

# SHOWHAPPENING

## VADEMECUM - DEEL II (PUNTENVERDELING & SKILL TABLES)



*Versie 02.08.2023*

# 1/ PUNTENVERDELING (SAMENVATTING)

Hieronder kan je samengevat terugvinden hoe de showhappening gejureerd wordt. Je vindt hier op welke onderdelen je punten kan verdienen, maar ook waar kan je punten mee verliezen (bij fouten in de veiligheid). De uitgebreide versie vind je in het vademecum..

SCORE PER ACT (SHOWNUMMER) → zie vademecum – deel I (7.2)		7 acts * 100 ptn = 700 ptn
maximale score/act	100	Er worden exact 7 acts gequoteerd, dus er zijn max 700 punten te verdienen. Is een team te traag en worden er maar 6 acts uitgevoerd, dan kan dit team maar max 600 punten verdienen en zijn de laatste 100 sowieso verloren. Wil een team meer acts brengen, dan kunnen ze dat doen door ofwel continuous acts te brengen (deze komen meermaals terug, maar worden als één geteld) of do-not-score-acts. Deze krijgen geen punten, maar kunnen een leuke opvulling zijn op een dood moment.
Opgelet: Clown-acts worden niet opgesplitst in de vier onderstaande categorieën. Clown-acts krijgen één score op 100 punten.		
Moeilijkheid	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>beoordeeld t.o.v. gelijkaardige nummers, aan de hand van de <a href="#">moeilijkheidstabellen (skill tables)</a>.</li> <li>Gebaseerd op de act die effectief uitgevoerd werd, niet om wat het team bedoelde uit te voeren <i>Vb een act die onderweg valt, kan nooit alle punten krijgen.</i></li> </ul>
Uitvoering	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Het gaat om de manier, de stijl, de kwaliteit en de afwerking van de act. <i>Vb: zijn benen/armen gestrekt? Zijn de bewegingen synchroon? Komt balletlijn ingehaakt samen aan op het strand?</i></li> </ul>
Spectator appeal	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hebben de skiërs aandacht voor het publiek tijdens het uitvoeren van de act?</li> <li>Is er interactie tussen showteam en het publiek - Hoe ontvangt het publiek (en de jury) de act?</li> </ul>
Vlotheid	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de act vertrokken zonder vertraging?</li> <li>Hoe was het bootpatroon? Als het te groot is kan dit dode tijd opleveren.</li> <li>Als er geen skiërs langs het publiek passeerden, was er dan iets anders die de aandacht trok?</li> </ul>

SCORES OVER DE HELE SHOW (= BOX SCORES) → zie vademecum – Deel II (7.3)		Totaal 700 ptn
speaker en muziek	150	
Speaker	75	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de speaker goed op de hoogte van de show? Gebruikt hij/zij de juiste benamingen van de acts ...?</li> <li>Is de speaker makkelijk te verstaan?</li> <li>Weet de speaker te entertainen? Kan de speaker het publiek bij de show betrekken? Kan de speaker dode momenten opvangen, vb bij een val? Anderzijds begint de speaker ook niet te vervelen door te veel te praten?</li> </ul>
Muziekkeuze	50	<ul style="list-style-type: none"> <li>Past de muziek bij het thema en acts? (tempo, stijl, ...)</li> <li>Is er variatie in de muziek? Zowel in éénzelfde act als tussen verschillende acts. (variatie beoogt niet van de hak op de tak springen qua muziekstijl, maar het kan ook niet dat elke act op hetzelfde muzieknummer wordt uitgevoerd)</li> </ul>
Geluid	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wordt het volume van de muziek aangepast tijdens sketches of speaker?</li> <li>Is het geluidsvolume in het algemeen goed? Niet te luid maar toch goed te verstaan voor iedereen?</li> <li>Geen galm in de micro/boxen</li> </ul>

Boot en pick-up boot	100	
Skiboot starts & aankomsten	35	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zijn de starts niet te zacht of te hard? Te traag of te snel?</li> <li>▪ Vaart de boot optimaal om de skiërs correct te laten landen in de aankomstzone?</li> </ul>
Skiboot patronen & snelheid	35	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vaart de piloot optimaal om backwash te vermijden?</li> <li>▪ Zijn de vaarpatronen aangepast aan de acts? Vaart de piloot niet onnodig ver rond, met lang tijdsverlies tot gevolg?</li> <li>▪ Is de snelheid steeds aangepast aan de noden van de skiërs?</li> </ul>
Moeilijkheid	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zijn er acts die moeilijker te trekken zijn voor de piloot en zijn die ook goed gevaren?</li> <li>▪ Zijn de te varen acts eenvoudig voor de piloot (zittende starts, kleine acts, ...) of was er uitdaging voor de piloot?</li> <li>▪ Indien gebruik gemaakt wordt van een 2e skiboot: vertrekt die op het juiste moment, dus zonder overlap met de 1e skiboot? (een 2<sup>e</sup> skiboot kan ingezet worden, op voorwaarde dat de beide boten nooit tegelijk skiërs trekken.)</li> </ul>
Pick-up boot	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hoe minder deze in het zicht komt en hoe minder deze de skiboot zelf hindert, hoe hoger de score.</li> <li>▪ Worden de ski's en gevallen skiërs tijdig opgehaald en teruggebracht, zonder de skiboot zelf te hinderen?</li> <li>▪ Lag de pick-up boot klaar op de juiste locatie om afgegooide ski's te recupereren en gevallen skiërs op te pikken?</li> </ul>
Showmanship	200	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stralen de skiërs en de gehele show energie uit? Enthousiasme? Tonen de skiërs plezier tijdens het skiën?</li> <li>▪ Altijd glimlachen, ook als er iets misgaat! Hou je frustratie voor achter de schermen.</li> <li>▪ Hebben de skiërs interactie met het publiek tijdens de acts en de sketches? Wordt het publiek betrokken in de show?</li> <li>▪ Elke deelnemer aan de show telt hierin mee: de skiërs, (co)piloten, speaker, ...</li> </ul>
Overall show	250	
Introducties	50	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zijn de sketches, dansjes, en opkomsten goed inge oefend? Is iedereen mee qua bewegingen en timing?</li> <li>▪ Weet iedereen zijn plaats? Wordt de ruimte goed gebruikt?</li> <li>▪ Zijn de intro's en groeten op het water elegant, synchroon, glimlachend, ...</li> </ul>
Steiger & uitrusting	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hoe minder het publiek ziet van de set-up tussen de acts op de steiger, hoe beter (leidt de aandacht af)</li> <li>▪ Is de steiger steeds opgeruimd en netjes? Zijn er geen knopen in de touwen?</li> </ul>
Afwisseling	50	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Is er tijdens de show voldoende afwisseling van de acts?</li> <li>▪ Komen alle disciplines voldoende maar ook niet te veel aan bod?</li> <li>▪ Is er een goede balans tussen grote acts, actie, elegantie etc.</li> </ul>
Kostumering & make up	50	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Een show hoort bijpassende kostuums te hebben. Passen de kostuums bij het thema?</li> <li>▪ Vallen de kostuums op als de act op het water is? Kleurrijke kostuums vallen meer op.</li> <li>▪ Is de speaker mee in het thema gekleed?</li> <li>▪ Besteedt men aandacht aan mooie make-up en aan de kapsels?</li> </ul>
Show productie (thema)	75	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hoe was de productie van de show? Zat er een rode draad in de show? Kwam het thema goed tot uiting?</li> <li>▪ Werden er attributen en/of decoraties gebruikt om de show completer te maken?</li> <li>▪ Was de show entertainend? Vloeide heel het geheel mooi in elkaar met gepaste sketches of dansjes tussen de ski-acts?</li> <li>▪ Was er nog extra entertainment met do-not-score acts? Waren die een meerwaarde voor de show?</li> </ul>

## 2/ AFTREK VAN PUNTEN BIJ OVERTREDINGEN

### *Algemeen principe*

Er zal nooit een algemene aftrek zijn voor keuzes die clubs maken die de veiligheid bevorderen, maar die toch niet verplicht zijn. Vb. toch een reddingsvest dragen als het niet verplicht is. Dit is misschien iets minder elegant, maar hier mag toch geen aftrek voor kledij gerekend worden voor die skiër. Of Vb. spotter achter totem-start.

### *Aftrek van punten bij veiligheidsovertredingen*

Bij het maken van fouten met betrekking tot veiligheid, zal er een x% van de totale score van de show worden afgetrokken.

- Een grote fout krijgt 5% aftrek. Hieronder vallen o.a. fouten inzake gebruik van reddingsvesten, helmen en release systeem. Deze lijst is niet gelimiteerd.
- Kleinere veiligheidsfouten kunnen door de jury bestraft worden met – door afhankelijk van de ernst van de overtreiding - 1% tot 3% van de totale score af te trekken.

Enkele details uit dit deel van het reglement (zie vademecum voor de volledige uitleg):

- Reddingsvesten zijn niet verplicht voor conventional dubbels, strap dubbels, trios, swivel en ballet acts. Voor elk andere act is een reddingsvest of gelijkaardig verplicht.
- Het dragen van een helm is verplicht in volgende situaties: als mensen onder touwen kruisen; als mensen over elkaar springen; bij het overschrijden van een schans of obstakel. (één uitzondering: één clown die tegen zeer lage snelheid 'strandt' op de schans is vrijgesteld van de helmplicht)
- Het gebruik van een release systeem is verplicht in volgende situaties: als touwen kruisen; als de touwen aan een harnas bevestigd zijn; als skiërs het touw niet zelf kunnen loslaten (bijvoorbeeld voet-aan-de-lijn). Per hand mag er één release bediend worden!

## 3/ MOEILIKHEIDSTABELLEN

Alle skill tables, inclusief filmmateriaal is eveneens terug te vinden op onze website:

<https://www.waterski.be/show/wat-is-show/>

### *Berekening i.f.v. meerdere rondes/acts/personen*

---

#### *1.1.1. A/ Swivel - dubbels - trio's*

---

Bij het uitvoeren van een act door meerdere personen, dubbels of trio's, wordt gestart van de punten voor één persoon, duo of trio (zie skill table) en dan verhoogd naarmate het aantal personen, dubbels of trio's toeneemt. Deze punten zijn terug te vinden in de tabellen "lijnen".

Zowel in swivel, dubbels als trio's moeten er min. 2 passages zijn.

- Hierbij kan een trick slechts 1 keer gescoord worden.
- De jury houdt rekening met de moeilijkheid van het geheel van de tricks. De moeilijkheid is geen exact rekenkundig gemiddelde, maar wordt bepaald door de moeilijkste tricks, in combinatie met het geheel van alle uitgevoerde tricks.
- De start en landing kunnen de punten omhoog trekken indien deze spectaculair zijn. Wat er daarna als groet gebeurt, telt niet mee in de rubriek moeilijkheid, maar wel in de box-score 'introducties'.

#### *1.1.2. B/ Big act*

---

= meerdere disciplines op het water in 1 act (al dan niet achter 1 boot). Voorbeeld een piramide geflankeerd door een swivel skiër en een conventional dubbels.

Een big act wordt altijd gescoord volgens hoogst behaalde sub-act + licht verhoogd volgens wat er nog bij wordt uitgevoerd. Maar dit is geen zuivere optelsom.

De algemene stelling is wel met hoe meer skiërs een act uitgevoerd wordt, hoe moeilijker deze beoordeeld wordt.

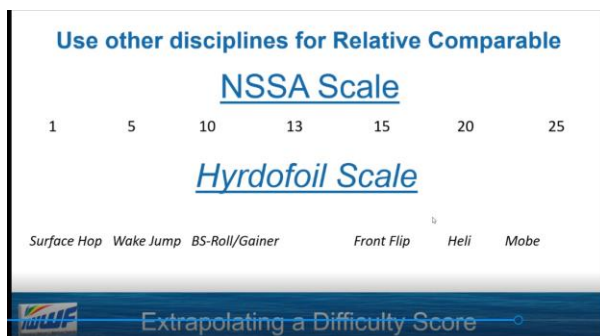
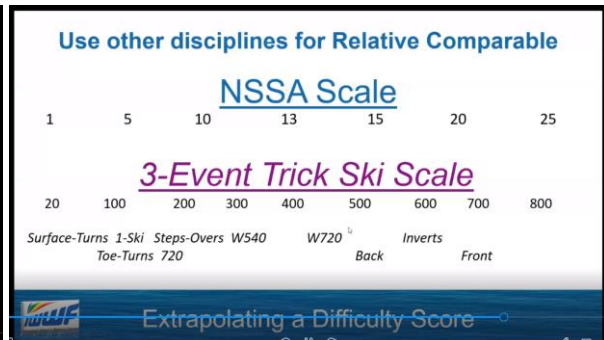
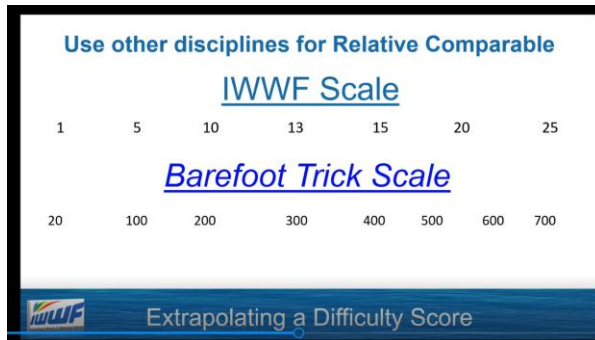
## ***Berekening v/d punten i.f.v. andere acts, die niet beschreven zijn in de standaard-show-disciplines***

---

Algemene stelling: oordeel van de jury, in functie van hoe en wat ze kunnen vergelijken met andere show-disciplines.

Het is voor de teams aangewezen dat bij speciale of uitzonderlijke acts deze minstens 2 weken voor de showhappening met voldoende uitleg worden doorgegeven aan de jury. Op die manier kunnen ze nog voldoende overleggen of info vragen om dit correct te kunnen beoordelen.

Visie van IWWF:



# BALLET

- Een ballet act omvat minstens 2 verschillende passages en maximum 3.

## Lijnen - aantal ballerina's

Afhankelijk van het aantal skiërs achter de boot bepaalt men de range waarin men scoort:

	2 – 5 punten	6 – 10 punten	11-14 punten	15-18 punten	19-21 punten	22 – 25 punten
Aantal skiërs	1-4 skiërs	5-7 skiërs	8-10 skiërs	11-12 skiërs	13-14 skiërs	>14 skiërs

## Skill table ballet

Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de ballet act (zie onderstaande rubrieken), zal men meer naar links of rechts in de puntenschaal scoren.

Start	Niet zuivere start				zuivere start
Startmethode	Strandstart	Zittende steigerstart	Springstart (vasthoudend)	Springstart (niet-vasthoudend)	Voet-aan-de-lijn
Steunbeen	Aan verschillend been				Aan zelfde been
Passages - ronden	1 volle passage		2 volle passages		3 volle passages
Arm vasthouden	2 armen vasthouden	1 arm vasthouden	1 passage zonder vasthouden	2 passages zonder vasthouden	2 volledige passages zonder vasthouden
Arm/been beweging	gespreide bewegingen (domino-effect)	combinatie domino & gelijklopende bewegingen	gelijklopende bewegingen	gelijklopende bewegingen met 2 armen	2 volledige passages gelijklopende bewegingen met 2 armen
Handle	handle tussen de benen		handle aan zitvlak		handle aan voet of hiel
Voet-aan-de-lijn rotaties	Volgens domino-effect draaien				Synchroon draaien
Aankomst	gebroken aankomst				Niet gebroken aankomst

# SWIVEL

## Lijnen - aantal swivel skiërs

SWIVEL LIJN										
		Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8	Level 9	Level 10
TEAM - Aantal skiërs	1	3	6	10	14	17	19	21	23	25
	2	4	7	11	15	20	21	23	25	25
	3	5	9	12	17	22	23	25	25	25
	4	6	11	14	19	24	25	25	25	25
	5	8	13	16	21	25	25	25	25	25
	6	10	15	18	23	25	25	25	25	25
	7	12	17	20	25	25	25	25	25	25
	8	14	19	22	25	25	25	25	25	25
	9	16	21	24	25	25	25	25	25	25
	10	18	23	25	25	25	25	25	25	25
	11	19	24	25	25	25	25	25	25	25



## Skill table swivel

Voor swivel wordt gebruik gemaakt van de officiële IWWF-tabellen. Alle bestaande bewegingen zijn ingedeeld volgens een bepaald level. Elke level komt overeen met een bepaalde categorie van toe te kennen punten (zie lijnen).

	Level_2 (novice)	Level_3 (basic)	Level_4 (180)	Level_5 (360)	Level_6 (reverse)	Level_7 (combo/720)	Level_8 (540/720)	Level_9 (900/1080)	Level_10 (1440)
Toe/knee	Toe hold	180 toe turn	Toe deep swan		Opposite toe turn	360 toe wrap			
	Knee hold	Toe hold at knee	180 knee turn			Back bend to toe swan			
	Heel hold								
Flips		180 flip turn	180 flip leg around	Reverse flip					
		180 flip/ extend	180 leg around flip	360 flip/extend					
		180 flip/hand to hand extend	180 extended flip	360 extended flip	Reverse extension				
Hand to hand		180 hand to hand	180 leg around hand to hand	360 hand to hand	Reverse hand to hand	Osmosis (handle catch) *			
		180 hand to hand extend	180 extended hand to hand	360 extended hand to hand					
			180 legover rope						
Wrap tricks	Rope between legs		180 rope between legs	360 rope between the legs	KC wrap		540 toe wrap		
	Rope between legs/leg on rope		180 wrap in/wrap out	360 wrap in/wrap out	Reverse wrap in/wrap out	1 arm wrap in/wrap out	720 wrap in / wrap out *	1080 wrap in/wrap out	
	Maya		180 rollover		180 rollover to 360 rope between legs	Reverse 360 rollover			
				Wrap in/wrap out to extended flip	180 overhead/wrap in	Wrap in/wrap out to reverse wrap in/wrap out			
Overheads				360 overhead	Reverse overhead	720 overhead *		1080 overhead *	1440 & 1800 overhead *
					1 arm overhead R & L *		1 arm 720 overhead *		1 arm 1080 overhead *
					540 overhead to flip or extend *	900 overhead to flip or extend *			1 arm 1440 overhead *
					1 arm 540 overhead to flip or extend *				1260 overhead *
Split catch		180/360 extension to split catch	Roll over split catch	180/360 split catch	Reverse split catch				
				360 step over	Reverse step over				

Presses			180 flip press (fake press)	180/360 overhead press	Reverse press	1 arm pull press	540 overhead to press *	900 overhead to press *	1 arm 900 out*	
						1 arm reverse overhead press		Press to 900 overhead *	1 arm 1260 out*	
				Overhead press to extended flip	Press to split catch	1 arm overhead press	Press to 540 overhead *	1 arm extended press/ 540 overhead		
						Back to back meltdown	Back to back *	Back to back 720 *	Back to back 1080 *	
								1 arm back to back	Back to back 1440	
				Extended flip to overhead press (pull press)				Extended press to extended press		
Melt					Reverse meltdown		540 reverse meltdown	1 arm 540 reverse meltdown		
					360 reverse meltdown (flip reverse meltdown)		720 reverse meltdown	1 arm 720 reverse meltdown		
								900 meltdown		
Combinations			180 hand to hand/back toe turn	Shove ski around	Overhead press/rope between legs (or wrap)	Reverse meltdown/split catch	540 reverse meltdown/knee turn	540 reverse meltdown/split catch		
					1 arm overhead/wrap in/wrap out	Reverse meltdown/rope between legs		Pretzel (540 in 540 out)	Stuffed pretzel (540 in/back to back/540 out)	
					Split catch/wrap in					
					Wrap out/split (or press)					
					Rope between the legs/wrap in/ wrap out					
					Pretzel wrap					
Specials	Standing start			Wrap start			360 wrap out start			
	Sitting start			Sitting toe start			Sliding toe start			
	Arm/leg ballet			Ski backwards shove it start			Backward start			
	Swan			Rope between legs start			Press start			
	Bow			Beach start						
	Kneel			Special landings & positions						
Outside wake	All outside wake tricks are 1 level higher than original skill.					*Denotes skills with allowable reverses. Reverses are the same value as basic skill.				

# CONVENTIONAL DUBBELS

## Lijnen - aantal conventional dubbels

CONVENTIONAL DUBBELS LIJN							
		Level					
		Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6
Aantal koppels	1	1	2	4	8	12	16
	2	3	4	6	10	14	18
	3	4	5	8	11	15	19
	4	6	7	9	13	17	21
	5	8	9	11	14	18	23
	6	9	10	13	16	20	24
	7	11	12	14	18	22	
	8	12	14	16	19	23	
	9	14	15	18	21		
	10	16	17	19	23		
	11	17	19	21	24		
	12	19	20	22			
	13	21	22	24			
	14	22	23				
	15	24					

## Skill table conventional dubbels

Alle bestaande lifts zijn ingedeeld volgens een bepaald level. Elke level komt overeen met een bepaald categorie van toe te kennen punten (zie lijnen).

	Level_1	Level_2	Level_3	Level_4	Level_5	Level_6
WATER	Front lay-out	Sack of potatoes	Back lay out (one leg extension)	Ski handstand	Needle	
	Back lay-out	Adagio (double – triple)	Thigh attitude	Fish (dog pee)		
			Side saddle	Reverse fish (dog pee)		
			Side scissors (left – right)	Handle side step		
			Ski side step	Thigh attitude (heel stretch)		
LANDING	Op ski's	In armen	In lift op schouders of lager	Thigh side step		Ombouwen naar 4-traps piramide

# DUBBELS (STRAP DOUBLES)

## Lijnen - aantal strap doubles

DUBBELS LIJN									
		Level							
		Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8	Level 9	Level 10
Aantal koppels	1	5	8	13	18	21	24	24	24
	2	7	10	15	20	24			
	3	10	13	17	22				
	4	12	15	19	24				
	5	15	18	21					
	6	17	20	23					
	7	20	23						
	8	22							
	9	24							

## Skill table strap doubles

	Level_3	Level_4	Level_5	Level_6	Level_7	Level_8	Level_9	Level_10
<b>START</b>	zitstart		Glijstart zittend op schouders		Zitstart met lift	Vliegend pick-up start		Glijstart in lift
<b>SEAT</b>	Seat	Seat to drape	Seat to gainer	Seat 180 attitude	360 seat	High 360 seat		
		Seat balance		Seat to star				
<b>DRAPE</b>	Drape	Drape balance	Drape spin down	Drape to star	360 drape*		720 drape*	1080 drape*
		Drape to barbell	Drape to seat	Drape p/o step up				1440 drape*
		Drape walkover	Drape handstand	Drape p/o attitude				
			Drape to gainer	Drape handstand balance				
<b>STEP-UP</b>	Step-up side	Step-up to stag	Step-up to 180 tabletop	Step up 180 catch	360 tabletop*	540 tabletop*	720 tabletop*	1080 tabletop*
	Step-up back	Step-up to diver	Step-up to gainer		Tick tock		720 tick tock*	1440 tabletop*
		Tabletop	Step-up to attitude		Step-up 1.5 roll catch			
		Roll down	Step-up to needle		Tabletop to drape			
			Step-up to scorpion					
<b>BARBELL</b>	Side barbell	Back barbell	Barbell catch	Roll down/up (front)	Whirlybird	Roll down/up (side)		
				Barbell 180 catch				
<b>STAR</b>		Star	Shooting star	Full butterfly	360 star			
		Star to tabletop		Star 0.75 roll to catch	Reverse 360 star			
<b>ATTITUDE</b>		Back attitude	Front attitude	Back attitude 180 catch	360 attitude	High 360 attitude	1 arm F thigh lever	
		Attitude to drape	Attitude heel stretch	Attitude to star	360 heel stretch	Whizzo	1 arm B thigh lever	
				Back attitude balance	Torch flip	High 360 scorpion		
				Heel stretch to star				
				Heel stretch to scale				
<b>GAINER</b>		Gainer	Gainer to seat	Gainer p/o step up				
				Gainer p/o attitude				

			Inverted needle	Inv. Ndl to step up				
				Inv. Ndl to attitude				
SKATER		Skater	Skater balance	Skater 180 step-up	360 skater*	540 skater*	720 skater*	1080 skater*
			1 arm skater	Skater roll down	Skater-drape walkover			1440 skater*
LIBERTY		2 ft shoulder balance	Statue of liberty	Liberty needle				
				Liberty heal stretch				
				Liberty scorpion				
OTHER		Regal		Scale p/o drape	Pike up to back attitude	Step-up handstand	Hand/hand handstand	
		Scale		Pike up to drape	Guillotine	Swing up handstand	1 arm handstand	
				Pike up to star	Barrel roll		Jaegernova	
					Pike up to tabletop*			
<b>LANDING</b>	Op ski's	In armen	In lift op schouders of lager		Lift boven het hoofd			
<b>LAND</b>	Spin out	Lift to drape	Drape Spin Down	Pike-up to tabletop*	Swing up Handstand	720 barrel roll	1080 Barrel Roll	1440 Barrel Roll
	Spin in	Lift to step-up	Walkover	Pike to star	Hip/Thigh Flip	900 barrel roll		
	Flair	Lift to barbell	Shooting star	Pin wheel	Lasso (Ice skater)	Guillotine 720 Roll		
	Shoulder sit	Lift to seat	Throw to seat	360 barrel roll	360 Skater Toss	1 arm detroit		
	Fish	Lift to attitude	Roll down	Neck wrap	Roll Down/Roll Up	QP		
		Marlin	Body wrap	Torch flip	1 arm F. thigh lever			
			Guillotine	Guillotine 360 roll	1 arm B. thigh lever			
			Barbell spin	Horizontal star	540 barrel roll			
				Hand to foot stand				
				Guillotine 540 roll				

\*Deze trick kan in beide richtingen uitgevoerd worden. De reverse trick krijgt dezelfde puntenwaarde.

# TRIO'S

## Lijnen - aantal trio's

TRIOS LIJN							
		Level					
		Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6
Aantal triokoppels	1	3	4	6	9	12	16
	2	6	7	9	12	15	19
	3	9	10	12	15	18	22
	4	12	13	15	18	21	24
	5	15	16	18	21	24	
	6	17	18	20	23		
	7	19	20	22	24		
	8	22	23	24			
	9	24					

## Skill table trio's

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6
WATER	Front layout (angel)	Fake split	Elbow breaker	Extension pyramid (rope required)	Roll-Superman-Roll	Trapeze knee circle (pole required)
	Back layout	Side barbell	Handstand (rope handstand)	Pyramid-Split-Pyramid (rope required)	Split (no rope)	Burning torch
	Back barbell	Seat (c-press)	Superman table	Seat-Barbell-Seat	Low flip	Torch flip
	Pyramid (rope required)	Side step	Splits (rope required)	Side-Back-Side (barbell)	Side stepp give true	Inverted handstand
		High layout (angel)	Inverted Split (pole required)	Barbell-Superman-Barbell		Split-Barbell-Rol
			Trapeze Bar Split (pole required)	Roll down / Roll up		
LANDING	Op ski's	In armen	In lift op schouders of lager		Lift boven het hoofd	

# JUMP

- Een jump act bestaat uit 3 sprongen.  
Het gemiddelde van de 3 sprongen telt. Zijn er maar 2 sprongen, dan zal 1 sprong 0 punten opleveren en zo het geheel naar beneden halen.
- Meerdere springers achter één boot mogen een verschillende touwlengte hebben.

## Skill table trio's

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
2 Ski Ride over						1RO	2RO		3RO																	
1 Ski ride over															1S/RO											
Split									Split																	
Dubbel kruis										Kruis																
2 ski heli (H)											1H				2H			3H							4H	
1 Ski heli																									1S/H	
2 ski front flip																1F				2F					3F	
1 ski front flip																									1S/F	
2 ski gainer																	1G								2G	3G
1 ski gainer																									1S/G	
Pinwheel																									G/F/H	
Super pinwheel																									G/F/F/H	
2 ski combinatie																				H/F/H	H/G/H	F/H/F			F/G/F	
																									G/F/G	
																									G/H/G	
																									G/G/F	
																									G/F/F	

- Wanneer een bepaalde sprong wordt uitgevoerd als bv widow maker, zorg er dan voor dat het wel degelijk die sprong is die wordt uitgevoerd.
- Sprongen met extra splitters of cutters kunnen naar rechts opgeschoven worden (zij krijgen max 1 tot 2 punten extra).



## BAREFOOT

- Voor alle blootvoetsacts die hiervoor worden beschreven, is de moeilijkheid gebaseerd opdat de volledige groep doorheen de volledige passage blijft blootvoeten, als de locatie het toelaat.
- Je wordt enkel gescoord op datgene wat slaagt doorheen de volledige passage.
- Trek 50% af voor blootvoets acts gebracht aan de boom of korte lijn.

punten	voorwaartse blootvoetslijn	achterwaartse blootvoetslijn	blootvoet piramide
	Aantal personen	Aantal personen	Aantal niveaus
1			
2			
3	1		
4			
5	2		
6			
7			
8	3		
9		1	
10			
11	4		
12			
13	5		
14		2	
15	6		2
16			
17	7		
18			
19	8		
20		3	
21	9		
22			2*2
23	10		
24		4	
25	>10	>4	2*2*2

## PIRAMIDE

- Voor alle piramides is de moeilijkheid gebaseerd op het volledig bouwen van de piramide, volledige afbouw en aankomst van alle skiërs in de aankomst zone.
- Trek 1 punt af voor prefabs uitgevoerd met een harnas.
- Tel 10% extra voor vlinderpiramides of omgekeerde piramides.

punten	Piramides	prefab straight
1		
2		
3	2	
4		
5	2*2	
6		2
7	2*2*2	
8		2*2
9		
10	3	2*2*2
11	2/1/1 of 5/4/1	
12		
13	2*3*2	
14		
15	3*3	3
16		
17	DT/3	
18	3*2*3	
19		
20	3*3*3	2*3*2
21		
22	4	
23	2*4*2	3*3
24	DT/4	3*3*3
25		

## SLALOM

- Voor alle RDB acts is de moeilijkheid gebaseerd op een vaarpatroon die een volledige 360° maakt. Dit betekent dat de boot verder vaart in de richting als toen de boot de draai inzette. Bij afwijking hiervan zal door de jury de moeilijkheid verlaagd worden.
- Om de volledige score te krijgen mogen de skiërs maximaal tot borsthoogte in het water zakken
- Het type van boot maakt geen verschil in moeilijkheidsgraad.
- De quotering geldt voor een uitvoering op één standaard ski. Bij uitvoering op 2 ski's of ander type ski (vb: wakeboard) zal de jury de quotering aanpassen.

punten	Slalom kruisen	rond de boot (RDB)	
	Aantal personen	Voorwaarts aantal personen	Achterwaarts aantal personen
1			
2			
3			
4	2		
5		1	
6			
7	3		
8		2	
9			
10			
11	4	3	
12			
13	5		
14			
15	6	4	
16			
17			
18	7		
19			1
20		5	
21	8		
22			
23			2
24	9	6	
25		>6	3