

## NOTENTABELLE

- Die Schwierigkeit (Niveau A, B oder C) kann für jedes Element separat gewählt werden, wobei A die einfachste, C die schwierigste Variante ist.
- Im Dokument Notenblatt sollen die Schülerinnen und Schüler ihre 5 ausgewählten Elemente ankreuzen. Die Lehrperson setzt die Punkte während des Tests.
- **Pro Niveau A- Element: max. 3 Punkte**
- **Pro Niveau B- Element: max. 4 Punkte**
- Pro Niveau C- Element: max. 5 Punkte
- Bei der Punktevergabe für die einzelnen Elemente ist einzig die korrekte Ausführung entscheidend keine Stilnote.
- Bei kleinen Fehlern an einem Gerät liegt ein Punktabzug im Ermessen der bewertenden Lehrperson (1/2 Punkt bis 1 Punkt pro Fehler).

Beispiele:

- 360° Vault: nicht fertig gedreht
- Safety Vault: beide Füsse touchieren Kasten
- Kong Vault: Füsse angehängt
- Underbar Basic: mit Gesäss über Holm gerutscht
- Reverse Underbar: nicht fertig gedreht
- Tic Tac Niveau A: oberer Fuss rutscht von Wand auf Kasten
- Tic Tac Niveau A: über Kasten mit nur 3 Elementen
- Sturz bei Landung
- Präzisionssprung: Von Reck oder Bank gekippt
- Präzisionssprung Niveau B/C: nicht beidbeinig abgesprungen (gewisse Toleranz walten lassen)
- Unsichere Landung

**Präzisionssprünge**

- 3 Versuche ohne Abzug möglich
- Nach 3 Fehlversuchen zählt der beste davon. Also auch nach Fehler Versuch fertig machen!

**Vault/Tic Tac**

- Wird ein Vault oder Tic Tac über einen Schwedenkasten mit einem Element weniger gesprungen als gefordert: 1 Punkt Abzug

**Durchbruch (Underbar) Stufenbarren**

- Distanz zwischen hohem und niederem Holm darf maximal sein
- Airex-Matte über dem niederen Holm erlaubt

Für den Run als Ganzes soll ein **Zusatzpunkt vergeben** werden, wenn er besonders dynamisch und flüssig absolviert wurde.

Beispiel:

- Präzisionssprung ist sehr sicher
  - Besonders geschmeidige, ökonomische Bewegung über Hindernis (Bsp. Safety Vault)
  - Nach jedem Hindernis wird nahtlos in den Lauf übergegangen
  - Tic Tac ist sehr hoch
  - Zusatzdrehung bei Tic Tac Niveau B oder C
  - Vault wird weit angesprungen (Bsp. Dash Vault)
  - Starker Abstoss mit Händen auf Kasten (Bsp. Kong Vault)
  - Stufenbarren wird aus Lauf angesprungen
- Ist das bei 3 von 5 Elementen erfüllt, kann der Punkt vergeben werden.

Für den Run als Ganzes soll ein **Punkt abgezogen** werden bei:

- Zögern / Stopps zwischen den Geräten
- Orientierungsschwierigkeiten / Unsicherheiten in der Reihenfolge
- Gehphasen zwischen den Geräten

Bei Punkttotal mit halben Punkten: abrunden

Linearer Notenmassstab:

- Alles Niveau C: 25 Pkt – Note 6
- Alles Niveau B: 20 Pkt – Note 5
- Alles Niveau A: 15 Pkt – Note 4 plus evtl. 1 Zusatzpunkt: erhöht die Note um 0.2

Note	Punkte
6	25/26
5.8	24
5.6	23
5.4	22
5.2	21
5	20
4.8	19
4.6	18
4.4	17
4.2	16
4	15
3.8	14
3.6	13
3.4	12
3.2	11
3	10
2.8	9
2.6	8
2.4	7
2.2	6
2	5
1.8	4
1.6	3
1.4	2
1.2	1
1	0

**Note:** Zehntelsnote

**Eingabe:** Punkte, gerundet auf ganze Punkte

Maximum: 26 Punkte