

REGLEMENT SCORING MAIN CLASS START

Datum: 1. Januar 2023

Version: 1.2 - NG

Version	Datum	Beschreibung der Änderungen
1.1		Neugeschriebene Version
1.2	1.1.23	Aktualisierung des Dokuments: <ul style="list-style-type: none"> - 1.3: Neubewertung der Eingänge - 1.4: Neubewertung der Ausgänge und Übergänge - 2.2: Neubewertungen der Punkte in Bezug auf STAFF und dessen Variationen - 2.2: Neubewertung der Punkte "Winterthur" - 2.2: Neubewertung der Punkte "kleiner Wurf" - 2.4: Anpassung des Satzes zu den Ausgangsvarianten, möglich für die Akros 4.07 bis 4.11. - 2.5: Möglichkeit, Akrobatikfiguren der Gruppe 4 als 1. akrobatisches Element in einer Kombination (Gruppe 5) zu setzen Update der Registration Software für Akrobatik

1.	EINLEITUNG	3
1.1.	SCHWIERIGKEITSGRAD	3
1.2.	AKROBATIKGRUPPEN	3
1.3.	EINGÄNGE	4
1.4.	VARIANTEN FÜR ÜBERGÄNGE UND AUSGÄNGE	4
1.5.	BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR EIN AKROBATIKELEMENT	4
2.	KLASSIFIZIERUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE	6
2.1.	GRUPPE 1	6
2.2.	GRUPPE 2	7
2.3.	GRUPPE 3	7
2.4.	GRUPPE 4	8
2.5.	GRUPPE 5	9
2.6.	GRUPPE 6	10
3.	BESCHREIBUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE	11
3.1.	STAFF ÜBER DEN KOPF – 2.09	11
3.2.	STAFF GRÄTSCH – 2.10	11
3.3.	KLEINER WURF – 2.11.....	11
3.4.	GRÄTSCH-STURZ – 3.05	12
3.5.	ABROLLEN VON DEN SCHULTERN DIREKTER AUSGANG – 1.11	12
3.6.	ROLLING PIKED – 1.12	13

1. EINLEITUNG

1.1. SCHWIERIGKEITSGRAD

Jedem Akrobatikelement ist gemäss Schwierigkeitsgrad ein Buchstabe zugewiesen. Jeder Buchstabe – von A bis I – entspricht einer Punktezahl. In alphabetischer Folge nimmt der Wert pro Buchstabe um einen Punkt zu.

Jedes Akrobatikelement kann nur einmal in einem Programm ausgeführt werden, was auch für die Kombinationen gültig ist.

Die Akrobatikelemente (einschliesslich der Kombinationen) dürfen den Wert I nicht überschreiten, das heisst die maximale Punktezahl von 12. Das Total der Akrobatikpunkte kann in den Vorrunden 50 Punkte und im Halbfinal und Finale 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

1.2. AKROBATIKGRUPPEN

- Die Gruppen 1,2,3 und 4 sind obligatorisch; in einem Programm muss ein Element jeder dieser Gruppen präsentiert werden.
- Die Gruppen 5 und 6 sind fakultativ.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6
Wippen oder Rotation in der Körperbreitenachse	Hebefiguren	Sturz	Wickelfiguren	Kombination von mehreren Elementen	Andere akrobatische Elemente

- Die Rotationen in der Körperbreitenachse können in gehockter, gebückter oder gestreckter Position ausgeführt werden. In eben genannter Reihenfolge nimmt der Wert des Elements um einen Punkt zu.
- Es bestehen verschiedene Eingänge. 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 nur einmal pro Programm verwendet werden. Ausser in einer Kombination (Gruppe 5), ergeben sie keinen zusätzlichen Punkt.
- Staff: Die Anzahl der Staff (einschliesslich der Varianten) ist auf zwei pro Programm limitiert.
- Gruppe 4: Die Anzahl der Akrobatikelemente der Gruppe 4 ist auf zwei pro Programm limitiert, einschliesslich in den Kombinationen.

1.3. 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

Bestimmte Akrobatikelemente werden als Eingänge betrachtet. Verbunden mit einem anderen Akrobatikelement fallen sie nicht in die Gruppe 5, sondern bleiben in der Gruppe der Akrobatikfigur, die folgt. Diese Eingänge bringen der Akrobatik zusätzliche Punkte und zählen nur einmal pro Programm.

- Kniesalto: ein Punkt. Die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden; ein Übergangselement ist erlaubt.
- Winterthurer mit Landung im Babysitz: ein Punkt. Die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden. Übergangselemente sind nicht erlaubt.

1.4. VARIANTEN FÜR ÜBERGÄNGE UND AUSGÄNGE

- 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

1.5. BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR EIN AKROBATIKELEMENT

Ein zu 100% korrekt ausgeführtes Akrobatikelement muss alle folgenden Kriterien erfüllen:

- Bewegungsamplitude
- Geschwindigkeit während dem Akrobatikelement
- Qualität der technischen und ästhetischen Ausführung
- Flüssigkeit
- Kontrolle über das Akrobatikelement beider Partner
- Perfekte Landung

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

2. KLASSIFIZIERUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE

2.1. GRUPPE 1

Alle Akrobatik-elemente mit einer Wippbewegung oder einer Rotation in der Körper-breitenachse (Saltobewegung) mit oder ohne Rotation in der Körperlängsachse (Twist).

- Für Ausgänge aus dem Akrobatik-element wird kein zusätzlicher Punkt verteilt.
- Die Werte der Akrobatik-elemente « Schwan », « Schwede » und « Kerze » nehmen bei einer Ausführung direkt vom Boden (ohne Grätsch) um einen Punkt zu.

Nr.	Akrobatik-element	Basic point score	Ge-hockt	Ge-bückt	Ge-streckt	+1/2 Twist	+1/1 Twist	Start am Boden	Mit Abrollen von den Schultern
1.01	Shalom	6		+1	n.e.	+1	+2		
1.02	Schwan*	7				n.e.	n.e.	+1	
1.03	Schwede**	4				n.e.	n.e.	+1	
1.04	Kerze***	9				n.e.	n.e.	+1	
1.05	B-Waage	9				n.e.	n.e.		
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				
1.11	Abrollen von den Schultern, direkter Ausgang	8							
1.12	Rolled Piked	10							+2

* Per Definition stützt sich die Tänzerin mit ihren Unterarmen auf den Schultern des Tänzers ab. Eine Hand des Tänzers ist am Oberschenkel der Tänzerin.

** Per Definition stützt sich die Tänzerin mit ihren Händen auf den Schultern des Tänzers ab. Beide Hände des Tänzers befinden sich an der Hüfte der Tänzerin.

*** Per Definition stützt sich die Tänzerin mit ihren Unterarmen auf den Schultern des Tänzers ab. Beide Hände des Tänzers befinden sich an der Hüfte der Tänzerin.

2.2. GRUPPE 2

Alle Hebfiguren, bei denen die Tänzerin prinzipiell in einer vertikalen Position bleibt.

- Für die Varianten der Ausgänge aus dem Akrobatikelement wird kein zusätzlicher Punkt vergeben.

Nr.	Akrobatikelemente	Basic Point Score	+1/2 Twist	+1/1 Twist
2.01	Grätsch über Kopf	6	+1	n.e.
2.02	Italo*	12		
2.03	Winterthurer	6		n.e.
2.04	Staff**	6	+2	+4
2.05	Eis	5		
2.06	Promenade	10		
2.07	Schulter-Italo*	9		
2.08	Blockierter Staff	3	n.e	n.e.
2.09	Staff über den Kopf**	12	n.e.	n.e.
2.10	Staff Grätsch**	12	n.e.	n.e.
2.11	Kleiner Wurf	4	n.e.	n.e.

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

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

2.3. GRUPPE 3

Alle Akrobatikelemente, bei denen die Tänzerin prinzipiell mit dem Kopf nach unten stürzt.

- Für Ausgänge aus dem Akrobatikelement wird kein zusätzlicher Punkt vergeben.

Nr.	Akrobatikelement	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

2.4. GRUPPE 4

Alle Rotationsfiguren

- Die Ausgangsvarianten erbringen nur in den Figuren 4.07 bis 4.11 zusätzliche Punkte.
- Figuren 4.01 bis 4.05: es müssen mindestens drei 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 $\frac{1}{2}$ Drehung zwischen den Umdrehungen ausgeführt werden. Dadurch erhöht sich ihr Wert um einen Punkt.
- Die Verbindung der «C-Kugel» mit dem «Teller» ist erlaubt, gilt aber nicht als Kombination und fällt nicht in die Gruppe 5. Zwischen den Akrobatikelementen darf kein Bodenkontakt stattfinden. Alle anderen Akrobatikelemente der Gruppe 4 können nicht untereinander kombiniert werden.

Nr.	Akrobatikelement	Basic Point Score	3 Umdrehungen	4 Umdrehungen	1x Schäre	2x Schäre	3x Schäre	+1/2 Twist	
4.01	Spirale	4		n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	+1	
4.02	Spirale mit Spagat	6		n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	
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.	Akrobatik -element	Basic Point Score	2 Um- drehungen	Ausgang auf der Seite des Eingangs	Ausgang gegenüber der Seite des Eingangs	Rücken- todes	Rad, Amélie, Knie, Einrollen
4.07	A-Kugel	5	+3		+1	n.e.	+2
4.08	Dulaine	5	+3		+1	n.e.	+2
4.09	Kravatte	4	+3		+1	n.e.	+2
4.10	Berliner	5	+3		+1	+2	+2
4.11	Gurt	5	+3		+1	+2	+2

2.5. GRUPPE 5

Eine Kombination ist eine Verbindung von Akrobatikelementen der Main Class Start, die flüssig und ohne Pausen ausgeführt wird.

- Der Wert des ersten Akrobatikelements entsteht aus der Tabelle 1 (Gruppen 1/2/4/6).
- 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 in der Main Class Start aufgelisteten Akrobatikelemente erhalten Punkte.
- Jede Kombination enthält maximal drei Akrobatikelemente.
- Der Übergang aus einem Akrobatikelement während einer Kombination bringt einen zusätzlichen Punkt. Jeder Übergang zählt nur einmal pro Programm.
- Die Landung am Boden zwischen kombinierten Akrobatikelementen ist einmal erlaubt, bringt aber keine zusätzlichen Punkte. Sie darf nur mit einer Bodenberührung durchgeführt werden.
- Die in einer Kombination enthaltenen Akrobatikelemente zählen zur Gruppe 5, nicht zur Gruppe, zu der sie gehören, wenn sie allein ausgeführt werden.

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

2.6. GRUPPE 6

Alle Akrobatik Elemente, die nicht den Gruppen 1-5 entsprechen.

- Für Ausgänge aus dem Akrobatik Element wird kein zusätzlicher Punkt vergeben.

Nr.	Akrobatik Element	Basic Point Score
6.01	½ Wickler	4
6.02	Babysitter	7
6.03	Schulter-Twist*	7
6.04	Spirale-Twist	7

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

3. BESCHREIBUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE

Alle Akrobatikelemente werden auf dem Youtube-Kanal der SRRC beschrieben und vorgeführt ([direkter Link](#)).

Alle übrigen Akrobatikfiguren werden im Folgenden beschrieben:

3.1. STAFF ÜBER DEN KOPF – 2.09

AP: Gegenüber

HH: Kein Kontakt

A: Die Tänzerin setzt ihr Bein in die gehaltenen Hände des Tänzers. Die Tänzerin führt aus dieser Position einen vertikalen Strecksprung aus und überspringt den Tänzer, indem sie die Beine grätscht. Der Tänzer macht eine halbe Drehung und unterstützt die Landung der Tänzerin in dem er sie unter den Achseln auffängt. Während der ganzen Ausführung bleibt der Körper der Tänzerin in vertikaler Position und gestreckt.

EP: Die Tänzerin vor dem Tänzer, mit Blick in dieselbe Richtung.

3.2. STAFF GRÄTSCH – 2.10

AP: Gegenüber

HH: Kein Kontakt

A: Die Tänzerin setzt ihr Bein in die gehaltenen Hände des Tänzers. Die Tänzerin führt aus dieser Position einen vertikalen Strecksprung aus. Vor der Landung fasst der Tänzer die Tänzerin mit einer Hand auf jeder Seite der Hüfte und die Tänzerin setzt sich in gegrätschter Position auf die Hüfte des Tänzers. Die Hände der Tänzerin sind gehalten hinter dem Nacken des Tänzers oder auf seinen Schultern.

EP: Gegenüber, die Tänzerin sitzt gegrätscht auf der Hüfte des Tänzers.

3.3. KLEINER WURF – 2.11

AP: Gegenüber dem Tänzer, Griff rechte Hand oder umgekehrt

HH: Gegenüber der Tänzerin, Griff linke Hand oder umgekehrt

A: Der Tänzer dreht sich um 90° nach links von seiner Tänzerin und geht in die Spreizhockerposition. Die Tänzerin stellt ihren linken Fuss auf den rechten Oberschenkel des Tänzers. Der Tänzer legt seine rechte Hand unter den Oberschenkel der Tänzerin und führt einen vertikalen Wurf aus.

In der Luft gruppiert die Tänzerin ihre Beine. Wenn sie wieder nach unten kommt, greift der Tänzer mit seiner rechten Hand unter die linke Achsel der Tänzerin, nachdem er eine halbe Drehung ausgeführt hat. Die linke Hand der Tänzerin stützt sich auf den rechten Arm des Tänzers. Die Akrobatikfigur kann auch symmetrisch ausgeführt werden, indem die Tänzerin von der anderen Seite aus startet.

EP: Gegenüber, aufrecht

3.4. GRÄTSCH-STURZ – 3.05

AP: Gegenüber, die Tänzerin sitzt gegrätscht auf der Hüfte des Tänzers.

HH: Der Tänzer fasst die Tänzerin mit einer Hand auf jeder Seite der Hüfte. die Hände der Tänzerin sind gehalten hinter dem Nacken des Tänzers oder auf seinen Schultern.

A: Mit gehaltenem Griff wird die Hüfte der Tänzerin mit Hilfe des Tänzers angehoben, bis sie höher ist als ihr eigener Kopf. Ohne eine Pause zu machen, wird die Tänzerin nun losgelassen, so dass sie den Rücken des Tänzers hinunterrutscht. Die Tänzerin hält sich mit mindestens einem Arm um den Rumpf oder den Oberschenkel des Tänzers. Mit einem seiner Arme ergreift der Tänzer den Hals der Tänzerin (oder eine Stelle unter dem Schulterblatt), wobei er zwischen seinen Beinen hindurchgreift.

Die Tänzerin beugt die Beine, so dass der Tänzer sie mit dem Arm, der wartend über seinem Rücken geblieben ist, greifen kann.

EP: Gegenüber

3.5. ABROLLEN VON DEN SCHULTERN DIREKTER AUSGANG – 1.11

AP: Gegenüber, die Tänzerin sitzt auf den Schultern des Tänzers.

HH: Der Tänzer umfasst mit beiden Armen den Rumpf der Tänzerin.
Die Tänzerin hält die Arme des Tänzers mit beiden Händen fest.

A: Die Tänzerin rollt rückwärts ab bis sie die stehende Haltung erreicht. Der Tänzer hilft ihr dabei, indem er ihr einen Impuls mit den Schultern gibt. Während der ganzen Akrobatik ist ein Sliding-Grip vorgeschrieben.

EP: Gegenüber

3.6. ROLLING PIKED – 1.12

- AP: Gegenüber, die Tänzerin ist nach vorne gebückt und platziert ihren Kopf zwischen den Beinen des stehenden Tänzers.
- HH: Die Tänzerin hält die Hände des Tänzers zwischen ihren Beinen.
- A: Mit einem Impuls des Tänzers führt die Tänzerin eine Rolle vorwärts in Richtung der Position «Eis» aus. Eine gehaltene Position ist nicht erlaubt. Die Tänzerin landet vor dem Tänzer, ohne dessen Hände loszulassen.
- EP: Gegenüber

Hinweis:

Dieses Reglement wird auf Deutsch und Französisch veröffentlicht.

Bei unterschiedlichen Auslegungen gilt im Streitfall die französische Version.