

SCORING Main Class Start - 2019

SCHWIERIGKEITSGRAD

Jedem Akrobatikelement ist ein Schwierigkeitsgrad zugewiesen, welcher mit einem Buchstaben ausgedrückt wird und mit einem fixierten Wert zusammenhängt. Die Klassierung ist alphabetisch. Sie startet mit dem Buchstaben A und endet mit dem Buchstaben I. In alphabetischer Folge nimmt der Wert pro Buchstabe um einen Punkt zu.

Alle in einem Programm enthaltenen Akrobatikelemente dürfen nur einmal ausgeführt werden und auch als Kombination nicht wiederholt werden.

Der Wert von 12 Punkten kann in keinem Fall überschritten werden (gilt auch für Kombinationen).

Das Total der Akrobatikpunkte kann in den Vorrunden 50 Punkte und im Halbfinal und Final 65 Punkte nicht überschreiten.

Tabelle 1

Schwierigkeit	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Wert	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tabelle 2 (gültig für Kombinationen)

Schwierigkeit	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'	I'
Wert	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5

Akrobatikgruppen

- Es ist Pflicht je ein Akrobatikelement der Gruppen **1, 2, 3 und 4** zu integrieren.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6
Wippen und Rotationen in der Körper Breitenachse	Hebefiguren	Sturz	Wickelfiguren	Kombination von mehreren Elementen	Andere akrobatische Elemente

- ❖ Die Rotationen in der Körper Breitenachse können in den Positionen gehockt, gebückt und gestreckt ausgeführt werden. In dieser Reihenfolge nimmt der Wert des Elements um einen Punkt zu.
- ❖ Es bestehen verschiedene Eingänge zu den Akrobatikelementen. Bei bestimmten Akrobatikelementen nimmt der Wert bei einem direkten Start vom Boden um einen Punkt zu.
- ❖ Es bestehen verschiedene Varianten für Ausgänge und Übergänge zu den Akrobatikfiguren. Jede Variante darf pro Programm nur einmal verwendet werden. Eine verwendete Variante gibt nur in einer Kombination (Gruppe 5) Pluspunkte.
- ❖ Staff : Das Element Staff (inkl. Alle Varianten) darf pro Programm max. 2x ausgeführt werden.
- ❖ Gruppe 4 : Die Anzahl Elemente der Gruppe 4 ist auf 2 pro Programm limitiert (gilt auch für Kombinationen).

Eingänge

- ❖ Direkt vom Boden
- ❖ In den Armen des Tanzpartners (Hochzeitssitz)
- ❖ Auf den Hüften des Partners Face to Face
- ❖ Auf den Hüften des Partners mit dem Rücken zum Partner

Einzelne Akrobatik Elemente werden als Eingänge betrachtet. Verbunden mit einem anderen Akrobatik Element fallen sie nicht in die Gruppe 5 sondern bleiben in der Gruppe der Akrobatikfigur, welche folgt. Eingänge erhöhen den Basic Point Score einer Akrobatik und können einmal pro Programm ausgeführt werden.

- ❖ **Staff : 2 Punkte, die Verbindung muss zwingend mit einem Kontakt am Boden ausgeführt werden.**
- ❖ Kniesalto: 1 Punkt, die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden. Ein Übergangselement vor der folgenden Akro ist erlaubt.
- ❖ Winterthurer mit Landung im Babysitz: 1 Punkt, die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden. Übergangselemente vor der folgenden Akro sind nicht erlaubt

Varianten für Übergänge

- ❖ In den Armen des Tanzpartners (Hochzeitssitz)
- ❖ Auf den Armen Face to Face
- ❖ Auf den Armen mit dem Rücken zum Partner
- ❖ Auf den Hüften des Partners Face to Face
- ❖ Auf den Hüften des Partners mit dem Rücken zum Partner
- ❖ Auf den Schultern

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 1

Alle Akrobatikelemente mit einer Wippbewegung oder einer Rotation in der Körper Breitenachse (Saltobewegung) mit oder ohne Rotation in der Körper Längsachse (Twist).

- ❖ Es werden keine Pluspunkte für Varianten des Ausgangs aus dem Akrobatikelement vergeben.
- ❖ Der Wert der Akrobatikelemente „Schwan“, „Kerze“ und „Schwede“ nimmt bei einer Ausführung direkt vom Boden (ohne Grätsch) um einen Punkt zu.

Nr.	Akrobatik Elemente	Basic point score	Gehockt	Gebückt	Gestreckt	+1/2 Twist	+1/1 Twist	Start am Boden
1.01	Shalom	6		+1	Nicht erlaubt	+1	+2	
1.02	Schwan*	7				Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	+1
1.03	Schwede**	4				Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	+1
1.04	Kerze***	9				Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	+1
1.05	B-Waage	9				Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	
1.06	Rad 1	4						
1.07	Rad 2	7						
1.08	Päckli	4				+1	+2	
1.09	Münchner	4		+1	+2			
1.10	Sagi	7		+1	+2			

Nr.	Elément acrobatique	Basic point score	Avec dérouler depuis les épaules
1.11	Abrollen von den Schultern, direkter Ausgang	8	
1.12	Rolling Piked	10	+2

* Die Dame stützt sich per Definition mit ihren Ellbogen auf den Schultern des Herrn ab. Eine Hand des Herrn ist am Oberschenkel der Dame.

** Die Dame stützt sich per Definition mit ihren Händen auf den Schultern des Herrn ab. Beide Hände des Herrn befinden sich an der Hüfte der Dame.

*** Die Dame stützt sich per Definition mit ihren Ellbogen auf den Schultern des Herrn ab. Beide Hände des Herrn befinden sich an der Hüfte der Dame.

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 2

Alle Hebefiguren, bei denen die Dame prinzipiell in einer vertikalen Position bleibt (Kopf über Hüfte).

- ❖ Es werden keine Pluspunkte für Varianten des Ausgangs aus dem Akrobatikelement vergeben.
- ❖ Der Wert des Akrobatikelements „Staff“ nimmt bei der Ausführung einer Variante zu:

Nr.	Akrobatik Elemente	Basic point score	+1/2 Twist	+1/1 Twist
2.01	Grätsch über Kopf	6	+1	Nicht erlaubt
2.02	Italo*	12		
2.03	Winterthurer	8		Nicht erlaubt
2.04	Staff**	2	+2	+4
2.05	Eis	5		
2.06	Promenade	10		
2.07	Schulter-Italo*	9		
2.08	Blockierter Staff	3	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt
2.09	Staff über den Kopf**	12	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt
2.10	Staff Grätsch**	12	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt
2.11	Kleiner Wurf	3	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt

* dieses Element wird per Definition mit 1/1 Twist ausgeführt. Fehlen bei der Ausführung mehr als 90° der Schraube, reduziert der Observer den Wert vom Element auf Null (0).

** Um anerkannt zu werden muss diese Akrobatik wie folgt ausgeführt werden: die Füße der ausgestreckten Beine der Partnerin müssen minimum die Kopfhöhe des Partners erreichen.

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 3

Alle Varianten von Stürzen

- ❖ Es werden keine Pluspunkte für Varianten des Ausgangs aus dem Akrobatikelement vergeben.

Nr.	Akrobatik Elemente	Basic point score
3.01	Todessprung	8
3.02	Todessprung seitwärts	4
3.03	Sturz vorne, Ausgang hinten	7
3.04	Rückentodes	4
3.05	Grätsch, Sturz	10

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 4

Alle Rotationsfiguren

- ❖ Es werden keine Pluspunkte für Varianten des Ausgangs aus dem Akrobatikelement vergeben.
- ❖ Figuren 4.01 bis 4.05: es müssen mind. 3 Umdrehungen ausgeführt werden um den Basic Point Score zu erreichen.
- ❖ Figuren 4.07 bis 4.11: es muss eine Umdrehung ausgeführt werden um den Basic Point Score zu erreichen.
- ❖ Das Akrobatikelement „Spirale“ kann mit einer ½ Drehung zwischen den Umdrehungen ausgeführt werden. Dadurch erhöht sich ihr Wert um 1 Punkt.
- ❖ Die Verbindung der „C-Kugel“ mit dem „Teller“ ist erlaubt, gilt aber nicht als Kombination und fällt damit nicht in die Akrobatik Gruppe 5. Zwischen den Akrobatikelementen darf kein Bodenkontakt stattfinden.

Nr.	Akrobatik Elemente	Basic point score	3 Umdrehungen	4 Umdrehungen	1x Schäre	2x Schäre	3x Schäre	+1/2 Twist	
4.01	Spirale	4		Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	+1	
4.02	Spirale mit Spagat	6		Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	
4.03	Teller mit Umdrehung	4		+1	+2	+3	+4		
4.04	Teller	5		+1	+2	+3	+4		
4.05	C-Kugel	9		+1					
4.06	Kombination C-Kugel und Teller	12	2 Umdrehungen + 2 Umdrehungen = 11 3 Umdrehungen + 2 Umdrehungen = 12 Wenn die Kombination nicht vollständig ausgeführt wird, wird der Wert des Akrobatikelements mit der grösseren Anzahl Umdrehungen gewertet.						

Nr.	Elément acrobatique	Basic Points Score	2 Umdrehungen	Ausgang : gleiche Seite vom Partner	Ausgang : andere Seite vom Partner	Rückentodes	Rad, Amélie, Knie, einrollen
4.07	A-Kugel	5	+3		+1	Nicht erlaubt	+2
4.08	Dulaine	5	+3		+1	Nicht erlaubt	+2
4.09	Kravatte	4	+3		+1	Nicht erlaubt	+2
4.10	Berliner	5	+3		+1	+2	+2
4.11	Gurt	5	+3		+1	+2	+2

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 5

Kombinationen von Akrobatikfiguren der Main Class Start. Als Kombinationen werden Verbindungen von Akrobatikelementen verstanden, welche flüssig und ohne Pausen ausgeführt werden.

- ❖ Der Wert des ersten Akrobatikelements entsteht aus der Tabelle 1 (Gruppen 1/2/3/6).
- ❖ Der Wert des zweiten Akrobatikelements entsteht aus der Tabelle 2 (Gruppen 1/2/3/4/6)
- ❖ Der Wert des dritten Akrobatikelements entsteht aus der Tabelle 2 (Gruppen 1/2/3/4/6)
- ❖ Nur die aufgelisteten Akrobatikelemente der Main Class Start erhalten Punkte.
- ❖ Jede Kombination enthält maximal drei Akrobatikelemente.
- ❖ Es bestehen verschiedene Varianten für Übergänge zu den Akrobatikelementen. Jede Variante darf pro Programm nur einmal verwendet werden. Eine verwendete Variante gibt in einer Kombination einen Pluspunkt.
- ❖ Die Landung am Boden zwischen kombinierten Akrobatikelementen ist einmal erlaubt. Es werden keine Pluspunkte verteilt.
- ❖ Die in einer Kombination enthaltenen Akrobatikelemente zählen zur Akrobatik Gruppe 5, nicht zu der Gruppe, zu der sie ursprünglich gehören.

Tabelle 1

Schwierigkeit	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Wert	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tabelle 2 (gültig für Kombinationen)

Schwierigkeit	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'	I'
Wert	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5

KLASSIFIZIERUNG AKROBATIK GRUPPE 6

Akrobatikelemente, welche nicht den Akrobatik Gruppen 1-5 entsprechen.

- ❖ Es werden keine Pluspunkte für Varianten des Ausgangs aus dem Akrobatikelement vergeben.

Nr.	Akrobatik Elemente	Basic point score
6.01	½ Wickler	4
6.02	Babysitter	7
6.03	Schulter-Twist*	7
6.04	Spiral-Twist	7

* dieses Element wird per Definition mit Shalom und mit 1/1 Twist ausgeführt. Fehlen bei der Ausführung mehr als 90° der Schraube, reduziert der Observer den Wert vom Element auf Null (0).

- **EIN ZU 100% KORREKT AUSGEFÜHRTES AKROBATIKELEMENT MUSS ALLE FOLGENDEN KRITERIEN ERFÜLLEN:**
 1. *Bewegungsamplitude*
 2. *Geschwindigkeit während dem Akrobatikelement*
 3. *Qualität der technischen und ästhetischen Ausführung*
 4. *Flüssigkeit*
 5. *Kontrolle über das Akrobatikelement beider Partner*
 6. *Perfekte Landung*

- *Wenn nicht alle diese Kriterien erfüllt werden, machen die Wertungsrichter die für die Fehler vorgesehenen Abzüge.*