WETTKAMPFORDNUNG

Gültig ab 01.04.2022

1 Allgemeines

Diese Wettkampfordnung gilt für alle Meisterschaften und Wettkämpfe, die durch Vereine des Sportakrobatikverbandes Rheinland-Pfalz ausgetragen werden. Die Wettkampfordnung bezieht sich ausschließlich auf KFL-RLP und die Podest-Disziplinen, soweit diese nicht durch die Bestimmungen des DSAB in ihrer jeweils aktuellen Fassung geregelt sind. Zusätzlich gelten die in Abschnitt 2 genannten Einschränkungen der Startberechtigung.

1.1 Startberechtigung

Teilnahmeberechtigt an Meisterschaften und Wettkämpfen sind alle Sportler, die ordnungsgemäß Mitglieder von Vereinen oder Sportabteilungen sind, deren Landesfachverbände dem DSAB angehören.

Über die Startberechtigung von Startern aus Rheinland-Pfalz bei Deutschen Mannschaftsmeisterschaften entscheidet der Landestrainer. Bei Deutschen Meisterschaften, die als Einzelwettkampf ausgetragen werden, muss der Landestrainer gehört werden.

2 Wettkampfklassen und Disziplinen

Ein Wechsel zwischen den einzelnen Klassen - Vollklasse, KFL und Wettkampfklasse - ist nur nach den dort beschriebenen Regeln zulässig. Dies gilt auch für die regionale Klasse KFL-RLP.

Alle Altersangaben beziehen sich immer auf das im Wettkampfjahr erreichte Alter.

Die Startberechtigung kann auf begründeten Antrag abweichend erteilt werden. Ein Antrag ist in schriftlicher Form an den Sportakrobatikverband Rheinland-Pfalz zu richten. Das Präsidium entscheidet über die weitere Startberechtigung.

In Rheinland-Pfalz werden folgende Wettkampfklassen und -disziplinen unterschieden:

2.1 Vollklasse

Die Vollklasse wird mit all ihren Disziplinen und Regelungen analog zur Wettkampfordnung des DSAB bzw. der FIG übernommen.

2.2 KFL 1, KFL 2, KFL 3

Die Disziplinen und Regeln des Konzepts zur Förderung des Leistungssportnachwuchses werden vollständig auch in Rheinland-Pfalz übernommen.

2.3 KFL-Nachwuchs

Zusätzlich zu den nationalen KFL-Klassen wird in Rheinland-Pfalz die Klasse KFL-Nachwuchs für die folgenden Disziplinen angeboten:

- Damenpaar (W2)
- Herrenpaar (M2)
- Mixed Paare (MX)
- Damengruppen (W3)

Startberechtigt sind alle Sportler in einem Alter von 5 bis einschließlich 10 Jahre.

2.4 Wettkampfklasse

Die Disziplinen und Regeln der Wettkampfklasse werden vollständig übernommen.

Zusätzlich ergänzen wir diese Disziplinen in Rheinland-Pfalz mit

- Podest weiblich (PW) in WKK 1.1, WKK 1.2 und WKK 2
- Podest männlich (PM) in WKK 1.1, WKK 1.2 und WKK 2

3 Regeln für die Zusammenstellung der Wettkampfübungen

3.1 KFL-Rheinland-Pfalz

Die Regeln für KFL-RLP entsprechen vollständig allen Regelungen des Konzepts zur Förderung des Leistungssportnachwuchses.

Die Elemente sind Anhang 4 zu entnehmen.

3.2 Podest

Podestübungen werden nach den Regeln des Sportakrobatikverbandes Rheinland-Pfalz zusammengestellt, welche an das ehemalige Regelwerk Podest des DSAB und des SVR angelehnt sind.

Statische Elemente

- Statische Elemente sind alle auf den Stützen/Brett gehaltene statische Positionen und die Motion von einer Position zu einer anderen Position mit Wert.
- Als „1 Element“ zählt ein einzelnes Element mit 3“ Halt oder eine Motion plus das anschließende Element mit 3“ Halt (nur möglich ab WKK 1.2).
- Für eine Motion von einer Position zu einer anderen Position wird ein Schwierigkeitswert nur erteilt, wenn die Endposition des zu erreichenden Elements einen Schwierigkeitswert erhält (nur möglich ab WKK 1.2).

Dynamische Elemente

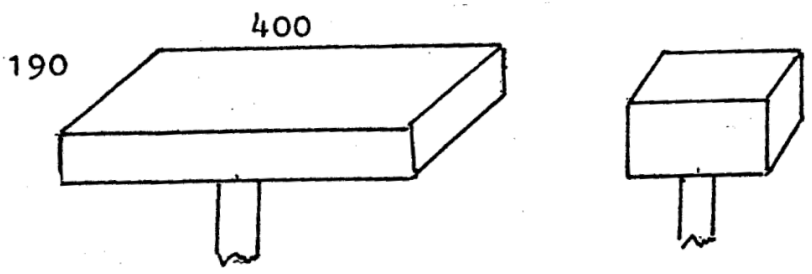
- Dynamische Elemente sind:
    - alle auf einer Stütze/Brett geturnten Einzel-Positionen mit einer Drehung von 360° um die Körperlängsachse (Drehelement).
    - Abgänge/Absprünge von den Stützen/Brett auf das Podest und vom Podest auf den Boden.
    - eine Motion während einer Drehung von 360° um die Körperlängsachse (nur möglich ab WKK 1.2)
- Als ein „1 Element“ zählt:
    - Einzelnes Drehelement
    - Abgang/ Absprung
    - Motion + Drehelement (nur möglich ab WKK 1.2)
    - Dreh-Motion + Drehelement (nur möglich ab WKK 1.2).
- Ein Schwierigkeitswert für eine Motion mit einer 360° Drehung wird nur erteilt, wenn die Endposition des zu erreichenden Elements einen Schwierigkeitswert erhält.
- Bei einer Motion während einer 360° Drehung werden die Schwierigkeitspunkte verdoppelt (Tabellen 1 – 5).
- Die Motion ist so auszuführen, dass die Bewegung auf die gesamte Drehung von 360° verteilt ist.

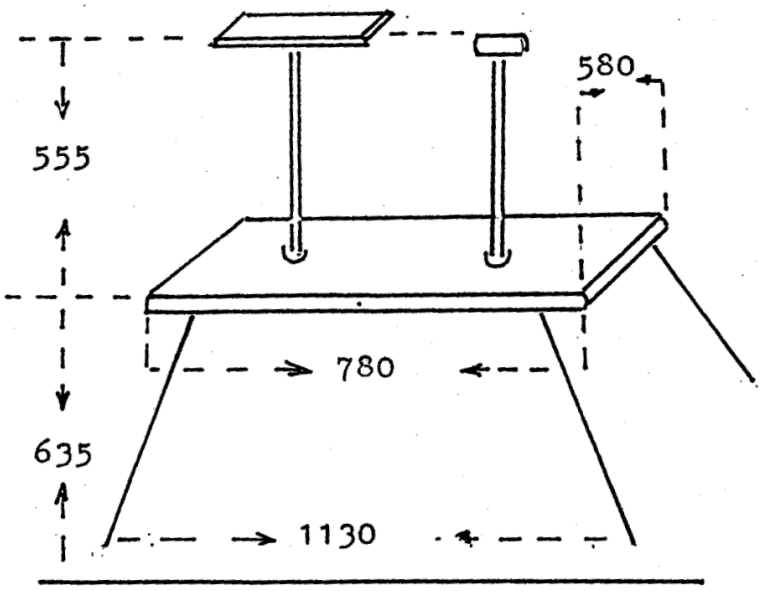
- Bei der Ausführung des Drehelementes von weniger als 90° wird der Schwierigkeitswert gestrichen und das Element zählt nicht zu den speziellen Anforderungen
- Bei der Ausführung eines Drehelements von weniger als 360° bis 90° zählt die Schwierigkeit und es werden Abzüge nach der Tabelle Drehfehler bei der Ausführung vorgenommen (Anhang 3 Drehfehler).
- Drehfehler werden vom DJ (Schwierigkeitskampfrichter) abgezogen.
- Abgänge und Absprünge sind im Anhang 1 dargestellt und bewertet.

Individuelle Elemente

Die Anforderungen der individuellen Elemente sind bei den jeweiligen Leistungsklassen formuliert.

Technische Parameter





Scharfe Kanten sind nicht zulässig!

Struktur der Übung

In allen Leistungsklassen turnen die Sportler eine kombinierte Übung mit einer maximalen Länge von 2.30min, welche statische, dynamische und individuelle Elemente enthält. Alle Regelungen der Wett-

kampfklasse bzw. des DSAB und der FIG werden übernommen, sofern hier nichts anderes geschrieben steht.

3.2.1 WKK 1.1

Individuelle Elemente sind dem "Wettkampfprogramm Wettkampfklasse" des DSAB zu entnehmen. Sie dürfen einen Wert von jeweils 3 Value nicht überschreiten.

Die Schwierigkeit berechnet sich aus der Summe der Value geteilt durch 100.

Für die Podeststarter in WKK 1.1 wird der Podestkatalog aus der ehemaligen D-Klasse übernommen (siehe Anhang 2).

Grundanforderung:

- 3 Elemente Balance (ohne Drehung)
- 3 Elemente Dynamik (mit Drehung mindestens 360° bzw. Absprung)
- 4 Elemente individuell (je zwei Elemente aus den zwei verschiedenen Kategorien)

Diese 10 Elemente ergeben die maximal zu erreichende Schwierigkeit.

Die Schwierigkeit berechnet sich aus der Summe der Value geteilt durch 100.

Spezielle Anforderung:

- Zwischen den akrobatischen Elementen muss das Podest mindestens 2-mal verlassen werden.
- Absprünge zählen als Dynamikelemente. Es wird nur 1 Absprung vom Podest in der Grundanforderung und für die Schwierigkeit gewertet.

3.2.2 WKK 1.2

Individuelle Elemente sind dem "Wettkampfprogramm Wettkampfklasse" des DSAB zu entnehmen, die Podestelemente dem Podestkatalog im Anhang 1 (ehemaliger Katalog des DAB) zu entnehmen. Die Übung darf eine **maximale Startvalue von 50** nicht überschreiten.

Die Schwierigkeit berechnet sich aus der Summe der Value geteilt durch 100.

Grundanforderung:

- Mind. 3 Elemente Balance aus verschiedenen Kategorien (ohne Drehung)
- Mind. 3 Elemente Dynamik aus verschiedenen Kategorien (mit Drehung mindestens 360°)
- 3 individuelle Elemente, davon mind. 1 Element individuell der Kategorie 1 und mind. 1 Element individuell der Kategorie 2

Spezielle Anforderung:

- Zwischen den akrobatischen Elementen muss das Podest mindestens 2-mal verlassen werden.
- Es wird nur 1 Absprung vom Podest auf den Boden in der Schwierigkeit gewertet, dieses Element zählt nicht zu den speziellen Anforderungen. Absprünge von den Stützen sind nicht erlaubt (Verboten = Abzug von 1,0).
- Maximal 8 Podestelemente und maximal 3 individuelle Elemente sind für die Schwierigkeit erlaubt.
- Ein Handstand ist nicht Pflicht.
- Flick Flack und Salto sind nicht Pflicht.
- Elemente ohne Drehung (Balance-Elemente) können als Dynamik-Elemente (mit einer 360°-Drehung) wiederholt werden.

3.2.3 WKK 2

Individuelle Elemente sind den "Tables of Difficulty" der FIG zu entnehmen, die Podestelemente dem Podestkatalog im Anhang 1 (ehemaliger Katalog des DSAB).

Die Schwierigkeit berechnet sich aus der Summe der Value geteilt durch 100.

Grundanforderung:

- Mind. 3 Elemente Balance aus verschiedenen Kategorien (ohne Drehung)
- Mind. 3 Elemente Dynamik aus verschiedenen Kategorien (mit Drehung mindestens 360°)
- 3 individuelle Elemente, davon mind. 1 Element individuell der Kategorie 1 und mind. 1 Element individuell der Kategorie 2

Spezielle Anforderung:

- Zwischen den akrobatischen Elementen muss das Podest mindestens 2-mal verlassen werden.
- Es wird nur 1 Absprung vom Podest auf den Boden in der Schwierigkeit gewertet, dieses Element zählt nicht zu den speziellen Anforderungen. Absprünge von den Stützen sind nicht erlaubt (Verboten = 1,0 Abzug)

- Maximal 8 Podestelemente und maximal 3 individuelle Elemente sind für die Schwierigkeit erlaubt.
- Ein Handstand ist nicht Pflicht.
- Flick Flack und Salto sind nicht Pflicht.
- Elemente ohne Drehung (Balance-Elemente) können als Dynamik-Elemente (mit einer 360°-Drehung) wiederholt werden.

4 Bewertung der Übungen

Die Bewertung erfolgt in allen Klassen und Disziplinen nach dem gültigen Code of Points, den Age-Group-Bestimmungen der FIG, sowie der aktuellen WKO des DSAB.

- Schwierigkeitsnote: Summe der Value geteilt durch 100
- + Techniknote: gem. CoP (wird doppelt gewertet)
- + Artistiknote: gem. CoP
- - Abzüge durch DJ und CJP

5 Rheinland-Pfalz-Meisterschaften

5.1 Disziplinen

Der Titel bei den Rheinland-Pfalz-Meisterschaften wird in allen Disziplinen der Wettkampfklasse und des KFL (außer KFL-Nachwuchs) für die kombinierte Übung vergeben. In der Vollklasse (Schüler, Jugend, Junioren 1, Junioren 2 und Meisterklasse) wird je ein Titel für die Balance- und die Dynamik-Übung vergeben.

Der Titel „Rheinland-Pfalz-Meister“ kann nur von Sportlern aus Vereinen des SVR getragen werden. Gewinnen Sportler aus Vereinen anderer Landesverbände eine Disziplin, tragen diese den Titel „Sieger der Rheinland-Pfalz-Meisterschaften“.

Doppelstarts sind – außer in den männlichen Disziplinen (M2, M3, M4 und MX) – nicht möglich.

5.2 Punktelimit

Ein Punktelimit für den Meistertitel bzw. Platz 1 wird nur für Alleinstarter gesetzt. Das Punktelimit wird auf 22,500 Punkte festgelegt.

5.3 Startgeld

Das Startgeld beträgt 15,00 € pro Start und Person.

Bei Absagen von verbindlichen Meldungen

- ist nach Vorlage eines ärztlichen Attests kein Startgeld zu zahlen
- andernfalls sind 50% des Startgeldes zu zahlen

5.4 Kampfrichter

Der Kampfrichtereinsatz wird durch den Kampfrichter-Obmann des SVR geregelt. Der ausrichtende Verein leitet die Kampfrichter-Meldungen an den Kampfrichter-Obmann weiter.

5.5 Siegerehrung

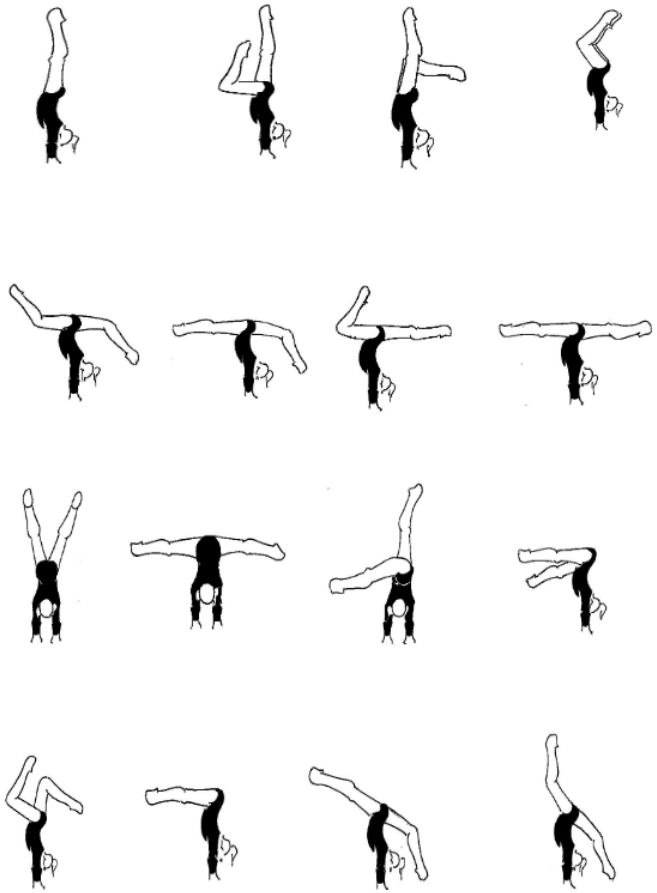
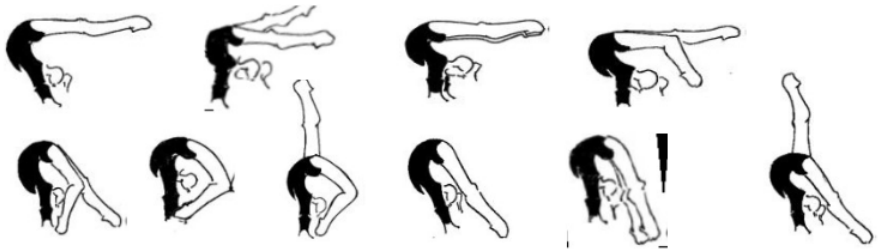
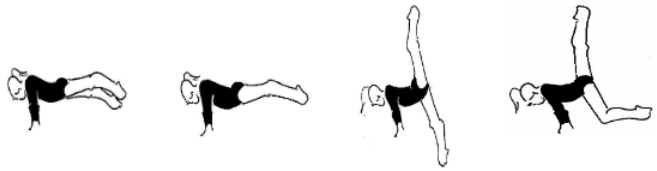
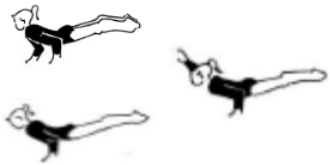
Zur Siegerehrung haben sich die Sportler in ihren Vereinsanzügen zu präsentieren.
Das Versäumnis der Siegerehrung kann gem. Code of Points zum Verlust der Medaille und zur Neuberechnung der Rangfolge führen.

Inkrafttreten

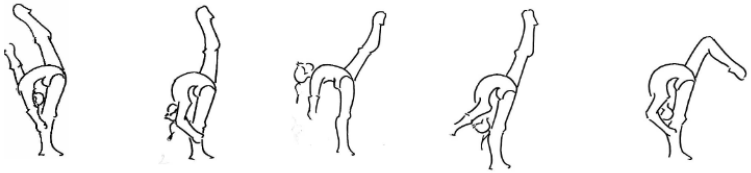
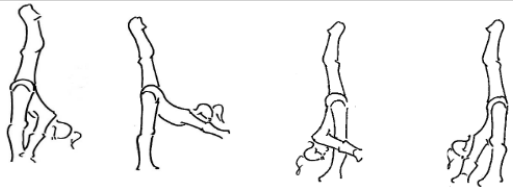
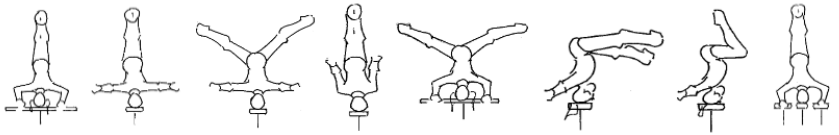
Diese Wettkampfordnung wurde am 01.04.2022 durch den Sportakrobatikverband Rheinland-Pfalz beschlossen und tritt am 01.04.2022 in Kraft.

Anhang 1 – Podest WKK 1.2 und 2

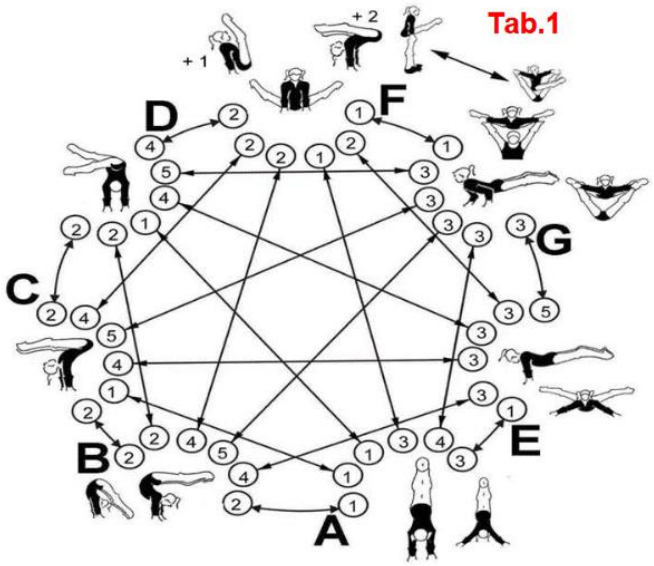
1.1 Handstände

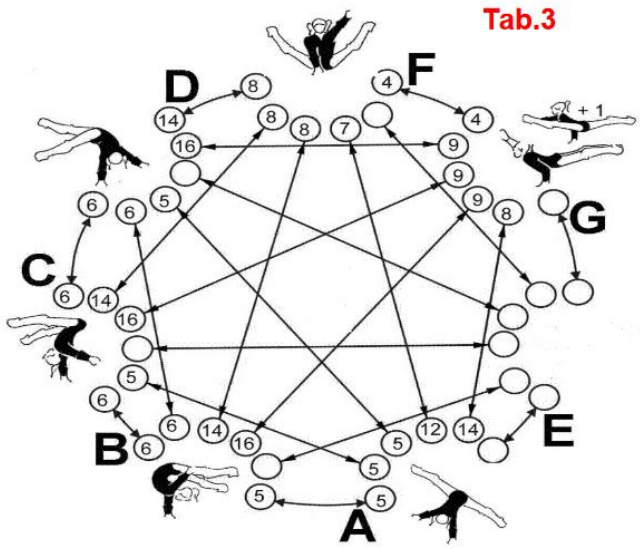
A		B			
		C			
		D			
		E			
		F		G	

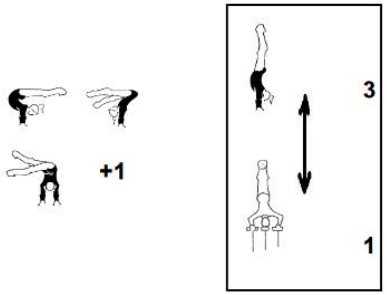
1.2 Stände

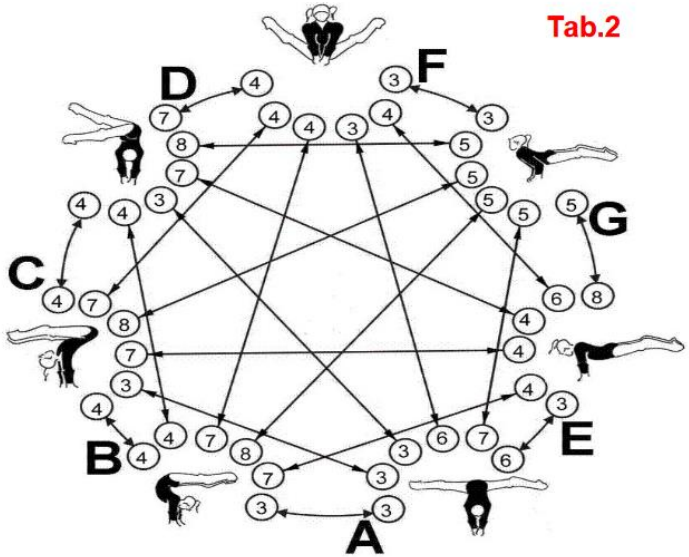
H		**L**	
I		**M**	
		N	
J		**O**	
		P	
K		**Q**	

1.3 Motion Kat. A - G



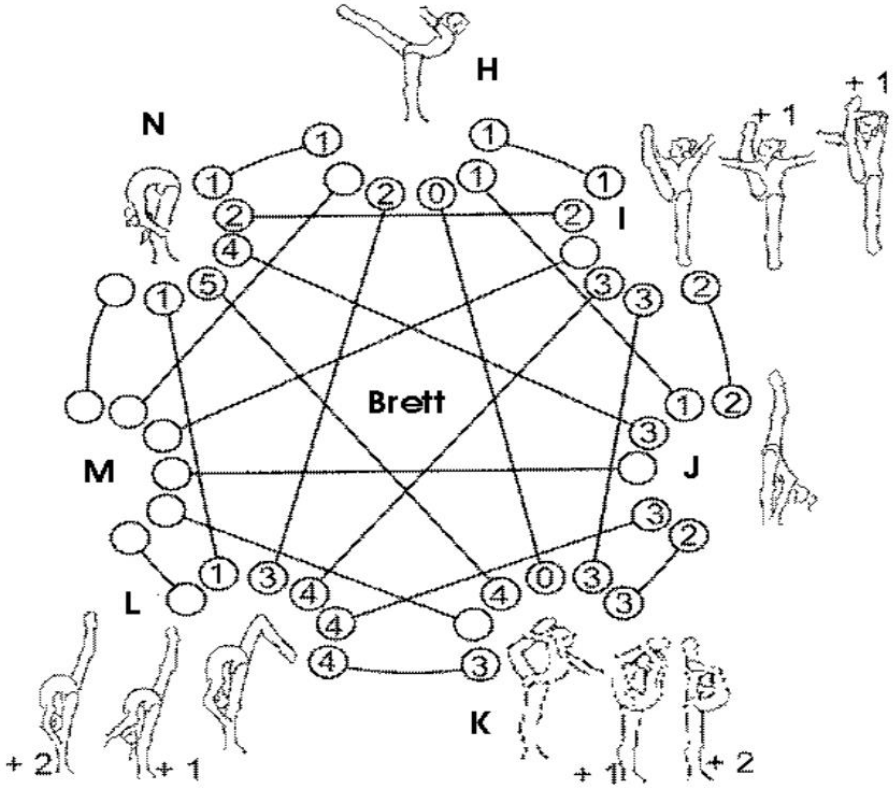




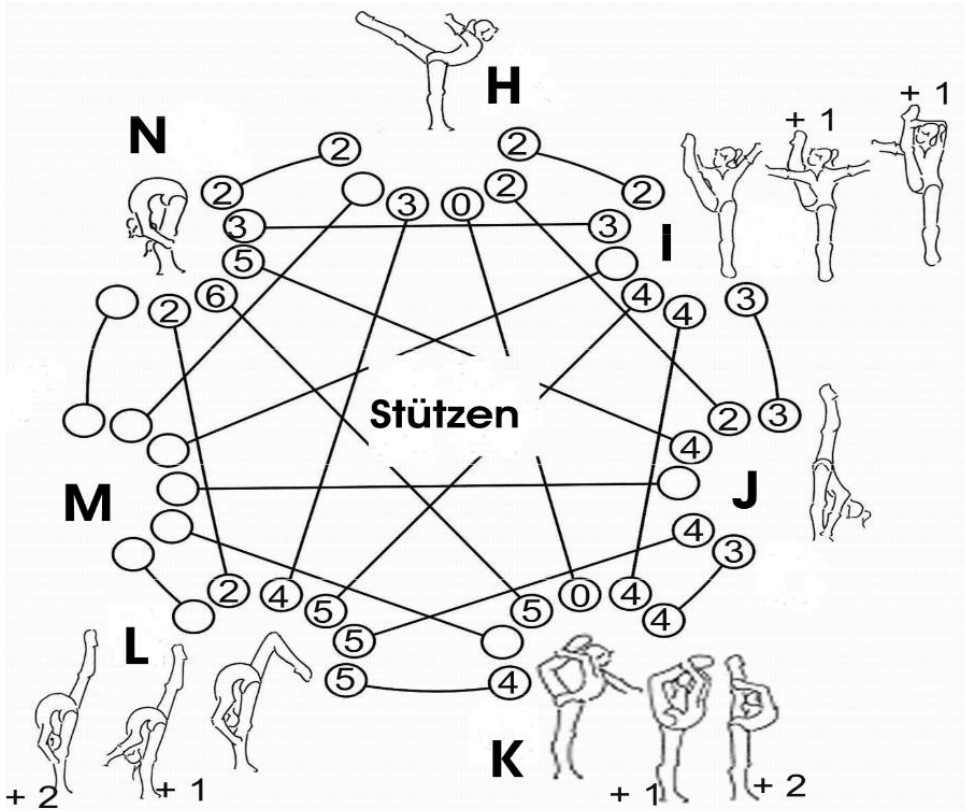


1.3 Motion H - N

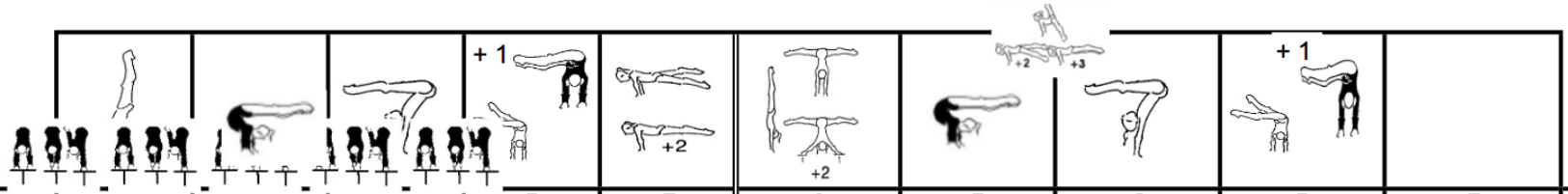
Tab.4



Tab.5

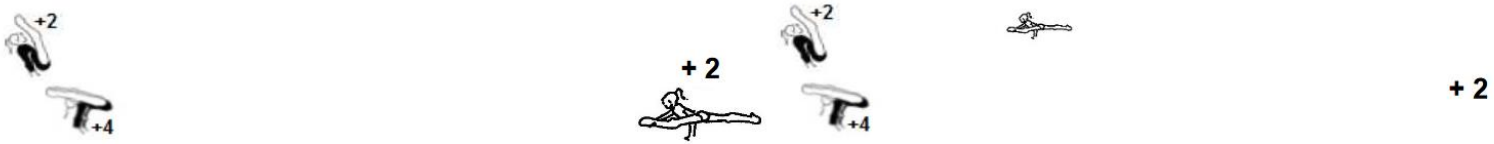


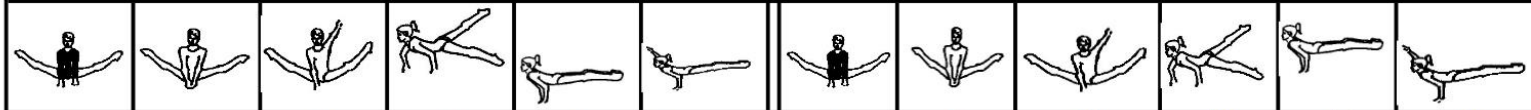
1.4 Elementekatalog



		A			B			C			D			E			A			B			C			D			E			
	Start																															Start
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	19	20	21	24	25	26	29	30	31	34	35	36	39		
1	Brett	3	5	7	5	7	9	5	7	9	5	7	9	5	7		4	7	10	6	9	12	6	9	12	6	9	12	5	8	Stützen	3
2	Drehung 360°	8	13	18	13	18	23	13	18	23	13	18	23	13	18			18	25		23	30		23	30		23	30		20	Drehung 360°	4

1.4 Elementekatalog

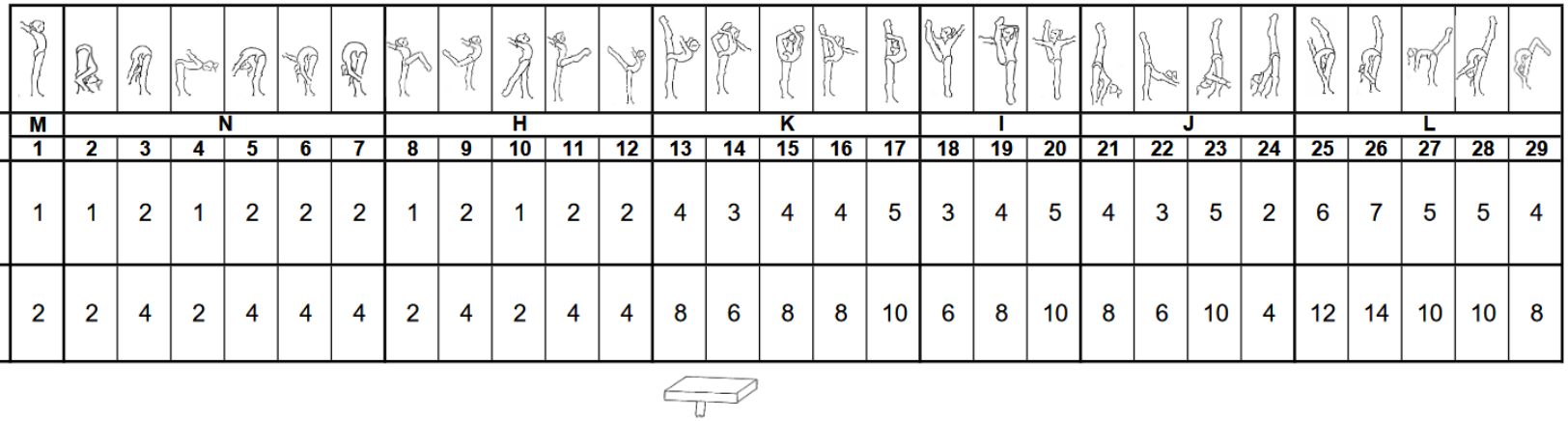


		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M		
	Start													Start	
		1	2	3	4	5	6	7	9	11	12	14	16		
5	Brett	1	2	3	1	2	4	1	3	6	1	3	5	Stützen	7
6	Drehung 360°	2	4	6	2	4	8		6	12		6	10	Drehung 360°	8

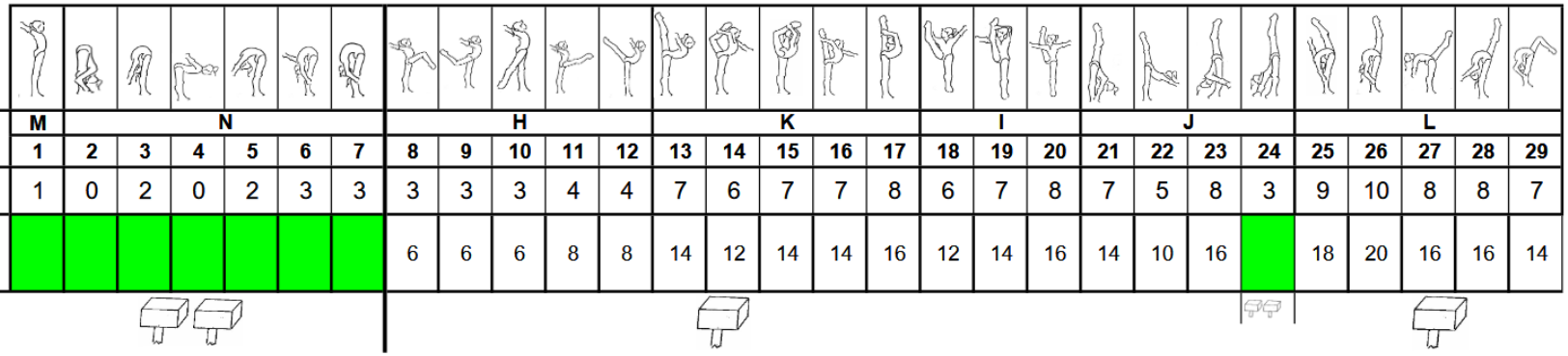
Ausführung nur mit geschlossenen Beinen

Ausführung nur mit geschlossenen Beinen

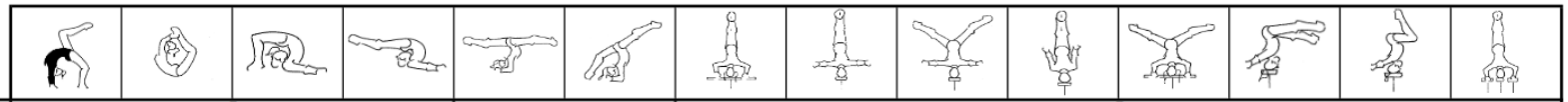
1.4 Elementekatalog



		M	N						H					K					I			J				L				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
9	Brett	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	4	5	3	4	5	4	3	5	2	6	7	5	5	4
10	Drehung 360°	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	8	6	8	8	10	6	8	10	8	6	10	4	12	14	10	10	8

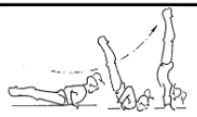
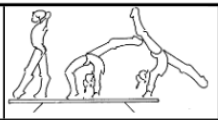
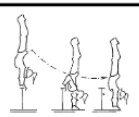
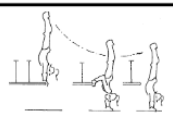
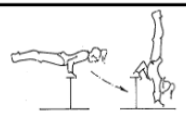


		M	N						H					K					I			J				L				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
11	Stützen	1	0	2	0	2	3	3	3	3	3	4	4	7	6	7	7	8	6	7	8	7	5	8	3	9	10	8	8	7
12	Drehung 360°								6	6	6	8	8	14	12	14	14	16	12	14	16	14	10	16		18	20	16	16	14



		O				P		Q							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
13		2	5	4	4	1	1	2	9	8	10	1	8	7	1
14	Drehung 360°	4	10	8	8	2	2	4	18	16	20	2	16	14	

1.5 Abgänge

							
		R	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**
15	**Value**	6	2	2	2	3	2

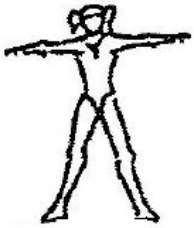
1.6 Absprünge

						180	360	540	720
		A	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
16		3							
17	back		4	5	6	8	10	12	16
18	twist		6	7	8				
19	front		5	6	7	9	11	13	17

Anhang 2 – Podest WKK 1.1

2.1 Elementekatalog – 2 Stützen oder Brett, statisch und/oder dynamisch

	Nr. 169	1 V

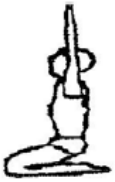


	Nr. 170	1 V

	Nr. 171	1 V

	Nr. 172	1 V

	Nr. 173	1 V



	Nr. 174	1 V

	Nr. 175	1 V

	Nr. 176	1 V

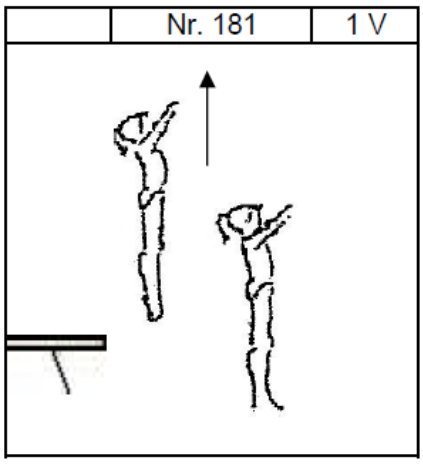
	Nr. 177	1 V

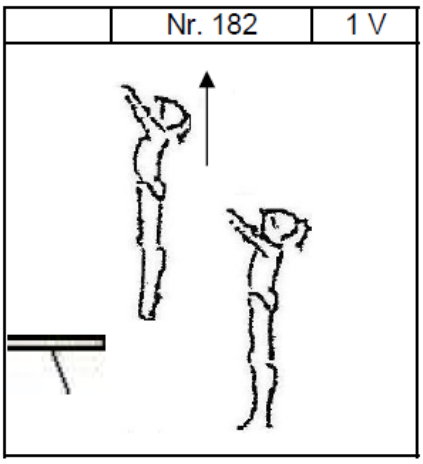
	Nr. 178	1 V

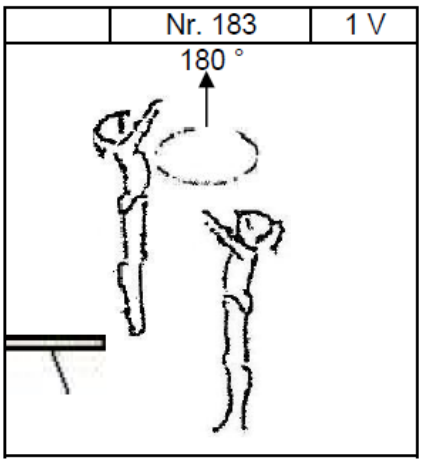
	Nr. 179	1 V

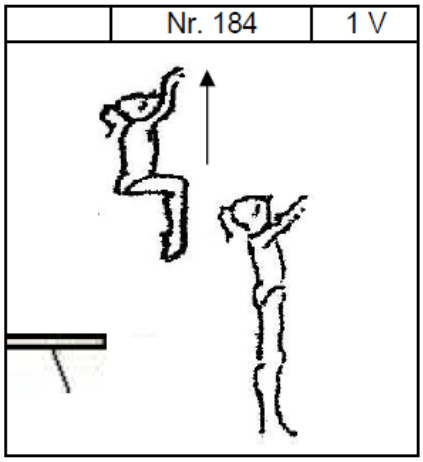
	Nr. 180	1 V

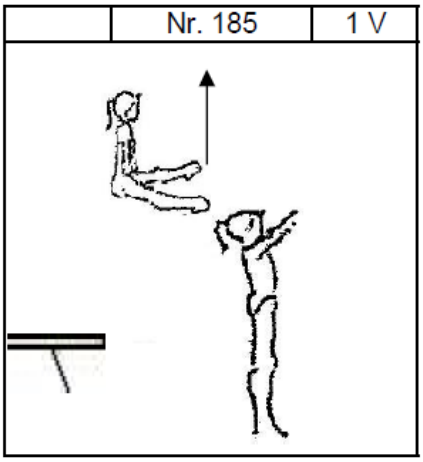
2.1 Absprünge:

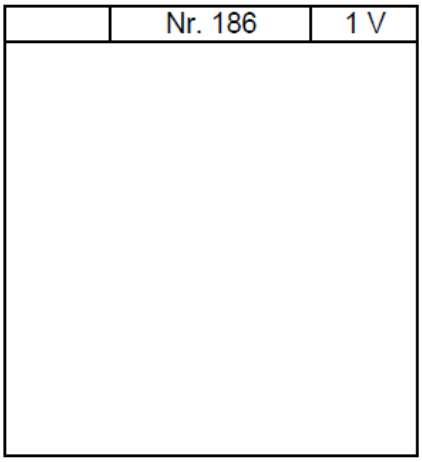




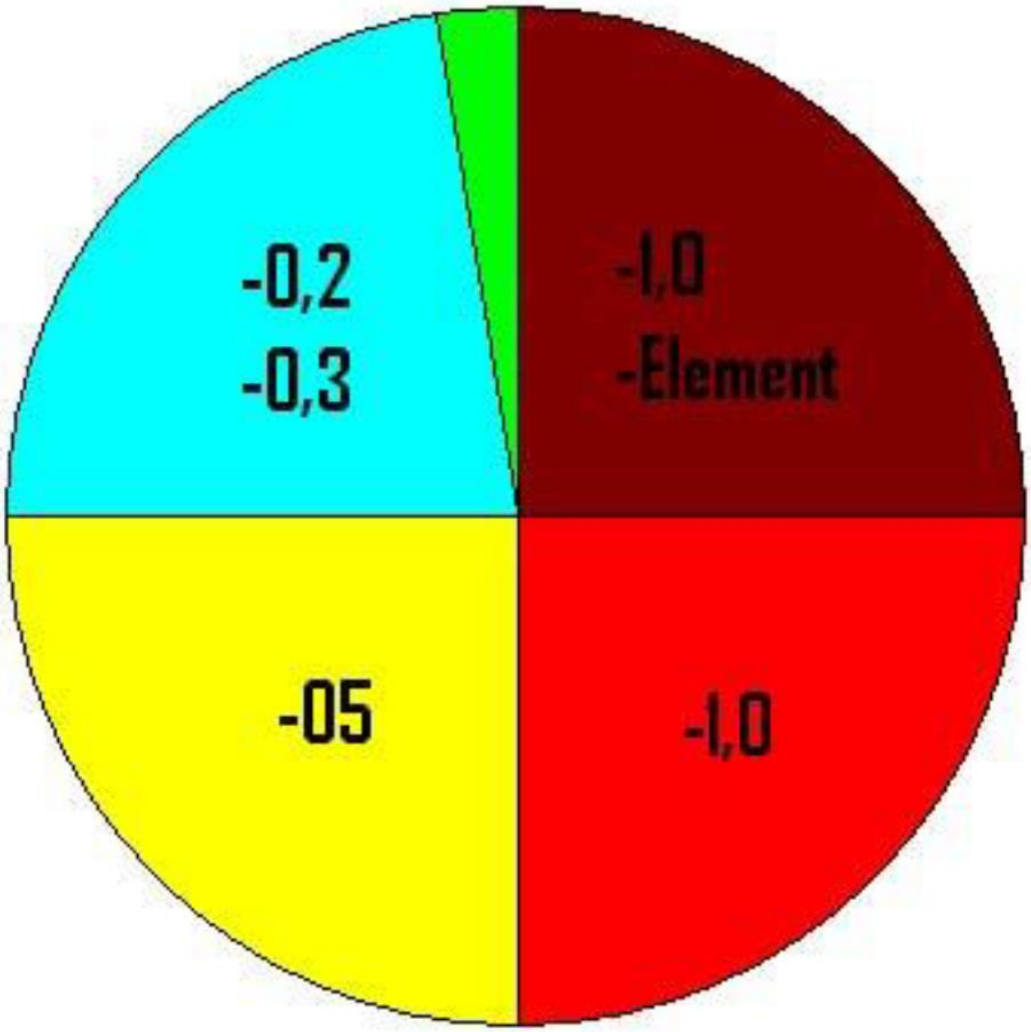








Anhang 3 – Tabelle für Abzüge bei dynamischen Elementen: Drehfehler



Anhang 4 – Elementekatalog KFL - Nachwuchs

Namen

1 _____

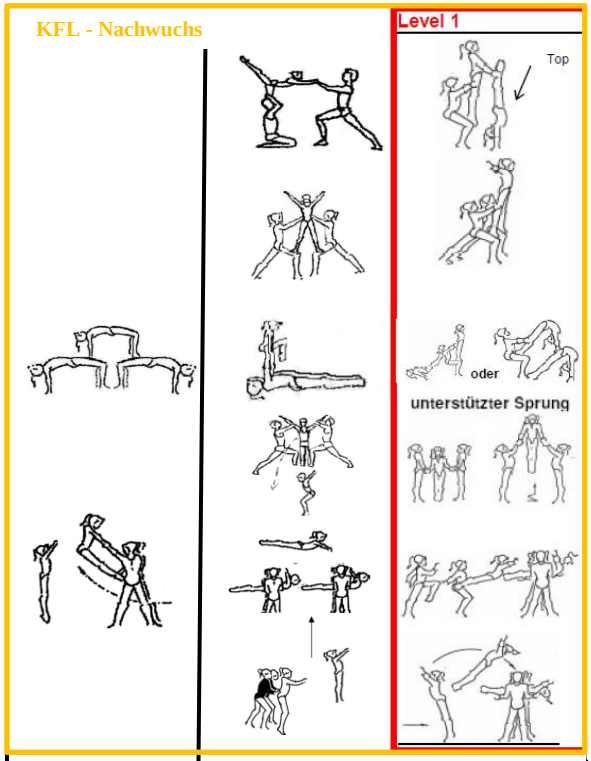
2 _____

3 _____

Verein: _____

Musik: _____

Trainer: _____



A									
B									
C									
D									
E									
F									
									0
Flex				oder	oder		oder		
									0
Agilitystand	Rolle (vorwärts oder Rückwärts	--> Kopfstand 2", oder Kerze 2" oder St 2" 2"	->Handstand abrollen (keine 2 Sek. Halten)	Rolle vorwärts in (jeweils 2") oder	2"	2" oder keine 2"	oder	2" 2"	0,000
									0
Tumble	1 Rad	2 Räder in unmittelbarer Folge	Rondat Strecksprung rondad	Rondat Strecksprung mit 180°	Rondat Strecksprung mit 180°mit Flugrolle vorwärts	Rondat 180 Rondat 180	Rondat Flick-Flack oder Handstandüberschlag oder Handstandüberschlag Flugrolle oder Schrittüberschlag Rondat oder freies Rad	Rondat Doppel-Flick oder Salto Vorwärts oder Rondat Salto Rückwärts	
									0
	1	2	3	4	5	6	7	8	0

Namen		Verein:	
1		Musik:	
2		Trainer:	
		Startnummer:	

Reihenfolge

	KFL - Nachwuchs	Level 1
A		
B		
C		
D		oder mit ständigem Kontakt
E		
F		mit ständigem Kontakt

	1	2	3	4	5	6	7	8	0
Flex				oder	oder		oder		0
Agility/stand	Rolle (vorwärts oder Rückwärts	--> Kopfstand 2", oder Kerze 2" oder Sl 2" a 2"	-->Handstand abrollen (keine 2 Sek. Halten)	Rolle vorwärts in (jeweils 2") oder	2"	2" oder keine 2"	oder	2" 2"	
Tumble	1 Rad	2 Räder in unmittelbarer Folge	Rondat Strecksprung rondad	Rondat Strecksprung mit 180°	Rondat Strecksprung mit 180°mit Flugrolle vorwärts	Rondat 180 Rondat 180	Rondat Flick-Flack oder Handstandüberschlag oder Handstandüberschlag Flugrolle oder Schrittüberschlag Rondat oder freies Rad	Rondat Doppel-Flick oder Salto Vorwärts oder Rondat Salto Rückwärts	

0,000

Wettkamp