

Regelbuch

Rope Skipping

Österreichische Meisterschaften



Die Basis für dieses Regelbuch ist das Regelbuch der FISAC-IRSF 2007-2008.
Einige Absätze gelten nur für Internationale Meisterschaften.

Wir hoffen, dass Aufgrund dieses Regelbuches faire Wettkämpfe ausgetragen werden können.

TK – Rope Skipping des ÖFT
09.03.2008

Kapitel I – General	3
Artikel 1 - Einteilungen	3
Artikel 2 - Qualifikationen	5
Artikel 3 - Bekleidung	6
Artikel 4 - Wettkampffläche	7
Artikel 5 - Verhalten	8
Artikel 6 - Seile	9
Artikel 7 - Bewerb: Reihenfolge der Bewerbe und der Zeiten	10
Artikel 8 - Sounds, Signale und der Verwendung von Musik	11
Artikel 9 - Bewertungskriterien	13
Artikel 10 - Eingabe der Punkte	16
Artikel 11 - Ergebnisse	17
Artikel 12 - Berufung	22
Artikel 13 - Medaillen	24
Kapitel II – Schiedsrichter	25
Artikel 1 - Schiedsrichter	25
Kapitel III – Masters	27
Artikel 1 - A. SRS Speed 30 Sekunden	27
Artikel 2 - B. SRSE Speed Ausdauer – 3 Minuten	28
Artikel 3 - Ca. SRTU Power Triple Under	29
Artikel 4 - Cb. SRDU Double Under 30 Sekunden	30
Artikel 5 - D. FREE Freestyle	31
Kapitel IV – Team	32
Artikel 1 - A. SRS&D SINGLE ROPE Speed and Double Under Relay	32
Artikel 2 - C. DDS DOUBLE DUTCH Speed	33
Artikel 3 - E. SRFP SINGLE ROPE Freestyle Pairs	34
Artikel 4 - F. SRFT SINGLE ROPE Freestyle Team	35
Artikel 5 - G. DDFS DOUBLE DUTCH Freestyle Single	36
Artikel 6 - H. DDFS DOUBLE DUTCH Freestyle Pairs	37
Kapitel V – World Cup	38
Artikel 1 - WORLD CUP	38
ANHANG	39
Artikel 1 - Definitionen	39
Artikel 2 - Wettkampfflächen	40
Artikel 3 - Wertungsblätter	41
Artikel 4 - Registrierungsblätter	41
Artikel 5 - Zusätzliches	41
Artikel 6 - Skill Liste	41

Kapitel I – General

Artikel 1 - Einteilungen

Sektion 1. – Österreichische Meisterschaften

Österreichische Einzelmeisterschaft	Österreichische Mannschaftsmeisterschaft*
Junioren A bis 11 Jahre	Junioren A bis 11 Jahre
Junioren B 12 – 14 Jahre	Junioren B 12-14 Jahre
Masters ab 15 Jahren	
Senioren ab 20 Jahren auf offener Basis*	Allgemeine Klasse ab 15 Jahren

* auf offener Basis bedeutet, dass Springer, die älter als 20 Jahre sind, auch in der Altersklasse Masters starten können. Es kann pro Wettkampf aber nur in einer Altersklassen angetreten werden.

*Die Mannschaften starten in der Altersklasse des/der ältesten Teilnehmer/in. Der/die jüngste Teilnehmer/in darf maximal der darunterliegenden Altersklasse angehören.

Sektion 2. – Internationale Meisterschaften

FISAC-IRSF World Masters Championship Rope Skipping ©	FISAC-IRSF World Junior Team Championship Rope Skipping ©	FISAC-IRSF World Team Championships Rope Skipping ©	FISAC-IRSF World Cup Championships Rope Skipping ©
Bei diesem Bewerb können pro Nation die 5 besten weiblichen und die 5 besten männlichen Skipper antreten.	Bei jedem dieser Bewerbe können maximal 3 Teams pro geschlechtlicher Kategorie in der Gesamtwertung antreten. Zusätzlich kann eine Nation noch ein Team, pro männlicher und weiblicher Kategorie für die Single Rope Team Bewerbe und ein Team für die Double Dutch Team Bewerbe nominieren. Wobei die Teams für Single Rope und Double Dutch nicht die gleichen sein dürfen.		Pro Nation ist ein Team erlaubt. Es können aber Teams ihre Performance zeigen, ohne bewertet zu werden. Diese Teams starten zwischen 2 zu wertenden Teams. Der Gewinner der vorhergehenden Meisterschaft wird automatisch eingeladen um ihren Titel zu verteidigen. Somit können aus dieser Nation 2 Teams starten.

Bei diesem Bewerb gibt es separate Kategorien für männliche und weibliche Skipper.	In jeder Altersklasse gibt es weibliche, männliche und gemischte Teams. Ein Team besteht aus min. 4 und maximal 5 Skippern.		Hier gibt es nur eine Kategorie. Die Anzahl der aktiven Skipper wird von der ausführenden Nation bestimmt und hängt von der Auftrittfläche, der Sicherheit und der Auszeichnungen ab.
Um am Masters teilzunehmen muss der Skipper im jeweiligen Jahr 15 Jahre alt werden oder älter sein.	Das Mindestalter ist 12 Jahre und das maximale 17 im Jahr einer Weltmeisterschaft.	Das Mindestalter ist 14 Jahre im Jahr einer Weltmeisterschaft. Es gibt keine Altersbegrenzung.	Dieser Bewerb ist offen ab einem Alter von 12 Jahren.
Wenn der Skipper im jeweiligen Jahr zwischen 12 und 14 Jahre alt ist muss die nationale Rope Skipping Organisation der FISAC Beweise bringen (inkl. Video) dass der Skipper eine vergleichbare Gesamtpunktzahl mit dem Mittelwert der letzten WM seiner Kategorie erreicht hat.	Ein Team im Alter von 12 bis 17 Jahren kann entweder an den FISAC Junior Team Championships oder an den FISAC World Championships teilnehmen. Dieses Team kann nur an einem Bewerb teilnehmen.		
	Ein Team bestehend aus 12 bis 18 jährigen Skippern ist nicht berechtigt teilzunehmen.		
	Alle gemeldeten Skipper in einem Team müssen aktiv am Bewerb teilnehmen.	Alle gemeldeten Skipper in einem Team müssen aktiv am Bewerb teilnehmen.	
	Jeder Skipper muss immer im gleichen Team für alle Single Rope und Double Dutch Bewerbe sein.		
	Bei Open Team Bewerben müssen beide Geschlechter in jedem Bewerb antreten.		

Artikel 2 - Qualifikationen

Jede nationale Organisation die Mitglied der FISAC-IRSF ist, kann ihre eigenen Qualifikationsstandards festlegen.

Die nationale Organisation muss das Alter der Skipper kontrollieren. Bei falscher Angabe von Daten wird eine 2 jährige Disqualifikation für alle Skipper und Trainer verhängt.

Sektion 1. – Qualifikation österreichischer StarterInnen Masters

Startberechtigt bei Europa- und Weltmeisterschaften sind die 5 erstplatzierten Springerinnen und die 5 erstplatzierten Springer der Startklasse Masters der letzten Österreichischen Meisterschaft oder einem dezidiert als solchen ausgeschriebenen Qualifikationswettkampf vor der jeweiligen Meisterschaft.

Wenn aus dieser Startklasse nicht alle 5 Starterplätze besetzt werden rücken die erstplatzierten SpringerInnen der Altersklasse Junioren B nach, sofern diese belegen können, dass sie in einem Wettkampf Tripple Unders springen können. Dafür genügt eine entsprechende Ergebnisliste von einem Wettkampf, der maximal vor einem Jahr stattgefunden hat. Ansonsten müssen die Tripples direkt an diesem Tag gezeigt werden.

Sektion 2. – Startreihenfolge

	Masters	Team	World Cup
Kriterium #1	Platzierung der letzten nationalen Meisterschaft	Platzierung der letzten nationalen Meisterschaft	Wird ausgelost
Kriterium #2	Platzierung der letzten Weltmeisterschaft	Platzierung der letzten Weltmeisterschaft	
Kriterium #3	Eine zufällig vergebene Nummer	Eine zufällig vergebene Nummer	
1. Bewerb	Derjenige mit dem höchsten Ranking startet als letzter.	Derjenige mit dem höchsten Ranking startet als letzter.	
Freestyle	Abhängig von der Platzierung in den Speed Bewerb. . Derjenige mit der geringsten Punktzahl startet als erster.	Abhängig von der Platzierung in den Speed Bewerb. Derjenige mit der geringsten Punktzahl startet als erster.	

Beispiel für Mastersbewerbe:

Name	Nation	NM	WM	Zufällig
Skipper A	Niederlande	2	4	1
Skipper B	Belgien	1	6	2
Skipper C	Hong Kong	1	3	3
Skipper D	Kanada	4	1	4

Nach Anwendung der obenangeführten Kriterien

	Name	Nation	NM	WM	Zufällig
1	Skipper D	Kanada	4	1	4
2	Skipper A	Niederlande	2	4	1
3	Skipper C	Hong Kong	1	3	3
4	Skipper B	Belgien	1	6	2

Artikel 3 - Bekleidung

Sektion 1.

Sportschuhe und Socken müssen zur Sicherheit der Skipper getragen werden.

Es darf kein Schmuck getragen werden. Ausnahmen sind Ehering, Ohrstecker oder medizinische Armbänder.

Die Schiedsrichterbekleidung besteht aus einer schwarzen oder dunkel blauen Hose, einem weißen Shirts welches keine Logo's außer dem ÖFT Logo oder deren Sponsoren bzw. Schriftzug des Organisators abgebildet haben darf.

Artikel 4 - Wettkampffläche

Sektion 1.

Der Belag sollte von hoher Qualität sein.

Sektion 2.

Der Boden sollte einen gedämpften Unterbau haben. Die Bodenbeschaffenheit muss in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Sektion 3.

Die Wettkampffläche muss im Rechteck, mit einem gut sichtbaren Klebeband oder Pylonen gekennzeichnet sein. Das Feld ist 3 dimensional und begrenzt durch eine imaginäre Wand. Abweichungen müssen in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

	Masters	Team	World Cup
Freestyle	9 x 9 Meter	12 x 12 Meter	Min. 12 x 12 Meter
Speed	4 x 4 Meter	5 x 5 Meter	
Power	4 x 4 Meter		
Trainerbereich	1 x 1 Meter		

Sektion 4.

Das Bereich der Schiedsrichter befindet sich außerhalb einer Zone von 3 Meter rund um die Wettkampffläche.

Sektion 5.

Die Zuschauerplätze sollten mehr als einen Meter hinter den Schiedsrichtern beginnen.

Sektion 6.

Die Trainer können sich während dem Wettkampf ihres Teams in dem dafür vorgesehenen Bereich auf der Wettkampffläche befinden.

Artikel 5 - Verhalten

Sektion 1.

Sportlichkeit und Disziplin wird von allen Teilnehmern, Trainern und Angehörigen erwartet.

Sektion 2.

Teilnehmer und Trainer sollten andere Teilnehmer nicht durch optische, akustische oder plötzliche Bewegungen ablenken.

Sektion 3.

Während Teambewerben sind nur die Skipper des Teams auf der Wettkampffläche erlaubt. Für Trainer und zusätzlich Skipper werden dafür Bereiche vorgesehen.

Sektion 4.

Alle Teilnehmer müssen sich in den dafür vorgesehenen Bereichen während eines Wettkampfes aufhalten. Coachen und unterstützen ist in diesen Bereich erlaubt.

Sektion 5.

Wenn möglich sollte man anderen Teams oder Teilnehmern für ihre Leistungen gratulieren und sich über deren Leistung, ob besser oder nicht, freuen.

Sektion 6.

Man sollte erfreut und stolz sein, wenn man Tricks und verschiedenste Techniken mit anderen Skippern teilen kann, denn das hilft einem sich weiter zu entwickeln.

Sektion 7.

Man sollte jeden mit dem Respekt, der Höflichkeit und Freundlichkeit entgegen kommen, wie man es selber erwartet von anderen.

Sektion 8.

Bei der Verwendung von Tricks, die ein anderer Skipper kreiert hat, sollte man den Skipper um Erlaubnis fragen. Auch bei der Verwendung von Videos, sollte vom jeweiligen Teamtrainer oder einer beteiligten Person die Erlaubnis eingeholt werden, diese Routine verwenden zu dürfen.

Artikel 6 - Seile

Sektion 1. – Seile

Jede Art von Seil kann benützt werden.

Sektion 2. – Typen und Anzahl

Masters		Team		World Cup	
Bewerb	Länge, Anzahl	Bewerb	Länge, Anzahl	Bewerb	Länge, Anzahl
SRS & SRSE	Frei, 1 maximal	SRS&D	Frei, 4 maximal	SR	Frei, frei
SR DU	Frei, 1 maximal	DDS	Frei, 1 Set maximal	DD	Frei, frei
SRTU	Frei, 1 maximal	SRFP & SRFT	Frei, 4 maximal	Long Rope	Minimum von 7 Meter, frei
FREE	Frei, 1 maximal	DDFS & DDFP	Frei, 1 Set maximal		

Artikel 7 - Bewerb: Reihenfolge der Bewerbe und der Zeiten

Sektion 1. – Masters

	Bewerb	Zeit
A	Speed – 30 Sekunden	30 Sek.
B	Speed – Ausdauer – 3 Minuten	180 Sek.
Ca	Power – Tripple Unders	Kein Limit
Cb	Speed – Double Unders	30 Sek.
D	Freestyle	45 – 75 Sek.

Reihenfolge der Bewerbe: A, B, C, D.

Sektion 2. – Teams

Single Rope			Double Dutch		
Bewerb	Skipper	Zeit	Bewerb	Skipper	Zeit
A	Speed and Double Under Relay	4	C	Speed	4 x 30 Sek.
E	Pairs Freestyle	2	F	Single Freestyle	4 x 45 Sek.
G	Team Freestyle	4	H	Pairs Freestyle	3
		45 – 75 Sek.			45 – 75 Sek.
		45 – 75 Sek.			45 – 75 Sek.

Reihenfolge der Bewerbe oder Disziplinen: Zuerst die Speed Bewerbe und anschließend die Freestyles

Junioren A: A, C, E, G, H

Junioren B: A, C, E, F, G, H

Allgemeine Klasse: A, C, E, F, G, H

Sektion 3. – World Cup

4 bis 8 Minuten

Sektion 4. – Präsentationen

Skipper dürfen den Wettkampfbereich betreten, wenn der Schiedsrichter den Namen oder deren Nummer aufgerufen hat.

Sektion 5. – Verspätung

Sollte ein Skipper oder ein Team eine Minute nach dem Aufruf nicht auf der Wettkampffläche erscheinen, so wird es als Rückzug gesehen und er oder das Team werden aus dem Bewerb gestrichen.

Sektion 6. – Verletzungen

Im Falle einer Verletzung, entscheidet der Skipper oder der Teamtrainer, ob der Wettkampf fortgesetzt wird oder nicht. Der Bewerb kann nicht wiederholt werden. Es wird gewertet, was bis zur Verletzung gezeigt wurde.

Artikel 8 - Sounds, Signale und der Verwendung von Musik

Sektion 1. – Signale und Aufrufe

Signale die während Meisterschaften und Bewerbten verwendet werden, sind auf CD verfügbar und können von der ERSO Homepage herunter geladen werden.

	Masters		Team		
	Beginn	Ende	Beginn	Wechsel	Ende
SPEED	„Judges ready? Skippers ready? Set. Go.“	„STOP.“	„Judges ready? Skippers ready? Set. Go.“	„Switch“	„STOP:“
POWER	„You may begin.“ 10 Sekunden nach „You may begin.“ muss der Skipper beginnen.	Der Skipper stoppt, wenn er/sie einen Fehler macht Wenn der/die Skipper/in einen Fehler macht, bevor er/sie den 30. Tripple Under beendet hat, ist ein 2. Versuch erlaubt. Dieser 2. Versuch muss innerhalb von 15 Sekunden nach Beendigung des 1. Versuchs gestartet werden.			
Freestyle	„You may begin.“ 10 Sekunden nach „You may begin.“ muss der Skipper beginnen. Wenn mehr als eine Wettkampffläche verwendet wird, siehe SPEED Bewerbe.	Eine Freestyle endet, wenn der Skipper sich verbeugt oder eine Endposition einnimmt, die als Ende erkennbar ist. Nach 75 Sekunden ertönt das Signal „Time“.	„You may begin.“ 10 Sekunden nach „You may begin.“ muss der Skipper beginnen.		Eine Freestyle endet, wenn die Skipper sich verbeugen oder eine Endposition einnehmen, die als Ende erkennbar ist. Nach 756 Sekunden ertönt das Signal „Time“.

World Cup:

Beginn Freestyle: „You may begin.“ 10 Sekunden nach „You may begin.“ müssen die Skipper beginnen.

Ende Freestyle: Eine Freestyle endet, wenn die Skipper sich verbeugen oder eine Endposition einnehmen, die als Ende erkennbar ist. Ein erhobenes Schild zeigt, dass die Zeit von 7 Minuten abgelaufen ist.

Sektion 2.

Die Seile dürfen sich erst bewegen, wenn die Signale „GO.“ oder „You may begin.“ ertönen.

Sektion 3.

Bei keinem Bewerb sind Fehlstarts erlaubt.

Sektion 4. – Power – Tripple Under

Passiert einem Skipper bei einem vorbereitenden Sprung ein Fehler, so wird dieser als Versuch betrachtet.

Wenn der Skipper vor Beendigung des 30. Tripple Under einen Fehler macht, hat er/sie die Option auf einen 2. Versuch. Dieser Versuch muss innerhalb von 15 Sekunden nach Beendigung des 1. Versuchs gestartet werden.

Sektion 5. – Freestyle

Die Zeitnehmung startet wenn sich der Skipper oder dessen Arme bewegen oder die Musik beginnt.

Signale während einer Freestyle:

Masters und Team: wenn Musik verwendet wird, ertönt kein Signal zwischen 45 und 75 Sekunden.

World Cup: Ein Schild wird nach 7 Minuten bis zum Ende der Freestyle oder bis zum Signal „Time“ hochgehoben.

Die Freestyle gilt als beendet, wenn die Musik endet und die Skipper eine erkennbare Endposition einnehmen.

Sektion 6. – Musik

Verwendung von Musik

Masters und Team: Das Verwenden von Musik ist erlaubt / erwünscht.

World Cup: Das Verwenden von Musik ist Pflicht.

Bei der Verwendung von Musik, muss die original CD eine Stunde vor Wettkampfbeginn beim zuständigen Musiktechniker abgegeben werden. Bei nicht einhalten der Zeit, gibt es keine Punkteabzüge, es muss jedoch ohne Musik gestartet werden.

Beschriftung der CD's

Name, Verein, Startnummer (wenn bekannt)

Disziplin oder Bewerb

Nur eine Musiknummer!!

Beschriftung der Musik als Datei

Dateiformat: MP3

Einzel: Name des Springers und Verein

Team: Teamname und Disziplin

Bei der Verwendung von Musik wird eine manuelle Zeitnahme erfolgen.

Bei einem Fehler der Musik während der Freestyle, muss der Trainer sofort entscheiden, ob das Team / Einzel die Freestyle unterbrechen und nochmals beginnen soll oder ob sie zu Ende gesprungen wird.

Artikel 9 - Bewertungskriterien

Sektion 1. – Schwierigkeit

Masters und Team

Masters					
Trick-Level					
Punkte	Tricks	1	2	3	4
1 – 2.9	15 >				
3 – 4.9	20 >		10 >	2 >	
5 – 5.9	25 >		15 >	8 >	
6 – 6.9	30 >			18 >	1 >
7 – 7.9	35 >			25 >	3 >
8 – 8.9	40 >			30 >	6 >
9 - 10	45 >			35 >	9 >

Team – Single Rope						Team –Double Dutch					
Trick-Level						Trick-Level					
Punkte	Tricks	1	2	3	4	Punkte	Tricks	1	2	3	4
1 – 2.9	15 >					1 – 2.9	1 - 7				
3 – 4.9	20 >		3 -5			3 – 4.9	8 - 11		3		
5 – 5.9	25 >			3 -5		5 – 5.9	12 - 13			3 >	
6 – 6.9	30 >			7 >	1 -2	6 – 6.9	14 - 15			4 >	1
7 – 7.9	35 >			9 >	3 -4	7 – 7.9	16 - 18			5 >	2
8 – 8.9	40 >			11 >	5	8 – 8.9	19 - 20			6 >	3
9 - 10	45 >				6 >	9 - 10	21 >				4 >

World Cup:

Tricklevel	10 mögliche Punkte
Gesprungene Elemente	10 mögliche Punkte
Style	10 mögliche Punkte
Interaktion	10 mögliche Punkte
Transitions	10 mögliche Punkte
	50 mögliche Punkte

Sektion 2. – Kreativität

Masters und Team:

Punkte	Kreativer Wert		Technischer Wert	
	Einteilung	Kriterien	Einteilung	Kriterien
0 – 1.0	Bewegung auf der Wettkampffläche		Darbietung der Tricks	Dynamik, Ästhetik, Körpersprache,
0 – 1.0	Start und Ende einer Routine		Akrobatische Elemente	
0 – 1.0	Geschwindigkeitsänderungen der Seile	Fancy Feet, Double Bounce, Interpretation der Musik....	Harmonische Bewegung	Rhythmus, Harmonie, Wechsel,..
0 – 1.0	Beeinflussung der Seile	Richtungswechsel, Skills & Tricks, Wheel,..	Totaleindruck (1)	Verwendung von Musik, Originalität,
0 – 1.0	Kombination von Tricks	Turner Involvement, Traveller,	Totaleindruck (2)	Synchronität

World Cup:

Technische Qualität	10 mögliche Punkte
Form	10 mögliche Punkte
Originalität	10 mögliche Punkte
Verwendung von Musik	10 mögliche Punkte
Präsentation	10 mögliche Punkte
	50 mögliche Punkte

Sektion 3. – Bekleidung

Entspricht die Wettkampfkleidung nicht den Vorschriften unter Artikel 6, so ist es den Skippern nicht erlaubt teilzunehmen.

Sektion 4. – Seile

Entsprechen die Seile nicht den Vorschriften unter Artikel 9, so ist es den Skippern nicht erlaubt teilzunehmen.

Sektion 5. – Unterstützende Behelfe

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Kreativität oder die Schwierigkeit einer Freestyle scheinbar erhöht. Trampolin, Matten, Hüte,.....

Medizinische Armbänder sind erlaubt.

Die Nichteinhaltung dieser Vorschrift wird mit einem schweren Fehler gewertet.

Sektion 6. – Fehler

Schwerer Fehler

Leichter Fehler

Nach einem Fehler, muss das Seil einmal korrekt übersprungen werden, um einen nächsten Fehler zu zählen.

Die Anzahl der Fehler ist nicht begrenzt.

Sektion 7.

Das Übertreten der Abgrenzungen der Wettkampffläche eines Skippers wird mit einem leichten Fehler bewertet.

Zusätzlich:

Speed: Der Schiedsrichter stoppt den Skipper und korrigiert seine Position. Das Zählen wird fortgesetzt, wenn der Skipper die Wettkampffläche wieder betritt. Die Zeit wird nicht gestoppt.

Freestyle: Tricks die außerhalb der Begrenzung gesprungen werden, werden nicht gewertet bis der Skipper die Wettkampffläche wieder betritt.

World Cup: Sind die Möglichkeiten zu klein, kann das Wettkampfkomitee diese Regelung streichen.

Zeitfehler:

Nach dem akustischen Signal „Time“ wird nicht mehr gewertet.

Tripple Under: Springt ein Skipper nicht innerhalb von 10 Sekunden nach dem Signal „You may begin“ den ersten Tripple Under, werden 10 Tripple Under von dem noch nicht berechneten Wert abgezogen. Wenn der erste Versuch zu spät gestartet wurde, darf der Skipper den 2. Versuch nicht wahrnehmen, auch wenn er/sie die Option darauf hätte.

Masters / Team: Endet eine Freestyle vor 45 Sekunden oder nach 75 Sekunden wird ein schwerer Fehler gewertet.

World Cup: Eine Strafe von 20 Punkten wird abgezogen.

Freestyle Double Dutch:

Um eine korrekte Freestyle zu zeigen, müssen alle Skipper mindestens 3 Tricks im Seil darbieten. Skipper, die nur drehen sind nicht erlaubt. Wird diese Regelung nicht erfüllt, so wird für jeden Skipper der nicht 3 Tricks darbietet ein schwerer Fehler gewertet.

Sektion 8. – Musik

Masters und Team:

Passen die Musik und die Routine nicht zusammen, wird bei der Kreativitätsbewertung maximal ein Punkt abgezogen.

World Cup:

Die Verwendung von Musik ist Pflicht und muss die Routine in allen Aspekten unterstützen, ansonsten wird bei der Kreativitätsbewertung maximal ein Punkt abgezogen.

Sektion 9.

Bricht einem Skipper das Seil oder der Griff, so kann er nach mindestens 10 Minuten einen zweiten Versuch starten. Der Skipper hat nur 2 Versuche um seine Routine vollständig zu zeigen.

Artikel 10 - Eingabe der Punkte

Sektion 1.

Alle Punkte der Schiedsrichter werden ohne Berechnungen auf die dafür vorgesehenen Wertungstabellen eingetragen.

Die Werte aus den Speedbewerben werden den Skippern nach beenden ihres Bewerbes mitgeteilt. Alle Freestylewerte werden von den Schiedsrichtern mit Punktekarten angezeigt, nachdem der Skipper seine Freestyle beendet hat. Die Werte sind inoffiziell und können während der Auswertung korrigiert werden.

Sektion 2.

Alle Wertungstabellen werden an den Hauptschiedsrichter ohne zusätzliche Berechnungen übergeben.

Sektion 3.

Alle Wertungstabellen werden manuell, durch eine zusätzliche Person überprüft.

Sektion 4.

Alle Wertungstabellen werden in den PC von einer zusätzlichen Person eingegeben.

Sektion 5.

Nach der Überprüfung können die (inoffiziellen) Werte im Wettkampfbereich angezeigt werden.

Artikel 11 - Ergebnisse

Sektion 1. – Genauigkeit

Jede Berechnung wird von einem Computer durchgeführt. Schiedsrichter führen keine zusätzlichen Berechnungen durch.

Die Berechnungen erfolgen auf eine Genauigkeit von einem Zehntausendstel (0.0001).

Die veröffentlichten Berechnungen werden auf eine Genauigkeit von einem Hundertstel angezeigt.

Sektion 2. – Masters

Punktevergabe und Berechnung

Bewerb	1. Speed 30 Sekunden	2. Speed 3 Minuten	3. Tripple Under 3. Double Under	4. Freestyle
Schritt 1	Die Wertungstabellen für Speed und Power (1 Tabelle) werden in das System eingegeben.			Die Wertungstabellen werden von den Schiedsrichtern abgeholt (7-11 Total) und in das System eingegeben.
Schritt 2	Es wird der Durchschnitt der beiden näheren Werte berechnet. Wenn alle 3 Werte gleiche Abstände haben (133, 135, 137) so werden die beiden höheren Werte zur Berechnung genommen – 135, 137: $(135 + 137) / 2 = 136$ $T = 136$ Variieren die Werte um mehr als 5 Punkte, so sollte der Hauptschiedsrichter benachrichtigt werden.			Schwierigkeitsgrad: 3-5 Schiedsrichter: A, B, C, D, E. Der höchste und niedrigste Wert werden gestrichen sodass 3 Werte bleiben – a, b, c.
Schritt 3				Aus den Werten a, b, c, wird der Durchschnittswert für die Schwierigkeit berechnet – $(a + b + c) / 3 = U$
Schritt 4				Kreativität und Technik 3-5 Schiedsrichter: F, G, H, I, J. Der höchste und niedrigste Wert werden gestrichen sodass 3 Werte bleiben – d, e, f.
Schritt 5				Aus den Werten d, e, f, wird der Durchschnittswert berechnet – $(d + e + f) / 3 = V$
Schritt 6	Addition aller Abzüge (W)			

Schritt 7	Subtraktion der Abzüge vom Wert T: $(T - W) = X$			Addition der Werte U und V minus der Abzüge W: $(U + V - W) = X$
Schritt 8	Der Wert wird mit 5 multipliziert und ergibt den Endwert: $X * 5 = Y1$ Y1 = Endwert	Der Wert wird mit 1 multipliziert und ergibt den Endwert: $X * 1 = Y2$ Y2 = Endwert	Der Wert wird mit 2 multipliziert und ergibt den Endwert: $X * 2 = Y3$ Y3 = Endwert mit einem Maximum von 500 Punkten.	Dieser Wert wird mit 25 multipliziert und ergibt den Endwert: $X * 25 = Y4$ Y4 = Endwert mit einem Maximum von 500 Punkten.
Schritt 9	Das Endresultat für Einzelbewerbe kommt durch Addition der Ränge jedes Skippers in den einzelnen Bewerben zustande. Der Skipper, der den ersten Platz belegt bekommt 1 Punkt. Der Skipper, der den zweiten Platz belegt bekommt 2 Punkte.			
Schritt 10	Gewinner ist jener Springer, der nach allen 4 Disziplinen die niedrigste Punktzahl erreicht hat. Das Endresultat wird folgend berechnet: $Z1 + Z2 + Z3 + Z4 + Z4$ Dem Freestyle wird somit ein höherer Stellenwert zugeschrieben.			

Sektion 3. – Team

Punktevergabe und Berechnung

Bewerb	SRS&D	DDS	SRFP	SRFT	DDFS	DDFP
Schritt 1	Die Wertungstabellen für Speed (1 Tabelle) werden in das System eingegeben.		Die Wertungstabellen werden von den Schiedsrichtern abgeholt (6-11 Total) und in das System eingegeben.			
Schritt 2	<p>Es wird der Durchschnitt der beiden näheren Werte berechnet. Wenn alle 3 Werte gleich Abstände haben (133, 135, 137) so werden die beiden höheren Werte zur Berechnung genommen – 135, 137: $(135 + 137) / 2 = 136$ $T = 136$</p> <p>Variieren die Werte um mehr als 5 Punkte, so sollte der Hauptschiedsrichter benachrichtigt werden.</p>		<p>Schwierigkeitsgrad: 3-5 Schiedsrichter: A, B, C, D, E.</p> <p>Der höchste und niedrigste Wert werden gestrichen, sodass 3 Werte bleiben – a, b, c.</p>			
Schritt 3			Aus den Werten a, b, c, wird der Durchschnittswert für die Schwierigkeit berechnet – $(a + b + c) / 3 = U$			
Schritt 4			<p>Kreativität und Technik 3-5 Schiedsrichter: F, G, H, I, J.</p> <p>Der höchste und niedrigste Wert werden gestrichen, sodass 3 Werte bleiben – d, e, f.</p>			
Schritt 5			Aus den Werten d, e, f, wird der Durchschnittswert berechnet – $(d + e + f) / 3 = V$			
Schritt 6	Addition aller Abzüge (W)					
Schritt 7	Subtraktion der Abzüge vom Wert T: $(T - W) = Y1$		Addition der Werte U und V minus der Abzüge W: $(U + V - W) = X$			
Schritt 8	Y1 = Endwert		<p>Dieser Wert wird mit 25 multipliziert und ergibt den Endwert:</p> <p>$X * 25 = Y2$</p> <p>Y2 = Endwert mit einem Maximum von 500 Punkten.</p>			
Schritt 9	<p>Der Endwert für den Team Bewerb, setzt sich aus der Addition der Punktzahl der einzelnen Bewerbe zusammen. 3 Single Rope Bewerbe und 3 Double Dutch Bewerbe.</p> <p>$Y1 (SRS\&D) + Y1 (DDS) + Y2 (SRFP) + Y2 (SRFT) + Y2 (DDFS) + Y2 (DDFP) = Z$</p>					
Schritt 10	Gewinner ist das Team, das nach dem Wettkampf die höchste Punktzahl erreicht hat.					

Sektion 4. – World Cup

Schritt 1	Die Wertungstabellen werden von den Schiedsrichtern abgeholt (5 Total) und alle 5 Werte werden in das System eingegeben.
Schritt 2	Schwierigkeitsgrad: 5 Schiedsrichter : A, B, C, D, E. Die höchste und der niedrigste Wert fallen aus der Berechnung, sodass 3 Werte bleiben- a, b, c.
Schritt 3	Aus den Werten a, b und c wird der Durchschnittswert berechnet: $(a + b + c) / 3 = U$
Schritt 4	Die Wertungstabellen werden von den Schiedsrichtern abgeholt (5 Total) und alle 5 Werte werden in das System eingegeben.
Schritt 5	Kreativität und Technik: 5 Schiedsrichter : F, G, H, I, J. Die höchste und der niedrigste Wert fallen aus der Berechnung, sodass 3 Werte bleiben- d, e, f.
Schritt 6	Aus den Werte d, e und f wird der Durchschnittswert berechnet: $(d + e + f) / 3 = V$
Schritt 7	Das Wertungsblatt des Hauptschiedsrichters und alle Punkte werden in das System eingegeben.
Schritt 8	Addition aller Abzüge (W)
Schritt 9	Addition der beiden Werte minus der Abzüge: $(U + V - W) = Z$
Schritt 10	Z = Endwert.
Schritt 11	Gewinner ist das Team, das nach dem Wettkampf die höchste Punktzahl erreicht hat.

Sektion 5. – Punktegleichstand

Im Falle eines Punktegleichstandes, werden folgende Regelungen getroffen:

	Masters	Team		World Cup
Schritt 1	Gesamtpunkte	Double Dutch	Freestyle Pairs (Bewerb H)	Gesamtpunkte
Schritt 2	Freestyle (Bewerb D)		Freestyle Single (Bewerb G)	Schwierigkeitswert
Schritt 3	Triple Under/Double Under (Bewerb C)	Single Rope	Freestyle Team (Bewerb F)	Präsentations- und Kreativitätswert
Schritt 4	Speed – 3 Minuten (Bewerb B)		Freestyle Pairs (Bewerb E)	Endwert Schwierigkeit
Schritt 5	Speed – 30 Sekunden (Bewerb A)	Double Dutch	Speed	Endwert Präsentation- und Kreativitätswert
Schritt 6	Anzahl der Tripple Under/Double Under (Bewerb C)			
Schritt 7		Single Rope	Speed und Double Under	
Schritt 8	Besteht noch immer Punktegleichstand, wird dieser beibehalten.			

Sektion 6. – Offizielles Ergebnis

Der Wettkampfleiter wird das Ergebnis eines offiziellen FISAC – IRSF Wettkampfes nach allen Berechnungen, Vergleichen und Kontrollen veröffentlichen.

Artikel 12 - Berufung

Sektion 1.

Ein Komitee von 5 Personen wird von der FISAC – IRSF beauftragt, alle Interpretationen oder Ungleichheiten bei der Regelauslegung zu behandeln und zu bereinigen.

Sektion 2.

Dieses Komitee wird geleitet vom Präsidenten des Regelkomitees, der jedoch kein Mitstimmrecht besitzt. Das Komitee besteht aus dem Wettkampfdirektor oder einer Person des Veranstaltenden Komitees, zwei Angehörige des Regelkomitees und zwei Senior Skipper.

Sektion 3.

Im Berufungskomitee sollte nicht mehr als eine Person einer Nation teilnehmen.

Sektion 4.

Berufungen können nur von einer Person eingereicht werden, die von der jeweiligen Nation als offizieller Vertreter bestimmt wurde.

Sektion 5.

In erster Instanz kann der offizielle Vertreter eine unformale, verbale Nachfrage an den Wettkampfdirektor stellen, zur Richtigestellung des Regelwerks.

Sektion 6.

Ist das Ergebnis der ersten Instanz nicht zufrieden stellend, so kann der offizielle Vertreter, innerhalb einer Stunde nach Bekanntgabe der offiziellen Wertung, eine schriftliche Berufung mit einer Kautions von 50 € beim Wettkampfdirektor einreichen. Wird diesem Einspruch stattgegeben, wird die Kautions rückerstattet.

Sektion 7.

Es werden keine Diskussionen über die Punktebewertungen von Schiedsrichtern erlaubt. Berufungen können nur auf Grund von mathematischen Fehlern in Berechnungen und Fehlern in den Tabellen stattfinden. Videos dienen nicht als Beweisgrundlage.

Sektion 8.

Das Komitee wird bei der ersten Möglichkeit eine Berufung anhören und eine Entscheidung vor der Medaillenvergabe bekannt geben.

Sektion 9.

Fehler in Resultaten und die korrekte Berechnung werden angekündigt.

Es muss eine zweite Garnitur von Medaillen vergeben werden. Medaillen die durch einen Fehler vergeben wurden, müssen nicht zurückgegeben werden.

Falls ein Athlet sich entscheidet seine Medaille zurückzugeben, zeigt das großen sportlichen Charakter und wird begrüßt.

Artikel 13 - Medaillen

Sektion 1. – Medaillen der Österreichischen Meisterschaften sowie Medaillen der FISAC – IRSF Wettkämpfe

	Masters	Team	World Cup
Gesamt	GOLD, SILBER und BRONZE Medaillen für die ersten 3 Plätze jeder Geschlechterkategorie.	GOLD, SILBER und BRONZE Medaillen für die ersten 3 Plätze jeden Bewerbes und Geschlechterkategorie.	1) GOLD, SILBER und BRONZE Medaillen für die ersten 3 platzierten Teams für jeden Teamangehörigen. 2) Eine Pokal für erfolgreiche Nation.
Kombination von 4 Bewerben		Single Rope: GOLD, SILBER und BRONZE Medaillen für die ersten 3 Plätze jeder Geschlechterkategorie. Double Dutch GOLD, SILBER, und BRONZE Medaillen für die ersten 3 Plätze jeder Geschlechterkategorie.	GOLD, SILBER und BRONZE Medaillen für die ersten 3 Plätze jeden Bewerbes und Geschlechterkategorie.
Pro Bewerb	Es können für jeden Bewerb, 30 Sekunden, 3 Minuten, Triple Under oder Freestyle Medaillen vergeben werde. Dies obliegt dem Organisator		

Sektion 2. – Punktegleichstand

Im Falle eines Punktegleichstandes, beide Skipper und oder Teams erfahren dieselbe Ehrung ihrer Platzierung. Der nächstplatzierte Skipper oder Team wird 2 Plätze danach gewertet.

Sektion 3.

Die Medaillen werden während der Veranstaltung zum Abschluss des Wettkampfes überreicht.

Kapitel II – Schiedsrichter

Artikel 1 - Schiedsrichter

Sektion 1.

Wenn in diesem Regelbuch von Qualifizierungen von Schiedsrichtern geschrieben wird, so handelt es sich um Level 4 Schiedsrichter. Das heißt, qualifiziert in allen 4 Bewerben des Mastersbewerbs, in 6 Bewerben des Teamsbewerbs, bei einem World Cup Bewerb und als Hauptschiedsrichter, für Speed, Freestyle Kreativität und Schwierigkeit. Es ist erlaubt mehrere Level A Schiedsrichter zu stellen um in verschiedenen Bereichen zu werten. Es können auch mehrere Schiedsrichter kombiniert werden. Wenn zum Beispiel 4 verschiedene Schiedsrichter in 4 verschiedenen Bereichen Level 4 qualifiziert sind.

Nach einer erfolgreich abgeschlossenen Prüfung ist jeder Schiedsrichter zuständig sich weiterzubilden durch updates der Regeln, Wettkämpfe und der Skill Liste.

Sektion 2. – Registrierung

Jeder Schiedsrichter kann auf Grund von 3 Gründen bei Wettkämpfen werten
als Wunsch der FISAC – IRSF

als Wunsch des Schiedsrichters selbst

als begleitender Schiedsrichter eines Team oder eines Skippers.

Bei der Anmeldung zu einem Masters Bewerb, muss ein Level 4 Schiedsrichter gestellt werden. Werden weibliche und männliche Skipper gemeldet, müssen zwei Schiedsrichter gestellt werden.

Bei Teambewerben müssen für jede „ungerade“ Anzahl an gemeldeten Teams ein Level 4 Schiedsrichter gemeldet werden. D.h.: Für ein oder zwei gemeldete Teams muss ein Schiedsrichter gestellt werden, für 3 muss noch ein zusätzlicher Schiedsrichter gemeldet werden.

Bei World Cup Bewerben muss pro Team ein Level 4 Schiedsrichter gemeldet werden.

Bei Nichteinhaltung der Punkte 2, 3 und 4 wird eine Geldstrafe von 400 Euro pro Schiedsrichter verhängt, die vor Wettkampfbeginn an die FISAC – IRSF bezahlt werden muss.

Im Falle einer Erkrankung, ist es die Aufgabe des Nationalen Organisation einen Ersatzschiedsrichter zu stellen. Ist dies nicht möglich, so wird von der FISAC – IRSF einer gestellt, wobei die Kosten die Nationale Organisation trägt.

Wird eine Geldstrafe verhängt aber nicht bezahlt, so werden alle Athleten vom Wettkampf gesperrt.

Sektion 3. – Qualifikation

Jeder Schiedsrichter wird vom Wettkampfkomitee zugewiesen.

Sektion 4. – Anzahl der offiziellen Personen pro Bewerb

Die Anzahl ist das Minimum der Personen.

Speed und Power: 1 Hauptschiedsrichter und 2 Schiedsrichter

Freestyle: 1 Hauptschiedsrichter, 3-5 Schwierigkeitsschiedsrichter, 3-5

Kreativitätsschiedsrichter, eine Person für die Zeitnahme und 2 Linienrichter.

Sektion 5. – Verantwortung

Verschiedenes:

1. Die Länge der Seile wird vom Hauptschiedsrichter kontrolliert.
2. Zeitfehler und Übertritte sind die Aufgabe des Hauptschiedsrichters.
3. Zeitfehler werden vom zuständigen Schiedsrichter angezeigt.
4. Übertritte während der Speed Bewerbe sind die Aufgabe des Hauptschiedsrichters
5. Übertritte während der Freestyle Bewerbe werden von den zuständigen Linienrichtern angezeigt.
6. Die Schwierigkeit der Tricks oder der Freestyle sind die Aufgabe der Schwierigkeitsschiedsrichter.
7. Kreativität ist die Aufgabe der Kreativitätsschiedsrichter.

Seilverlust:

1. Masters und Team: werden von den Kreativitäts- und Schwierigkeitsschiedsrichtern als leichte und schwere Fehler bewertet.
2. World Cup: werden vom Hauptschiedsrichter als leichte oder schwere Fehler bewertet.

Funktion	Masters	Team	World Cup
Haupt-schiedsrichter	1. Wettkampfbekleidung, 2. Zeitfehler und Übertritte	1. Wettkampfbekleidung, 2. Seillänge 3. Zeitfehler und Übertritte 4. DDFS & DDFP: 3 Tricks pro Skipper	Wettkampfbekleidung, Seillänge Zeitfehler und Übertritte Wettkampfbekleidung, Seillänge Zeitfehler und Übertritte
Schwierigkeit	Schwierigkeit	Schwierigkeit	Schwierigkeit
Kreativität	Kreativität Anzahl der Fehler	Kreativität Anzahl der Fehler	Kreativität
Zeit (nur Freestyle)	Zeitfehler	Zeitfehler	Zeitfehler
Linien (nur Freestyle)	Übertritte	Übertritte	Übertritte

Kapitel III – Masters

Artikel 1 - A. SRS Speed 30 Sekunden

Sektion 1. – Zeitlimit

30 Sekunden

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skipper ready? Set. Go. 10. 20. Stop.“

Sektion 3. – Ziel

So viele Sprünge als möglich innerhalb des Zeitlimits.

Sektion 4. – Forderungen

Speed Steps müssen gesprungen werden.

Die Skipper müssen in der vorgeschriebenen Zone springen.

Der Hauptschiedsrichter stoppt den Skipper bei verlassen der Zone. Die Zeit wird nicht gestoppt.

Artikel 2 - B. SRSE Speed Ausdauer – 3 Minuten

Sektion 1. – Zeitlimit

3 Minuten / 180 Sekunden

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skipper ready? Set. Go. 30. 1 minute. 30. 2 minutes 15. 30. 45. Stop“.

Sektion 3. – Ziel

So viele Sprünge als möglich innerhalb des Zeitlimits.

Sektion 4. – Forderungen

Speed Steps müssen gesprungen werden.

Die Skipper müssen in der vorgeschriebenen Zone springen.

Der Hauptschiedsrichter stoppt den Skipper bei verlassen der Zone. Die Zeit wird nicht gestoppt.

Artikel 3 - Ca. SRTU Power Tripple Under

Sektion 1. – Zeitlimit

Kein Zeitlimit.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skipper ready? You may begin.“

Sektion 3. – Ziel

So viele durchgehende Tripples wie möglich zu springen. Die höchste Bewertung liegt bei 500 Punkten. Ein Skipper muss nicht bei 250 Tripples stoppen, da Tripple Under bei Gleichstand die Platzierung entscheiden können.

Sektion 4. – Forderungen

Tripple Under müssen gesprungen werden.

Der Skipper muss durchgehend Tripple Under springen. Welche Sprünge vor oder nach der Tripple Under Serie gesprungen werden ist unbedeutend.

Jeder Springer hat nur einen Versuch.

Begeht ein Skipper bei einem vorbereitenden Sprung einen Fehler, so wird dieser als Versuch gewertet.

Der Skipper hört auf, wenn er/sie einen Fehler gemacht hat.

Wenn der Skipper vor Beendigung des 30. Tripple Unders einen Fehler gemacht hat, darf er/sie einen 2. Versuch starten.

Wenn der Skipper entscheidet, den 2. Versuch zu nutzen muss er/sie den Versuch innerhalb von 15 Sekunden nach Beendigung des ersten Versuchs starten. Wenn er/sie später als 15 Sekunden nach Beendigung des ersten Versuchs startet wird der Versuch nicht gewertet.

Wenn ein Skipper vor Beendigung des 30. Tripple Unders einen Fehler gemacht hat und die Option des 2. Versuche genutzt hat wird der höhere Wert in die Wertung genommen. (Die werte werden nicht gemittelt oder addiert)

Artikel 4 - Cb. SRDU Double Under 30 Sekunden

Sektion 1. – Zeitlimit

30 Sekunden

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skipper ready? Set. Go. 10. 20 Stop.“.

Sektion 3. – Ziel

So viele Sprünge als möglich innerhalb des Zeitlimits.

Sektion 4. – Forderungen

Double Under (Doppeldurchzüge müssen gesprungen werden.

Die Skipper müssen in der vorgeschriebenen Zone springen..

Der Hauptschiedsrichter stoppt den Skipper bei verlassen der Zone. Die Zeit wird nicht gestoppt.

Artikel 5 - D. FREE Freestyle

Sektion 1. – Zeitlimit

Zeitlimit – 45 – 75 Sekunden.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skipper ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Eine kreative Freestyle, mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks auf möglichst hohem Niveau wie möglich.

Sektion 4. – Forderungen

Freestyle ist eine Kombination von zusammengeführten Tricks die nur durch den Skipper begrenzt wird.

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Sektion 5. – Musik

Das Verwenden von Musik ist erwünscht.

Kapitel IV – Team

Artikel 1 - A. SRS&D SINGLE ROPE Speed and Double Under Relay

Sektion 1. – Zeitlimit

4 x 30 Sekunden.

Die Zeit von 120 Sekunden wird während des Ablaufs nicht unterbrochen.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? Set. Go. 10. 20. Switch. . 10. 20. Switch. . 10. 20. Switch. . 10. 20. Stop.“.

Sektion 3. – Ziel

So viele Sprünge wie möglich innerhalb des Zeitlimits.

Sektion 4. – Forderungen für die ersten 60 Sekunden

Speed Steps müssen gesprungen werden.

Wechsel der Skipper:

Der erste Skipper springt so viel Steps wie möglich in den ersten 30 Sekunden. Bei 30 Sekunden ertönt das Signal „Switch“. Der erste Skipper stoppt und der zweite Skipper startet für die nächsten 30 Sekunden.

Die Zeit wird während des Ablaufes nicht unterbrochen.

Wenn das Signal „Switch“ ertönt, wird das Zählen der Schiedsrichter gestoppt. Erst wenn der zweite mit dem rechten Fuß korrekt über das Seil springt.

Sektion 5. – Forderungen für die letzten 60 Sekunden

Double Under müssen gesprungen werden.

Wechsel der Skipper:

Der erste Skipper springt so viel Steps wie möglich in den ersten 30 Sekunden. Bei 30 Sekunden ertönt das Signal „Switch“. Der erste Skipper stoppt und der zweite Skipper startet für die nächsten 30 Sekunden.

Die Zeit wird während des Ablaufes nicht unterbrochen.

Wenn das Signal „Switch“ ertönt, wird das Zählen der Schiedsrichter gestoppt. Erst wenn der zweite mit beiden Füßen korrekt über das Seil springt.

Sektion 6.

Es müssen 4 verschiedene Skipper am Start sein.

Das Ergebnis wird mit dem Faktor 3 multipliziert.

Artikel 2 - C. DDS DOUBLE DUTCH Speed

Sektion 1. – Zeitlimit

4 x 45 Sekunden.

Die Zeit von 180 Sekunden wird während des Ablaufs nicht unterbrochen.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? Set. Go. 15. 30. Switch. . 15. 30. Switch. 15. 30. Switch. 15. 30. Stop.“.

Sektion 3. – Ziel

So viele Sprünge wie möglich innerhalb des Zeitlimits.

Sektion 4. – Forderungen

Speed Steps müssen gesprungen werden.

Ablauf:

- A und B drehen für C, der B anschaut
- A und C drehen für D, der A anschaut
- D und C drehen für B, der C anschaut
- D und B drehen für A, der D anschaut

Wechsel der Skipper: Der erste Skipper springt so viel Steps als möglich in den ersten 45 Sekunden. Bei 45 Sekunden ertönt das Signal „Switch“. Der erste Skipper springt raus aus den Seilen und der zweite Skipper startet erst in die Seile, wenn der nächste Dreher die volle Kontrolle über die Seile hat. Dieser Ablauf wird für die 2 weiteren Wechsel beibehalten.

Im Falle eines Wechselfehlers werden 5 Punkte abgezogen. Ein Wechselfehler ist, wenn der nächste Skipper vor dem Signal „Switch“ in die Seile springt oder wenn der neue Dreher noch nicht die volle Kontrolle über die Seile hat.

Die Zeit wird während des Ablaufes nicht unterbrochen.

Wenn das Signal „Switch“ ertönt, wird das Zählen der Schiedsrichter gestoppt. Erst wenn der nächste Skipper mit dem rechten Fuß korrekt über das Seil springt wird die Zählung fortgesetzt.

Sektion 5.

Das Ergebnis wird mit dem Faktor 2 multipliziert.

Artikel 3 - E. SRFP SINGLE ROPE Freestyle Pairs

Sektion 1. – Zeitlimit

45 - 75 Sekunden.

Die Zeitnehmung wird gestartet, wenn sich ein Arm oder das Seil des Skippers bewegt oder die Musik startet.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Eine kreative Freestyle mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks wie möglich, auf möglichst hohem Niveau.

Sektion 4. – Forderungen

Freestyle ist eine Kombination von zusammengeführten Tricks die nur durch den Skipper begrenzt wird.

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Es werden nur die synchron gesprungenen Tricks für die Schwierigkeit bewertet, außer die Choreografie gibt eine unterschiedliche Bewegung vor. Je mehr Tricks synchron gesprungen werden, desto höher ist Bewertung.

Sektion 5. – Musik

Das Verwenden von Musik ist erwünscht.

Artikel 4 - F. SRFT SINGLE ROPE Freestyle Team

Sektion 1. – Zeitlimit

45 - 75 Sekunden.

Die Zeitnehmung wird gestartet, wenn sich ein Arm oder das Seil des Skippers bewegt oder die Musik startet.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Eine kreative Freestyle mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks wie möglich, auf möglichst hohem Niveau.

Sektion 4. – Forderungen

Freestyle ist eine Kombination von zusammengeführten Tricks die nur durch den Skipper begrenzt wird.

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Es werden nur die synchron gesprungenen Tricks für die Schwierigkeit bewertet, außer die Choreografie gibt eine unterschiedliche Bewegung vor. Je mehr Tricks synchron gesprungen werden, desto höher ist Bewertung.

Sektion 5. – Musik

Das Verwenden von Musik ist erwünscht.

Artikel 5 - G. DDFS DOUBLE DUTCH Freestyle Single

Sektion 1. – Zeitlimit

45 - 75 Sekunden.

Die Zeitnehmung wird gestartet, wenn sich ein Arm oder das Seil des Skippers bewegt oder die Musik startet.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Eine kreative Freestyle mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks wie möglich, auf möglichst hohem Niveau.

Sektion 4. – Forderungen

Alle Skipper müssen mindestens 3 Tricks innerhalb der Seile springen. D.h: Es können keine Springer nur Dreher sein oder umgekehrt.

Freestyle ist eine Kombination von zusammengeführten Tricks die nur durch den Skipper begrenzt wird.

Sektion 5. – Zusätzliches Equipment

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Sektion 6. – Musik

Das Verwenden von Musik ist erwünscht.

Artikel 6 - H. DDFS DOUBLE DUTCH Freestyle Pairs

Sektion 1. – Zeitlimit

45 - 75 Sekunden.

Die Zeitnehmung wird gestartet, wenn sich ein Arm oder das Seil des Skippers bewegt oder die Musik startet.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Eine kreative Freestyle mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks wie möglich, auf möglichst hohem Niveau.

Sektion 4. – Forderungen

Alle Skipper müssen mindestens 3 Tricks innerhalb der Seile springen. D.h: Es können keine Springer nur Dreher sein oder umgekehrt.

Freestyle ist eine Kombination von zusammengeführten Tricks die nur durch den Skipper begrenzt wird.

Sektion 5. – Zusätzliches Equipment

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Sektion 6. – Musik

Das Verwenden von Musik ist erwünscht.

Kapitel V – World Cup

Artikel 1 - WORLD CUP

Sektion 1. – Zeitlimit

4 -8 Minuten.

Die Zeit zwischen 7 Minuten und dem Signal „Time“, wird durch ein Schild angezeigt.

Sektion 2. – Signale

„Judges ready? Skippers ready? You may begin.“.

Sektion 3. – Ziel

Teams sollen mit Musik eine flüssige Darbietung mit Rope Skipping Elementen, die soviel Skipper wie möglich involviert mit so wenig Fehlern wie möglich zeigen.

Die Darbietung sollte beinhalten aber nicht begrenzt werden durch Single Rope, Long Rope, Traveller and Chinese Wheel mit jeder Länge von Seilen.

Neue Formen des Rope Skipping sind erwünscht aber nicht grundlegend.

Eine kreative Routine mit so vielen korrekt gesprungenen Tricks auf möglichst hohem Niveau.

Sektion 4. – Forderungen

Bewertet werden die Schwierigkeit und Komplexität der Tricks und die Zusammenfügung von Elementen.

Sektion 5. – Zusätzliches Equipment

Es darf kein zusätzliches Equipment verwendet werden, das die Erhöhung der Punkte bezweckt.

Sektion 6. – Musik

Musik muss verwendet werden.

ANHANG

Artikel 1 - Definitionen

Durchgehende Serie

Für eine unbestimmte Zeit durchgehend einen Trick zu springen. Der Trick darf nicht variieren.

Fehlstart

Wenn ein Skipper zu laufen beginnt oder das Seil vor dem Signal „Go“ bewegt.

Begeht ein Skipper einen Fehlstart so werden ihm / ihr 5 Punkte abgezogen.

Wird ein Fehlstart begangen, so werden die Skipper nicht gestoppt, sie können den Bewerb beenden.

Falscher Wechsel

Wenn ein Skipper ins Seil springt, bevor das Signal „Switch“ ertönt.

Single Rope Speed Relay und Double Under Relay : Der zweite, dritte und vierte Skipper müssen nicht starten bevor das Signal „Switch“ ertönt.

Double Dutch Pairs Speed: Der zweite Skipper muss nicht bis nach dem Ertönen des Signals „Switch“ in die Seile springen.

c) Begeht ein Skipper einen Fehlstart so werden ihm / ihr 5 Punkte abgezogen.

Wird ein Fehlstart begangen, so werden die Skipper nicht gestoppt, sie können den Bewerb beenden.

Long Rope

Minimale Länge ist 7 Meter.

Schwerer Fehler

Als schwerer Fehler wird gewertet, wenn der Seilfluss mehr als 2 Sekunden unterbrochen oder komplett gestoppt wurde.

Ein schwerer Fehler wird am Bewertungsblatt als zwei leichte Fehler gewertet.

In den Berechnungen von Wettkämpfen, gibt es für einen schweren Fehler einen Abzug von einem Punkt.

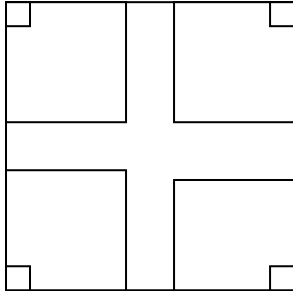
Leichter Fehler

Als leichter Fehler wird gewertet, wenn der Seilfluss bis zu 2 Sekunden unterbrochen ist.

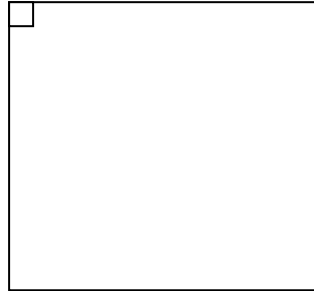
In den Berechnungen von Wettkämpfen gibt es für einen leichten Fehler einen Abzug von einem halben Punkt.

Artikel 2 - Wettkampfflächen

Masters: Speed & Power 4x4

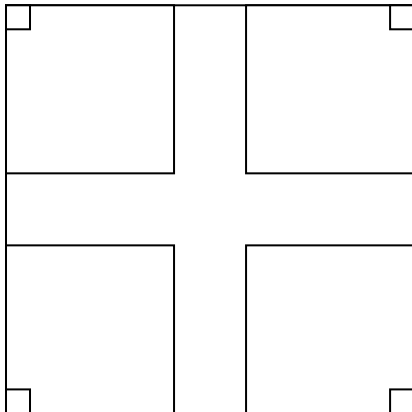


Masters: Freestyle 9x9

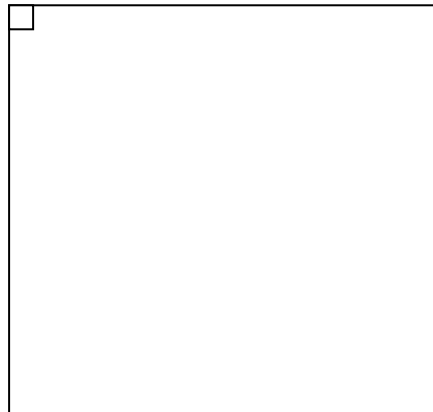


□ Trainerzone

Team: Speed 5x5



Team: Freestyle 12x12



World Cup: 20x20



Artikel 3 - Wertungsblätter

Artikel 4 - Registrierungsblätter

Die Registrierungsblätter werden immer mit den ÖFT-Ausschreibungen ausgeschickt.

Artikel 5 - Zusätzliches

Sektion 1. – Antrag zur Ausrichtung von Wettkämpfen

Alle Anträge zur Ausrichtung von offiziellen FISAC – IRSF Wettkämpfen müssen an das Official FISAC – IRSF Bid book für Wettkämpfe in diesem Jahr gesendet werden.

Artikel 6 - Skill Liste

Level 1

- alle nur mit den Beinen ausgeführten Sprünge (z.B. Basic, Skier, Sideward straddle, Cancan, usw.)
- alle einfachen Crosses vor den Körper (Criss Cross, Sideswing Criss Cross)
- einfacher Sideswing and Jump
- alle Double Under ohne erweiterte Armaktivität
- alle einfachen viertel, halben und ganzen Drehungen und Drehungen mit einfachen Crosses
- alle einfachen Acrobatics ohne Seil durchziehen (Push Up, Frog, Split, Rad, Round Off)
- Grass Cutter (Mushroom)

Level 2

- alle erweiterten Crosses vorwärts und rückwärts (z.B. Cross Recross, E.B., AS, TS, CL, CN, Caboose, Caboose Cross usw.)
- alle Double Under mit einfachen Crosses sowie E.B. Double Under
- alle einfachen Toad-Sprünge vorwärts und rückwärts (z.B. Toad, Elephant, Crougar, K.N.)
- alle halben und viertel Drehungen als Double Under und Drehungen als DU mit Kreuzen
- ganze Drehung von Rückwärts auf Rückwärts
- alle Acrobatics mit Seil durchziehen, Landung als Basic
- Crabs
- Bubble
- Buddy Bounces

Level 3

- alle Toad-Sprünge vorwärts und rückwärts mit zusätzlichen Crosses (EB-Toad, retarded Toad, usw.)
- alle Double Under mit erweiterten Crosses vorwärts und rückwärts (z.B. Toad, C.L., AS, TS)
- alle einfachen Tripple Under, Tripple Under mit Side Swing und Tripple Under mit Side Swing Crosses
- alle ganzen Drehungen als Double Under (z.B. E.K, E.K. with Cross, E.K. landing with Cross, usw.)
- alle halben und viertel Drehungen als Tripple Under
- alle Acrobatics mit Seil durchziehen, Landung nicht im Basic (z.B. Push-up zu Cross, Frog zu AS)
- Crabs mit Cross

Level 4

- folgende Sprungkombinationen: AS/AS, TS/TS, C.L./C.L., AS/C.L., AS/TS, AS/C.L./TS, C.L./AS, TS/AS
- alle weiteren Multi Under (T.J., Tripple Under Sideswing C.L., Quadruple, usw.)
- alle weiteren Acrobatics, bei denen das Seil unter dem Körper durchgezogen wird (Kamikaze, 2 feeted Frog, Frog landing in Double Under, Kip, Flip, Salto, Suicide, Dive Roll Kip, usw.)
- Crabs mit weiteren Skills (z.B. E.B. Crab, Toad Crab, usw.)
- alle Crazy Crosses (doppelt verkreuzte Arme)