D- Kampfgericht

Sprung CdP = Wert + 4,0 P.	
Handstützüberschlag in Rückenlage auf Mattenberg (80 cm oder höher)	1,0
Handstützüberschlag über Sprungtisch in Rückenlage auf Mattenberg (Tischhöhe)	1,6
Handstützüberschlag über Mattenberg quer (80 cm oder höher) in den Stand	1,4

Jede zusätzliche ¼ Drehung (+ 0,1)
I.d. 1. oder 2. Flugphase
Jede zusätzliche ½ Drehung (+ 0,2)

Level 4

maximale Punktzahl 20,0

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

E-Kampfgericht

Ausführungsfehler 1.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Technikfehler 1.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Passieren d. Handstandpos. nicht durch d. Senkrechten	0,1 / 0,3 / 0,5
Ausführungsfehler 2.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Technikfehler 2.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
ungenügende Höhe (ansteigen)	0,1 / 0,3 / 0,5
mangelhafte Landevorbereitung	0,1 / 0,3

Coaching - jedes Mal - max.	*max.4,00 P.*
Hilfeleistung, echte Unterstützung	*0,5*
Zuruf von außen	*0,3*
Signal von außen	*0,1*
fehlendes An- und Abmelden	*je 0,1*

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

D- Kampfgericht

Sprung 1

1.0	Anmelden
1.0	Anlauf
1.0	Einsprung Sprungbrett
2.0	Strecksprung auf 24 '' Matte
1.0	sichere Landung
2.0	2-3 Schritte vw Handstand abfallen i.d. Rückenlage
1.0	Aufstehen, Abmelden

Sprung 2

1.0	Anmelden
1.0	Anlauf
2.0	Einsprung Sprungbrett
3.0	Sprung i.d.Handstand 30'' Matte
2.0	abfallen i.d. Rückenlage
1.0	Aufstehen, Abnelden

Level 3 max 19/20 Punkte

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

E-Kampfgericht

Ausführungsfehler 1.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Technikfehler 1.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Passieren d. Handstandpos. nicht durch d. Senkrechten	0,1 / 0,3 / 0,5
Ausführungsfehler 2.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
Technikfehler 2.Flugphase	0,1 / 0,3 / 0,5
ungenügende Höhe (ansteigen)	0,1 / 0,3 / 0,5
mangelhafte Landevorbereitung	0,1 / 0,3

Coaching - jedes Mal - max.	*max.4,00 P.*
Hilfeleistung, echte Unterstützung	*0,5*
Zuruf von außen	*0,3*
Signal von außen	*0,1*

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Name	E-Note		E-Note		D-Note		+E-Note		- OK		= Endnote	

Neutrale Abzüge

Coaching - jedes Mal - max.	max.4,00 P.	kleiner Fehler	0,1
Hilfeleistung, echte Unterstützung	0,5	mittlerer Fehler	0,3
Zuruf von außen	0,3	großer Fehler	0,5
Signal von außen	0,1	Sturz	1,0

2 Sprünge

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

Level 2

	Anmelden	Anlauf	Einsprung auf das Sprungbrett	Strecksprung auf eine 24'' Matte	sichere Landung	Abmelden			
							gesamt	Abzüge	Endnote
Name	1,0	2,0	2,0	2,0	2,0	1,0	10,0	10,0	

Neutrale Abzüge

Coaching - jedes Mal - max.	max.4,00 P.	kleiner Fehler	0,1
Hilfeleistung, echte Unterstützung	0,5	mittlerer Fehler	0,3
Zuruf von außen	0,3	großer Fehler	0,5
Signal von außen	0,1	Sturz	1,0

2 Sprünge

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

Level 1

	Anmelden	Anlauf	Einsprung auf das Sprungbrett	Strecksprung auf ein 16'' Matte	sichere Landung	Abmelden			
							gesamt	Abzüge	Endnote
Name	1,0	2,0	2,0	2,0	2,0	1,0	10,0	10,0	

Neutrale Abzüge

Coaching - jedes Mal - max.	max.4,00 P.	kleiner Fehler	0,1
Hilfeleistung, echte Unterstützung	0,5	mittlerer Fehler	0,3
Zuruf von außen	0,3	großer Fehler	0,5
Signal von außen	0,1	Sturz	1,0

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

Level C

	Anmelden	Angehen/Anlaufen	Sprung auf das Sprungbrett - Füße gleichzeitig	Strecksprung auf eine 8'' Matte	sichere Landung	Abmelden	gesamt	E Note max 3,0	Endnote
Name	1,0	1,0	1,0	2,0	1,0	1,0	7,0		

Neutrale Abzüge

Coaching - jedes Mal - max.	max.4,00 P.	kleiner Fehler	0,1
Hilfeleistung, echte Unterstützung	0,5	mittlerer Fehler	0,3
Zuruf von außen	0,3	großer Fehler	0,5
Signal von außen	0,1	Sturz	1,0

2 Sprünge

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

Level B

	Stand auf dem Spungbrett	Anmelden	Strecksprung auf eine 8'' Matte	sichere Landung	Abmelden	gesamt	E Note max 2,0	Endnote
Name	1,0	1,5	2,0	2,0	1,5	8,0		

Neutrale Abzüge

Coaching - jedes Mal - max.	max.4,00 P.	kleiner Fehler	0,1
Hilfeleistung, echte Unterstützung	0,5	mittlerer Fehler	0,3
Zuruf von außen	0,3	großer Fehler	0,5
Signal von außen	0,1	Sturz	1,0

2 Sprünge

Jeder Sprung muss zwingend durch den/die Trainer/in abgesichert werden. Steht kein/e Trainer/in zur Absicherung bereit wird das Gerät nicht freigeben.

Level A

	Anmelden	Bewegen zu einem Punkt	Pose	Abmelden	gesamt	E Note max 2,0	Endnote
Name	2,0	2,0	2,0	2,0	8,0		