

2. Masters

2.1. Allgemeine Bestimmungen

Die Wertungsvorschriften für das Masters entsprechen weitgehend den internationalen Vorschriften der FIG. Aktuelle Änderungen seitens der FIG werden in der Regel übernommen und durch die jeweilige Ausschreibung bekannt gegeben.

2.2. Kategorien/Fläche

An den Start gehen können Einzelstarter, 2-3er Teams, und 4-6er Teams. Teams können sich auf unterschiedliche Weise zusammensetzen: rein weiblich, rein männlich oder gemischt.

Bei den Erwachsenen starten Einzelstarter auf einer 7x7m-Fläche, die 2-3er Teams und 4-6er Teams auf einer 10x10m-Fläche.

In allen Jugendklassen starten Einzelstarter und 2-3er Teams auf einer 7x7-Fläche, nur die 4-6er Gruppen auf einer 10x10m-Fläche.

2.3. Altersklassen

In den folgenden Altersklassen wird das Masters ausgeschrieben:

- AK 18 Jahre und älter
- AK 15-17 Jahre
- AK 12-14 Jahre

Auf Länderebene kann auch in der AK 8-11 Jahre gestartet werden, sofern es die Vorschriften der einzelnen LTV erlauben und diese Altersklasse in der Ausschreibung steht. (Siehe dazu auch Punkt 1.2.)

2.4. Starterlaubnis in Bezug auf Kategorien und Altersklassen

In allen Masters-Wettkämpfen dürfen Starter aus einem Team der nächst höheren oder tieferen AK (ab 3er Gruppierung) angehören. Es wird in der Altersklasse gestartet, der die Mehrzahl der Wettkämpfer angehört. Die Wettkämpfer dürfen aber nur der nächst höheren **oder** tieferen Altersklasse angehören.

Bei „Gleichstand“ ist ein Start nicht möglich.

(siehe auch Punkt 1.3.)

2.5. Musik

Die Länge der Musik ist für die unterschiedlichen Altersklassen wie folgt vorgeschrieben:

Altersklasse	Länge der Musik, Toleranzbereich +/- 5 sec
AK 8-11	1:15 min
AK 12-14	1:30 min
AK 15-17	Einzel 1:30 min, 2-3er und 4-6er-Teams 1:45 min
AK 18+	Einzel 1:30 min, 2-3er und 4-6er- Teams 1:45 min

Die Übung wird durchgängig zu einer rhythmischen, dynamischen Musik gezeigt. Die Übung kann zu einem Titel gezeigt werden, es können aber auch zwei oder mehrere Musiktitel gemischt werden, solange die Einheitlichkeit der Musik nicht gestört wird. Soundeffekte sind erlaubt.

Die Wettkampfmusik muss auf einer CD aufgenommen sein. Es darf nur der eine Titel auf der CD sein.

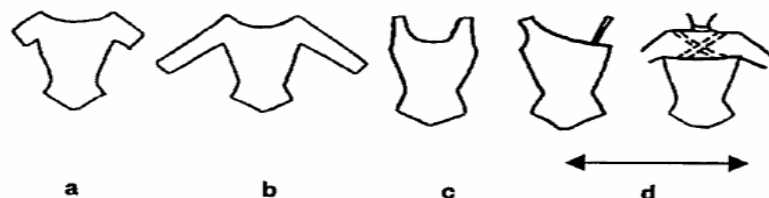
2.6. Bekleidung/ Aussehen

Die Bekleidung (Anzug/Schuhe) und das Aussehen sollen ordentlich und der Sportart angepasst sein.

- Unterwäsche darf nicht zu sehen sein.
 - Bekleidung, die Krieg, Gewalt oder religiöse Themen darstellt, ist verboten.
 - Die Wettkämpfer müssen weiße Aerobic-Schuhe und sichtbare weiße Socken tragen.
 - Bewegliche Teile wie Gürtel, Hosenträger oder Bänder sind nicht erlaubt.
 - Jede Dekoration oder Ergänzung zum Anzug, in loser oder fester Form (Blumen, Bänder etc.) ist nicht gestattet.
 - Schmuck (auch Piercing) darf nicht getragen werden.
 - Hautfarbenes Taping ist erlaubt.
 - Make up sollte sparsam verwendet werden und ist nur für Frauen erlaubt.
 - Die Haare müssen so fixiert sein, dass sie dem Sportler nicht ins Gesicht fallen.
-
- Frauen/Mädchen ab AK 12** müssen einen einteiligen Anzug mit hautfarbener oder transparenter Strumpfhose tragen.
 - Der Beinausschnitt darf nicht höher als der Hüftknochen sein und muss intime Körperteile bedecken.
 - Der Anzug muss das Schambein vollständig bedecken: String (T-Po) ist nicht erlaubt.
 - International muss ein Anzug aus nicht transparentem Material sein. In Deutschland wird transparenter Stoff gestattet, solange er keine Sicht auf intime Körperteile ermöglicht.
 - Der vordere und hintere Halsausschnitt müssen angepasst sein (an der Vorderseite nicht tiefer als das halbe Brustbein und an der Rückseite nicht tiefer als die Unterkante der Schulterblätter).

Beispiele für Frauen

(a-c = kann Vorder- oder Rückansicht sein / d= Beispiel für Vorder- und Rückseite)



- Männer/Jungen** können einen einteiligen Anzug mit geradem Beinabschluss oder Shorts mit eng anliegendem Oberteil tragen.
 - Das Oberteil darf weder an Vorder- noch an Rückseite ein Loch haben
 - Das Armloch darf nicht bis unter die Schulterblätter führen
 - Anzüge für Männer dürfen keine langen Ärmel haben, der Ärmel muss über dem Ellenbogen (Oberarm) enden

Beispiele für Männer (nur die hier gezeigten Beispiele sind erlaubt):
 (e-h = Vorder- oder Rückseite)



2.7. Bewertung

2.7.1 Kompositionsnote (A-Note)

Die A-Note wurde für den neuen internationalen Code of Points 2009-2012 komplett überarbeitet.

Sie wird aufgrund aller Kriterien, die hier kurz und unter Punkt 7 ausführlich beschrieben sind und unter Einbeziehung der bereitgestellten Tabellen bewertet.

Um die Erfordernisse der A-Note zu erfüllen, muss eine Aerobic-Choreographie Kreativität und sportartspezifischen Inhalt zeigen. Sie sollte eine Vielzahl von Bewegungen und eine hohe Übereinstimmung mit der Musik, den Bewegungen und dem Ausdruck des Wettkämpfers zeigen. Themen, die Gewalt, Religion, Rassismus oder Sex darstellen, widersprechen den olympischen Idealen und den FIG-Ethik-Vorschriften.

Unter „Bewegungen“ versteht man:

- Aerobic-Kombinationen
- Schwierigkeitselemente
- Übergänge und Verbindungen
- Hebungen (2-3er und 4-6er Teams)
- Partnerarbeit (2-3er und 4-6er Teams)

Bewertungskriterien:

Gesamtchoreographie	10 Punkte
A. Die Choreographie-Gestaltung	Max. 4 Punkte
B. Der Aerobicspezifische Inhalt	Max. 3 Punkte
C. Die Präsentation und Musikumsetzung	Max. 3 Punkte

Zu A.: Die Choreographie-Gestaltung

max. 4 Punkte

Bei der Choreographie wird nicht nur das gewertet, WAS gezeigt wird sondern auch, WIE und WO es gezeigt wird.

a. Der Level von Dynamik und Bewegungsfluss während der gesamten Übung	Max. 1 Punkt
b. Der Level von Komplexität und Kreativität von Übergängen, Partnerarbeit und Hebefiguren.	Max. 1 Punkt
c. Die Auswahl von Übergängen, Partnerarbeit und Hebefiguren, die Vielfalt/Variationen zeigen	Max. 1 Punkt
d. Der effektive Gebrauch der Wettkampffläche und die Platzierung aller Bewegungen während einer Übung	Max. 1 Punkt

Zu B.: Der Aerobicspezifische Inhalt:

max. 3 Punkte

Hier wird bewertet, WIE die Aerobic-Kombinationen aufgebaut sind.

a. Der Variantenreichtum der Aerobic-Kombinationen	Max. 1 Punkt
b. Der Level von Komplexität und Kreativität der Aerobic-Kombinationen	Max. 1 Punkt
c. Die Anzahl und die Ausgewogenheit der Aerobic-Kombinationen	Max. 1 Punkt

Zu C.: Die Präsentation und Musikumsetzung:

max. 3 Punkte

a. Die Präsentation: Der klare sportliche Eindruck des Sportlers mit hoher Bewegungsqualität und natürlichem Selbstbewußtsein	Max. 1 Punkt
b. Musik	
b.1. Die Musikauswahl bzw. die Konstruktion der Musik, d.h. bewertet wird: „WAS“ ist die Musik	Max. 1 Punkt
b.2. Die Musikumsetzung Musikinterpretation und Timing, d.h. bewertet wird, „WIE“ wird die Musik umgesetzt	Max. 1 Punkt

Alles Wissenswerte über die Artistik-Note sowie Beispiele zur Bewertung der A-Note siehe ausführlich unter Punkt **7.1**.

2.7.2 Ausführungsnote (B-Note)

Kriterien der Ausführung sind:

- Form und Körperhaltung
- Präzision
- Kraft, Schnellkraft, muskuläre Ausdauer

Ausführungsnote (B-Note)	Max. 10,0 Punkte
Technik	
Synchronität	

Technik

Alle Bewegungen müssen in perfekter Ausführung gezeigt werden.

Körperhaltung / Präzision	kleiner Fehler	0,1 Pkt.
	mittlerer Fehler	0,2 Pkt.
	großer Fehler	0,3 Pkt.
	inakzeptabler Fehler	0,5 Pkt.
	Sturz	jedes Mal 0,5 Pkt.

Ausführliche Beispiele zur Bewertung der Technik befinden sich unter **7.2**. dieser Broschüre.

Synchronität

Die Fähigkeit aller Sportler, alle Bewegungen wie eine Einheit auszuführen.
Zeitgleiches Bewegen mit:

- identischer Bewegungsweite
- gleichmäßiger und vergleichbarer Energie
- identischer Sprunghöhe

Fehlen von gleichmäßiger und vergleichbarer Energie	max. – 1,0 Punkte pro Übung.
-----------------------------------------------------	------------------------------

2.7.3. Schwierigkeitsnote (S-Note)

Elementgruppen/ Anzahl der Elemente/ Schwierigkeitsgrad

Es gibt vier Elementgruppen:

- A Dynamische Kraft
- B Statische Kraft (Stütze und Waagen)
- C Sprünge
- D Beweglichkeit und Balance

Je nach Altersklasse muss eine unterschiedliche Anzahl von Elementen aus diesen Gruppen gezeigt werden.

Altersklasse	erlaubter Schwierigkeitsgrad	Anzahl	Mindest-Anzahl pro Gruppe	Maximale Anzahl pro Gruppe
AK 8-11	0,1 bis 0,4	4-6	1	2
AK 12-14	0,1 bis 0,5	6-8	1	2
AK 15-17	0,1 bis 0,6 (1 mal 0,7)	8-10	2	
AK 18+	0,3 bis 1,0	4-10 bzw. 12	1	

Achtung: Bei AK 18+ erhalten Elemente mit einem Wert von 0,1 und 0,2 keinen Bonus, sie können aber zur Abdeckung der Elementgruppen herangezogen werden. Sie spielen keine Rolle in Bezug auf die Anzahl oder die Wiederholungsregel.

Pflichtelemente

Auch die Pflichtelemente sind in jeder AK unterschiedlich.

Altersklasse	Dynamische Kraft	Statische Kraft	Sprünge	Beweglichkeit und Balance
AK 8-11	A 101 Push up	Nicht vorgegeben	C 262 Tuck jump	D 181 Split on floor
AK 12-14	A 101 Push up	B 102 Straddle support	C 103 Air turn	D 213 Pan cake
AK 15-17	A 143 Wenson push up	B 104 Straddle support 1/1 turn	C 383 Straddle jump	D 183 Free vertical split

Der Schwierigkeitskampfrichter hat die Aufgabe, alle Pflichtelemente sowie alle weiteren Elemente in einer Übung mitzuschreiben und nach den Minimalkriterien auf Anerkennung zu überprüfen.

Elemente mit einem Sturz oder ohne Erfüllung des Minimalkriteriums werden als Elemente gezählt, erhalten aber den Wert Null.

- ❑ Die Schwierigkeitsnote ist der Gesamtwert der 12/10/8 erstgezeigten Elemente plus dem Wert für die Kombinationen (0,1 pro Kombination).
- ❑ Alle gezeigten Elemente müssen aus unterschiedlichen Familien kommen. (Siehe dazu Punkt 8.)

Anerkennung Schwierigkeitselemente

Die Anerkennung erfolgt, wenn die Elemente identisch von allen Wettkämpfern zum gleichen Zeitpunkt oder unmittelbar hintereinander gezeigt werden. Wenn ein Element in verschiedene Richtungen oder spiegelbildlich ausgeführt wird, wird dies ebenfalls als ein Schwierigkeits- oder Pflichtelement bewertet. Eine Nichterfüllung der Minimalkriterien (siehe Punkt 7.6.) sowie Sturz haben eine Null-Wertung des Elementes zur Folge. Das Element wird aber trotzdem als gezeigtes Element für die Anzahl der Elemente gezählt.

Hinsichtlich der Anerkennung von Schwierigkeitselementen ist eine Berührung (Körperkontakt) der Wettkämpfer untereinander **nicht** erlaubt.

Kombination von 2 Elementen

Bei der Nutzung der 12/10/8/6 ausgewählten Elemente können 2 Elemente aus der gleichen oder unterschiedlichen Elementegruppen miteinander kombiniert werden, aber sie müssen aus unterschiedlichen Familien kommen.

Kombinationen mit Pflichtelementen im Jugendbereich erhalten keinen Bonus von 0,1, können aber gezeigt werden.

Aber: Um eine Elementgruppe anerkannt zu bekommen, müssen alle Wettkämpfer ein Element dieser Gruppe ohne Kombination zeigen.

Die 2 Elemente müssen **direkt** mit einander kombiniert werden ohne Stop, Verzögerung oder Verbindung. Sie werden als 2 Elemente gezählt und dürfen nicht wiederholt werden. Mit den Kombinationselementen wird die Elementegruppe nicht erfüllt! Um den Bonuspunkt von 0,1 zu erhalten, müssen beide Elemente die Minimalkriterien erfüllen. Alle Wettkämpfer (2-3er Teams und 4-6er Teams) müssen die gleiche Kombination der 2 Elemente zur selben Zeit ausführen!

Beispiele:

Gruppe A: Double leg 1/1 circle + Flair

Gruppe A/B: Straddle cut to L support + L support 2/1 turn

Gruppe B: L support 2/1 turn + Straddle V support

Gruppe C: 1/1 turn Tuck jump + Air turn to split
oder Straddle leap + Pike jump to Push up

Gruppe C/A: Straddle jump to Push up + Plio Push up airborne

Gruppe D: Free support Illusion to split + split roll

Für 2-3er, 4er- und 5er- Teams:

- ❑ Um den Wert zu erhalten, müssen alle Wettkämpfer das selbe Element zur gleichen Zeit oder unmittelbar hintereinander, in derselben oder in unterschiedlichen Richtungen zeigen.

Ausnahme für Gruppen (6er Teams):

- ❑ Um einen Wert für die Elemente der 4 Elementegruppen zu erhalten, müssen sie das selbe Element zur gleichen Zeit oder unmittelbar hintereinander, in derselben oder in unterschiedlichen Richtungen zeigen.
- ❑ Um einen Wert für die verbleibenden Elemente zu erhalten, können die Wettkämpfer bis zu zwei unterschiedliche Elemente zur selben Zeit oder unmittelbar hintereinander folgend ausführen. Jede Kombination von Wettkämpfern kann diese zwei unterschiedlichen Elemente ausführen (z.B.: Ein WK zeigt Element Nr. 1 (straddle jump) und die fünf anderen WK Element 2 (pike jump); oder zwei WK zeigen Element Nr. 1 und die vier anderen WK Element Nr. 2; oder drei WK Element Nr. 1 und die drei anderen WK Element Nr. 2). Es wird das Element mit dem niedrigeren Wert anerkannt.
- ❑ Werden zur selben Zeit von einem Teil der Gruppe Element Nr. 1 und von einem anderen Teil Element Nr. 2 gezeigt und direkt danach die gleichem Elemente von dem jeweils anderen Teil der Gruppe, so werden (wenn die Minimalkriterien erfüllt sind) beide Elemente anerkannt. Es erfolgt kein Abzug für Wiederholung.

Bei einer Hebefigur gezeigte Elemente erhalten keinen Wert, da sie auch nicht als Elemente betrachtet werden.

Liegestützlandungen/ einarmige Landungen/ Spagatlandungen

Die Anzahl der Landungen im Liegestütz oder Spagat ist auf eine maximale Anzahl begrenzt. Achtung: hier sind ausschließlich Elemente aus Gruppe C (Sprünge) gemeint, deren Landung in einer Liegestütz- oder Spagatposition endet.

Altersklasse	Max. Anzahl beidarmige LS-Landungen	Max. Anzahl von einarmigen LS-Landungen	Max. Anzahl von Spagat-Landungen	Einarmige Liegestütze, einarmige Stütze
AK 8-11	0	0	2	Nicht erlaubt
AK 12-14	1	0	2	Nicht erlaubt
AK 15-17	2	0	2	Erlaubt
AK 18+	Ein- oder beidarmig: 2		2	Erlaubt

Wiederholungen

Die Wiederholung eines Schwierigkeitselementes aus der gleichen Familie (base named element), (siehe Punkt 7.4.) führt zum Abzug. Dies gilt unter Einbezug der Pflichtelemente. *Entsteht durch eine andere Einstufung eines Schwierigkeitselementes eine Wiederholung, so wird dies zum Abzug gebracht. (Ausnahme: 0,1er und 0,2er Elemente im Erwachsenenbereich)*

Bodenelemente

Auch die Anzahl der Bodenelemente ist auf eine max. Anzahl begrenzt. Bodenelemente sind alle Elemente, bei denen außer den Füßen noch andere Körperteile den Boden berühren. (Ausnahme: Taucherdrehung und Standspagat in gestützter Form)
Beispiele: alle Elemente aus der Gruppe A (Dynamische Kraft) und B (Statische Kraft), Landungen im Spagat oder Liegestütz, alle Spagatformen am Boden.

Altersklasse	Max. Anzahl von Bodenelementen
AK 8-11	4
AK 12-14	6
AK 15-17	6
AK 18+	Einzel 5, 2-3er und 4-6er-Teams 6

Abzüge durch den S-Kampfrichter

Es wird jeweils 1,0 Punkt abgezogen...

Für jedes zuviel gezeigte Schwierigkeitselement
Für jedes nicht gezeigte Pflichtelement (Jugendbereich)
Für jede fehlende Elementgruppe
Für fehlendes 2. Element (AK 15-17)
Für fehlendes 2. Element (AK 12-14) bei FIG-Wettkämpfen
Für jedes Element höher als zugelassen (Jugendbereich)
Für mehr als die angegebene Zahl von Bodenelementen
Für mehr als die angegebene Zahl von Liegestützlandungen
Für mehr als die angegebene Zahl von einarmigen Landungen/ Stützen
Für mehr als die angegebene Zahl von Spagatlandungen
Für jede Wiederholung eines Elementes/ einer Familie

2.8. Oberkampfrichter

Der Oberkampfrichter ist der Vorsitzende des Kampfgerichtes und verantwortlich für die Arbeit des Kampfgerichtes nach den technischen Regeln des DTB und der FIG. Siehe hierzu ausführlich Punkt **1.10**.

Der Oberkampfrichter gibt Abzüge für folgende Punkte:

Zeitüberschreitung / Zeitfehler

< 10,00 sec	-5,01 – 9,99 sec	+/- 5 sec	+ 5,01 – 9,99 sec	> 10,00 sec
1,0 Abzug	0,5 Abzug	Toleranzzone	0,5 Abzug	1,0 Abzug

Vorgeschriebene Musiklänge für die verschiedenen Altersklassen siehe Punkt **2.5**.

verspätetes Erscheinen auf der Wettkampffläche nach Aufruf nach 20 sec	bis zu 0,5 Pkt
verspätetes Erscheinen auf der Wettkampffläche nach Aufruf nach 60 sec	Disqualifikation.
Unterbrechung der Übung durch den Sportler zwischen 2 und 10 sec	bis zu 0,5 Pkt.
Abbruch der Übung	Null-Wertung
schlechte Qualität der Musik	bis zu 0,5 Pkt.
Unkorrekte Bekleidung, z.B. Schmuck, Körperspray oder Bemalung, Blick auf intime Körperteile oder Unterwäsche, Verrutschen der Bekleidung	pro Wettkämpfer 0,2 Pkt.
Haare nicht fixiert, größerer Haarschmuck, Verlieren von Haarband, Schnürsenkel öffnen etc.	pro Wettkämpfer 0,2 Pkt.
übermäßige Schminke (Bemalung)	pro Wettkämpfer 0,2 Pkt.
Verstoß gegen den Code of Ethics	2,0 Pkt.
Präsentationsfehler	0,5 Pkt.

Falsches Schuhwerk / falsche Bekleidung	pro Wettkämpfer 2,0 Pkt.
Verbotene Elemente	jedes Mal 1,0 Pkt.
Verbotene Hebung	1,0 Pkt.
Zu viele / zu wenig Hebefiguren	jedes Mal 0,5 Pkt.
Hebefigur höher als 2 übereinander stehende Personen	jedes Mal 1,0 Pkt.
Erscheinen in verbotenen Zonen	Verwarnung
Ungebührliches Verhalten oder Benehmen	Verwarnung
Nichterscheinen in der Wettkampfbekleidung bei der Siegerehrung	Verwarnung
Ernsthaftes Vergehen gegen die DTB-Statuten, das technische Reglement	Disqualifikation

2.8.1. Hebefiguren:

Die Anzahl der Hebefiguren (Lifts) ist für jede Altersklasse vorgeschrieben.

Altersklasse	Mindestanzahl Hebungen	Maximale Anzahl Hebungen
8-11	0	1
12-14	1	1
15-17	2	2
18+	3	3

Jede fehlende oder zusätzliche Hebung wird mit einem Abzug von 0,5 Punkten bestraft.

Hebefiguren sind definiert, wenn ein- oder mehrere Wettkämpfer ohne Bodenkontakt ist/sind und dabei Körperkontakt zu einem oder mehreren Wettkämpfern mit Bodenkontakt hat/haben, d.h. gehoben, gehalten oder getragen wird/werden und dabei eine deutliche Veränderung der Haltung gezeigt wird. (Beispiel: Ein kleiner Sprung als Ansatz zu einer Hebung ist hier nicht gemeint bzw. ist keine zusätzliche Hebung)

Bei einer Hebung kann jede beliebige Anzahl von Wettkämpfern beteiligt sein. Eine Hebung kann verschiedene Formen und Formationen zeigen, aber diese müssen zur gleichen Zeit gezeigt werden. Siehe auch Punkt **1.10.1.**

Körperberührungen sind definiert als eine Berührung zwischen zwei oder mehreren Wettkämpfern während einer Bewegung, z.B. wie beim Lateinamerikanischen Tanz, und zählen nicht als Hebefigur.

Eine Hebefigur darf nicht die Höhe von zwei übereinander stehenden Personen überschreiten. Bei Missachtung erfolgt ein Abzug von 1.0 für „verbotene Hebung“.

Wettkämpfer im Masters **dürfen** in den Hebungen Elemente zeigen, die unter Punkt **1.10.2.** und auch direkt im Anschluss unter „Verbotene Elemente“ aufgeführt sind, ausgenommen sind: Flugphasen ohne Kontakt zum Partner, gehaltene Handstände und Propelling.

Bei Missachtung erfolgt ein Abzug von 1.0 für „verbotene Hebung“.

2.8.2. Verbotene Elemente

Verbotene Elemente sind:

1. Alle Drehungen um die Breitenachse und Tiefenachse, z.B. Salto, Rolle oder Überschläge seitwärts (Räder)
2. Alle Handstütze mit senkrechter Körperstreckung z.B. Handstand

3. Körperbewegungen in gegensätzlicher Ausführung zur natürlichen Körperposition / unnatürliche Gelenkpositionen, z.B. starke Rückbeuge, Kniepirouetten oder Zehenstand
4. Akrobatische Bewegungen, z.B. Breakdance
5. Flugphasen mit Partnerunterstützung (Propelling),
d.h., wenn eine Person durch einen Partner geworfen wird oder diese Person den Partner zum Absprung (Flugphase entgegen der Schwerkraft) in eine Flugphase benutzt. (z.B. Bockspringen, wenn eine Auftriebsbewegung erfolgt)
Eine Flugphase ist definiert, wenn eine Person keinen Kontakt mehr zum Boden oder zum Partner hat.

Jede verbotene Bewegung zieht einen Abzug von 1,0 Punkten nach sich.

Jedes Element, das einen höheren Wert hat als in der jeweiligen Wettkampfebene und Kategorie erlaubt ist, wird – auch wenn es nur von einem einzelnen Wettkämpfer bei Paaren, Trios oder Gruppen gezeigt wird - als verbotenes Element zum Abzug gebracht. In diesen Fällen erfolgt der Abzug vom S-Kampfrichter.

2.9. Linienrichter

Die Linienfehler werden von den Linienrichtern erfasst, die diagonal in zwei der vier Ecken der Wettkampffläche sitzen. Jeder Linienrichter ist verantwortlich für zwei Linien.

Jedes Übertreten (pro Wettkämpfer) der Wettkampffläche	Jedes Mal 0,1 Pkt.
--------------------------------------------------------	--------------------