



FREESTYLE | K.O.-BATTLES | 30 SEKUNDEN PRO RUNDE

BEXBARS BATTLES 2026



REGELWERK FREESTYLE BATTLES

Für Athlet*innen der BexBars Battles 2026. Maßgeblich ist die Einweisung der Wettkampfleitung am Eventtag.

DATUM	Samstag, 08.08.2026
ORT	Calisthenicspark Bexbach, Am Sportpark 8, 66450 Bexbach
FORMAT	Zweier- oder Dreier-Battles im K.O.-System
STARTPLÄTZE	Maximal jeweils 20 Startplätze, aufgeteilt in Frauen und Männer
JUDGING	3 Judges, Entscheidung direkt nach dem Battle per Handzeichen

KURZFASSUNG

Jedes Battle besteht aus zwei Runden pro Athlet*in. Jede Runde dauert 30 Sekunden. Wer eigene Musik nutzen möchte, lädt diese bitte bis spätestens 01.08.2026 fertig geschnitten über folgenden Link hoch:

<https://forms.gle/dDvTmpezE54TnqS6>. Der Link zur Bibliothek folgt.

1. TEILNAHME UND KATEGORIEN

- Die Freestyle Battles sind Einzelstarts. Frauen und Männer werden getrennt gewertet.
- Die Startplätze sind limitiert. Die finale Battle-Struktur richtet sich nach der tatsächlichen Anzahl der Starter*innen.
- Teilnehmer*innen müssen zur Einweisung und zum eigenen Battle rechtzeitig vor Ort sein. Wer aufgerufen wird und nicht startbereit ist, kann von der Runde ausgeschlossen werden.

2. BATTLE-FORMAT

- Es gibt Zweier- oder Dreier-Battles. Die Einteilung erfolgt durch die Wettkampfleitung.
- Der Wettkampf läuft im K.O.-System. Die Gewinner*innen ziehen in die nächste Runde ein; die Verlierer*innen scheiden aus.
- Die Phasen richten sich nach der Anzahl der Teilnehmer*innen. Mögliche Phasen sind Qualifikationsrunde (bei > 16 Teilnehmer:innen), Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale.

ELEMENT

REGEL

Runden pro Battle	2 Runden pro Athlet*in
Zeit pro Runde	30 Sekunden
Reihenfolge	Pro Battle zeigen die Athlet*innen abwechselnd jeweils erst Runde 1 und dann Runde 2.
Entscheidung	Die Judges entscheiden nach Abschluss jedes Battles.

3. ABLAUF EINER PERFORMANCE

1. Die Athlet*innen werden durch die Moderation oder Wettkampfleitung aufgerufen.
2. Nach Freigabe startet die 30-Sekunden-Zeit. Die Performance endet mit Ablauf der Zeit oder früher, wenn der/die Athlet*in stoppt.
3. In Runde 2 startet jede/r Athlet*in erneut mit 30 Sekunden. Die zweite Runde zählt genauso wie die erste.
4. Nach jedem Battle geben die Judges ihre Entscheidung direkt per Handzeichen ab.

4. BEWERTUNG

Bewertet wird die Gesamtperformance aus beiden Runden. Entscheidend ist nicht nur der schwerste Skill, sondern wie sauber, kontrolliert und kreativ die Combo gezeigt wird.

KRITERIUM	WORAUF GEACHTET WIRD
Balance	Kontrolle, Linien, Übergänge und Haltequalität.
Dynamic Combo	Dynamische Elemente, Verbindung der Skills, Timing und Flow.
Statics	Statische Skills, Körperspannung, saubere Positionen und sichtbare Kontrolle.
Ausführung	Technische Sauberkeit, Sicherheit und bewusster Abschluss der Elemente.
Kreativität	Eigener Stil, Musikalität und schlüssige Combo-Idee.

- Die Judges entscheiden mit einfacher Mehrheit. Bei Uneinigkeit oder Sonderfällen entscheidet die Wettkampfleitung über das weitere Vorgehen.
- Unsichere oder gefährdende Ausführung kann durch die Wettkampfleitung gestoppt werden.

5. MUSIK

- Standardmäßig läuft Event-Musik.
- Wer eine individuell ausgewählte Musik haben möchte, muss den Track (**fertig geschnitten auf 30s!**) bis spätestens 01.08.2026 über folgenden Link hochladen: <https://forms.gle/dDvTmpezE54TngS6>
- Es werden keine Wünsche "Lied xy ab 0:32" o.ä. akzeptiert.
- Spätere Musikwünsche können aus organisatorischen Gründen nicht garantiert werden.

6. FAIRNESS UND SICHERHEIT

- Respekt gegenüber anderen Athlet*innen, Judges, Helfer*innen und Zuschauer*innen ist Pflicht.

- Die Wettkampfleitung kann Athlet*innen bei unsportlichem Verhalten, absichtlicher Gefährdung oder Missachtung von Ansagen ausschließen.
- Die Entscheidung der Judges ist unmittelbar gültig. Diskussionen werden nach dem Battle mit der Wettkampfleitung geklärt, nicht während der laufenden Runde.

HINWEIS

Dieses Regelwerk basiert auf dem Konzept BexBars Battles 2026. Kurzfristige Anpassungen am Eventtag sind möglich, wenn Sicherheit, Wetter oder Zeitplan es erfordern.