

KOFFERPAKREGELN

- × Teilnehmer sammeln Punkte für ihre Hochschule
- × 4-er bis 5-er Gruppen aus unterschiedlichen Hochschulen werden gebildet
- × 1. Springer turnt einen beliebigen Sprung, der Darauffolgende wiederholt alle vorangegangenen Sprünge und baut einen Sprung an
- × ein Springer scheidet aus, wenn:
 - × er einen Sprung falsch ausführt
 - × er einen Sprung vergisst
 - × er keinen Sprung anbaut
 - × er einen Sprung anbaut, der für seine Pflicht verboten ist (im Zweifelsfall im Vorhinein mit dem Kampfrichter abklären)
- × der gleiche Sprung darf beliebig oft in einem Koffer vorkommen
- × nach jedem Springer benennt der Kampfrichter den neu angebauten Sprung - es wird jedoch niemals die gesamte Abfolge genannt, diese müssen sich die Springer selbst merken

Wertung

Jeder Springer sammelt zwei Wertungen

- × Er bekommt in der Runde, in der er abbricht, für jeden korrekt ausgeführten Sprung 1 Punkt
- × Der 1. Springer, der ausscheidet, erhält 1 Punkt; der 2. Springer 2 Punkte usw

Die Gesamtpunktzahl einer Hochschule ergibt sich aus der Summe all ihrer Punkte geteilt durch deren Teilnehmeranzahl

ERLAUBTE SPRÜNGE

- × nur die Standardlandungsarten Stand, Sitz, Bauch, Rücken sind erlaubt
- × $\frac{1}{4}$ Schrauben sind nicht gestattet
- × es dürfen keine Standsprünge angebaut werden (das gilt NICHT für Stand aus dem Sitz oÄ.)

1. Pflicht - DIE KLEINE HEXE

- × keine Bauchlandung
- × max. Saltorotation = $\frac{1}{4}$
- × max. Schraubenrotation = $\frac{1}{2}$ - Ausnahme: ganze Standschraube
- × keine Kombination aus Saltorotation und Schraubenrotation
- × keine Kombination aus mehr als 2 Elementen (Hocke in den Sitz erlaubt, gehockte $\frac{1}{2}$ Schraube in den Sitz nicht.)

2. Pflicht - ANGRIFFE DER SPRINGSPINNEN

- × max. Saltorotation = $\frac{3}{4}$
- × max. Schraubenrotation = 1 - ganze Schrauben nur aus dem Stand
- × keine Überkopffrotation außer Muffel, dabei keine Kombination mit Schraubenrotation

3. Pflicht - GEISTERTANZ

- × max. Saltorotation = 1
- × max. Schraubenrotation = 1 - Ausnahme: 1 $\frac{1}{2}$ Standschrauben
- × bei Saltorotation max. $\frac{1}{2}$ Schraubenrotation
- × bei Überkopffrotation keine Schraubenrotation und nur aus dem Stand/Rücken und in den Stand/Sitz - Ausnahme: Muffel in den Bauch

4. Pflicht - NACHT DER FLIEGENDEN TOTEN

- × max. Saltorotation = $1\frac{3}{4}$
- × max. Schraubenrotation = 2
- × bei Saltorotation max. 1 Schraubenrotation