

Regeln

Dies ist die aktuellen Regeln für die German Masters 2000.

Diese Regeln wurden von Spielern für Spieler in einem Trick-Team ausgearbeitet.

Alle Tricks wurden dort bis ins Detail diskutiert.

Bei Fragen bitte an info@gyya.de mailen.

Allgemeine Regeln:

- Alle Tricks sind direkt zu spielen.
- Ein Trick gilt dann als erfolgreich abgeschlossen, wenn das Yo-Yo in die Hand zurückgekehrt ist und nur noch ein Schnurrest von 10 cm oder besser weniger vorhanden ist.
- Gegen den Körper zu fangen ist erlaubt (Bodycatches)
- Beidhändiges fangen ist erlaubt
- Es sind keine Flip-overs erlaubt in der Master Class.
- Gestartet werden kann nur in einer Klasse
- Der Spieler muss an Ort und Stelle sein wenn er dran ist. Ansonsten wird er disqualifiziert. Ausnahmen zum Nachspielen liegen im Ermessen der Jury. Es gibt einen Aushang oder Aufruf für die Spieler.
- Entscheidung der Jury ist nicht anfechtbar (ausser schwerwiegendes)

Die Pflichttricks werden in einem 100 x 100 cm großen auf dem Boden markierten Quadrat gespielt
Jeder Wurf innerhalb dieses Quadrates wird als Versuch gewertet.

Außerhalb des Quadrates ist folgendes als Vorbereitung erlaubt:

Sleeper
Forward Pass
Schnureinstellung mittels Sleeping Beauty/UFO oder Stringregulation/Sidewinder
ein (1) Loop the Loop.

Gelingt der vorgegebene Trick beim ersten Versuch werden 5 Punkte gutgeschrieben, beim 2. Versuch werden 3 Punkte gutgeschrieben.

Reißt eine Schnur bei einem Versuch, wird der Versuch nicht gewertet und er darf wiederholt werden.

Fällt das Yo-Yo auseinander wird dieses als Versuch gewertet. Jeder Spieler sollte in der Lage sein das Yo-Yo vor jedem Versuch daraufhin zu überprüfen.

Kommt es bei einem direkten Vergleich zum Punkte Gleichstand, wird durch ein sofortiges Stechen entschieden.
Beim Stechen dürfen die Füße nicht bewegt werden.

Freestyle:

- Je nach Größe des Teilnehmerfeldes entscheidet der Veranstalter wieviele Teilnehmer in den Freestyle kommen.
- Gespielt werden maximal 3 Minuten, es kann auch kürzer gespielt werden.
- Es sind alle Yo-Yo's erlaubt, Yo-Yos können während dem Freestyle gewechselt werden.
- Jeder Teilnehmer muß eine geeignete Musik auf CD mitbringen. Das gewünschte Musikstück muß mittels Aufkleber deutlich gekennzeichnet sein.
- Beginn des Freestyles darf entweder Wurf des ersten Tricks oder Beginn des Musikstückes sein. Nach 3 Minuten wird ausgeblendet, 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit wird dies mittels Zuruf (Zeit) mitgeteilt.
- Die Freestyle Teilnehmer sollten ein dunkles Oberteil tragen (kein weiß, grau oder gelb) damit die Arbeit der Jury vereinfacht wird. Eine weiße Schnur auf weißem T-Shirt ist schwer zu erkennen!
- Verlassen der Bühne oder Benutzung von Fremdgegenständen ist aus Sicherheitsgründen

vorher bei der Jury anzumelden.

- Pyro, Feuer oder grosse Gegenstände sind im Vorfeld mit dem Veranstalter und der Jury abzuklären.

Bewertung Freestyle:

Alle Tricks werden jeweils nur einmal gewertet.

Im Freestyle wird unterschieden zwischen:

- Reinen Geschicklichkeitstricks, wie z. B.: Basket Dunk Shot oder Small Rock the Baby.
- Yo-Yo-Kontroll-Tricks, wie z. B.: Loop the Loop, Reach for the Moon, Hop the Fence usw. Yo-Yo-Kontroll-Tricks müssen um eine Punktwertung zu erzielen mindestens 3x gespielt werden. Danach noch einmal gespielt gibt es hier keinen Punkt mehr. z.B.: drei mal Loop the Loop, drei mal Reach for the Moon, drei mal Planet Hop.
- Regenerieren des Yo-Yo's um 2 Tricks zu verbinden gibt jeweils einen Zusatzpunkt.
- Im Vorfeld des Freestyle wird ein Zuschauer/in oder jemand Spezielles als Jury gewählt und folgende Punkte bewertet: Auftreten, Originalität, Kleidung und Show.
- Aufwickeln des Yo-Yos gibt zwei Minuspunkte und schlecht gespielte Tricks sowie Korkenzieher einen Minuspunkt.
- Es werden vor dem Freestyle zwei - oder bei Bedarf mehr - sogenannte Vorläufe gespielt, damit sich die Jury aufeinander abstimmen kann.

Gespielt wird in zwei Leistungsgruppen, Open Class und Master Class.

Wertungen Open Class:

Gewinner ist derjenige mit der höchsten Punktzahl, bei Gleichstand gibt es ein Stechen. Yo-Yo Wechsel ist während der Tricks nicht erlaubt.

Stechen: Loop the Loop (Inside only, Corkscrews erlaubt)

Pflichttricks:

1. Forward Pass
2. Throw it out of its Cradel 1x
3. Creeper
4. Break Away
5. Man on Flying Trapeze
(Flip over erlaubt)
6. Around the World - Kombi: ATW YoHand Seite - ATW-NonYoHand Seite
7. Brain Twister
8. Überraschungstrick

Wertung Master:

Einhändiger Teil 20 Punkte
Beidhändiger Teil 20 Punkte
Pflichtshow 20 Punkte
Gesamt Pflicht 60 Punkte

Stechen: Milk the Cow

Pflichttricks:

Einhändiger Teil:

Alle einhändigen Tricks müssen mit demselben Yo-Yo gespielt werden.

1. Roller Coaster:

Anfang: Sleeper oder break-away oder around the world.

Man on flying Trapeze gespielt in Man on flying Trapeze´s Brother, dann in Double or Nothing
Abschluß mit Windmühle.

2. Split the Atom

Sleeper - Split bottommount - (einmal drehen ist freiwillig) - Split - genau drei (3) Umdrehungen
- beenden mit Loop (muss).
Finger darf korrigiert werden.

3. Shoot the moon 5x

Anfang vorne

gezählt wird nach jeder 2. Passage am Handgelenk, Füße müssen stehen bleiben, Ebene darf nicht zu stark verlassen werden.

Beendet werden kann mit einem halben Reach for the Moon Toleranz nach hinten.

4. Mach 5 (a.k.a Propeller)

Split bottom mount - Drehung in Mach5 position- mind. 3 Umdrehungen (bis zu 2 mehr sind auch OK) - kann mit einem loop enden.

Beidhändiger Teil:

5. 10x Inside Loop Beidhändig

Kann Synchron oder asynchron gespielt werden.

Maximal 2 Bonusloops je Hand.

Gezählt wird beim passieren des Handgelenks.

6. 5x Ride the Horse

Inside gespielt.

Kann Synchron oder asynchron gespielt werden.

Werden mit dem Hop the Fence beim passieren des Handgelenkes gezählt, sobald beide Hände in Aktion sind.

Maximal ein Bonus Hop the Fence.

7. 5x Milk the Cow

Kann Synchron oder asynchron gespielt werden.

Werden beim passieren des Handgelenkes gezählt.

Maximal 2 Bonus Hop the Fence je Hand.

8. 3x Vertical Punches

Kann Synchron oder asynchron gespielt werden.

Werden beim passieren des Handgelenkes gezählt.

Maximal 2 Bonus Vertical Punches je Hand.

Eingang in die Vertical Punches ist egal (Direkt, hochpunchen usw.)

Pflichtshow

Sinn dieser Pflichtshow ist es den Showgehalt für Freestyles zu steigern. Ausserdem hat so jeder angereiste Spieler die Möglichkeit auf der Bühne zu stehen.

Insgesamt 20 Punkte, die nur Show bewerten. (Choreographie, Bühnenausnutzung, Kostüm, passend zu Musik gespielt usw...)

1 Minute lang um die Showfähigkeit zu testen zur Musik.

Musik muss nicht die gleiche sein wie beim normalen Freestyle. Andere Musik ist sogar besser.

Abzug pro nicht gespielten Trick 4 Punkte

Trick muss erkennbar sein aber nicht unbedingt fehlerfrei (Show, nicht Technikbewertung)

Erkennbare Varianten sind zulässig.

Ausser diesen Ausnahmen gelten die normalen Freestyle Regeln.

Tricks die in der Pflichtshow drin sein **müssen**:

3 Bildertricks (Rock the Baby, Eiffeltower, Texas Star, Magic(5 disappearing Rings) usw...)

1 Texas Cowboy

1 Stop and Go

1 Around the World oder Around the World Kombi

1 Braintwister

1 Groundtrick - (Walk the Dog, Creeper, Subway oder ähnliches)

Musikabgabe

Beim Einschreiben wird das Musikstück (bei Zusammenschnitten alle) angegeben.

Dann werden die Freestyle Stücke von der DM Leitung sortiert, damit keine Teilnehmer mit zwei gleichen Musikstücken direkt hintereinander auftreten.

Diese Reihenfolge wird von der DM Leitung ausgehängt und bekanntgegeben.

Die jeweilige Musik wird vom Teilnehmer zwei Freestyles vor dem eigenen Freestyle beim DJ abgegeben.

Die Musik wird direkt nach dem Freestyle wieder vom Teilnehmer abgeholt.

Teamfreestyle

1. Jedes Team muss aus 2 bis 5 Teilnehmern bestehen

2. Es dürfen alle Yo-Yos benutzt werden

3. Yo-Yo Wechsel ist erlaubt

4. Jeder Teilnehmer darf in nur einem Team spielen, unabhängig vom Einzelwettbewerb.

5. Beginn des Freestyles darf entweder Wurf des ersten Tricks oder Beginn des Musikstückes sein. Nach 3 Minuten wird ausgeblendet, 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit wird dies mittels Zuruf (Zeit) mitgeteilt.

6. Die Musik wird vor dem Auftritt dem DJ gegeben (Kasette, CD oder MD) (siehe Musikangabe)

7. Ansonsten gelten die normalen Freestyle Regeln