feet		straight		180°		360°	

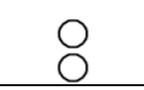
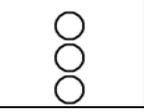
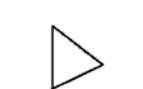
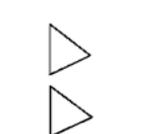
540°		720°		straddle	
					
11. Swing					
cannonball/...					
					
12. Roll					
forward		back		side	
dive/swallow roll					
					
					
13. wheel					
cartwheel		1 arm cartwheel		aerial wheel	
back walkover					
					
					
1 arm back	forward walkover	free walkover	Russian walkover		

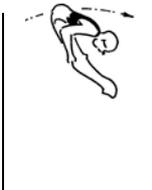
							
Valdez		kip to stand					
							

14. Spring

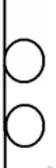
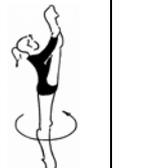
							
handspring		flic		headspring		round off	
							
handspring 1-2		fly spring 2-2					

15. Saltos

							
whip		back		double back		triple back	
							
pike back		double piked		straight back		double straight	
180°		full in back out		front		double front	

							
pike front		straight front		side		barani	
							

16. Spin

180°		360°		540°		720°	
							
900°		sit spin		needle spin			
							

17. Log rolls

180°		360°				
						

18. Pitch

2 hand pitch	pair pitch	basket (2)	platform (3)
--------------	------------	------------	--------------

lap pitch		pitch over head		boost		

19. Catch

arms	arms (group)	wrap front	wrap back
on shoulder	in hand		

20. Miscellaneous

steps	Diamidov	Butterfly	flairs
cut to	cut back		

Anhang 5

Kleidung

34.1

Die Wettkampfkleidung, das Zubehör und die Hilfsmittel werden vom CJP bewertet. Die Wettkampfkleidung muss ein **gymnastischer** Anzug sein, der in Charakter und Gestaltung die künstlerische Gestaltung der Übung unterstreicht.

34.4

Röcke bei Einteilern, Hosen und Gymnastikanzügen müssen den Beckenknochen bedecken, dürfen aber nicht weiter nach unten reichen.

Richtige Länge



Hinten



Vorn



Seite

Zu lang



Zu eng



Zu kurz am Rücken



Ein Ballett – Tutu, „Stroh Röckchen – Look“ und „Kleiderstil“ sind verboten.



- Röcke bei den Damen sollen genau unter dem Gymnastikanzug reichen bzw. seiner Linie folgen. Der Rock soll eng an die Hüften fallen und soll nicht viel Extramaterial umfassen.
- Der Rock soll nicht nur teilweise sein, sondern rundum verlaufen.

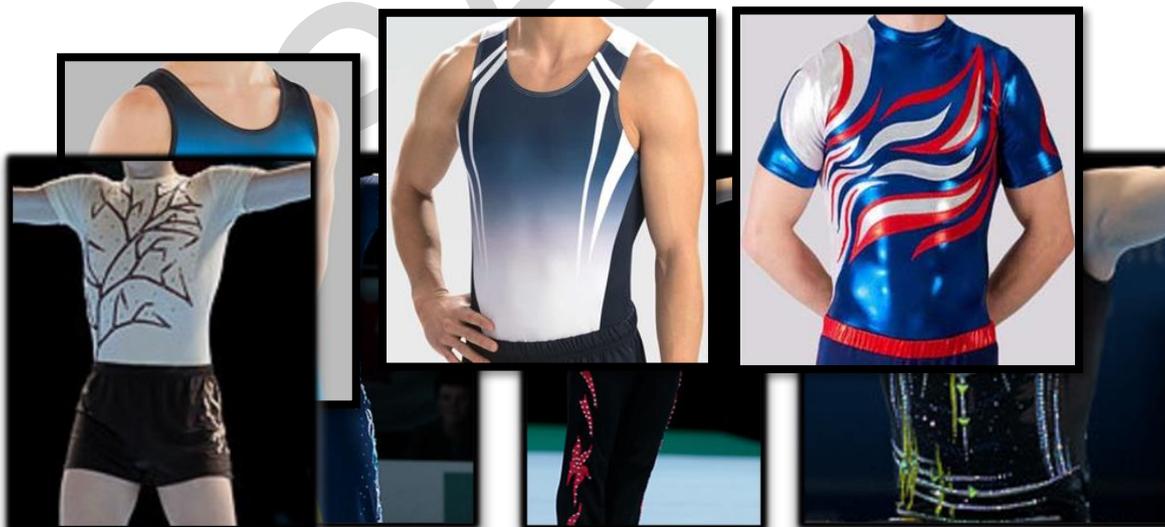
Die folgenden Stile sind NICHT erlaubt:



34.5

Männer und Jungen turnen in Gymnastikanzügen oder Gymnastikhemden kombiniert mit kurzen oder langen Gymnastikhosen. Einteilige Anzüge sind erlaubt.

Richtige Kleidung für Männer und Jungen



34.6

Sehr dunkelfarbige Beine von Hosen und einteiligen Gymnastikanzügen sind nur erlaubt, wenn

- diese durchgängige Farbe wenigstens von der Hüfte bis zum Knöchel mit hellen leuchtenden Farben oder Mustern unterbrochen ist.
- Diese Unterbrechung muss auf einer Seite des Beines sein, aber einfach und nicht übertrieben.
- Die Länge und Farbe des Stoffes, der die Beine bedeckt, müssen an beiden Beinen gleich sein. Nur die Dekoration kann unterschiedlich sein.

← Richtig → ← Falsch →



Fleischfarbene Hosen unter Einteilern und Röcken sind erlaubt.

Falsch

richtig



34.7

Aus Sicherheitsgründen sind lose Kleidung, **angebrachtes** Beiwerk oder Accessoires **nicht** erlaubt.



Helle und fleischfarbene Farben müssen umrandet sein.

34.10

Provokative Dresse, Badeanzüge und Fotografien im Muster sind verboten.

Badeanzüge



Einteiler, die fast durchgängig fleischfarben sind, sind nicht erlaubt. Sie wirken im Fernsehen nackt.

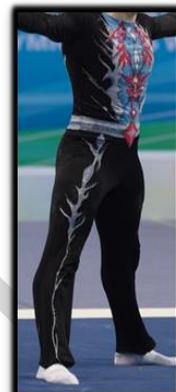


Schöne Einteiler für Frauen



Schöne Einteiler für Männer

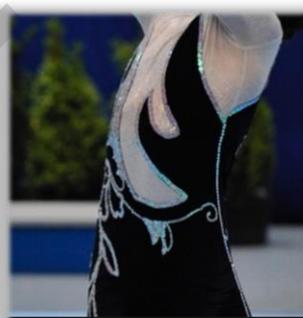




Bekleidungsempfehlungen

Männer sollten keine großen fleischfarbenen Flächen nutzen.

Zu viel



- „Kleideroutfit“ ist nicht gestattet.



- Das folgende „Charakterzubehör für Haare“ ist nicht erlaubt (35.3)



Die Röcke sollten an den Seiten befestigt sein, um einen sogenannten „Lampenschirm“ zu vermeiden, wenn die Sportlerin kopfüber turnt.

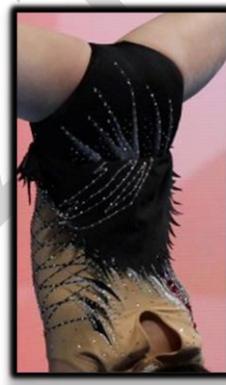
Richtig



Falsch = der Lampenschirm muss vermieden werden.



Idealerweise sollte sich das Design eines Einteilers unter dem Rock fortsetzen.



DSAB

Anhang 6

Abkürzungen

Bestimmungen	
FIG	Internationale Gymnastikvereinigung
TC – AKRO	Technische Kommission der Sportakrobatik
Akrobatik	artistische Mischung von Gymnastikelementen in einer choreographierten Übung, die partnerschaftlich mit einem oder mehreren anderen Athleten durchgeführt wird und folgende Dinge beinhaltet: Aufsteigen auf/Bilden von Pyramiden, Balance, Beweglichkeit, Kraft, Wurf, Flug, Fangen, Schwingen, Drehen (einschl. um die eigene Achse), Biegsamkeit ohne unterstützende Vorrichtungen
Statute	Regeln, die für alle gymnastischen Disziplinen gelten
TR	Technische Regeln der FIG zur Teilnahme an Gymnastik- / Turnwettkämpfen
STR-AKRO	Spezielle technische Regeln der FIG zur Teilnahme an Sportakrobatikwettkämpfen. Sie sind im Teil 5 der TR zu finden.
Kampfrichterregeln	Die FIG – Kampfrichterregeln beschreiben die grundsätzlichen Prinzipien, die in allen gymnastischen Disziplinen eingehalten werden müssen. Die speziellen Kampfrichterregeln für die Sportakrobatik umfassen alle Artikel zur Bewertung, im Anhang 7 wird die Benutzung von IROS und die Rolle der SJ geklärt.
Code of Points	Regeln zur Teilnahme an Sportakrobatikwettkämpfen, die bindend für Wettkämpfer, Trainer und Kampfrichter sind und die Anforderungen für die Struktur und den Aufbau der Übungen vorgeben bzw. eine exzellente sportakrobatische Ausführung in jeglicher Hinsicht ermöglichen
Kurzschrift	System von Symbolen, die universell für Kampfrichter sind und die benutzt werden, um sich während einer Übung Notizen zu machen. Das System kann im Anhang 5 des CoP nachgelesen werden.
Tables of Difficulty (ToD)	Eine Sammlung, aus der Schwierigkeitselemente ausgesucht werden können. Jedes Element oder jeder Elementteil hat einen numerischen Wert.
Übungsunterlage	Eine zeichnerische Darstellung der Elemente, die die Wettkämpfer im Wettbewerb zeigen wollen. Jedes Schwierigkeitselement wird in der richtigen Reihenfolge gezeichnet und erhält eine Value Zahl, die durch die Schwierigkeitstabellen festgelegt wird. Die Übungsunterlage (Tariff Sheet) enthält auch die Gesamtvalue der Übung und den Schwierigkeitswert vor der Darbietung.
Disziplinen	
Event	Die fünf Disziplinen der Sportakrobatik
WP	Damenpaar
MP	Herrenpaar

MXP	Gemischtes Paar
WG	Damengruppe
MG	Herrengruppe
Übungen	
Übungen	Der Übungsablauf der Balance-, Tempo- und Kombiübung, der für die Sportakrobatik charakteristisch ist
Balance	Statische Übung, bei der die Teilnehmer Kraft, Flexibilität, Beweglichkeit, Halten, Aufsteigen und Veränderungen bei Pyramiden zeigen. Charakteristische Elemente mit Haltepositionen dominieren den Übungsaufbau.
Dynamik	Tempoübung, bei der die Teilnehmer die Fähigkeit nachweisen müssen, Würfe zu beginnen, zu unterstützen, zu unterbrechen und zu beenden
Kombination	Eine Übung, bei der die Wettkämpfer charakteristische Elemente aus den beiden anderen Übungen zeigen
Artistik	Die Struktur, der künstlerische Aufbau und die Ausgestaltung einer Wettkampfübung
Ausführung	Der technische Grad der gezeigten Übung
Schwierigkeit	Die Werte (Value) der ausgewählten Elemente einer Wettkampfübung
Schwierigkeitswert	Jedes Schwierigkeitselement, das in einer Übung geturnt wird, erhält einen Wert, der sich mit Hilfe der Schwierigkeitstabellen errechnet
offene Schwierigkeit	Es gibt keine Beschränkungen der Value für die Schwierigkeit, die sich auf die Darbietung einer Übung und auf die Festlegung des Schwierigkeitswertes auswirken
Beschränkte Schwierigkeit	Die Anzahl der Value für die Schwierigkeit ist begrenzt. Das trifft für Junioren und Weltaltersklassenspiele zu.
Statische Halteposition	Eine Position, die von einem Paar oder einer Gruppe so wie vorgeschrieben 1 bis 3 Sekunden gehalten wird
Veränderung	Eine Bewegung, um die Verbindung von mehreren statischen Elementen herzustellen
Veränderung des Oberpartners Veränderung der Basis bei Paaren	Bewegung von einer Position zu einer anderen, wobei die Bewegung in einem 3-Sekunden-Halt endet.
Aufsteigen	Die Bewegung vom Boden oder Partner in eine Position an einem höheren Punkt, die mit einem 3-Sekunden-Halt endet.
Halt	Statische Positionen, die die festgesetzte Zeit gehalten werden
Kurzer Halt	Statischer Halt in einer Balanceübung, bei der nicht die korrekt angegebene Zeit eingehalten wurde. Die Anforderungen werden damit nicht erfüllt und ein Abzug von 0,3 pro Sekunde für jede fehlende Sekunde wird vom Gesamtwert durch die DJs vorgenommen.
Veränderungspyramide	Eine Pyramide bei Damen- oder Herrengruppen, die zwei oder mehrere Teile durch Bewegungen verbindet, ohne dabei den Boden zu berühren
Gruppenveränderung	von einem statischen 3-Sek-Halt der Basisposition zu einer anderen 3-Sek-Halt Basisposition

Salto	auch als Somersault bekannt
Fangen von Partner zu Partner	der Flug von Partner zu Partner
Fangen des Partners des Bodens	Flug vom Boden auf den/die Partner
Tempoelement	der Flug vom Boden mit kurzer Unterstützung von dem/den Partner/n, um zusätzliche Flughöhe zu gewinnen, bevor die Landung wieder auf dem Boden erfolgt,
Abgang	Landung auf dem Boden nach einem Flug von dem/den Partner/n oder nach einem kurzen Kontakt mit dem/den Partner/n
Tempoverbindung	wenn zwei Elemente in einer Tempo- oder Kombiübung so verbunden werden, dass sie unmittelbar ohne eine zweite Vorbereitung aufeinander folgen,
Individuelles Element	Schwierigkeitselemente, die von jedem Sportler einzeln zur gleichen Zeit oder in unmittelbarer Abfolge in jeder Übung geturnt werden
identische Elemente	Ein identisches Element ist in ALLEN Aspekten gleich. Es hat dieselbe Start- und Endposition, Form, Drehung und/oder Richtung
Individuelle Elemente	
Statischer Halt und Kraft	z.B. Handstände, Kopfstände, Fußstände, Ellbogen-, Schulter- und Bruststände und Haltepositionen, Hochziehen
Biegsamkeit	z.B. Spagate, Überschläge, Brücken ...
Gelenkigkeit	z.B. Rollen, Räder (einschließlich freien Rades, freie Überschläge) und Kombination von Elementen mit der Landung auf dem Boden und einer kurz gehaltenen Position
Drehung	Rondat, Flic Flac, Sato, Handstandüberschlag ... Den Elementen muss ein Anlauf vorausgehen und das Element muss auf einem oder beiden Füßen entsprechend des Charakters des Elementes gelandet werden.
Kampfrichter	
SJ	Superior Jury
CJP	Hauptkampfrichter, der ein Kampfgericht leitet und Abzüge vom Gesamtwert einer Übung vornimmt, um den Endwert einer Wettkampfübung zu bestimmen.
DJs	Die Schwierigkeitskampfrichter legen den Schwierigkeitswert einer im Wettkampf gezeigten Übung fest. In jedem Wettkampf gibt es zwei ausgewählte Kampfrichter in jeder der 5 Wettkampfdisziplinen
AJ	Artistik Kampfrichter, der eine gezeigte Übung hinsichtlich ihrer künstlerischen Leistung einschätzt und bewertet.
EJ	Technischer Kampfrichter, der eine gezeigte Übung hinsichtlich ihres technischen Könnens und der Ausführung bewertet.
Berufungsgericht	Höchste Instanz bei Wettkämpfen. Sie erhält Einsprüche gegen Entscheidungen der SJ.
Bewerten	
offene Bewertung	Alle Kampfrichterwertungen werden sofort nach der Bewertung der Übung dem Publikum gezeigt
Spezielle Anforderungen (SR)	sind die Pflichtelemente, die in einer Übung gezeigt werden müssen. Diese werden von den DJs kontrolliert, die 1,0 Punkte für jedes

	fehlende Element vom Gesamtwert abziehen.
Zeit der Übung	Dauer einer Übung, die für eine Balance- und Kombiübung nicht länger als 2:30 min, für eine Tempoübung nicht länger als 2:00 min. sein darf.
Bestrafung beim Überziehen	Für jede Sekunde, die die Übung zu lang ist, wird ein Abzug von 0,1 vom Gesamtwert der Übung vorgenommen.
Auswertungen	
Auswertung	Rechnungen, die angestellt werden, um die verschiedenen Noten, die für eine Übung erteilt wurden, in einen Gesamtwert umzuwandeln
Note	Errechnung eines Wertes, den ein Artistik- oder Technikkampfrichter für eine Übung unter Beachtung der Strafen oder Fehler, die von einem Maximalwert von 10,0 abgezogen werden können, erteilt hat.
A – Wert	Artistik Wert für eine Wettkampfübung. Er wird errechnet durch die Einbeziehung der beiden mittleren Wertungen eines Artistik Kampfgerichtes von 4 (oder 6) Kampfrichtern unter Ausschluss des (der beiden) höchsten und des (der beiden) niedrigsten Werts (e).
E - Wert	Technischer Wert für eine Wettkampfübung. Er wird errechnet durch die Einbeziehung der beiden mittleren Wertungen eines Technik-kampfgerichtes von 4 (oder 6) Kampfrichtern unter Ausschluss des (der beiden) höchsten und des (der beiden) niedrigsten Werts (e), multipliziert mit 2.
D – Wert	Schwierigkeitswert einer Wettkampfübung. Er wird durch die zwei DJs eines Kampfgerichtes durch das Ermitteln der Value Zahl einer Übung und deren Umrechnung mit Hilfe der Umrechnungstabelle errechnet.
Gesamtwert	Summe der A-, E- und D-Werte einer Wettkampfübung
Endwert	Der Wert einer gezeigten Übung nach Abzug der Strafen vom Gesamtwert durch den CJP und die DJs
Strafen des CJP	Sind Abzüge vom Gesamtwert einer Übung (A+E+D-Wert) für die Größenunterschiede der Partner, Zeitfehler, Kleidung, Übertreten und zu spätes Einreichen der Übungsunterlagen (Tariff Sheet).
Strafen der DJs	Sind Abzüge vom Gesamtwert einer Übung (A+E+D-Wert) für das Fehlen der speziellen Anforderungen, Zeitfehler beim statischen Halt und falsche Tariff Sheet.
Toleranz	Der maximale Unterschied zwischen den beiden Mittelwerten der Technik- oder Artistik Kampfrichter UND der maximale Unterschied zwischen dem höchsten und niedrigsten Wert aller Technik-/Artistik Kampfrichter vor dem Eingreifen des CJP oder der SJ
Kampfgericht	Eine Gruppe von 9 – 11 Kampfrichtern einschließlich des CJP, der Artistik-, Technik- und Schwierigkeitskampfrichter. Jeder hat bei der Bewertung der Übung eine spezielle Aufgabe.
Körpermaße	
Masse	Das Gewicht und die Körpermassenzahl eines Wettkämpfers
Größe	Die Größenabweichung zwischen der Kopfhöhe der verschiedenen Partner
Körpertypen	Der Somatotyp oder die Morphologie der Wettkämpfer kann nach bestimmten abgestuften Mustern von endomorph über endo-mesomorph bis mesomorph und von mesomorph über meso-ectomorph bis ectomorph bestimmt werden. Normalerweise turnen Sportler des gleichen oder ähnlichen Typs zusammen. Es gibt Abstufungen zwischen den

	verschiedenen Körpertypen.
Endomorph	Birnenförmig oder dreieckig geformter Körper mit breiteren Hüften als Schultern. Das Gewicht lagert sich vermehrt an den Hüften als am Rest des Körpers an. Meistens agiert dieser Typ als Basis in der Sportakrobatik.
Mesomorph	Muskulärer Typ. Der wohlgeformte Körper scheint relativ rechteckig, die Hüften sind schmaler oder genauso breit wie die Schultern. Dieser Körpertyp ist ein guter Oberpartner oder auch eine gute Basis.
Ectomorph	Lange und magere körperliche Erscheinung. Lange Muskeln, meistens als Oberpartner in der Sportakrobatik zu finden. Er benötigt entsprechende Muskelkraft.
Basis	Der unterstützende Partner (Unterprior) eines Paares oder einer Gruppe
Mittelpartner	Der unterstützende Partner in einer Gruppe.
Oberpartner	Der Partner in einem Paar oder einer Gruppe, der die Haltepositionen und Flugelemente zeigt.