

REGLEMENT SCORING MAIN CLASS START

Datum: 1. Januar 2025

Version: 2.1 - NG

Version	Datum	Beschreibung der Änderungen
1.1		Neugeschriebene Version
1.2	01.01.2023	Aktualisierung des Dokuments: - 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
2.0	01.01.2024	Fusion zwischen Main Class Start (SRRG) und Couple Dance Show (WRRG) - Erstellung einer Tabelle mit den erlaubten Akrobatiken Update der Registration Software für Akrobatik
2.1	01.01.2025	Point 2.5: Genauigkeit bei Übergängen, die über den Boden verlaufen

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	5
2.	KLASSIFIZIERUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE	6
2.1.	GRUPPE 1	6
2.2.	GRUPPE 2	6
2.3.	GRUPPE 3	6
2.4.	GRUPPE 4	6
2.5.	GRUPPE 5	7
2.6.	GRUPPE 6	7

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.

- «Knee salto»: ein Punkt. Die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden; ein Übergangselement ist erlaubt.
- «Winterthur» mit Landung im Babysitter: ein Punkt. Die Verbindung muss ohne Kontakt am Boden ausgeführt werden. Übergangselemente sind nicht erlaubt. Dieser Eingang kann nicht mit der Akrobatik "Winterthur" (Gruppe 2) verknüpft werden.

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 (siehe Tabelle der WRRG-Abzüge).

2. KLASSIFIZIERUNG DER AKROBATIK-ELEMENTE

2.1. GRUPPE 1

Alle Akrobatikelemente mit einer Wippbewegung oder einer Rotation in der Körperbreitenachse (Saltobewegung) mit oder ohne Rotation in der Körperlängsachse (Twist).

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

2.2. GRUPPE 2

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

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

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.

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.

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.
- Der Übergang zwischen zwei akrobatischen Elementen innerhalb einer Kombination kann mit einer Bodenberührung erfolgen, aber nur einmal im Programm. Dies bringt keine zusätzlichen Punkte. Für Akrobatikelemente, die nur mit Bodenberührung gestartet werden können (z. B. Rocket), gilt dies nicht.
- 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 Akrobatikelemente, die nicht den Gruppen 1-5 entsprechen.

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

Alle Videos zu den Akrobatikübungen sind auf unserem YouTube-Kanal zu finden. Diese Videos dienen jedoch nur zu Informationszwecken und zur Visualisierung der gewünschten Akrobatik. In keinem Fall gelten sie als Referenz für Griffe oder Positionen.

Die WRRRC Safety Levels 2 sind massgebend und die Referenz in Bezug auf das, was erlaubt und genehmigt ist.

Hinweis:

Dieses Reglement wird auf Deutsch und Französisch veröffentlicht.

Bei unterschiedlichen Auslegungen gilt im Streitfall die französische Version.