

709. Das Bewertungssystem

709.01 Schwierigkeit („Difficulty“)

A. Allgemeines:

Die Juroren („Judges“) sollten sowohl die versuchten als auch die vollendeten Tricks bewerten. Dabei ist folgendes zu beachten: Wenn ein Versuch nur knapp scheitert, sollte hierfür nur eine etwas niedrigere Punktzahl vergeben werden, als wenn der Spieler ihn vollendet hätte. Geht der Versuch weit daneben, sollte die Punktzahl dementsprechend stärker reduziert werden. Allerdings sollten sich die Juroren stets daran erinnern, dass Ausführung („Execution“) eine eigenständige Kategorie ist.

B. Intervall/Kombo-Mischbewertung („Time Block/Phrase Hybrid Scoring“)

Die Schwierigkeit wird in Zeitintervallen à 15 Sekunden bewertet. Punkte für ein einzelnes Intervall können 4 Sekunden vor und 4 Sekunden nach Ende des Intervalls vergeben werden. Z.B. liegt das Zeitfenster zur Bewertung des ersten Intervalls zwischen der 11. und 19. Sekunde. Sobald ein Bewertungszeitfenster beginnt, setzt ein Metronom (Ticken) ein. Während das Metronom tickt, muss der Juror die Schwierigkeit für das letzte (vormalige) Intervall zusammenfassend bewerten. Im Idealfall vergibt der Juror seine Wertung *nach* einer natürlichen Unterbrechung des Spielflusses – z.B. nach einem Fangtrick („Catch“), einem Fallenlassen der Scheibe („Drop“) oder einer bewussten Pause – sodass die Wertung in sich geschlossene Kombinationen („Combos“) reflektiert und der Juror beim Notieren der Punktzahl nicht vom Spielgeschehen abgelenkt wird. Wertungen sollten grundsätzlich nur vergeben werden, während das Metronom tickt und nicht davor oder danach.

Eine Schwierigkeitswertung für ein Intervall sollte sowohl die schwierigsten Tricks als auch die durchschnittliche Schwierigkeit der Tricks widerspiegeln. Es sollte nach Möglichkeit die gesamte Bewertungsskala von 0-10 Punkten unter Berücksichtigung des in dieser Runde („Pool“) zu erwartenden Spielniveaus genutzt werden. Am Ende des Laufs („Routine“) ertönt die Ansage „Time“. Alle Geschehnisse/Tricks nach dieser Ansage fließen grundsätzlich nicht mehr in die Bewertung der Schwierigkeit mit ein.

C. Schwierigkeitsskala

Die Skala zur Bewertung der Schwierigkeit reicht von 0-10. Die Skalenwerte sind wie folgt zu interpretieren:

- 0: Keine Tricks
- 1-2: Sehr einfache Tricks
- 3-4: Einfache Tricks
- 5-6: Durchschnittliche Tricks
- 7-8: Schwierige Tricks
- 9-10: Sehr schwierige Tricks

D. Extrapunkte für „Consecutivity“

Bei der Bewertung des vorherigen Zeitintervalls sollen die Juroren speziell das Niveau der dort gezeigten Consecutivity (*eine detaillierte Beschreibung und Beispiele für Consecutivity sind im Anhang dieses Dokuments zu finden*) berücksichtigen und wie folgt vermerken: Bei überdurchschnittlicher Consecutivity im Zeitintervall ist ein „+“ und bei unterdurchschnittlicher Consecutivity ein „-“ im Kästchen neben der Bewertung für das Zeitintervall zu notieren. Bei durchschnittlicher Consecutivity ist „0“ zu schreiben und nicht gar nichts.

E. Berechnung der Gesamtpunktzahl

Die niedrigste Zeitintervallwertung wird durchgestrichen und der Rest aufsummiert. Sollte die niedrigste Wertung mehrfach vergeben worden sein, wird lediglich eine Wertung gestrichen. Für jedes „+“ für Consecutivity wird ein Extrapunkt addiert, für jedes „-“ einer abgezogen; eine „0“ bleibt ohne Einfluss. Anschließend wird die Gesamtpunktzahl durch die Anzahl der Zeitintervalle dividiert. Dieses Ergebnis wird mit dem Faktor 1,5 multipliziert und auf das nächste Zehntel eines Punktes aufgerundet.

F) Faktoren/Determinanten der Spielschwierigkeit:

1.) Consecutivity: Wurden die Tricks flüssig miteinander verbunden? Abgebrochene oder pausierte Bewegungsabläufe (z.B. durch THE Delays) sollten niedriger bewertet werden, als die gleichen Abläufe flüssig miteinander verbunden.

(Eine detaillierte Beschreibung und Beispiele des Konzepts der Consecutivity finden sich im Anhang dieses Dokuments).

2.) Technische Herausforderung: Erfordert der Trick anspruchsvolles Timing, Genauigkeit oder Handling der Scheibe und/oder des Körpers?

3.) Körperliche Herausforderung: Erfordert der Trick außergewöhnliche Kontrolle, Flexibilität oder körperliche Kraft? Agiert der Spieler auf dem Kopf, verdreht oder anderweitig körperlich eingeschränkt („restricted“) mit der Scheibe? Je stärker dies der Fall ist desto höher ist die Schwierigkeit zu bewerten.

4.) Dauer des kritischen Moments: Werden die technischen und/oder körperlichen Aktionen durch z.B. Verlangsamung oder Beschleunigung erschwert? Langes „blindes“ Spiel (Tricks ohne Sicht auf die Scheibe) wäre ein Beispiel hierfür.

5.) Komplexität und Timing des Zusammenspiels (der „Co-ops“): Komplexität und Timing des Zusammenspiels sollten berücksichtigt werden. Die gleichen Abläufe im Zusammenspiel von zwei oder mehr Spielern können deutlich schwieriger sein, als wenn diese von nur einer Person durchgeführt werden.

6.) Anzahl der versuchten Fangtricks („Catches“): Fangtricks sind riskant, da die Scheibe dabei häufig zu Boden fällt („Drop“). Zeitintervalle mit vielen Fangversuchen sollten höher bewertet werden als solche mit wenigen. Ein gutes Beispiel hierfür wäre ein Zeitintervall mit einer langen Speed Flow-Sequenz.

(Eine detaillierte Beschreibung und Beispiele des Speed Flow-Konzepts finden sich im Anhang dieses Dokuments).

709.02 Künstlerischer Eindruck („Artistic Impression“)

A. Allgemeines: Der künstlerische Eindruck setzt sich aus folgenden Unterkategorien zusammen: Vielfalt, Teamwork, Choreographie, Form und Spielfluss. Jede Unterkategorie erhält eine Punktzahl von 0-10.

B. (Spielerische) Vielfalt („Variety“): Das Hauptziel hierbei ist es, Wiederholungen jeglicher Art zu vermeiden bzw. zu reduzieren. Dies betrifft sowohl Manipulationen der Scheibe als auch Körperbewegungen. Der Lauf („Routine“) sollte hierbei als Kombination von Ideen betrachtet werden: Zeigt das Team viele verschiedene Ideen (hohe Wertung) oder die gleichen Ideen immer wieder (niedrige Wertung)?

Eine Idee kann ein bestimmter Wurf oder Fangtrick sein, ein dramatischer Moment mit der Scheibe

oder eine flüssig zusammenhängende Folge von Tricks („consecutive combo“). Genaues Augenmerk sollte darauf gelegt werden, wie die einzelnen Tricks durchgeführt werden, denn der gleiche Trick mit einer anderen Hand, einem anderen Spin oder mit der Scheibe auf dem Kopf stellt keine Wiederholung dar.

Gezielte Wiederholungen können ein Stilelement darstellen und wirken sich in diesem Fall nicht negativ auf die Bewertung der Vielfalt aus, solange die Vielfalt im restlichen Lauf vorhanden ist.

1) Arten von (spielerischer) Vielfalt: Die spielerische Vielfalt besteht nochmals aus fünf Unterkategorien, die im Folgenden erläutert werden:

- a) Würfe: Variationen beinhalten verschiedene Würfe, Arten die Scheibe zu greifen und Hände (links bzw. rechts).
- b) Fangtricks (Catches): Variationen beinhalten verschiedene Fangtricks und verschiedene Ausführungen der selbigen (z.B. springend oder stehend; unter rechtem Bein oder linkem Bein; mit rechter Hand oder linker Hand).
- c) Handling der Scheibe: Variationen beinhalten grundlegende Scheibenmanipulationen (kontrolliertes Center-Spiel, Brushen, Winkelveränderungen, Turnover, Rolls, Deflections, Cuffs, Guides, Spinchanges).
- d) Spielarten (styles of play): Variationen beinhalten weniger gebräuchliche grundlegende Freestyle-Elemente (mehrere Scheiben im Spiel, Jonglieren, Padiddling, Twirling, schnelle Abfolge von Würfeln und Fangtricks (Speed Flow), etc.).
- e) Spinrichtungen, Beidhändigkeit: Variationen beinhalten den Gebrauch beider Hände und beider Spins (Clock und Counter). Teams, die gleichermaßen Gebrauch von beiden Spins und Händen machen, sollten hierfür eine hohe Punktzahl bekommen.

2) Die Variety-Checkliste: Die Variety-Checkliste enthält typische Spielelemente für jede der fünf Unterkategorien. Sie sollte nach Abschluss des Laufs kurz überflogen werden und als Hilfsmittel für eine schnelle und intuitive Punktevergabe pro Unterkategorie dienen (die Checkliste stellt keine Grundlage für exakte und/oder automatisierte Punkteberechnungen dar!). Für jede der fünf Unterkategorien werden 0-2 Punkte vergeben (halbe Punkte – z.B. 1,5 – sind auch erwünscht) und zur Gesamtpunktzahl für spielerische Vielfalt aufsummiert.

Hinweis: Die in der Checkliste für jede Unterkategorie aufgeführten Spielelemente sind nicht vollständig und dienen lediglich als Leitfaden, um die Bewertung der spielerischen Vielfalt zu erleichtern und zu objektivieren. Gezeigte Spielelemente, die in der Checkliste nicht aufgeführt sind, sollten ebenfalls bei der Punktevergabe berücksichtigt werden. Dies gilt für alle Unterkategorien.

C. Zusammenspiel (Teamwork): Wie hoch ist die Qualität und Quantität der durchgeführten Kooperationen (Co-ops) und Speed Flow-Segmente? Die Quantität bezieht sich hierbei sowohl auf die Länge also auch die Anzahl der Kooperationen und Speed Flow-Segmente.

D. Musik-Choreographie: Inwiefern ist das Team in der Lage, durch seine spielerische Darbietung eine Beziehung zum Stil und Inhalt der gewählten Musik aufzubauen? Völlig irrelevant für diese Beurteilung ist, ob die Musik dem Juror persönlich gefällt! Läufe in denen spielerische Schlüsselmomente mit musikalischen Pointen („music hits“) oder Umbrüchen („music breaks“) bewusst zusammenfallen, oder Läufe, die generell eine ausgeprägte Beziehung zum Stil und Inhalt der Musik haben, sollten höher bewertet werden, als Läufe die keine Beziehung zur Musik aufweisen. Allerdings beschränkt sich die Musik-Choreographie nicht nur auf musikalische Pointen und Umbrüche, sondern beinhaltet auch inwiefern Tempo, Rhythmus, Stil und sogar die Emotionen

des Spiels sich auf die Musik beziehen (*im Anhang dieses Dokuments befinden sich zusätzliche, detailliertere Angaben dessen, was bei der Beurteilung der Music-Choreographie zu beachten ist*). Handlungen des Teams die vor dem ersten Wurf und nach der „Time“-Durchsage geschehen, sind grundsätzlich nicht bei der Beurteilung der Musik-Choreographie zu berücksichtigen.

E. Spielfluss (Flow): In welchem Ausmaß gab es Unterbrechungen des Spielfluss‘ während des Laufs? Ein Lauf mit offensichtlich unkoordinierten und/oder vergessenen Aktionen sollte niedriger bewertet werden, als ein Lauf, bei dem beide Spieler stets wissen was zu tun ist. Des Weiteren ist auch der Fluss der Bewegungen (einzelner Spieler) bei der Durchführung von Tricks zu beachten. Beispielsweise sollte ein flüssiger Übergang vom Fangtrick zum Wurf sich positiv auf die Punktevergabe auswirken. Absichtliche Pausen im Spielfluss können ein Stilelement sein und sollten nicht negativ beurteilt werden, es sei denn sie stören den Spielfluss offensichtlich massiv.

F. Form: Inwiefern demonstriert das Team ansprechende oder absichtsvolle Körperhaltungen? Teams, die unüberlegte und unsaubere Körperhaltungen demonstrieren, sollten schlechter bewertet werden, als Teams, die ansprechende Körperhaltungen bewusst einsetzen. Allerdings gibt es verschiedene Stilformen, die alle gleichberechtigt sind. D.h. der Juror soll die Form nicht nach persönlichem Geschmack bewerten, sondern nur nach Intention und Ausführung. Position von Armen und Beinen, Gleichgewicht und Haltung sind einige die Form betreffende Aspekte, die – insbesondere wenn der Spieler im Besitz der Scheibe ist – zu berücksichtigen sind. Die Haltung sollte allerdings unter Berücksichtigung der Körperform/Statur des Spielers beurteilt werden. Niemand sollte für seine natürliche Erscheinung bestraft werden. Ein typisches – aber nicht das einzige – Beispiel für eine absichtsvolle und ansprechende Haltung der Beine sind gestreckte Zehen.

709.03 Ausführung („Execution“)

A. Allgemeines: Hierbei ist zu bewerten, wie fehlerfrei ein Team spielt. Der Juror sollte für alle Teams die gleichen Maßstäbe anlegen, unabhängig von ihrer erwarteten Stärke. Die Ausgangspunktzahl für jedes Team beträgt 10 Punkte und wird mit jedem begangenen Fehler reduziert. Hierbei wird zwischen leichten, mittleren, schweren und erheblichen Fehlern unterschieden. Am Ende des Laufs werden die Abzüge aufaddiert und von der Ausgangsnote 10 abgezogen.

B. Fehlerkategorien: Es gibt 4 Kategorien von Punktabzügen, deren Vergabe davon abhängt, wie stark der Fehler den Spielfluss gestört hat („degree of break in flow“). Je stärker der Fehler den Spielfluss stört, desto höher der Punkteabzug. Folgende Richtlinien existieren für die Fehlerkategorien:

1. Erheblicher Fehler (-0,5): Diese Kategorie ist nur in Ausnahmefällen auszuwählen, wenn der Spielfluss auf extreme Art und Weise gestört wird. Dies kann ein extrem unkontrollierter Fehlwurf, eine lange, unangenehme Pause im Lauf oder ein zuschauergefährdender Ereignis sein. Die Juroren werden angewiesen, erhebliche Abzüge nur dann zu geben, wenn das Publikum auch wirklich gefährdet wird und nicht, wenn Spieler nur in unmittelbarer Nähe zum Publikum spielen. Aktionen in der Nähe des Publikums können zur Spannung beitragen ohne das Publikum zu gefährden.

2. Schwerer Fehler (-0,3): Diese Kategorie beinhaltet nur jene Drops (Fallenlassen der Scheibe), bei denen die Scheibe die Hand des Spielers nicht mal berührt und der Spielfluss deutlich unterbrochen wird. Es ist auch möglich, dass der Spieler die Scheibe nicht fallenlässt, aber der Fehler den Spielfluss so stark stört, dass dies trotzdem als schwerer Fehler zu werten ist (z.B. unkontrollierte, wiederholte Versuche die Scheibe zu stabilisieren). Lange Unterbrechungen, in denen das Spiel zum

Stillstand kommt, sollten ebenfalls als schwerer Fehler gewertet werden (z.B. Sequenzen in denen der Spieler mehrere Sekunden lang versucht die Scheibe „wiederzubeleben“). Extrem unkontrollierte Fehlwürfe können als schwerer oder erheblicher Fehler gewertet werden; dies liegt im Ermessen des Jurors. Drops, die geschmeidig überspielt werden und den Spielfluss kaum unterbrechen, sollten als mittlerer Fehler gewertet werden (s. unten).

3. Mittlerer Fehler (-0,2): Fehler diesen Grades beinhalten sowohl Drops, bei denen die Hand des Spielers die Scheibe berührt als auch solche, bei denen die Hand die Scheibe nicht berührt, der Spielfluss aber dennoch kaum gestört wird (ein typisches Beispiel hierfür sind Drops während einer Speed Flow-Sequenz). Andere Störungen des Spielflusses wie z.B. plumpe Bewegungsabläufe oder Unterbrechungen der Kür (Routine) durch eindeutig unbeabsichtigte THE Delays (drehen der Scheibe auf dem Finger in seiner einfachsten Form vor dem Körper) können ebenfalls als mittlere Fehler eingestuft werden.

4. Leichte Fehler (-0,1): Hierzu zählen kleine aber sichtbare Fehler, die den Spielfluss stören. Dies können unbeabsichtigte Scheibenbewegungen, plumpe Bewegungsabläufe, Unterbrechungen des Spielflusses oder lange, ungewollte Rettungsversuche der Scheibe sein. Es ist wichtig auch leichte Fehler zu dokumentieren, da sie oft ein bedeutender Bestandteil der Ausführung („Execution“) sind. Selbst aufregende „Rettungen der Scheibe“ (Vermeidung eines Drops) sollten als leichter Fehler gewertet werden, da der Spieler seine Aktion nicht wie geplant ausgeführt hat.

Anhang zum Bewertungssystem

I. Was ist „Speed Flow“?

Speed Flow bezieht sich im Frisbee auf die schnelle Abfolge von Würfen und Fangtricks („Catches“). In den meisten Fällen versteht man darunter, dass ein Spieler die Scheibe zum Partner wirft und dieser einen Trick Catch aus dem Wurf heraus durchführt. In der Regel stehen die Spieler einige Meter voneinander entfernt. Während des Speed Flows sind auch kleinere Manipulationen zwischen Wurf und Catch erlaubt. Das Hauptkriterium innerhalb einer Speed Flow Sequenz ist das stetige Fliegen der Scheibe von Wurf zu Catch, ohne größere Delays oder Pausen.

Speed Flow-Beispiele:

1. Spieler A wirft eine Vorhand und Spieler B fängt die Scheibe direkt unter einem Bein.
2. Spieler A wirft einen Rückhand-Bogen nach oben rechts, Spieler B erweitert die Flugbahn mittels eines Brush direkt zu Spieler C, der mit einem Scarecrow Catch abschließt.
3. Spieler A wirft einen Überkopf zu Spieler B, der die Scheibe berührt und damit ihre Flugbahn ablenkt (deflection) und direkt in den Lacer Catch übergeht.
4. Spieler A wirft einen Bouncer zu Spieler B, welcher den Wurf unter dem Bein tippt und direkt zum Catch übergeht.

Die Schwierigkeit der Speed Flow-Elemente ist abhängig von folgenden Kriterien:

1. Die Schwierigkeit der Würfe
2. Die Schwierigkeit der Fangtechniken
3. Die Schwierigkeit der ausgeübten Manipulationen, Brush und/oder Tips zwischen Wurf und Catch.

4. Die Geschwindigkeit der Interaktionen: Schnelle Würfe bergen ein höheres Risiko als langsame Würfe; kurze Pausen zwischen Wurf und Catch sind riskanter als lange Pausen.

Im Allgemeinen kann man sagen, dass Speed Flow schwieriger ist als es erscheint, da es eine hohe Anzahl an Catches beinhaltet, die in der Regel den schwierigsten Teil einer jeden Kombo ausmachen.

II. Erläuterung zu „Consecutivity“

Consecutivity ist ein Spielkonzept, bei dem Tricks direkt und flüssig miteinander verbunden werden. D.h. ein Trick wird zugleich zum Setup für den nächsten Trick und dieser zum Setup für den nächsten Trick usw. bis zum Catch. Consecutivity erhöht die Schwierigkeit und den visuellen Reiz des Spiels. Bei konsekutivem Spiel geht man von einem „restricted move“ (erschwerter Trick) direkt in den nächsten „restricted move“ usw. Beinhaltet die Combo einen „unrestricted move“ (typischerweise ein THE Delay, d.h. das drehen der Scheibe auf dem Finger in seiner einfachsten Form vor dem Körper, ohne dass etwas dies erschwert) ist die Consecutivity unterbrochen.

Beispiele für „restricted moves“ (erschwerte Tricks):

1. Körperbewegungen: Das Drehen des Körpers („Body Spin“). Sprünge.
2. Gliedmaßen/Rumpf: Um den Körper oder einen Teil des Körpers greifen um die Scheibe zu setzen, pullen oder zu fangen (z.B. Gitis).
3. Körperposition: Gebrauch ungewöhnlicher Armstellungen (z.B. umgedrehte Handposition) oder verschiedener Körperteile (Ellenbogen-, Fußdelay) zur Durchführung eines Tricks.
4. Fehlende Sicht auf die Scheibe („blind moves“): Das Durchführen eines Tricks ohne Sicht auf die Scheibe (z.B. Phlaud Catch).
5. Technisches: Das Durchführen von Scheibenmanipulationen gegen die Rotationsrichtung der Scheibe („against the spin“). Spin- und Winkelveränderungen (z.B. Cuff). Rotation der Scheibe um ihre Längsachse („Third-World-Tricks“). Tricks ohne Spin („Benign Tricks“).
6. Ablenkung: Das Verwenden mehrerer Scheiben zum Jonglieren oder das Verwenden einer Scheibe für einen Trick mit einer zweiten Scheibe.
7. Zusammenspiel: Den Körper des Mitspielers verwenden, um den Trick zu erschweren, z.B. ein Set unter dem Bein des Mitspielers.

Für konsekutives Spiel reicht es gewöhnlich aus, dass die Aufnahme („Reception“) der Scheibe erschwert („restricted“) ist. Die Consecutivity kann aber zusätzlich erhöht werden, wenn zusätzlich die Sets erschwert sind. Außerdem erhöhte ein fließender Übergang von Aufnahme zu Set (oder Set zu Aufnahme) die Consecutivity. Wie gesagt muss das Set aber nicht zwangsläufig erschwert sein, um die Consecutivity zu erhalten, solange der Spielfluss aufrechterhalten wird. Eine Pause oder eine Störung des Spielflusses („Break im Flow“) kurz vor einem nicht erschwertem („unrestricted“) Set kann die Consecutivity unterbrechen.

Die Bewertung der Consecutivity bei Body Rolls und Air Brushes:

Consecutivity ist ein Spielkonzept, das sich vorwiegend auf delay-basierte Tricks bezieht. Nichtsdestotrotz kann es auch auf Body Rolls oder Air Brushes übertragen werden. Z.B. wäre eine Back Roll oder eine Roll unter dem Bein als erschwert („restricted“) zu betrachten, genauso wie ein Brush unter dem Bein oder mit dem Knie. Ein komplett konsekutive Air Brushing-Kombo würde nur aus erschwertem Brushes bestehen, jedoch ist auch eine direkte Abfolge von nicht erschwertem („unrestricted“) Brushes etwas konsekutiv, da die Bewegungen ohne Unterbrechung (und ohne „Neustart“) ineinander übergehen.

Beispiele für verschieden Niveaus der Consecutivity:

1. Keine Consecutivity – Der Übergang von einem erschwerten („restricted“) Trick zum nächsten wird durch einen THE Delay unterbrochen:
„THE delay“ → „unrestricted set“ → einfache Körperdrehung → „THE delay“ → „Tip“ unter dem Bein → „THE delay“ → Fangtrick („Catch“) hinter dem Rücken.
2. Etwas Consecutivity – Einige Abläufe sind miteinander verbunden, andere unterbrochen:
„THE delay“ → „grapevine set“ → „rim pull“ hinter dem Rücken → „THE delay“ → „flamingo catch“.
3. Hohe Consecutivity – Die meisten oder alle Tricks sind miteinander verbunden:
Annahme unter dem Bein aus dem Wurf heraus → „grapevine set“ → „rim pull“ hinter dem Kopf → „rim pull“ unter dem Bein → „scarecrow catch“.

III. Was ist zu beachten bei der Bewertung der Musik-Choreographie?

1. Passt das Spieltempo zu dem der Musik? Passen die Spieler ihr Spieltempo musikalischen Tempoänderungen an? Pausen im Spiel, die den Pausen in der Musik entsprechen, sollten positiv angerechnet werden.
2. Spielt das Team genau zu musikalischen Pointen („music hits“) oder Umbrüchen („music breaks“)? Knapp verpasste Versuche genau auf die Musik zu spielen sollten ebenfalls, wenn auch weniger, positiv angerechnet werden.
3. Werden wiederkehrende Musikelemente interpretiert, z.B. durch eine Tipping-Combo? Die Wiederholung von Tricks kann in so einem Fall positiv (statt negativ) bewertet werden.
4. Ausdrucksstarke Spielweisen sollten besser bewertet werden als weniger ausdrucksvolle, wenn der künstlerische Ausdruck des Teams zur Musik passt. Die kann auch der Fall sein, wenn das Team absichtlich unpassend zur Musik spielt.
5. Tanzen sowie akrobatische Elemente sollten positiv bewertet werden, wenn sie zur Musik passen.
6. Die Vergabe von Punkten sollte niemals davon abhängen, ob dem Juror die Musik gefällt oder nicht!