

ADH

Breitensportkonzeption

Rock'n'Roll

im Hochschulsport

Breitensportkonzeption
=====

"ROCK' N' ROLL im HOCHSCHULSPORT"

=====

- I. **Selbstverständnis**
- II. **Die Durchführung von Breitensportturnieren**
- III. **Die Wertung von Breitensportturnieren**
- IV. **Die Figurenbegrenzung (Savety Levels)**
- V. **Auswertung**
- VI. **Anhang (Wertungs- und Auswertungsbögen)**

I. Selbstverständnis des Rock'n'Roll im Hochschulsport

Dieser Entwurf einer Breitensportkonzeption für den Rock'n'Roll im Hochschulsport ist in erster Linie für die Rock'n'Roll- ÜbungsleiterInnen an den verschiedenen Hochschulen gedacht. Daneben will sie die Anlehnung an den Fachverband **DRBV (Deutscher Rock'n'Roll und Boogie-Wogie Verband)**, sowie die Eigenständigkeit im **ADH (Allgemeiner Deutscher Hochschulsportverband)** dokumentieren.

Die hier dargestellten Grundsätze sollen den verschiedenen Unterrichtsprogrammen einen Rahmen geben, ohne jedoch die Kreativität der einzelnen ÜbungsleiterInnen einzuschränken.

Die Richtlinien für die Durchführung von Breitensportturnieren sollen gemeinsame Turniere verschiedener Hochschulen ermöglichen. Ein verbindliches Wertungssystem ermöglicht die Aufnahme des **Rock'n'Roll - Tanzsportes in das ADH Pokal-Wett-kampfprogramm.**

Die Bezeichnung der Akrobatik wurde der Terminologie des Fachverbandes angeglichen. Ergänzungen und Verbesserungen dieses Entwurfes können auf den vom ADH veranstalteten Rock' n' Roll- Seminaren beschlossen werden. Diese Seminare dienen dem allgemeinen Informationsaustausch, besonders aber der Vervollständigung der "Breitensportkonzeption Rock'n'Roll im Hochschulsport" und der Organisation und Durchführung von Schulungen für ÜbungsleiterInnen und WertungsrichterInnen.

Daneben sollen auch zentral organisierte Wochenend-Tanzseminare für Paare aller Mitgliedshochschulen durchgeführt werden, bei denen **fachlich qualifizierte Lehrkräfte** allgemeine und aktuelle Fußtechniken, Tanzfiguren und Akrobatik unterrichten.

Der Rock'n'Roll im Hochschulsport **versteht sich ausdrücklich als Breitensport**, der jedem am Hochschulsport Teilnehmberechtigten die Möglichkeit bietet, die Grundkenntnisse des Rock' n' Roll- Tanzes zu erlernen und je nach Veranlagung und Begeisterung ein fortgeschrittenes Niveau im Rock' n' Roll- Tanz erwerben zu können.

Er sieht sich auf keinen Fall als Konkurrenz zu dem bestehenden, dem DSB angeschlossenen **DRBV oder den Tanzschulen**, deren Ziel es unter anderem ist, leistungsfähige TurniertänzerInnen auszubilden.

Im Gegenteil: es liegt uns mehr an einer interaktiven Zusammenarbeit mit diesen

Institutionen, denn der Hochschulsport erreicht wie kaum eine private Einrichtung, eine große Anzahl von jungen Menschen, die er auf seine Angebote aufmerksam macht und dadurch Interessierte den verschiedenen Sportarten näherbringt.

So nahmen, nach einer im WS 1986/87 veranstalteten Umfrage an den Mitgliedshochschulen des ADH mehr als 5000 interessierte TeilnehmerInnen an den Rock'n'Roll-Kursen der Hochschulen teil.

Zum Turniertanz und damit zum Leistungssport motivierte Rock' n' Roll- TänzerInnen sollen an die Rock' n' Roll- Clubs des DRBV weiter vermittelt werden.

Dank der Aufgeschlossenheit des Fachverbandes DRBV, der über den DTV (Deutscher Tanzsport Verband) im DSB (Deutscher Sportbund) vertreten ist und so den Breitensportgedanken mitträgt, konnte in einer Reihe von Gesprächen zwischen dem Präsidenten des DRBV, Herrn Dr. Detlev Schmidt, sowie Vertretern des Sportausschusses des DRBV und dem ADH-Disziplinchef für Rock'n'Roll, in vielen Punkten ein Konsens gefunden werden, der sich in diesem Entwurf in vielen Stellen inhaltlich manifestiert hat und im Folgenden kurz skizziert wird.

1. Die vom DRBV erarbeiteten Richtlinien für Rock' n' Roll- Tanz dienen als Leitfaden für den fachlichen Teil dieser Breitensportkonzeption.
2. Die ÜbungsleiterInnen an den verschiedenen Hochschulen sollten mit dieser Breitensportkonzeption vertraut sein und nach Möglichkeit an einem Übungsleiterlehrgang des Fachverbandes teilnehmen.
3. Der DRBV ermöglicht es den ÜbungsleiterInnen der ADH-Mitgliedshochschulen an den DRBV Schulungen teilzunehmen. Dazu ist eine ordentliche Mitgliedschaft in einem DRBV-Club notwendig.
4. Die Bezuschussung der Lehrgänge ist Sache des DRBV Landesverbandes bzw. der entsprechenden Hochschule.
5. ADH-intern werden auf Rock' n' Roll- Seminaren bereits Wertungsrichterschulungen gemäß der Satzung des DRBV in Anpassung an diese Breitensportkonzeption durchgeführt.

Daher könnten auch DRBV- Wertungsrichter für ADH- Rock' n' Roll Breitensportturnieren eingesetzt werden. Eine Klärung der Anerkennung der Wertungsleistung durch den DRBV steht noch aus.

II. Reglement zur Durchführung von Rock'n'Roll Turnieren

1. Austragungsmodus

=====

- **Das ADH- Rock' n' Roll - Pokalturnier findet einmal jährlich statt**
- Der Termin für das Turnier liegt zwischen Mitte Mai und Mitte Juni (Zeitraum bis auf weiteres auf der Obleuteversammlung in Halle/S. am 14.6.92 festgelegt)
- Der Termin wird von der ausrichtenden Hochschule in Absprache mit dem DC für Rock'n'Roll im o.g. Zeitraum vereinbart (**abschließend entscheidet der WA des**

ADH über die Vergabe des Turniertermins in Absprache mit DC und ausrichtender Hochschule).

- Der Turniertermin ist extra so gewählt, daß jede Hochschule gegen Ende der Kurse im Wintersemester ein hochschulinternes Rock' n' Roll- Turnier für Anfänger und Fortgeschrittene durchführen kann (evtl. als offenes Turnier), um so einmal jedem Paar die Möglichkeit zu geben, ohne Streß an einem Turnier teilnehmen zu können und ihm ermöglicht, im Vergleichswettkampf mit anderen Hochschulen sein Erlerntes unter Beweis zu stellen.
- **Das Turnier gliedert sich in ein Anfänger- und ein Fortgeschrittenenturnier.**
- Der Ausrichter des ADH- Rock' n' Roll- Pokal- Turniers ist in der Regel eine der Siegerhochschulen des vergangenen Jahres.
- Die Ausschreibung des ADH- Rock' n' Roll- Pokal- Turniers erfolgt bis 3 Monate vor Turniertermin.
- Der Meldeschluß zum Turnier sollte zwei Wochen vor dem Turniertermin liegen.
- Die Höhe des Startgeldes ist dem Meldegeld der Wettkampfordnung (WO) des ADH angeglichen (DM 10,-- pro Paar seit 1985). Für gemeldete Paare muß das Meldegeld (Startgeld) auch bei Nicht antreten entrichtet werden (**es gelten die jeweiligen Bestimmungen der WO des ADH**).
- Die Auswahl der TeilnehmerInnen einer Hochschule erfolgt letztendlich durch den/ die verantwortliche/n ÜbungsleiterIn, der/die dem Ausrichter die Namen der TeilnehmerInnen meldet.

2. Ausrichter

=====

Der Ausrichter ist in der Regel eine der Siegerhochschulen des vorangegangenen Turniers (**letztendlich entscheidet die VV des ADH über die Vergabe des Turniers**). Er schickt bis spätestens 3 Monate vor Turnierbeginn an die ADH- Geschäftsstelle die Turnierausschreibung, die dann über den ADH- Verteiler allen Mitgliedshochschulen bis 8 Wochen vor Turnierbeginn zugesandt wird.

Er ist verantwortlich für die Organisation und Durchführung des Turniers, besorgt die Räumlichkeiten und kümmert sich um die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen (**siehe Wettkampfordnung "Besonderer Teil" der WO des ADH**).

Der Ausrichter stellt einen Turnierleiter (wenn vom Ausrichter nicht gestellt, der DC für Rock'n'Roll im ADH) und einen Beisitzer, der das Reglement und das Skatingsystem beherrscht.

Der Turnierleiter ist für den ordnungsgemäßen Turnierablauf verantwortlich.

- Er bestimmt die Rundeneinteilung und die Auswahl der Musik.

- Er überwacht die Länge der Runden, die Tempi der Musik und die Eintragung in die Wertungsbögen.
- Er gibt das Ergebnis bekannt und sorgt für eine angemessene Siegerehrung.

3. Turnierteilnehmer

=====

Die Teilnahmeberechtigung regeln die § 7 und § 8 der WO (Wettkampfordnung des ADH) mit den Ausnahmebestimmungen für ADH- Rock' n' Roll- Breitensport - Turniere (WO- Bes. Teil).

Dabei genügt es, wenn die Paare, die Möglichkeit hatten, einen vollständigen Rock' n' Roll- Kurs an ihrer Hochschule zu absolvieren und einen Rock' n' Roll- Grundschrift (z.B. 6-er-,Jive-, Boogieschritt o.a.) und mindestens vier verschiedene Tanzfiguren beherrschen.

Jede/r TeilnehmerIn darf nur in einer Paarbildung starten.

Jedes Paar, das länger als ein Jahr (365 Tage) Rock'n'Roll tanzt, darf nicht mehr bei einem Anfänger-Turnier starten. Das gilt auch, wenn nur einer der Partner länger als ein Jahr (365 Tage) Rock'n'Roll tanzt.

Ein Paar ist ein Anfängerpaar, wenn es maximal einen Anfängerkurs beendet und einen weiterführenden Kurs angefangen hat.(ins. max. 50 Zeitstunden)

Ein/e TänzerIn darf nur einmal bei einem Anf.-Turnier und höchstens dreimal bei einem Fortgeschrittenen-Turnier des ADH- Rock'n'Roll-Pokal-Turniers starten.

Die Entscheidung, ob ein Paar für das Anf.-Turnier oder für das Fortges.-Turnier gemeldet wird, bestimmt letztendlich der/die ÜbungsleiterIn des Kurses der Hochschulen, unter Berücksichtigung der obigen Einschränkungen. **Diese Entscheidung kann während des Turniers nur von der Mehrheit der WertungsrichterInnen geändert werden.**

Um dem Modus eines Breitensportturniers zu bestätigen, dürfen keine Paare starten, die ein gültiges Startbuch des DRBV besitzen oder bereits DRBV D-C-B-A-Klasse Turniere getanzt haben, sowie aktive oder ehemalige ÜbungsleiterInnen des ADH oder des DRBV, auch wenn sie am Hochschulsport teilnahmeberechtigt sind (Absprache mit, bzw. Auflage des DRBV).

Jede/r TurnierteilnehmerIn, der/die nicht an der entsendenden Hochschule versichert ist, verzichtet durch seine Anmeldung für ein ADH Rock' n' Roll- Breitensportturnier auf der Meldeliste, mit der die jeweilige Hochschule ihre Teilnehmer am Turnier meldet, darauf, den ADH, den Veranstalter oder die Hochschule, an der er/sie den Rock' n' Roll- Kurs besucht, für etwaige Sach- oder Personenschäden haftbar zu machen, die während oder infolge der Ausführung der Rock' n' Roll- Figuren entstehen könnten.

4. Turnierunterscheidung

=====

Es werden Rock' n' Roll- Turniere für Anfänger (**Anf.- Turniere**) und für Fortgeschrittene (**F- Turniere**) ausgetragen.

Außerhalb der Pokalrunde können beliebige offene Turniere ausgetragen werden, für die der Ausrichter gesonderte Reglements aufstellen kann, die er jedoch in der Ausschreibung zusammen mit evtl. abweichenden Wertungsrichtlinien ausführlich darstellen muß (**ohne andere Angaben gelten die Bestimmungen dieser Konzeption**).

- Dauer der Tänze:

Anf.-Turnier **1,5 Min.** **43 +/- 1 Takte/Min.**

F-Turnier **1,5 Min.** **46 +/- 1 Takte/Min.**

Dabei ist die Dauer der Musik vom ersten deutlich hörbaren Takt bis zum „vollständigen Ausblenden“ der Musik auf eineinhalb Minuten festzulegen. Es werden die letzten fünf Takte linear ausgeblendet.

- Fußtechnik: **Anf.- und F- Turnier**

=====

Jeder Grundschrift ist erlaubt, der folgenden Kriterien genügt:

- Mindestens 6-er Schritt.
- **Betonung auf 1 und 3 des 4/4 Taktes.**
z.B. Jive-, Boogie-, Sprungschritt.

- Tanzfiguren:

=====

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.

- Akrobatik:

=====

Anf.- Turnier: Es dürfen **maximal 3 Figuren** oder Kombinationen **der Akrobatik** oder der **Ausnahmefiguren** getanzt werden.

F- Turnier: Es dürfen **maximal 4 Figuren** oder Kombinationen **der Akrobatik** oder der **Ausnahmefiguren** getanzt werden. **Es müssen mindestens 2 Figuren** oder Kombinationen der Akrobatik oder der **Ausnahmefiguren** getanzt werden.

Der Vortrag eines Paares muß mit mindestens 6 Zählzeiten (u. 1 u. 2 bis u.6)

Fußtechnik beginnen, so daß dadurch akrobatische Eingangsfiguren entfallen.

Kombinationen dürfen dabei aus höchstens drei verschiedenen akrobatischen Elementen sowie ihren Verbindungen bestehen.

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

Welche Figuren zur Akrobatik bzw. **zu den Ausnahmefiguren** zählen, bestimmt der nächste Punkt, bzw. die Figurenbeschreibung des DRBV. Im Zweifelsfalle entscheidet die einfache Mehrheit der Wertungsrichter über die Einstufung.

Wichtig ist es, die Paare darauf hinzuweisen, daß es nicht auf spektakuläre Figuren oder Akrobatik ankommt, sondern auf einen technisch möglichst einwandfreien, im Takt getanzten Grundschrift, flüssige Darbietung der Tanzfolge und die optische Wirkung;

d.h. ein Paar, das keine oder nur die Mindestzahl akrobatischen Figuren tanzt, kann deshalb trotzdem z.B. Sieger des Turniers bei den Anfängern werden.

Sicherlich werden an verschiedenen Hochschulen auch Akrobatikfiguren unterrichtet, die nicht in der folgenden, unten aufgeführten Figurenbeschränkung zu finden sind, den ÜbungsleiterInnen jedoch einfacher vorkommen mögen.

Da im Breitensportturnier jedoch eindeutig der tänzerische Aspekt im Vordergrund steht, wurde von ÜbungsleiterInnen verschiedener Hochschulen dieser Figurenkatalog ausgewählt und mit dem DRBV im Dezember 1986 in Marburg als verbindliche Figurenbeschränkung für ADH Rock' n' Roll –Pokal - Turniere verbindlich festgelegt. Dieser wurde nach dem 11. ADH Rock' n' Roll – Pokal - Turnier 1993 den Safety Levels des DRBV angeglichen und seit dem 12.06.1994 auf den Safety Level der D und C Klasse beschränkt. Hierdurch soll es den Hochschulsportpaaren erleichtert werden, bei einem Wechsel in Rock' n' Roll - Clubs nahtlos in die D- Klasse einzusteigen.

Turnierunterscheidung:

=====

Es gilt grundsätzlich folgende Rundeneinteilung:

In der Vor- und Zwischenrunde tanzen maximal 3, möglichst jedoch nur 2 Paare gleichzeitig auf der Tanzfläche.

In der Endrunde tanzt jedes Paar alleine.

Die Pause zwischen den einzelnen Runden muß für die Paare mindestens 15 Minuten betragen.

Der Veranstalter sollte die Startreihenfolge so festlegen, daß nicht Paare der gleichen Hochschule gegeneinander tanzen.

Für die Rundenmaximierung gilt:

Starten **mehr als 6 Paare in einem Turnier** , so gibt es **eine Vorrunde**, je nach Teilnehmerzahl keine, eine oder mehrere Zwischenrunden **und eine Endrunde.**

Ab 20 Paaren muß eine Zwischenrunde getanzt werden.
In jeder Runde kommen **40 -60 Prozent** der Paare weiter.

In der Endrunde starten 4 - 8 Paare.

Sollte ein Paar bei den Anfängern starten, das von der Mehrheit der Wertungsrichter als höher qualifiziert eingestuft wird ("h" auf dem Wertungsbogen unter Bemerkungen), so darf dieses Paar in der nächsten Runde nicht mehr bei den Anfängern starten, sondern muß in der nächst möglichen Runde des Fortgeschrittenen- Turniers nach dem F- Turnier- Reglement starten.

Dazu ist nach Möglichkeit der/die ÜbungsleiterIn des betroffenen Paares zu hören.

Aus diesem Grunde muß jedes Turnier mit der Vorrunde des Anfänger- Turniers beginnen.

III. Die Wertung von Breitensportturnieren:

=====

1. Wertungsbogen:

=====

Die Wertungsbögen für die Turniere sollten gemäß Anlage "A" aussehen.

2. Bewertungsmaßstäbe: =====

Bei der Bewertung eines Paares werden folgende Kriterien zu Grunde gelegt:

a. Tanztechnik

Der Bereich Tanztechnik umfaßt die 3 Felder Tanztechnik Herr, Tanztechnik Dame und Tänzerische Darbietung.

Die maximal zu vergebende Punktzahl ist 3/3/4 = 10

Zur Tanztechnik gehören:

eine leichte und spielerische, dabei aber doch dynamische Beinarbeit; das Setzen der Kicks auf den ersten und dritten Taktschlag (außer bei Schrittvariationen); exakte, dabei aber schnelle und lockere Kickbewegungen; aufrechte Körperhaltung mit lockeren Schultern; möglichst ruhiger Oberkörper; kontrollierte Armhaltung; klare Tanzrichtung und Linienführung.

Zur Tänzerischen Darbietung gehören:

die individuelle Ausstrahlung jedes Partners; die Paarwirkung; die Vielfalt verschiedener Figuren; das Zusammensetzen der Figurenbausteine zu einem gelungenen Gesamtbild.

b. Tanzfiguren

Es sind **maximal 10 Punkte** zu vergeben

In Bereich Tanzfiguren werden bewertet:

der Schwierigkeitsgrad der Figuren; deren Originalität; die mühelose und spielerische, aber exakte und dynamische Ausführung; das Unterstreichen des Charakters der Figur durch die individuelle Interpretation des Tanzpaares; der Grad der Synchronität bei entsprechenden Figuren; eindeutig erkennbare Drehumfänge der Tanzfiguren.

Alle tänzerischen Abweichungen vom Idealbild einer Tanzfigur, sowie Mängel in der Ausführung werden als Fehler bewertet, die die Punktzahl im Bereich Tanzfiguren drücken.

Dadurch soll u.a. erreicht werden, daß die Paare zunächst versuchen, einfache Figuren exakt tanzen zu lernen und sich nicht gleich an schwierigen Figuren versuchen, wodurch sie leicht ihren Grundschritt vernachlässigen und dabei oft Takt- und Technikfehler begehen

C. Akrobatik

=====

Auf Breitensportturnieren ist gewährleistet, daß ein Anfänger Paar, das keine Akrobatik tanzt, durch exakte Technik und flüssiges Tanzen auch Sieger eines Turniers werden kann.

Maximale Punktzahl bei der Akrobatik sind 5 Punkte.

(Jede Akrobatik oder Kombination daraus ist maximal 10 Punkte wert; es gibt keine Unterteilung nach leichter u. schwerer Akrobatik; im Anschluß werden die Wertungen mal 0,5 genommen, wonach eine Gesamtpunktzahl von max. 5 Punkten erreicht werden kann).

Tanzt ein Paar mehr als die max. erlaubte Anzahl von Akro.- Figuren, notiert sich der Wertungsrichter zunächst alle, bewertet aber in seiner Schlußwertung nur die erste bis zur max. erlaubten Anzahl.

Die übrigen Akro.- Figuren werden wie Tanzfiguren bewertet. **Bei schlechter Ausführung können diese jedoch auch zur Minderung der Wertung führen.**

Entscheidend für die Bewertung ist die Technik der Ausführung.

Dazu gehören:

- sicherer Stand des Herrn (keine Korrekturschritte); Schwungeinsatz statt Krafteinsatz;
- saubere Spannung halten der Dame (kein Einbrechen);
- die richtige Ausführung der Figur;
- flüssig getanzter Ein- u. Ausgang;
- es dürfen nur Figuren innerhalb der Begrenzung getanzt werden.

Wird **eine nicht erlaubte Figur** von mehr als der Hälfte der Wertungsrichter gesehen (**Eintrag von "d" unter Bemerkungen**), wird das Paar ermahnt. Zeigt es die Figur in der nächsten Runde nochmals, wird es **disqualifiziert.**

Da ein sehr gutes Lasso oder eine saubere Grätsche genau soviel zählt wie eine exakt getanzte Kehre, ist eine Einschränkung der Akrobatik sinnvoll.

d. Abzüge

=====

Hierbei werden Minuspunkte vergeben für:

Taktfehler: 1 Takt = 4 Grundschrittzählzeiten.
(u. 1 u. 2 u. 3 u. 4)

T 2 = -2 mindestens 2 Kicks = 4 Grundschrittzählzeiten
(u. 1 u. 2 u. 3 u. 4 u.), höchstens 8
Grundschrittzählzeiten **außer Takt**
(u.1 u.2 u. 3 u.4 u. 5 u. 6 u. 7 u. 8)

T 5 = -5

**mehr als 8 Grundschriftzählzeiten außer Takt
(u. 1 u. 2 u. 3 u. 4 u. 5 u. 6 u. 7 u. 8 u.)
===**

- Tanzt ein Paar über längere Zeit außer Takt, so ist nach jeder erkennbaren Unterbrechung (Akrobatik; Stops, o.ä.) der Taktfehler neu zu bewerten.
- **Alle Taktfehler werden notiert. Bei Anfängern dürfen die ersten drei Taktfehler jedoch in der Gesamtwertung nicht berücksichtigt werden** (sie sind im Feld Abzüge durchzustreichen).

Unterbrechungen:

U 3 = -3

- Stop länger als 4 Grundschriftzählzeiten.
(u. 1 u. 2 u. 3 u. 4 u.)
===

- Beendigung des Vortrages vor Beginn des **Ausblendens**.

Sturz:

S 5 = -5

- mit deutlichem Verlust der Körperkontrolle.

3. Wertungssystem

=====

Im Bereich Tanztechnik vergibt der/die WertungsrichterIn gestaffelt nach halben Punkten, für die Tanztechnik Herr und Tanztechnik Dame jeweils "3 Punkte", für die Tänzerische Darbietung maximal "4 Punkte".

In der Addition ergeben sich damit maximal 10 Punkte.

Im Bereich Tanzfiguren vergibt der/die WertungsrichterIn ebenfalls **maximal "10 Punkte"**, die er/sie in einzeln bewertete Tanzfiguren aufschlüsseln kann, aber nicht muß.

Im Bereich Akrobatik muß in der Endrunde jede Figur mit einer Zahl **zwischen 0 und 10 bewertet werden. Am Schluß** des Vortrages **wird das arithmetische Mittel errechnet und mit 0,5 multipliziert**, so daß **maximal 5 Punkte** vergeben werden können. In der Vor- u. Zwischenrunde kann die Endpunktzahl direkt ohne weitere Aufschlüsselung in das Feld eingetragen werden.

Im Bereich **Abzüge** werden alle Kürzel notiert (**T2, T5, U3, S5**) und am Schluß des Vortrages **als Minussumme eingetragen**.

- **Wichtig: Bei den Anfängern werden die drei ersten Taktfehler nicht gewertet!**

Aus der Addition der vier Bereiche ergibt sich die Gesamtpunktzahl, die auch negativ sein kann, **maximal aber 25 Punkte** ist.

Im Feld Bemerkungen kann der/die WertungsrichterIn ein "h" oder "d" vergeben:

Ein "h" (**hochstufen**) vergibt er/sie dann, wenn er/sie der Überzeugung ist, daß die von einem Anfängerpaar gezeigte Leistung **nur von einem F- Paar** erbracht werden kann.

Ein "d" (**disqualifizieren**) notiert er/sie, wenn ein Paar vorzeitig die Tanzfläche verläßt, unsportliches Verhalten zeigt oder gegen das Reglement verstößt.

Tanzt ein Paar verbotene Akrobatik, wird ebenfalls ein "d" mit einem Vermerk der entsprechenden Figur notiert. **Dem Paar muß dieser Verstoß mitgeteilt werden. Es darf, falls es weiter kommt, in der nächsten Runde starten, die angemahnte Figur jedoch nicht mehr in seinem Vortrag zeigen.**

Ein Paar, das disqualifiziert wird, erhält den letzten Platz in der entsprechenden Runde.

Am Ende der Runde gibt der/die WertungsrichterIn den Paaren mit den meisten Punkten **ein Kreuz**. Dabei muß er/sie so viele Kreuze vergeben, wie Paare in der nächsten Runde vorgesehen sind (**die Anzahl wird vom Turnierleiter angesagt**).

Darüber hinaus **muß** er/sie **ein bis vier Halbkreuze** an die nächstplazierten Paare vergeben (**Die Anzahl wird vom Turnierleiter angesagt**).

Die Endrunde wird offen gewertet (wieder seit dem 9. ADH-Pokal-Turnier). Hier muß jede/r WertungsrichterIn die Paare **plazieren**. Er/sie darf **jede Platzziffer nur einmal vergeben**.

4. Wertungsgericht

=====

Das Wertungsgericht muß aus mindestens 3 WertungsrichterInnen bestehen. Die Anzahl der WertungsrichterInnen muß immer ungerade sein.

Falls nicht genug ADH WertungsrichterInnen für ein Turnier zur Verfügung stehen, können die Personen Wertungsrichter sein, die vom jeweiligen Turnierleiter dazu bestimmt werden und **folgende Kriterien erfüllen**:

- selbst Erfahrungen im Rock' n' Roll- Tanzen haben.
- die verschiedenen Grundschritte erkennen und bewerten können.
- die erlaubte Akrobatik entsprechend dem Figurenkatalog bezeichnen und die Exaktheit ihrer Ausführung beurteilen können.
- die verschiedenen Tanzfiguren analysieren und in ihrer Ausführung innerhalb der verschiedenen Paare vergleichen können.
- **nach Möglichkeit sollte kein/e WertungsrichterIn Paare, die er/sie selbst trainiert, bewerten !**

IV. Figurenbegrenzung (gemäß der Safety Levels des DRBV)

=====

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.

2. Akrobatikfiguren

Eine Akrobatikfigur ist jede Figur, die nicht den Tanzfiguren beschriebenen Regeln entspricht.

3. Regeln zur Beschränkung der Akrobatik

3.1 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 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).

3.3 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.

3.4 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).

3.5 Klasseneinteilung

3.5.1 Anfänger (SL 3 - D-Klasse DRBV)

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**

* **Hebefiguren**

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. 5. 2 Fortgeschrittene (SL 2 - C-Klasse DRBV)

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**

Dieser Entwurf wurde in seiner Grundfassung von Rainer Böhm, Martin Zimnol und Rüdiger Clostermann ausgearbeitet und immer wieder auf Treffen der ÜbungsleiterInnen sowie in Gesprächen mit Vertretern des DRBV aktualisiert. **Zuletzt nach der Obleuteversammlung anlässlich des 18. ADH- Rock' n' Roll- Pokal – Turniers am 08.Dez. 2000 in Marburg** durch Rüdiger Clostermann.

Marburg/Lahn 15.12.2000

**Rüdiger Clostermann
DC für Rock'n'Roll im ADH**

V. Kreuz- und Platzwertung / Auswertung

=====

Am Ende der Runde gibt der Wertungsrichter den Paaren mit den meisten Punkten ein

Kreuz. Dabei muß er so viele Kreuze vergeben, wie Paare für die nächste Runde vorgesehen sind. Darüber hinaus vergibt er ein bis vier Halbkreuze für die nächstplazierten Paare, um dem Turnierbüro bei gleicher Anzahl von Kreuzen eine weitere Hilfe zur Ermittlung der Plätze zu geben.

Werden Halbkreuze vergeben, so gilt auch hier das Majoritätsprinzip, d.h. bei z.B. 5 Wertungsrichtern kann es u.a. folgende Wertungen geben:

1. (x,x,/,/,) < (x,x,x, ,) 3 Kreuze sind Majorität.
2. (x,/,/,/,) > (x,x, , ,) Majorität der Wertungsrichter.
3. (x,x,/,/,) < (x,x,/,/,/) Majorität der Wertungsrichter.
4. (x, , , ,) < (/,/, , ,) Majorität der Wertungsrichter.

usw.

In der Endrunde muß der Wertungsrichter die Paare plazieren. Er darf jede Platzziffer nur einmal vergeben. Die Auswertung der Endrunde erfolgt nach dem Skating-System. Dieses beruht auf dem gestuften Majoritätsprinzip. Wenn also 3 von insgesamt 5 Wertungsrichtern ein Paar auf den ersten Platz setzen, so bekommt dieses Paar den ersten Platz, gleichgültig wie die anderen Wertungsrichter dieses Paar bewertet haben. Die Plätze müssen dabei unbedingt in der Reihenfolge 1,2,3, ... vergeben werden. Wird eine absolute Mehrheit für einen Platz nicht gefunden, so wird die nächst niedrigere Platzziffer hinzugezogen, bis sich eine absolute Mehrheit für einen Platz ergibt. Besitzen dann mehrere Paare die gleiche Mehrheit, so entscheidet die niedrigere Quersumme. Der erste Platz kann nicht geteilt werden. Auf den weiteren Plätzen ist eine Platzteilung möglich. Alle Wertungen erfolgen verdeckt. Nach Beendigung des Turniers können die Paare das Wertungsgericht nach der gegebenen Wertung fragen. An Hand seines Wertungsbogens muß der Wertungsrichter den Paaren seine Wertung erläutern können.

Beispiel: 5 Wertungsrichter, d.h. 3 bilden die Majorität

Paar Nr.	Wertung WR 1 2 3 4 5	gestufte Majorität Plazierungen					Platz Nr.	
		1.	1.-2.	1.-3.	1.-4.	1.-5.		1.-6.
1	6 1 1 1 4	3	damit Majorität und 1. Platz				1.	
2	1 3 4 3 3	1	1	4	gleiche Mehr-		4.	
3	3 2 3 4 1	1	2	4	heiten		3.	
4	5 4 2 2 2	0	3	damit 2. Mehrheit			2.	
5	4 6 6 5 5	0	0	0	1	3	5	6.
6	2 5 5 6 6	0	1	1	1	3	5	5.

Der 1. und 2. Platz können auf Grund der direkten Majoritäten vergeben werden. Paar 2 und 3 erreichen gleichzeitig die Mehrheit. Obwohl Paar 2 direkte Majorität für den 3. Platz hat, wird Paar 3 Dritter, da es die gestufte Majorität für diesen Platz hat (kleinere Quersumme bei gleicher Mehrheit). Das Gleiche gilt für Paar 5 und Paar 6.