

MUSIKRICHTLINIEN

MUSIK SOLLTE PG13 SEIN. BENUTZE DEINEN VERSTAND. WENN SIE DENKEN, IHR SONG IST FRAGLICH NICHT PG13, VERWENDEN SIE IHN EINFACH NICHT. WIR VERLANGEN DICH, DEINEN FREESTYLE MIT EINEM ANDEREN SONG ERNEUT ZU FILMEN, WENN ES IN DIESE KATEGORIE FÄLLT. WENN IHR SONG SCHIMPFWÖRTER ENTHÄLT, IST DAS OK, ABER BITTE SEIEN SIE NICHT IGNORANT MIT IHRER MUSIK, DA WIR DIESE VIDEOS TEILEN WOLLEN. VERSUCHEN SIE, F-BOMBEN, ÜBERMÄSSIGE DROGENBEZEICHNUNGEN, RASSISTISCHE AUSSAGEN UND ALLGEMEIN ALLES ZU BEGRENZEN, WAS SIE NICHT WOLLEN, DASS DAS EINE COOLE MUTTER ODER DAD HÖREN. LANGWEILIGE MÜTTER UND LANGWEILIGE VÄTER KÖNNEN EIN BISSCHEN ENTÄUSCHT SEIN, DAS IST OK.

REGELN FÜR DIE EINREICHUNG VON VIDEOS

DIE FRIST FÜR SCALES OPEN V6 ROUTINES IST DER 9.2.

FÜR VOLUME 6 WERDEN SIE IHRE FREESTYLE-DATEIEN DIREKT HOCHLADEN. WIR ÜBERPRÜFEN IHRE ROUTINE AUF COPYRIGHT-SPERREN, INDEM WIR IHRE ROUTINE AUF YOUTUBE HOCHLADEN. WENN IHR VIDEO BEIM HOCHLADEN BLOCKIERT WIRD, WERDEN WIR SIE SO BALD WIE MÖGLICH KONTAKTIEREN, UM EINEN ROUTINE MIT EINEM VERWENDBAREN SONG ZU ERHALTEN. WENN WIR KEINE ROUTINE MIT EINEM VERWENDBAREN SONG ERHALTEN, SPIELEN WIR IHREN FREESTYLE OHNE MUSIK.

ES LIEGT IN IHRER VERANTWORTUNG, SICHERZUSTELLEN, DASS DIE VON IHNEN VERWENDETE MUSIK NICHT BLOCKIERT WIRD, DESHALB EMPFEHLEN WIR DRINGEND, DASS SIE IHR AUDIO ÜBERPRÜFEN, BEVOR SIE IHREN FREESTYLE KONSTRUIEREN. DER BESTE WEG, DIES ZU TUN, IST, INDEM SIE ES AUF YOUTUBE HOCHLADEN, ZUM HOCHLADEN ZU IHREM KANAL GEHEN AUF VIDEO HOCHLADEN GEHEN IHREN SONG HOCHLADEN UND DEN TAB SICHTBARKEIT ÜBERPRÜFEN. WENN DIE SICHTBARKEIT MIT „GESPERRT“ BESCHRIEBEN IST, MÜSSEN SIE EINEN NEUEN SONG FINDEN. ZUR WIEDERHOLUNG: IHR SONG KANN AUF DER REGISTERKARTE SICHTBARKEIT EINEN „COPYRIGHT-ANSPRUCH“ HABEN, ER KANN NUR NICHT „GESPERRT“ WERDEN.

WIR WERDEN ALLE FREESTYLES NACH DEM EVENT HOCHLADEN UND BITTEN DESHALB, DEIN VIDEO DADURCH NICHT AUF DEINEM EIGENEN KANAL ZU VERÖFFENTLICHEN. INDEM SIE IHR VIDEO EINSENDEN, STIMMEN SIE ZU, DASS WIR DIESE INHALTE AUF JEDEM UNSERER SOCIAL-MEDIA-ACCOUNTS UND WEBSITE VERWENDEN KÖNNEN.

VIDEO-RICHTLINIEN

DER SPIELER MUSS EIN DUNKLES SHIRT TRAGEN UND DIE SCHNUR MUSS SICHTBAR SEIN.

DAS VIDEO DARF NUR DAS FREESTYLE-VIDEO DES SPIELERS ENTHALTEN. KEINE LOGOS ODER ZUSÄTZLICHE INHALTE SIND IM VIDEO DES SPIELERS ERLAUBT.

DAS VIDEO SOLLTE MIT DEM YOYO IN DER HAND DES SPIELERS BEGINNEN UND NACH DEM LETZTEN BIND IM FREESTYLE DES SPIELERS ENDEN.

VIDEOS MÜSSEN EIN TAKE SEIN UND NICHT ZUSAMMEN GESCHNITTEN WERDEN.

DIE GESCHWINDIGKEIT DES VIDEOS DARF IN KEINER WEISE EINGESTELLT WERDEN.

DER SPIELER SOLLTE IM VIDEO GUT ZU SEHEN WERDEN, DAMIT DIE JUROREN ALLE TRICKS DEUTLICH SEHEN KÖNNEN.

VIDEOS SOLLTEN IM BILDVERHÄLTNIS 16:9 SEIN. (LANDSCHAFTSMODUS)

DIE NICHTEINHALTUNG DIESER RICHTLINIEN FÜHRT ZUR FOLGE, DASS WIR SIE KONTAKTIEREN UND IHNEN MITTEILEN, DASS IHR VIDEO NICHT BEWERTET WERDEN KANN. WENN WIR NICHT RECHTZEITIG FÜR DEN WETTBEWERB EINE ANDERE VERSION IHRER ROUTINE ERHALTEN, DIE DIESEN REGELN ENTSPRICHT, WERDEN WIR IHR VIDEO NICHT BEWERTEN.

BENENNEN SIE IHRE FREESTYLE-VIDEOS IM FOLGENDEN FORMAT:

PRO PRELIM: IHR NAME

PRO FINAL: DEIN NAME

AMATEUR DIVISION: IHR NAME

INTERMEDIATE DIVISION: IHR NAME

X DIVISION: IHR NAME

OVER 30: IHR NAME

CREATIVE VIDEO CONTEST: IHR NAME

FÜR DIESEN WETTBEWERB KÖNNEN SIE IHRE FREESTYLE DATEIEN DIREKT HOCHLADEN. WIR WERDEN IMMER NOCH IHRE ROUTINEN AUF COPYRIGHT SPERREN ÜBERPRÜFEN, DESHALB LIEGT ES IN IHRER VERANTWORTUNG, SICHERZUSTELLEN, DASS DIE VON IHNEN VERWENDETE MUSIK NICHT ZU EINER COPYRIGHT-SPERRE FÜHRT. **WENN IHRE ROUTINE AUS IRGEND EINEM GRUND BLOCKIERT IST, WERDEN WIR SIE SO SCHNELL WIE MÖGLICH KONTAKTIEREN. WIR EMPFEHLEN IHNEN, IHRE ROUTINE ZU ÜBERPRÜFEN, INDEM SIE SIE VOR DEM EINREICHEN AUF YOUTUBE HOCHLADEN.** WIR WÜRDEN ES SEHR SCHÄTZEN, WENN SIE DESSHALB IHR VIDEO NICHT AUF IHREM EIGENEN KANAL VERÖFFENTLICHEN. INDEM SIE IHR VIDEO EINSENDEN, STIMMEN SIE ZU, DASS WIR DIESE INHALTE AUF JEDEM UNSERER SOCIAL-MEDIA-ACCOUNTS UND WEBSITE VERWENDEN KÖNNEN. KEINE SORGE, WIR WERDEN NICHTS SELTSAMES MACHEN. VERSUCHEN SIE, ES DEN JUDGES SO EINFACH WIE MÖGLICH ZU MACHEN, WENN SIE NICHT ABGELENKT WERDEN, KÖNNEN SIE SIE SO GENAU WIE MÖGLICH BEURTEILEN.

ZUSAMMENFASSUNG DES BEWERTUNGSSYSTEMS:

PROFIS

PRO DIVISION BESTEHT AUS EINER 1 MINUTEN VORRUNDE UND EINER 2 MINUTEN FINALRUNDE. PRO IST FÜR SPIELER, DIE GEGEN SPIELER AUF HOHEM NIVEAU SPIELEN WOLLEN UND WETTBEWERBSERFahrung IN EINEM WETTBEWERB MIT MEHR AUF TRICK FOKUSSierten BEWERTUNGSKATEGORIEN SAMMELN WOLLEN.

RUNDE 1: 1 MINUTE PRELIM

PRELIM WIRD EINE 1 MINUTEN ROUTINE SEIN, DIE NACH KLICKERN UND 3 BEWERTUNGSKATEGORIEN BEURTEILT WIRD.

64 % TECHNISCHER SCORE – 64 Punkte NORMALISIERT

36 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 36 PUNKTE IM DURCHSCHNITT

KLICKER-SCORE-DETAILS WERDEN WIE FOLGT SEIN:

EINZELNE POSITIVE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
MEHRERE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT EINEM HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

SELTENHEIT - 12 PUNKTE
ZONING - 12 PUNKTE
MUSIKALITÄT - 12 PUNKTE
RUNDE 2: 2 MINUTEN FINALE

DAS FINALE WIRD EINE 2 MINUTEN ROUTINE SEIN, DIE NACH KLICKERN UND 5 BEWERTUNGSKATEGORIEN BEWERTET WIRD.

50 % TECHNISCHER SCORE – 50 Punkte NORMALISIERT
50 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 50 PUNKTE IM DURCHSCHNITT
CLICKER-SCORE-DETAILS WERDEN WIE FOLGT SEIN:

EINZELNE POSITIVE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
MEHRERE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT EINEM HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

MUSIKALITÄT - 15 PUNKTE
RISIKO - 10 PUNKTE
SELTENHEIT - 10 PUNKTE
ZONING - 10 PUNKTE
KOMPLEXITÄT - 5 PUNKTE
INTERMEDIATE DIVISION (FRÜHER BEKANNT ALS AMATEUR)

INTERMEDIATE BESTEHT AUS EINER 1 MINUTEN RUNDE, DIE NACH KLICKERN UND 4 BEWERTUNGSKATEGORIEN BEWERTET WIRD. FÜR SPIELER, DIE UMFASSENDE UND WENIGER KLICK-FOKUSSIERT WERDEN WOLLEN, IST DIE INTERMEDIATE DIVISION EINE GUTE ALTERNATIVE ZUR PRO DIVISION. FÜR INTERMEDIATE DIVISION WÜRDEN WIR SPIELER, DIE TOP 10 IN EINEM PRO-DIVISION-YOYO-WETTBEWERB (REGIONAL, NATIONAL USW.) PLATZIERT HABEN, ODER GEWINNER IN FRÜHEREN SCALES OPEN AMATEURWETTBEWERBEN BITTEN NICHT TEILZUNEHMEN. WENN SIE NICHT DARUNTER FALLEN, ENTSCHEIDEN SIE KOMPLETT ALLEINE WELCHE DIVISION SIE MACHEN!

40 % TECHNISCHER SCORE – 40 Punkte NORMALISIERT
60 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 60 PUNKTE IM DURCHSCHNITT
CLICKER-SCORE-DETAILS WERDEN WIE FOLGT SEIN:

EINZELNE POSITIVE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
MEHRERE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT EINEM HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.

BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

PRÄZISION - 15 PUNKTE

ZONING - 15 PUNKTE

MUSIKALITÄT - 15 PUNKTE

VARIANTE - 15 PUNKTE

DIE REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE SIND DIESELBEN WIE DIE REGELN FÜR FRÜHERE SCALES AMATEUR WETTBEWERBE. FÜR SPIELER, DIE IN DER AMATEUR DIVISION TEILNEHMEN WOLLEN, IST ES JETZT VOLLSTÄNDIG AUF DIE EVALUATION FOKUSSIERT.

AMATEUR

AMATEUR IST EINE ABTEILUNG FÜR SEHR NEUE SPIELER UND/ODER TEILNEHMER, DIE DEN WETTBEWERB AUSPROBIEREN KÖNNEN, SELBST WENN SIE NOCH NICHT BEREIT SIND, IHRE TRICKS TECHNISCH BEWERTET ZU LASSEN. WIR WOLLEN, DASS DIES EIN EINSCHWUCHUNGSLOSER EINTRITT IN DEN WETTBEWERB FÜR LEUTE IST, DIE NEU IN DER SZENE SIND. AMATEUR BESTEHT AUS EINER 1 MINUTEN RUNDE, DIE NACH 5 BEWERTUNGSKATEGORIEN BEWERTET WIRD. FÜR DIE AMATEUR-DIVISION BITTEN WIR, DASS SIE NICHT AN MEHR ALS AN EINIGEN WETTBEWERBEN TEILGENOMMEN HABEN. DIESE UNTERTEILUNG IST FÜR PERSONEN VORGEGEHEN, DIE SEHR NEU IM WETTBEWERB SIND UND DIE AUSSCHLIESSLICH NACH IHREN BEWERTUNGSASPEKTEN BEWERTET WERDEN MÖCHTEN.

100 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 100 PUNKTE IM DURCHSCHNITT
BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

PRÄZISION - 20 PUNKTE

ZONING - 20 PUNKTE

MUSIKALITÄT - 20 PUNKTE

ABWEICHUNG - 20 PUNKTE

TRICKQUALITÄT - 20 PUNKTE

X-DIVISION

DIE X-DIVISION BESTEHT NUR AUS EINEM 2 MINUTEN FINALE UND EINER 1 MINUTEN VORRUNDE, WENN MEHR ALS 20 TEILNEHMER IN DER DIVISION SIND. X DIVISION IST FÜR NICHT 1A SPIELER, DIE GEGEN SPIELER AUF HOHEM NIVEAU TEILNEHMEN WOLLEN UND WETTBEWERBSERFAHRUNG IN EINEM WETTBEWERB MIT MEHR AUF TRICK FOKUSSIERTEN BEWERTUNGSKATEGORIEN SAMMELN WOLLEN.

VORRUNDE (FALLS ERFORDERLICH) WIRD EINE 1 MINUTEN ROUTINE SEIN

64 % TECHNISCHER SCORE – 64 Punkte NORMALISIERT

36 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 36 PUNKTE IM DURCHSCHNITT

CLICKER-SCORE-DETAILS WERDEN WIE FOLGT SEIN:

EINZELNE POSITIVE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
MEHRERE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT EINEM HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
DIE REINEN KLICKER SCORES DER X DIVISION WERDEN DURCH EINEN MULTIPLIKATOR ANGEPASST, UM DIE DIVISIONEN AUF TECHNISCH FAIRE WEISE RICHTIG MITEINANDER ZU VERGLEICHEN. DIESER MULTIPLIKATOR WIRD BASIEREND AUF DER BEWERTUNG DIESER VERANSTALTUNG FÜR X DIVISION FREESTYLES BERECHNET.
BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

SELTENHEIT - 12 PUNKTE
ZONING - 12 PUNKTE
MUSIKALITÄT - 12 PUNKTE
RUNDE 2: 2 MINUTEN FINALE

DAS FINALE WIRD EINE 2 MINUTEN ROUTINE SEIN, DIE NACH KLICKERN UND 5 BEWERTUNGSKATEGORIEN BEWERTET WIRD.

50 % TECHNISCHER SCORE – 50 PUNKTE NORMALISIERT
50 % BEWERTUNGSERGEBNIS – 50 PUNKTE IM DURCHSCHNITT
CLICKER-SCORE-DETAILS WERDEN WIE FOLGT SEIN:

EINZELNE POSITIVE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
MEHRERE KLICKS WERDEN FÜR ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE ELEMENTE MIT EINEM HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRAD GEGEBEN.
DIE REINEN KLICKER SCORES DER X DIVISION WERDEN DURCH EINEN MULTIPLIKATOR ANGEPASST, UM DIE DIVISIONEN AUF TECHNISCH FAIRE WEISE RICHTIG MITEINANDER ZU VERGLEICHEN. DIESER MULTIPLIKATOR WIRD BASIEREND AUF DER BEWERTUNG DIESER VERANSTALTUNG FÜR X DIVISION FREES BEWERTUNGSKATEGORIEN SIND WIE FOLGT (VOLLSTÄNDIGE BESCHREIBUNGEN UNTEN):

MUSIKALITÄT - 10 PUNKTE
RISIKO - 10 PUNKTE
SELTENHEIT - 10 PUNKTE
ZONING - 10 PUNKTE
PRÄZISION - 10 PUNKTE
ÜBER 30 DIVISION

ÜBER 30 BESTEHT AUS EINER 1 MINUTEN ROUTINE. ES GIBT KEIN BEWERTUNGSSYSTEM FÜR DIESE DIVISION. DIE JUROREN ÜBERPRÜFEN UND ENTSCHEIDEN SICH FÜR IHRE FAVORITEN, NACHDEM DIE DIVISION ABGESCHLOSSEN IST. BITTE NEHMEN SIE IN DIESER DIVISION NUR TEIL, WENN SIE ÜBER 30 JAHRE SIND!

KREATIVER VIDEOWETTBEWERB

DER KREATIVE VIDEOWETTBEWERB BESTEHT AUS SPIELERN, DIE EIN MAXIMAL 2 MINUTEN VIDEO (SCHNEIDEN ERLAUBT) EINREICHEN, OHNE

BEWERTUNGSSYSTEM. STATT EINES BEWERTUNGSSYSTEMS WERDEN WIR BESONDERE AUSZEICHNUNGEN HABEN, UND JEDE AUSZEICHNUNG WIRD EINEN PREIS GEWINNEN. DIE ANZAHL DER AUSZEICHNUNGEN/PREISE HÄNGT VON DER MENGE DES INTERESSES UND DER EINSENDUNGEN AB, ABER EINIGE BEISPIELE FÜR AUSZEICHNUNGEN, DIE SIE ERWARTEN KÖNNTEN, WÄREN PUBLIKUMSLIEBLING, INNOVATIVSTE TRICKS, FAVORITEN DER JUROREN UND KREATIVSTE BEARBEITUNG.

EVALUATIONS KATEGORIE BESCHREIBUNGEN

TRICK-QUALITÄT (NUR AMATEUR)

TRICK-QUALITÄT IST DIE KATEGORIE, DIE BEWERTET, WIE VIELE TRICKS UND WIE SCHWIERIG DIE TRICKS, DIE IN EINER ROUTINE AUSGEFÜHRT WERDEN, SIND.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEACHTEN SOLLTEN, BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE:

WIE VIELE TRICKS WURDEN WÄHREND DER ROUTINE AUSGEFÜHRT?
WIE SCHWIERIG WAREN DIE TRICKS WÄHREND DER ROUTINE?

PRÄZISION (AMATEUR/INTERMEDIATE/X)

PRÄZISION HAT MIT DEM ALLGEMEINEN ERSCHEINUNGSBILD DER YOYO-TRICKS DES SPIELERS AUF DER BÜHNE ZU TUN. PRÄZISE TRICKS HABEN SAUBERE LINIEN, UND DER SPIELER BEHERRSCHT, DIE BEWEGUNGEN DES YOYO ZU KONTROLLIEREN.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

SIND DIE BEWEGUNGEN DES SPIELERS GUT KONTROLLIERT?
SIEHT ES SO AUS, ALS HABEN DIE SPIELER SCHWIERIGKEIT, IHRE TRICKS ZU VOLLSTÄNDIGEN, ODER FÜHREN SIE SIE MIT LEICHTIGKEIT AUS?
HAT DER SPIELER EINEN BESONDEREN SCHWERPUNKT AUF TEMPO ODER FLOW, DER DAS AUSSEHEN VON DEM, WAS SIE TUN, VERBESSERT?

VARIANZ (AMATEUR/INTERMEDIATE/X)

VARIANZ IST DIE KATEGORIE, DIE BEWERTET, WIE VIELE VERSCHIEDENE TRICKTYPEN DER SPIELER IN EINER BEHERRSCHTEN ART AUSGEFÜHRT HAT. EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

WIE VIELE UNTERSCHIEDLICHE ARTEN VON TRICKS HAT DER SPIELER IM VERGLEICH ZUM STANDARD KONKURRENTEN AUSGEFÜHRT?
HAT DER SPIELER TRICK TYPEN AUSGEFÜHRT, DIE DIE JUROREN ÜBERRASCHT HABEN?
WAR DER SPIELER IN DER LAGE, VERSCHIEDENE TRICK TYPEN IN EINER DARSTELLBAREN MODUS AUSZUFÜHREN, ODER SAHEN BESTIMMTE TRICK TYPEN FÜR DEN SPIELER SCHWIERIGER AUS?

ZONING

ZONING IST DIE KATEGORIE, DIE UM DEN RAUM GEHT, DEN DER SPIELER INNERHALB IHRER TRICKS EINNIMMT.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

FÜHRT DER SPIELER TRICKS AUSSERHALB DER ZONE AUS, DIE DIREKT VOR IHNEN IST?

LEGT DER SPIELER MÖGLICHERWEISE ZU VIEL BETONUNG AUF DIE ZONEN, IN DENEN SIE IHRE TRICKS AUSFÜHREN, BIS ZU DEM PUNKT, WO ES VON DER ALLGEMEINEN ABSICHT DES TRICKS ABLENKT?

MUSIKALITÄT

MUSIKALITÄT BEWERTET, WIE GUT DER SPIELER DIE TRICKS UND ALLGEMEINEN FREESTYLE ZU DER MUSIK, CHOREOGRAFIERT. ROUTINEN MIT EINEM HOHEN MUSIKALITÄTS-SCORE WIEDERGEHEN NAHTLOS DIE ART DER VOM SPIELER AUSGEWÄHLTEN MUSIK.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

HATTE DER FREESTYLE EINE WAHRNEHMBAREN ANTEIL AN TRICKS MIT MUSIKSVERWENDUNG?

HAT DER SPIELER DIE MUSIK VERWENDET, UM DEN WERT DER ROUTINE ZU VERBESSERN?

HAT DER SPIELER DAS TEMPO ODER TEMPO DES SONGS BENUTZT, UM DIE TRICKS AUF EINE ANDERE WEISE AUSZUFÜHREN?

SPIEGELN DIE TRICKS DES SPIELERS DEN STIL, DIE ART UND DEN RHYTHMUS DER AUSGEWÄHLTEN MUSIK WIEDER?

WERDEN DIE BEWEGUNGEN DES SPIELERS MÜHELOS ZUM ZEITPUNKT DER MUSIK AUSGEFÜHRT?

SELTENHEIT (PRO/X)

SELTENHEIT IST EINE ASPIELUNG AUF EINE ÄLTERE BEWERTUNGSKATEGORIE, DIE SPIELERN EINEN ZUSÄTZLICHEN WERT BIETET, DIE SICH BEMÜHEN, IHRE EIGENEN KREATIVEN TRICKS ODER IHREM EIGENEN AUD DER BÜHNE ZU ZEIGEN. ROUTINEN MIT EINEM HOHEN SELTENHEITS SCORE DEMONSTRIEREN NEUE UND INNOVATIVE YOYO TRICKS UND TRICK TECHNIKEN.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

HAT DER SPIELER DIESELBEN TRICKS AUSGEFÜHRT WIE DIE MEISTEN TEILNEHMER IM STANDARD TEILNEHMER FELD ODER HABEN SIE ALLES GEMACHT, UM NEUE IDEEN ODER IHREN EIGENEN STIL ZU ZEIGEN?

WIE UNTERSCHIEDLICH WAR DIE ROUTINE DES SPIELERS IM VERGLEICH ZU EINEM TYPISCHEN FREESTYLE?

KOMPLEXITÄT (NUR PRO)

KOMPLEXITÄT IST EINE KATEGORIE, DIE DAS NIVEAU DES TRICKSETS DES TEILNEHMERS BEURTEILT.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER

BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

WIE WICHTIG WAREN DIE TRICKS DER SPIELER IN IHRER ROUTINE IN BEZUG AUF DIE KOMPLEXITÄT DER MOUNTS?

HABEN DIE ELEMENTE, DIE IN KOMPLEXEN MOUNTS AUSGEFÜHRT WURDEN, ANGEMESSEN PASST?

RISIKO (PRO/X)

RISIKO IST EINE KATEGORIE, DIE SPIELERN EINEN ZUSÄTZLICHEN WERT BIETEN KANN, DIE DIE DEUTLICH RISKANTERE TRICKS AUSZUFÜHREN, DIE WESENTLICH SCHWIERIGER ALS STANDARD TRICKS SIND.

EIN PAAR FRAGEN, AN DIE DIE TEILNEHMER UND JUROREN BEI DER BEWERTUNG DIESER KATEGORIE DENKEN SOLLTEN, SIND...

HABEN DIE SPIELER IHRE KOMFORTZONE IN IHRER ROUTINE AUS EINER TRICK-SCHWIERIGKEITSPERSPEKTIVE VERLASSEN ODER WAREN SIE SICHER IN BEZUG AUF DIE VERSUCHENEN TRICKS?

HAT DER SPIELER TRICKS AUSGEFÜHRT, DIE DAS ERGEBNIS ODER ERSCHEINUNGSBILD IHRER ROUTINE STARK BEEINFLUSSEN KÖNNTEN?