

Basic

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves
Balance	Balancieren: vorwärts und rückwärts	Zwei Bänke hintereinander, hin und zurück balancieren, Füße gerade, Arme seitwärts zum Ausbalancieren, ohne Runterfallen
	Balancieren: seitwärts	Zwei Bänke, eine Bank links vor, zweite Bank rechts vor, Balancieren auf den Fußballen, ohne Runterfallen
Akrobatik	Radschlag links und rechts	Radschlag Bewegung auf beiden Seiten ausgeführt, Beine gestreckt, Landung auf dem entgegengesetzten Fuß zum Absprung, Fußspitzen zeigen zu den Händen, möglichst Einhaltung einer Linie
	Handstand: Aufschwung	Sauberes Aufschwingen in den Handstand, ohne Überkippen, Beine gestreckt zusammenführen und wieder abschwngen, kein Hohlkreuz
Parkour	Parkourolle: vorwärts beide Seiten	Abrollen über die Schulter aus der Hocke, Kopf und Knie dürfen nicht abgesetzt werden (Ellenbogen diskutabel)
	Präzi: Standing	Beidbeiniger Absprung mit präziser Landung auf einem bodennahen Hindernis mit anschließendem Halten und Ausbalancieren der Landeposition, Weite ca 5 Fuß
	Präzi: Running	Einbeiniger Absprung aus dem Lauf mit präziser Landung auf einem bodennahen Hindernis mit anschließendem Halten und Ausbalancieren der Landeposition, Weite ca 5 Fuß
	Safety: links und rechts	Aufsetzen einer Hand und des entgegengesetzten Fußes auf ein hüfthohes Hindernis, Durchziehen des Absprungbeins mit anschließender Landung auf dem Absprungbein ohne seitliche Drehung
	Lazy: beide Seiten	Aufsetzen einer Hand auf ein hüfthohes Hindernis, Absprung mit dem entgegengesetzten Bein, das kastennahe Bein führt die Bewegung über das Hindernis an, aufsetzen der anderen Hand zum Abschluss der Bewegung, kein Aufsetzen des Gesäßes oder der Beine
	Thief: beide Seiten	Ausführung ähnlich des Lazy-Vaults, aber mit Absprung des kastennahen Beins, Aufsetzen der zweiten Hand zum Abschluss der Bewegung, kein Aufsetzen des Gesäßes oder der Beine
	Speedvault: beide Seiten	Ausführung ähnlich des Safety-Vaults, das entgegengesetzte Bein zur aufgesetzten Hand wird jedoch nicht auf dem Kasten abgesetzt, sondern macht einen Kick in der Luft, Körper ist während des Sprungs seitlich gelehnt, Landung erfolgt auf dem Absprungbein ohne seitliche Drehung
	Katze: einfach	Durchhocken an einem hüfthohen Hindernis, beide Hände stützen schulterbreit auf dem Kasten, beim Absprung nach vorne lehnen, dann werden beide Beine zur Brust geführt und die Hände stoßen vom Kasten ab, um den Körper aufzurichten, die Hände nicht nochmal aufsetzen
	Dash: einfach	Einbeiniger Absprung vor dem Hindernis, beide Beine werden über den Kasten geführt, der Oberkörper lehnt sich leicht nach hinten, beide Hände werden hinter der Hüfte auf dem Hindernis abgestützt und stoßen sich nach vorne ab
	Turnvault: beide Seiten	Halbe Drehung über ein Hindernis mit Ziel der möglichst präzisen Landung nahe des Hindernisses, Rotationshand wird mit Kammgriff, Stabilisationshand mit Klammergriff ans Hindernis gesetzt, Füße werden geschlossen über das Hindernis geführt, Umgreifen mit der Stabilisationshand zum Abschluss der Bewegung
	Armsprung: standing und running	Sprung an ein Hindernis/Wand mit anschließender Halteposition am Hindernis ohne die Füße auf den Boden zu setzen, Füße setzen als erstes an das Hindernis und bremsen den Schwung ab, danach setzen die Hände an, um Halteposition zu erreichen, Arme sind gestreckt, mindestens ein Fuß ist vor der Hüfte am Hindernis, Hintern tief
	Underbar: Stufenbarren	Durchziehen des Körpers durch die Stangen des Barrens, beide Hände greifen die obere Stange, die Beine werden nach vorne über die untere Stange geführt, die Arme dienen zum Durchziehen des restlichen Körpers, kein Aufsetzen von Fuß oder Gesäß auf der unteren Stange
	Schwinger: Schwingen loslassen	Anspringen und Schwingen an einer Stange mit dem Ziel der kontrollierten Landung auf beiden Füßen in einem markierten Bereich, ohne Rücklage
	Wall: Wallstep	Schritt an der Wand, mit dem Ziel sich nach oben abzudrücken, der Fuß wird auf Höhe der Hüfte an die Wand gesetzt, ohne dass der Fuß abrutscht, Hand wird nach oben gestreckt um eine Kante zu erreichen. Höhe mind. 1 1/2 x Körperhöhe

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves
Kraft	Liegestütze	10 Stück, eigenes Tempo aber ohne Stop, Armhaltung beachten, Unterarme senkrecht zum Boden
	Pferdestand	45 Sekunden halten, Knie 90° gebeugt, Rücken gerade und aufgerichtet, Knie nicht über die Zehenspitzen
	Plank	Plank Position für 30 Sekunden halten, Körper in gerader Linie, kein Absetzen
Sozialverhalten	Grundregeln des Vereins	Regeln des Vereins benennen können, 1. Zuhören, wenn jemand redet 2. Gemeinsames Auf- und Abbauen 3. Nicht Auslachen, sondern helfen (Bonuspunkte für 4. Nicht im Geräteraum turnen, und 5. Nicht Sterben)

Fortgeschritten

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
Balance	Vorwärts Augen geschlossen	Zwei Bänke, ohne Runterfallen, Lücke zwischen Bänken auch mit geschlossenen Augen	
	Auf allen Vieren	Balancieren auf Händen und Füßen, kein Aufsetzen der Knie, Schwerpunkt niedrig halten	
	Seitwärts überkreuz	Jeweils vorne und hinten Überkreuzen der Beine im Wechsel, eine Bank links voran, andere Bank rechts voran, Balancieren auf den Fußballen	
	180° jump turn	Seitlich stehen auf der Bank auf den Fußballen, Sprung mit halber Drehung mit Landung auf der selben Bank	
Akrobatik	Radschlag: einarmig	Radschlag auf beiden Seiten jeweils mit einem der vorderen und der hinteren Hand als einzige Hand am Boden, Augenmerk auf gestreckte Beine, stabile Arme und Einhaltung einer Linie	
	Radschlag: von Hindernis runter	Auf dem Boden ausgeführter Radschlag mit Start auf einem Hindernis, nicht auf die Hände stürzen, sondern in die Knie gehen und sanft wie möglich absetzen kleiner Kasten	
	Radwende	Dem Radschlag ähnlich, Ziel der Landung entgegengesetzt der Laufrichtung, Hände werden überkreuzt aufgesetzt, Beine am höchsten Punkt zusammengeführt und gemeinsam aufgesetzt	
	Froschhandstand	Aus der Hocke, Hände werden auf den Boden gesetzt, die Knie auf den gebeugten Ellenbogen abgelegt, Körper lehnt nach vorne, bis Füße den Boden verlassen, Ausbalancieren über Fingerkuppen mind. 10 Sek halten	
	Kopfstand	Hände und Kopf im Dreieck angeordnet auf dem Boden, Beine gestreckt nach oben, Körperspannung mind. 10 Sek halten	
Parkour	Parkourrolle: rückwärts	Rückwärts Abrollen über eine Schulter, Kopf und Knie werden nicht aufgesetzt (Ellenbogen diskutabel)	
	Parkourrolle: Diveroll	Sprung über kleinen Kasten mit Parkourrolle auf der anderen Seite, Füße werden zwischendurch nicht aufgesetzt	
	Parkourrolle: Drop (Kasten)	Abrollen auf einem Kasten, mit dem Ziel am Ende vom Kasten herunter zu kippen und auf den Füßen zu landen, nicht seitwärts fallen	
	Präzi: Strides	Kontinuierliche Sprung-Schritte von einem Hindernis zum nächsten, ohne Schwung zu verlieren Weite: Kästen mit mind. 4 Fuß	
	Präzi: Plyos	Kontinuierliche Sprünge mit geschlossenen Beinen von einem Hindernis zum nächsten, ohne Schwungverlust, die Landung eines Sprungs leitet direkt in die Absprungphase über Weite: Kästen mit mind. 4 Fuß	
	Präzis: Crane	Sicherheitstechnik für zu kurz gesprungene Präzis, ein Fuß wird auf das Hindernis gesetzt, der andere Fuß wird mit Gestreckte Beim gegen das Hindernis gestützt um den Schwung abzufangen Kleiner Kasten zu großer Kasten, entweder Quer- oder Längsmatte	
	Safety: Stütz-Safety (Wahlweise Stange oder Kasten)	Safety-Vault aus dem Stütz ausgeführt, Füße berühren den Boden erst bei der Landung	
	Safety: Safety Comeback (Retour)	Safety Bewegung wird angesetzt, Körper rotiert in Richtung des Kastens, freie Hand tauscht mit abgesetzter Hand, freier Fuss mit abgesetztem Fuß, das nun freie Bein wird durchgezogen in die Richtung des Anlaufs	
	Safety: Reverse	Safety Bewegung wird angesetzt, das Durchziehen wird hinter dem Standbein hochgezogen und führt den Körper in eine Drehbewegung, die freie Hand wird aufgesetzt und stößt ab, um die Bewegung zu vollenden	
	Safety: Pre	Safety-Vault mit anschließender präziser Landung auf einem Hindernis, Augenmerk auf gerade Stellung der Hüfte Weite: mind. 3 Fuß	
	Safety: Descend	Abwärtsbewegung über absteigende Hindernisse mit wechselnden Safetys, das Absprungbein des ersten Safetys wird automatisch das aufgesetzte Bein des zweiten Safetys auf dem niedrigeren Hindernis.	
	Lazy: to 180° Konter	Lazy-Vault mit Drehung zur zweiten Hand, sobald die Hand aufgesetzt wird, beginnt die Hüfte die Drehbewegung, Landung zum Hindernis mit möglichst beiden Händen am Hindernis	
	Lazy: Pre	Lazy-Vault mit anschließender präziser Landung auf einem Hindernis Weite: mind. 3 Fuß auf kleine Kästen	

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
	Lazy: Yamakasi (Kasten) (Technik!)	Lazy Bewegung wird angesetzt, Gesäß wird auf dem Hindernis abgesetzt, die Beine schwingen in Scherenbewegung auf der anderen Seite des Hindernisses und durch Aufsetzen der zweiten Hand dreht der Körper weiter und die Beine werden auf der gegenüberliegenden Seite wieder über das Hindernis gezogen.	
	Thief: Down (beide Seiten)	Start auf einem Hindernis, Thief wird seitlich vom Hindernis herunter ausgeführt, beide Hände werden am Anfang und am Ende aufgesetzt, die äußere Hand wird während der Bewegung abgehoben	
	Thief: Fake-Cash	Gerade angelaufener Thief über ein Hindernis, beide Hände werden gerade auf dem Hindernis abgestützt, die Beine werden seitwärts über das Hindernis gezogen, die Hand auf der Seite wird kurz hochgenommen und dann wieder auf dem Hindernis platziert	
	Speedvault: Pre	Speedvault mit anschließender präziser Landung auf einem Hindernis, Augenmerk auf gerade Landung und Aufrichtung des Oberkörpers Weite: mind. 3 Fuß auf kleine Kästen	
	Katze: Longcat	Langer Katzensprung mit Händen an der hinteren Kante des Hindernisses Zwei Querkästen Fuß an Fuß	
	Katze: Divekong	Katzensprung von einem höhergelegenen Hindernis über ein tiefergelegenes Hindernis, Augenmerk auf saubere Ausführung: Hände vor, Gesäß hoch, gerade durchziehen Weite: mind. 3 Fuß	
	Katze: Pre niedrig?	Katzensprung mit anschließender präziser Landung auf einem Hindernis, Augenmerk auf Ausführung: Schultern auf Hindernishöhe anpassen, Füße vor Weite: mind. 3 Fuß	
	Katze: Stride (Level zu Pre)	Katzensprung auf einen längsgestellten Kasten mit anschließender Landung auf dem Kasten mit einem Fuß, um dann direkt abzuspringen um einen Running-Pre auf ein zweites Hindernis auszuführen Längskasten für Katze, Pre auf kleinen Kasten hinter Längsmatte	
	Katze: Stützcat rauf (Kasten)	Katze aus dem Stütz am Hindernis ausgeführt, ein Bein stützt gegen das Hindernis (Stützbein), das andere Bein wird hinten nach oben gezogen (Schwungbein), beide Beine landen gleichzeitig gerade auf dem Hindernis	
	Dash: Pre	Dash-Vault mit anschließender präziser Landung auf einem Hindernis Weite: mind. 3 Fuß	
	Dash: Stride (to Pre)	Dash-Vault mit einbeiniger Landung auf einem Hindernis, mit daraus resultierendem Running-Pre auf ein weiteres Hindernis Weite: mind. 2 Fuß auf kleine Kästen, mind. Quermatte Pre	
	Dash: Sitting Dash	Dash-Pre aus dem Sitz ausgeführt, Augenmerk auf Technik: Beine hoch, Hüfte vor Weite: mind. 3 Fuß bei 5er Kasten auf kleine Kästen	
	Turnvault: to Catleap	Turnvault über eine Stange mit dem Ziel, in der Armsprung-Position zu landen, eng an der Stange bleiben, die Füße berühren nicht den Boden	
	Turnvault: Gatevault	Dem Radschlag ähnliche Bewegung über eine hüfthohe Stange, eine Hand mit Kammgriff an der Stange, Hüfte gegen die Stange gelegt, vorbeugen des Oberkörpers und Aufsetzen der Stabilisationshand auf/an einem niedrig gelegeneren Teil des Hindernisses, Überziehen der Beine mit Landung in Richtung des Hindernisses	
	Turnvault: Reverse	Turnvault Bewegung ansetzen, statt Stabilisationshand wird die Rotationshand vom Hindernis entfernt und Drehbewegung des Körpers fortgeführt bis ganze Drehung erfolgt ist	
	Turnvault: Palmspin Ecke/Halb/Safety-Out	Turnvault mit Landung auf der Absprungseite, Körper wird in Richtung der Rotationshand gelehnt, Stabilisationshand wird abgehoben, Rotationshand bleibt bis zum Ende der Bewegung am Hindernis Ausführung entweder über Ecke eines Hindernisses oder mit Aufsetzen des Fußes am Ende der Bewegung in einen Safety-Vault	
	Turnvault: Wallspin schräge Wand	Palmspin-ähnliche Bewegung an einer abgeschrägten Wand, Rotationshand am Hindernis mit Fingern in Richtung des Bodens, Beine werden oberhalb der Hand entlanggeführt, Landung auf der anderen Seite in Richtung der Rotationshand	

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
	Armsprung: Retour	In der Armsprung Position wird ein Bein höher gesetzt, aus dem langen Arm erfolgt eine Zugbewegung nach oben, dabei setzt der niedrige Fuß einen Schritt nach oben und stößt sich ab, Drehung des Körpers in entgegengesetzter Richtung zum Abstoß-Fuß Weite: 5 Fuß?	
	Armsprung: Dyno	Aus der Armsprungposition ausgeführte Bewegung mit dem Zweck, eine höher gelegene Kante zu greifen, ein Fuß wird höher gesetzt, Abstoßen des Fußes nach oben, gleichzeitiges Hochziehen der Arme, die dann nach oben katapultiert werden um Kante zu greifen, niedriger Fuß wird hochgezogen und ersetzt den Abstoß-Fuß (Set-Up Ernesto bei den Geräte-Toren)	
	Underbar: to 180°	Durchbruch mit anschließender halben Drehung, Drehbewegung wird von den Beiden beim Überqueren der niedrigen Stange angesetzt, Landung zum Hindernis	
	Underbar: Reck	Durchbruch an zwei parallelen Stangen (Reck) statt an zwei versetzen (Stufenbarren)	
	Schwinger: Laché	Schwingen an einer Stange, im Vorschwung loslassen, Körper an Hüftachse rotieren und mit den Händen an die nächste Stange greifen mit dem Ziel, weiterzuschwingen, Füße werden nicht abgesetzt Weite: Weit genug, dass man nicht an beiden gleichzeitig hängen kann	
	Schwinger: Pre	Schwingen an einer Stange, im Vorschwung loslassen mit dem Ziel der präzisen Landung auf einem Hindernis, keine Rücklage bei Landung Weite: Weit genug, dass Füße beim Schwingen den Kasten nicht berühren	
	Schwinger: 180° Regrab	Schwingen an einer Stange, Im Vorschwung loslassen, den Körper um 180° rotieren und wieder an die Stange greifen, Beide Hände werden gerade an die Stange gesetzt	
	Wall: TicTac	Wallstep mit seitlicher Bewegungsrichtung, Abstoßen zur Seite Weite: über eine Quermatte	
	Wall: Wallrun to Cathang	Wallstep mit Erreichen einer Kante und Einnehmen der Armsprung-Position	
	Wall: Catstop/Abtropfen	Sicherheitstechnik, Sprung gegen eine Wand, Füße berühren als erstes die Wand und fangen den Schwung am, Hände bremsen den Rest-Schwung und Landung erfolgt auf den Füßen vor der Wand	
	Wall: 180° Retour	Retour Bewegung aus dem Lauf, kann mit einem oder zwei Schritten an der Wand angeführt werden Weite: 5 Fuß?	
Kraft	Pferdestand	90 Sekunden halten	
	Plank	60 Sekunden halten	
	Liegestütze	15 Stück	
Sozialverhalten	Regeln	Kennen und beherzigen	
	Bedeutung Movement Family	Movement = Spaß an der Bewegung, Family = Familiärer Zusammenhalt	

Pro

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
Balance	Auf Rail hin und zurück		
	180° Turn auf Rail		
	Balance Run		
Akrobatik	Handstand evo pt.2		
	Macacao (light)		
	Radschlag: über Hindernis (Hand aufgesetzt)		
	B-Kick		
	Radschlag: Freeze (Luggi-Move)		
	Radschlag: Freeze (Julian-Move)		
Parkour	Parkourrolle: Balken		
	Parkourrolle: Querkasten	A: Ist das nicht zu easy, um bei Pro geprüft zu werden? Ich hoffe, das kann jeder, der die anderen hier aufgeführten Elemente beherrscht; L: Ja Ja, fühle ih aber auch eher bei T2	
	Parkourrolle: Diveroll Kasten		
	Parkourrolle: 180° Diveroll		
	Parkourrolle: rückwärts Kasten		
	Präzi: Railpre standing	Weite: 5-7 Fuß? Höhe: gleich zum Absprung?	
	Präzi: Railpre running	Weite: 7-9 Fuß? Höhe: höher als Absprung?	
	Präzi: Hurdle standing		
	Präzi: Hurdle running		
	Präzi: 180° standing	Weite? Höhe?	
	Safety: 180° Safety		
	Safety: Double-Safety	Höhenunterschied: 1 Kastenteil? Weite: Quermatte?	
	Safety: Switch (Breaker Move)		
	Lazy: Step-Turn		
	Lazy/Thief: Rocket	Weite: 1 Querkasten?	
	Thief: Stützthief		
	Speedvault: Double	Weite: Quermatte?	
	Katze: to Diveroll	Weite: Quermatte? Höhenunterschied: 1 Kastenteil?	
	Katze: Double	Weite: Quermatte?	
	Katze: Rocket	Weite: 1 Querkasten?	
	Katze: Stützcat rüber (Rail)		
	Katze: Stützcat rauf (Rail)		
	Dash: Standing	Weite? Höhe?	
	Dash: Sitting Dash-Pre	Weite: Quermatte?	
	Dash: Rocket		
	Turnvault: Stützturnvault		
	Turnvault: to Stütz		
	Armsprung: Climb-Up		
	Armsprung: Retour to Catleap	Weite: Längsmatte? Höhenunterschied: Wand zu 6er Kasten?	
	Armsprung: Retour-Pre	Weite: Längsmatte? Höhenunterschied: Wand zu 3er-/4er Kasten?	
	Armsprung: Retour-Stride	Weite:1 1/2 Quermatten? Höhenunterschied: Wand zu 3er-/4er Kasten?	

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
	Underbar: Reverse-Underbar		
	Schwinger: 180° Pre	Weit genug, dass Füße nicht berühren, Höhe?	
	Schwinger: Backswing-Pre	Weit genug, dass Füße gerade so berühren, Höhe?	
	Schwinger: Soleswing		
	Schwinger: Barflip		
	Wall: TicTac Pre	Up? Down? Level? Weite?	
	Wall: TicTac Stride	Up? Down? Level? Weite?	
	Wall: Wallrun to Wall-Up		
	Wall: Walljump 180°	Weite?	
	Wall: Walljump 180°Pre	Weite? Höhe?	
	Wall: 180°Retour-Pre	Weite? Höhe?	

Legende

Bereich	Moveset	Konkretisierung des Moves	
Balance	Balance in Höhe (Rail)		
Akrobatik	Aerial		
	B-Twist		
	Barahni (Tramp/AirTrack)		
	Gumbi		
	Raize/Touchdown-Raize		
Parkour	Parkourrolle: Roll-Pre	Weite? Höhe?	
	Parkourrolle: Rollbomb-Roll		
	Parkourrolle: 360° Diveroll		
	Parkourrolle: rückwärts to cathang		
	Präzi: 360° standing	Weite? Höhe?	
	Präzis: Plyos rail	Weite? Höhe?	
	Präzi: Srides rail	Weite? Höhe?	
	Präzi: 180° Railpre standing		
	Präzi: 180° Railpre running		
	Lazy: Little Flare		
	Lazy: Turnvault		
	Lazy: 180° Pre		
	Lazy/Thief: Bombroll		
	Thief: Down Catleap		
	Katze: Handstand-Cat		
	Katze: Doublecat-Pre		
	Dash: Double		
	Turnvault: Pre Up (Rail)		
	Turnvault: Stütz to Stütz		
	Turnvault: Brokenarm Palmspin		
	Turnvault: Reverse Pre		
	Turnvault: Flip-Reverse		
	Armsprung: Dyno-Climb-Up		
	Armsprung: 360° Catleap		
	Armsprung: Retour 360°Pre		
	Underbar: to Turnvault		
	Underbar: Reverse and Back (ohne Boden)		
	Schwinger: Dive-Over Bargrab		
	Schwinger: Soleswing-Pre		
	Schwinger: Soleswing 180°Regrab		
	Wall: TicTac- Hurdle-Pre		
	Wall: 540°/720°		

Gott

Bereich	Modeste	Konkretisierung des Moves	
Balance			
Akrobatik			
Parkour	Präzi: 360°Railpre standing		
	Präzi: 360°Railpre running		
	Lazy: Long (Lazy-Kong)		
	Thief: Stützthief to Yamakasi		
	Speedvault: Twist		
	Katze: Konggainer		
	Katze: Triplecat		
	Katze: Vortex		
	Dash: 360° Dash		
	Turnvault: 540° Palmspin		
	Underbar: Bomb		
	Schwinger: Flyover 180°Regrab Laché (siehe Tim Champion)		
	Schwinger: Soleswing Giants		
	Schwinger Giants		