

2023



FREESTYLE CALISTHENICS

REGELWERK V.1.0

GENESIS STREETWORKOUT

STAND 13.05.2023

CALISTHENICS
— *Deutschland* —

Dieses Dokument beinhaltet die Regeln
für das Wettkampfformat
Freestyle Calisthenics

Die Regularien wurden von Genesis Streetworkout erstellt und abgestimmt.
Die Formatierung und Gestaltung wurde vom DCSV übernommen.

Dieses Dokument wurde in der deutschen Sprache verfasst.

**Das Kopieren der Inhalte ohne ausdrückliche Erwähnung von
Genesis Streetworkout ist untersagt.**

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt.
Nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige aller Geschlechter.

Verfasst von:
© 2023 Genesis Streetworkout
www.genesis-streetworkout.com
info@genesis-streetworkout.com

Formatierung, Gestaltung und Veröffentlichung:
© 2023 Deutscher Calisthenics und Streetlifting Verband e.V.
www.dcs-verband.de
info@dcs-verband.de



FREESTYLE CALISTHENICS

VORWORT ZUM REGELWERK

Der Calisthenics Sport verbreitet sich seit mehreren Jahren weltweit. Auch hierzulande begeistern sich zunehmend Sportler für Calisthenics und die Community. Dies begrüßt der DCSV und möchte seinen Beitrag dazu leisten, um allen Wettkampfsportlern ein faires und objektives Kräftemessen im Cali-Kraftsport in einem professionellen Rahmen zu ermöglichen.

Durch die steigende Nachfrage nach einem Wettkampfformat für den **Calisthenics Sport** in der Kategorie **Freestyle** hat sich der DCSV gemeinsam mit **Genesis Streetworkout** zusammengesetzt und eine Kooperation für die Austragung der Deutschen Meisterschaft geschlossen. Dieses Regelwerk ist das Ergebnis der alleinigen Arbeit von **Genesis Streetworkout**. Lediglich für die Formatierung und Gestaltung sowie die Verbreitung hat der DCSV mitgewirkt.

Die Liebe zum Detail steckt hier zwischen den Zeilen, was dem interessierten Leser sofort auffallen wird. Damit soll ein Beitrag zur Professionalisierung und Verbreitung des Freestyle Calisthenics Sports geleistet werden. Mit diesem Wettkampfformat soll eine Grundlage für ein zukünftig noch attraktiveres mehrstufiges Wettkampfsystem mit Vorqualifikationen, Gewichtsklassen sowie einer würdigen offiziellen **Deutschen Meisterschaft** für Verbandsmitglieder geschaffen werden, die ihrem Namen alle Ehre trägt.

Es beinhaltet die Ergebnisse aus einem langen Aushandlungs- und Diskussionsprozess mit verschiedenen Beteiligten Athleten aus der Freestyle Community.

Da ein Regelwerk nie in Stein gemeißelt ist und es sich beim Freestyle Calisthenics um eine sehr junge Sportart mit viel Entwicklungspotential handelt, behalten wir uns zukünftige Änderungen und Optimierungen vor.

Viel Erfolg bei deinen Vorbereitungen auf die bevorstehenden Wettkampfaustragungen und viele persönliche Bestleistungen.

DCSV und Genesis Streetworkout

INHALTSVERZEICHNIS

1	Vorwort	1	5.2	Frauen	5
1.1	Allgemeines	1	5.3	Insgesamt Gewinner	5
2	Teilnahmebedingungen	1	5.4	Allgemein.....	6
2.1	Allgemeines	1	6	Bewertung	6
2.2	Wohnsitz.....	1	6.1	Juroren	6
2.3	Alter	1	6.2	Teilnehmer.....	7
2.4	Gesundheit / Eignung	2	7	Bewertungskategorien	8
2.5	Sprache	2	7.1	Statics.....	8
3	Anmeldung & Anwesenheit	2	7.2	Dynamics	9
3.1	Online	2	7.3	Strength Dynamics	10
3.2	Vor Ort am Wettkampftag.....	2	7.4	Kombinationen	11
3.3	Wiegen.....	2	8	Platzierung	12
4	Regeln des Wettkampfes	4	8.1	Sieger	12
4.1	Allgemeines	4	8.2	Gleichstand	12
4.2	Kleiderordnung	4	8.3	Offenlegung.....	12
4.3	Musik	4	9	Sonstige Richtlinien	13
4.4	Gerätschaften	4	9.1	Medizinisch.....	13
4.5	Doping	5	9.2	Verhaltensregeln	13
5	Wertungskategorien	5	10	Inkfrattreten	13
5.1	Männer	5			

1 VORWORT

1.1 ALLGEMEINES

- 1.1.1 Dieses Regelwerk wurde für die Deutsche Meisterschaft im Freestyle Calisthenics erstellt. Es kann aber auch für andere Wettkämpfe verwendet werden. Dies muss aber durch GENESIS STREETWORKOUT genehmigt und somit das Regelwerk ausschließlich durch GENESIS STREETWORKOUT angepasst werden.
- 1.1.2 Das Regelwerk wurde in der Sprache „Deutsch“ erstellt und verfasst.
- 1.1.3 Es wurde sowohl in enger Zusammenarbeit mit internationalen Athleten als auch mit erfahrenen Juroren erarbeitet.
- 1.1.4 Das Kopieren des Inhaltes ist verboten.
- 1.1.5 Für die Vereinfachung des Verständnisses wurde die männliche Form verwendet. Das Regelwerk bezieht sich aber auf alle Geschlechter.
- 1.1.6 Anregungen & Verbesserungsvorschläge sind jederzeit willkommen. Diese können gerne an mika.herzog@genesis-streetworkout.com gesendet werden.

2 TEILNAHMEBEDINGUNGEN

2.1 ALLGEMEINES

- 2.1.1 Wenn sich ein Teilnehmer für die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft qualifiziert, aber aus persönlichem Grund nicht am Wettbewerb teilnehmen kann, wird seine Teilnahme annulliert und, falls praktisch noch möglich, der freie Platz dem nächsten Teilnehmer in der Reserveliste weitergegeben.
- 2.1.2 Im Falle einer voraussichtlichen Abwesenheit (ob geplant oder ungeplant) muss der betreffende Teilnehmer die Organisation und den Veranstalter so schnell wie möglich informieren.

2.2 WOHNSITZ

- 2.2.1 Der Wohnsitz des Teilnehmers muss in Deutschland sein (mindestens 5 Jahre).

2.3 ALTER

- 2.3.1 Der Teilnehmer muss mindestens 18 Jahre alt sein. Minderjährige müssen eine Einwilligungserklärung der Erziehungsberechtigten in schriftlicher Form bei der Anmeldung per Mail an: mika.herzog@genesis-streetworkout.com senden.



2.4 GESUNDHEIT / EIGNUNG

- 2.4.1** Jeder Teilnehmer muss die volle Verantwortung für seinen Gesundheitszustand übernehmen und persönlich für seine Handlungen und deren mögliche Folgen haften. Dies gilt sowohl während des Wettbewerbes als auch nachfolgend in seiner Freizeit.
- 2.4.2** Jeder Teilnehmer muss über eine gültige Krankenversicherung verfügen.

2.5 SPRACHE

- 2.5.1** Alle Teilnehmer, die zum Wettbewerb anreisen, müssen über die deutsche und/oder englische Sprache verfügen.

3 ANMELDUNG & ANWESENHEIT AM WETTKAMPF

3.1 ONLINE

- 3.1.1** Die Anmeldung erfolgt über ein bereitgestelltes Anmeldeformular des Veranstalters, das auf dessen Webseite über einen bestimmten Zeitraum veröffentlicht wird. Aus organisatorischen Gründen und aufgrund örtlicher Gegebenheiten wird eine Teilnehmerobergrenze vorgesehen. Der potenzielle Teilnehmer erhält in jedem Fall eine Zu- oder Absage.

3.2 VOR ORT AM WETTKAMPFTAG

- 3.2.1** Die qualifizierten Teilnehmer für den Wettkampf müssen sich vor Ort bei der vorgesehenen Teilnehmeranmeldung zum vorgegebenen Zeitraum anmelden. Wird dies nicht gemacht, so gilt der Teilnehmer als „nicht angemeldet“ und darf am Wettkampf nicht teilnehmen.

3.3 WIEGEN

- 3.3.1** Das Wiegen findet am Wettkampftag statt.
- 3.3.2** Das Wiegen muss ohne Schuhe erfolgen.
- 3.3.3** Die Gewichts Differenz am Wettkampftag darf maximal 2Kg zu den angegebenen Daten in der Anmeldung sein.



4 REGELN DES WETTKAMPFES

4.1 ALLGEMEINES

- 4.1.1 Bei der Deutschen Meisterschaft hat jeder Athlet drei (3) Runden.
- 4.1.2 Die Rundenzeit in jeder Runde beträgt eine (1) Minute.
- 4.1.3 Die Reihenfolge der Teilnehmer wird vom Organisator vorgängig ausgelost, wird aber nicht veröffentlicht. Erst am Wettkampftag erfahren die Teilnehmer ihre Startnummer.
- 4.1.4 Die Teilnehmer haben vor jeder Runde erneut max. eine (1) Minute Vorbereitungszeit auf der Wettkampffläche, um zu starten. Nach einer (1) Minute Vorbereitung beginnt die Runde unmittelbar.
- 4.1.5 Sobald der Teilnehmer die Wettkampffläche betritt, startet eine (1) Minute Vorbereitungszeit für seine Runde.
- 4.1.6 Alle Teilnehmer müssen bei Beginn in der Athletenzone sein, um einen reibungslosen Ablauf zu gewähren. Ein zuständiges Personal des Veranstalters wird die Athleten vorbereiten und bereithalten.
- 4.1.7 Das Verwenden von Magnesium oder Liquid Chalk ist erlaubt.

4.2 KLEIDERORDNUNG

- 4.2.1 Es gibt keine Voraussetzung der Kleiderordnung. Es müssen keine Schuhe getragen werden. Somit ist der Teilnehmer frei bei der Kleiderwahl.
- 4.2.2 Der Teilnehmer darf Handschuhe verwenden.

4.3 MUSIK

- 4.3.1 Der Teilnehmer darf via Anmeldeformular seine gewünschte Musik einsenden. Diese wird vom DJ abgespielt. Diese Musik darf nur einmal eingesendet und anschließend nicht mehr geändert werden.

4.4 GERÄTSCHAFTEN

- 4.4.1 Es dürfen alle zur Verfügung gestellten Geräte am Wettkampf verwendet werden.
- 4.4.2 Selbstmitgebrachte Wettkampfgeräte dürfen verwendet werden.

4.5 DOPING

- 4.5.1 Wird bei einem Anti-Doping Test festgestellt, dass der Teilnehmer Doping zu sich genommen hat, wird dieser disqualifiziert und kann für unbestimmte Zeit für diesen Wettkampf gesperrt werden.

5 WERTUNGSKATEGORIEN

5.1 MÄNNER

NAME	GEWICHT
Leichtgewicht	-68 kg (bis 68,0 kg)
Mittelgewicht	-80 kg (von 68,1 bis 80 kg)
Schwergewicht	+80 kg (von 80,1 kg aufwärts)

5.2 FRAUEN

NAME	GEWICHT
Leichtgewicht	-50 kg (bis 50,0 kg)
Mittelgewicht	-60 kg (von 50,1 bis 60 kg)
Schwergewicht	+60 kg (von 60,1 kg aufwärts)

5.3 INSGESAMT GEWINNER

NAME	GEWICHT
Männer gesamt	alle männlichen Kategorien
Frauen gesamt	alle weiblichen Kategorien



5.4 ALLGEMEIN

- 5.4.1** Der Veranstalter behält sich vor, verschiedene Klassen zusammenzuführen bei = vier (4) oder weniger Teilnehmer.
- 5.4.1.1 Wenn bei der Kategorie Leichtgewicht = vier (4) oder weniger Teilnehmer angemeldet sind, wird diese Kategorie mit der Mittelgewichtskategorie zusammengeführt.
- 5.4.1.2 Wenn bei der Kategorie Mittelgewicht = vier (4) oder weniger Teilnehmer angemeldet sind, wird diese Kategorie mit der Schwergewichtskategorie zusammengeführt.
- 5.4.1.3 Wenn bei der Kategorie Schwergewicht = vier (4) oder weniger Teilnehmer angemeldet sind, wird diese Kategorie mit der Mittelgewichtskategorie zusammengeführt.
- 5.4.2** Das Gewicht wird ab der ersten Nachkommastelle abgelesen.

6 BEWERTUNG

6.1 JUROREN

- 6.1.1** Die Bewertung erfolgt gleichmäßig und unabhängig von den Gewichtsklassen, sodass der Gesamt Gewinner fair ermittelt werden kann.
- 6.1.2** Das Regelwerk ist für 4 Juroren ausgelegt und darf auch nur unter Änderung des Regelwerks angepasst werden.
- 6.1.3** Die Juroren dürfen am Wettkampf selbst nicht teilnehmen und dem Teilnehmer während der Darbietung nicht assistieren.
- 6.1.4** Die Juroren müssen unparteiisch und fair sein.
- 6.1.5** Es müssen 4 Juroren von 4 verschiedenen Teams/Gruppen/Vereinen oder sonstiges sein.
- 6.1.6** Die Juroren müssen Athleten sein, die den Sport Streetworkout & Calisthenics Freestyle seit mindestens 5 Jahren ausüben und auch an verschiedenen Wettkämpfen teilgenommen haben.
- 6.1.7** Die Juroren erhalten vom Wettkampfleiter die nötigen Dokumente, um die Protokollierung des Teilnehmers optimal notieren zu können.
- 6.1.8** Ist die Zeit beispielsweise bei neunundfünfzig (59) Sekunden und der Teilnehmer beginnt ein Element, so muss das Element gezählt werden. Dies gilt bei dynamischen, statischen und bei dynamischen-Kraft Elementen.



6.1.9 Jeder Juror muss mit dem Reglement vertraut sein und bestätigt dies mit der Unterschrift des Reglements.

6.1.10 Die Gesamtpunkte der Runde für den Teilnehmer darf erst nach Beendigung der Runde vergeben werden.

6.1.11 Jeder Juror darf in seiner Kategorie (Punkt 7) max. zehn (10) Punkte vergeben. Die niedrigste Punktzahl ist Null (0). Die maximale Punktzahl ist zehn (10).

Es darf die folgende Bandbreite an Punkten vergeben werden:

0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5 | 5,5 | 6 | 6,5 | 7 | 7,5 | 8 | 8,5
| 9 | 9,5 | 10 |

6.1.12 Die maximale Gesamtpunktzahl beträgt somit vierzig (40) Punkte pro Runde.

6.1.13 Die maximale Gesamtpunktzahl am Wettkampf beträgt hundertzwanzig (120) Punkte in allen drei (3) Runden.

6.1.14 Die Bewertungskategorien sind:

- *Statics (statische Elemente)*
- *Dynamics (dynamisch-akrobatische Elemente)*
- *Strength Dynamics (dynamische Kraft-Elemente)*
- *Kombination (Gesamtkombination)*

6.1.15 Es wird empfohlen, dass Juroren für die jeweiligen Kategorien gewählt werden, in welcher sie Experten sind.

6.2 TEILNEHMER

6.2.1 Der Teilnehmer muss am Wettkampf angemeldet sein, um bewertet zu werden.

6.2.2 Der Teilnehmer wird in drei (3) Runden jeweils eine (1) Minute bewertet. Alles, was über die Zeit hinausgeht, wird nicht mehr bewertet.

6.2.2.1 Die Teilnehmer werden gemäß der vordefinierten Reihenfolge nacheinander Runde 1 absolvieren. Im Anschluss folgt Runde 2 mit der gleichen Reihenfolge und darauffolgend Runde 3.

6.2.3 Die Teilnehmer dürfen nach ihrer Runde keine Diskussionen über die Punktevergabe mit den Juroren starten, sonst können diese vom Wettkampf ausgeschlossen werden.



7 BEWERTUNGSKATEGORIEN

7.1 STATICS (STATISCHE ELEMENTE)

- 7.1.1** Statische Elemente müssen mindestens drei (3) Sekunden gehalten werden.
- 7.1.2** Wird ein statisches Element weniger als drei (3) Sekunden gehalten, so gilt der Versuch als „nicht ausgeführt“. Der Juror hat dieses Element somit zu ignorieren und nicht zu bewerten.
- 7.1.3** Statische Elemente sind Planche, Handstand, Frontlever, One-Arm Handstand, Backlever, Maltese etc.
- 7.1.4** Werden statische Elemente wiederholt, so hat der Juror nur das Erste (1) zu bewerten und die anderen zu ignorieren. Ausgeschlossen sind Variationen. Dies ist anders als beim Juror „Kombination“.
- 7.1.5** Sobald ein Griff verändert wird oder eine andere Ausgangslage gegeben ist, werden die statischen Elemente als zwei (2) einzelne Elemente gewertet.
- 7.1.6** Die folgenden Punkte sind jeweils mit der perfekten Ausführung und Schwierigkeit der Elemente zu betrachten.
- 7.1.6.1** Werden vom Teilnehmer null (0) Elemente gezählt, so **muss** der Juror **null (0)** Punkte vergeben.
- 7.1.6.2** Es dürfen maximal **drei (3)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer nur **ein (1)** statisches Element in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.1.6.3** Es dürfen maximal **sechs (6)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer bis zu **zwei (2)** statische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.1.6.4** Es darf die maximale Punktzahl von **zehn (10)** Punkten vergeben werden, wenn der Teilnehmer mindestens **drei (3)** statische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.1.6.5** Es gilt als korrekt ausgeführt, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:
- Mindestens drei (3) Sekunden das Element halten
 - Die Arme und Beine gestreckt sind
 - Bei z.B. einem Frontlever die Hüfte nicht durchhängt oder zu hoch ist
 - Die Horizontale Übung (wie z.B. Planche o. Frontlever) sollte eine gerade Linie zeigen
 - Die Waagerechte Übung (wie z.B. One Arm Handstand) sollte kein Hohlkreuz zeigen

7.2 DYNAMICS (DYNAMISCHE AKROBATISCHE ELEMENTE)

- 7.2.1 Dynamische Elemente müssen möglichst schön absolviert werden.
- 7.2.2 Wird ein Dynamisches Element nicht gefangen (Abrutschen der Stange oder nicht gegriffen), so gilt der Versuch als „nicht ausgeführt“. Der Juror hat dieses Element somit zu Ignorieren und nicht zu bewerten.
- 7.2.3 Dynamische Elemente sind 360, 540, 720, Shrimpflip, Geinger, etc.
- 7.2.4 Werden Dynamische Elemente wiederholt, so hat der Juror nur das Erste (1) zu bewerten und die anderen zu Ignorieren. Ausgeschlossen sind Variationen. Anders als beim Juror Kombination.
- 7.2.5 Sobald ein griff verändert wird oder eine andere Ausgangslage gegeben ist, werden die Dynamischen Elemente als zwei (2) gezählt.
- 7.2.6 Die folgenden Punkte sind jeweils mit der Perfekten Ausführung und Schwierigkeit der Elemente zu betrachten.
- 7.2.6.1 Wird vom Teilnehmer null (0) Elemente gezählt, so **muss** der Juror **null (0)** Punkte vergeben.
- 7.2.6.2 Es dürfen maximal **drei (3)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer nur **ein (1)** Dynamisches Element in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.2.6.3 Es dürfen maximal **sechs (6)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer bis zu **Zwei (2)** Dynamische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.2.6.4 Es darf die maximale Punktzahl **zehn (10)** vergeben werden, wenn der Teilnehmer mindestens **drei (3)** Dynamische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.2.6.5 Es gilt als korrekt ausgeführt, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:
- Das Element komplett ausgeführt/vollendet wird
 - Wenn die Füße nicht den Boden berühren
 - Wenn die Übung korrekt mit 2 Händen gefangen wird



7.3 STRENGTH DYNAMICS (DYNAMISCHE KRAFT ELEMENTE)

- 7.3.1** Dynamische Kraft Elemente müssen möglichst schön absolviert werden. Die Geschwindigkeit wird hier nicht berücksichtigt.
- 7.3.2** Wird ein Dynamisches Kraft Element nicht fertiggestellt und die Übung nicht voll ausführen kann (zb. Durch Kräfteverlust) so gilt der Versuch als „nicht ausgeführt“. Der Juror hat dieses Element somit zu Ignorieren und nicht zu bewerten.
- 7.3.3** Werden Dynamische Kraft Elemente wiederholt, so hat der Juror nur das Erste (1) zu bewerten und die anderen zu Ignorieren. Ausgeschlossen sind Variationen. Anders als beim Juror Kombination.
- 7.3.4** Dynamische Kraft Elemente sind Hefesto, One Arm Pull Up, Planche push Up, Planche Press, Backlever Pull Up etc.
- 7.3.5** Die folgenden Punkte sind jeweils mit der Perfekten Ausführung und Schwierigkeit der Elemente zu betrachten.
- 7.3.5.1 Wird vom Teilnehmer null (0) Elemente gezählt, so **muss** der Juror **null (0)** Punkte vergeben.
- 7.3.5.2 Es dürfen maximal **drei (3)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer nur **ein (1)** Dynamisches Kraft Element in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.3.5.3 Es dürfen maximal **sechs (6)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer bis zu **Zwei (2)** Dynamische Kraft Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.3.5.4 Es darf die maximale Punktzahl **zehn (10)** vergeben werden, wenn der Teilnehmer mindestens **drei (3)** Dynamische Kraft Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.3.5.5 Es gilt als korrekt ausgeführt, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:
- Das Element vollendet wird
 - Ohne Schwung absolviert wird
 - Wenn der Rücken gerade bleibt und nicht ins Hohlkreuz fällt (z.b bei einem Planche Press)
 - Wenn der volle Bewegungsradius ausgeführt wird



7.4 KOMBINATIONEN (GESAMT KOMBINATION)

- 7.4.1** Kombinationen müssen ohne Unterbruch absolviert werden.
- 7.4.2** Eine Kombination wird gezählt ab mindestens zwei (2) Dynamischen Elementen (Dynamische Akrobatische Elemente oder Dynamische Kraft Elemente) und zwei (2) Statischen Elementen ohne Unterbruch.
- 7.4.3** Wird die Runde gestartet und die Stange berührt so startet die Kombination. Werden nun mindestens zwei (2) Statische Elemente und zwei (2) Dynamische Elemente ohne Unterbruch absolviert, so wird die Kombination bewertet. Wenn erst zwei (2) Dynamische Elemente und nur ein (1) Statisches Element absolviert wurden und dann ein Unterbruch stattfindet, so gilt die Kombination als „nicht ausgeführt“ und die Kombination wird automatisch von vorne gestartet werden. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.
- 7.4.4** Wiederholte Elemente die zwei (2) mal absolviert wurden, werden separat bewertet. Beispielsweise wenn ein Teilnehmer zwei (2) mal Planche in einer Runde absolviert hat wird dieser zwei (2) mal bewertet anders als beim Statischen oder den Dynamischen Juroren. Das gleiche gilt für Dynamische Elemente.
- 7.4.5** Statische Elemente müssen drei (3) Sekunden gehalten werden, dass sie als Element gezählt werden. Es wird empfohlen als Kombinationsjuror eng mit dem statischen Juror zusammen zu arbeiten.
- 7.4.6** Dynamische Elemente müssen gefangen werden, dass sie als Element gezählt werden. Es wird empfohlen eng mit dem Dynamischen Juror zusammen zu arbeiten.
- 7.4.7** Der Kombinationsjuror darf keine Elemente des Statischen oder Dynamischen Juror bewerten.
- 7.4.8** Die folgenden Punkte sind jeweils mit der Perfekten Ausführung und Schwierigkeit der Elemente zu betrachten.
- 7.4.8.1 Wird vom Teilnehmer keine Kombination (nicht mindestens zwei (2) Dynamische & zwei (2) Statische Elemente) gezählt, so **muss** der Juror **null (0)** Punkte vergeben.
- 7.4.8.2 Es dürfen maximal **drei (3)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer nur zwei (2) Dynamische (Dynamische Akrobatische Elemente oder Dynamische Kraft Elemente) & zwei (2) Statische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.
- 7.4.8.3 Es dürfen maximal **sechs (6)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer bis zu drei (3) Dynamische (Dynamische Akrobatische Elemente oder Dynamische Kraft



Elemente) & drei (3) Statische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.

- 7.4.8.4 Es dürfen maximal **zehn (10)** Punkte vergeben werden, wenn der Teilnehmer bis zu vier (4) Dynamische (Dynamische Akrobatische Elemente oder Dynamische Kraft Elemente) & vier (4) Statische Elemente in seiner Runde mit **korrekter Ausführung** gezeigt hat.

8 PLATZIERUNG

8.1 SIEGER

- 8.1.1** Der Teilnehmer der die meisten Punkte gesamt (Summe aus allen drei (3) Runden) erhalten hat, ist der Gewinner gesamt. In absteigender Reihenfolge werden die weiteren Ränge festgelegt.
- 8.1.2** Der Teilnehmer der die meisten Punkte in der jeweiligen Gewichtsklasse (Summe aus allen drei (3) Runden) erhalten hat, ist der Gewinner in der jeweiligen Gewichtsklasse. In absteigender Reihenfolge werden die weiteren Ränge festgelegt.
- 8.1.3** Es wird Platz eins (1), Platz zwei (2) und Platz drei (3) gekürt.

8.2 GLEICHSTAND

- 8.2.1** Gibt es einen Gleichstand unter den Podestplätzen eins (1), zwei (2) und drei (3) so müssen die Teilnehmer mit der Gleichen Punktzahl noch eine (1) Finale Runde absolvieren, um die Podestplätze festzulegen.
- 8.2.1.1 Jeder Teilnehmer hat nochmals eine (1) Minute Zeit, um sein bestes zu zeigen. Diese haben dann eine erneute Aufwärmphase.
- 8.2.1.2 Die Juroren bewerten diese Runde Neutral und separat vom bisherigen Punktestand.
- 8.2.2** Gibt es einen Gleichstand unter den Rängen vier (4) bis X (X = Anzahl der Teilnehmer) so werden die jeweiligen Teilnehmer gleich platziert.

8.3 OFFENLEGUNG

- 8.3.1** Die Punkte werden nach dem Wettkampf veröffentlicht.
- 8.3.1.1 Die Punkte der jeweiligen Bewertungskategorien werden veröffentlicht.



9 SONSTIGE RICHTLINIEN

9.1 MEDIZINISCH

- 9.1.1** Der Teilnehmer nimmt am Wettkampf auf eigene Verantwortung teil. Der Veranstalter & Organisator haften für keinerlei Verletzungen. Sollten vor, während oder nach dem Wettkampf irgendwelche Verletzungen auftreten, wird dem Teilnehmer dringend empfohlen mit der Wettkampfleitung Kontakt aufzunehmen.

9.2 VERHALTENSREGELN

- 9.2.1** Beleidigungen gegenüber anderen Teilnehmern, Juroren oder Zuschauern kann zum Ausschluss des Wettkampfes führen.
- 9.2.2** Unakzeptables Verhalten des Teilnehmers kann zu Disqualifizierung des Wettkampfes führen.

10 INKFRATTRETEN

Das Reglement tritt zum 13.05.2023 in Kraft und hat eine Gültigkeit bis zu einer Änderung.

Genehmigt und angenommen durch:



Mika Herzog

(Präsident Genesis
Streetworkout)

Lörrach, 14.05.2023

Ort, Datum