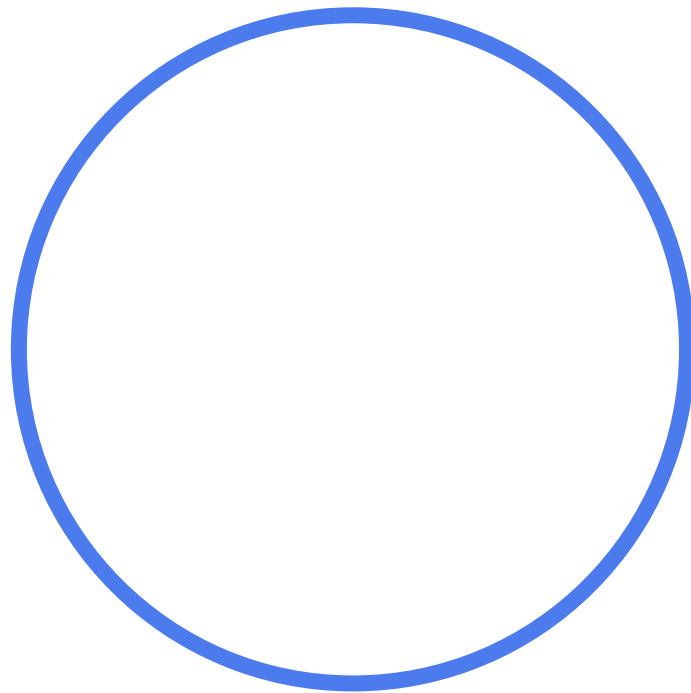


Cyr Wheel

Technisches Programm



Version 2018

Vorwort

Diese Version der Wertungsbestimmungen Cyr Wheel gelten ausschließlich für das Technische Programm (früher „Pflichtübung“).

Des Weiteren sind sie identisch zu denen des IRV, das bedeutet, dass diese Version für die WM gültig ist und alle Wettkampfübungen entsprechend dieses Dokumentes erstellt werden sollten.

Änderungen sind durch **rote** Farbe gekennzeichnet.

Impressum

IRV Code of Points durch:

[Éric Deschênes; Maria Sollohub \(IRV\)](#)

DTB Wertungsbestimmungen durch:

[Philipp Remy, Andrea Parche \(DTB\)](#)

Zugehöriger Schwierigkeitskatalog:

[Difficulty Catalogue 2018 \(IRV\)](#)

Cyr Wheel: Technisches Programm 2018

A. Kernpunkte

- Es werden maximal 11 Schwierigkeitsteile gezeigt, die besten 10 werden gewertet.
- Die Hintergrundmusik wird durch den Turner ausgewählt, ansonsten spielt die Wettkampfleitung eine Passende ein. Es findet keine Bewertung der Musikalität statt.
- Es wird in regulärer Sportkleidung geturnt (kein Kostüm).
- Während der Übung ist ein kontrollierter Stopp („Aussteigen“) erlaubt.
- Bei der WM 2018 wird der kontrollierte Stopp **nicht** erlaubt.

B. Überblick Themengebiete

Für detaillierte Regulierungen und Beschreibungen, siehe in den folgenden Themengebieten:

- **Sektion I:** **Grundlegende Informationen**
Wettkampffläche, Wettkampfdokumente, Wettkampfkleidung
- **Sektion II:** **Das Kampfgericht des Technischen Programmes**
Anzahl der Kampfrichter und ihre Aufgaben
- **Sektion III:** **Technisches Programm – Anforderungen**
Anforderungen, die der Turner während der Übung erfüllen muss
- **Sektion IV:** **Technisches Programm – Abzüge**
Abzüge und Konsequenzen bei Nichterfüllung der Anforderungen
- **Sektion V:** **Technisches Programm – Bewertungsbeispiel**
Detailliertes Beispiel einer Bewertung des Technischen Programmes mit Berechnung des Endwertes

I. GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN

Wettkampffläche und Sicherheitszone:

Wettkampffläche:	13.5 Meter x 13.5 Meter
Sicherheitszone:	Zusätzliche 2 Meter an jeder Seite

Schwierigkeitskatalog und Pocket-Paper verfügbar auf: www.rhoenrad.com

2018 IRV CYR Schwierigkeitskatalog

Wettkampfkleidung:

- Der Turner muss Turnkleidung im Technische Programm tragen
- Das Tragen von Uhren und herabhängenden Schmuck ist nicht gestattet
- Langes Haar muss nach hinten gebunden werden
- Die Turnkleidung muss so eng sein, dass der Turner nicht behindert oder gefährdet ist
- Frisur und Make-Up muss einfach und zurückhaltend sein
- Es dürfen keinerlei Requisiten verwendet werden
- Sollte das Auftreten nicht den oben genannten Aspekten entsprechen, muss der Oberkampfrichter den Turner bitten, seine Kleidung zu tauschen. Weigert sich der Aktive, wird er vom Oberkampfrichter disqualifiziert
- Besteht ein Einspruch gegen diese Aspekte, muss der IRV kontaktiert werden

Musik – Technische Spezifikationen:

Musik muss digital vorliegen und den Anforderungen der Wettkampfleitung entsprechen.

II. TECH. PROGRAMM – DAS KAMPFRICHTER

Das Kampfgericht des Technischen Programmes besteht aus drei Arten von Kampfrichtern:

- 2 Technische Kampfrichter
- 1 **Aufbaukampfrichter**
- 1 Oberkampfrichter

Technische Kampfrichter:

Die Aufgabe der Technischen Kampfrichter besteht darin, die Übung unter den Aspekten SCHWIERIGKEIT und AUSFÜHRUNG zu bewerten und eine **TECHNISCHE WERTUNG** abzugeben = Kombiniert aus Schwierigkeitswert und Ausführungswert der besten 10 aus maximal 11 gezeigten Elementen. Die technische Wertung wird aus dem Durchschnitt beider Technischen Kampfrichter berechnet (TJ1 und TJ2)

Aufbaukampfrichter:

Die Aufgabe des AUFBAUKAMPFRICHTERS besteht darin, zu bewerten, ob alle Aufbauanforderungen gezeigt wurden. Er berechnet die KOMPOSITIONSWERTUNG. Existiert kein Aufbaukampfrichter, muss diese Aufgabe vom Oberkampfrichter übernommen werden.

Oberkampfrichter:

Die Aufgabe des Oberkampfrichters besteht darin, UNABHÄNGIGE ABZÜGE (z.B. Großabzüge) und nicht anerkannte Elemente zu erkennen, bevor er den ENDWERT berechnet:

ENDWERT = TECHNISCHE WERTUNG + KOMPOSITIONSWERTUNG – UNABHÄNGIGE ABZÜGE

III. TECH. PROGRAMM – ANFORDERUNGEN

Das Technische Programm wird mit vom Aktiven ausgewählter Hintergrundmusik gezeigt. Sollte der Turner keine Musik einreichen, darf die Wettkampfleitung eine normale Hintergrundmusik einspielen. Musikalität und Ausdruck werden nicht bewertet und es gibt keine Abzüge für fehlende Musik.

Schwierigkeitsteile	Übungsanforderungen	Sonstige Anforderungen
<p>Dem Aktiven ist es erlaubt, maximal 11 Schwierigkeitsteile zu zeigen. Die besten 10 werden in die Wertung einbezogen.</p> <p>Es ist dem Aktiven freigestellt, welche Elemente er in seiner Übung zeigen möchte, solange diese im IRV Difficulty Catalogue 2018 enthalten sind.</p> <p><u>Pocket-Paper:</u> Der Turner muss seine Übung in geschriebener Form (getippt oder nur Großbuchstaben) wie von der Wettkampfleitung verlangt vor dem Beginn seines Technischen Programmes dem Oberkampfrichter abgeben. Das Pocket-Paper wird bis Ende des Wettkampfes von den Kampfrichtern einbehalten.</p> <p>Der Aktive muss seine Übung genau so zeigen, wie es auf dem Pocket-Paper angegeben ist.</p> <p>Anmerkung: Eine Pocket-Paper Vorlage gibt es auf www.rhoenrad.com zum Download.</p>	<p>Der Turner muss mindestens ein Schwierigkeitsteil aus den folgenden Strukturgruppen zeigen (Definitionen der Strukturgruppen im Schwierigkeitskatalog):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic Step/Waltz („W“) - Große Spirale („BS“) - Kleine Spirale/Coin Spin („CS“) - Turn/Twist („T“) - Spin („SPIN“) <p><u>Anerkennung der Kategorien:</u> Ein Basic Step/Waltz muss 3-5 Mal in Folge gezeigt werden, um anerkannt zu werden. Eine Große Spirale muss 2 Mal hintereinander gezeigt werden, um anerkannt zu werden. Eine Kleine Spirale/Coin Spin muss für 3-5 Sekunden gezeigt werden, um anerkannt zu werden.</p> <p>Übungen aus der Strukturgruppe Turns/Twists müssen entweder zwei Mal in Folge oder als Kombination gezeigt werden (z.B. Half Turn + Half Twist ohne Basic Step als Übergang), um anerkannt zu werden. Wenn Turns/Twists in Folge gezeigt werden, darf bei zwei Half Turns/Twists 1 Basic Step (= 1 Radumdrehung) als Übergang gezeigt werden, bei zwei Full Turns/Twist 2 Basic Step (= 2 RU).</p>	<p><u>Startposition:</u> Der Turner muss das Technische Programm in aufrechter, auf dem Boden stehender Position beginnen. Dabei muss das Rad mit einer Hand aufrecht gehalten werden. Wenn der Oberkampfrichter das Signal zum Beginnen gibt, wird dieses vom Turner bestätigt (z.B. durch ein Nicken oder das Heben des Arms), bevor er seine eigentliche Übung beginnt.</p> <p><u>Wettkampffläche und Sicherheitszone:</u> Die Übung muss innerhalb der gekennzeichneten Fläche und Sicherheitszone gezeigt werden.</p> <p>Kein erlaubter Ausstieg: Jede Unterbrechung in der Übung wird als Sturz gewertet und mit einem Großabzug bestraft.</p> <p><u>Stürze und das Rollen aus der Sicherheitszone:</u> Nach einem Sturz oder dem Verlassen der Sicherheitszone darf der Turner das Rad verlassen und neu positionieren, bevor die Übung fortgesetzt wird. Der Trainer darf unterstützen und mit dem Aktiven kommunizieren,</p>

	<p>Wird eine Kombination (z.B. B + C) gezeigt (z.B. half twist + full turn), wird der höhere Schwierigkeitswert (C) in die Wertung einbezogen. Kombinationen müssen nur einmal gezeigt werden, um anerkannt zu werden. Ein Hanging Full Turn/Twist muss ebenfalls nur einmal gezeigt werden, um anerkannt zu werden.</p>	<p>jedoch muss die Übung nach spätestens 30 Sekunden fortgesetzt werden (Falls nicht, instruiert der Oberkampfrichter alle anderen Kampfrichter, die Bewertung zu beenden und die Übung als fertiggestellt zu betrachten). Stürzt der Turner oder rollt aus der Sicherheitszone heraus, bevor das Schwierigkeitsteil beendet wurde, darf er dieses wiederholen, damit es anerkannt wird. Der Trainer oder der Turner müssen den Oberkampfrichter über mögliche Wiederholungen informieren. Es darf ein Übergang gezeigt werden, um zurück in die Übung zu gelangen.</p> <p><u>Übergänge:</u> Übergänge, bestehend aus maximal 3 Grundelementen, sind zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsteilen erlaubt. Ein Grundelement ist definiert als Basic Step/Waltz, Coin Spin und Große Spirale. Ein Übergang kann aus 3 gleichen Grundelementen bestehen (z.B. 3x Basic Step) oder als Kombination vorliegen (z.B. 1x Basic Step + 2x Big Spiral), wobei niemals die Anzahl 3 überschritten werden darf. Übergänge haben keinen Schwierigkeitswert und werden nicht als eine Ausführungseinheit bewertet, jedoch beeinflusst der Übergang die Ausführung des nachfolgenden Elements.</p> <p><u>Endposition:</u> Der Turner sollte seine Übung in einem aufrechten Stand auf dem Boden beenden. Das Rad wird mit einem Arm aufrecht festgehalten (wie Startposition).</p>
--	--	---

IV. TECH. PROGRAMM – ABZÜGE

Technische Bewertung	Aufbaubezogene Abzüge	Unabhängige Abzüge
<p>Die TECHNISCHEN KAMPFRICHTER müssen alle Schwierigkeitsteile der Übung bewerten (maximal 11). Die besten 10 werden addiert und ergeben die TECHNISCHE WERTUNG. Die finale Technische Wertung ist der Durchschnitt beider Werte der Technischen Kampfrichter.</p> <p>Elemente Im Difficulty Catalogue haben die folgenden Standardwerte: A=0.2; B=0.4; C=0.6; D=0.8; E=1.0. Jedes Schwierigkeitsteil wird folgendermaßen bewertet:</p> <p>a) „anerkannt“ = Element durchschnittlich ausgeführt = normaler Schwierigkeitswert (zum Beispiel: B = 0.4)</p> <p>b) „anerkannt plus (+)“ = Element gut ausgeführt = normaler Schwierigkeitswert + 0.1 (zum Beispiel: B + = 0.5)</p> <p>c) „anerkannt doppelplus (++)“ = Element perfekt ausgeführt = normaler Schwierigkeitswert + 0.2 (zum Beispiel: B ++ = 0.6)</p> <p>d) „anerkannt minus (-)“ = Element schlecht ausgeführt = normaler Schwierigkeitswert – 0.1 (zum Beispiel: B - = 0.3)</p> <p>e) „anerkannt doppelminus (--)" = Element sehr schlecht ausgeführt = normaler Schwierigkeitswert – 0.2 (zum Beispiel: B -- = 0.2)</p> <p>f) „nicht anerkannt“ = Element zur Unkenntlichkeit ausgeführt = NULL (zum Beispiel: B = 0)</p> <p><u>Anmerkung:</u> Der Oberkampfrichter entscheidet, ob ein Element nicht anerkannt worden ist und informiert die Technischen Kampfrichter.</p>	<p>Der AUFBAUKAMPFRICHTER ist verantwortlich für die aufbaubezogenen Abzüge, welche vom AUFBAUWERT von 3.0 Punkten abgezogen werden.</p> <p><u>Anmerkung:</u> Existiert kein Aufbaukampfrichter, wird die Bewertung des Aufbaus vom Oberkampfrichter übernommen</p> <p><u>Aufbaubezogene Abzüge:</u></p> <p>0.5 Punkte Abzug, sollte der Aktive mehr als 11 Elemente zeigen. Der Oberkampfrichter bricht die Übung ab und die Bewertung endet.</p> <p>0.5 Punkte Abzug pro fehlender Aufbaukategorie, siehe ÜBUNGSANFORDERUNGEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic Step/Waltz („W“) - Große Spirale („BS“) - Kleine Spirale/Coin Spin („CS“) - Turns/Twists („T“) - Spin („SPIN“) <p><u>Anmerkung:</u> Es wird kein Abzug vorgenommen, sollte der Aktive weniger als 10 Elemente zeigen, da dies einen geringeren Schwierigkeitswert bzw. Ausführungswert (zusammen: Technische Wertung) zur Folge hat.</p>	<p>Der OBERKAMPFRICHTER ist verantwortlich für unabhängige Abzüge, welche bei der Berechnung des Endwertes vorgenommen werden (siehe Rechenbeispiel unten).</p> <p><u>Unabhängige Abzüge:</u></p> <p><u>Sturz:</u> 0.8 Punkte Abzug pro Auftreten</p> <p><u>Austreten aus der Sicherheitszone:</u> 0.5 Punkte Abzug pro Auftreten</p> <p><u>Anmerkung:</u> Rollt das Rad aus der Sicherheitszone, bittet der Oberkampfrichter, die Übung zu unterbrechen und das Rad neu zu positionieren. Reagiert der Turner nicht auf das Anliegen des Oberkampfrichters, wird jener seine Forderung noch ein zweites und drittes Mal wiederholen. Findet nach der dritten Bitte immer noch keine Reaktion statt, beendet der Oberkampfrichter die Übung.</p> <p>Nach dem 3. Sturz oder Herausrollen aus der Sicherheitszone beendet der Oberkampfrichter die Übung. Sollte der Turner seine Übung dennoch fortsetzen, muss der Oberkampfrichter die übrigen Kampfrichter anweisen, die Bewertung zu stoppen.</p> <p><u>Austreten aus der Wettkampffläche:</u> 0.1 Punkte Abzug für einmaliges Auftreten während der Übung 0.2 Punkte Abzug für mehrmaliges Auftreten während der Übung</p>

<p><u>Verpflichtendes Pocket-Paper:</u> Sollte der Turner kein Pocket-Paper einreichen oder jenes ist nicht lesbar, so darf er nicht antreten und die Endwertung des Technischen Programmes ist 0.0 Punkte.</p> <p>Zeigt der Turner während seiner Übung ein falsches Element oder überspringt ein Element, so wird das falsche bzw. fehlende Schwierigkeitsteil mit 0.0 Punkten bewertet.</p> <p><u>Zum Beispiel:</u> Auf dem Pocket Paper steht: Element 1, Element 2; Element 3, ..., Element 11. Der Turner zeigt jedoch: Element 1, Element 2, Element A, Element 3, ..., Element 11</p> <p>In diesem Fall wird Element A mit 0.0 Punkten bewertet und Element 11 wird mit 0.0 Punkten bewertet, da es nun in der Reihenfolge das 12. Element in der Liste ist. Es kommt zu einem zusätzlichen Abzug durch den Aufbaukampfrichter (0.5 Punkte).</p> <p>Im Zweifel versuchen die Kampfrichter in einem solchen Fall FÜR den Turner zu bewerten.</p>		<p><u>Zu langer Übergang:</u> 0.2 Punkte Abzug (fest) pro Auftreten (z.B. es werden mehr als 3 Grundelemente in einem Übergang gezeigt)</p> <p><u>Unkorrekte Startposition:</u> 0.2 Punkte Abzug (fest)</p> <p><u>Unkorrekte Endposition:</u> 0.2 Punkte fest</p>
<p>→ Technische Wertung (10x E++ Elemente = max. 12 Punkte)</p>	<p>→ Aufbauwertung (max. 3.0 Punkte)</p>	<p>→ Unabhängige Abzüge</p>

ZUSATZ

Anmerkungen zum Bestimmen des Ausführungslevels:

„anerkannt ++ (Doppelplus)“	=	„perfekte Ausführung, mehr als erwartet“
„anerkannt + (Plus)“	=	„gleichbedeutend wie 0.1 Punkte Kleinabzüge“
„anerkannt“	=	„gleichbedeutend wie 0.2 – 0.3 Punkte Kleinabzüge“
„anerkannt – (Minus)“	=	„gleichbedeutend wie 0.4 Punkte Kleinabzüge“
„anerkannt — (Doppelminus)“	=	„gleichbedeutend wie 0.5 Punkte Kleinabzüge“

V. TECH. PROGRAMM - BEWERTUNGSBEISPIEL

Pocket-Paper	Turner	TJ1	Wertung 1	TJ2	Wertung 2	Ober/Aufbaukampfrichter
	Der Turner zeigt folgende Elemente:	TJ1 wertet:		TJ2 wertet:		Der Aufbaukampfrichter wertet die Aufbauabzüge, während der Oberkampfrichter verantwortlich für die (Nicht-) Anerkennung der Schwierigkeitsteile und die unabhängigen Abzüge ist. Danach berechnet er den Endwert.
A	A	A+	0.3	A+	0.3	
B	B	B	0.4	B+	0.5	
C	C	C++	0.8	C+	0.7	
E	E (Sturz, erfolgreich wiederholt)	E+	1.1	E+	1.1	
B	B	B	0.4	B	0.4	
D	B	D+	0.9	D+	0.9	
D	D	D--	0.6	D-	0.7	
C	D	n.a.	0.0	n.a	0.0	[Vom OK festgelegt]
B	C	A-	0.1	A	0.2	
B	A (Falsches Element, anerkannt als A-Teil)	B++	0.6	B++	0.6	
E	E	E	1.0	E	1.0	
	<u>Aufbau (max. 3.0):</u> - kein Turn/Twist - kein Spin					- 0.5 (fehlender Aufbau) - 0.5 (fehlender Aufbau)
	<u>Unabhängige Abzüge:</u> - ein Sturz - zwei Übergänge zu lang					- 0.8 (Sturz) - 0.2 x 2 = - 0.4
		Besten 10	6.2 Pkt.	Besten 10	6.4 Pkt.	
<u>Unabhängige Abzüge:</u> 0.8 + 0.4 = 1.2		Tech. Wertung: (6.2 + 6.4) / 2 = 6.3			<u>Aufbauwert:</u> 3.0 - 1.0 = 2.0	
<u>ENDWERT:</u> Technische Wertung + Aufbau – Unabhängige Abzüge = <u>7.1 Pkt.</u>						