

The background of the slide is a photograph of several skipping stones. Some are red and some are silver, all resting on a red, textured surface. The stones are arranged in a way that creates a sense of depth, with some in sharp focus and others blurred in the background.

Rope Skipping Kampfrichter Workshop

10.03.2007

Grieskirchen

Difficulty

Was ist die Aufgabe des Difficulty-Judges?

Der Diffi-Judge hat die Schwierigkeit des gezeigten Freestyles zu bewerten.

Der Diffi-Judge hat jeden korrekt und von allen Skippern gezeigten Skill zu werten.

Es zählt jeder Skill, egal ob er doppelt gezeigt wird.

Jeder Skill ist einem Level (1-4) fix zugeordnet und kann nicht auf- oder abgewertet werden.

Skills, die nicht beendet werden (hängenbleiben) werden nicht gewertet.

Am Ende des Freestyles werden die Skills aller 4 Level zusammengezählt und die Wertnote nach dem Notenschlüssel vergeben.

Difficulty

Einteilung der Skills in Level

Von der FISAC – ERSO gibt es eine Skill-List, in der alle Skills aufgelistet sind. Diese Liste ist aber zum Teil widersprüchlich und insofern nicht brauchbar, da es von vielen gelisteten Skills kein Video gibt und daher nur wenige Leute wissen, was diese Sprünge eigentlich sind.

Daher habe ich versucht, die Sprünge in Kategorien einzuteilen. Bis auf wenige Ausnahmen ist dies auch gelungen.

Difficulty

Skills – Single Rope – Level 1

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

Difficulty

Skills – Single Rope – Level 2

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

Difficulty

Skills – Single Rope – Level 3

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

Difficulty

Skills – Single Rope – Level 4

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

Difficulty

Tricks $\Rightarrow$ vom Crea-Judge zu bewerten:

- alle Seilschwünge und Wirbel, die mit einfach aufgelöst werden
- alle Wickel
- alle Tricks, bei denen man mit einem Bein nur über das Seil steigt
- alle Rope Releases
- Awesome Annie

Difficulty

Bewertungsschlüssel alt:

Punkte	n° Skills	L1	L2	L3
1 – 3,5	1 – 15			
4 – 5,5	16 – 25		10 >	
6 – 7,5	26 – 30		20 >	5 >
8 – 9,5	31 – 35		15 >	15 >
10	36 >		6 >	30 >

Difficulty

Bewertungsschlüssel neu / EM 2006:

Punkte	n° Skills	L1	L2	L3	L4
1 – 2,9	15 >				
3 – 4,9	20 >			5 >	
5 – 5,9	25 >			10 >	
6 – 6,9	30 >			18 >	1 >
7 – 7,9	35 >			25 >	3 >
8 – 8,9	40 >			30 >	6 >
9 – 10	45 >			35 >	9 >

Difficulty

Bewertungsschlüssel neu ÖM:

Punkte	n° Skills	L1	L2	L3	L4
1 – 2,9	15 >				
3 – 4,9	20 >		10 >	2 >	
5 – 5,9	25 >		15 >	8 >	
6 – 6,9	30 >			18 >	1 >
7 – 7,9	35 >			25 >	3 >
8 – 8,9	40 >			30 >	6 >
9 – 10	45 >			35 >	9 >

Creativity

Was ist die Aufgabe des Creativity-Judges?

Der Crea-Judge bewertet die Kreativität, die Ausführung, die Fehler und den Gesamteindruck einer Freestyle.

Für jedes der 10 Bewertungskriterien kann ein Punkt vergeben werden.

Natürlich sollte sich der Crea-Richter dabei an die Richtlinien halten.

Wenn er aber alle Skipper nach den gleichen Gesichtspunkten bewertet und seinen Stil beibehält ist seine Bewertung ebenfalls gerecht.

Creativity

Bewertungskriterien:

- Bewegung auf der Wettkampffläche
- Start und Ende der Freestyle
- Geschwindigkeitswechsel
- Seilmanipulation
- Kombination der Skills
- Ausführung der Skills
- Akrobatische Elemente
- Fluss der Freestyle
- Gesamteindruck
- Fehler

Creativity

Creativity Merit	
Criterion	Explanation
Movement on the floor	
Starting and ending of the routine	
Speed changes	Fancy Feet, Double Bounce, Interpretation of the music...
Rope manipulation	Direction changes, Skills & Tricks, Wheel...
Combination of skills	Turner Involvement, Traveller, 'Bundling' of Skills...

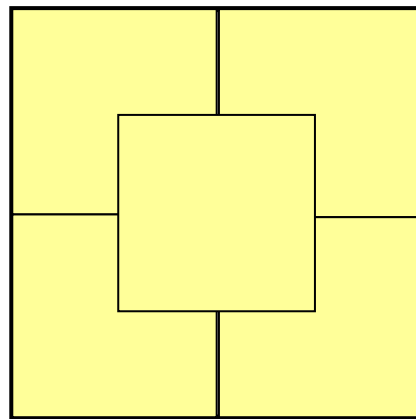
Technical Merit	
Criterion	Explanation
Performing of the skills	Dynamics, Aesthetics, Body positioning
Acrobatic movements	
Smooth flow	Rhythm, Harmony, Switches...
Total impression (1)	Use of music, Originality,
Total impression (2)	Synchronicity

Creativity

Bewegung auf der Wettkampffläche :

Es soll die gesamte Fläche von 9 x 9 m bzw. 12 x 12 m ausgenutzt werden.

⇒ Die Fläche kann in 5 Bereiche unterteilt werden. Für Bewegen in jedem der 5 Bereiche werden 0,2 Punkte vergeben.



Creativity

Start und Ende der Freestyle:

Je länger und origineller Start und Ende der Freestyle sind desto besser ist es.

⇒ Für Start und Ende können maximal je 0,5 Punkte vergeben werden.

Creativity

Geschwindigkeitswechsel:

Als Geschwindigkeitswechsel gilt ein Wechsel zwischen Double Bounce, Single Bounce und Multiple Under.

⇒ Für jeden Wechsel können 0,1 Punkte vergeben werden.

Creativity

Seilmanipulation:

Als Seilmanipulation sind folgende Elemente zu bewerten:

- Seilrichtungswechsel
- Rope releases
- Tricks wie Wickel, usw.

⇒ Für jeden Richtungswechsel, Release, usw. können 0,1 Punkte vergeben werden.

Creativity

Kombination der Skills:

Eine gewisse Anzahl an Skills, die ohne Basics miteinander verbunden werden gelten als 1 Bündel.

4 Skills gelten als 1 Bündel.

Des weiteren ist zu bewerten, wie interessant die Skills kombiniert werden (ob nur ähnliche oder auch komplett verschiedene)

⇒ Für jedes Skill-Bündel können 0,2 Punkte vergeben werden.



Creativity

Ausführung der Skills:

- Jede harte, unkontrollierte Landung
- Jede unbalancierte Körperhaltung
sollte bestraft werden.

⇒ Man kann von 1 Punkt ausgehen und für jedes „Vergehen“ 0,1 Punkte abziehen.



Creativity

Akrobatische Elemente:

Jedes akrobatische Element, gleich ob Skill oder Trick, wird gewertet.

Meiner Meinung nach sollte man auch mitbewerten, wie das Element ausgeführt ist.

⇒ Für jedes akrobatische Element können 0,1 Punkte vergeben werden.



Creativity

Fluß der Freestyle:

Geht die Freestyle in einem durch oder stockt und stoppt es oft?
Durch viele Fehler ist der „Smooth flow“ automatisch gestört.

⇒ Hier geht man auch von 1 Punkt als Maximum aus und „bestraft“ jede Störung im Fluß mit 0,1 Punkten.

Creativity

Gesamteindruck 1:

Für jeden Musikwechsel oder jedes Mal, wenn man etwas neues, interessantes, kreatives sieht können 0,2 Punkte vergeben werden.

Creativity

Gesamteindruck 2:

Hier geht es nochmal um den Gesamteindruck.

Wie passt die Freestyle zur Musik?

In einer Team-Freestyle: Ist die Choreographie interessant?

Schaut es synchron aus?

Creativity

Fehler:

Es werden alle leichten und schweren Fehler gezählt.

Leichter Fehler: Jedes Hängenbleiben, jedes Verhaken, aus dem schnell wieder weitergesprungen werden kann.

Schwerer Fehler: Verlust eines oder beider Griffe. Stoppen des Seiles länger als 2 Sekunden.

Erst nach einem gelungenen Sprung kann ein neuer Fehler gewertet werden.

Creativity

Bewertung bei der ÖM:

Um mehr Sicherheit beim Bewerten der Freestyles zu haben, werden wir versuchen, uns vor der ÖM am 16.06.07 nochmals zum gemeinsamen Bewerten zu treffen.

An diesem Termin (Vorschläge?) werden wir auch testen, ob eine Teilung der Creativity-Kriterien möglich ist.

- ⇒ anstatt 3 Crearichter 3 x 2 Richter,
- ⇒ nur 3 Richter, davon einer, der auf alles schaut, die 2 anderen teilen sich die Kriterien auf
- ⇒ weitere Vorschläge

Das „Modell“, welches die besten Ergebnisse liefert wird bei der ÖM zur Anwendung kommen.