

Das genaue Synchronlamping-Regelwerk (Fassung vom 23.07.2004):

§1 Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Bewertung aus A- und B-Note zu erhalten. Dabei wird die A-Note zu 60 % gewichtet, die B-Note zu 40 %. Wer die höchste Bewertung erhalten hat, gewinnt.

§2 Teilnehmer

Das Alter der Teilnehmer ist nicht festgelegt.

Gespielt wird in Teams von 2 (Duo-Synchronlamping) oder 4 Personen (Mannschafts-Synchronlamping).

§3 Spielgerät

Gespielt wird mit einer handelsüblichen Lampe, die über einen Bewegungsmelder mit einer Reichweite von ca. 2 m verfügt. Die Lampe sollte tag- und nachtaktiv sein.

§4 Die Spielstätte

Die Lampe beim Synchronlamping sollte eine freistehende Lampe sein. Um diese Lampe herum wird eine Spielfläche mit einem 10 m-Radius mit Matten ausgelegt, damit man auch bei den schwierigsten Figuren ausreichend Platz hat und die Verletzungsgefahr minimiert wird.

§5 Die Jury

Die natürlich neutrale Jury besteht aus drei Personen. Um Mitglied der Jury zu sein, muss man eine Synchronlamping-Jury-Ausbildung erfolgreich absolviert haben. Bei internationalen Wettkämpfen muss man allerdings die A-Ausbildung genossen haben, bei nationalen Ausscheidungen genügt die B-Ausbildung. Beides erhält man nur im nationalen Deutschen Synchronlampingzentrum Halstenbek oder den jeweiligen nationalen Verbänden.

§6 Der Versuch

Ein Versuch wird durch die Jury freigegeben, wenn die Lampe an ist. Sobald das Licht erlischt, muss man durch Synchronlamping die Lampe wieder aktivieren. Es steht dem Duo/Team frei, wie lange es vor Beginn des Versuchs die Lampe am Brennen hält, sofern die vorgeschriebene Zeit von 2 Minuten für einen Versuch nicht überschritten wird. Hat ein Duo/Team seine Vorbereitungen abgeschlossen, darf es sich bis zum Ausgehen der Lampe nicht mehr bewegen. Schaltet sich die Lampe ab, beginnt die elektronische Zeitzählung bis die Lampe wieder durch Synchronlamping aktiviert wurde.

§7 Ablauf des Wettkampfs

Ein Synchronlamping-Wettkampf besteht aus der Vor- und der Hauptrunde.

§7.1. Die Vorrunde

In der Vorrunde treten alle Duos/Teams gegeneinander an. Jedes Duo/Team hat 3 Versuche um möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Startreihenfolge wird vor dem Wettkampf von der Jury per Los entschieden.

§7.2. Die Hauptrunde

In der Hauptrunde treten die besten fünf Duos/Teams der Vorrunde gegeneinander an. Sollten Duos/Teams nach der Vorrunde punktgleich sein, treten sie alle in der Hauptrunde an. Jedes Duo/Team hat erneut 3 Versuche um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Punkte aus der

Vorrunde werden dabei nicht mitgewertet.

§8 Bewertung

Die Bewertung erfolgt von der Jury. Sie ist unterteilt in eine A- und eine B-Note.

§8.1. Die A-Note

Die A-Note setzt sich zusammen aus der Synchronität und der Schnelligkeit des gezeigten Lamping-Versuchs. Je schneller und synchroner der Versuch ausgeführt wird, desto höher ist die Punktzahl auf der Bewertungsskala von 1 bis 10.

§8.2. Die B-Note

Hier kommt es auf die Originalität des gezeigten Versuchs an. Je ausgefallener die Lampingfigur ist, desto höher ist die Bewertung der B-Note auf der Skala von 1 bis 10. (Beispiel: Ein eingesprungener, synchroner Flachkörper bringt mehr Punkte als ein einfaches synchrones Armhochheben)

§8.3. Punktegleichstand

Sollten zwei oder mehrere Duos/Teams am Ende einer Runde gleich viele Punkte haben, entscheidet zuerst die Gesamt-A-Note aller Durchgänge dieser Runde. Ist dann immer noch Gleichstand, werden die Duos/Teams auf den gleichen Platz gesetzt.

§9 Fehlversuche

Ein Versuch wird als Fehlversuch gewertet, wenn die Lampe nicht beim ersten Versuch an geht. Ein Versuch wird ebenfalls als Fehlversuch gewertet, wenn die Dauer des Versuchs länger als 2 Minuten beträgt.

§10 Fouls

§10.1. Zerstörung des Spielgeräts

Sollte ein Duo/Team bei einem Synchronlamping-Versuch das Spielgerät zerstören, ob mit Absicht oder nicht, wird der Versuch als ungültig gewertet. Über die Zerstörungsabsicht entscheidet der Schiedsrichter.

Nur bei einer absichtlichen Zerstörung des Spielgeräts wird das teilnehmende Duo/Team aus dem Wettbewerb genommen.

§10.2. Eingriff momentan nicht spielberechtigter Duos/Teams

Spielberechtigt ist immer nur das Duo/Team, das gerade seinen Lamping-Versuch durchführt. Alle anderen Duos/Teams befinden sich in ausreichendem Abstand zum spielberechtigten Duo/Team. Das ist mindestens der mit Matten ausgelegte Bereich plus ein Sicherheitsabstand von 3 Metern. Wird dieser Abstand so verletzt, dass die Wirksamkeit des Spielgerätes beeinträchtigt wird, erhält das foulende Duo/Team einen Punktabzug von 5 Punkten. Das spielberechtigte Duo/Team erhält einen neuen Versuch.

Auch der Versuch, das spielberechtigte Duo/Team durch Zurufe und andere Ablenkungsmanöver aus der Konzentration zu bringen, wird mit einem Punktabzug von 5 Punkten bestraft. Auch hier erhält das spielberechtigte Duo/Team einen neuen Versuch.

§11 Änderungen

Das deutsche Synchronlamping-Zentrum behält sich Änderungen des Regelwerks vor. Momentan gültig ist die Fassung vom 23.07.2004.