

ADH - Pokal Rock'n'Roll



1. Wettbewerbe:

Anf.-Turnier, F-Turnier

2. Austragungszeit:

Einmal jährlich Mitte Mai bis Mitte Juni

3. Modus:

Turnierbeginn immer mit dem A-Turnier.

Dauer der Tänze: Anf.-Turnier 1,5 Min. (43 +/- 1 Takte/Min.)
F-Turnier 1,5 Min. (46 +/- 1 Takte/Min.)

Neu (ab dem 01.01.2001): Dabei ist die Dauer der Musik vom ersten deutlich hörbaren Takt bis zum linearen Ausblenden der letzten 5 Sekunden der Musik festzulegen.

Als Grundschrift ist mindestens ein 6er-Schritt gefordert.

3. 1 Tanzfiguren

Tanzfiguren sind alle Figuren, die der Partner alleine ausführen können muß. Hebeunterstützung ist nur bei stationären Tanzfiguren gestattet, sofern Bodenkontakt von beiden Partnern besteht.

In beiden Turnieren muß jedes Paar mindestens 4 verschiedene Tanzfiguren oder Kombinationen tanzen.

Kombinationen bei Tanzfiguren dürfen aus beliebig vielen Elementen zusammengesetzt sein. Jede darin enthaltene abgeschlossene Tanzfigur zählt.

3. 2 Akrobatikfiguren

Eine Akrobatikfigur ist jede Figur, die nicht den Tanzfiguren beschriebenen Regeln entspricht. (**Änderung ab dem 01.01.2001**)

Anf.-Turnier: Es dürfen **min. 0 bis max. 3 Figuren** oder Kombinationen der erlaubten Akrobatik getanzt werden.

F-Turnier: Es dürfen **min. 2 bis max. 4 Figuren** oder Kombinationen der Akrobatik oder der Ausnahmefiguren getanzt werden.

Der Vortrag eines Paares muß mit mind. 6 Zählzeiten Fußtechnik beginnen, so daß dadurch akrobatische Eingangsfiguren entfallen.

Kombinationen dürfen dabei aus höchstens drei verschiedenen akrobatischen Elementen bestehen.

Das höchstwertige Element einer Kombination bestimmt deren Einstufung. Die Schlußfigur wird nicht mitgezählt.

3.2.1 Figurenbegrenzung gemäß der Safety Levels des DRRV

3.2.1.1 Regeln zur Beschränkung der Akrobatik

3.2.1.2 Auslegung der Regel

Eine akrobatische Figur muß von Anfang bis Ende eine der nachfolgenden Regeln und eventuellen Einschränkungen erfüllen oder mit einer der Ausnahmefiguren übereinstimmen. Es ist erlaubt, innerhalb einer akrobatischen Figur von einer Regel zur anderen oder zu einer Ausnahmefigur zu wechseln oder umgekehrt (Kombinationen).

In der Praxis bedeutet dies, daß die (Körper-) Haltung und der Ort bei Verbindung zweier Teile sowohl durch die Regel des ersten Teils als auch durch die Regel des zweiten Teils erlaubt und erreichbar sein muß. Abgänge zum Stand sind mit Körperkontakt ohne Höhenbegrenzung gestattet (kein Überschlag)

Figurenkombinationen dürfen maximal drei Hauptelemente und ihre Verbindungsteile enthalten. In jeder Tanzklasse dürfen Figuren der unteren Tanzklassen verwendet werden.

3.2.1.3 Erlaubnisregeln

A ... bei der der Boden ständig berührt wird

B ... bei der sich der Kopf grundsätzlich höher als die eigene Hüfte befindet

C ... mit festem Griff.

D ... mit Griff (gefaßte Akrobatik).

3.2.1.4 Einschränkungen (zu den Erlaubnisregeln)

E1 Muß ohne Hilfe des Partners möglich sein.

E² Die Hüfte darf grundsätzlich nicht über die Schulterhöhe des Partners gelangen. es darf keine Figur mit Kontakt Rücken an Rücken ausgeführt werden.

E³ Es darf nicht zwischen oder neben den Beinen des Partners geschwungen werden.

E⁴ kein Überschlag.

E⁵ Nicht mehr als 3/4 Überschlag ohne zusätzlichen Kontakt Körper an Körper.

E⁶ keine Rotation (Wickelfigur) ab Schulterhöhe.

3.2.1.4.1 Erläuterungen

Grundsätzlich:

Es kommt zu keinem Punktabzug, falls die erlaubte Akrobatik geringfügig etwas zu hoch gerät.

Griff:

Hand in Hand, eine Hand um Handgelenk oder den Arm des Partners, je eine Hand auf jeder Seite des Körpers des Partners.

Fester Griff:

Mindestens ein Arm umgreift vollständig den Körper (Rumpf) des Partners.

Überschlag:

Ein Überschlag ist eine Drehung um die Körperbreiten- oder Tiefenachse um 180 Grad (1/1 Überschlag = 360 Grad, 3/4 Überschlag = 270 Grad).

Zusätzlicher Kontakt Körper an Körper:

Außer über die Hände oder Arme der Partner muß noch an einer weiteren Stelle des Körpers Kontakt bestehen, z.B. am Körper rückwärts abrollen nach Schultergrätsch .

Rotationsfigur:

Figuren, die aus der Gleichen Position mit Körperkontakt beliebig oft wiederholt werden können und eine Drehung um die Körperlängsachse des Herrn darstellen (wie Kugel, Du Laine).

3.2.1. 5 Klasseneinteilung

3. 2.1.5.1 Anfänger (SL 3 - D-Klasse DRRV)

Erlaubt ist alle Akrobatik, die während des gesamten Ablaufs mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt.

A ... bei der der Boden ständig berührt wird.

B ... bei der sich der Kopf grundsätzlich höher als die eigene Hüfte befindet.

E² Die Hüfte darf grundsätzlich nicht über die Schulterhöhe des Partners gelangen. Es darf keine Figur mit Kontakt Rücken an Rücken ausgeführt werden.

E³ Es darf nicht zwischen oder neben den Beinen des Partners geschwungen werden

D ... mit Griff (gefaßte Akrobatik).

E² Die Hüfte darf grundsätzlich nicht über die Schulterhöhe des Partners gelangen. Es darf keine Figur mit Kontakt Rücken an Rücken ausgeführt werden.

E³ Es darf nicht zwischen oder neben den Beinen des Partners geschwungen werden.

E⁴ kein Überschlag.

Ausnahmefiguren der Anfänger

* **Bocksprung**

* **Hebfiguren** (Die Partnerin darf mit Griff gehoben werden, wenn ihre Schulter höher als die eigene Hüfte u. wenn sie dabei keinen Arm oder keine Hüfte des Partners überquert oder umkreist.)

* **Grätschsitz**

- * **Schwan**
- * **Münchner** (nur als Einzelfigur zulässig, nicht als Kombination)
- * **Teller** (nur als Einzelfigur zulässig, nicht als Kombination)

3.2.1. 5. 2 Fortgeschrittene (SL 2 - C-Klasse DRRV)

Erlaubt ist alle Akrobatik, die während des gesamten Ablaufs mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt.

A ... bei der der Boden ständig berührt wird.

B ... bei der sich der Kopf grundsätzlich höher als die eigene Hüfte befindet.

E² Die Hüfte darf grundsätzlich nicht über die Schulterhöhe des Partners gelangen.
Es darf keine Figur mit Kontakt Rücken an Rücken ausgeführt werden.

C ... mit festem Griff

E⁶ keine Rotation (Wickelfigur) ab Schulterhöhe.

D ... mit Griff (gefaßte Akrobatik).

E² Die Hüfte darf grundsätzlich nicht über die Schulterhöhe des Partners gelangen.
Es darf keine Figur mit Kontakt Rücken an Rücken ausgeführt werden.

E³ Es darf nicht zwischen oder neben den Beinen des Partners geschwungen werden.

E⁴ kein Überschlag.

Alle für die Anfänger erlaubten Figuren sind zugelassen.

Die Figuren dürfen sowohl von der Dame als auch vom Herrn ausgeführt werden

Zusätzlich sind folgende Ausnahmefiguren erlaubt:

* **alle Hüftwürfe** (Gefaßte Überschläge, bei denen die Hauptkraft durch die Hüfte des Partners übertragen wird.)

* **Eis**

4. Wettkampf-/Spielbedingungen,-/ordnungen:

WO des ADH und Reglement zur Durchführung von Rock'n'Roll Turnieren im ADH
(Dieses ist mit dem Fachverband DRBV in dieser Form abgestimmt, bes. die Figurenbe-
grenzung siehe S. 12 ff "IV Figurenbegrenzung gemäß der Safety Levels des DRBV" in Breitensportkonzeption Rock'n'Roll
im Hochschulsport.)

Das Reglement des DRRV (Deutscher Rock'n'Roll Verband e.V.) ist die TSO (Turnier und Sportordnung).

5. Teilnahmeberechtigung, Nachmeldungen:

- a) gem. §§ 7 u. 8 der WO des ADH
- b) **Sonderregelung für Rock'n'Roll-Turniere in Absprache mit dem DRRV und WO des ADH.**
Darüber hinaus sind aktive oder ehemalige ÜbungsleiterInnen u. TrainerInnen des ADH oder des DRRV, sowie aktive und ehemalige D,-C,-B,-A Klasse Tänzer des DRRV nicht startberechtigt.
Es muß nur ein Paartner Mitglied der Meeldenden Hochschule sein.(neu)
- c) Nachmeldungen regelt die Ausschreibung
(i.d.R. bis 1,5 Std. vor Turnierbeginn, je nach Meldeergebnis).

6. Wettkampfstätte(n), -gerät:

Sporthalle oder Saal mit sporthallenähnlichem Bodenbelag (kein Stein oder Betonboden)

Tanzfläche (nach TSO des DRRV): Mind. 40 m², wobei keine Seitenlänge kürzer als 5 m sein darf. Die Mindesthöhe über der Tanz-fläche beträgt 5 m.

Empfehlung für den Flächenbedarf: 20 m² pro Paar (es tanzen max. 3 Paare gleichzeitig)

7. Technische Leitung/Wettkampfleitung:

Wird vom Ausrichter nach Absprache mit DC-Rock'n'Roll bestellt.

Der Turnierleiter bestimmt das Wertungsgericht und die Wertungsrichter. Die Anzahl der WertungsrichterInnen beträgt mind. 3 Personen, immer jedoch eine ungerade Anzahl.

8. Zeitplan:

Der Zeitplan ergibt sich nach dem Meldeergebnis. Es gilt grundsätzlich folgende Runden-einteilung:

In der Vor- und Zwischenrunde tanzen max. 3, möglichst jedoch nur 2 Paare gleichzei-tig auf der Tanzfläche. In der Endrunde tanzt jedes Paar alleine.

Die Pause zwischen den einzelnen Runden muß für die Paare mind. 15 Min. betragen. Starten mehr als 6 Paare in einem Turnier, so wird eine Vorrunde getanzt. Je nach Teil-nehmerInnenzahl wird keine, eine oder mehrere Zwischenrunden und eine Endrunde durchgeführt.

Ab 20 Paaren muß eine Zwischenrunde getanzt werden. In jeder Runde kommen 40 % - 60 % der Paare weiter. In der Endrunde starten 4 - 8 Paare.

9. Obleuteversammlung:

Angabe von Ort und Zeit in der Ausschreibung.
(Rechtzeitig vor Turnierbeginn.)

10. Übernachtungen:

Nach Möglichkeit kostengünstige Hallen-Unterkünfte anbieten.

11. Sonstiges:

- a) Lageplan/Anreiseplan
- b) Verpflegungsmöglichkeit
- c) Zusätzliche Kosten/Umlage
- d) Anlage