



UNIFYING THE WORLD OF
JUMP ROPE.

2016 World Jump Rope Championship

Judging Handbook

(2. Auflage der deutschen Übersetzung, ohne den Teil Teamshow; 22.02.2016)

Zur Übersetzung:

Aus den Erfahrungen von mehreren Teilnahmen an den WorldJumpRope Championships, den Meetings und Schulungen und den vielen dabei geführten Gesprächen mit den Athleten, Trainern, den Hauptkampfrichtern und Organisatoren, habe ich mich entschieden die Übersetzung so nah wie möglich am Original zu halten und möglichst wenig zu interpretieren.

Hanno Kramer, 22.03.2015

Inhaltsverzeichnis

Themen	Seite
Allgemeine Erwartungen an die Kampfrichter	3
Speed und Power Wertungen	
• Speedwertung	4
• Speed und Power Hauptkampfrichter	4
• Speed Genauigkeitsstandards für das Zählen	5
• Fehlstarts und Wechsel	5
• Spezielle Probleme	5
• Power Wertung (Triple Unders)	6
Freestyle Wertung genereller Ablauf	7
Freestyle Wertung Präsentation der Freestyle	
• Genereller Ablauf	8
• Technische Präsentation	9
• Unterhaltungswert	10
• Beispiele für Notizen und Wertungsablauf	11
Freestyle Wertung Inhalt der Freestyle	
• Genereller Ablauf	14
• Wertung der Schwierigkeit	14
• Wertung der Dichte der Sprünge	16
• Beispiele für Notizen und Wertungsablauf	16
Freestyle Hauptwertung	
• Genereller Ablauf	18
• Allgemeine Abzüge	19
• Wertung der Genauigkeit (Fehler)	19
• Erforderliche Elemente	20
• Beispiele für Notizen und Wertungsablauf	21
Freestyle Flächenmanager	23
Group Show General Procedures	24
Group Show Presentation Judging	
• General Procedures	24
• Technical Presentation	25
• Entertainment Value	25
• Note-Taking and Scoring Procedures	25
Group Show Content Judging	
• General Procedure	29
• Difficulty Judging	29
• Density Judging	30
• Note-Taking and Scoring Procedures	30
Group Show Head Judging	
• General Procedures	31
• Required Elements	32
• Note-Taking and Scoring Procedures	33
World Jump Rope Double Dutch Contest (WJR-DDC)	
• General Information	34
• Panel Judging Procedure	35
• Note-Taking and Scoring Procedure	35
• DDC Head Judging	39
Level der Schwierigkeiten	
• Single Rope	41-46
• Wheel	47-54
• Double Dutch	55-59
• Team Show	60-65

ALLGEMEINE ERWARTUNGEN

- Sei vertraut und kenne die Regeln und Verfahren die im World Jump Rope Competition Rule Book-2016 beschrieben sind.
- Sei vertraut und sicher mit allen Kampfrichterpositionen für die Du Verantwortung übernimmst
- Sei sehr vertraut mit den erforderlichen Verfahren um Freestyleroutinen nach ihrem Niveau zu beurteilen und verinnerliche jedes einzelne Verfahren.
- Absolviere ein WJR zertifiziertes Kampfrichtertraining mit den 2015/2016 Festlegungen um einen Wettkampf werten zu können
- Übe, so viel wie möglich das Werten. Bewerte Freestyleroutinen auf Videos oder beim Training Deines eigenen Teams, und analysiere sie, als ob Du ein Kampfrichter wärst. Übe das "Klicken" beim Speed und das Zählen von Fehlern. Das ist auch eine sehr gute Methode, um dem eigenen Team bei der Vorbereitung auf den Wettkampf zu helfen.
- Kleidung der Kampfrichter: Wir möchten, dass unsere Kampfrichter professionell gekleidet sind. In den meisten Fällen wird ein offizielles Kampfrichtertrikot für Dich zur Verfügung gestellt. Wenn nicht, trage bitte ein einfaches, weißes Trikot. Trage bitte khakifarbene oder gerbfarbige Shorts oder Rock zum werten. Trage Turnschuhe. Stell sicher, dass keine Markierungen an Deiner Kleidung erkennen lässt, welchem Team Du angehörst.
- Sei angenehm und zu jeder Zeit höflich, während Du wertest.
- Sei gerecht. Vermeide, auf die Springer Einfluss zu nehmen oder für bestimmte Wettkämpfer zu jubeln.
- Sei freundlich mit Deinen Mitkampfrichtern, aber vermeide jeglichen Kommentar und jegliche Diskussion während des Wertens
- Sei mit dem Wertungssystem vertraut genug, um Routinen so schnell und genau zu werten, dass die Wettbewerbe gut ablaufen.
- Wenn Du irgendwelche Fragen zu den Regeln und Abläufen hast, bitte kontaktiere Monica Foster unter monica@worldjumprope.org oder Jessica Nicholson unter jessica@worldjumprope.org
- Für Fragen zur Übersetzung oder wenn Du beim übersetzen helfen möchtest, dann wende Dich bitte an Hanno Kramer unter h.kramer@hvkramer.com oder Luisa Kramer unter luisa.seddin@web.de

SPEED UND POWER WERTUNGSABLAUF

Speed Zählen: Kampfrichter an jeder Speed- und Powerstation zählen die Sprünge der Wettkämpfer mit einem mechanischen "Clicker". Zähle nur den aufkommenden rechten Fuß. (Beim DDC Event 1 x30 wird der linke Fuß gezählt!)

Im Double Under Pair Speed Event springt der Springer einen Schlußsprung, bei dem beide Füße den Boden berühren. Der Kampfrichter klickt jedes Aufkommen beider Füße, wenn ein doppelter Seildurchschlag stattgefunden hat. Wenn der Springer einen Fehler gemacht hat und Du trotzdem gezählt hast, dann zähle den Sprung des folgenden rechten Fußes bzw. den nächsten Schlußsprung nicht, um die Wertung zu berichtigen, die nur vollendete Sprünge widerspiegeln sollte. Beginne beim Startsignal "Go" zu klicken und hör sofort auf zu klicken, wenn "Time" genannt wird. Alle Speed Kampfrichter müssen ihren Clicker einander und dem Hauptrichter zeigen, nachdem der Wettkämpfer gezählt wurde. Alle Kampfrichter sollten zusehen, wenn der Hauptrichter die Werte in das Wertungsblatt einträgt, um zu helfen, Fehler in der Aufnahme der Werte zu vermeiden. Wenn das genaue Klicken nicht gewährleistet ist, kann ein vierter Richter zur Station hinzugefügt werden. Nur der Hauptkampfrichter sollte mit den Springern oder mit dem Wettkampfleiter kommunizieren.

Speed und Power Hauptkampfrichter: Es wird einen Hauptkampfrichter an jeder Station geben. Zusätzlich zum Sicherstellen das alle Regeln, die zu den Speed und Powerwettbewerben gehören, an der Station eingehalten werden, ist der Hauptrichter auch für die folgenden Punkte verantwortlich:

- Erhalte den ständigen Nachschub von Wettkämpfern an der Station aufrecht.
- Stelle sicher, dass alle mechanischen Klicker richtig arbeiten
- Erledige jede notwendige Kommunikation mit Wettkämpfern und/oder mit der Wettkampfleitung.
- Teile an deiner Station einen Kampfrichter ein, der die zur Verfügung gestellte Fahne zwischen den Durchgängen hoch hält. Wird die Fahne gesenkt, zeigt das an, dass die Station bereit ist, den folgenden Durchgang zu beginnen. Wenn es ein Problem an der Station gibt, wird Ihre erhobene Fahne die Wettkampfleitung alarmieren.
- Überprüfe ob der Name der Wettkämpfer mit dem auf dem auf deinem Wertungsbogen übereinstimmt.
- Prüfe jeden Wettkämpfer auf Kaugummi, Schmucksachen (*nur wenn bedeckt, mit einem Verband oder Tape erlaubt*), oder Geräte die helfen das Seil um den Körper zu drehen. Jeder Kaugummi, ausgestellte Schmucksachen oder ungesetzliche gefundene Geräte sollten entfernt werden, bevor der Springer anfängt.
- Zähle die Sprünge der Teilnehmer mit einem mechanischen Klicker.
- Begrenzung der Wettkampffläche: Zeige den Springern die Grenzen der Wettkampffläche, vor dem Beginn der Durchgangs. Warne ihn/sie, dass eine Raumübertretung einen 5 Punkt-Abzug zur Folge hat. Wenn ein Springer die Grenze überschreitet (entweder mit einem Körperteil oder mit dem Kreisbogen des Seils), stoppe sofort den Springer/Mannschaft, fordere sie in die Wettkampffläche zurück, und weise sie an, ihren Lauf fortzusetzen. Das sollte schnell und für die Springer/Mannschaft und die benachbarten Springer/Mannschaften mit so wenig Störung wie möglich getan werden. Dem Springer/Mannschaft für jede Raumübertretung ein Raumübertretungsabzug gegeben. Die Kampfrichter sollen nicht klicken, während der Springer/Mannschaft außerhalb der Wettkampffläche ist.

- Nach jedem Durchgang, halten Sie den Athleten auf Abstand zu den Kampfrichtern, während gezählte Sprünge und Abzüge bearbeitet werden. Wenn die Kampfrichter fertig sind kannst Du dem Athleten eine ungefähre Punktzahl mitteilen.
- Registriere irgendwelche Fehlstarts oder Fehler beim Wechsel (*siehe unten für Details*).
- Bitte die Kampfrichter, ihren Klicker zu zeigen. Alle zeigen und vergleichen Ihre Werte
- Regel die Wiederholungssituationen (gebrochenes Seil, technisches Problem, das ungenaue Klicken - *siehe unten für Details*). Wenn es Grund zu eine Wiederholung gibt, behalte den Springer an der Station bis zum Durchgangsende, dann erkläre die Situation der Wettkampfleitung. Diese wird die Situation behandeln und entscheiden
- Registriere die Werte von allen Richtern, in den passenden Feldern auf dem Wertungsbogen genau so, wie auf den Klickern * angezeigt. Gib den Wertungsbogen dem Läufer.
 - *Es gibt eine Ausnahme zu diesem Ablauf, welche im Kapitel "Sonderfall" dieses Handbuches beschrieben ist*

Wiederholungsmöglichkeit wegen der ungenau gezählten Speedsteps:

Wenn 2/3-Richter nicht innerhalb von 5 Klicks für einen Speed- oder Powerdurchgang sind, sollte der Hauptrichter die Werte auf dem Wertungsbogen registrieren und den Turnier-Direktor sofort benachrichtigen, bevor der folgende Durchgang beginnt. Der Turnier-Direktor wird den Trainer oder einen anderen Vertreter der Mannschaft sofort darüber informieren, dass der/die Springer wegen des ungenauen Zählens zu einer Wiederholung berechtigt ist. Der Trainer kann akzeptieren oder diese Gelegenheit ablehnen. Wenn eine Wiederholung stattfindet, gilt der Wert der Wiederholung.

Es können den Springern und Mannschaften keine Wertungs- oder Wettbewerbsinformationen gegeben werden, egal aus welchem Grund Das schließt "Warnungen" von Richtern an einer Station ein, dass eine Mannschaft/Springer "wirklich gut" oder "wirklich schnell" ist oder jede andere Ausnahme oder Vorteil zur Verfügung stellend. Solche Handlungen widerspiegeln Bevorzugung, verursachen eine unfaire Wettbewerbsatmosphäre, und können Gefühle der Einschüchterung und Vorbehalte gegenüber anderen Teilnehmern fördern.

Fehlstarts und Falsche Wechsel: Alle Richter müssen auf Fehlstarts und falsche Wechsel achten, der Hauptrichter macht den endgültigen Beschluss bezüglich dieser Fehler. Einem Fehlstart oder einem Falschen Wechsel folgt ein Abzug von 5 Punkten. Diese werden folgend definiert:

- **Fehlstart:** Das Starten der Rotation des Seiles vor dem Aufruf "Go"
- **Falsche Wechsel:**
 - Wenn in der neuen Formation die Rotation des Seiles vor dem Aufruf "Switch" anfängt
 - Wechsel der Griffe oder Hineingehen in die Seile des Doubles Dutches bevor der Aufruf "Switch" gegeben wird
 - Wechsel außerhalb des laufenden offiziellen "Switch", welches durch die Timing-CD bestimmt ist.
 - Im Double Dutch muss der Springer, der seinen Zeitabschnitt beendet aus dem Seil sein, bevor der nächste Springer beginnt. Beide Springer dürfen nicht zur gleichen Zeit in den Seilen sein.

Sondersituationen: Es gibt einige spezielle Situationen, deren sich Speedkampfrichter bewusst sein müssen.

- Die Kampfrichter sollten sofort aufhören zu klicken, wenn "Time" genannt wird oder wenn der Aufruf "Switch" in einem "Relay" Wettbewerb gemacht wird.

- Wenn ein Wechsel von den Springern gemacht wird, bevor der Aufruf "Switch" kommt, sollten die Kampfrichter nicht beginnen den folgenden Springer zu zählen. Erst wenn der Aufruf "switch" ertönt mit zählen beginnen. Außerdem ist es ein falscher Wechsel.
- Wenn im Relay Wettbewerb kurz vor dem Aufruf „switch“ ein Fehler passiert (und er wurde gezählt/ **meine Interpretation**), dann ist der erste rechte Fuß des folgenden Springers auszulassen, um die Punktzahl zu berichtigen.
- Wenn ein Fehler vorkommt, nachdem der Aufruf zum Wechsel gemacht wird, aber bevor der folgende Springer beginnt (als beim Herausgehen über die Seile des Doubles Dutches), dann klicken die Richter nicht, als der Fehler vorgekommen ist und es gibt keine Notwendigkeit, die Punktzahl mit dem folgenden Springer zu berichtigen.
- Es gibt nur ein Beispiel, wo es annehmbar ist, eine Punktzahl außerhalb dessen zu registrieren, was auf Deinem Clicker gezeigt wird. Wenn ein Fehler am Ende eines Speedevents vorkommt, und der Springer oder die Mannschaft keine Chance haben das Springen fortzusetzen bevor "Time" genannt wird. Dann wird die Punktzahl auf Deinem Clicker einen unvollständigen Sprung anzeigen. Wenn alle drei Richter in Übereinstimmung sind, dass das vorgekommen ist, dann sollte die Eintragung in den Wettkampfbogen einen Sprung weniger sein als, als auf dem Clickers gezeigt wird.
- Manchmal wird es von den Richtern wahrgenommen, dass ein Springer zweimal auf dem rechten Fuß gesprungen ist, um nach einem Fehler das Springen fortzusetzen. Die Richter sollten nicht beginnen zu klicken, bis der Sprung des zweiten rechten Fußes durchgeführt wird, und dem ein Sprung des linken Fußes folgt, der in einer Jogging-Schritt-Bewegung durchgeführt ist. In den meisten Fällen, wenn ein Springer gut trainiert ist wird er mit dem rechten Fuß nach einem Fehler beginnen und dann auf den linken Fuß springen, so dass der Sprung des folgenden rechten Fußes so bald wie möglich gezählt werden kann.

Power-Wertungsabläufe(Triple Under): Power wird mit einem "Aufeinander folgenden Triple Under" Ereignis geprüft. Beginne zu klicken, wenn der Athlet seinen ersten dreifachen Seildurchzug (Triple Under) vollendet hat und klicke jedes weitere Mal, wenn ein Triple Under erfolgreich gelandet wird. Wenn ein Fehler oder der Sprung anders als ein Triple Under durchgeführt wird oder der Athlet eine Pause, nachdem die Triple Under begonnen haben, dann ist der Versuch zu Ende. Alle Richter sollten aufhören zu klicken. Der Hauptrichter sollte "Halt" sagen, um klar dem Ende des Versuchs anzuzeigen, da es keinen Hauptzeitmesser gibt. Wenn der Springer weniger als 15 Triple Under beim ersten Versuch hat, wird ein zweiter Versuch gegeben. Siehe den Auszug aus dem 2011-Regel-Buch unten für Details:

Beim Triple Under Wettbewerb leistet eine Person aufeinander folgend Triple Under Sprünge, bis sie entweder beschließen anzuhalten oder einen Fehler machen.

- *Dieser Wettbewerb ist nicht zeitlich begrenzt. Den Teilnehmern wird jedoch "Judges are ready, Jumpers are Ready, Set, Go" („Go“ wird mit einem „Beep“ signalisiert) von der Timing-CD als Startsignal gegeben.*
- *Dem Springer werden zwei Versuche gegeben, 15 Triple Under oder mehr zu vollenden.*
- *Wenn ein Springer beginnt aufeinander folgende Triple Under durchzuführen, und dann vor der Vollendung des fünfzehnten Triple Under anhält oder einen Fehler macht, dann kann der Springer noch einmal versuchen. Die Kampfrichter sollten die Punktzahl für den ersten Versuch im passenden Feld auf dem Wertungsbogen eintragen.*
- *Der Springer hat bis zu zwei Minuten Zeit, um sich in seiner oder Deiner Station vor dem Anfang des zweiten Versuchs zu erholen. Der Springer kann die Station nicht verlassen.*
- *Sobald der zweite Versuch begonnen hat, bedeutet jeder Halt oder Fehler des Seiles das Ende des Durchganges, unabhängig davon, wie viele Triple Under (wenn irgendwelche) ausgeführt wurden. Die Kampfrichter sollten die Punktzahl für den zweiten Versuch im passenden Feld auf dem Wertungsbogen registrieren.*
- *Wenn der Springer 15 Triple Under vollendet hat, egal ob im ersten oder zweiten Versuch, so bedeutet jeder Halt oder Fehler des Seiles von diesem Punkt an das Ende des Durchgangs.*
- *Wenn zwei Versuche gemacht wurden, wird die höhere Punktzahl der zwei Versuche als der Schlusstand gewertet.*

- *Der Springer kann einzelne oder doppelte Sprünge als "Vorbereitungssprünge" vor dem Anfang von Triple Under machen. Jedoch wird das Zählen des Triple Under gestoppt, sobald irgendwelche Einzel- oder Zweifachdurchzüge (Double Under) durchgeführt werden, nachdem der Springer aufeinander folgenden Triple Under begonnen hat.*

SPRINGER MÜSSEN AN IHREN STATIONEN WARTEN, BIS ALLE SPRINGER DES DURCHGANGS FERTIG SIND. Sei Dir bewusst, dass ein Springer Grundsprünge oder sogar Double Under durchführt bevor die Triple Under beginnen. Die Kampfrichter sollten im Stande sein zu bestimmen, wann sie beginnen müssen zu klicken. Springer haben zwei Versuche, fünfzehn Triple Under erfolgreich zu vollenden. Wenn ein zweiter Fehler vorkommt, bevor ein Triple Under vollendet worden ist, dann ist der Versuch zu Ende. Wie die Speedkampfrichter können die Kampfrichter einen Sprung weniger registrieren als angezeigt, wenn der Springer auf einen Fehler endet und der Fehler trotzdem "geklickt" wurde.

FREESTYLE WERTUNG

Genereller Ablauf der Freestylewertung

In allen Freistilereignissen werden die erforderliche Elemente, Schwierigkeit, Dichte, technische Qualität der Präsentation, Genauigkeit (Fehler) und Unterhaltungswert bewertet. Die Routinen werden auf einer dezimalen Zehn-Punkte-Skala beurteilt. Eine vollkommene Punktzahl ist 10. Es gibt sieben Kampfrichter und einen Flächenmanager für jede Freistilstation. Es gibt einen Hauptkampfrichter, drei Inhalts- und drei Präsentationskampfrichter. Punkte werden zuerkannt oder wie folgt abgezogen:

- Drei Kampfrichter für Inhalt werden Punkte in den folgenden Bereichen zuerkennen:
 - Schwierigkeitsgrad (Level): Die durchschnittliche Schwierigkeit der Skills und Folgen, wie durch die WJRC "Niveaus der Schwierigkeit" Tabellen = 4 Punkte definiert
 - Dichte: Die Zahl von Skills und Kombinationen im Verhältnis der Zahl der "Pausen" oder Grundsprüngen zwischen den gesprungenen Skills oder Hauptfolgen = 2 Punkte
- Drei Präsentationskampfrichter werden Punkte in den folgenden Gebieten zuerkennen:
 - Technische Präsentation: Elemente, die die ästhetischen Qualitäten einer Routine, wie Umfang, Körperhaltung und Körperspannung, Gesichtsausdruck, Fluss der Routine, usw. ...betreffen = 2 Punkte
 - Unterhaltungswert: Anstrengungen, die unternommen wurden um die Routine interessant und spannend zu machen, wie eine interessante und unterhaltende Choreografie, Umsetzen der Musik, Vielfalt von Stilen und Skills, einzigartigen oder ursprünglichen Skills, allgemeine Innovationen, usw. ... = 2 Punkte
- Ein Hauptrichter wird die Leistung von erforderlichen Elementen, Genauigkeit (Fehler) und die Einhaltung der Wettkampffläche sowie der Zeit bewerten.
- Ein Flächenmanager wird dem Hauptkampfrichter beim Handhaben des Ablaufes an der Station helfen.

Spezielles Zeichen für alle Kampfrichter bezüglich Flächen- und Zeitüber/unterschreitungen:

Während der Freestyle wird der Flächenmanager beauftragt, den Springer/Mannschaft sofort zu stoppen, wenn der Springer/Mannschaft die Wettkampffläche (entweder mit einem Körperteil oder mit dem Kreisbogen eines Seiles) verlässt. Der Springer/Mannschaft sollte in die Wettkampffläche zurückkehren und angewiesen werden, den Freestyle fortzusetzen. Ihnen wird auch ein Raumübertretungsabzug vom Hauptrichter gegeben. Wenn der Springer/Mannschaft nur sehr kurz im Aus ist und selbstständig in die Wettkampffläche zurückkehrt, dann wird der Springer/Mannschaft einfach einen Raumübertretungsabzug erhalten. In jedem Fall sollten die Kampfrichter nicht werten, was durchgeführt wurde, während der Springer/Mannschaft außerhalb der Wettkampffläche ist. Außerdem, wenn ein Springer oder Mannschaft den Freestyle vor dem Aufruf "Go" beginnt oder den Freestyle nach dem der Aufruf "Time" beendet, so können die Kampfrichter nichts werten, was außerhalb des Zeitfensters "Go" und "Time" vom Springer/Mannschaft durchgeführt wird. Tatsächlich sollten Kampfrichter, wenn so etwas vorkommt weg schauen, um nichts zu werten.

FREESTYLE PRESENTATION WERTUNG

Allgemeines Verfahren: Es wird drei Präsentationskampfrichter in jedem Kampfgericht geben. Stell jedes Mal bevor der Durchgang beginnt sicher, dass der Name und die auf dem Wertungsbogen verzeichnete Startnummer für jeden Springer richtig ist. Beobachten Sie aufmerksam die Leistung jedes Teilnehmers oder Mannschaft. Suche nach den Elementen, die für deine Kampfrichter Position (Technischer Präsentations- und Unterhaltungswert) spezifisch sind. Mach Dir Notizen, um sicherzustellen, dass Deine Wertungen genau sind. Wenn der Freestyle beendet ist, füllst Du den offiziellen Wertungsbogen aus und stellst ihn bereit, damit er vom Läufer Deiner Station

eingesammelt werden kann. Es ist NICHT notwendig die Wertung auf dem Wertungsbogen zusammen zu rechnen. Der Computer wird das für dich tun. Der Wertungsbogen, den du für jeden Springer oder jede Mannschaft ausfüllen wirst, wird ähnlich dem folgendem aussehen:

Präsentation	LEVELS	POINT SCALE	TECHNICAL PRESENTATION SCORE
Technische Präsentation - Die ästhetischen Qualitäten des Aussehens und die Leistung der Routine	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	
Unterhaltungswert - Elemente, die es interessant und aufregend machen die Routine zu sehen	LEVELS	POINT SCALE	ENTERTAINMENT VALUE SCORE
	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Einweisung, um Technische Präsentation zu bewerten: Schau auf Körperhaltung, Gesichtsausdruck, Fluss, Anfänge und Enden, die Schwierigkeit, mit der jedes Element oder Segment der Routine ausgeführt wird (für Kampfrichter auch als Ästhetik erkennbar), und die Wirkung der Präsentation der Routine auf die Kampfrichter/das Publikum.

Präsentation des Master-Niveaus würde wie folgt aussehen (sollten dabei sein, aber nicht beschränkt darauf):

- Die komplette Routine wird auf solche Art und Weise durchgeführt, dass der Springer von Folge zu Folge ohne Zögern oder offensichtliche Anstrengung die Routine durchläuft.
- Die Kampfrichter fühlen sich als Teil der Routine - der Springer springt die Routine für das Publikum und erkennt die Kampfrichter/Publikum mit Augenkontakt an und lächelt wenn passend und natürlich.
- Skills und Folgen werden in Positionen und Winkeln auf dem Wettkampffeld durchgeführt, die die Möglichkeiten der Richter maximieren, sie einzuschätzen und zu genießen.
- Alle Skills scheinen leicht und mühelos und werden mit der Energie, Anmut und der richtigen Form ausgeführt.
- Es gibt passende und professionell aussehende Anfangs- und Endposen, und/oder Folgen ergänzen die Choreografie der Routine.
- Die Routine wurde entworfen, um die Musik (Rhythmus, Geschwindigkeit, Akzente und Höhepunkte) von Anfang bis zum Ende vollkommen zur Geltung zu bringen.
- Die Persönliche Präsentation erhöht die Möglichkeit der Kampfrichter, die Routine (Kleidung sauber und passend, Haar vom Gesicht, passenden Gebrauch des Make-Ups, usw.) zu genießen.
- Nichts schmälert das Vergnügen, die Leistung zu beobachten.

Potenzielle Fehler in der Präsentation (sind möglich, aber nicht beschränkt auf):

- Der Rücken des Springers ist den Kampfrichtern unnötigerweise für verlängerten Perioden zugekehrt
- Schlechte Ausführung (gebeugte Knie, wenn nicht notwendig; niedrige Mehrfachsprünge; schlecht ausgeführte akrobatischen Skills; besondere Anstrengung der Springer Tricks zu vollenden).
- Skills, werden in einem Winkel oder einer Position ausgeführt, die es für die Kampfrichter schwer machen, zu sehen, ob er richtig ausgeführt wurde oder den Richtern unangenehm sind (z.B. gebeugte Tricks wie „AS“ mit dem Gesicht abgewandt zu den Kampfrichtern Richtern).
- Der Springer zögert zwischen Skills oder Folgen - es ist offensichtlich, dass der Springer über die Routine nachdenkt, oder mental "Gänge schaltet".
- Der Springer konzentriert sich auf den Fußboden und/oder scheint nervös oder besorgt.
- Schlechter Gesichtsausdruck oder Körpersprache.
- unprofessionelle oder nicht existierende Anfänge und Enden.

- *Kleidung schmälert die Präsentation der Routine (das schmutzige, schlecht passende, schlampige Aussehen, usw.)*
- *Persönliches Aussehen welches ablenkt (Haare offen, im Gesicht, zu viel Make-Up, unrein, usw. hängt)*
- *Musik ist unpassend oder schmälert die Routine*
- *Fehlen der Beteiligung des Seiles (hängt wie eine Bommel), wird nicht notwendigerweise als "Fehler" betrachtet. Zum Beispiel schlägt das Seil den Springer und verliert seinen Kreisbogen, aber der Springer ist im Stande, einen Fehler zu vermeiden und das Seil hält nie völlig an.*
- *Mit Fehlern wird schlecht umgegangen und sie schmälern die Leistung*

Einweisung, um Unterhaltungswert zu bewerten: Diese Kategorie ist sehr subjektiv, und die Meinungen der Kampfrichter können sich unterscheiden. Die Kampfrichter sollten bewerten, den wirksamen Gebrauch der Musik, die Aufmerksamkeit richten auf die Details in Übergängen und Kombinationen, die Wahl der Ausrichtung, Bewegung und die Originalität in der Choreografie und die Ausführung der durchgeführten Skills.

Masters - Niveau-Unterhaltungswert würde wie folgt aussehen (sind möglich, aber nicht beschränkt auf):

- *Jedes Segment der Routine hat originelle, fantasievolle und unterhaltende Elemente.*
- *originelle Tricks und Kombinationen werden verwendet*
- *Bewegung und Richtung sind variabel und unvorhersehbar.*
- *Die Routine zeigt eine volle Vielfalt von Skills, Stilen und Elementen.*
- *Pairs oder Teams sind auf interessante Weisen überall in der Routine dynamisch interaktiv*
- *Die Choreografie ist von Anfang bis Ende unterhaltend und interessant anzusehen.*
- **Potenzielle Fehler im Unterhaltungswert** (sind möglich, aber nicht beschränkt auf):
 - *Die Routine ist vorrausehbar und/oder die Skills, Bewegung und Richtung überflüssig.*
 - *Ein oder zwei Typen von Skills beherrschen die Routine.*
 - *Es wird keine Anstrengung gezeigt ursprünglich, fantasievoll, oder unterhaltend zu sein.*
 - *Wenig oder keine Pair Interaction zwischen Paaren oder Mannschaften.*
 - *Musik wird nicht verwendet bzw. eingesetzt, ist unpassend oder wird nicht effektiv verwendet.*

Zeichen-Setzung und das Zählverfahren: Vom Anfang der Routine bis zur Endpose, beobachte und mach Notizen, die kurze Segmente der Routine widerspiegeln. Es gibt wenige, die als vollkommene "Master"-Niveau-Routinen durchgeführt werden. Die Routinen, die Du beurteilst, werden wahrscheinlich irgendwo auf dem Niveau zwischen "Elementary" und "Mastern" sein. Sogar innerhalb von Routinen wird es wahrscheinlich brillante Momente geben und wiederum Momente die es entweder im technischen Präsentations- oder am Unterhaltungswert fehlen lassen. Es ist auch für eine Routine möglich, hoch in einem Gebiet und niedrig im anderen zu sein. Zum Beispiel eine Routine mit vielen originellen und fantasievollen Skills und Folgen, aber schlechter allgemeiner Präsentation. Deshalb ist es für die Kampfrichter wichtig für sich zu dokumentieren, nicht nur welches Level erreicht ist, sondern auch darin auf welchem Gebiete des Wertens, so dass die gegebenen Werte die durchgeführten Routinen genau widerspiegeln können. Es ist wichtig sich zu erinnern, dass Du die Schwierigkeit NICHT in Betracht ziehen sollst. Tatsächlich sollte das wirklich schlechte Ausführen schwieriger Skills einen Abzug bei der Technischen Präsentationswertung nach sich ziehen.

Die folgenden Notizen werden empfohlen:

+ = Eindrucksvoll

✓ = Durchschnitt

— = Schwach

Die folgende Ansicht hilft zu illustrieren, wie bestimmte Notizen aussehen könnten:

“+” Professional Presentation	“✓” Average Presentation	“ – “Poor Presentation
<i>Äußeres ist passend und professionell, einschließlich des natürlichen, passenden Lächelns und Augenkontakts.</i>	<i>Äußeres ist passend, aber der Gesichtsausdruck zeigt innerliche Konzentration, Fehlen des Augenkontaktes.</i>	<i>Unpassendes/ablenkendes Äußeres (Gesichtsausdruck, Körpersprache, Uniform, Haar).</i>
<i>Außergewöhnliche Sportlichkeit - führt Bewegungen im Einklang hoher Energie, Anmut, Beweglichkeit und Umfang durch</i>	<i>Führt einige Skills mit der Sportlichkeit durch, aber führt andere Skills mit Schwierigkeit oder offensichtlichen Anstrengung durch.</i>	<i>Kämpft, um die Skills durchzuführen, macht kaum Trickversuche.</i>
<i>Starke Form in Kraft-Bewegungen, gymnastischen Bewegungen und Mehrfachsprüngen.</i>	<i>Führt Bewegungen gut genug durch, um die Skills zu beenden, aber mit geringen Ausführungsschwächen.</i>	<i>Schlechte Ausführung, kann die Skills kaum durchführen, Ausführung schmälert die Routine.</i>
<i>Flüssige, energiegeladene und überzeugende Ausführung der Routine.</i>	<i>muss manchmal nachdenken und zögert gering, aber weiß die Routine gut.</i>	<i>Ausführung ist wechselnd und unsicher, Das Zögern schmälert die Routine.</i>
<i>Aufrechte Haltung - Schultern und Kopf oben, Rücken gerade</i>	<i>manchmal gebeugt, beim Ausführen der Tricks, Augen blicken nach unten.</i>	<i>Gekrümmte ungerade Position, zeigt das Fehlen von beidem Selbstvertrauen und Skills.</i>
<i>Die Routine wird mit einer professionellen und wirksamen Anfangs- und End-Pose/folgen präsentiert</i>	<i>Anfangs und Endposen und/oder - Folgen werden verwendet, aber tun wenig, um die Routine aufzuwerten</i>	<i>Anfangs- und End-Posen und/oder - Folgen werden nicht verwendet oder sie schmälern die Qualität der Routine</i>
<i>jedem Trick ist offensichtlich Aufmerksamkeit geschenkt worden ihn am besten und effektivsten zu präsentieren, berücksichtigt dabei auch die Ausrichtung und Position auf dem Feld</i>	<i>Etwas Aufmerksamkeit ist dem Präsentieren von Tricks auf angenehme und wirksame Weisen geschenkt worden, Ausrichtung und Position auf dem Feld, aber nicht konsequent umgesetzt</i>	<i>Es ist keine Aufmerksamkeit dem Präsentieren von Tricks auf angenehme und wirksame Weisen geschenkt worden, der Ausrichtung und/oder die Position auf dem Fußboden machen es schwierig die Routine zu bewerten</i>
<i>Die Routine ist entworfen worden, um mit der Musik zu gehen, ist im Rhythmus und Tempo der Musik, und zeigt viele Höhepunkte oder Akzente, die die Musik widerspiegeln</i>	<i>Die Routine zum Rhythmus der Musik durchgeführt, aber zeigt nur einige Höhepunkte oder mit der Musik verbundene Akzente</i>	<i>Keine Musik wird verwendet, oder die verwendete Musik zeigt keine Beziehung zur Routine.</i>
<i>Pairs oder Teams sind vollkommen koordiniert und überall in der Routine synchronisiert</i>	<i>Pairs oder Teams sind koordiniert und einige Male synchronisiert, aber verfehlen dies in anderen Zeiten.</i>	<i>Pairs oder Teams sind durchweg nicht koordiniert oder synchronisiert, und/oder müssen sich konzentrieren, um zusammen zu bleiben.</i>
“+” Hoher Unterhaltungswert	“✓” Gemäßigter Unterhaltungswert	“ – “Schlechter Unterhaltungswert
<i>Die Routine ist ständig interessant und unterhaltend anzusehen</i>	<i>Teile der Routine sind interessant, aber andere Teile sind voraussehbar</i>	<i>Keine Anstrengung ist gemacht worden, die Routine interessant ansehbar zu machen</i>
<i>Es gibt eine volle Vielfalt von Skills und Stilen in allen Elementen</i>	<i>Etwas Vielfalt wurde gezeigt, aber kein ein großes Angebot. Einige Wiederholungen.</i>	<i>Ein Typ der Bewegung/Elemente beherrscht die Routine wiederholend.</i>
<i>Viele Beispiele von originellen Bewegungen, Folgen und Choreografie.</i>	<i>Einige interessante Bewegungen und choreographische Elemente aber eher Vertrautes</i>	<i>Keine einzigartigen Bewegungen</i>
<i>Richtung und Bewegung sind variabel und unvorhersehbar und halten die Routine ständig interessant</i>	<i>Bewegung und Änderungen der Richtung werden gezeigt, aber sind vertraut und/oder vorhersehbar</i>	<i>Wenig oder keine Anstrengung um Bewegungen oder Änderungen in Richtungen einzuschließen</i>
<i>Die ausgewählte Musik ist einzigartig, interessant und wird überall in der Routine effektiv interpretiert</i>	<i>Die ausgewählte Musik ist passend und erhöht die Routine, aber die Routine "interpretiert" die Musik nicht durchweg oder effektiv.</i>	<i>Keine Musik wird verwendet, verwendete Musik ist unpassend, und/oder die Musik hat keine Verbindung zur Routine</i>

<i>Pairs oder Teams wirken auf dynamische, einzigartige und interessante Weise durchweg interaktiv</i>	<i>Pairs und Teams zeigen etwas "dynamische Wechselwirkung", aber was gezeigt wird, ist vertraut oder hat Kreativitätsmängel</i>	<i>Es wird wenig oder keine "dynamische Wechselwirkung" zwischen Paaren oder Gruppenmitgliedern gezeigt</i>
--	--	---

Auf welche Weise Du beschließt Deine Notizen zu machen, ist Deine Entscheidung. Trotzdem folgen hier zwei Vorschläge, um Deine Wertung zu bestimmen.

Vorschlag Eins:

Auf einem Notizblatt oder an der Unterseite des Wertungsbogens, mache alle 2-3 Sekunden Notizen, die das allgemeine Niveau der Beherrschung widerspiegeln, die in jeder Kategorie gezeigt wird. Deine Zeichen könnten etwa wie in diesem Beispiel (gezeigt in der blauen Schriftart) aussehen:

Technische Präsentation: ✓ + - ✓ ✓ ✓

Unterhaltungswert: ✓ + + ✓ + ✓

Vorschlag Zwei:

Verwende die optionale "Notiztabelle", die auf dem Wertungsbogen dargestellt ist. Du kannst jedoch Zeichen machen wie Du möchtest, dann "+, ✓, oder -" für jede Kategorie geben. Die optionale "Notiztabelle" wird wie folgt aussehen (die potenziellen Markierungen sind in blauer Schrift dargestellt):

Optionale Notiztabelle:

Technische Präsentation	+, ✓, -	Unterhaltungswert	+, ✓, -
Sportlichkeit, Umfang, Energie	✓	Musikinterpretation	✓
Haltung, Form, Anordnung	+	Vielfalt von Skills und Stilen	+
Glätte, Fluss, Überzeugte Ausführung, Synchronität in Pairs/Teams	-	Gebrauch von originellen Skills und Kombinationen	+
Technischer Gebrauch der Musik, Interpretation	✓	Richtungsänderungen und Bewegung	✓
Äußeres, Gesichtsausdruck, Körpersprache	✓	Kreativität, interessante Choreografie	+
Anfänge und Enden, Ausrichtung	✓	Dynamische Interaction in Pairs und Teams	✓

Für welche Art der Notizen Du Dich auch entscheidest, am Ende gilt ein "durchschnittliches Niveau" gestützt auf Deine Zeichen (Notizen). Eine Richtlinie folgt nun (diese Tabelle wird auch auf Deinem Wertungsbogen sein):

LEVELS	BESCHREIBUNG
<i>Basic</i>	<i>Alles "-" Zeichen sollte auf eine Wertung auf die "Basic" Reihe hinauslaufen</i>
<i>Elementary</i>	<i>Eine Mischung "-" und "✓"-Zeichen sollte auf eine Wertung auf die "Elementare" Reihe hinauslaufen</i>
<i>Intermediate</i>	<i>Alle "✓" Zeichen sollten auf eine Wertung auf eine "Intermediate" Reihe hinauslaufen</i>
<i>Advanced</i>	<i>Eine Mischung aus "✓" und "+" Zeichen sollten auf eine Wertung "Advanced" Reihe hinauslaufen</i>
<i>Masters</i>	<i>Alle "+" Zeichen sollten auf eine Wertung "Masters" Reihe Hinauslaufen</i>

Zeichen wie * oder "X" können auch für äußerste positive oder negative Zeichen zu einer Routine oder Segment einer Routine verwendet werden.

Im Fall oben würde die Technische Präsentationswertung in der "Intermediate"-Reihe sein (0.9 - 1.2), weil sich die Zeichen größtenteils ✓, und + zeigen und - einander annulliert hat. Die Wertung Unterhaltungswert würde

in der Mitte der "Advanced" Reihe sein (1.3 - 1.6), weil die Zeichen eine gleiche Mischung + und ✓ zeigen. Angeführt das Beispiel, wie Dein Wertungsbogen aussehen könnte:

PRESENTATION	LEVELS	POINT SCALE	TECHNICAL PRESENTATION SCORE
Technische Präsentation	Basic	0.1 – 0.4	1.0
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	
Unterhaltungswert	LEVELS	POINT SCALE	ENTERTAINMENT VALUE SCORE
	Basic	0.1 – 0.4	1.5
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Welche exakte Wertung in der herausgefilterten Reihe gegeben wird, kann von der Zahl der Notizen oder vom gesamten Eindruck abhängen.

Inhalt(Content) der Freestyle-Wertung

Genereller Ablauf: Es gibt drei Inhaltskampfrichter in jedem Kampfgericht. Stelle sicher, dass der Name und die Startnummer auf dem Wertungsbogen für jeden Springer richtig sind, bevor jeder Durchlauf beginnt. Beobachte aufmerksam die Leistung jedes Wettkämpfers oder Teams. Suche nach den Elementen, die für Deinen Wertungsbereich (Schwierigkeit und Dichte) spezifisch sind. Fülle nach jeder Routine den offiziellen Wertungsbogen aus und stelle ihn bereit, damit er vom Läufer Deiner Station eingesammelt werden kann. Es ist für Dich NICHT notwendig auf dem Wertungsbogen zu rechnen. Das Wettkampfbüro wird das für Dich tun. Der Wertungsbogen, den Du für jeden Wettkämpfer oder jedes Team ausfüllst, wird ähnlich dem folgenden aussehen:

Inhalt	LEVELS	POINT SCALE	DIFFICULTY SCORE
Schwierigkeit - Das durchschnittliche Niveau der Schwierigkeit, der Skills und Kombinationen, welche während der Routine gezeigt werden	Level 1	0.1 – 0.8	
	Level 2	0.9 – 1.6	
	Level 3	1.7 – 2.4	
	Level 4	2.5 – 3.2	
	Level 5	3.3 – 4.0	
Dichte - Gebrauch von Sequenzen und Kombinationen im Verhältnis einzelne Sprünge - Zahl und Länge von Unterbrechungen und/oder Übergängen die in der Routine verwendet werden	LEVELS	POINT SCALE	DENSITY SCORE
	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Schwierigkeit: Um die Schwierigkeit einer Routine zu bestimmen, müssen die Kampfrichter mit den Niveaus der Schwierigkeiten vertraut sein, die im Anhang dieses Handbuches beschrieben sind. Die Level der Schwierigkeitentabelle geben dem Kampfrichter Standardkriterien wie jeder Skill oder jede Kombinationsfolge zu bewerten sind.

In einer Routine können verschiedene Level der gezeigten Schwierigkeit gezeigt werden. Die Endschwierigkeitswertung sollte jedoch ein durchschnittliches Niveau der überall in der Routine durchgeführten Schwierigkeiten widerspiegeln. Routinen sollten nur in der "Master"-Reihe zählen, wenn JEDE in der Routine durchgeführte Kombination, die Beschreibung außergewöhnlich schwierig, (wie in der Schwierigkeitentabelle beschrieben) erhält. Folglich muss eine Routine auch außergewöhnlich „dicht“ sein, um als außergewöhnlich schwierig betrachtet zu werden! Andererseits sollten Kampfrichter keine Angst haben, ein "Level 5" zu notieren, wenn ein Springer oder Mannschaft eine Kombination des Master-Niveaus durchführen. Kampfrichter sollten beim Beurteilen der Routinen auch das Level der dynamischen Interaction, die mehr als eine Person einbeziehen beachten. Es ist schwieriger, eine Routine zu entwerfen, wo die Springer kooperativ aufeinander wirken und von einander hoch abhängig sind, als das jeder Springer seine Skills unabhängig der anderen Teammitglieder durchführt.

Eine Level 5 (master-level) Single Rope Routine sollte beinhalten (das sind nur Beispiele; es gibt viele Möglichkeiten die Kriterien der einzelnen Level der Schwierigkeit zu erfüllen):

- Mehrfachsprünge mit verschiedenen Quad Formen, welche mit Kreuzen unter dem Bein oder Arm ausgeführt werden (z.Bsp. quad with TJ oder Quad with AS)
- Mehrfachsprünge mit verschiedenen TU Formen, welche mit einem Release/Seilwurf gezeigt werden.

- Rope Manipulation mit Releases bei denen man sich bewegt, welche abwechslungsreich sind und außerdem das Seil wieder aufgreifen. Des weiteren Rope Manipulations mit Seilbewegung und –wechseln während des Wurfes .
- Es gibt Varianten von wechselnden Bewegungen, die in unterschiedlichster Weise Stärke, Flexibilität und/oder gymnastische Bewegungen benötigen. Jede Bewegung soll mit anderen verknüpft sein. Z.Bsp. mit Crosses, Multiples oder Rope Releases
- Komplexe Fußsprünge, die gleichzeitig mit Rope Manipulationen gezeigt werden. Sie müssen in einem sehr hohen Tempo und einer großen Flächenüberquerung gemacht werden (Achtung! Fußkombinationen und Tempowechsel müssen nicht gezeigt werden, werden aber von einigen Springern und Teams ausgeführt.)

** Es ist möglich die gegebenen Beispiele zu verbessern (z.Bsp. die Fußkombinationen/Rope Manipulations rückwärts zu springen oder die Mehrfachsprünge während man sich im Kreis dreht)

Eine Level 5 (masters-level) Double Dutch Routine sollte beinhalten *(das sind nur Beispiele. Es gibt viele Möglichkeiten das Level auszuführen):*

- Variationen von wechselnden Bewegungen, die in unterschiedlicher Weise Kraft, Flexibilität und /oder gymnastische Bewegungen benötigen – Die Schwinger machen dabei Schwingertricks und /oder Rope Manipulationen
- Wheel –Variationen, wobei eine Person des Teams sich bewegt und als Springer mit einem Schwinger die Plätze wechselt
- Quads oder Rope Manipulation der Schwinger mit kraftvollen Bewegungen der Springer (PowerSkills, Gymnastic)
- Sehr schnelle “up the ladder” Style Manipulationen, wobei die Schwinger viele komplexe Seilbewegungen ausführen, währenddessen sie sich um die Springer drehen
- Schnelle umfangreiche Fußkombinationen von den Schwingern und Springern in Kombinationen mit Rope Manipulationen welche die Kontrolle über das Tempo zeigen

** Es ist möglich die gegebenen Beispiele zu verbessern (beispielsweise durch Rope Manipulationen mit Powerskillkombinationen) In diesem Fall ist die Notation 5+ zu benutzen, um zu beschreiben, dass die höchste Schwierigkeit erreicht wurde.

Schwierigkeitsbewertung und Wertungsverfahren:

Wenn die Routine gezeigt wird, so mach Notizen ohne von der Routine wegzusehen.

Gib eine Note, welche zeigt, was mindestens alle 2-3 Sprünge passiert (mehr wenn möglich) Je mehr Noten Du gibst, desto mehr reflektierst Du die ganze Routine. Die folgenden Wertungen werden empfohlen.

5 = “Level 5” (masters)

4 = “Level 4” (advanced)

3 = “Level 3” (intermediate)

2 = “Level 2” (elementary)

1 = “Level 1” (basic)

+ = am oberen Ende der Wertung

- = am unteren Ende der Wertung

Die Bewertungen die Du machst reflektieren einen Teil der Routine und könnten so aussehen:

4 3+ 4+ 4- 3 5 3+ 2+ 4 3 5- 4+ 3 3-

Um die Wertung zu bestimmen, schätze schnell den Durchschnitt welcher auf Deinen Notizen beruht. Die Routine würde oben auf der Grenze zwischen dem hohen Level 3 und niedrig Level 4 zählen, um sich für die Schwierigkeitswertung (irgendwo zwischen 2,3 und 2,6 Punkten gegeben) einzuordnen.

Density (Dichte): Anzahl von gesprungenen Sequenzen und Kombinationen gegenüber der Anzahl der isolierten Skills, Unterbrechungen oder Grundsprünge zwischen den gezeigten Tricks und Sequenzen

Eine Masters-Level Routine hat keine Pausen in der Routine – die Routine stellt sich als eine kontinuierliche Kombination von Sequenzen und Sprüngen ohne jegliche Einzelsprünge oder Grundsprünge dar.

Übergangsbewegungen sind einfache Skills (keine Grundsprünge ohne Bewegung) die zwischen den schwierigen Sequenzen genutzt werden. Oft werden Übergangsbewegungen (Transitions) genutzt, um sich von einer Sequenz zur nächsten oder von einer Position auf der Fläche zu einer weiteren zu bewegen. Übergangsbewegungen können auch choreographisch sein, d.h. es sind Pausen, Bewegungen oder Sprünge, welche Highlights in der Musik reflektieren oder eine interessante Choreographie für den Freestyle darstellen.

Die Inhaltskampfrichter Berücksichtigen auch die Geschwindigkeit mit der die Sprünge gezeigt werden und die Länge der Freestyle, um den Wert der Dichte zu bestimmen. Freestyles, welche sehr langsam gezeigt werden, beinhalten weniger Sprünge und Freestyles mit hohem Tempo beinhalten mehr Sprünge. Es wird angenommen, dass die durchschnittliche Länge der meisten Freestyle 1 Minute beträgt. Endet der Athlet seine Routine offensichtlich kurz nach der 45 Sekunden Ansage, kann die Bewertung der Dichte um 0,1 bis 0,2 gesenkt werden. Auf der anderen Seite, wenn eine Routine deutlich länger als eine Minute ist, aber noch vor der Ansage „Time“ endet, so kann die Bewertung der Dichte um 0,1 bis 0,2 erhöht werden. Denk daran, dass die Basiswertung aus Deinen Notizen kommen soll und nicht von der Länge der Freestyle bestimmt wird. Außerdem denk bitte daran, dass das Zeitlimit für DD-Triad bei 60-90 sec. liegt. Berücksichtige das beim Werten des Freestyles.

Dichte (Density) Notizen und Wertungsablauf:

Wenn Du Notizen zu Sprüngen und gezeigten Kombinationen machst, notiere auch Pausen, Unterbrechungen und Übergangsbewegungen in der Routine. Fehler/ Hänger unterbrechen auch die Dichte einer Routine. Sie bewirken unabsichtliche Pausen und Unterbrechungen. Die folgenden Notizen sind Vorschläge um „Dichte“ Elemente aufzuschreiben.

// = lange Unterbrechungen (4 oder mehr Grundsprünge zwischen den Kombinationen oder Skills, oder lange Pausen in der Routine).

/ = kurze Unterbrechungen (2-3 Grundsprünge zwischen den Kombinationen oder Skills, kurze Pausen in der Routine)

T = Transitional elements –Übergangselemente werden anstatt Grundsprünge genutzt um Übergänge von einer Sequenz zur anderen zu schaffen oder um Feldüberquerungen zu gestalten oder um besondere Akzente in der Musik hervorzuheben. Übergangselemente sollten die Dichte Wertung nicht verschlechtern, außer es werden übermäßig viele, die deutlich den Fluss der Sequenzen und gezeigten Kombinationen unterbrechen

Nutze die folgenden Richtlinien um die vorgegebenen Punkte zu bestimmen

- **Basic** = die meisten Sprünge werden isoliert gezeigt, mit langen Pausen zwischen jedem Sprung (//)

- **Elementary** = einige Sprünge werden in Kombinationen und einige isoliert gezeigt mit Pausen zwischen den Sprüngen und Kombinationen (einige //, einige/)
- **Intermediate** = Sprünge werden in Kombinationen mit kurzen Pausen zwischen den Kombinationen gezeigt (überwiegend /)
- **Advanced** = alle Sprünge sind in Kombinationen mit Übergangsbewegungen als Verbindung von Kombinationen, nur einige kurze Unterbrechungen (/ und T)
- **Masters** = die Routine ist eine kontinuierliche Kombination mit keinen nichtchoreographischen Pausen oder Unterbrechungen (keine / oder // und ein paar T)

Hier ist ein Beispiel wie Level und Dichte Notizen aussehen könnten:

T 4 3+ / 4+ 4- 3 // 5 3+ / 2+ 4 T 3 5- 4+ / 3 3- T (in die Endpose)

Die Schwierigkeitsnotizen sind die Selben wie im Abschnitt "Schwierigkeit" oben. Die Dichte zeigt 3 Übergangsbewegungen (Tricks, Sprünge), 3 kurze Pausen (/) und eine lange(//).

Die Level Notizen zeigen auch an ob eher Kombinationen oder isolierte Sprünge gezeigt wurden. Ausgenommen der einen // Markierung zeigt die Notiz eine „Advanced“ (Fortgeschrittenen) Wertung für den Bereich „Dichte“. Durch die eine // sollte jedoch eine tiefere „Dichte“ Wertung erfolgen. So das hier eine „Low Advanced“ (1.1 bis 1.2 Pkt.) oder möglicherweise eine „high intermediate“ (1.3 bis 1.4 Pkt.) Wertung zum Tragen kommen sollte. Die Länge der Routine kann auch die Punktzahl beeinflussen. Sie kann auch helfen zu bestimmen ob es eine tiefere oder höhere Punktzahl gibt. Bei diesem Beispiel nehmen wir an die Routine war länger als eine Minute und daher werten wir auf „low advanced“. Bei diesem Beispiel sollte das Punkteblatt etwa so aussehen:

Inhalt	LEVELS	POINT SCALE	DIFFICULTY SCORE
Schwierigkeit - Das durchschnittliche Niveau der Schwierigkeit, der Skills und Kombinationen, welche während der Routine gezeigt werden	Level 1	0.1 – 0.8	2.5
	Level 2	0.9 – 1.6	
	Level 3	1.7 – 2.4	
	Level 4	2.5 – 3.2	
	Level 5	3.3 – 4.0	
Dichte - Gebrauch von Sequenzen und Kombinationen im Verhältnis einzelne Sprünge - Zahl und Länge von Unterbrechungen und/oder Übergängen die in der Routine verwendet werden	LEVELS	POINT SCALE	DENSITY SCORE
	Basic	0.1 – 0.4	1.3
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

*** Wo in dem bestimmten Bereich die tatsächliche Schwierigkeits- oder Dichtewertung liegen soll, hängt davon ab, wie viele Vermerke gemacht wurden oder wie der Eindruck über alles ist. Wie auch immer, systematisches Analysieren jeder einzelnen Routine wird helfen eine Wertigkeit zu bestimmen, welche die Schwierigkeit und Dichte, als auch die individuellen Stärken und Schwächen jedes Einzelnen.

FREESTYLE Hauptkampfrichter

Genereller Ablauf: Es gibt einen Hauptkampfrichter pro Kampfgericht. Stelle sicher, dass der Name und die Startnummer korrekt auf dem Wertungsblatt stehen, bevor der Durchgang beginnt. Beobachte aufmerksam die Leistung jedes Wettkämpfers oder Mannschaft. Suche nach den Elementen, die zu Deiner Wertung (Erforderliche Elemente, Genauigkeitsabzüge, Verletzung der Zeitvorgabe und Fläche) erforderlich sind. Außerdem bist Du auch dafür verantwortlich, die Kommunikationen im Auftrag der Station zu erledigen, mit dem Flächenmanager und Wertungsblatteinsammler (Läufer) zu arbeiten, um den Fluss und die Leistungsfähigkeit Ihrer Station zu maximieren. Nach jeder Routine füllst Du das offizielle Wertungsblatt aus und stellst Sie dem Läufer der Station bereit. Es ist für Dich NICHT notwendig die Wertung zusammenzurechnen. Das übernimmt das Wettkampfbüro. Das Wertungsblatt das Du für jeden Wettkämpfer oder jedes Team ausfüllst wird ähnlich aussehen wie dieses Beispiel:

Abzug erforderliche Element	Skala der Abzüge (kreise entsprechendes ein)			gegebener Abzug
Multiples	Kein Abzug	-0.2	-0.4	
Inversion or Displacement Skill (Powerskills und Gymnastik) - z.Bsp., Handstandüberschlag oder Rolle - z.Bsp. Absenken der Position oder Veränderung wie Push Up oder Donkey Kick (Frog).	Kein Abzug	-0.2	-0.4	
Raumdynamik - Single Rope: Wettkämpfer/Team muss alle 4 Quadranten der Wettkampffläche nutzen - Double Dutch: Wechsel der Schwinger/Springer	Kein Abzug	-0.2	-0.4	
Rope Manipulation Skill - Single Rope: Crosses, Releases, Schwinger, Wraps, etc. - Double Dutch: Schwingertricks, ausser Ein/Ausgang Wechsel	Kein Abzug	-0.2	-0.4	
TOTAL Punkte Abzug für vorgeschriebene Elemente (maximaler Abzug = 1.6)				=

Generelle Abzüge			
Zeit Verletzungen Bitte zutreffendes einkreisen a) Fehlstart b) Zeitunterschreitung c) Zeitüberschreitung		Flächenüberschreitung Wird jedes Mal gegeben, wenn ein Springer oder ein Seil (oder irgendein anderes Teil der Kleidung oder der Ausstattung) außerhalb der Wettkampffläche sind	
Anzahl der Zeitverletzungen <i>(jeweils minus 0.2 Punkte)</i>	Gegebener Abzug Zeitverletzung total	Anzahl der Flächenüberschreitungen <i>(jeweils minus 0.2 Punkte)</i>	Gegebener Abzug Flächenüberschreitung total

Abzüge für Genauigkeit		
Abzüge für Genauigkeit	Anzahl der Klicks = abgezogene Punkte	Abgezogene Punkte

- 1 Click für leichte Fehler (Seilstopps unabsichtlich...) - 2 Clicks für schwere Fehler (2 oder mehr sec. Verzögerung) Hinweis: Umkreise die Menge der Fehler und die dazugehörige Wertung	1 = .2	6 = 1.2	
	2 = .4	7 = 1.4	
	3 = .6	8 = 1.6	
	4 = .8	9 = 1.8	
	5 = 1.0	10 = 2.0	

Allgemeine Abzüge:

• Zeitverletzungen

- Fehlstart: Die Springer beginnen, vor dem offiziellen Aufruf „go“ zu springen. Springer können in ihre Position gehen, vor dem Signal „go“, aber nicht vor dem Signal "go" mit der Routine beginnen
- Zeitüber- oder -unterschreitung: Stelle sicher, dass die Wettkämpfer ihre komplette Routinen innerhalb der zugeteilten Zeit vollenden und mache nötigenfalls Abzüge. Die Wettkämpfer müssen ihre Routinen innerhalb der zugeteilten Zeit vollenden:
 - 30 – 45 sec. für Single Rope Pairs Wheel Freestyle
 - 60 – 90 sec. für den Double Dutch Triad Freestyle
 - 45 – 75 sec. für alle anderen Single Rope und Double Dutch Freestyle Events

Springer müssen ihre Endposition beim Anruf „Time“ erreicht haben. Die Routine sollte als „unter der Zeit“ betrachtet werden, wenn die Endpose erreicht wird, bevor die minimale Zeit genannt wird. Sie sollte als „über der Zeit“ betrachtet werden, wenn die Pose nicht erreicht wird bis maximale Zeit genannt wird. Kampfrichter sollten nichts mehr werten, was außerhalb der vorgegebenen Zeit gezeigt wird (vor „go“ oder nach „time“). Tatsächlich sollten Kampfrichter weg schauen, wenn das vorkommt, um nicht aus Versehen etwas zu werten was nicht in der vorgegebenen Zeit passiert.

- Flächenüberschreitung: Stell sicher, dass die Routine innerhalb des Feldes absolviert wird und ziehe wenn notwendig ab. Der Flächenmanager ist beauftragt, den Springer/Mannschaft sofort zu stoppen, wenn der Springer/Mannschaft die Wettkampffläche während der Freestyle (entweder mit einem Körperteil oder mit dem Kreisbogen eines Seils, oder mit einem Stück der Kleidung oder Ausrüstung) verlässt. Der Springer/Mannschaft wird zurück auf die Fläche geschickt und soll dort den Freestyle fortsetzen. Ihnen wird auch ein Feldverletzungsabzug vom Hauptrichter gegeben. Wenn der Springer/Mannschaft nur sehr kurz außerhalb ist und selbstständig in die Grenzen zurückkehrt, dann wird der Springer/Mannschaft einfach einen Feldverletzungsabzug erhalten. In jedem Fall sollten die Richter nicht werten, was durchgeführt wurde, während der Springer/Mannschaft außerhalb war.

Genauigkeitsbewertung (Fehler): Während des Zuschauens der Routine zählt der Hauptkampfrichter mit Hilfe eines mechanischen Zählers die leichten und schweren Fehler. Dieser Kampfrichter macht einen Klick für jeden leichten und einen Doppelklick für jeden schweren Fehler. Wenn ein Fehler vorkommt, wird der Hauptrichter sofort auf den Klicker drücken und zählt dann "eintausendeins, eintausendzwei". Wenn die Routine dann noch immer verzögert wird, dann muss er einen weiteren Klick ausführen. Es können nicht mehr als 2 Klicks pro Fehler gegeben werden. Für alle Arten von Freistilereignissen, die man betrachtet gilt: Eine Routine wird nicht mehr verzögert, sobald sich Seile drehen und Springer aktiv springen. Nach Ende jeder Routine wird der Hauptrichter die Zahl von Klicks auf dem Klicker in einen numerischen Abzug bringen. Dazu nutzt er die Tabelle auf dem Wertungsbogen. Umkreise die Zahl von Klicks auf der Karte und trage den Punktwert in das vorgesehene Feld. Dieser Abzug wird vom Kampfgericht vorgenommen. Kampfrichter sollten NICHT versuchen, auf dem Wertungsbogen zu rechnen!

Genauigkeits (Fehler) Definition:

- **Leichter Fehler** (0.2 Pkt. Abzug): Ein leichter Fehler ein unbeabsichtigter Halt des Seils oder unbeabsichtigter Fall des Griiffs. Das Seil(E) kann einen Springer, Schwinger, oder das entgegengesetzte Seil oder alles andere berühren um zu stoppen. Wenn ein Springer oder Mannschaft einen Fehler machen und das Seil nicht anhält, wird kein „Klick“ gemacht. Stattdessen sollten die Präsentationsrichter diesen Fehler mit einem negativen Zeichen in ihrer „Technischen Präsentation“ bewerten.
- **Schwerer Fehler** (0.4 Punkte Anzug): Einen schweren Fehler kann man werten, wenn zu jeder Zeit in der Routine das Seil unabsichtlich für mehr als 2 Sekunden zum Halten kommt. Das könnte wegen eines Seils vorkommen, das gegen den Körper eines Wettkämpfers oder das gegenläufige Seil oder was auch immer schlägt und damit die Routine zum stoppen bringt.
- **Besonderheiten:**
 - Ein weiterer Sprung muss nicht vollendet werden um einen weiteren Fehler zu werten. Jeder Fehlversuch über das Seil zu springen, wird als Fehler aufgezählt.
 - In Single Rope Pairs und Single Rope Team Freestyles, zwei, drei oder vier Partner, die zur gleichen Zeit einen Fehler machen, werden ihre eigenen getrennten Seile als getrennte Fehler aufgezählt. Ein Fehler, der während dynamischer Wechsel vorkommt, wo nur ein Seil übersprungen wird oder während des Wheel Freestyle wird nur als ein Fehler aufgezählt.

Erforderliche Elemente: Es wird erwartet, dass Routinen definierte Voraussetzungen für jedes Element erfüllen. Der Haupttrichter wird Punkte für jedes erforderliche Element abziehen, das die definierte Voraussetzung nicht erreicht.

- **Beschreibung der erforderliche Elemente im Single Rope Freestyle** *(für Single Rope Freestyle, Single Rope Pairs Freestyle, Single Rope Pairs Wheel Freestyle und Single Rope Team Freestyle):*
 - Rope Manipulations
 - *Tricks, die das Seil veranlassen, Bewegungen außer der Standardschleife um den Körper (z.B. Crosses, Releases, Swing, Wraps etc.) durchzuführen*
 - Multiples
 - *Sprünge mit mehr als einer Umdrehung pro Sprung*
 - Inversion and Displacement (Power und Gymnastics u.a.)
 - *Skills, die eine Änderung in der Gravitation verlangen, Kraft, Gleichgewicht, Flexibilität ,Agilität (einschließlich gymnastischer, akrobatischer und Kampfsportarten Tricks)*
 - Feldbewegung
 - *Bewegung auf der Wettkampffläche. Um keine Abzüge zu erhalten, müssen Springer alle vier Quadranten der Wettkampffläche außerhalb eines etwa 1m Radius vom Zentrum verwenden. Wenn der Springer 2-3 Quadranten verwendet, wird ein teilweiser Abzug vorgenommen. Die Quadranten sollten als + Bildung auf dem Fußboden gesehen werden.*
- **Beschreibung der erforderliche Elemente für Double Dutch Freestyle** *(für Double Dutch Single Freestyle, Double Dutch Pairs Freestyle und Double Dutch Triad Freestyle):*
 - Rope Manipulations
 - *Tricks während des Schwingens (z.Bsp.Schwingerbeteiligungen)*
 - Multiples
 - *Skills bei denen die Seile mehr als einmal unter den Füßen der Springer pro Sprung laufen*
 - Inversion and Displacement (Power und Gymnastics u.a.)
 - *Skills, die eine Änderung in der Gravitation verlangen, Kraft, Gleichgewicht, Flexibilität ,Agilität (einschließlich gymnastischer, akrobatischer und Kampfsportarten Tricks)*

- **Einschätzung von erforderlichen Elementen**

- Als vollständig können die erforderlichen Elemente betrachtet werden, wenn die erforderlichen Elemente als Level 3 (intermediate) oder schwieriger gesprungen werden. Der Definition der World Jump Rope Schwierigkeits-Wertung folgend.
 - Für jedes nicht oder mit Fehler gesprungene erforderliche Element werden 0,4 Punkte vom durchschnittlichen Schwierigkeitswert abgezogen.
 - 0.2 Punkte werden von der durchschnittlichen Schwierigkeitswertung für jedes erforderliche Element abgezogen, wenn das Schwierigkeitsniveau unter dem "Level 3 (intermediate)" liegt (z.B. Level 1 - Basic oder Level 2 - Elementary)
 - Maximale 1.6 Punkte können von der durchschnittlichen Schwierigkeitswertung für Erforderliche Elemente abgezogen werden oder bis die durchschnittliche Schwierigkeitswertung auf "0" reduziert ist.
- Single rope and Wheel Raumbewegungen:
 - Um die Voraussetzung zu erfüllen und keinen Abzug zu erhalten, müssen der Springer oder die Mannschaft alle vier Quadranten der Wettkampffläche außerhalb eines etwa 1m Radius vom Zentrum verwenden. Die Quadranten sollten als + Bildung auf dem Fußboden gesehen werden. In Paaren und Mannschaften ist es nicht erforderlich, dass alle Springer alle Quadranten erreichen, nur dass alle Quadranten von mindestens einem Mitglied der Gruppe berührt werden.
 - 0.4 wird abgezogen, wenn der Springer oder die Mannschaft nur einen Quadranten der Fläche verwenden.
 - 0.2 wird abgezogen, wenn der Springer oder die Mannschaft 2-3 Quadranten der Fläche verwenden.
- andere Berücksichtigungen:
 - Wenn ein Fehler während einer Folge von Skills vorkommt, muss der Hauptrichter bestimmen, ob genug vom Element durchgeführt wurde, bevor der Fehler zufällig (völlig oder teilweise) auftrat und die Voraussetzung für dieses Element erfüllte.
 - keine Wertung sollten Elementen gegeben werden, die OHNE das/die Seil(e) um oder unter dem Körper schwingen
 - Sei Dir bewusst, dass Springer häufig mehr als ein erforderliches Element in einem Skill oder Kombination erfüllen (z.B. im Single Rope: erfüllt ein Donkey Kick mit einem Double unter cross die Voraussetzung für inversion/displacement, Ropemanipulation und Multiples mit einem Trick!)

Notizen für Erforderliche Elements: Wenn die Routine gezeigt wird, so mach Notizen ohne von der Routine wegzusehen. Die folgenden Notationen werden empfohlen:

M = Multiples

(benutze ein "-" neben der Notiz als Zeichen, dass dieses Element einen teilweisen Abzug benötigt, z.Bsp. nicht schwer genug)

S = Raumdynamik (double dutch)

I/D = inversion/displacement

R = Rope Manipulations

Die Notizen die die Erforderlichen Elemente widerspiegeln können so oder so ähnlich aussehen:

M- S I/D- R S M- R S I/D M- R

Für Single Rope Raumdynamik machen einige Richter eine schnelle Zeichnung der vier Quadranten und markieren entsprechend, wenn der Springer oder die Mannschaft sich in einem dieser befinden. Eine solche Zeichnung kann wie diese aussehen:

x x	x x
x	x x

Die obengenannte Routine (egal ob das „S“-Zeichen für das Double Dutch Raumdynamik oder die Tabelle für die Single Rope Raumdynamik gilt) hat die Voraussetzung für alle Elemente, abgesehen von Multiples erreicht. Die „M-“ Notation bedeutet, dass das Element durchgeführt wurde, aber die volle Voraussetzung wegen eines Fehlers nicht erreicht oder die Schwierigkeit gefehlt hat. Wenn eine Notation von Ihren Zeichen völlig vermisst wird, dann sollte es angenommen werden, dass das Element weggelassen oder ohne Erfolg versucht wurde. Dies hätte einen vollen Abzug zur Folge. Deshalb ist genaue Zeicheneinnahme **LEBENSWICHTIG!**

Für diese Beispielroutine würde das Wertungsblatt so aussehen:

Abzug erforderliche Element	Skala der Abzüge (kreise entsprechendes ein)			gegebener Abzug
Multiples	Kein Abzug	-0.2	-0.4	-0,2
Inversion or Displacement Skill (Powerskills und Gymnastik) - z.Bsp., Handstandüberschlag oder Rolle - z.Bsp. Absenken der Position oder Veränderung wie Push Up oder Donkey Kick (Frog).	Kein Abzug	-0.2	-0.4	0
Raumdynamik - Single Rope: Wettkämpfer/Team muss alle 4 Quadranten der Wettkampffläche nutzen - Double Dutch: Wechsel der Schwinger/Springer	Kein Abzug	-0.2	-0.4	0
Rope Manipulation Skill - Single Rope: Crosses, Releases, Schwinger, Wraps, etc. - Double Dutch: Schwingertricks, ausser Ein/Ausgang Wechsel	Kein Abzug	-0.2	-0.4	0
TOTAL Punkte Abzug für vorgeschriebene Elemente (maximaler Abzug = 1.6)				=
				-0,2

Für dieses Bsp. nehmen wir an, dass die Routine über der Zeit war und es eine Feldüberschreitung gab:

Allgemeine Abzüge		
Zeit Verletzungen Bitte zutreffendes einkreisen	a) Fehlstart b) Zeitunterschreitung <u>c) Zeitüberschreitung</u>	Flächenüberschreitung Wird jedes Mal gegeben, wenn ein Springer oder ein Seil (oder irgendein anderes Teil der Kleidung oder der Ausstattung) außerhalb der Wettkampffläche sind.

Anzahl der Zeitverletzungen (jeweils minus 0.2 Punkte)	Gegebener Abzug Zeitverletzung total	Anzahl der Flächenüberschreitungen (jeweils minus 0.2 Punkte)	Gegebener Abzug Flächenüberschreitung total
1	-0.2	1	-0.2

Bei diesem Beispiel nehmen wir an das der Kampfrichter 2 schwere und einen leichter Fehler geklickt hat, welches total 5 Klicks ergibt:

Abzüge für Genauigkeit			
Abzüge für Genauigkeit		Anzahl der Klicks = abgezogene Punkte	
- 1 Klicks für leichte Fehler (Seilstopps unabsichtlich..) - 2 Klicks für schwere Fehler (2 oder mehr sec. Verzögerung) Hinweis: Umkreise die Menge der Fehler und die dazugehörige Wertung		- abgezogene Punkte	
		1 = .2	6 = 1.2
		2 = .4	7 = 1.4
		3 = .6	8 = 1.6
		4 = .8	9 = 1.8
		5 = 1.0	10 = 2.0
		-1.0	

Flächenmanager

Allgemeiner Ablauf: Es gibt einen Flächenmanager (Floormanager) an jeder Station. In Zusammenarbeit mit dem Hauptrichter ist er für den reibungslosen Ablauf des Durchlaufes verantwortlich. Bei den Aufgaben handelt es sich dabei um folgendes:

- Mach die Kommunikationen mit Wettkämpfern und Kampfrichtern. Der Hauptrichter kann Dich auch auffordern, mit dem Turnierrichter zu kommunizieren.
- Halten Sie die Fahne für Ihre Station hoch. Die Fahne sollte zu jeder Zeit erhoben werden, außer, wenn an der Station ein Springer oder ein Team bereit ist, den Durchgang zu beginnen.
- Überprüfe die Identität des Springers und vergleiche mit dem Namen auf den Wertungsbögen.
- Gib den Kampfrichtern den Namen und Wettkampfnummer des Wettkämpfers bekannt, so können sie ihre Wertungsbögen überprüfen und sicherstellen, dass alles bereit ist, um den Durchgang zu beurteilen.
- Überprüfe auf Schmucksachen, die durch einen Verband oder athletisches Band (Tape) bedeckt sein sollen. Kaugummi darf nicht gekaut werden.
- Wenn ein Springer oder Mannschaft die Wettkampffläche während eines Durchlaufes (entweder mit einem Körperteil oder mit dem Kreisbogen eines Seil oder mit einem Stück der Kleidung oder Ausrüstung) verlässt, stoppe den Springer/Mannschaft sofort und fordere sie auf in Wettkampffläche zurückzukehren, um das Ereignis fortzusetzen. Das sollte schnell und mit so wenig Störung wie möglich für den Springer/Mannschaft oder den umgebenden Springern/Mannschaften getan werden.
- Stellen Sie sicher, dass die Wertungsbögen für jeden Durchgang richtig eingesammelt, organisiert und an das Wettkampfbüro weitergeleitet werden.

GROUP SHOW JUDGING

GENERAL GROUP SHOW JUDGING PROCEDURES

Group Show will be evaluated on Required Elements, Difficulty, Density, Technical Quality of Presentation, Accuracy (misses) and Entertainment Value. Routines will be judged on a ten-point decimal scale. A perfect score is 10. There will be seven judges, one timer and one Flächenmanager on each panel. There will be one Head Judge, three Content Judges, and three Presentation Judges. Points will be awarded and deducted as follows:

- Three Content Judges will award points in the following areas:
 - Degree of Difficulty: the average difficulty of the skills and sequences performed as defined by the WJRC “Levels of Difficulty” charts for Group Show = 4 points
 - Density: the number of skills and combinations performed versus the number of “breaks” or transitions taken between performing skills or major sequences = 2 points
- Three Presentation Judges will award points in the following areas:
 - Technical Presentation: elements that affect the aesthetic qualities of a routine, such as movement and formations, misses, synchrony, body alignment, flow of routine, etc... = 2 points
 - Entertainment Value: efforts taken to make the routine exciting to watch, such as interesting and entertaining choreography, use of music, variety of styles and skills, unique or original skills, general innovation, etc... = 2 points
- One Head Judge will evaluate the performance of required elements and adherence to time constraints.
- One Flächenmanager will assist the Head Judge in managing the flow of the station.
- One Timer will use a stopwatch to time the length of the routine.

GROUP SHOW PRESENTATION JUDGING

General Procedure: There will be three Presentation Judges on each judging panel. Make sure the team name and competitor ID number listed on your score sheet are correct for each team before each heat begins. Attentively watch the performance of each competitor or team. Look for the elements specific to your judging position (Technical Presentation and Entertainment Value). Take notes to ensure that your scores are accurate. When each routine is finished, fill out your official score sheet and make it available to be collected by the runner for your station. It is NOT necessary for you to do any math required for your score sheet. Tabulators will do that for you. The score sheet that you will fill out for each competitor or team will look similar to this:

GROUP SHOW PRESENTATION	LEVELS	POINT SCALE	TECHNICAL PRESENTATION SCORE
Technical Presentation - <i>The aesthetic qualities of the design and the performance of the routine</i>	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	
Entertainment Value	LEVELS	POINT SCALE	ENTERTAINMENT VALUE SCORE
- <i>Elements that make the routine interesting and exciting to watch</i>	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Technical Presentation: *Synchrony, geometry, excellence, and accuracy displayed in the performance of the routine.* This includes the design and execution of formations, timing, and rhythm. Also take into account the use of opening and ending poses, countenance, accuracy, enthusiasm, and smoothness and flow of the routine. Teams should perform with poise, confidence, and expertise. A “masters” level routine will have every member of the team showing perfect beat and rhythm. All formations will be clean and geometrical, and all lines will be straight and even. Every member of the team will remain completely synchronized. All members of the team will perform with accuracy and energy, showing enthusiasm and professionalism throughout the entire routine. Remember that you are NOT taking intricacy or difficulty into account. A routine can be simple, yet technically excellent!

Entertainment Value: *Originality and imagination in the choice of skills and movements used, how interesting and entertaining the routine is to watch.* The score given for this component should reflect the average level of entertainment value shown throughout the routine. A “masters” level routine will have unique and original choreography shown in EVERY aspect of the routine, including skills, combinations, formations, transitions, and poses. New and original ideas will have been used throughout the routine, and the routine will succeed in being fun and interesting to watch. Music selection will be original and will be interpreted by the choreography. Use of costumes and themes will be considered in this category (but are not required).

Note-taking and Scoring Procedures: From the beginning of the routine to the ending pose, watch and make notations that reflect segments of the routine. There are few, if any, perfect “Masters” level routines being performed – so the routines that you judge are likely to be somewhere on the continuum between “Basic” and “Masters”. Even within routines, there are likely to be moments of brilliance and moments that are lacking. It is also possible for a routine to score high in one area and low in the other, such as a routine with lots of original and imaginative skills and sequences, but poor general presentation. Therefore, it is necessary for judges to document what they are seeing throughout the routine to determine not only levels of mastery achieved, but also in what areas of judging, so that the scores given can accurately reflect the routines performed. It is important to remember that you are NOT to take difficulty into account. In fact, doing a difficult sequence poorly should actually be a detriment to the Technical Presentation score.

Every few seconds, judges should make marks to reflect the level of Technical Presentation being shown, and how entertaining the routine is. Judges may use the following marks:

- + = Impressive
- ✓ = Average
- = Poor

The following chart helps to illustrate when certain notations might be given:

“+” Professional Presentation	“✓” Average Presentation	“ – ” Poor Presentation
<i>Sequence is executed with accuracy and confidence by every member of the team.</i>	<i>Accuracy and confidence shown by some. Some misses occur, but detract very little.</i>	<i>Misses detract from sequences, little confidence shown.</i>
<i>All team members show athleticism, amplitude, and energy while performing the sequence.</i>	<i>Some members of the team perform with ease, but some struggle or show obvious effort.</i>	<i>Many members of the team struggle to perform the skills, barely making the tricks attempted.</i>
<i>Every member of the team shows good countenance, appearance and professionalism.</i>	<i>Good countenance, appearance and professionalism shown by some, or shown part of the time.</i>	<i>Poor professionalism shown (facial expression, appearance, body language)</i>
<i>Every member of the team shows perfect beat and rhythm.</i>	<i>Some members struggle to maintain beat and rhythm.</i>	<i>Execution is choppy and insecure, lack of beat and rhythm detracts from routine.</i>
<i>Formations are perfectly clean and geometrical, lines are straight.</i>	<i>Formations and lines are recognizable, though not perfect.</i>	<i>Formations and lines poorly executed, or not attempted.</i>
<i>Every member of the team is perfectly synchronized through complex choreography (many changes in beat, direction, and movement).</i>	<i>Most team members are synchronized, but choreography is not that complex (some changes in beat, directionality, movement).</i>	<i>Most team members are not synchronized, or need to focus on each other to stay together. Very simple choreography.</i>
<i>The choreography of the routine perfectly matches the music; the jumping matches the beat of the music throughout, and there are many accents in the music that are highlighted in the routine.</i>	<i>Some parts of the routine appear choreographed to the music, others not.</i>	<i>No effort made to choreograph to the music. Music is simply in the background.</i>
“+” High Entertainment Value	“✓” Moderate Entertainment Value	“ – ” Poor Entertainment Value
<i>The routine is constantly interesting and entertaining to watch</i>	<i>Parts of the routine are interesting, but other parts are predictable</i>	<i>Boring. No effort has been made to make the routine interesting to watch</i>
<i>The music selected is unique, interesting and is effectively interpreted through theme, costume, and/or choreography throughout the routine</i>	<i>The music selected is appropriate and enhances the routine, but the choreography does not consistently or effectively “interpret” the music.</i>	<i>No music is used, music used is inappropriate, and/or the music bears little to no relationship to or connection with the routine</i>
<i>Poses are unique and enhance the choreography of the routine.</i>	<i>Poses are there, but do little to enhance the routine</i>	<i>No poses, or inappropriate poses used that detract from the routine</i>
<i>Full variety of skills shown from all elements.</i>	<i>Some variety shown, but not a wide variety. Some repetition.</i>	<i>One type of move/element dominates the routine. Repetitive.</i>
<i>Unique and original moves, formations, and choreography are used.</i>	<i>Interesting moves and choreography used, but familiar. Lacks consistent originality.</i>	<i>No effort to show unique moves or choreography</i>
<i>Directionality and movement are varied and unpredictable</i>	<i>Movement and directionality are shown, but familiar and/or predictable</i>	<i>Little or no effort to include movement or directionality, or directionality not flattering.</i>
<i>The entire group is constantly showing a high degree of dynamic interaction, being constantly physically and choreographically interconnected</i>	<i>Dynamic interaction happens well in some parts of the routine, but is inconsistently demonstrated.</i>	<i>The group does not interact well in the routine. Jumpers appear to be “doing their own thing”, apart from the rest of the group.</i>

Note-taking Suggestion One:

On a notepaper or at the bottom of the score sheet, make notations every 2-3 seconds that reflect the general level of mastery being shown in each category. For example, your notes might look something like this (shown in blue font):

Technical Presentation:	+	+	-	✓	✓	✓
Entertainment Value:	-	✓	-	-	✓	✓

Note-taking Suggestion Two:

Use the optional “note-taking charts” that will be included on the score sheets. You can make notes however you’d like, then give a “+”, “✓”, or “-” mark for each category. The optional note-taking chart will look like this (with potential markings shown in blue font as an example):

Optional note-taking charts:

Technical Presentation	+, ✓, -	Entertainment Value	+, ✓, -
Athleticism, Amplitude, Energy	+	Musical Interpretation	-
Exactness of Formations and Movement	+	Variety of Skills and Styles	✓
Smoothness, Flow, Execution (misses)	-	Use of Original Skills and Combinations	-
Technical use of Music	✓	Changes in Directionality and Movement	-
Synchronicity, Precision	✓	Creativity, Interesting Choreography	✓
Appearance, Countenance, Professionalism	✓	Dynamic Interaction	✓

Whichever note-taking procedure you use, estimate an “average level” based on your notes. A guideline is as follows (this chart will also be included on your score sheet):

LEVELS	BESCHREIBUNG
Basic	All “-” marks should result in a score in the “Basic” range
Elementary	A mixture of “-” and “✓” marks should result in a score in the “Elementary” range
Intermediate	All “✓” marks should result in a score in the “Intermediate” range
Advanced	A mixture of “✓” and “+” marks should result in a score in the “Advanced” range
Masters	All “+” marks should result in a score in the “Masters” range

Notations such as * or X can also be used for extreme positive or negative reactions to a routine or segment of a routine.

In the case above, the notes show that the routine was technically average most of the time, with two areas showing impressive presentation and one area with poor presentation (possible caused by a miss). The marks also show that the routine did not show a high level of entertainment value, but instead oscillated between being moderately interesting and entertaining to watch in areas and lacking entertainment value in other areas. Based on these marks, the Technical Presentation score would be “low advanced” (1.3), because one of the + marks and the – mark cancelled each other out, leaving you with one + and three ✓ remaining. The Entertainment Value score would be in the “mid-elementary” range (0.6 - 0.7), because you have an equal mix of - and ✓. For this example, the filled out score sheet would look like this:

GROUP SHOW PRESENTATION	LEVELS	POINT SCALE	TECHNICAL PRESENTATION SCORE
Technical Presentation - The aesthetic qualities of the design and the performance of the routine	Basic	0.1 – 0.4	1.3
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	
	LEVELS	POINT SCALE	ENTERTAINMENT VALUE SCORE
Entertainment Value - Elements that make the routine interesting and exciting to watch	Basic	0.1 – 0.4	0.6
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Where in the determined range the actual score should fall can depend on the number of one notation over another, or even an overall impression. However, systematically analyzing each routine will help to create consistent scores that accurately reflect the performances and choreography, and identify strengths and weaknesses in each routine.

GROUP SHOW CONTENT JUDGING

General Procedure: There will be three Content Judges on each Group Show judging panel. Make sure the team name and competitor ID number listed on your score sheet are correct for each team before each heat begins. Attentively watch the performance of each team. Look for the elements specific to your judging position (Difficulty and Density). When each routine is finished, fill out your official score sheet and make it available to be collected by the runner for your station. It is NOT necessary for you to do any math required for your score sheet. Tabulators will do that for you. The score sheet that you will fill out for each competitor or team will look similar to this:

GROUP SHOW CONTENT	LEVELS	POINT SCALE	DIFFICULTY SCORE
Difficulty - Average level of difficulty shown in the skills and combinations performed throughout the routine	Level 1	0.1 – 0.8	
	Level 2	0.9 – 1.6	
	Level 3	1.7 – 2.4	
	Level 4	2.5 – 3.2	
	Level 5	3.3 – 4.0	
Density - Use of sequences and combinations versus isolated skills - Number and length of breaks and/or transitions used in the routine	LEVELS	POINT SCALE	DENSITY SCORE
	Basic	0.1 – 0.4	
	Elementary	0.5 – 0.8	
	Intermediate	0.9 – 1.2	
	Advanced	1.3 – 1.6	
	Masters	1.7 – 2.0	

Difficulty: *In order to determine the difficulty of a routine, judges must be familiar with the group show levels of difficulty described in the charts located in the appendix of this handbook. The levels of difficulty charts give group show judges standard criteria by which to judge each skill, sequence, or combination performed in a routine.* There can be varying levels of difficulty displayed in a routine, but the final difficulty score should reflect an average level of difficulty performed throughout the routine. Routines should only score in the “masters” range if EVERY combination performed in the routine is exceptionally difficult as described in the levels of difficulty charts. Consequently, a routine must be exceptionally dense to be considered exceptionally difficult! On the other hand, judges should not be afraid to give credit when it is due, by giving a “Level 5” notation when a team performs a masters-level skill or sequence.

Level 5 (Masters) Difficulty: Content Judges are evaluating the use of physically and choreographically challenging skills that are displayed by the entire group during a routine. This means that highly difficult routines will display many interrelated parts, be highly involved or complex, show an integration of elaborate elements, and require the jumpers to show energetic activity, movement, and cooperative interaction. It is NOT the job of the Content Judge to evaluate how many jumpers are participating in the routine. Routines should have every member of the team physically and choreographically involved in every aspect of the routine. The choreography of EVERY element requires that ALL jumpers be dynamically interactive, working cooperatively in an interconnected way. The only time all team members aren’t interconnected is during quick and smooth transitions between sections of the routine. The choreography of EVERY element will also require movement, beat and rhythm changes, and changes of formation. The routine is specifically and intricately choreographed to the patterns, beat, rhythm, and changes in the music selected.

Density: Density for group show means having component parts closely compacted together. Efforts should be made by the team to have the elements of the routine connected into combinations

using transitional skills and choreography. There should be few (if any) pauses or breaks in the routine. A “masters” level routine will have no major breaks – each part of the routine is choreographically designed for smooth transition between elements.

Note-taking and Scoring Procedures: The note-taking and scoring procedures for Group Show Difficulty and Density judging will be the same as for Freestyle Difficulty and Density judging procedures described on pages 14-16 of this handbook. Refer to the “Levels of Difficulty for Group Show” charts in the appendix of this handbook for Beschreibungen of each level of difficulty.

GROUP SHOW HEAD JUDGING

General Procedures: There will be one head judge at each station. In addition to overseeing all of the group show judges and maintaining a steady flow, head judge duties are as follows:

- Make any communications with competitors or tournament director.
- Confirm that the identity of the team matches what is printed on the Group Show Cover Sheet.
- Make sure the teams complete their routines within the allotted time, and make deductions if necessary. A person will be assigned to assist you with this task using a stopwatch.
- Watch closely and analyze each routine. Take notes recording the level at which each required element is performed.
- Evaluate the performance of the Required Elements. Deduct points for required elements not performed up to the “Level 3” difficulty standard.
- Make sure that the score sheets for each judge are collected by the runner.

Your score sheet will look similar to this:

REQUIRED ELEMENT DEDUCTIONS	DEDUCTION SCALE (circle one for each element)			DEDUCTION GIVEN
Single Rope Group Routine	No Deduction	-0.2	-0.4	
Chinese Wheel	No Deduction	-0.2	-0.4	
Double Dutch	No Deduction	-0.2	-0.4	
Long Rope	No Deduction	-0.2	-0.4	
Traveler	No Deduction	-0.2	-0.4	
TOTAL POINTS DEDUCTED FOR REQUIRED ELEMENTS (Maximum deduction = 2.0)				=

TIME VIOLATIONS	Was there a time violation? (write “yes” or “no”)	Deduction Given
<ul style="list-style-type: none"> • JUNIOR GROUP SHOW (maximum time is 3 minutes) • SENIOR GROUP SHOW (maximum time is 5 minutes) • A 0.2 deduction will be given for time violations 		

Time Limits

- Junior Group Show routines can be a maximum of 3 minutes long
- Senior Group Show routines can be a maximum of 5 minutes long
- There are no minimum time constraints
- Timing will be done by an official using a stopwatch, under the direction and supervision of the Head Judge. The announcer will indicate when both the judges and the jumpers are ready to begin. The time on the stopwatch will begin either when the music starts, or when the jumpers begin the routine, whichever happens first. Time will end when the routine reaches its ending pose, or when the stopwatch reads the maximum time limit, whichever happens first. If a

routine continues past the maximum time allowed, the judges will stop judging at that point, and a 0.2 deduction will be given for a time violation.

Special Note: Maximum space will be given depending on the competition venue. No space violations will apply.

Beschreibung of the Required Elements: To receive full credit and avoid a deduction, ALL members of the team must perform each element in a physically or choreographically interconnected way

- **Single Rope Group Routine**
 - *Synchronized routine performed by the entire group, with each jumper using an individual rope*
- **Double Dutch**
 - *Routines involving two ropes being turned in opposite directions*
- **Wheel**
 - *Routines involving two or more jumpers that have exchanged handles and are turning and/or jumping ropes at alternating beats. Both ropes are turning in the same direction. Ropes of any length can be used.*
- **Long Rope**
 - *Routines involving longer ropes being used in formations that are not double dutch. (Beispiele include, but are not limited to, one long rope, triangle, eggbeater, umbrella, etc...)*
- **Traveler**
 - *Routines involving the act of "catching" one or more jumpers with a rope by another jumper or jumpers. Traveler can be performed with single ropes, wheel, double dutch, and/or long ropes.*

Evaluation of Required Elements: To be considered "completed", required elements must be performed at "Level 3 (intermediate)" or higher, as defined by the World Jump Rope Group Show Levels of Difficulty.

- 0.4 points will be deducted from the average Difficulty score for every required element omitted or not performed due to misses.
- 0.2 will points will be deducted from the average Difficulty score for every required element performed at a difficulty level below "Level Three (intermediate)" (e.g., at Level One - Basic) or Level Two - Elementary)
- A maximum 2.0 points can be taken from the average Difficulty score for Required Elements deductions, or until the average Difficulty score is reduced to "0".
- The Levels of Difficulty charts for Group Show, which will be used by Group Show Head Judges and Content Judges, are located in the appendix of the 2011 WJRC Judging Handbook.
- **Special Notes:**
 - Credit will not be given to elements performed WITHOUT the ropes turning around or passing under the body of the jumper(s).
 - If a team misses while performing an element, the Head Judge must determine whether or not Level 3 difficulty was achieved taking into account only the part of the element that was executed cleanly. A miss does not automatically mean that a deduction is warranted.
 - Be Aware that the team may fulfill more than one required element in a single skill or sequence (e.g. performing the wheel using 20' ropes satisfies both long rope and wheel requirements. Also keep in mind that the traveler does not have to be done with single ropes, but can also be accomplished with double dutch, the wheel, and with long ropes).

Note-taking for Required Elements: As the routine is being performed, take notes on what you see without taking your eyes from the routine. The following notations are recommended:

S = single rope routine
 W = chinese wheel
 D = double dutch
 L = long rope
 T = traveler

(use a “-“ next to the notation to signal an element that deserves a partial deduction)

The notations that you make will reflect required elements as they are performed in the routine, and might look like:

W - S D - L S T- D

The above routine would earn full credit (no deduction) in single rope, long rope, and double dutch. The W- notation means that the team gets a 0.2 deduction for the wheel, and the T- notation means that the team also gets a 0.2 deduction for traveler because the elements did not reach Level 3 in difficulty for one reason or another. The team’s first attempt at double dutch did not meet the standard for full credit for whatever reason, but the second attempt did. Therefore, the team would receive full credit (no deduction) for double dutch. If a notation is missing from your notes completely, then it should be assumed that it was omitted or attempted with no success, and should receive a full 0.4 deduction. That is why accurate note-taking is VITAL!

For the example above, the score sheet would look like this:

REQUIRED ELEMENT DEDUCTIONS	DEDUCTION SCALE (circle one for each element)			DEDUCTION GIVEN
Single Rope Group Routine	No Deduction	-0.2	-0.4	0
Chinese Wheel	No Deduction	-0.2	-0.4	-0.2
Double Dutch	No Deduction	-0.2	-0.4	0
Long Rope	No Deduction	-0.2	-0.4	0
Traveler	No Deduction	-0.2	-0.4	- 0.2
TOTAL POINTS DEDUCTED FOR REQUIRED ELEMENTS (Maximum deduction = 2.0)				=
				-0.4

TIME VIOLATIONS	Was there a time violation? (write “yes” or “no”)	Deduction Given
<ul style="list-style-type: none"> JUNIOR GROUP SHOW (maximum time is 3 minutes) SENIOR GROUP SHOW (maximum time is 5 minutes) A 0.2 deduction will be given for time violations 	No	0

WORLD JUMP ROPE DOUBLE DUTCH CONTEST JUDGING

GENERAL INFORMATION FOR JUDGES

The organizers of World Jump Rope are very excited to be including this new and innovative event into our championship! The World Jump Rope Double Dutch Contest (WJR-DDC) gets its inspiration from contests that are currently being held for the National Double Dutch League and in Europe and Asia, as well as from the exciting performances being done by jump rope athletes with the “Cirque du Soleil” and “Cirque Dreams” performing groups, and on shows such as “America’s Got Talent” and “America’s Best Dance Crew”. This is an exciting new direction for the sport of Jump Rope, and we believe it is a way to provide a wider array of opportunities for our athletes as well as to increase public recognition for and appreciation of our sport.

Some things judges should be aware of:

- WJR-DDC routines will include 4-8 jumpers, and should integrate both dance and jump rope in a “performance-style” routine, which will be performed to music.
- Routines will be a maximum of 3 minutes, 30 seconds long.
- Any number, type and length of ropes can be used.
- Costume-type props can be used in order for jumpers to most effectively interpret the music.
- Because this event is so early in its development, we have purposely designed the judging to be very “loose”. The more rules, guidelines and requirements we impose, the more “we” (judges and event organizers) determine the direction in which the event will develop. Instead, we want this type of event to develop “organically” over time, with the jumpers having as much freedom as possible to determine that development. Consequently, judging will have to be highly subjective and largely undefined for now. Our goal is to be able to add structure to the judging of DDC events slowly over time, based on direction and feedback from the athletes, as these DDC events develop world-wide.
- Unlike traditional team or group show events, DDC routines will not necessarily have all members of the team involved with the ropes at all times. There may be times when only one jumper (or a small part of the group) is highlighted, while the others are in the background. There may be times in the routine where some people are jumping rope and some are dancing. All of this is perfectly acceptable! It is up to the judges to evaluate how effective the routine as a whole is designed, performed and executed.
- DDC routines can incorporate any type of music, any type of dance, and any type of jump rope styles and skills. It is important for judges to understand, however, that traditional DDC events use primarily hip-hop music and dance, and only double dutch jumping. In the future we may be able to have separate divisions specifically for “traditional” DDC routines (hip-hop and double dutch) and for “expanded” routines (those that include other types of dance, music and jump rope). However, at these early stages of our championship all teams will be included in the same division. Because of this, it will be important for judges to not specifically reward or penalize jumpers based on whether or not they used a “traditional” or “expanded” approach to the event. Specifically, we will **not** be asking judges to look for or reward “a wide variety of jump rope styles” or “a wide variety of dance styles”, because that would be prejudicial against traditional routines that use only hip-hop and only double dutch. By the same token, judges familiar with the traditional style of this event should not be biased against routines that incorporate other types of jump rope skills and dance.

DDC General Judging Procedure: DDC routines will be judged on a 10 point scale. A perfect score is 10. There will be five panel judges and one head judge.

- Points will be awarded and deducted as follows:
 - Five Panel judges will have up to 10 points to award

- Panel Judges will award points in the following areas:
 - Double Dutch/Jump Rope Choreography = 3 points
 - Dance Choreography = 3 points
 - Overall Entertainment Value (Creativity, use of music, performance, etc) = 4 points
- One Head Judge will time the routine with a stopwatch and determine any deductions. Deductions will be taken as follows:
 - Time Violations: If a routine runs over the maximum time limit, then a 0.2 deduction will be given.

Double Dutch Contest Panel Judging General Procedures: Make sure the team name and competitor ID number listed on your score sheet are correct for each team before each heat begins. Attentively watch the performance of each team. Look for the elements specific to your judging position (Double Dutch/Jump Rope Choreography, Dance Choreography, and Entertainment Value). When each routine is finished, fill out your official score sheet and make it available to be collected by the runner for your station. It is NOT necessary for you to do any math required for your score sheet. Tabulators will do that for you. The score sheet that you will fill out for each competitor or team will look similar to this:

DOUBLE DUTCH CONTEST	LEVELS	POINT SCALE	POINTS GIVEN
Double Dutch/Jump Rope Choreography <ul style="list-style-type: none">- Use of challenging skills and combinations- Technical Presentation- Accuracy (misses)	Basic	0.1 - 0.6	
	Elementary	0.7 - 1.2	
	Intermediate	1.3 - 1.8	
	Advanced	1.9 - 2.4	
	Masters	2.5 - 3.0	
Dance Choreography <ul style="list-style-type: none">- Use of challenging and intricate dance moves- Technical Presentation	LEVELS	POINT SCALE	+
	Basic	0.1 - 0.6	
	Elementary	0.7 - 1.2	
	Intermediate	1.3 - 1.8	
	Advanced	1.9 - 2.4	
	Masters	2.5 - 3.0	
Entertainment Value <ul style="list-style-type: none">- Use of unique skills and combinations- General Creativity- Overall impression- Musical Interpretation	LEVELS	POINT SCALE	+
	Basic	0.1 – 0.8	
	Elementary	0.9 – 1.6	
	Intermediate	1.7 – 2.4	
	Advanced	2.5 – 3.2	
	Masters	3.3 – 4.0	
TOTAL SCORE:			=

Panel Judging Note-taking and Scoring Procedures: From the beginning of the routine to the ending pose, watch and make notations that reflect segments of the routine. There are few, if any, perfect “Masters” level routines being performed – so the routines that you judge are likely to be somewhere on the continuum between “Basic” and “Masters”. Even within routines, there are likely to be moments of brilliance and moments that are lacking. It is also possible for a routine to score high in one area and low in the other, such as a routine with strong dance elements but poor jump rope

skills or performance. Or, a routine that is technically sound in the areas of both jump rope and dance, but is lacking in general entertainment value. Therefore, it is necessary for judges to document what they are seeing throughout the routine to determine not only levels of mastery achieved, but also in what areas of judging, so that the scores given can accurately reflect the routines performed. There are numerous ways in which judges might determine the final scores that they give, and it is expected that scores will be very subjective. However, we do have a couple of recommended procedures the judges can use if they wish; similar to those used for freestyle and group show events:

Every few seconds, judges should make marks to reflect the effectiveness of the Jump Rope and Dance elements being shown, as well as how entertaining the routine is. Judges may use the following marks:

✦ = Impressive

✓ = Average

✖ = Poor

The following chart helps to illustrate when certain notations might be given:

Double Dutch/Jump Rope Choreography and Performance

“✦” Impressive	“✓” Average	“✖” Poor
<i>Jump rope skills and sequences shown consistently display a high degree of difficulty and jump rope proficiency</i>	<i>Jump rope skills and sequences show an inconsistent level of difficulty, or consistently show difficulty at roughly the “intermediate” level.</i>	<i>Jump rope skills are basic or are easy to perform, a level of jump rope proficiency is not shown</i>
<i>Jump rope segments are densely packed, without basic bounces or breaks between skills</i>	<i>Jump rope segments are presented in sequences, but some basic bounces are used between sequences</i>	<i>Skills are isolated, many basic bounces are used, there are breaks in the jump rope sections of the routine</i>
<i>Sequence is executed with accuracy and confidence by every member of the team.</i>	<i>Accuracy and confidence shown by some. Some misses occur, but detract very little.</i>	<i>Misses detract from sequences, little confidence shown.</i>
<i>All team members show athleticism, amplitude, and energy while performing the sequence.</i>	<i>Some members of the team perform with ease, but some struggle or show obvious effort.</i>	<i>Many members of the team struggle to perform the skills, barely making the tricks attempted.</i>
<i>Every member of the team shows good countenance, appearance and professionalism.</i>	<i>Good countenance, appearance and professionalism shown by some, or shown part of the time.</i>	<i>Poor professionalism shown (facial expression, appearance, body language)</i>
<i>Every member of the team shows perfect beat and rhythm during the jump rope portions of the routine</i>	<i>Some members struggle to maintain beat and rhythm during the jump rope portions of the routine</i>	<i>Execution is choppy and insecure, lack of beat and rhythm detracts from routine.</i>

Continued on next page...

Dance Choreography and Performance

“+” Impressive	“✓” Average	“–” Poor
Dance skills and sequences shown consistently display a high degree of difficulty and proficiency (break dance moves, footwork, hip-hop, etc)	Dance skills and sequences show an inconsistent level of difficulty, or only a moderate level of proficiency	Dance skills are simple, basic or are easy to perform, a level of proficiency is not shown
All team members show athleticism, proficiency and energy while performing the sequence.	Some members of the team perform with ease, but some struggle or show obvious effort.	Many members of the team struggle to perform the skills, barely making the tricks attempted.
Every member of the team shows good countenance, appearance and professionalism during dance sequences	Good countenance, appearance and professionalism shown by some, or shown part of the time	Poor professionalism shown (facial expression, appearance, body language)
Every member of the team shows perfect beat and rhythm.	Some members struggle to maintain beat and rhythm.	Execution is choppy and insecure, lack of beat and rhythm detracts from routine.
Every member of the team is perfectly synchronized through complex dance choreography (many changes in beat and body movements).	Most team members are synchronized, but choreography is not that complex (some changes in beat and body movements).	Most team members are not synchronized, or need to focus on each other to stay together. Very simple choreography.

Overall Entertainment Value

“+” High Entertainment Value	“✓” Moderate Entertainment Value	“–” Poor Entertainment Value
The routine is generally interesting and entertaining to watch throughout	Parts of the routine are interesting, but other parts are predictable	Boring. No effort has been made to make the routine interesting to watch
The music selected is unique, interesting and is effectively interpreted through theme, costume, and/or choreography throughout the routine	The music selected is appropriate and enhances the routine, but the choreography does not consistently or effectively “interpret” the music.	No music is used, music used is inappropriate, and/or the music bears little to no relationship to or connection with the routine
Unique and original choreography are used constantly throughout the routine	Interesting choreography used, but familiar. Lacks consistent originality.	Little effort was made to show unique or interesting choreography
Dance and jump rope are incorporated seamlessly, thoroughly and effectively throughout the routine	Dance and jump rope are incorporated well in some areas, but other parts show rough transitions between dance and jump rope.	Dance and jump rope are not well incorporated. There are distracting and poor transitions between the two types of skills.
The entire group is constantly showing a high degree of dynamic interaction, being constantly physically and choreographically interconnected	Dynamic interaction happens well in some parts of the routine, but is inconsistently demonstrated.	The group does not interact well in the routine. Jumpers appear to be “doing their own thing”, apart from the rest of the group.

Note-taking Suggestion #One:

On a notepaper or at the bottom of the score sheet, make notations every 2-3 seconds that reflect the general level of mastery being shown in each category. For example, your notes might look something like this (shown in blue font):

Double Dutch/Jump Rope	Dance	Entertainment Value
<div> <div>+</div> <div>+</div> <div>✓</div> <div>✓</div> <div>+</div> <div>+</div> <div>✓</div> <div>✓</div> </div>	<div> <div>+</div> <div>✓</div> <div>-</div> <div>-</div> <div>✓</div> <div>+</div> <div>✓</div> </div>	<div> <div>+</div> <div>-</div> <div>✓</div> <div>-</div> <div>✓</div> <div>-</div> <div>-</div> <div>✓</div> <div>✓</div> </div>

Note-taking Suggestion #Two:

Use the optional “note-taking charts” that will be included on the score sheets. You can make notes however you’d like, then give a “+”, “✓”, or “-” mark for each category. The optional note-taking chart will look like this (with potential markings shown in blue font as an example):

Optional note-taking charts:

Double Dutch/Jump Rope	+, ✓, -	Dance	+, ✓, -	Entertainment Value	+, ✓, -
Difficulty, density	+	Difficulty, complexity of choreography	+	Musical Interpretation	-
Accuracy (misses)	✓	Athleticism, Level of Proficiency	✓	Use of Original Skills and Combinations	✓
Athleticism, Amplitude, Energy	+	Appearance, Countenance, Professionalism	-	Creativity, use of interesting Choreography	✓
Beat and rhythm	✓	Beat and rhythm	✓	Dynamic Interaction among team members	✓
Appearance, Countenance, Professionalism	✓	Synchronicity, Precision in dance moves	✓	Effective incorporation of dance and jump rope	-

Whichever note-taking procedure you use, estimate an “average level” based on your notes. A guideline is as follows (this chart will also be included on your score sheet):

LEVELS	BESCHREIBUNG
<i>Basic</i>	<i>All “-” marks should result in a score in the “Basic” range</i>
<i>Elementary</i>	<i>A mixture of “-” and “✓” marks should result in a score in the “Elementary” range</i>
<i>Intermediate</i>	<i>All “✓” marks should result in a score in the “Intermediate” range</i>
<i>Advanced</i>	<i>A mixture of “✓” and “+” marks should result in a score in the “Advanced” range</i>
<i>Masters</i>	<i>All “+” marks should result in a score in the “Masters” range</i>

Notations such as * or X can also be used for extreme positive or negative reactions to a routine or segment of a routine.

For the routine example above, the Double Dutch/Jump Rope score would be in the “advanced” range (mixed ✓ and +), the Dance score would be in the “Intermediate” range (the + and the – cancel each other out, leaving all ✓ marks). The Entertainment Value score would be in the “elementary” range (mixed ✓ and – marks). Where in the determined range the actual score should fall can depend on the number of one notation over another, or even an overall impression. The score sheet would be filled out like this (next page):

DOUBLE DUTCH CONTEST	LEVELS	POINT SCALE	POINTS GIVEN
Double Dutch/Jump Rope Choreography <ul style="list-style-type: none"> - Use of challenging skills and combinations - Technical Presentation - Accuracy (misses) 	Basic	0.1 - 0.6	2.2
	Elementary	0.7 - 1.2	
	Intermediate	1.3 - 1.8	
	Advanced	1.9 - 2.4	
	Masters	2.5 - 3.0	
Dance Choreography <ul style="list-style-type: none"> - Use of challenging and intricate dance moves - Technical Presentation 	LEVELS	POINT SCALE	+
	Basic	0.1 - 0.6	1.5
	Elementary	0.7 - 1.2	
	Intermediate	1.3 - 1.8	
	Advanced	1.9 - 2.4	
	Masters	2.5 - 3.0	
Entertainment Value <ul style="list-style-type: none"> - Use of unique skills and combinations - General Creativity - Overall impression - Musical Interpretation 	LEVELS	POINT SCALE	+
	Basic	0.1 – 0.8	1.4
	Elementary	0.9 – 1.6	
	Intermediate	1.7 – 2.4	
	Advanced	2.5 – 3.2	
	Masters	3.3 – 4.0	
TOTAL SCORE:			=
			5.1

Double Dutch Contest Head Judging General Procedures: There will be one head judge at each station. In addition to overseeing all of showcase judges and maintaining a steady flow, head judge duties are as follows:

- Make any communications with competitors or tournament director.
- Confirm that the identity of the team matches what is printed on the Showcase Cover Sheet.
- Make sure the teams complete their routines within the allotted time, and make deductions if necessary. The Head Judges will be using a stopwatch.
- Make sure that the score sheets for each judge are collected by the runner.

The Head Judge score sheet will look similar to this:

TIME VIOLATIONS	Was there a time violation? (write “yes” or “no”)	Deduction Given
<ul style="list-style-type: none"> • Maximum time is 3 minutes, 30 seconds • A 0.2 deduction will be given for time violations 		

Time Limits

- Maximum time limit is 3 minutes, 30 seconds
- There are no minimum time constraints
- Timing will be done by using a stopwatch. The announcer will indicate when both the judges and the jumpers are ready to begin. The time on the stopwatch will begin either when the music starts, or when the jumpers begin the routine, whichever happens first. Time will end

when the routine reaches its ending pose, or when the stopwatch reads the maximum time limit, whichever happens first. If a routine continues past the maximum time allowed, the judges will stop judging at that point, and a 0.2 deduction will be given for a time violation.

Special Note: Maximum space will be given depending on the competition venue. No space violations will apply.

Level der Schwierigkeiten

Single Rope, Wheel and Double Dutch

**Zur Festlegung der Level, der gezeigten Schwierigkeiten in
Single Rope, Wheel und Double Dutch Freestyle Routinen**

Level der Schwierigkeiten für: **SINGLE ROPE**

Inversion and Displacement (Powerskills und Gymnastics und mehr): Skills müssen das Zentrum der Gravitation ändern oder den Körper umkehren, sie zeigen Stärke, Flexibilität und Agilität.

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

- | | | |
|---|-------------------------|------------------------|
| * Sprünge | *Push-ups | *Crab Sprünge |
| *Mountain Climber | *Donkey kicks (Frog) | *Sprünge in Split |
| *Akrobatische Bewegungen | *gynastische Bewegungen | * Kampfkunstbewegungen |
| *Frog-style donkey kicks: Absprung mit beiden Füßen in die Handstandposition (highfrog) (im Gegensatz zum normalen Donkey kick, Absprung mit nur einem Fuß) | | |

LEVEL	Beschreibung
Level 1 (Basic)	<p>Einfache Fähigkeiten mit Heben oder Senken des Schwerpunktes oder eine einfache akrobatische Fähigkeit der Umkehrung des Körpers.</p> <p>BEISPIELE: Rolle Vorwärts, Radschlag, Sprung in der Hocke, Hocke zur “side straddle position”, Hocke zur “forward straddle position”</p>
Level 2 (Elementary)	<p>Einfache akrobatische Fähigkeiten oder eine einzelne kraftvolle Bewegungen (Powerskill), die während sich das Seil um den Körper dreht abgeschlossen werden.</p> <p>BEISPIELE: Radwende, einfacher Liegestütz (push-up) Sprung (Durchziehen des Seils unter den Füßen von der Liegestützposition in die Hocke), ein donkey kick jump (Durchziehen des Seils unter den Füßen vor der Landung), mountain climbers, crab jump</p>
Level 3 (Intermediate)	<p>Einfache akrobatische Skills gezeigt während das Seil den Körper umkreist, level 2 Powerskills gezeigt beim hineingehen, herausgehend oder gleichzeitig mit einem anderen einfachen Element.</p> <p>BEISPIELE: Vorwärts Handstützüberschlag mit aufrechter Landung (im gegensatz zu Landung in Hocke), rückwärts Handstützüberschlag, double under in den push-up, crab jump mit cross, donkey kick gelandet im cross</p>
Level 4 (Advanced)	<p>Inversion or displacement (Powerskills und Gymnastics) skills die mehr Kraft, Agilität und/oder Flexibilität benötigen um sie zu zeigen, Level 3 Skills gezeigt beim Hineingehen, herausgehend oder gleichzeitig mit anderen Elementen höherer Level</p> <p>BEISPIELE: frog-style donkey kicks/high frog (Absprung mit 2 Füßen), Kamikaze push-ups (Sprung von push-up Position, Landung in pushup Position), voll entfaltete Split to Split (Sprung von einer Split position, Landung in einer splits position, das Seil dreht sich um den Körper); donkey kick zum einem Cross hinter den Knien, zu einem push-up (in einer fließenden Bewegung); Cross unter einem Bein (leg over cross) als Triple Under cross Landung in einer push-up Position.</p>
Level 5 (Masters)	<p>Level 4 kraftvolle oder akrobatische Skills gesprungen hinein-oder hinausgehend oder gleichzeitig mit anderen Typen von Sprungtricks.</p> <p>BEISPIELE: Frog-style donkey kick gesprungen mit einem double under cross, crabs gesprungen mit leg-over cross skills, front flip mit einem triple under AS cross, voll entfaltete splits jumps(Split to Split) gesprungen mit einem Cross. Kamikaze mit einem Cross</p>

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: **SINGLE ROPE**

Multiple unders: Skills bei denen das Seil mehrfach pro Sprung rotiert.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einer oder mehr basic double under gesprungen in einer Routine.
Level 2 (Elementary)	Double under mit gekreuzten Armen vor dem Körper gesprungen, mit einer ½ Drehung, mit einer ganzen Drehung (Seil bleibt während der Drehung vor dem Körper), oder mit einfachen Fußsprüngen. Ein triple under oder side swing triple under. BEISPIELE: Double under mit einfachen crosses und/oder side swing crosses, Double Under im laufenden Schritt
Level 3 (Intermediate)	Double Under gesprungen mit einem Crosses wobei ein Arm oder beide gekreuzt hinter dem Rücken oder Nacken sind. Mehr als ein triple under oder side swing triple under hintereinander. Triple under mit vor dem Körper gekreuzten Armen. Triple under gesprungen mit einer 360 Grad Drehung (Das Seil schwingt unter dem Körper in rückwärts und vorwärts Position = EK Twist) Side swing quadruple under. BEISPIELE: Double Under mit vor-rück crosses (EB) oder double back crosses (TS). Triple under mit cross und/oder side swing crosses.
Level 4 (Advanced)	Triple Under gesprungen mit einem Crosses wobei ein Arm oder beide gekreuzt hinter dem Rücken oder Nacken sind. Triple under gesprungen mit einem unter dem Bein Cross skill. Triple under gesprungen mit einem einfachen Rope Release. Quadruple under mit einfachem kreuzen (vor dem Körper). Triple Under gesprungen mit einer 360 rotation und einem Kreuzen. BEISPIELE: Triple under mit front-back (EB) cross, triple under mit einem double back (TS) cross, triple under mit einem unter dem Bein Cross Skill (TJ), triple under mit einem hinter den Kien Cross(AS), Quadruple under mit Side Swing Crosses.
Level 5 (Masters)	Quadruple under gesprungen mit einem Crosses, wobei ein Arm oder Beide gekreuzt hinter dem Rücken oder Nacken sind. Quadruple under gesprungen mit einem unter dem Bein Cross Skill. Quintuple under mit einfachem KReuzen vor dem Körper. Quadruple under gesprungen mit einer 1½ Twist Rotation. Triple under gesprungen mit einem komplizierten Rope Release skill. BEISPIELE: Quad mit einem Arm vorn und hinten (EB) cross, quad mit beiden Armen hinten (TS) cross, quad mit einem unter dem Bein cross (TJ), quad mit einem cross hinter den Knien (AS), Quintuple mit side swing crosses. Triple under gesprungen mit spektakulärem Rope Release – Das Seil wird unter dem Bein losgelassen und gefangen während der Springer noch in der Luft ist und er durchzieht bevor die Füße den Boden berühren.

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: **SINGLE ROPE**

Rope Manipulation: Skills die bewirken, dass sich das Seil in einer besonderen Form, Anders als beim Standardsprung um den Körper bewegt oder Skills die das Kreuzen der Arme vor dem, unter und hinter dem Körper (Körperteil) zum Inhalt haben

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

*Rope Releases (mit einem oder beiden Griffen)

*Wraps

*alle arten von Crosses

*Swings (schwingen über dem Kopf, an der Siete oder unter den Füßen)

*drehende skills

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	<p>Kreuzen mit beiden Armen vor dem Körper. Einfache Wicklungen (Wraps) um ein Körperteil. Benutzen von Side Swings um sich von Vor- in Rückwärtsbewegungen (oder umgekehrt) zu drehen oder um eine ganze Drehung zu machen.</p> <p>BEISPIELE: Springer zeigt Side Swing links, dann rechts und steht dabei auf der Stelle. Vorwärts kreuzen und danach Side Swing kreuzen. Halbe Drehung in den Rückwärtssprung oder vom Rückwärts- in den Vorwärtssprung.</p>
Level 2 (Elementary)	<p>Einfaches Kreuzen, Schwünge oder Wicklungen in Kombination mit anderen Arm Skills und einfachen Körperbewegungen. Crosses bei denen ein oder mehrere Arme hinter dem Rücken oder Nacken kreuzen. Crosses bei denen ein Arm unter dem Bein, einfaches Loslassen und Fangen eines Griffes bei dem das Seil entweder kurz auf dem Boden ruht oder einen einfachen Bogen in der Luft macht. Wrap bei denen mehr als seine Bewegung oder Richtung des Seils passiert.</p> <p>BEISPIELE: front-back (EB) cross, double back (TS) cross, einfacher unter dem Bein cross (ein Arm, ein Bein. Bsp. Toad), Rope Release – Griff wird hinter dem Springer losgelassen, wo es auf dem Boden ruht und dann wird es nach vorn geschwungen und vor dem Springer gefangen.</p>
Level 3 (Intermediate)	<p>Loslassen und Fangen von einem Griff wird aufgewertet durch eine einfache Körperbewegung oder eine Bewegung des Seils. Crosses bei denen ein Arm oder beide hinter, unter oder um ein oder beide Beine kreuzen. Eingebunden sind dabei mindestens 3 Quadranten des Körpers. Wraps die mehr als einen Teil des Körpers betreffen und/oder komplizierte ein- und auswickelnde Bewegungen um Körperteile. Drehungen mit Crossing Skills welche 2 Quadranten des Körpers benutzen.</p> <p>BEISPIELE: unter dem Bein cross, “awesome anna”, unter den Beinen und dabei hinter beiden Beinen mit beiden Armen gekreuzt (Caboose cross), Rope Release wobei der Griff aus einer gekreuzten Position losgelassen wird, ein “snake” Release, Seilbewegung vor dem Körper genau wie das Fangen.</p>
Level 4 (Advanced)	<p>Release skills die Wickler oder ungewöhnliche Loslass- und Fangtechniken sowie interessante Bewegungen des Seils einbinden. Loslassen und fangen beider Griffe gleichzeitig, fangen der Griffe nachdem das Seil eine Umdrehung in der Luft gemacht hat. Crosses die eine besondere Flexibilität und Agilität der Körperposition verlangen. Rotationen mit Crosses, welche mindestens 3 Quadranten der Körpers benötigen.</p> <p>BEISPIELE: Springer lässt während eines unter dem Bein Cross einen Griff los und fängt ihn mit gekreuzten Armen. Springer lässt den Griff in einer gekreuzten Position los und springt über das Seil, während es um den Körper rotiert und fängt das Seil. Cross gesprungen mit einem Arm hinter dem Nacken und dem anderen Arm gekreuzt hinter einem Bein und vor dem andern Bein.</p>

<p>Level 5 (Masters)</p>	<p>Releases die komplexe Loslass- und Fangtechniken sowie wickelnde Bewegungen des Seils und/oder des Spingers beinhalten bevor er den Griff fängt. Beide Griffe werden hoch genug geworfen damit der Springer einige Bewegungen zeigen kann bevor er die Griffe fängt. Crosses Abfolgen die den Übergang von einer komplizierten und verdrehten Arm-Bein Position zu einer anderen beinhalten</p>
------------------------------	--

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: **SINGLE ROPE**

Fußsprünge und Tempowechsel: Skills welche die Fußpositionen wechseln und/oder skills die eine offensichtliche Veränderung des Seiltempos zeigen. Mehrfachsprünge sind **NICHT** in diese Kategorie einzuordnen. Das ist kein vorgeschriebenes Element für Single Rope, aber es ist ein Element welches häufig benutzt wird und sollte daher mit Schwierigkeitsbewertung belohnt werden.

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

*Speed Sprünge

*schnelle Fußarbeit

*schnelle Crosses Serien

Kampfrichter berücksichtigen die folgenden Attribute:

*Komplexität der Fußarbeit

*Komplexität der Armarbeit

* Komplexität der Beinarbeit

*Bewegung und Rotation

*Geschwindigkeit oder Tempo des Seils und/oder des Spingens

*Fußarbeit, Armarbeit und/oder der Beinarbeit welche gleichzeitig geschehen

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einfache Speed Step. Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) gezeigt ohne erwähnenswerten Tempowechsel BEISPIELE: Springer geht von regulären Springen in mäßiges Speedskipping mit Jogging Steps und wieder zurück. Springer zeigt Side Straddle und springt ohne Tempoänderung.
Level 2 (Elementary)	Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) oder einfache Armarbeit gezeigt mit mäßig schnellem Tempo, komplexe Fußarbeit (viele vielfältige Änderungen der Fußposition) gezeigt ohne erwähnenswerten Tempowechsel. Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) gezeigt in normalem Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis.
Level 3 (Intermediate)	Abfolgen komplexer Fußarbeit in gemäßigt schnellen Tempo. Komplexe Arm oder Beinarbeit gezeigt in in einem mäßig schnellen Tempo. Einfache Fußarbeit in einem sehr schnellen Tempo oder in einem mäßig schnellen Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis. Gleichzeitig gezeigte einfache Fuß- und Armarbeit in einem normalen Tempo.
Level 4 (Advanced)	Abfolgen komplexer Fuß-, Arm- oder Beinarbeit gezeigt in einem sehr schnellen Tempo. Komplexe Arm- und gleichzeitige Beinarbeit in einem mäßigen Tempo. Gleichzeitig einfache Fuß- und Armarbeit in einem gemäßigten Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis.
Level 5 (Masters)	Komplexe Fuß-, Arm- und Beinarbeit gleichzeitig in einem sehr schnellen Tempo gezeigt während einer Bewegung über die Fläche.

Hinweis: Rückwärts springend oder gezeigte Seilrichtungswechsel während der gesprungenen Abfolgen sollten eine Aufwertung der Schwierigkeitswertung zur Folge haben.

2 Wheel Beschreibung und Definition

Chinese 2 Wheel: 2 Seile, 2 Springer, Springer tauschen den mittleren Griff und schwingen ihre Arme in einer Schwimmbewegung, während der Springer zu einer anderen Zeit über sein eigenes Seil springt als sein Partner

American Wheel: 2 Seile, 2 Springer, Springer tauschen den mittleren Griff und schwingen die Arme beide Seile gleich zur gleichen Zeit darüber zu springen. Es wird empfohlen, es ist aber nicht erforderlich das Chinese Wheel zu nutzen wann immer es in der Routine möglich ist. Die Kampfrichter sollten beachten, dass die meisten Skills im Chinese Wheel schwieriger zu springen sind. Skills im American Wheel sollten leicht weniger Bewertung bekommen als wenn sie im Chinese Wheel gezeigt werden. (Ein Intermediate Skill gesprungen im American Wheel könnte eine niedrige intermediate Bewertung bekommen)

- Es gibt eine Ausnahme bei Multiple Under. Zum Beispiel: im Chinese Wheel Double Under, jeder Springer überspringt sein Seil und das kurzzeitig versetzt und im American Wheel muss jeder Springer sein Seil mit einem Sprung 2 x durchschwingen

Es sind Level 6 für 2 Wheel aufgeführt. Wir arbeiten an einem Bewertungssystem welches ein Level 6 für alle Freestyleevents vorsieht. Bis wir bereit sind das ganze Bewertungssystem zu aktualisieren, bewerte bitte die Level 6 2Wheel Skills als High Master (Hohe Level 5 Skills)

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

- | LEVEL | Beschreibung |
|---------------------------|---|
| Level 1
(Basic) | Einfache Fähigkeiten mit Heben oder Senken des Schwerpunktes oder eine einfache akrobatische Fähigkeit der Umkehrung des Körpers.

BEISPIELE: Rolle Vorwärts, Radschlag, Sprung in der Hocke, Hocke zur "side straddle position", Hocke zur "forward straddle position" |
| Level 2
(Elementary) | Einfache akrobatische Fähigkeiten oder eine einzelne kraftvolle Bewegungen (Powerskill), die während sich die Wheelseile um den Körper drehen abgeschlossen werden.

BEISPIELE: Beide Springer zeigen gleichzeitig Level 1 Skills, ein Springer macht eine Radwende, Handstandüberschlag vorwärts in der Hocke gelandet, einfacher Pushup (ohne durchziehen), einfacher Donkey Kick (Frog) (ohne durchziehen), mountainclimber, Bocksprung, Partnersplit (ohne dabei zu springen) |
| Level 3
(Intermediate) | Einfache akrobatische Skills gezeigt während die Wheelseile den Körper umkreisen, level 2 Powerskills gezeigt beim hineingehen, herausgehend oder gleichzeitig mit einem anderen einfachen Element.

BEISPIELE: Beide Springer zeigen gleichzeitig Level 2 Skills ode rein Springer zeigt Level 2 Skills, während der Partner ein anderes Level 2 Element zeigt(Cross/Cross mit einfachem Frog), EinSpringer zeigt einen Donkey Kick (Frog) (das Seil wird beim Landen unter den Füßen durchgezogen), Push Up (das Seil wird beim Landen unter den Füßen durchgezogen). Crap Sprünge, Handstandüberschlag vorwärts aufrecht gelandet, Nackenkippe, gehobenes freies Rad, Partnersplit mit Seil unter dem Split durchziehen. |
| Level 4
(Advanced) | Inversion or displacement (Powerskills und Gymnastics) skills die mehr Kraft, Agilität und/oder Flexibilität benötigen um sie zu zeigen, Level 3 Skills gezeigt beim Hineingehen, herausgehend oder gleichzeitig mit anderen Elementen höherer Level

BEISPIELE: Beide Springer zeigen Level 3 Sprünge gleichzeitig, ein Spinger zeigt einen Double Under PushUp, Two Foot Frog, Powersprung gezeigt mit einem Mic-artigem Rope Release Wurf oder einem Partnerwrap, freies Rad, suicide (salto to crap), Salto vorwärts, geworfener Salto vorwärts |
| Level 5
(Masters) | Level 4 kraftvolle oder acrobatische Skills gesprungen hinein- oder hinausgehend oder gleichzeitig mit anderen Typen von Sprungtricks.

BEISPIELE: Beide Springer zeigen Level 4 Sprünge gleichzeitig oder in Verbindung mit anderen Level 4 Elementen, Kamikaze, Salto vorwärts mit Double Under, Double Under Two Footed Frogs, Radwende, Handstützüberschlag rückwärts, Double Under Frog, |

<p>Level 6 (<i>Elite</i>)</p>	<p>Level 5 kraftvolle oder acrobatische Skills gesprungen hinein- oder hinausgehend oder gleichzeitig mit anderen Typen von Sprungtricks. Bei diesem Level, müssen Elemente in Kombination gezeigt werden. Beide Springer müssen in ein Skillelement während der Kombination eingebunden sein.</p> <p>BEISPIELE: Level 5 Skills werden gleichzeitig gezeigt, Radwende Handstandüberschlag rückwärts während der Partner eine Rope Manipulation zeigt, mic rope Wurf oder Gymnastik Skills eines niedrigeren Levels, eine lange und variable Kombination von Power- und Gymnastik Skills von Level 4 oder höher gezeigt ohne Pausen</p>
--	--

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: 2 Wheel

Multiple unders: Skills bei denen das Seil um einen oder beide Springer mehrfach pro Sprung rotiert.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einer oder mehr basic Wheel Double Under gesprungen in einer Routine, wobei jedes Seil eine Umdrehung macht, während beide Springer in der Luft sind
Level 2 (Elementary)	Double under mit gekreuzten Armen vor dem Körper gesprungen, Double Under Drehung gezeigt von einem oder beiden Springern, Double Under gezeigt im American Wheel BEISPIELE: Beide Springer zeigen einzeln einen Double Under Criss Cross, Ein Schwinger zeigt eine ganze Drehung während der Partner eine vorwärts Double Under macht, Twin Spins gezeigt mit Double Under
Level 3 (Intermediate)	Triple Under einzeln, Wheel Double Under gezeigt während der Partner kreuzt oder die Arme der Springer ineinander greifen, Double Under gezeigt mit "leg crosses", Double Under während eines Platzwechsels, Rückwärtswheel Double Under mit Crosses, Double Under vorwärts Armkreuzende Skills in Kombination gezeigt BEISPIELE: "Hug" Double Under, Double Under kreuzen in Wheel Toad, Double Under Kreuz auflösen Wheel Toad, Springer zeigen Varianten von Double Under Armkreuzenden Rotationsskills gemacht in Kombinationen ohne Pause: EB Cross, Vorwärts CrissCross, SideSwingCrissCross ganze Drehung
Level 4 (Advanced)	Triple Under gesprungen mit einem Crosses, Double Under mit Frogs oder Push Ups, Wheel Double Under während Seilrichtungswechsel ohne Körperdrehung oder Rotation, Kombinationen von Double Under Leg Crossing Skills ohne Pausen abgeschlossen. BEISPIELE: Springer zeigen einen Triple Under vorwärts CrissCross, E.K. volle Drehung während ein Partner einen Triple Under zeigt, Eine Variation von Leg Crossing Skills durchgeführt in Kombination ohne Pause: Toad, EB Toad, CL, AS
Level 5 (Masters)	Quadruple Under isoliert, Triple Under mit Leg Crosses, Double Under während des Loslassen eines Seiles, Triple Under mit Rotation oder Platzwechsel, Lange und Variantenreiche Kombination von Triple Under Arm Crossing Skills BEISPIELE: Beide Springer zeigen einzeln eine TJ, Mic Wurf mit Fangen während ein Double Under beendet wird, Triple Under während ein Partner eine 1 ½ fache Drehung auf dem Boden durchführt
Level 6 (Elite)	Triple Under gezeigt mit Flips oder anderen akrobatischen Tricks, lange und variantenreiche Kombinationen von Triple Under Leg Crossing Skills gezeigt ohne Pause, Rückwärts Triple Under Crossing Skills, Folgen von Quadruple Crosses oder Quadruple Leg Crosses einzeln gezeigt

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: 2 Wheel

Rope Manipulation: Skills die bewirken, dass sich das Seil in einer besonderen Form, Anders als beim Standardsprung um den Körper bewegt oder Skills die das Kreuzen der Arme vor dem, unter und hinter dem Körper (Körperteil) zum Inhalt haben

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

*Rope Releases (mit einem oder beiden Griffen)

*Wraps

*alle arten von Crosses

*Swings (schwingen über dem Kopf, an der Siete oder unter den Füßen)

*drehende skills

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einfache Side Swing Sprünge oder Rotationen des Körpers. BEISPIELE: Beide Springer schwingen zusammen eine Side Swing und kommen zurück ins American Wheel, ein Springer zeigt eine ganze Drehung, 360 oder 180 Grad Drehung
Level 2 (Elementary)	Einfaches Kreuzen, gezeigt von einem oder beiden Partnern, einfacher Platzwechsel oder Rotationen die beide Partner einbinden, Griffwechsel, Rope Release wobei das Seil entweder auf dem Boden liegt oder einen einfachen Schwung durch die Luft macht. BEISPIELE: Beide Springer zeigen eine CrissCross, "Around the World" (Partner wechseln Plätze und wieder zurück in 4 Zählzeiten), Twin Spin (beide Partner spingen 360 Grad in die eine und sofort wieder 360 Grad in die andere Richtung), erster Springer lässt einen Griff los während der zweite Springer das Seil in einem vollen Kreis auf dem Boden schwingt und der erste Springer den Griff im Chinese Wheel fängt.
Level 3 (Intermediate)	Crosses welche beinhalten das ein oder beide Arme hinter dem Rücken oder unter dem Bein sind (Toad, EB, etc...). Mic, einfache Beinwraps, rotierende Skills welche einfache Crosses beinhalten, lange und variantenreiche Kombinationen von Level 2 Skills BEISPIELE: einer oder beide Springer zeigen einen EB Cross, Toad Cross, Around the world welcher einen 360 und einen CrissCross enthält, Crougar mit einfachem Beinwrap. Kombinationen mit Twin spins in Around the world, CrissCross, Griffwechsel in Double Dutch schwingen endend in einem einfachen Wurf.
Level 4 (Advanced)	Loslassen und Fangen von einem Griff wird aufgewertet durch eine einfache Körperbewegung oder eine Bewegung des Seils. Crosses bei denen ein Arm oder beide hinter, unter oder um ein oder beide Beine kreuzen. Eingebunden sind dabei mindestens 3 Quadranten des Körpers. Wraps die mehr als einen Teil des Körpers betreffen und/oder komplizierte ein- und auswickelnde Bewegungen um Körperteile. Drehungen mit Crossing Skills welche 2 Quadranten des Körpers benutzen. BEISPIELE: eine oder beide Springer zeigen einen TS, AS, CL oder eine Kombination aus diesen Crosses. Ein Springer zeigt einen CL während der Partner einen Level 3 Skill oder höher zeigt (Toad, EB), einen Mic beim Eingang in den Handstandüberschlag vorwärts gefangen
Level 5 (Masters)	Release skills die Wickler oder ungewöhnliche Loslass- und Fangtechniken sowie interessante Bewegungen des Seils einbinden. Loslassen und fangen beider Griffe gleichzeitig, fangen der Griffe nachdem das Seil eine Umdrehung in der Luft gemacht hat. Crosses die eine besondere Flexibilität und Agilität der Körperposition verlangen. Rotationen mit Crosses, welche mindestens 3 Quadranten der Körpers benötigen. Lange und Variantenreiche Kombinationen aus Level 4 Sprüngen BEISPIELE: Mic mit Fagen während die Arme im TS/Toad oder ähnlichem Crosses gekreuzt sind, Level 3 oder Level 4 Crosses gezeigt während der Partner Gymnastic oder Powerskills mittleren Levels zeigt, eine Variation von Crosses mit Rotation oder Bewegungen über die

	Fläche, 180 CL/CL während der Partner 180 Cross/Cross zeigt
Level 6 (Elite)	Eine lange und Variantenreiche Kombination von Rope Releases oder Wraps welche einen Level 5 in anderen Wheeelementen zeigen, Multiples, Power, Gymnastics. Crosses, Rope Release oder Wraps gezeigt während High Level Gymnastics. Kombinationen von schwierigen hinter den Knien oder hinter dem Rücken Skills mit Einbindung von Wraps oder Rope Releases gezeigt während des Rückwärtsspringens

Hinweis: Füge der Schwierigkeit eine zusätzliche Bewertung zu, wenn die Sprünge während einer Bewegung über die Fläche oder bei einer Rotation ausgeführt werden.

Level der Schwierigkeiten für: 2 Wheel

Fußsprünge und Tempowechsel: Skills welche die Fußpositionen wechseln und/oder skills die eine offensichtliche Veränderung des Seiltempos zeigen. Mehrfachsprünge sind **NICHT** in diese Kategorie einzuordnen. Das ist kein vorgeschriebenes Element für Single Rope, aber es ist ein Element welches häufig benutzt wird und sollte daher mit Schwierigkeitsbewertung belohnt werden.

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

*Speed Sprünge

*schnelle Fußarbeit

*schnelle Crosses Serien

Kampfrichter berücksichtigen die folgenden Attribute:

*Komplexität der Fußarbeit

*Komplexität der Armarbeit

* Komplexität der Beinarbeit

*Bewegung und Rotation

*Geschwindigkeit oder Tempo des Seils und/oder des Spingens

*Fußarbeit, Armarbeit und/oder der Beinarbeit welche gleichzeitig geschehen

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einfache Speed Step. Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) gezeigt ohne erwähnenswerten Tempowechsel BEISPIELE: Springer geht von regulären Springen in mäßiges Speedskipping mit Jogging Steps und wieder zurück. Springer zeigt Side Straddle und springt ohne Tempoänderung.
Level 2 (Elementary)	Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) oder einfache Armarbeit gezeigt mit mäßig schnellem Tempo, komplexe Fußarbeit (viele vielfältige Änderungen der Fußposition) gezeigt ohne erwähnenswerten Tempowechsel. Einfache Fußarbeit (ein oder zwei Wiederholungen) gezeigt in normalem Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis.
Level 3 (Intermediate)	Abfolgen komplexer Fußarbeit in gemäßigt schnellen Tempo. Komplexe Arm oder Beinarbeit gezeigt in in einem mäßig schnellen Tempo. Einfache Fußarbeit in einem sehr schnellen Tempo oder in einem mäßig schnellen Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis. Gleichzeitig gezeigte einfache Fuß- und Armarbeit in einem normalen Tempo.
Level 4 (Advanced)	Abfolgen komplexer Fuß-, Arm- oder Beinarbeit gezeigt in einem schnellen Tempo. Komplexe Arm- und gleichzeitige Beinarbeit in einem mäßigen Tempo. Gleichzeitig einfache Fuß- und Armarbeit in einem gemäßigten Tempo während einer Bewegung über die Fläche oder einer Bewegung im Kreis.
Level 5 (Masters)	Komplexe Fuß-, Arm- und Beinarbeit gleichzeitig in einem schnellen Tempo gezeigt während einer Bewegung über die Fläche. Fuß- und Armarbeit welche andere Elemente vom 2 Wheel, Level 4 oder höher enthalten

Level 6 <i>(Elite)</i>	Komplexe Fuß-, Arm- und Beinarbeit gleichzeitig in einem sehr schnellen Tempo gezeigt, während einer Bewegung über die Flächen, mit schweren Wraps oder Rope Releases gezeigt in einem sehr schnellen Tempo in Kombination mit Fußarbeit. Fuß/Armarbeitsequenzen während andere Level 5 Wheel Element gezeigt werden.
----------------------------------	---

Hinweis: Rückwärts springend oder gezeigte Seilrichtungswechsel während der gesprungenen Abfolgen sollten eine Aufwertung der Schwierigkeitswertung zur Folge haben.

Level der Schwierigkeiten für: **DOUBLE DUTCH**

Inversion and Displacement (Powerskills und Gymnastics und mehr): Skills müssen das Zentrum der Gravitation ändern oder den Körper umkehren, sie zeigen Stärke, Flexibilität und Agilität. Skills müssen im Seil und/oder unter Einbezug des Seils gezeigt werden um eine Schwierigkeitswertung zu bekommen.

BEISPIELE FÜR BEWEGUNGEN, DIE IN DIESER KATEGORIE ANGESEHEN WERDEN KÖNNEN:

*Sprünge	*Push-ups	*Crab jumps	*Leap frogs
*Mountain Climber	*Donkey kicks	*Springen in Splits	*unterstützte acrobatics
*akrobatische oder gymnastische Skill		*Skills die hocken oder überbeugen benötigen	

*Frog-style donkey kicks: diving from both feet into a handstand position (vs. kicking up one foot at a time as in a regular donkey kick)

*Eye of the needle: jumping while holding one leg fully extended over head

*Turntables: Rotation um mind. 90 Grad während der Push Up Position

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einfache Skills die das Zentrum der Gravitation anheben oder senken oder einfache akrobatische Skills die den Körper umkehren. BEISPIELE: Rolle vorwärts, Rad, Hockensprung, Hocke zur Side Straddle Position, Hocke zur Vorwärts Straddle Position
Level 2 (Elementary)	Einfache akrobatische Skill als Ein-oder Ausgang in das Seil benutzt, oder eine einfache kraftvolle Bewegung isoliert in den Seilen Seilsimple BEISPIELE: Radwende Eingang, Push-Up, Donkey Kick, Mountain Climbers, Crab Jump
Level 3 (Intermediate)	Eine einfache kraftvolle Bewegung gleichzeitig mit einem einfachen Schwingertrick. Eine einfache kraftvolle oder akrobatische Bewegung gezeigt beim Ein- oder Ausgang in eine weitere einfache kraftvolle oder akrobatische Bewegung. Ein Vorwärts Handstützüberschlag als Ein-oder Ausgang aus den Seilen. Ein einfacher akrobatischer Skill in den Seilen gezeigt BEISPIELE: A push-up gezeigt, während ein Schwinger durch die Seile schreitet. Eine Donkey Kick Landung in einer Split Position, ein Radwende in den Donkey Kick. Eine Radwende in den Seilen.
Level 4 (Advanced)	Kraftvolle oder akrobatische Skills die mehr Stärke, Agilität und/oder Flexibilität erfordern Eine Einfache kraftvolle Bewegungen beim Ein- oder Ausgang oder gleichzeitig mit anderen Elementen wie einem Multiple oder Schinger-Springer Wechsel oder Rope Manipulationen. BEISPIELE: frog-style donkey kicks (High Frog, Absprung von 2 Füßen), Push-Up Turntables, voll ausgedehnte Splits Jumps, freies Rad, Salto vorwärts, Salto rückwärts und/oder Handstützüberschlag rückwärts. Quadruple Under in einer push-up position gelandet, crab jumps während sich die Schwinger um den Springer drehen.
Level 5 (Masters)	Advanced-Level kraftvolle oder akrobatische Skills gleichzeitig mit anderen High.Level Elementen vorgetragen, wie Schwingerbeteiligungen, Multiples und/oder Schwinger-Springer Wechsel. BEISPIELE: Frog-style donkey kicks (High Frogs) mit Double Under, Crab Jumps während die Schwinger im Wheel springen, turners are jumping wheel, Push-Up Turntables während beide Schwinger durch die Seile springen, Salto vorwärts einen den Schwinger während eines Schwinger-Springer Wechsels.

Level der Schwierigkeiten für: **DOUBLE DUTCH**

Rope Manipulation: Skills während des Schwingens der Seile (Schwingerbeteiligungen)

- Alle Bewegungen der Schwinger außer "normales" Double Dutch oder "normale" Schwinger-Springer Wechsel
- "Pinwheel" – Schwinger schwingen das Seil in die selbe Richtung, abwechselnd Angesicht zu Angesicht oder Rücken zu Rücken ausgerichtet. Diese Bewegung ist der Vorläufer zum Chinese Wheel.
- "Weave" – zwei Schwinger halten jeweils ein Seil des Double Dutch (3. Schwinger hält beide Seile). In der leichtesten Form bewegt sich ein Schinger unter dem anderen geschwungenen Seil hindurch. Dann springt der andere Schwinger über das vorherige Seil, um wieder in zum normalen Schwingern zurückzukehren.
- "Helicopter" – ein Schwinger wirft einen Griff, der andere Schwinger dreht es rund herum, der erste Schwinger fängt den Griff wieder. Das andere Seil sollte sich währenddessen weiter drehen.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Ein Schinger ändert absichtlich seine Position während der Springer einfache Fußsprünge zeigt. Beide Schwinger laufen um den Springer. BEISPIELE: Ein Springer geht auf ein Knie, während der Springer Side Straddle ausführt.
Level 2 (Elementary)	Ein Schinger ändert absichtlich seine Position, Schwinger wechseln absichtlich den Rhythmus des Seilschwunges, Schwinger ein oder beide Seile weg vom Springer und gehen zurück zum normalen Rhythmus. Springer zeigen nur einfache Skills. BEISPIELE: Schwinger drehen sich um den Springer, während er Fußsprünge ausführt. Schwinger ziehen Seile über den Kopf des Springers für zwei Umdrehungen während der Springer hockt und geht zurück zum normalen Schwingen.
Level 3 (Intermediate)	Jede einfache Chinese Wheel–Grundbewegung, einfaches Pinwheel, einfaches Weave, Folgen bei denen ein Springer Bewegungen ausführt, die Rotationen, Bewegungen oder Sprünge über ein oder beide Seile während des Schwingens erfordern. Helicopter ohne Springer im Seil. BEISPIELE: ein Springer geht in den Split und zeigt anschließend eine Rolle rückwärts während das Seil schwingt. Schwinger schwingen "Pinwheel" und gehen dann ins Chinese Wheel.
Level 4 (Advanced)	Jede gezeigte Intermediate Level Seil Bewegung während der Springer Intermediate Level Skills zeigt, Folgen bei denen beide Springer Bewegungen ausführen, die Rotationen, Bewegungen oder Sprünge über ein oder beide Seile während des Schwingens erfordern.sequences; Helicopter mit jemandem springend im drehenden Seil. BEISPIELE: Schwinger springen abwechselnd durch das Seil während der Springer einen Donkey kick zeigt. Schwinger zeigen das Wheel Drehen um den Springer während der Springer den "eye-of-the-needle jump" macht.
Level 5 (Masters)	Folgen bei denen beide Schwinger komplexe Schwingerbewegungen zeigen während der Springer Advanced Level Skills springt. Folgen in denen alle drei oder vier Springer des Teams aktiv in die Seil Bewegungen eingebunden sind und die dabei kombiniert mit mindestens zwei andere Elemente (inversion/displacement, Raumbewegungen, Multiples, Tempowechsel) sind. Helicopter mit schwierig zu springenden Skills.

Level der Schwierigkeiten für: **DOUBLE DUTCH**

Raum Bewegungen: Jede Bewegung die zur Folge hat, dass ein Springer ein Schwinger wird und ein Schwinger ein Springer (auch bekannt als Schwinger-Springer Wechsel)

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Langsame Wechsel: Springer verlässt das Seil, nimmt das Seil von einem Schwinger, Schwinger geht nach ein paar Seilschlägen in das Seil.
Level 2 (Elementary)	Schnelle Wechsel: der Ausgang, die Griffübergabe und der Eingang werden in einer flüssigen Bewegung gezeigt
Level 3 (Intermediate)	<p>Mehrfache schnelle Wechsel Multiple zwischen einem Schinger und einem Springer nacheinander, schnelle Wechsel mit einfache akrobatischen Eingängen; schnelle Wechsel mit einem einfachen Schwingertrick ausgeführt..</p> <p>BEISPIELE: Ein Springer geht heraus, nimmt das Seil und der Schwinger geht unmittelbar mit einer Radwende (Rondat) in die Seile. Springer verlässt das Seil, nimmt ein Seil vom Schwinger, beide Schwinger zeigen ein "Weave" vor dem hineingehen des anderen Schwingers in die Seile.</p>
Level 4 (Advanced)	<p>Schnelle Wechsel gezeigt mit einem schwierigerem akrobatischem oder kraftvollen Skill Eingang, Wechsel gezeigt mitten in einer komplexen Schwingertrick Abfolge, mehrfache schnelle Wechsel welche alle Mitglieder des Teams gleichzeitig einbinden.</p> <p>BEISPIELE: Springer verlässt das Seil und nimmt den Griff, der Schwinger geht unmittelbar mit einem Bocksprung über den vorherigen Springer in das Seil. Alle Mitglieder des Teams sind in eine Wheelfolge eingebunden, bei der Schwinger und Springer die Plätze wechseln. Springer verlässt und der gegenüberstehende Schwinger springt durch das Seil während der Springer das Seil des näheren Schwingers nimmt, der nächste Springer betritt das Seil mit einem Donkey-Kick.</p>
Level 5 (Masters)	<p>Abfolge enthält schnelle Wechsel während beide Schwinger komplexe Seilbewegungen ausführen und Springer bei Ein- und Ausgänge "advanced"(fortgeschrittene) akrobatische oder kraftvolle Skills durchführen; Wechsel welche inmitten schwerer, komplexer Folgen sind, welche viele andere Element (inversion/displacement, Raumbewegungen, Multiples, Tempowechsel) beinhalten.</p> <p>BEISPIELE: Springer und ein Schwinger zeigen einen schnellen Wechsel mit einem Bocksprung Eingang unmittelbar in einen schnellen Wechsel mit dem anderen Schwinger inklusive einem gestützten freies Rad Eingang. Alle Mitglieder des Teams sind eingezogen in Wheel Bewegungsrotationen und Platzwechsel während Übergaben des Seils und einschließlich Multiples und Heliokopterbewegungen in der Abfolge gezeigt werden</p>

Level der Schwierigkeiten für: **DOUBLE DUTCH**

Fußarbeit und Tempowechsel: gemeinsame schnelle Fußsprünge (Team speed footwork). Das ist **kein** vorgeschriebenes Element für Single Rope aber es ist ein Element welches häufig benutzt wird und sollte daher mit Schwierigkeitsbewertung belohnt werden.

- Einfache Fußarbeit: Füße wiederholen die gleiche Abfolge von Bewegungen erforderlich sind nur zwei unterschiedliche Fußpositionen (z.Bsp. Side Straddles, Füße gehen auseinander, dann zusammen, auseinander, dann zusammen).
- Komplexe Fußarbeit: Füße zeigen eine Folge von Bewegungen, wobei mehrere verschiedene Fußpositionen erforderlich sind, Wechsel der Richtung und Takt- und Rhythmenwechsel.
- Dynamische Interaktionen jederzeit interagieren 2 Springer miteinander in den Seilen so wie Disco oder Swing Tanzbewegungen.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Einfache Fußarbeit nur der Springer in normalem Tempo oder etwas schneller. BEISPIELE: Springer springen Side Straddle und "Einfußsprünge" (one-foot jumps)
Level 2 (Elementary)	Einfache Fußarbeit von Springern und Schwingern in einem normalen Tempo ausgeführt. BEISPIELE: Schwinger und Springer zeigen synchronisierte Folgen von Side Straddle , Forward Straddle (skiers) und Einfußsprüngen (one-foot jumps).
Level 3 (Intermediate)	Elementary level Folgen werden von Springern und Schwingern gezeigt während eine Bewegung oder Rotation ausgeführt wird, Einfache Fußarbeitsfolgen der Schwinger und Springer in normalem Tempo oder etwas schneller. Einfache Fußarbeit in einfachem Tempo während die Springer dynamische Interaktionen zeigen. BEISPIELE: Folgen wie in elementary beschrieben ausgeführt während der Rotation in einem Kreis oder ausführt in einem erheblich schnellerem Tempo als normal.
Level 4 (Advanced)	Folgen komplexer Fußarbeit (beinhaltet viele unterschiedliche Bewegungen) die Schwinger und Springer in einem schnellen Tempo zeigen. Abfolgen einfacher Fußarbeit von Schwingern und Springern in einem schnellen Tempo während Bewegungen und Rotationen. Einfache Fußarbeit in schnellem Tempo gezeigt von Schwingern und Springern während die Springer dynamische Interaktionen zeigen.
Level 5 (Masters)	Lange und variantenreiche Abfolgen beinhalten komplexe Fußarbeit von Schwingern und Springern in einem sehr schnellen Tempo, während die Springer dynamisch interaktiv sind oder die langen und variantenreichen Abfolgen beinhalten andere Elemente wie Rope Manipulations, Multiples, Raumbewegungen. BEISPIELE: Springer und Schwinger zeigen komplexe Fußarbeit während die Schwinger um den Springer rotieren und die Springer und Schwinger schnelle Wechsel im Rhythmus der Fußarbeitabfolge zeigen.

Level der Schwierigkeiten für: **DOUBLE DUTCH**

Multiples: Skills bei denen ein Seil beim Sprung mehr als ein Mal geschwungen wird oder das Seil unter den Füßen läuft.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Double Under während der Springer den Basicrhythmus beibehält.
Level 2 (Elementary)	Double Under während die Springer einfache Sprünge zeigen (tuck jumps, full twist jump, Straddle Sprung), Double Unders gezeigt während sich die Springer bewegen, drehen oder die Position wechseln.
Level 3 (Intermediate)	Double Under gezeigt in einem moderaten Tempo, während die Schwinger eins oder beide Seile abwechselnd über die Köpfe der Springer, dann unter die Füße der Springer ziehen (bekannt als "up the latter"). Einzelne Triple Under oder Quads. Double Under mit einer Abfolge von schweren gymnastischen Sprüngen.
Level 4 (Advanced)	<p>Multiple Under Abfolgen von Triple Under oder Quads die "up the ladder moves" beinhalten, Triples Under oder Quads mit schweren gymnastischen Sprüngen, Multiples mit Rope Manipulations mit Takt und Rhythmuswechseln, oder "up the ladder" Abfolgen in einem sehr schnellen Tempo.</p> <p>BEISPIELE: "Up the ladder" Abfolgen mit Quads. Springer zeigen vier unterschiedliche hochwertige Sprünge mit Quads.</p>
Level 5 (Masters)	<p>Abfolgen welche "Advanced" Level Multiples (oben beschrieben) beinhalten und dabei verbunden mit vielen anderen Elementen sind (kraftvolle und akrobatische Skill, komplexe Seilmanöver, speed dynamics oder Raumbewegungen).</p> <p>BEISPIELE: "Up the ladders" mit Quads und hochwertigen gymnastischen Sprüngen in einer schnellen "up the ladder" Abfolge welche Variationen von Rope Manipulation zeigen und das während sich das Double Dutch in einem Kreis um die Springer dreht .</p>

Levels of Difficulty

Group Team show

For determining the level of difficulty performed in Group Team Show routines.

Level der Schwierigkeiten für: Single Rope Synchronized Routine

Single Rope Group Routine: *Routine performed by the group using individual single ropes involving at least four group members.*

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	Simple footwork and armwork skills performed by some members of the group, with no formation or rhythm changes.
Level Two (Elementary)	Simple footwork and armwork skills performed by all members of the group, with a few simple formation or rhythm changes. Or, more complex jumping skills performed by part of the group, including formation and rhythm changes.
Level Three (Intermediate)	Complex footwork and armwork skills, with legwork skills incorporated are performed by the entire group, with complex formation and rhythm changes.
Level Four (Advanced)	The entire group performs sequences with complex footwork, armwork, legwork, multiple unders, and inversion/displacement moves, incorporating rhythm and formation changes. During the formation changes, challenging skills are not performed.
Level Five (Masters)	The entire group performs sequences with complex footwork, armwork, legwork, multiple unders, and inversion/displacement moves, incorporating complicated rhythm and formation changes. Challenging skills are performed during the formation changes.

Level der Schwierigkeiten für: **Chinese Wheel**

Chinese Wheel: *At least two jumpers turn and jump at least two ropes at alternating beats, with the ropes turning in the same direction (as opposed to double dutch-style). This element can be performed with any number of people and any length of rope.*

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 <i>(Basic)</i>	Simple two-person wheel skills performed by a few members of the group. The skills are not physically nor choreographically challenging.
Level Two <i>(Elementary)</i>	Simple two-person wheel skills performed by all members of the group. The skills are not physically nor choreographically challenging. Or, more complicated two-person wheel skills performed by a few members of the group (crosses, turns, switches).
Level Three <i>(Intermediate)</i>	More complicated two-person wheel skills, basic three-person or four-person wheel, or basic giant wheel performed by the entire group.
Level Four <i>(Advanced)</i>	Very complex and challenging two-person wheel, more complicated three or four wheel, or giant wheel with basic switches performed by the entire group, or basic wheels including more than four people. Skills and sequences are both physically and choreographically challenging.
Level Five <i>(Masters)</i>	Complicated and challenging three and four wheel or giant wheel skills, performed by the entire group. Wheels including more than four people that include skills and movements.

Level der Schwierigkeiten für: Long Rope

Long Rope: *Routines involving ropes at least 20 feet long being turned and jumped in any fashion. Some Beispiele include (but are not limited to): the triangle, the umbrella, the rainbow, and the giant wheel.*

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	One long rope with a turner at each end, one jumper in the middle performing basic tricks (footwork, hot-peppers, rapid fire, rope in a rope).
Level Two (Elementary)	Multiple ropes, turners, and jumpers working together physically and/or choreographically to complete a long rope sequence. The sequence only includes part of the group, and/or is not physically or choreographically challenging (basic egg beater, triangle, tic-tac-toe).
Level Three (Intermediate)	Multiple ropes, turners, and jumpers working together physically and choreographically to complete a long rope sequence. The sequence includes the entire group, and is more physically or choreographically challenging (egg beater, triangle, or tic-tac-toe performed with jumper tricks. Or, basic giant wheel, Texas star, eyeballs, rainbow).
Level Four (Advanced)	Multiple ropes, turners, and jumpers working together physically and choreographically to complete a long rope sequence. The sequence includes the entire group, and is physically and choreographically challenging (giant wheel, Texas star, eyeballs w/ jumper or turner skills, rainbow using many ropes, umbrella using many jumpers).
Level Five (Masters)	Multiple ropes, turners, and jumpers working together physically and choreographically to complete a long rope sequence that includes the entire group. The sequence is very physically and choreographically challenging and involves many different forms of movement and jumping skills.

Level der Schwierigkeiten für: Traveler

Traveler: Routines involving one or more jumpers “catching” other jumpers with a rope or ropes.

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level 1 (Basic)	One traveler who jumps down a single line of jumpers using a double bounce, possibly stopping at each jumper to perform a trick or two, leaving the other jumpers waiting for their turn.
Level Two (Elementary)	One traveler jumps others using a double bounce, in a simple formation other than a straight line (i.e. weave, double up). Or, pairs of jumpers travel or scoop each other in simple ways.
Level Three (Intermediate)	One or more travelers catch others using a sequence that requires the traveler to manipulate his/her rope or body position (i.e. complex weave, combinations of scoops, multiple jumpers, single bounce - aka fast time traveler). All members of the group are involved.
Level Four (Advanced)	Multiple travelers catch others using physically and choreographically challenging sequences, that also include rhythm, speed, and formation changes (wheel, machine gun, fast-time combo scoops).
Level Five (Masters)	All members of the team participate as travelers and jumpers using sequences that are very physically and choreographically challenging, requiring rope manipulations, and speed, rhythm, and formation changes.

Level der Schwierigkeiten für: **Double Dutch (Group Show Only)**

Double Dutch: *Routines involving jumpers performing skills within two ropes, which are being turned in opposite directions at an alternating beat.*

LEVEL	BESCHREIBUNG
Level One <i>(Basic)</i>	Only a few members of the group are involved at one time. Simple skills are performed with no changes in speed or formation.
Level Two <i>(Elementary)</i>	Most team members are involved, but are not physically or choreographically interconnected. Simple skills are performed with movement or formation change, or slightly more challenging skills are performed.
Level Three <i>(Intermediate)</i>	Every member of the group is involved in a physically or choreographically interconnected way. Simple skills are used from more than one element of double dutch freestyle jumping. There may be simple movement or formation changes.
Level Four <i>(Advanced)</i>	Every member of the group is involved in a physically or choreographically interconnected way. More challenging moves are used from more than one element of double dutch freestyle jumping. There are some beat, rhythm, movement, or formation changes.
Level Five <i>(Masters)</i>	Every member of the group is physically and choreographically involved in every aspect of the sequence. The sequence requires dynamic interaction, speed and rhythm changes, movement and changes of formation, and challenging skills from each element of double dutch freestyle jumping (fast footwork, rope manipulation, inversion/displacement, multiples, and turner-jumper exchanges).