

Kampfrichter RSG ein Überblick

D

Schwierigkeiten

DB

+

DA

= Endnote des
D-Werts

bestimmen
eine Note

bestimmen
eine Note

- **(Körper-) Schwierigkeiten** werden mitgeschrieben
- Risikoelemente werden notiert
- Sind die zwei Körperwellen in der Übung gewesen?
- Abzug bei Fehlern: jeweils - **0.30** Punkte
- **Handgeräteschwierigkeiten** in der gezeigten Reihenfolge werden aufgeschrieben
- mind. 1 und max. 15 bzw. 20 Elemente je nach Altersklasse
- Grundtechniken der Geräte
- Abzug bei Fehlern: jeweils - **0.30** Punkte

Wie viele Schwierigkeiten (DB) dürfen bzw. müssen gezeigt werden?

mind.: 1 Stand 
1 Sprung 
1 Drehung 

aber max. die 7 bzw. 9 höchsten Schwierigkeiten je nach Altersklasse

A

Artistik



Startwert: **10.00** Punkte

Davon wird abgezogen.



Die höchste und niedrigste Note wird gestrichen. Aus den beiden anderen Werten wird der Mittelwert genommen.

A = bewertet wird "[...] die **Komposition und die künstlerische Ausführung** vom Standpunkt der ästhetischen Perfektion" (RG Wertungsvorschriften 2022 - 2024, S. 104).

- Charakter der Musik
- 2 Tanzschritt-Kombinationen (S) mit mind. 8 s
- Körper- und Gesichtsausdruck
- Rhythmus
- Einheit
- Dynamische Wechsel
- Verbindungen
- Verwendung der Bodenfläche
- Variation hohe Würfe
- ...

E

Ausführung



Startwert: **10.00** Punkte

Davon wird abgezogen.



Die höchste und niedrigste Note wird gestrichen. Aus den beiden anderen Werten wird der Mittelwert genommen.

E = **technische Fehler Abweichungen von der korrekten Ausführung** werden bestraft
kleine Fehler mit **0.10** Punkten
mittlere Fehler mit **0.30** Punkten
große Fehler mit **0.50 +** Punkten

→ gilt z. B. für die DB-Elemente

- Arbeit mit den Handgeräten
- alles was den Körper betrifft (Füße, Knie, unvollständige Bewegung etc.)
- Verlust des Handgerätes
- DB-Ausführung
- Gleichgewichtsverlust
- keine korrekte Flugbahn des Geräts (Schritte beim Fangen)
- Rotationen
- ...