

<b>Level 6 - GENERAL TUMBLING</b>		
<b>A</b>	<p>Alle Tumbling-Elemente müssen auf der Wettkampffläche beginnen und enden.            Erläuterung: Ein Tumbler darf mit einem Prellsprung (Rebound) von den Füßen direkt in eine Stunt-Transition übergehen. Wenn der Rebound aus dem Tumbling-Element eine invertierte Rotation beinhaltet, muss der Tumbler/Top in einer nicht-invertierten Position gefangen und gestoppt werden, bevor er in die invertierte Position oder den Stunt übergeht.            Beispiel: Radwende Flickflack und dann Rebound oder Kontakt mit einer Base oder einem Bracer direkt in einen Rückwärtssalto würde gegen diese Regel für Level 6 verstoßen. Eine klare Trennung vom Tumbling zum Stunt ist erforderlich. Ein Fangen des Rebounds mit anschließendem Dip zum Schwungholen für einen Wurf für die Rotation ist erlaubt. Dies würde auch zutreffen, wenn vor dem Flickflack keine Radwende geturnt wird.</p>	<p>All tumbling must originate from and land on the performing surface.            Clarification: A tumbler may rebound from his/her feet into a stunt transition. If the rebound from the tumbling pass involves hip-over-head rotation, then the tumbler/top person must be caught and stopped in a non-inverted position before continuing into the hip-over-head transition or stunt.            Example: Round off handspring and then a bump or contact from a base or bracer straight into a back flip would break this rule for Level 6. A clear separation from the tumbling to the stunt is needed to make this legal. Catching the rebound and then dipping to create the throw for the rotation is legal. This would also be true if coming from just a standing back handspring without the round off.</p>
<b>B</b>	<p>Tumbling über, unter oder durch einen Stunt, eine Person oder einem Hilfsmittel ist nicht erlaubt.            Erläuterung: Eine Person darf über eine andere Person springen.</p>	<p>Tumbling over, under, or through a stunt, individual, or prop, is not allowed. Clarification: An individual may jump over another individual.</p>
<b>C</b>	<p>Halten von - oder Kontakt zu Hilfsmitteln während des Tumbling verboten.</p>	<p>Tumbling while holding or in contact with any prop is not allowed.</p>
<b>D</b>	<p>Flugrollen sind erlaubt.            Ausnahme: Flugrollen mit einer twisting Rotation sind nicht erlaubt.</p>	<p>Dive rolls are allowed.            Exception: Dive rolls that involve twisting are not allowed.</p>
<b>Level 6 - STANDING / RUNNING TUMBLING</b>		
<b>A</b>	<p>Tumbling-Elemente sind bis zu einer flipping und einer twisting Rotation erlaubt.</p>	<p>Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.</p>
<b>Level 6 - STUNTS</b>		
<b>A</b>	<p>Alle Stunts über Prep-Level benötigen für jede Top einen Spotter.</p>	<p>A spotter is required for each top person above prep level.</p>
<b>B</b>	<p>Einbeinige Extended Stunts sind erlaubt.</p>	<p>Single leg extended stunts are allowed.</p>
<b>C</b>	<p>Twisting Stunts und Transitions sind bis zu 2-¼ Drehungen der Top im Verhältnis zum Boden</p>	<p>Twisting stunts and transitions are allowed up to 2-¼ twisting rotations by the top person in relation</p>

	<p>erlaubt.  <i>Erläuterung: Ein Twist in Verbindung mit einer zusätzlichen Drehung der Bases in derselben Abfolge ist nicht erlaubt, wenn die gesamte Rotation der Top dabei 2-¼ Drehungen überschreitet. Die Jury wird für die Feststellung der gesamten Rotation der Top in einer Abfolge die Stellung der Hüfte der Top verwenden. Sobald der Stunt fixiert wird (z.B. ein Prep) und die Personen einen eindeutigen und klaren Halt der Bewegung mit einer stillstehenden Top zeigen, dürfen sie die Rotation in dem Stunt weiterführen.</i></p>	<p>to the performing surface.          Clarification: A twist performed with an additional turn by the bases performed in the same skill set, would be illegal if the resulting cumulative rotation of the top person exceeds 2-¼ rotations. The safety judge will use the hips of the top person to determine the amount of total rotation a top person performs in a skill set. Once a stunt is hit (i.e. prep) and the athletes show a definite and clear stop with a stationary top person, then they may continue to walk the stunt in additional rotation.</p>
<b>D</b>	<p><i>Freie Rewinds und gehaltene flipping Rotationen und Transitions sind erlaubt. Rewinds dürfen nur vom Boden aus geworfen werden und sind erlaubt bis zu einer flipping und keiner twisting Rotation. Ausnahme: Rewinds in einen Cradle sind 1-¼ flipping Rotationen erlaubt.          Erläuterung 1: Freie flipping Stunts und Transitions, die nicht auf der Wettkampffläche starten, sind nicht erlaubt.          Erläuterung 2: Radwende Rewinds und Standing Single Flickflack Rewind sind nicht erlaubt.          Erläuterung 3: Toe Pitch, Leg Pitch oder ähnliche Arten eines Tosses sind bei der Einleitung von freien flipping Skills nicht erlaubt.</i></p>	<p>Rewinds (free flipping) and assisted flipping stunts and transitions are allowed. Rewinds must originate from ground level only and are allowed up to 1 flipping and 0 twisting rotation. Exception: Rewinds to a cradle position are allowed 1-¼ flips.          Clarification 1: Free flipping stunts and transitions that do not start on the performing surface are not allowed.          Clarification 2: Round off rewinds and standing single back handspring rewinds are not allowed.          Clarification 3: Toe pitch, leg pitch and similar types of tosses are not allowed in initiating free flipping skills.</p>
<b>E</b>	<p><i>Single Based Split Catches sind nicht erlaubt.</i></p>	<p>Single based split catches are not allowed.</p>
<b>F</b>	<p><i>Single Based Stunts mit mehreren Tops benötigen für jede Top einen separaten Spotter.</i></p>	<p>Single based stunts with multiple top persons require a separate spotter for each top person.</p>
<b>G</b>	<p><b>L6 Stunts-Release Moves</b>          1. <i>Release Moves sind erlaubt, dürfen aber nicht höher als 46 cm über Extended Arm Level sein. Erläuterung: Wenn der Release Move höher als 46 cm über Extended Arm Level der Bases ist, wird er als Toss oder Dismount angesehen und muss den entsprechenden Regeln für Tosses oder Dismounts folgen.</i>          2. <i>Release Moves dürfen nicht in einer invertierten Position landen. Wenn ein Release Move von einer invertierten in eine nicht-invertierte Position ausgeführt wird, wird der tiefste Punkt des Dips verwendet, um festzustellen ob die ursprüngliche Position invertiert war. Release Moves von einer invertierten in eine nicht-invertierte Position, die auf Prep-Level oder höher landen,</i></p>	<p><b>L6 Stunts-Release Moves</b>          1. Release moves are allowed but must not exceed more than 18 inches (46 centimeters) above extended arm level.          Clarification: If the release move exceeds more than 18 inches (46 centimeters) above the bases' extended arm level, it will be considered a toss or dismount, and must follow the appropriate "Toss" or "Dismount" rules.          2. Release moves may not land in an inverted position. When performing a release move from an inverted position to a non-inverted position, the bottom of the dip will be used to determine if the initial position was inverted. Release moves from inverted to non-inverted positions landing at prep level or higher must have a spot.</p>

	<p>benötigen einen Spotter.</p> <p>3. Release Moves müssen zu den Original Bases zurückkehren. Erläuterung: Eine Person darf nicht ohne Unterstützung auf der Wettkampffläche landen. Ausnahme: Abgänge von Single Base Stunts mit mehreren Tops.</p> <p>4. Helicopter sind bis zu einer 180 Grad Rotation erlaubt und benötigen mindestens 3 Fänger, wobei einer (1) davon am Kopf- und Schulterbereich der Top positioniert sein muss.</p> <p>5. Release Moves dürfen nicht absichtlich wandern.</p> <p>6. Release Moves über, unter oder durch andere Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel sind nicht erlaubt.</p> <p>7. Tops in separaten Release Moves dürfen nicht in Kontakt miteinander kommen. Ausnahme: Abgänge von Single Base Stunts mit mehreren Tops.</p>	<p>3. Release moves must return to original bases. Clarification: An individual may not land on the performing surface without assistance. Exception: Dismounting single based stunts with multiple top persons.</p> <p>4. Helicopters are allowed up to a 180 degree rotation and must be caught by at least 3 catchers, one (1) of which is positioned at head and shoulder area of the top person.</p> <p>5. Release moves may not intentionally travel.</p> <p>6. Release moves may not pass over, under or through other stunts, pyramids, individuals or props.</p> <p>7. Top persons in separate release moves may not come in contact with each other. Exception: Dismounting single based stunts with multiple top persons.</p>
<p><b>H</b></p>	<p>L6 Stunts-Inversions</p> <p>1. Downward Inversions von über Prep-Level müssen von mindestens 2 Fängern unterstützt werden. Die Top muss Kontakt mit einer Base halten.</p> <p>2. Downward Inversions von der Höhe über Prep-Level:</p> <p>a. dürfen nicht in einer invertierten Position stoppen. Beispiel: ein Radabgang wäre erlaubt, weil die Top auf ihren Füßen landet. Ausnahme: Eine kontrollierte Senkbewegung von einem invertierten Extended Stunt (z. B. Needle oder Handstand) zu Schulter-Level ist erlaubt, wenn sie von einem Extended invertierten Stunt eingeleitet wird (enthält nicht das Durchlaufen der Extended Position).</p> <p>b. dürfen nicht in einer invertierten Position auf dem Boden landen oder diesen berühren. Erläuterung: Landungen in Bauchlage oder Rückenlage aus einem Extended Stunt müssen sichtbar in einer nicht invertierten Position stoppen und gehalten werden, bevor jegliche Inversion zum Boden ausgeführt wird.</p> <p>3. Downward Inversions dürfen nicht miteinander in Kontakt kommen.</p>	<p>L6 Stunts-Inversions</p> <p>1. Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 catchers. Top person must maintain contact with a base.</p> <p>2. Downward inversions from above prep level:</p> <p>a. May not stop in an inverted position. Example: a cartwheel roll off would be legal because the top person is landing on their feet. Exception: A controlled lowering of an extended inverted stunt (example: needle or handstand) to shoulder level is allowed, if initiated from an extended inverted stunt (does not include passing through extended).</p> <p>b. May not land on or touch the ground while inverted. Clarification: Prone or supine landings from an extended stunt must visibly stop in a non-inverted position and be held before any inversion to the ground.</p> <p>3. Downward inversions may not come in contact with each other.</p>
<p><b>I</b></p>	<p>Bases dürfen kein Gewicht der Top unterstützen,</p>	<p>Bases may not support any weight of a top person</p>

	<p>während sich diese Base in einer Rückbeuge oder invertierten Position befinden. Erläuterung: Einer Person, die auf dem Boden steht, wird nicht als Top angesehen.</p>	<p>while that base is in a backbend or inverted position. Clarification: A person standing on the ground is not considered a top person.</p>
<p><b>Level 6 - PYRAMIDS</b></p>		
<b>A</b>	<p>Pyramiden müssen den Richtlinien für Stunts und Dismounts Level 6 folgen und sind bis zur Höhe 2-½ high erlaubt.</p>	<p>Pyramids must follow Level 6 "Stunts" and "Dismounts" rules and are allowed up to 2-½ high.</p>
<b>B</b>	<p>Bei Pyramiden der Höhe "2-½ high" werden mindestens 2 Spotter benötigt, wovon einer zusätzlich die Pyramide unterstützt. Beide Spotter sind für die Person zuständig, die sich über der Höhe "2 high" befindet und von Personen gehalten werden, die nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden haben. Beide Spotter müssen auf dem Platz stehen, wenn der Aufstieg der Top in die Pyramide erfolgt. Ein Spotter muss hinter der Top sein und der andere Spotter muss vor der Top oder seitlich der Pyramide sein, so dass er in der Lage ist die Top zu fangen, wenn der Abgang nach vorne erfolgt. Wenn die Pyramide sicher steht und sich kurz vor dem Abgang befindet, kann dieser Spotter sich nach hinten bewegen um einen Cradle zu fangen. Da Pyramiden sich oft verändern, empfehlen wir neue Pyramiden überprüfen zu lassen, bei denen die Spotterpositionen unklar sind. Erläuterung 1: Alle Tower Pyramiden benötigen einen extra Spotter hinter der Top, der nicht in Kontakt mit der Pyramide ist und einen Bracer, welcher den Middle Layer auf dem Thigh Stand unterstützt.</p>	<p>For 2-½ high pyramids, there must be at least 2 spotters, one providing additional pyramid support, and both designated for each person who is above two persons high and whose primary support does not have at least one foot on the ground. Both spotters must be in position as the top person is loading onto the pyramid. One spotter must be behind the top person and the other must be in front of the top person or at the side of the pyramid in a position to get to the top person if they were to dismount forward. Once the pyramid shows adequate stability and just prior to the dismount, this spotter can move back to catch the cradle. As pyramid design varies greatly, we recommend a review of any new pyramids where the spotting position may be in question. Clarification 1: For all tower pyramids, there must be a spotter who is not in contact with the pyramid in place behind the top person and one bracer to assist the thigh stand middle layer.</p>
<b>C</b>	<p>Aufgänge mit freier Flugphase dürfen nicht in einer Handstand Position beginnen und sind erlaubt bis zu keiner flipping und 1 twisting Rotation. Erläuterung: Aufgänge mit freier Flugphase der Top dürfen nicht maßgeblich die Höhe des beabsichtigten Elements überschreiten und dürfen nicht über, unter oder durch Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel geworfen werden.</p>	<p>Free-flying mounts may not originate in a handstand position and are allowed up to 0 flipping and 1 twisting rotation. Clarification: Free- flying mounts may not significantly exceed the height of the intended skill and may not pass over, under or through other stunts, pyramids, individuals or props.</p>
<b>D</b>	<p>L6 Pyramiden Release Moves 1. Release Moves während einer Transition sind nicht erlaubt in 2-½ high Pyramiden.</p>	<p>L6 Pyramids-Release Moves 1. Release Moves during a transition are not allowed in 2-½ high pyramids.</p>

<b>E</b>	<p><b>L6 Pyramiden Inversions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Invertierte Elemente sind bis zur Höhe 2-½ high erlaubt.</i></li> <li><i>Downward Inversions von über Prep-Level müssen von mindestens 2 Bases unterstützt werden. Die Top muss dabei den Kontakt mit einer Base oder einer anderen Top halten.</i></li> </ol>	<p><b>L6 Pyramids-Inversions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Inverted skills are allowed up to 2-½ persons high.</i></li> <li><i>Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 bases. Top person must maintain contact with a base or another top person.</i></li> </ol>
<b>F</b>	<p><b>L6 Pyramiden - Release Moves mit gehaltenen Inversions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Gehaltene Flips sind bis zu 1-¼ flipping und 0 twisting Rotation erlaubt.</i></li> <li><i>Gehaltene Flips sind erlaubt, wenn die Top im direkten Kontakt mit mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter ist und von mindestens 2 Fängern gefangen wird. Ausnahme: Gehaltene Inversionen, welche in eine 2-½ high Pyramide gehen, dürfen von einer Person gefangen werden.</i></li> <li><i>Alle gehaltene Inversions (beinhaltet gehaltene Flips), die in einer aufrechten Position auf Prep-Level oder darüber landen, benötigen mindestens 1 Base und einen zusätzlichen Spotter, unter den folgenden Bedingungen:</i> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Die Base/Spotter müssen an ihrem Platz sein.</i></li> <li><i>Die Base/Spotter müssen während der Transition die ganze Zeit Blickkontakt zur Top halten.</i></li> <li><i>Die Base/Spotter dürfen in kein anderes Element oder in die Choreographie involviert sein, während die Transition eingeleitet wird. (Der Dip zum Wurf der Top gehört bereits zur Einleitung des Elements.)</i></li> </ol> </li> </ol>	<p><b>L6 Pyramids - Release Moves w/ Braced Inversions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Braced flips are allowed up to 1-¼ flipping and 0 twisting rotation.</i></li> <li><i>Braced flips are allowed if direct physical contact is maintained with at least 1 top person at prep level or below and must be caught by at least 2 catchers. Exception: Braced inversion to 2-½ high pyramids may be caught by 1 person.</i></li> <li><i>All braced inversions (including braced flips) that land in an upright position at prep level or above require at least 1 base and 1 additional spotter under the following conditions:</i> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>The base/spotter must be stationary.</i></li> <li><i>The base/spotter must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.</i></li> <li><i>The base/spotter may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill).</i></li> </ol> </li> </ol>
<b>G</b>	<p><i>Freie Release Moves von 2-½ high Pyramiden sind nicht erlaubt.</i></p>	<p><i>Free released moves from 2-½ high pyramids are not allowed.</i></p>
<b>Level 6 - DISMOUNTS</b>		
	<p><i>Anmerkung: Unter Dismounts fallen nur die Bewegungen, welche in einem Cradle landen oder mit Unterstützung zur Wettkampffläche geführt werden.</i></p>	<p><i>Note: Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface.</i></p>
<b>A</b>	<p><i>Cradles von Single-Based Stunts benötigen einen separaten Spotter, der mit mindestens einer Hand-Arm die Hüft- bis Schulterregion unterstützt um den Kopf- und Schulterbereich während des Cradles zu schützen.</i></p>	<p><i>Cradles from single based stunts must have a separate spotter with at least 1 hand-arm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.</i></p>

<b>B</b>	<p><i>Cradles von Multi-Based Stunts benötigen zwei Fänger und einen separaten Spotter, der mit mindestens einer Hand-Arm die Hüft- bis Schulterregion unterstützt um den Kopf- und Schulterbereich während des Cradles zu schützen.</i></p>	<p>Cradles from multi-based stunts must have 2 catchers and a separate spotter with at least 1 hand-arm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.</p>
<b>C</b>	<p><i>Abgänge müssen zu einer/den Original Base(s) zurückkehren. Ausnahme 1: Abgänge auf die Wettkampffläche müssen von entweder einer Original Base und/oder einem oder mehreren Spotter(n) unterstützt werden. Ausnahme 2: Einfache Drops oder kleine Hop Offs, ohne zusätzlichen Skill, von Hüft-Level oder darunter sind die einzigen Abgänge auf die Wettkampffläche, welche keine Unterstützung benötigen. Erläuterung: Eine Person darf von über Hüft-Level nicht ohne Unterstützung auf der Wettkampffläche landen.</i></p>	<p>Dismounts must return to original base(s). Exception 1: Dismounts to the performing surface must be assisted by either an original base and/or spotter(s). Exception 2: Straight drops or small hop offs, with no additional skills, from waist level or below are the only dismounts allowed to the performing surface without assistance. Clarification: An individual may not land on the performing surface from above waist level without assistance.</p>
<b>D</b>	<p><i>Es sind bis zu 2-¼ twisting Rotationen von allen Stunts erlaubt. Cradles von Pyramiden der Höhe 2-½ high sind bis zu 1 Twist erlaubt und benötigen zwei Fänger, wovon einer bereits während der Einleitung des Cradles am Platz sein muss.</i></p>	<p>Up to 2-¼ twisting rotations are allowed from all stunts. Cradles from 2-½ high pyramids are allowed up to 1 twist and require 2 catchers, 1 of which must be stationary at the initiation of the cradle.</p>
<b>E</b>	<p><i>Freie Abgänge von Pyramiden der Höhe 2-½ high dürfen nicht in einer Prone Position oder invertierten Position landen.</i></p>	<p>Free released dismounts from 2-½ high pyramids may not land in a prone or inverted position.</p>
<b>F</b>	<p><i>Freie flipping Abgänge in einen Cradle: 1. Sind bis zu 1-¼ flipping und 0 twisting Rotation erlaubt. 2. Dürfen nicht absichtlich wandern. 3. Müssen von Prep-Level oder darunter initiiert werden. (Dürfen nicht von einer Höhe 2-½ high beginnen). Ausnahme: Ein ¾ Vorwärtssalto in einen Cradle darf von der Höhe 2-½ high erfolgen und benötigt 2 Fänger, einer auf jeder Seite der Top und einer muss bereits am Platz sein, wenn der Cradle eingeleitet wird.</i></p>	<p>Free flipping dismounts to a cradle: 1. Are allowed up to 1-¼ flipping and 0 twisting rotations. 2. May not intentionally travel. 3. Must originate from prep level or below. (May not originate from 2-½ high pyramid.) Exception: ¾ front flip to cradle may occur from a 2-½ high pyramid and requires 2 catchers, 1 on each side of the top person and 1 of which must be stationary when the cradle is initiated.</p>
<b>G</b>	<p><i>Freie flipping Abgänge auf die Wettkampffläche sind nicht erlaubt.</i></p>	<p>Free flipping dismounts to the performing surface are not allowed.</p>
<b>H</b>	<p><i>Abgänge dürfen nicht über, unter oder durch einen anderen Stunt, Pyramide oder Person erfolgen.</i></p>	<p>Dismounts may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.</p>
<b>I</b>	<p><i>Abgänge dürfen nicht absichtlich wandern.</i></p>	<p>Dismounts may not intentionally travel.</p>

<b>J</b>	<i>Tops dürfen während der Abgänge nicht in Kontakt miteinander kommen, solange sie von ihren Bases gelöst sind.</i>	Top persons in dismounts may not come in contact with each other while released from the bases.		
<b>K</b>	<i>Tension drops/rolls sind nicht erlaubt.</i>	Tension drops/rolls of any kind are not allowed.		
<b>L</b>	<i>Cradle von einem Single Based Stunt mit mehreren Tops, 2 Fänger müssen jede Top fangen. Fänger und Bases müssen an ihrem Platz sein bevor der Abgang eingeleitet wird.</i>	When cradling-single based stunts with multiple top persons, 2 catchers must catch each top person. Catchers and bases must be stationary prior to the initiation of the dismount.		
<b>Level 6 - TOSSES</b>				
<b>A</b>	<i>Tosses dürfen mit bis zu vier Bases geworfen werden. Eine Base muss während des Tosses hinter der Top positioniert sein und kann der Top in den Toss helfen.</i>	Tosses are allowed up to a total of 4 tossing bases. One base must be behind the top person during the toss and may assist the top person into the toss.		
<b>B</b>	<i>Während des Tosses müssen alle Bases ihre Füße auf der Wettkampffläche haben und der Toss muss in einer Cradle-Position landen. Tosses müssen von mindestens drei Original Bases in einem Cradle gefangen werden, wobei eine Base am Kopf- und Schulter-bereich der Top positioniert sein muss. Bases müssen während des Tosses an ihrem Platz bleiben. Beispiel: Tosses dürfen nicht absichtlich wandern. Ausnahme: Eine ½ Drehung der Bases ist erlaubt, wie in einem Kick Full Basket.</i>	Tosses must be performed with all bases having their feet on the performing surface and must land in a cradle position. Top person must be caught in a cradle position by at least 3 original bases one of which is positioned at the head and shoulder area of the top person. Bases must remain stationary during the toss. Example: No intentional traveling tosses. Exception: A ½ turn is allowed by bases as in a kick full basket.		
<b>C</b>	<i>Die Top muss beide Füße in/auf den Händen der Bases haben, wenn der Toss eingeleitet wird.</i>	The top person in a toss must have both feet in/on the hands of bases when the toss is initiated.		
<b>D</b>	<i>Flipping Tosses sind limitiert auf 1-¼ flipping und 0 twisting Rotationen. Ein zusätzliches Element ist erlaubt. Ein Salto, Bücksalto oder Strecksalto wird nicht zu den zusätzlichen Elementen gezählt.</i>	Flipping tosses are allowed up to 1-¼ flipping and 0 twisting rotation. One additional skill is allowed. A tuck, pike or layout are not counted in the additional skill.		
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"> <b>Legal (One Skill)</b>  Tuck flip, X-out  Split Layout  Pike, Open, Layout </td> <td style="width: 50%; text-align: center;"> <b>Illegal (Two Skills)</b>  Tuck-flip, X-Out, Twist  Kick, Full-Twisting Layout </td> </tr> </table>		<b>Legal (One Skill)</b> Tuck flip, X-out Split Layout Pike, Open, Layout	<b>Illegal (Two Skills)</b> Tuck-flip, X-Out, Twist Kick, Full-Twisting Layout
<b>Legal (One Skill)</b> Tuck flip, X-out Split Layout Pike, Open, Layout	<b>Illegal (Two Skills)</b> Tuck-flip, X-Out, Twist Kick, Full-Twisting Layout			
<b>E</b>	<i>Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel dürfen sich nicht über oder unter einem Toss bewegen, und ein Toss darf nicht über, unter oder durch einen Stunt, Pyramide, Personen oder Hilfsmittel geworfen werden.</i>	No stunt, pyramid, individual, or prop may move over or under a toss, and a toss may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or props.		

<b>F</b>	<i>Tosses, welche keine flipping Rotation beinhalten, dürfen maximal 2-½ Twists durchführen.</i>	Non-flipping tosses may not exceed 2-½ twists.
<b>G</b>	<i>Tops separater Tosses dürfen nicht in Kontakt miteinander kommen und müssen während der Flugphase den Kontakt zu Bases, Bracern und/oder anderen Top Personen lösen.</i>	Top persons in separate tosses may not come in contact with each other and must become free of all contact from bases, bracers and/or other top persons.
<b>H</b>	<i>Es ist nur eine Top pro Tossgruppe erlaubt.</i>	Only a single top person is allowed during a toss.