

AUREX.

So entsteht eure Wertung

TRANSPARENZ FÜR TRAINER, TEAMS UND ELTERN

Wie unsere Judges Punkte vergeben, worauf sie achten
und was ihr im Training beeinflussen könnt

AUREX Event UG (haftungsbeschränkt)

Hamburg · Saison 2026/27

Grundlage: IASF Rulebook 2025-2028

Punkte entstehen nach Regeln, nicht nach Gefühl

Jede Wertung bei AUREX folgt derselben Systematik. Unsere Judges arbeiten mit festen Tabellen – dieselben, die ihr auf den nächsten Seiten seht.

Wir wissen, wie frustrierend es ist, nach einer Meisterschaft ein Ergebnisblatt zu bekommen und nicht zu verstehen, wie die Zahl zustande kam. Deshalb legen wir unser Wertungssystem offen. Ihr sollt nachvollziehen können, warum ein Team vor einem anderen liegt – und vor allem, woran ihr im Training arbeiten könnt, um die Wertung zu verbessern.

Jede Kategorie wird in drei Schritten bewertet

SCHRITT 1

Wie **schwer** ist das Gezeigte, gemessen am Level, in dem ihr gemeldet seid?

SCHRITT 2

Wie **viele Athleten** zeigen das Element? Bei Stunt-Kategorien: wie viel wurde insgesamt gezeigt?

SCHRITT 3

Wie **sauber** war die Ausführung? Das verschiebt die Punktzahl nach oben oder unten.

DER WICHTIGSTE SATZ

Das Level bestimmt, wie viele Punkte überhaupt möglich sind. Die Anzahl bestimmt, wie viele davon ihr bekommt. Die Technik entscheidet über den letzten Schritt.

Was das für euch bedeutet

- **Schwerer ist nicht automatisch besser.** Ein Element, das nur zwei Athleten zeigen können, bringt weniger als ein leichteres, das die halbe Mannschaft sauber zeigt.
- **Leichter ist auch nicht besser.** Wer im Level 4 startet und durchgehend Level-3-Skills zeigt, kann keine hohe Wertung erreichen – auch nicht, wenn alle mitmachen und es makellos aussieht.
- **Sauberkeit zählt sich immer aus.** Bei gleichem Inhalt und gleicher Beteiligung entscheidet die Ausführung.

Wie viele Athleten zeigen es?

Bei allen Team-Kategorien zählt die Beteiligung. Sie wird nicht geschätzt, sondern in fünf feste Stufen eingeteilt.

Die Judges zählen zunächst, wie viele Athleten auf die Matte gelaufen sind. Diese Zahl ist die Bezugsgröße für den gesamten Start. Danach wird bei jedem Element geschaut, wie viele Athleten es tatsächlich zeigen. Daraus ergibt sich die Stufe.

STUFE	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Few unter 25 % der Athleten	1	1-2	1-2	1-3	1-3	1-4	1-4	1-5	1-5
Some 25 – 49 % der Athleten	2-3	3-4	3-5	4-6	4-7	5-8	5-9	6-10	6-11
Most 50 – 74 % der Athleten	4-5	5-7	6-8	7-10	8-11	9-13	10-14	11-16	12-17
Majority 75 – 89 % der Athleten	6-7	8	9-10	11-12	12-14	14-16	15-17	17-19	18-21
All 90 – 100 % der Athleten	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	18-20	20-22	22-24

Ablesebeispiel: Bei 18 Athleten gilt ein Element als **Majority**, wenn 14 bis 16 Athleten es zeigen. Ab 17 ist es **All**.

WARUM DAS WICHTIG IST

Zwei Teams zeigen denselben Skill. Team A zeigt ihn mit vier von vierzehn Athleten, Team B mit neun von vierzehn. Beide haben dieselbe Schwierigkeit gezeigt – aber Team B bekommt deutlich mehr Punkte. Das ist kein Zufall und keine Vorliebe der Judges, sondern das Ergebnis dieser Tabelle.

WAS IHR DARAUS MITNEHMEN KÖNNT

- Ein Skill, den mehr Athleten sauber können, ist für die Wertung fast immer wertvoller als ein schwererer Skill für wenige.
- Es lohnt sich, die Anzahl der beteiligten Athleten bewusst zu planen – besonders bei Tumbling und Jumps.
- Nachmeldungen und Ausfälle verändern die Bezugsgröße. Wer mit weniger Athleten antritt, erreicht dieselben Stufen mit weniger Personen.

Ist das Gezeigte levelgerecht?

Die zweite Frage entscheidet, welcher Punktbereich überhaupt erreichbar ist.

Ihr meldet euch in einem Level. Das Regelwerk gibt vor, welche Elemente dort erlaubt sind. Die Judges vergleichen das Gezeigte mit dieser Erwartung – und zwar **bevor** sie auf die Beteiligung schauen.

EINORDNUNG	WAS DAS BEDEUTET
Level-Maximum	Die schwersten Skills, die euer Level erlaubt – voll ausgereizt.
Level-Standard	Levelgerecht: das Niveau, das in dieser Kategorie zu erwarten ist.
1 Level darunter	Das Gezeigte gehört ins nächstniedrigere Level.
2 Level darunter	Zwei Level unter der gemeldeten Kategorie.
3+ Level darunter	Deutlich unter dem, was die Kategorie verlangt. Sollte nicht vorkommen – dann seid ihr vermutlich falsch gemeldet.

Maßgeblich ist immer das **überwiegend gezeigte** Niveau, nicht der einzelne Ausreißer nach oben. Ein schwerer Skill in einer sonst leichten Routine hebt die Wertung nicht an.

BEIDES MUSS ZUSAMMENKOMMEN

Eine hohe Wertung entsteht nur, wenn **Schwierigkeit und Beteiligung gemeinsam** stimmen. Ein zu leichtes Element bringt auch dann keine Spitzenwertung, wenn alle Athleten mitmachen. Und ein Element am Level-Maximum bringt keine Spitzenwertung, wenn es nur wenige zeigen. Genau darauf sollte eine Routine aufgebaut sein.

Die Score Sheets im Überblick

Jede Wertung ergibt genau 100 Punkte. Welche Kategorien es gibt und wie schwer sie wiegen, hängt von eurer Division ab.

Team · Level 2 – 7

Building 60 · Tumbling 17 · Overall 23

KATEGORIE	PUNKTE
Stunt Schwierigkeit	13,5
Stunt Technik	13,5
Pyramide Schwierigkeit	13,5
Pyramide Technik	13,5
Toss Schwierigkeit	3,5
Toss Technik	2,5
Standing Tumbling	3,5
Running Tumbling	3,5
Tumbling Technik	3,5
Jump Schwierigkeit	3,5
Jump Technik	3,0
Routine Kreativität	6,5
Formationen / Transitions	6,5
Dance Schwierigkeit	3,5
Dance Technik	3,5
Performance	3,0

Team · Level 0 – 1

Building 60 · Tumbling 17 · Overall 23 – ohne Toss-Kategorien, da Tosses in diesen Levels nicht erlaubt sind

KATEGORIE	PUNKTE
Stunt Schwierigkeit	15
Stunt Technik	15
Pyramid Schwierigkeit	15
Pyramid Technik	15
Standing Tumbling	3,5
Running Tumbling	3,5
Tumbling Technik	3,0
Jump Schwierigkeit	3,5
Jump Technik	3,5
Routine-Kreativität	6,5
Formationen / Transitions	6,5
Dance-Schwierigkeit	3,5
Dance-Technik	3,0
Performance	3,5

Team · Non-Tumbling

Building 70 · Overall 30 – der gesamte Tumbling-Bereich entfällt

KATEGORIE	PUNKTE
Stunt Schwierigkeit	15,5
Stunt Technik	15,5
Pyramid Schwierigkeit	15,5
Pyramid Technik	15,5
Toss Schwierigkeit	4,5
Toss Technik	3,5
Routine-Kreativität	8,0
Formationen / Transitions	8,0
Dance-Schwierigkeit	5,0
Dance-Technik	4,5
Performance	4,5

WORAUF IHR BEI NON-TUMBLING ACHTEN SOLLTET

Weil die 17 Tumbling-Punkte wegfallen und auf Building und Overall verteilt werden, wiegt der Bau hier deutlich schwerer als in den Standard-Divisions. Ein sauberer, levelgerechter Bau entscheidet die Platzierung praktisch allein.

Was in den Kategorien steckt

BEREICH	WORAUF DIE JUDGES SCHAUEN
Schwierigkeit	Wie anspruchsvoll ist das Gezeigte im Rahmen des Levels – und wie viele Athleten zeigen es?
Technik	Körperspannung und Streckung, Griffe und Armpositionen, Timing, Landungen, Synchronität.
Kreativität	Originalität der Skills und Übergänge, Nutzung der Fläche.
Formationen / Transitions	Sauberkeit der Bilder, fließende oder abgesetzte Übergänge.
Performance	Energie, Ausstrahlung und Präsenz über die gesamte Routine.

Individual, Groupstunt und Partnerstunt

Hier steht nicht das ganze Team auf der Matte. Statt der Beteiligung zählt der **Umfang** – und dafür gibt es feste Mindestanforderungen.

Weil eine Person oder eine kleine Gruppe in einer Minute nur begrenzt viel zeigen kann, haben wir festgelegt, was mindestens gezeigt werden muss. Wer darunter bleibt, kann keine hohe Wertung mehr erreichen – auch nicht bei perfekter Ausführung.

DIVISION	MINDESTANFORDERUNG	LEVEL	DAUER
Individual	2–3 Standing-Bahnen · 2–3 Running-Bahnen · 1–2 Jump-Kombinationen · ein Dance-Teil	4, 6, 7	1:00
Groupstunt	3 Stunts · 2 Tosses im Level · 2 Abgänge	2, 3, 4, 6, 7	1:00
Partnerstunt	2–3 Stunts im Level · 2 Abgänge	7	1:00

WIE DER UMFANG BEWERTET WIRD

Statt „wie viele Athleten“ fragen die Judges hier: unter Minimum · Minimum · Soll · über Soll · deutlich über Soll. Wer die Anforderung erfüllt, liegt bei „Soll“. Wer mehr und vor allem **unterschiedliche** Skills zeigt, kommt darüber.

Ein Beispiel aus dem Groupstunt: Zwei Tosses im Level sind das Soll. Ein dritter Toss bringt nur noch wenig zusätzlich – in einer Minute trägt der Bau die Routine, nicht die Anzahl der Tosses. Wer dagegen nur einen Toss zeigt, verliert deutlich.

Individual · 100 Punkte

KATEGORIE	PUNKTE
Standing Difficulty	15
Running Difficulty	15
Technique (Tumbling)	20
Difficulty (Jumps)	10
Technique (Jumps)	10
Creativity	10
Performance	10
Routine Structure	10

Groupstunt · 100 Punkte

KATEGORIE	PUNKTE
Stunt Difficulty	22
Stunt Technique	22
Stability	18
Toss Difficulty	8
Toss Technique	7
Transitions	8
Dismounts	5
Creativity	4
Performance	6

Partnerstunt · 100 Punkte

KATEGORIE	PUNKTE
Difficulty	30
Technique	30
Stability	20
Dismounts	5
Creativity	5
Performance	10

Abzüge

Abzüge werden getrennt von der Leistungswertung erfasst und am Ende von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Ein eigener Legality Judge verfolgt jede Routine und hält fest, was passiert ist – inklusive der Sekunde, in der es passiert ist. Die Wertungsjudges wissen davon nichts; sie bewerten allein die Leistung. So wird ein Sturz nicht doppelt bestraft.

Stürze

CODE	BEDEUTUNG	ABZUG
AF	Athlete Fall – ein einzelner Athlet stürzt, niemand wird mitgerissen	1,0
MAF	Major Athlete Fall – mehrere Athleten stürzen oder ein Sturz wirkt sich auf andere aus	2,0

Building – Stunt oder Pyramide

CODE	BEDEUTUNG	ABZUG
BB	Building Bobble – Stunt wackelt, hält aber gerade noch	0,5
ABF	Assisted Building Fall – Stunt bricht zusammen, der Flyer wird aufgefangen, kein Bodenfall	1,5
BF	Building Fall – Stunt fällt komplett zusammen, der Flyer berührt unkontrolliert den Boden	2,5
MBF	Major Building Fall – mehrere Stunts oder die ganze Pyramide kollabieren	3,0

Regelverstöße

CODE	BEDEUTUNG	ABZUG
LV	Levelverstoß – ein Element ist im gemeldeten Level nicht erlaubt	1,0
ZU	Zeitverstoß – die Routine ist länger als erlaubt	1,0

ZUR ZEITREGEL IM DETAIL

Es gilt eine **Toleranz von 3 Sekunden**. Bei einer erlaubten Dauer von 2:30 ist ein Ende bei 2:33 noch in Ordnung, ab 2:34 gibt es Abzug. Der Abzug beträgt **einmalig 1,0 Punkt** – nicht pro Sekunde, egal wie weit überzogen wurde. Eine zu kurze Routine wird nicht abgezogen.

Wie die Endpunktzahl entsteht

WERTUNGSJUDGES

Mehrere Judges bewerten unabhängig voneinander dieselbe Routine nach dem Score Sheet.

DURCHSCHNITT

Aus ihren Ergebnissen wird der Mittelwert gebildet. Einzelne Ausreißer fallen dadurch weniger ins Gewicht.

ABZÜGE

Die vom Legality Judge erfassten Abzüge werden vom Durchschnitt abgezogen. Das ist euer Endstand.

KONTROLLE IM PANEL

Weichen zwei Judges beim selben Team deutlich voneinander ab, wird das automatisch markiert und vom Headjudge geprüft. So fallen Missverständnisse auf, bevor sie ins Ergebnis wandern.

Ihr bekommt Feedback

Unsere Judges können zu jedem Start eine kurze schriftliche Rückmeldung hinterlassen – etwa „sehr gute Body Position in den Stunts“ oder „an der Höhe der Tosses arbeiten“. Diese Rückmeldungen laufen beim Headjudge zusammen und werden euch nach der Meisterschaft zur Verfügung gestellt. Sie sind freiwillig, aber wir ermutigen unsere Judges ausdrücklich dazu.

Was ihr im Training beeinflussen könnt

- **Baut auf Beteiligung, nicht auf Einzelkönner.** Ein Skill, den zwölf Athleten sauber zeigen, ist wertvoller als ein schwererer für drei.
- **Meldet euch im richtigen Level.** Ein Level tiefer zu starten bringt keine besseren Wertungen – die Skala verschiebt sich mit.
- **Sauberkeit vor Schwierigkeit.** Bei gleichem Inhalt entscheidet die Ausführung, und Stürze kosten zusätzlich Abzüge.
- **Achtet auf die Zeit.** Ein Zeitverstoß kostet einen ganzen Punkt und ist vollständig vermeidbar.
- **Plant den Aufbau der Routine.** Formationen, Übergänge und Performance machen zusammen einen erheblichen Teil der Overall-Punkte aus.

FRAGEN?

Wenn nach einer Meisterschaft etwas an eurem Ergebnis unklar ist, spricht uns an. Wir erklären jede Wertung. Unsere Judges durchlaufen vor der Saison eine verpflichtende Schulung mit Zwischentests und Abschlussprüfung – damit alle nach denselben Maßstäben werten.