

Wertungskriterien Einzellaufen Kür 10,0



Stand: 05/2018

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeines.....	3
1.1.	Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich	3
1.2.	Öffentlichkeit der Wertung.....	3
2.	Grundsätze des Majoritätssystems („10,0“).....	4
3.	Generelle Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens.....	5
3.1.	Zentrale Leitkriterien und optimale Elemente	5
3.2.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge).....	6
3.2.1.	Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge.....	6
3.2.2.	Wertigkeiten Sprungkombinationen	6
3.2.3.	Einordnung von Fehlerbildern Sprünge.....	7
3.3.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)	8
	<i>WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an FIRS ATC FR 6.08.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten).....</i>	8
3.3.1.	Maximale Wertigkeiten Pirouetten	8
3.3.2.	Wertigkeiten Pirouettenkombinationen.....	8
3.3.3.	Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten.....	9
3.4.	Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen	11
4.	Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür	14
5.	Besonderheiten Bewertung Kürprogramm 10,0	16
5.1.	Die A-Note.....	16
5.1.1.	Die Komponenten & Gewichtungen der A-Note	16
5.1.2.	Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note.....	17
5.1.3.	Elementebasiertes Additionsverfahren: A-Note Minis und Teilnote Läuferisches Vermögen Anfänger.....	17
5.1.4.	Risikobonus Pirouetten Freiläufer.....	18
5.1.5.	Abzüge im WeB	18
5.2.	Die Komponenten & Gewichtungen der B-Note	19
5.2.1.	RollArt: Artistic Impression	19
5.2.2.	Traditionelle Komponenten der B-Note	20
5.3.	Sonstiges	20
6.	Fragen & Antworten	23
7.	Übersichten und Tabellen	25
7.1.	Kurzkürbedingungen Altersklassen 2018	25
7.2.	Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen	26
7.2.1.	Schüler A (Cadets).....	26
7.2.2.	Jugend (Youth).....	26
7.2.3.	Junioren (Juniors).....	27
7.2.4.	Meisterklasse (Seniors).....	27
7.3.	Kürbedingungen Altersklassen 2018.....	28
7.4.	WeB - Auf einen Blick.....	30
7.5.	Abzugs- und Bonustabellen	32

! Die Änderungen der Kriterien 2018 gegenüber den Wertungskriterien 2017 sind unter [6. Fragen und Antworten](#) als letzter Punkt stichpunktartig aufgeführt!

1. Allgemeines

1.1. Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich

Diese Wertungskriterien ersetzen das bislang gültige Dokument mit sofortiger Wirkung. Etwaige Ergänzungen und Sonderregelungen sind in diesem Dokument zusammengefasst.

Das zugrundeliegende geltende Regelwerk ist die Deutsche Sport- und Wettkampfordnung für Rollkunstlauf (WOK) in ihrer jeweils aktuellen veröffentlichten Fassung ergänzt durch etwaige veröffentlichte Beschlüsse der SK Rollkunstlauf im DRIV.

Erklärtes Ziel dieses Dokuments ist es, den in der WOK häufig eher abstrakt formulierten Rahmen für die Beurteilung des Rollkunstlaufens in Deutschland für **alle** Beteiligten (Wertungsrichter, Trainer und Läufer) zu konkretisieren und zusammenzufassen.

Diese Wertungskriterien Kürlaufen sind im Geltungsbereich der WOK anzuwenden. Die nachfolgend formulierten Kriterien sind somit für Wettbewerbe auf Vereins-, Kreis-, Länder- und überregionaler Ebene in Deutschland ebenso zur Anwendung zu bringen wie bei Norddeutschen und Süddeutschen Meisterschaften sowie bei Veranstaltungen des DRIV nach WOK.

Diese Wertungskriterien stellen die verbindliche Handlungsanweisung an **alle** Wertungsrichter in Deutschland dar.

1.2. Öffentlichkeit der Wertung

Die offene Wertung im Kürlaufen ist seit dem 01.01.2016 **verpflichtend** für alle Wettbewerbe im Geltungsbereich der WOK ab inklusive Figurenläufer. Wir empfehlen die offene Wertung ab inklusive Freiläufer.

Die Wertung bestimmt nicht nur über die Platzierung im Wettbewerb und somit über Sieg oder Niederlage. Als offene Wertung ist sie vielmehr das direkte Feedback an Läufer, Trainer, Publikum für die erbrachte Leistung eines Läufers. Als solche ist die offene und ehrliche Bewertung und Beurteilung einer Leistung ein zentrales Element (auch: Steuerungselement) unseres Sports.

2. Grundsätze des Majoritätssystems („10,0“)

A	Technischer Wert	Künstlerischer Wert	B
	Welches technische Niveau haben die gezeigten Elemente?	Welches künstlerische Niveau haben das Programm und der/die Läufer/in?	
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sprünge ✓ Pirouetten ✓ Läuferisches Vermögen & Schrittmaterial (Skating Skills) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Choreographie ✓ Ausdruck & Interpretation/ Performance ✓ Verbindungen/ Transitions 	
	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Schwierigkeitsgrad der gezeigten bewertbaren Elemente ☞ Ausführungsqualität (technische Beherrschung) der gezeigten Elemente ☞ Mannigfaltigkeit des dargebotenen Programms (Kür) 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Originalität & Ideenreichtum ☞ Aufbau des Programms (räumlich, zeitlich) ☞ Interpretation der Musik (Takt, Rhythmus, Charakter) ☞ persönliche Involviertheit in den Vortrag ☞ Verwendete Stilmittel ☞ Gestaltung der Verbindungen zwischen den technischen Elementen 	

3. Generelle Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens

Die nachfolgend aufgeführten Regeln gelten zur Beurteilung sowohl der Kurzkür als auch der Kür in allen Alters- und Leistungsklassen (zusätzliche spezielle Regelungen zur Kurzkür siehe Kapitel 4 unten sowie zur Kür siehe Kapitel 5 unten).

3.1. Zentrale Leitkriterien und optimale Elemente

Geringere Schwierigkeiten mit guter Qualität sind mehr wert als höhere Schwierigkeiten mit schlechter Qualität.

Um ein mit Fehlern behaftetes (=nicht optimales) Element (=Sprung, Pirouette, Schrittsequenz, etc.) zu benoten, ist der Wert des Elementes in Abhängigkeit vom Grad des aufgetretenen Fehlers zu mindern.

Elementart	Optimale Ausführung
Sprünge	<ul style="list-style-type: none"> • volle Umdrehungszahl (Rotation) • gute Körperhaltung & Körperspannung, Höhe, Geschwindigkeit • Einhalten der Kanten • „Sprung“ = Anlauf + Absprung + Flug + Aufsprung + Auslauf
Pirouetten	<ul style="list-style-type: none"> • konstantes Einhalten der vorgeschriebenen Kante • Einhalten der vorgeschriebenen Mindestumdrehungszahlen • gute Körperhaltung und korrekte Position • hohe Geschwindigkeit und schnelle, zentrierte Drehung • Anlauf und Auslauf nach den vorgeschriebenen Regeln • „Pirouette“ = Anlauf + Einlauf/Zentrieren + Rotation + Auslauf • gutes Tempo und fließende Ausführung
Schrittsequenzen	<ul style="list-style-type: none"> • gutes Tempo und zügige, fließende Ausführung mit ganzem Körpereinsatz • optimales Ausnutzen der Fläche (Zeichnung und Anlage) • Einhalten der vorgeschriebenen Anlage • Ausführung mit hoher Anzahl an vielfältigen Schritten in beide Richtungen • Charakter und Thematik der Musik sollen sich in der Choreografie widerspiegeln • Originalität • Stabilität und Kontrolle des Rollschuhs bei tiefen, reinen Kanten

Eine Vielzahl von Hinweisen und nähere Ausführungen zur Exaktheit von Elementen und zum guten Programmaufbau liefert die WOK in Kapitel 4.

3.2. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge)

3.2.1. Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge

Die nachfolgend aufgeführten Noten sind *Maximal*noten. Die tatsächliche Bewertung des gezeigten Sprungs hängt von der Ausführung ab.

Wertigkeiten Einzelsprünge								
Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert
2 Drehsprünge mit je ½ U.	½U	1,0						
Dreiersprung	D	1,5	Axel (einfach)	A	4,5	Doppel-Axel	2A	8,7
Drehsprung mit 1 U.	1U	2,0						
Salchow	S	2,3	Doppel-Salchow	2S	5,0	Dreifach-Salchow	3S	9,0
Toeloop	T	2,8	Doppel-Toeloop	2T	5,5	Dreifach-Toeloop	3T	9,3
Thorén	Th	3,0	Doppel-Rittberger (vom Stopper)	2.Lo	5,5 ¹			
Flip	F	3,0	Doppel-Flip	2F	6,0	Dreifach-Flip	3F	9,5
Lutz	Lz	3,5	Doppel-Lutz	2Lz	6,5	Dreifach-Lutz	3Lz	9,8
Rittberger	Lo (R)	3,5	Doppel-Rittberger (Kante)	2Lo (2R)	7,0	Dreifach-Rittberger	3Lo (3R)	9,8
						Dreifach-Axel	3A	10,0
						Sprünge mit mehr Umdrehungen		10,0

Die verwendeten Abkürzungen sind die in Dokumenten des DRIV gebräuchlichen. Die Umdrehungszahl wird gewöhnlich vorangestellt oder als Exponent ausgewiesen (z.B. 2S oder S²).

3.2.2. Wertigkeiten Sprungkombinationen

Für die Bestimmung der Wertigkeit einer Sprungkombination gilt generell:

1. Die Wertigkeit einer Sprungkombination ist in der Regel **höher** zu veranschlagen als der **Wert des schwierigsten** darin enthaltenen **Einzelelements**.
2. Die Schwierigkeit der gesamten Sprungkombination ist jedoch **in keinem Fall gleich der Summe aller Einzelwertigkeiten**.

Sprungkombinationen erhalten einen **Zuschlag von maximal 1,5 Punkten** (auf die tatsächliche Wertigkeit des schwierigsten Elements der Kombination), **abhängig von der Wertigkeit der Einzelelemente (Einzelschwierigkeit) und ihrer Verbindung. Beispiele:**

Sprungkombi & Einzelwertigkeiten (max.)	Wertigkeit Kombi (max.)	Zuschläge
Lz ² + Lo + Lo + Lo ² 6,5 7,0	7,5	Zuschlag ~0,5
Lo ² + Lo + Lo ² 7,0 7,0	7,7-7,8	Zuschlag ~0,7/0,8
Lz ² + Lo ² 6,5 7,0	8,0	Zuschlag ~1,0 (schwierige Verbindung)
Lz ² + Lo ² + Lo ² 6,5 7,0 7,0	8,5	max. Zuschlag 1,5 (sehr schwierige Verbindung)

Die fehlerhaften Elemente innerhalb einer Kombination werden gemäß der Tabelle unter Punkt 3.2.3 unten im Wert gemindert.

¹ **Ab Jugend (inkl.) sowie in der Leistungsklasse Cup. Sonst: 0,0** (siehe auch Anmerkung/ Erläuterung bei „Fragen & Antworten“)

3.2.3. Einordnung von Fehlerbildern Sprünge

Art des Fehlers		Bewertung Kurz kür	Bewertung Kür
Absprungfehler	Toeloop mehr als ¼ vorgedreht (open toeloop)	ungültig (0,5 bzw. festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten)	- 1,0* → zusätzlich: - 0,2 in der A-Note (SR) bei Schüler D, Schüler C, Schüler B Schüler A, Jugend (s. CEPA)
	Lutz von einwärts abgesprungen	= Flip Bewertung mit der Punktzahl für den Flip	= Flip Hinweis: $2 \times F^2 + 2 \times FL^2$ gilt als $4 \times F^2$ → - 0,3 in der A-Note (SR), gleicher Doppelsprung mehr als dreimal in allen Klassen bzw. gleicher Sprung mehr als zweimal im WeB
Landungsfehler	Landung direkt auf 2 Füßen	ungültig (0,5 bzw. festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten)	- 1,5*
	<ul style="list-style-type: none"> Sturz Landung mit 2 Händen am Boden Landung direkt auf dem Stopper 	ungültig (0,5 bzw. festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten)	- 1,0*
	<ul style="list-style-type: none"> Touchieren mit Fuß oder Hand überdreht über Stopper abgerollt/ Rollen Stopper Rollen Step out 	schlecht bis sehr schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. die für den Step Out vorgesehene Benotung)	- 0,5*
Rotationsfehler (Fehlende Umdrehung)	> ½ Drehung fehlt	ungültig (0,5)	Abwertung auf fehlerbehafteten Sprung mit niedrigerer Umdrehungszahl
	auf vorwärts (mehr als ¼ Drehung bis zu ½ Drehung fehlen)	Dreifachsprung = sehr schlecht max. entsprechend festgelegte Punktzahl (Höchstschwierigkeit) Doppelsprung = ungültig (0,5) Einfachsprung = ungültig (0,5) (inkl. Axel)	Dreifachsprung (vorw.): - 1,5* Doppelsprung (vorw.): - 1,5* Einfachsprung (vorw.): 0,0 (inkl. Axel) =ohne Bewertung
	auf Eck (¼ Drehung oder weniger fehlen)	Dreifachsprung = mittel → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. max. entsprechend festgelegte Punktzahl Doppelsprung = mittel → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl Einfachsprung = ungültig (0,5) (inkl. Axel)	Dreifachsprung (Eck): - 0,8* Doppelsprung (Eck): - 0,8* Einfachsprung (Eck): 0,0 (inkl. Axel) =ohne Bewertung Ausnahme in Freiläufer: Rittberger als Einzelsprung auf Eck (nicht in Kombination) - 0,8*
* jeweils von der <u>erreichten</u> Wertigkeit des ausgeführten Elements			

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Bei fehlender Umdrehungszahl und dem gleichzeitigen Auftreten von Landungsfehlern bleibt der Sprung in der Kür ohne Bewertung.

3.3. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)

WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an FIRS ATC FR 6.08.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)

Klasse A	Klasse B	Klasse C
Inverted (alle Kanten)	Waagepirouette rückwärts auswärts	Sitzpirouette vorwärts einwärts
Hackenwaage vorwärts oder rückwärts („Heel Camel“)	Waagepirouette rückwärts einwärts	Sitzpirouette rückwärts auswärts
Broken Ankle vorwärts oder rückwärts (Waage auf zwei Innenrollen))	Waagepirouette vorwärts-auswärts	Sitzpirouette rückwärts-einwärts (Haines)
Eingesprungene Waagepirouette	(Eingesprungene Klasse B-Pirouetten)	Sitzpirouette vorwärts-auswärts
Eingesprungene Sitzpirouette	Sitzpirouette rückwärts auswärts	Kreuzpirouette
		Eingesprungene Klasse C-Pirouetten

3.3.1. Maximale Wertigkeiten Pirouetten

Die nachfolgend aufgeführten Noten sind *Maximal*noten. Die tatsächliche Bewertung der gezeigten Pirouetten hängt von der Ausführung ab.

Wertigkeiten Pirouetten									
Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	
Zweifußpirouette	St 2f	1,0	Waage ra, re, va	W*	5,0	Broken Ankle	BA	8,0	Einzelpirouetten
beide Richtungen		1,5							
Stand re	St re	1,5	Wechselwaagen (Kombination aus 2 Waagepirouetten)	WW*	6,0	Hackenwaagen (alle Kanten)	*He	8,5	
ingeschleudert	→	2,5							
Stand va, ra	St*	2,0	ingesprungene Waage	^W*	6,0	Inverted (alle Positionen)	I, In	9,0	
ingeschleudert	→	3,0							
Sitzpirouetten	Si*	3,0				Lay Over ²		0,0	
ingeschleudert	→	4,0							
Kombination von Standpirouetten		2,5	Waage va – Sitz re		5,5	Kombinationen aus o.g. Klasse A-Pirouetten – entsprechend ihrem Schwierigkeitsgrad		≥9,1	Kombinationspirouetten
umgesprungene Standpirouetten	^St	2,5	Kombination aus 2 Waagepirouetten und Sitzpirouette		6,5				
Kombination von Sitzpirouetten		4,0	Kombination aus 3 Waagepirouetten		7,0				
			Kombination aus 3 Waagepirouetten und Sitzpirouette		7,5				

3.3.2. Wertigkeiten Pirouettenkombinationen

Für die Bestimmung der Wertigkeit einer Pirouettenkombination gilt generell:

1. Die Wertigkeit einer Pirouettenkombination ist in der vorstehenden Tabelle als Rahmenwert festgelegt.
2. Die Schwierigkeit der gesamten Pirouettenkombination hängt vom Schwierigkeitsgrad der gezeigten Pirouette (angelehnt an Klassendefinitionen der FIRS, Class A/B/C) und der Ausführung ab.

² Kein gültiges Element in Deutschland.

3. Kriterien für eine **sehr gute** Pirouettenkombination sind:

- ✓ Umdrehungszahl ist deutlich größer als 2 Umdrehungen pro Position (Mindestumdrehungszahl)
- ✓ originelle Zusammenstellung (verschiedene Fuß- bzw. Positionswechsel)
- ✓ hohe Drehgeschwindigkeit
- ✓ gutes Zentrieren

Pirouettenkombinationen erhalten einen **Zuschlag von maximal 1,5 Punkten** (auf die tatsächliche Wertigkeit des schwierigsten Elements der Kombination), **abhängig von der Wertigkeit der Einzelelemente (Einzelschwierigkeit) und ihrer Verbindung**.

Beispiele:

Pirouettenkombi & Einzelwertigkeiten (max.)	Wertigkeit Kombi (max.) (Zuschläge)
He va + BA + Si 8,5 8,0 3,0	je nach Ausführung ~9,1 2x Klasse A, eher einfache Kombi
He va + In + Si 8,5 9,0 3,0	je nach Ausführung >9,1 2x Klasse A, Höchstschwierigkeiten, schwierigere Kombi
He va + W va + He va + In + Si 8,5 5,0 8,5 9,0 3,0	je nach Ausführung >9,5-10,0 3x Klasse A, Höchstschwierigkeiten, sehr schwierige Kombi

Die fehlerhaften Elemente innerhalb einer Kombination werden gemäß der Tabelle unter Punkt 3.3.3 unten im Wert gemindert.

3.3.3. Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten

Mindestumdrehungszahlen (Kür) in den Altersklassen gemäß WOK 4.4.4.3 :

Einzelpirouetten: 3 Umdrehungen

Pirouettenkombinationen: mind. 2 Umdrehungen je Position

Mindestumdrehungszahlen in den Leistungsklassen gemäß WeB:

Alle Pirouetten: 2 Umdrehungen (bei Kombinationen: je Position)

Eine Sitzposition...

... ist dann erreicht, wenn der Oberschenkel des Standbeins sich in nahezu waagerechter Haltung befindet (die bisherige Formulierung „Kniewinkel <90°“ wurde ersetzt). Eine Sitzpirouette kann eingeleitet werden durch max. 1 Umdrehung im Stand und dann unmittelbaren Übergang in die Sitzposition.

Eine Pirouettenkombination...

...ist eine Aneinanderreihung von Teilen mit unterschiedlichen Namen (z.B. Waage va+Waage re, Inverted+Bryant...) Hat ein Teil keinen eigenen Namen, so ist es „nur“ eine Variation einer Position. Eine Verbindung aus der namensgebenden Position und einer Variation davon ist somit keine Pirouettenkombination (z.B. Waage ra + angefasstes hochgezogenes Bein/Körbchen³).

Pumping („Pizza-Ecken“)...

...ist in Deutschland im WeB und bis inklusive Schüler B **erlaubt (3-5 „Pizza-Ecken“)**. Ab Schüler A ist Pumping in der Kür mit einem Abzug (0,3A durch den Schiedsrichter) belegt und in der Kurzkür wird die Pirouette dadurch ungültig.

³ sofern der Oberkörper in Waageposition bleibt, sonst kommt es zum Positionswechsel, denn dann ist eine Standpirouettenvariation....

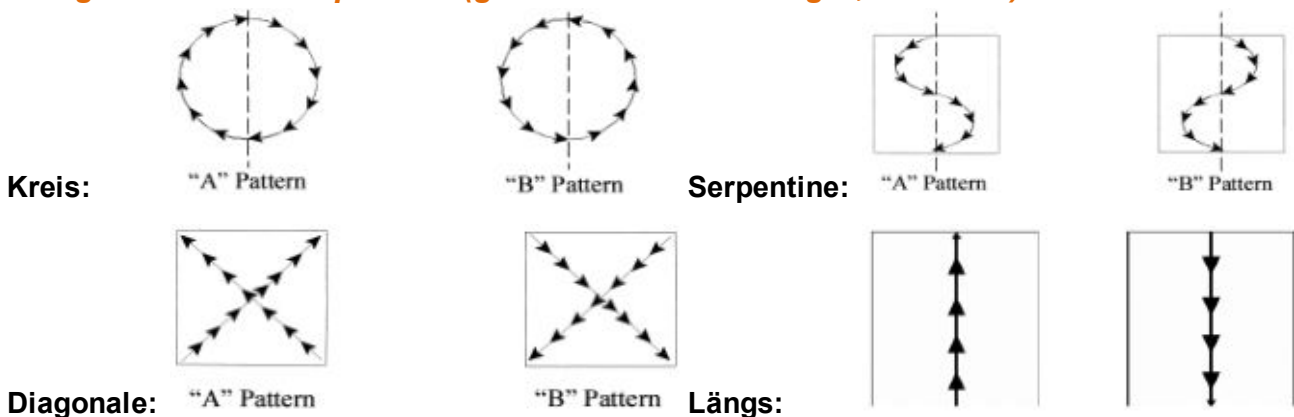
Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none"> Sturz im Einschleudern /Einlauf 	0,0 (ohne Bewertung) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)	0,0 → zusätzlich: falls Pirouettenanzahl vorgeschrieben, zählt die Pirouette nicht und ein Abzug wegen fehlendem Element ist vorzunehmen
<ul style="list-style-type: none"> Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht 	ungültig (0,5)	0,0 (ohne Bewertung)
<ul style="list-style-type: none"> Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht 	ungültig (0,5) , sofern in einer Position weniger als 2 Umdrehungen gezeigt wurden	Es bleibt nur die Position der Kombination ohne Bewertung, für die weniger als 2 Umdrehungen gezeigt wurden.
Bei Höchstschwierigkeiten , Hackenpirouetten (alle Kanten) oder Inverted: <ul style="list-style-type: none"> Abbruch einer Einzelpirouette (z.B. durch Sturz oder Step-out) nach Erreichen der Mindestumdrehungszahl Abbruch einer Kombinationspirouette nach Zeigen der Höchstschwierigkeit mit mind. 2 Umdrehungen (z.B. durch Sturz, Step-out oder fehlende Umdrehungszahl) im weiteren Pirouettenverlauf (z.B. letzte Position nur 1 Umdrehung) 	ungültig (0,5-1,0) → Pirouette erhält wegen der Höchstschwierigkeit eine Bewertung zwischen 0,5 - 1,0 (erhöhter Basiswert)	- 1,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements → Gewertet wird der gelungene Teil der Pirouettenkombination. → Misslungene Elemente oder Elemente mit Unterschreitung der Mindestumdrehungszahl innerhalb der Pirouettenkombination bleiben ohne Bewertung.
Für Pirouetten, die keine Höchstschwierigkeit darstellen: <ul style="list-style-type: none"> Sturz während der Drehung Namen gebende Position nicht erreicht (inkorrekte Position) Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Rotation (Ausnahme: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung notwendig ist wie Butterfly oder Bielmann) 	ungültig (0,5)	0,0 (ohne Bewertung)
<ul style="list-style-type: none"> Sturz im Auslauf Stopperbenutzung im Auslauf⁴ Haltungs-/Positionsfehler 	mittel bis schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl)	- 1,0 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> Loslassen der Körperspannung während der Drehung Starkes Wandern Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden 	schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl)	- 0,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

⁴ Gilt fortgeführt nicht als Fehler bei Hacke va.

3.4. Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen

TECHNISCHER ANSPRUCH	<ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeit der einzelnen Elemente (z.B. Laufschrift vs. Wende, Stoppennutzung, etc.) • Anlage/ Laufrichtung • Drehrichtung(en): einseitig/beidseitig • einbeinig/zweibeinig • Abfolge der Elemente / Aneinanderreihung schwieriger Elemente • technische Arm-/Bein-Koordination • ...
QUALITÄT	<p>Ausführung der technischen Elemente, qualitative Einordnung in sehr gut bis sehr schlecht, d.h. wie wird der einzelne Schritt ausgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Straucheln • Unsicherheiten • Schwungverlust • Stoppereinsatz • Kanten • ...
CHOREOGRAFIE	<p>Die „B-Note“ bei der Bewertung jeder Schrittpassage – wie fügt sich die Schrittpassage in die Gesamtchoreographie ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativität / Originalität • Harmonie • Zeitpunkt der Ausführung • Ausdruck • Arm-Bein-Abstimmung • ...
FLOW & GLIDE	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichmäßiger, kontinuierlicher Fluss • Gutes Gleiten, gute Kanten • Stops müssen zum Charakter der Musik passen • Kontrolle / Mühelosigkeit
DYNAMIK	<ul style="list-style-type: none"> • dynamischer Ablauf • gleichbleibendes Niveau • Kein (ungewollter) Tempoverlust

Anlage von Schrittsequenzen (geometrische Grundfigur, base line)⁵:



⁵ FIRS ATC Rules Appendix 4 = CERS ATC Rules Appendix 1

Die 7 Sünden des Rollschuhlaufens⁶

1. Steife Knie;
2. Zu starkes Vorbeugen;
3. Laufen auf den Zehen;
4. Falsche Gewichtsverteilung auf dem Rollschuh;
5. Unvollständiges Abstoßen;
6. Zu viele kurze, ruckartige Abstöße;
7. Laufen auf großen Radien/ seichten Bögen.

Grundsätzlich gilt...

Der Aufbau von Schrittfolgen wirkt sich signifikant auf die hierfür zu vergebende Note aus, so ist z.B. eine Schrittfolge (bei korrekter und zügiger Ausführung) qualitativ umso höherwertiger, je stärker der tatsächlich gelaufene Weg (**Zeichnung**) um die geometrische Grundfigur (**Anlage: Diagonale, Kreis, Serpentine, Längsachse**) onduliert, je tiefer die Kanten sind, je mehr Arm- und Körperbewegungen eingebunden werden, je exakter ein Rhythmus der gezeigten Elemente feststellbar ist, je mehr Drehungen in beide Richtungen ausgeführt werden (**Bidirektionalität/ Beidseitigkeit**), etc.

Zeichnung von & Vorgaben für Schrittsequenzen⁷:

1. Längs-, Diagonal- und Serpentin-Schrittsequenzen beginnen an einer Seite der Lauffläche im Einzellaufen aus ruhender Position und enden auf der gegenüberliegenden Seite der Lauffläche, wobei mind. $\frac{3}{4}$ der Diagonal- bzw. Längsachse gelaufen werden muss. Kreis- und Serpentin-Schrittsequenzen müssen mind. $\frac{3}{4}$ der Breite der Lauffläche abdecken.
2. Die Zeichnung von Schrittsequenzen erfolgt grundsätzlich ondulierend um die geometrische Grundfigur (Anlage). Diese sind per se grundsätzlich progressiv zu laufen, wobei kurze Stops, sofern sie den Charakter der Musik widerspiegeln, ebenso erlaubt sind wie ein Zurücklaufen auf dem genutzten Pattern („retrogression allowed“)⁸.
Hinweis: Es existiert seit 2018 gem. FIRS im Einzellaufen keine Vorgabe mehr, wie weit von dieser Grundfigur abgewichen werden darf (im Rolltanzen z.Zt. 4m).
3. Drehungen und Schritte sind nur dann gültig, sofern diese kantenrein erfolgen korrekte Einlauf- und Auslaufkanten). Als Cluster gelten mind. drei (3) Drehungen unmittelbar aufeinander folgend auf demselben Fuß ohne Kantenwechsel zwischen den ersten drei (3) Drehungen dieser Schrittkombination/Cluster (Auslaufkante der vorangegangenen Drehung = Einlaufkante der folgenden Drehung).
4. Innerhalb einer Schrittsequenz ist nur ein (1) Sprung mit max. einer (1) Umdrehung erlaubt. Dies gilt auch für nicht anerkannte („non-recognized“) Sprünge. Zusätzliche Sprünge innerhalb von Schrittsequenzen werden als zusätzliche Elemente geahndet.
5. Für das Erzielen höherer Bewertungen sind neben schwierigem, sauberem, kantenreinem, variierendem und flüssig dargebotenem Schritt- und Drehungsmaterial deutliche Körperbewegungen („body movements“/ „body lines“) insbesondere auch unter Einsatz des Oberkörpers nötig („upper body movements“).

Choreo-Schrittfolgen (Choreo Step Sequences):

1. Choreo-Schrittfolgen im Einzellaufen beginnen aus ruhender Position an einem beliebigen Punkt an der kurzen Seite der Lauffläche und enden an einem beliebigen Punkt an der gegenüberliegenden Seite der Lauffläche. (vgl. im Tanzen: lange Seite → lange Seite!)
2. Hierbei folgen diese besonderen choreografischen Schrittfolgen keinem vorgegebenen Spurenbild („pattern“), es darf auch vollständig zurückgelaufen werden.
3. Mithilfe choreografischer Elemente wie Zirkel, Arabesken, Monden („spread eagles“),

⁶ übersetzt aus dem Englischen, abgedruckt in RollArt/ Artistic Impression by FIRS/ Nicola Genchi

⁷ updated: Mai 2018

⁸ Mai 2018

Ausfallschritten, Ina Bauer, etc. sowie undefinierter Sprünge bis zu einer (1) Umdrehung sowie Schritten und Drehungen und undefinierter schneller Pirouetten soll unter Interpretation der Musik die Verbindung rollschuhläuferischer und künstlerischer Fähigkeiten belegt werden.

4. Für das Erzielen höherer Bewertungen sind neben sauberen, kantenreinen, variierenden und flüssig dargebotenen Inhalten mit hoher Beweglichkeit in absoluter Harmonie und Interpretation der Musik deutliche Körperbewegungen („body movements“/ „body lines“) insbesondere auch unter Einsatz des Oberkörpers nötig („upper body movements“).
5. Choreo-Schrittfolgen unterscheiden sich in Inhalten und Ausgestaltung deutlich von „normalen“ Schrittsequenzen! Das Hauptziel der Choreo-Schrittfolge ist es, eine nachhaltig positive Wirkung für die B-Note zu generieren.

Für Arabesken gilt...

Bei den Arabesken muss sich das **Spielbeinknie mindestens über Hüfthöhe** befinden und dort in unveränderter Position **hinreichend lange** gehalten werden. Beidseitigkeit ist zu berücksichtigen.

Exkurs: Sprünge in der Show und im Tanzen sind Schrittelemente...

Sprünge sind somit in diesen Disziplinen nicht als Sprung zu bewerten!

Vielmehr ist neben der technisch korrekten Ausführung des Sprungs entscheidend, wie Sprünge **eingebettet** sind. Die Choreografie der Schrittfolge sowie die Art und Weise der Vorbereitung des Absprungs (möglichst: nahezu **ansatzlos** und **mühelos** aus der Schrittfolge hervorgehend) wirken sich somit ebenso wie das verwendete Schrittmaterial auf die zu vergebende Note aus. Die optimale Bewertung wird erreicht, sofern der Sprung **sauber** ausgeführt wurde und sich ohne wesentliche Vorbereitung aus der Schrittfolge (=aus dem „Kontext“) ergab, sowie entsprechend **adäquates Schrittmaterial** Verwendung fand. Siehe auch: „Wertungskriterien Showlaufen“.

4. Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür

Zusätzlich zu den generellen Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens gelten die nachfolgenden besonderen Regelungen für die Kurzkür:

1. **Mislungen & Zusätzliche Elemente:** Die Wiederholung misslungener oder das Zeigen zusätzlicher Elemente ist nicht erlaubt. Ein zusätzliches Element liegt immer dann vor, wenn neben den sechs vorgeschriebenen Elementen weitere Elemente gezeigt werden.
2. **Wiederholung von Einzelementen:** Die Wiederholung von Einzelsprüngen bzw. Einzel-Pirouetten in der Sprung- bzw. Pirouettenkombination ist zulässig. Ein gleicher Sprung darf nicht öfter als 2x gezeigt werden.
3. **Reihenfolge:** **Beliebig (seit 2018).**
4. Bei **Einzelpirouetten** beträgt die vorgeschriebene Umdrehungszahl mindestens drei (3) Umdrehungen. Wird diese Umdrehungszahl nicht erreicht, so ist die Pirouette ungültig. Das Zählen der Umdrehungen beginnt, wenn der Läufer die vorgeschriebene Position erreicht hat (z.B. Waage va beginnt erst nach dem Zentrieren).
5. Bei **Pirouettenkombinationen** beträgt die vorgeschriebene Umdrehungszahl mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position. Es gelten die folgenden Abstufungen in der Qualität in Bezug auf die Umdrehungszahl:
 - 3 oder mehr Umdrehungen je Position: gut bis sehr gut
 - weniger als 3, aber mehr als 2 Umdrehungen je Position: schlecht bis mittel
 - weniger als 2 Umdrehungen in einer der Positionen: ungültig (siehe Nr. 10)
6. Bei **Pirouetten, bei denen das Einschleudern** vorgeschrieben ist, müssen die „Schleuderdreier“ auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette.
7. Für die **Schrittfolgen** gelten jeweils die internationalen Vorgaben sowie die o.a. Kriterien für die Beurteilung von Schrittsequenzen. **Ein Sturz** in der Schrittfolge **macht** diese analog zu Sprüngen oder Pirouetten **ungültig**.
8. In der Kurzkür wird jedes der vorgeschriebenen Elemente einzeln bepunktet. Die A-Note setzt sich zusammen aus der Summe der Punktzahlen für die einzelnen Elemente. Jedes Element hat eine Wertigkeit mit einer Minimum- und Höchstpunktzahl, die den anhängenden Bewertungstabellen entnommen werden kann. Der Wertungsrichter notiert für jedes Element anhand der Tabelle einen Wert und berücksichtigt dabei die Ausführung und Qualität.
9. **Ungültige Elemente** gem. Kapitel 3.2 oben (Sprünge) bzw. 3.3 oben (Pirouetten) sowie bei der Schrittfolge gem. Punkt 7 dieser Kurzkür-Regeln werden grundsätzlich mit 0,5 Punkten bewertet. Abweichend hiervon werden misslungene Höchstschwierigkeiten (z.B. Step-out Dreifachsprung) mit den in den anhängenden Bewertungstabellen ausgewiesenen Punkten höher bewertet.

Beispiele für ungültige Elemente sind:

Sprünge	Sturz	Landung auf zwei Füßen	Landung auf dem Stopper ohne Auslauf
	zwei Hände am Boden etc. bei Einzelsprüngen	Sturz ab dem 2. Sprung in der Kombination	vorgedrehter Toeloop (open toeloop)
	Step-Out bei Sprungkombinationen aus mind. 2 Sprüngen		
Pirouetten	Sturz	Stopperbenutzung beim Eingang, während der Rotation oder bei Pirouettenkombinationen auch beim Wechsel	Unterschreiten der vorgegebenen Mindestumdrehungszahl
Schrittfolge	Sturz		

10. Für Verstöße gegen die Vorgaben sind die ausgewiesenen Abzüge vorzunehmen.
11. Ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter erfolgt in nachfolgend genannten und ähnlichen Fällen wegen **des Fehlens des vorgeschriebenen Elementes**:
- vorgegebene Anzahl von Sprüngen in der Sprungkombination bzw. Positionen / Positionswechseln in der Pirouettenkombination wird nicht erreicht (z.B. Sturz, Abbruch oder Step-Out ohne Fortsetzung beim ersten Sprung der Kombination).
 - vorgeschriebener Bestandteil einer Sprung- oder Pirouettenkombination wird nicht gezeigt (z.B. Sitzpirouette innerhalb der Pirouettenkombination).
 - einfacher Toeloop innerhalb der vorgeschriebenen Sprungkombination ist verboten und führt daher zum Fehlen der vorgeschriebenen Kombination.
 - Diagonal- oder Längs-Schrittfolge zu kurz, Kreis-Schrittfolge nicht geschlossen, Serpentin-Schrittfolge nicht entsprechend den Vorgaben.

Die eigentliche **Bewertung** des Elementes erfolgt als „**ungültig**“ (siehe Ziffer 9 oben).

12. Ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter erfolgt für einen um mehr als ein Viertel **vorgedrehten Doppel-Toeloop** oder **Dreifach-Toeloop** („**open toeloop**“) als vorgeschriebenem Tippsprung bzw. in der Kombination.

Die eigentliche **Bewertung** des Elementes erfolgt als „**ungültig**“ (siehe Ziffer 10).

13. Ein **Abzug von 0,3 Punkten** in der A-Note erfolgt in den Kategorien **Schüler A bis Meisterklasse** durch den Schiedsrichter für **jede Pirouette mit „Pumping“** im Eingang.

Auf diese Weise ausgeführte Pirouetten werden als Pirouetten von **schwacher Qualität** angesehen.

14. Wird ein **vorgeschriebenes Element gar nicht erst versucht**, sondern stattdessen ein anderes Element gezeigt (z.B. A statt A², Waage va statt Heel/Inverted), wird das Element als „**nicht versucht**“ mit 0,0 Punkten bewertet; es erfolgt jedoch **kein Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note** für ein zusätzliches Element.

Sprünge, bei denen ein Sturz oder der Abbruch vor dem Ende der Absprunghase erfolgt (es kommt zu keiner aufwärtsgerichteten Flugphase) und **Pirouetten** mit einem Sturz oder Abbruch beim Anlauf bzw. Einschleudern bis zum Eingang in die Drehung werden als „**nicht versucht**“ mit 0,0 Punkten bewertet.

In allen hier **genannten Fällen** (Punkt 14) wird wegen des **fehlenden Elementes** ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter vorgenommen.

15. Eine **zusätzliche Position** in der **Pirouettenkombination** (>5 Positionen) oder ein oder mehrere **zusätzliche Sprünge** in der **Sprungkombination** (>4 Sprünge) werden mit einem **Abzug von 0,5 Punkten in der A-Note** durch den Schiedsrichter bewertet.

16. Jedes zusätzliche Element, versucht oder unerlaubt wiederholt, wird mit einem **Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note** bewertet.

17. Die **B-Note** wird vollkommen unabhängig von der **A-Note** vergeben und unterliegt dabei keinen Restriktionen. Die B-Note besteht aus den Komponenten Transitions, Performance, Choreografie.

Fallbeispiele:

- Sobald ein Element offensichtlich angesetzt bzw. versucht wurde, ist es als Element zu werten. (Besonderheit DRIV: Sturz im Absprung des Lutz oder Sturz im Einschleudern einer Pirouette: 0,0 und zusätzlich Abzug von 0,5 Punkten für das fehlende Element).
- Einzelpirouetten mit mehr als einer Position: Abzug zusätzliches Element.
- Sturz in der Sprungkombi ab dem 2. Sprung & Fortsetzung nach dem Aufstehen: Element ungültig (WR: 0,5) & Abzug wegen eines zusätzlichen Elementes (SR: -0,5 B-Note).
- Sturz in der Sprungkombi nach dem 1. Sprung & Fortsetzung nach dem Aufstehen: Element ungültig (WR: 0,5) & Abzug wegen eines fehlenden Elementes (SR: -0,5 A-Note) & Abzug wegen eines zusätzlichen Elementes (SR: -0,5 B-Note).
- Step-Out in der Sprungkombi zwischen den Sprüngen: Sprungkombi ungültig (WR: 0,5), kein Abzug (sofern mind. 2 Sprünge vorliegen).

5. Besonderheiten Bewertung Kürprogramm 10,0

5.1. Die A-Note

5.1.1. Die Komponenten & Gewichtungen der A-Note⁹

Komponenten der A-Note: Technischer Wert				
<i>Für jede Komponente der A-Note ist eine Note separat zu protokollieren. Aus diesen Teilnoten für die Komponenten der Note ist dann die A-Note herzuleiten. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Gewichtungen.</i>				
	Sprünge	Pirouetten	Läuferisches Vermögen	
Minis	<i>Elementebasierte Bewertung (Additionsverfahren)</i>			Vorgabe
Anfänger	25%	25%	50% elementebasiert	
Frei-, Figurenläufer	25%	25%	50%	
Kunstläufer, Nachwuchs, Cup	ca. 25%	ca. 25%	max. 50%	Empfehlung
Schüler D, Schüler C, Schüler B	1/3	1/3	1/3	
Schüler A, Jugend, Junioren, Meisterkl.	mind. 1/3	max. 1/3	max. 1/3	
<i>In den Komponenten Sprünge und Pirouetten ist die jeweils angewandte Sprung- bzw. Pirouettentechnik zu berücksichtigen. In der Komponente „Läuferisches Vermögen“ (skating skills) ist auch das verwendete Schrittmaterial zu berücksichtigen.</i>				

Hintergrund: Mit der getrennten Benotung der Komponenten der A-Note erfolgt eine bewusster Beurteilung jeder einzelnen Komponente sowie insbesondere des Läuferischen Vermögens. Das läuferische Vermögen in der Breite soll durch Schaffung von Anreizen für das gute Laufen gestärkt werden, insbesondere um eine der wesentlichen Grundlagen für die Erzielung technischer Höchstschwierigkeiten zu verbessern.

Sofern die Gewichtung nicht vorgegeben ist, sind folgende Grundsätze zu berücksichtigen:

- Die Gewichtung der einzelnen Komponenten zueinander ist frei, muss aber auf Basis der WOK begründbar sein.
- Je höher der technische Wert von Sprüngen und Pirouetten in einem Programm ist, desto weniger wird die allgemeine läuferische Qualität in die A-Note einfließen. Gleichwohl steigen die Anforderungen an das zu zeigende Schrittmaterial in Schrittsequenzen und auch Übergängen (Transitions) etc. mit der Qualität des Läufers.

⁹ März 2014

5.1.2. Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note¹⁰

Sollte ein Läufer in einer Komponente (Pirouetten/Sprünge/Läuferisches Vermögen) *kein einziges gültiges* Element gezeigt haben, dann wird diese gesamte Komponente gemäß nachfolgender Übersicht bewertet.

Kategorie	Ersatzwert für misslungene Komponente
im WeB (Anfänger – Cup)	0,3 Punkte (pauschal) für die <i>gesamte</i> Komponente, unabhängig von der Anzahl der Versuche
in <u>allen</u> Altersklassen	0,5 Punkte x Anzahl der versuchten Elemente aus dem Bereich

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Sofern auch nur ein gültiges Element für die jeweilige Komponente existiert, ist die o.a. Ersatzberechnung hinfällig und die Komponente ist mit einem angemessenen Wert zu versehen.

Beispiel Altersklassen: Läufer versucht drei Pirouetten, alle ohne Bewertung: 0,5 x 3 = 1,5 Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

Beispiel WeB: Läufer versucht drei Pirouettenelemente, alle ohne Bewertung: 0,3 Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

5.1.3. Elementbasiertes Additionsverfahren: A-Note Minis und Teilnote Läuferisches Vermögen Anfänger¹¹

Die A-Note der Minis und die Note für die Komponente Läuferisches Vermögen bei Anfänger im Bereich des WeB werden elementbasiert ermittelt, d.h. Punkte je Element werden addiert. Die Pflichtelemente werden einzeln und alle weiteren gezeigten Elemente werden gemeinsam bepunktet – wie bei einer Kurzkür.

Hintergrund: Die wesentlichsten Teile der Kürprogramme beider Kategorien sind die Pflichtelemente. Zudem soll und kann gerade bei den „Kleinen“ neben diesen Elementen nicht viel Zusätzliches gezeigt werden – weil die Regeln das nicht erlauben, aber auch, weil die „Kleinen“ eben noch nicht so viel können.

Minis: A-Note = Σ der Einzelpunkte der Elemente : 2.

Anfänger: Teilnote Läuferisches Vermögen = Σ der Einzelpunkte Schritt- & Sonstige Elemente.

Die so ermittelte Punktzahl für diese Teilnote/ Komponente wird dann in die normale Gewichtung eingeordnet und zählt damit 50% der A-Note.

Minis – Kür – Elementbasiertes Additionsverfahren					
Pflichtelemente				Sonstige Elemente (andere als Pflichtelemente)	Summe (max.)
Eierlauf vw	Richtungs- wechsel	Hocke oder Kanone/ Pistole	Storch/ Pinguin	Sprünge ohne Drehung (max 2 versch.) Rollerfahren, Eierlaufen vw. + rw., Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Übersetzen vw, Mohawk Stoch/Pinguin, Hocke, Kanone/Pistole, Mond einw., Flieger va	
max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5 max. 0,8	max. 0,5	max. 1,0	=3,3
Divisor					: 2
maximal erreichbare A-Note Minis					<u>1,7</u>

¹⁰ April 2015, Update Januar 2016

¹¹ Februar 2018

Anfänger – Kür – Komponente Läuferisches Vermögen im Additionsverfahren					
Pflichtelemente				Sonstige Elemente (andere als Pflichtelemente)	Summe (max.)
Übersetzen vw Links	Übersetzen vw Rechts	Schwung- bogen va oder Übersetzen rw	Flieger Rva und Lva	Rollerfahren, Eierlaufen rw. + rw., Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Mohawk, Dreierwalzer choreografische Elemente gem. WeB	
max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5	max. 1,0*	3,0
maximal erreichbare Note für das Läuferische Vermögen Anfänger					<u>3,0</u>

*volle Punktzahl setzt Beidseitigkeit und Beidfüßigkeit voraus

5.1.4. Risikobonus Pirouetten Freiläufer¹²

Versuch der eingeschleuderten Stand- oder Sitzpirouette	ODER	Unterrotierte Stand ra
? Einschleudern in nahezu korrekter Haltung?		? Stand ra mind. 1 Umdrehung „gedreht“
? Pirouette erreicht, mind. 1 Umdrehung geschafft,		? in offener Haltung, Arme in V- oder L-Haltung, Hüfte geschlossen, Oberkörper wenig bis gar nicht aufgedreht?
? Keine 2 Umdrehungen geschafft?	? Keine 2 Umdrehungen geschafft?	
☞ Pirouette <u>ungültig</u> (keine Wertung), aber		☞ Pirouette <u>ungültig</u> (keine Wertung), aber
Bonus +1,0 auf die Teilnote für Pirouetten (WR).		

Das heißt:

1. Man vergibt zuerst normal eine Pirouettenwertung.
2. Man schlägt den Bonus am Ende auf die Komponente drauf.
3. Es kann nur 1x 1,0 Bonus geben und nur in Freiläufer.

Hintergrund: Wir wollen einen wirklich starken Anreiz setzen, die beiden Elemente frühzeitig zu trainieren und bereits bei Anfängern im Trockenen vorzubereiten, damit sie in Freiläufer auf Rollschuhen „gezeigt“ werden können. Das mag nicht schön sein, ist aber methodisch sinnvoll. **Werden Pirouetten bewusst ohne ersichtlichen Grund abgebrochen, um einen Bonus zu erhalten, ist dies ein verantwortungsloser Umgang mit den Trainingszielen des WeB.** Nur sehr theoretisch kann dies zu einer höheren Wertung führen, als wenn die Pirouette gültig gezeigt worden wäre. Derartiges Verhalten ist als grob unsportlicher Betrugsversuch anzusehen. Wertungsrichter könnten dies in der Komponente „Choreografie“ der B-Note entsprechend nachhaltig würdigen.

5.1.5. Abzüge im WeB

Das WeB ist zuallererst als Trainingskonzept zu sehen.

Generell sollte das Zeigen leichter als den erlaubten Elementen nicht zu Abzügen führen. Bei Schritten führt auch das Zeigen schwererer als den erlaubten Elementen nicht zu Abzügen. In allen solchen Fällen bleiben die gezeigten Elemente bei der Bewertung außen vor.

¹² Februar 2018

5.2. Die Komponenten & Gewichtungen der B-Note ¹³

Komponenten der B-Note: Künstlerischer Wert				
Für jede Komponente der B-Note ist eine Note separat zu protokollieren. Aus diesen Teilnoten für die Komponenten der Note ist dann die B-Note herzuleiten. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Gewichtungen.				
	Choreographie	Ausdruck & Interpretation/ Performance	Verbindungen/ Transitions	
Minis, Anfänger	50%	50%	X	Vorgabe
WeB ab inkl. Freiläufer bis Cup	1/3	1/3	1/3	
alle Altersklassen - Schüler D bis Meisterklasse	1/3	1/3	1/3	

5.2.1. RollArt: Artistic Impression

RollArt Choreography:				
<i>design</i>	<i>choreographic intent</i>	<i>body design & dimensions</i>	<i>musical relationship</i>	<i>(team skating)</i>
RollArt Performance:				
<i>personality or theatrical skills</i>	<i>movement skills</i>	<i>emotional intent</i>	<i>projection</i>	<i>(team commitment)</i>
RollArt Transitions:				
<i>variety</i>	<i>difficulty</i>	<i>complexity</i>	<i>seamless-quality</i>	<i>(team skating)</i>
RollArt Skating Skills:				
<i>quality</i>	<i>carriage</i>	<i>difficulty</i>	<i>directionality</i>	<i>(team skating)</i>

¹³ Februar 2018

5.2.2. Traditionelle Komponenten der B-Note

Choreographie ist eine absichtliche, ausgearbeitete und originale Anordnung aller Bewegungen, die in Übereinstimmung mit der Einheit, dem Raum, der Struktur und dem Ausdruck sind.

- Flächennutzung
- Spurenbild
- Idee, Konzept und Vision/ Stimmung
- Ausgewogenheit/ Harmonie des Aufbaus
- Originalität der Geschichte, der Bewegungen und des Designs
- Kreativität
- Programm stellt eine Einheit dar
- Kontinuität / „Phrase und Form“: A phrase is a unit of movement marked by an impulse of energy that grows, builds, finds a conclusion, and then flows easily and naturally into the next movement phrase.

Interpretation ist die persönliche und kreative Umsetzung von Musik und Thema in Bewegung.

- Darstellung und Umsetzung der Musik/Rhythmen
- musikalische „Finesse“
- Leichtigkeit der Bewegung
- Takt / Rhythmus
- Ausdruck / Musikalität –ganzheitliche Darstellung (Kopf-Fuß)
- Nuancen der Musik ausdrücken
- Angemessenheit der Musik

Stil und Vortrag ist das Ausmaß des physischen, emotionalen und intellektuellen sich Einbringens/ der Mitwirkung.

- Körperhaltung (Carriage)
- Stil (individuell und persönlich)
- Klare Bewegungen
- Vielfältigkeit und Kontrast -Verschiedene Tempi/Rhythmen, Kraft, Level, Bewegungen etc.
- Projektion-Schaffung einer nicht sichtbaren Verbindung zum Publikum
- Einheitlichkeit „oneness“ bei Paaren/Tanz/Formation
- Gleichmäßigkeit / Ausgewogener Beitrag des Einzelnen

5.3. Sonstiges

Klarstellung: Elemente in Kombinationen ohne Bewertung (Grundsatz):

Bei Sprung- und Pirouettenkombinationen in der langen Kür, die ein Element enthalten, das keiner Bewertung zugeführt werden kann, wird der saubere Teil bewertet.

Mit anderen Worten: Das Element ist faktisch aus der Kombination zu streichen. Der verbleibende Rest wird bewertet. Dies kann bedeuten, dass eine Kombination für die Bewertung keine Kombination mehr ist, sondern „nur noch“ eine Folge von Elementen mit entsprechend geringerem Wert gegenüber einer Kombination (keine Zuschläge).

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Für die Bestimmung der Anzahl erlaubter Kombinationen, Sprünge, Sprungelemente sind auch Elemente zu berücksichtigen, die letztlich ohne Bewertung verbleiben.

Ist ein unbewertetes Element gleichzeitig Pflichtelement, so führt dies nicht zu einem zusätzlichen Abzug wegen eines fehlenden Pflichtelements, sofern der gezeigte Versuch die Vorgabe hinreichend erfüllt hat (Ausnahme: einfacher Toeloop, siehe unten).

Kombi mit einfachem Toeloop in der Mitte (Ausnahme vom Grundsatz)¹⁴:

Sprungkombinationen mit einfachem Toeloop in der Mitte (also Toeloop nicht als erster und nicht als letzter Sprung) sind sowohl in der Kurzkür als auch in der langen Kür ungültig. Ist ein Toeloop vorgeschrieben, so gilt dieser bei Sprungkombinationen im Sinne dieses Punktes auch nicht als versucht.

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Für die Bestimmung der Anzahl von Elementen und Kombinationen sind derartige ungültige Sprungkombinationen jedoch gemäß obigem Grundsatz zu berücksichtigen.

Ausgewogenes Programm/Well-Balanced Program¹⁵:

In den Altersklassen Schüler D bis Jugend gilt: Mindestens ein Mal muss innerhalb der Kür zwischen zwei (2) Pirouettenelementen zwingend mindestens je eine (1) anerkannte Schrittsequenz sowie (und) ein (1) Sprungelement gezeigt werden („well-balanced program“) (etwaiger Abzug: -0.5B durch SR).

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Die Beurteilung, ob ein Programm ausgewogen ist, ist nicht ausschließlich auf die Erfüllung der Vorgabe zum „well-balanced program“ abzustellen. Es ergeben sich entsprechende Kriterien aus der WOK: Dort existiert die Vorgabe der Mannigfaltigkeit. Sofern das Programm dem nicht nachkommt, wäre diese Vorgabe mutmaßlich eher sehr schlecht umgesetzt (Berücksichtigung in der A-Note, weil technischer Mangel). Auch bei z.B. mehreren Pirouetten direkt hintereinander ist für gewöhnlich davon auszugehen, dass der künstlerische Wert Schaden nimmt (B-Note) – zumindest national.

Vorgaben & Erläuterungen zum Lutz¹⁶

Der Lutz ist auch im Rollkunstlaufen vom Flip zu unterscheiden. Der Lutz im Rollkunstlaufen ist jedoch aufgrund der unterschiedlichen physikalischen Eigenschaften des Sportgeräts nur bedingt mit dem Eiskunstlauf-Lutz vergleichbar (u.a. unterschiedliche Impulsgebung).

Folgende Charakteristika weist der Lutz im Rollkunstlaufen auf:

1. Der Lutz wird insbesondere über seinen unmittelbaren Ansatz definiert. Der Sprung ist über eine Auswärtskante anzusetzen, die mindestens während der Spielbeinbewegung hinter den Standfuß durch erhöhten Kantendruck besteht:



(Quelle: FIRS-Book)

2. Der Auswärtsbogen kann sehr kurz angelegt werden, so dass die Anlage des Sprungs auf der Laufläche durchaus variabel ist. Der Absprung kann schnell und „überraschend“ erfolgen.
3. Unmittelbar vor und im Moment der Stopperberührung auf dem Boden muss eine Auswärtskante (klar) erkennbar sein. Danach (= im Abheben) geht die Auswärtskante sportgerätbedingt verloren, da ansonsten keine Rotation generiert werden könnte.
4. Die Auswärtskante wird ausgelöst durch einen Spielbeinzug nach hinten in leicht gekreuzter Richtung bei ansonsten hoher aufgebauter Spannung zwischen Schulter und Spielbein. Der Stoppereinsatz erfolgt folglich zunächst auch hinter dem Standfuß.
5. Ist die Kante nicht genau erkennbar, so kann davon ausgegangen werden, dass ein Flip – also kein Lutz! – vorliegt, wenn...:
 - a. ... die Oberkörperneigung im Moment des Eintippens einen Einwärtsbogen beschreibt, da in diesem Fall ein Absprung von der Auswärtskante unmöglich wäre und/oder
 - b. ... der Stopper innen oder hinten innen (ausgehend vom Standfuß) aufgesetzt wird, da eine Auswärtskante bei einer derartigen Spielbeinführung im entscheidenden Moment nicht gehalten worden sein kann.

¹⁴ Mai 2013

¹⁵ Februar 2015, Update Mai 2018

¹⁶ Juni 2017

International führt theoretisch jeder fehlerhafte Versuch zu einem Abzug von 0,2 Punkten in der A-Note und der Wertung des fehlerhaften Versuchs als Flip. **National übernehmen wir nur die Bewertung als Flip.** Sofern die Kür dann dadurch zu viele Wiederholungen des Flip aufweist, sind diese Wiederholungen entsprechend zu ahnden (-0,3A Abzug durch SR je Sprung zu viel, Kategorie: „gleicher (Dp.)-Sprung mehr als X-mal“).

Anzeige von Abzügen & Boni¹⁷

Bei allen Wettbewerben mit elektronischer Anzeige der Wertungen werden Boni und Abzüge zusammen mit der Wertung an der Anzeigetafel ausgewiesen. Bei Wettbewerben mit manueller Anzeige der Wertungen sollen die nachfolgenden Bonusregelungen nach folgendem Schema vom Schiedsrichter oder seinem Assistenten angezeigt werden:

+0.2A Bonus "loop step" -> Hochhalten einer **grünen** Karte

+0.2A Bonus Arabeske -> Hochhalten einer **orangenen** Karte

Diese Regelung ist bindend für alle Wettbewerbe im Verbandsgebiet.

Zur Erhöhung der Transparenz der Wertungen in Kurzkür und Kür sollen etwaige in den Wertungen enthaltene Schiedsrichter-Abzüge angezeigt werden.

Bewertung Inline-Artistic (ILA)¹⁸

Die Bedingungen für ILA sind mit dem Jahr 2017 international geändert worden. FIRS/CERS haben größtenteils die Bedingungen der weiteren Dachorganisation des Inline-Sports, der WIFSA, übernommen. Diese Bedingungen sind grundsätzlich vergleichbar mit der Struktur des Eiskunstlaufen nach ISU-Standards, in die sich auch wesentliche Teile des deutschen Eiskunstlaufen einpassen.

Mit diesen Änderungen (veröffentlicht und ins Deutsche übertragen im DRIV-Konzept ILA, siehe bitte Homepage) erhält die Disziplin ILA eine komplette Alters- und Wettbewerbsstruktur. Inwieweit derartige Wettbewerbe in Deutschland dann stattfinden, bleibt abzuwarten.

Grundsätzlich ergibt sich für Deutschland keine Veränderung in der Bewertung von ILA-Darbietungen. Die in diesen Kriterien niedergelegten Maßstäbe des Rollkunstlaufen sind bei der Bewertung mit folgenden wesentlichen Abwandlungen anzuwenden:

- Die Kurzkür wird gewertet als „kleine Kür“.
- Für Landungen auf dem Stopper sowie Pirouetten auf dem Stopper gelten keine Abzüge. Nichtsdestrotz ist die Ausführungsqualität umso höher, je weniger Stoppereinsatz erfolgt.

Akrobatische Elemente¹⁹

Eine feste Definition für akrobatische Elemente existiert international derzeit nicht.

Im DRIV definieren wir alle Elemente als akrobatisch, bei denen eine wie auch immer geartete Drehung des Körpers um die Horizontalachse erfolgt. Unsere Sportart zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass sie (zumindest im Einzellaufen) Drehungen um die vertikale Körperachse enthält.

Analog zu FIRS/CERS ist im Einzellaufen der Altersklassen ein akrobatisches Element je Programm erlaubt (gem. CERS zählt hier ein Spagat nicht dazu). Im Bereich des WeB sind als akrobatische Elemente ausschließlich ein Rad **oder** ein Spagat je Programm zugelassen und definiert.

Das Zeigen akrobatischer Elemente hat keinerlei Einfluss auf den Technischen Wert eines Programms und ist somit maximal ein choreografisches Stilmittel.

¹⁷ Juli 2013, Updates Mai 2015 & Mai 2018

¹⁸ Juni 2017

¹⁹ Juni 2017

6. Fragen & Antworten

Wie ist denn das jetzt mit dem Doppel-Rittberger vom Stopper? Erlaubt oder nicht?

Der Doppel-Rittberger vom Stopper ist **ein eigenständiges Element! Als solches ist er ab der Altersklasse Jugend (inkl.) sowie im WeB bei Cup erlaubt.** Die maximale Wertigkeit dieses Sprungs ist vergleichbar mit dem 2T (5,5). Das heißt:

1. Als Einfachvariante existiert dieser Sprung nicht, Dreifach auch nicht.
2. Ist in Regeln o.ä. von „2Lo“ die Rede, so wäre dies durch Zeigen des Sprungs Doppel-Rittberger (Stopper) **nicht versucht und somit auch nicht erfüllt** (ggf. falsches Element, Punktabzug für fehlendes Pflichtelement, Nichtnominierung, etc.).

Wann ist eine Sprungkombi eine Sprungkombi und damit ein (1) Sprungelement?

Eine Sprungkombination zeichnet sich in der Regel aus

- a. durch eine Aneinanderreihung von Sprüngen, bei denen
- b. der Absprung des nächsten Sprungs von derselben Kante erfolgt wie die Landung des vorangegangenen Sprungs und damit ein unmittelbarer Absprung nach der Landung von dem vorangegangenen Sprung (ohne Zwischenschritt) erfolgt.

Eine Sprungkombination hat zudem einen klaren, tendenziell gleich bleibenden Rhythmus. Falls nicht, kann es sich immer noch um eine Sprungkombination handeln, die dann allerdings qualitativ geringerwertig ist.

„Well-Balanced Program“: Muss die geforderte Schrittsequenz (die, die zwischen zwei Pirouetten neben mind. einem Sprung gemacht werden muss) eine „anerkannte“ Schrittsequenz sein?

Ja. Die Ausführungsvorschriften für vorgeschriebene Schrittsequenzen (siehe Wertungskriterien zu Schritten).

„Well-Balanced Program“: Wenn ich im Anlauf zur Pirouette falle, darf ich die dann direkt noch einmal wiederholen oder müssen dann eine Schrittsequenz und ein Sprungelement dazwischen?

Eine unmittelbare Fortsetzung der Pirouette ist erlaubt. Das Fortsetzen bzw. Wiederholen von Waagedreiern ist im Sinne der Regel nicht erlaubt.

- Beispiel 1: Ein Läufer stürzt im Einschleudern, steht aber schnell auf und dreht die Pirouette „aus dem Stand“ ohne weiteres Einschleudern. Dies wäre erlaubt. (Vorsicht: pumping-gefährdet!)
- Beispiel 2: Ein Läufer stürzt im ersten Teil einer Kombinationspirouette. Auch hier wäre es erlaubt, aufzustehen und ohne weiteren Anlauf die Kombinationspirouette fortzusetzen.

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Das Fortsetzen der Pirouette/ das unmittelbare Neuansetzen wären allerdings unschädlich/ unproblematisch, wenn an anderer Stelle der Kür die Vorgabe des „well-balanced program“ erfüllt wäre, da diese Vorgabe letztlich nur 1x in der ganzen Kür an einer beliebigen Stelle erfüllt werden muss.

Sind 3-5 Rittberger eine Kombination und zählen als 3-5 Sprünge?

Schüler D/ Schüler C: Eine Kombination aus 2-4 Rittbergern ist eine von max. 2 Kombinationen, 2-4 von max. 10 Sprüngen. Für Schüler D gilt: Die Kombi ausschließlich mit Rittbergern zählt für die Anzahl gleicher Sprünge (hier darf man nur 3 der gleichen Art machen) als ein (1) Rittberger.

Ab Schüler B: Eine Kombination aus oder mit mehreren Rittbergern ist eine der erlaubten Kombinationen. Für die Anzahl der Sprünge zählt jeweils nur der erste und der letzte Sprung der Kombination.

In den Leistungsklassen (im WeB) gilt (ab Figurenläufer): Eine Kombination aus 2-3 Rittbergern ist eine Kombination, 2-3 Sprünge, ein (1) Rittberger. Das heißt, man darf dort dann noch genau einen weiteren Rittberger zeigen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Die Sonderbehandlung gilt nur für Kombinationen, die keine anderen Sprünge außer Rittbergern enthalten.

Wie ist das jetzt mit dem Rittberger bei Freiläufer?

Der Rittberger bei Freiläufer darf genau 2x gezeigt werden. Idealerweise als Einzelsprung. Die o.a. Regelung mit dem 3-5 Rittberger = 1 Rittberger gibt es hier nicht. Anders als in allen anderen Kategorien gibt es bei Freiläufer auch eine Wertigkeit für einen Rittberger auf Eck (ansonsten bleiben ja Einfachsprünge mit fehlender Rotation ohne Bewertung). Gleichwohl gilt: Es soll insbesondere der technisch korrekte Rittberger gelehrt werden. Das ist nicht unbedingt immer der, der am schnellsten „rum“ ist. Sprünge mit falscher Technik sind daher in jedem Fall minderwertig.

Dann kann ich ja bei Schüler C und D nur noch sechs weitere Sprünge in der Kür unterbringen, wenn ich eine Sprungkombi aus vier Rittbergern zeige?!

Das ist korrekt.

Was ist wann ein Sprung im WeB?

Ein Sprung ist immer dann, wenn beide Beine infolge einer zielgerichteten Aufwärtsbewegung (einem sprunghaften Verhalten...) den Boden verlassen haben.

„Seitgalopp“ ist z.B. zunächst einmal natürlich ein Sprung ohne Drehung (beim Galopp will man zumindest definitionsgemäß den Boden verlassen). Als solches zählt dieses Element bei Minis in die Anzahl der Sprünge. Oberhalb von Minis sind Sprünge ohne Drehung definiert als choreografische Elemente und stellen somit keine zu zählenden Sprünge mehr dar. Überhaupt sind dann „Sprünge“ natürlich nur anerkannte Sprünge im FIRS-Sinne.

Welche Änderungen gibt es in den Kriterien 2018 vs. 2017?

- Grundsätze des Majoritätssystems vorangestellt (A-Note/ B-Note nach 10,0)
- Wertigkeiten Sprünge ergänzt um Drehsprünge
- Wertigkeiten Sprungkombinationen angepasst auf neue Vorgaben (max. 4 Sprünge)
- Wertigkeiten Pirouetten ergänzt um Einschleudern
- Längsschrittfolge ergänzt, verschiedene Kriterien zu Schritten und Vorgaben überarbeitet, Choreo Step Sequence hinzugefügt
- Regeln zur Kurzkür angepasst (Reihenfolge raus, Umdrehungszahlen in Pirouettenkombis, Anzahl Sprünge Sprungkombis, Systematik ungültige Sprungkombis angepasst, Fallbeispiele eingefügt)
- Komponenten & Gewichtung der A-Note neu gefasst, Sonderfall Minis & Anfänger hinzugefügt, Risikobonus Freiläufer hinzugefügt
- Komponenten & Gewichtung der B-Note mit entsprechenden Beschreibungen und Bezug zu RollArt eingefügt
- Fragen & Antworten überarbeitet
- Übersichten & Tabellen aktualisiert/ ausgetauscht

7. Übersichten und Tabellen

7.1. Kurzkürbedingungen Altersklassen 2018

Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, CERS/FIRS, SK-Beschlüsse)!

Stand: 09.01.2018

	SCHÜLER D	SCHÜLER C	SCHÜLER B	SCHÜLER A	JUGEND	JUNIOREN	MEISTERKLASSE
KURZKÜRLÄNGE	-	-	-	2:30 +/- 5	2:30 +/- 5	2:45 +/- 5	2:45 +/- 5
EINZELSPRUNG	X	X	X	1A oder 2A	2A <i>[NDM/SDM: 1A erlaubt]</i>	2A oder 3A <i>[NDM/SDM: 1A erlaubt]</i>	2A oder 3A <i>[NDM/SDM: 1A erlaubt]</i>
SPRUNGKOMBINATION				2-4 Sprünge, mind. 1 doppelt, ohne 1T	2-4 Sprünge, mind. 1 doppelt, ohne 1T	2-4 Sprünge, mind. 1 doppelt, ohne 1T	2-4 Sprünge, mind. 1 doppelt, ohne 1T
GETIPPTER SPRUNG				doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach
EINZELPIROUETTE				He oder In <i>[NDM/SDM: Waage va, ra, re erlaubt]</i>	He oder In <i>[NDM/SDM: Waage va, ra, re erlaubt]</i>	Klasse A-Pirouette <i>[NDM/SDM: Klasse B erlaubt]</i>	Klasse A-Pirouette
PIROUETTENKOMBINATION				mit Sitzpirouette, max 5 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 5 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 5 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 5 Pos., mind. 2 U. je Pos.
SCHRITTSEQUENZ				gem. internationaler Vorgabe (2018: Längsschrittfolge)	gem. internationaler Vorgabe (2018: Längsschrittfolge)	gem. internationaler Vorgabe (2018: Längsschrittfolge)	gem. internationaler Vorgabe (2018: Längsschrittfolge)
SONSTIGES				keine Kurzkür			Wiederholung der Elemente nicht erlaubt; Reihenfolge beliebig; jeder Sprung max. 2x;

7.2. Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen

7.2.1. Schüler A (Cadets)

DRIV - Schüler A		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-EI.		Pirouetten-EI.		Schrittfolge		
Kurz kür		Axel ¹ oder ²		Kombination		TIP ² oder ³		Einz.-Pirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge		
Wertungsrichter		0.5 - 1.7		0.5 - 1.8		0.5 - 1.7		0.5 - 1.6		0.5 - 1.6		0.5 - 1.3		
Abzüge bei Note				2 - 4 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop				Inverted / Hacke		mind. 2 U./Pos., max. 5 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar				
		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5	
A	fehlendes Element	0,5 - SR	max		max.		max		max		max		max	
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	A ² ra	1,7	mit drei Doppelsprg.	1,2	Doppel-Lutz	1,1	sehr gut	1,6	2 od. mehr Kl. A	1,6	sehr gut	1,3
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR	A ² ra + step out	1,6	mit zwei Doppelsprg.	1,0	Doppel-Flip	0,9	gut	1,3	eine Kl. A	1,3	gut	1,1
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR	A ² mit Ecke	1,5	mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,7	mittelmäßig	1,0	ohne Kl. A-Pirouette	1,0	mittelmäßig	0,9
	Pumping	0,3 - SR	A ² ra + Sturz/2 Füße	1,4	R ² ra zwei oder mehr	1,5	T ³ ra	1,4	schlecht	0,7	mit Sitz-/Stand-P.	0,7	schlecht	0,7
B	zusätzliches Element	0,5 - SR	A ² vorw. Dreier	1,3	R ² ra einmal	1,3	T ³ ra + step out	1,2						
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR	A ² Ecke + Sturz/2 Füße	1,1	R ² ra + step out	1,0	T ³ ra + Sturz/2 Füße	1,1	Hv a/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0	Hv a/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
			Axel einfach	0,8	R ² ra + Sturz/2 Füße	0,8	T ³ ra vorgedreht	1,1						
					T ³ ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,7	NDM/SDM:					
					A ² o. dreif. Sprung ra	1,6	F ³ / L ³ ra + step out	1,4	Waage va,ra,re	0,8				
					A ² o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F ³ / L ³ ra +Sturz/2 F.	1,1						
					A ² o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3								
					A ² o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1								
					A ² + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8								

7.2.2. Jugend (Youth)

DRIV - Jugend		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-EI.		Pirouetten-EI.		Schrittfolge		
Kurz kür		Axel ²		Kombination		TIP ² oder ³		Einz.-Pirouette		Kombi. mit Sitz.		Schrittfolge		
Wertungsrichter		0.5 - 1.7		0.5 - 1.8		0.5 - 1.7		0.5 - 1.6		0.5 - 1.6		0.5 - 1.6		
Abzüge bei Note				2 - 4 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop				Inverted / Hacke		mind. 2 U./Pos., max. 5 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar		Start aus dem Stand		
		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5	
A	fehlendes Element	0,5 - SR	max		max.		max		max		max		max	
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	A ² ra	1,7	mit drei Doppelsprg.	1,2	Doppel-Lutz	1,1	sehr gut	1,6	2 od. mehr Kl. A	1,6	sehr gut	1,6
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR	A ² ra + step out	1,6	mit zwei Doppelsprg.	1,0	Doppel-Flip	0,9	gut	1,3	eine Klasse A	1,3	gut	1,3
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR	A ² mit Ecke	1,5	mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,7	mittelmäßig	1,0	ohne Klasse A	1,0	mittelmäßig	1,0
	Pumping	0,3 - SR	A ² ra + Sturz/2 Füße	1,4	R ² ra zwei oder mehr	1,5	T ³ ra	1,4	schlecht	0,7			schlecht	0,7
B	zusätzliches Element	0,5 - SR	A ² vorw. Dreier	1,3	R ² ra einmal	1,3	T ³ ra + step out	1,2						
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR	A ² Ecke+Sturz/2 Füße	1,1	R ² ra + step out	1,0	T ³ ra + Sturz/2 Füße	1,1	Hv a/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0	Hv a/Hra/l > 3U.+Abbr.	5-1,0		
					R ² ra + Sturz/2 Füße	0,8	T ³ ra vorgedreht	1,1						
					T ³ ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,7	NDM/SDM:	1,0				
					A ² o. dreif. Sprung ra	1,6	F ³ / L ³ ra + step out	1,4	Waage va,ra, re					
					A ² o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F ³ / L ³ ra +Sturz/2 F.	1,1						
					A ² o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3								
					A ² o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1								
					A ² + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8								

7.2.3. Junioren (Juniors)

DRIV - Junioren <i>Kurzkür</i>		Sprung-Element Axel² oder³ 0.5 - 1.7		Sprung-Element Kombination 0.5 - 1.8		Sprung-Element TIP² oder³ 0.5 - 1.7		Pirouetten-El. Klasse A 0.5 - 1.6		Pirouetten-El. Kombi. mit Sitzp. 0.5 - 1.6		Schrittfolge Schrittfolge 0.5 - 1.6	
Wertungsrichter				2 - 4 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop				mind. 3 Umdr.		mind. 2 U./Pos., max. 5 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar		Start aus dem Stand	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5
A	fehlendes Element	0,5 - SR	max	mit drei Doppelsprg.	1,2	Doppel-Lutz	1,1	sehr gut	1,6	2 od. mehr Kl. A	1,6	sehr gut	1,6
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR		mit zwei Doppelsprg.	1,0	Doppel-Flip	0,9	gut	1,3	eine Klasse A	1,3	gut	1,3
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR		mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,7	mittelmäßig	1,0	ohne Klasse A	1,0	mittelmäßig	1,0
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR		R ² ra zwei oder mehr	1,5	T ³ ra	1,4	schlecht	0,7			schlecht	0,7
	Pumping	0,3 - SR		R ² ra einmal	1,3	T ³ ra + step out	1,2			Hva/Hra/I > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		R ² ra + step out	1,0	T ³ ra + Sturz/2 Füße	1,1						
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR		R ² ra + Sturz/2 Füße	0,8	T ³ ra vorgedreht	1,1						
				T ³ ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,7	NDM/SDM: Klasse B	1,0				
				A ² o. dreif. Sprung ra	1,6	F ³ / L ³ ra + step out	1,4						
				A ² o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F ³ / L ³ ra +Sturz/2 F.	1,1						
			A ² o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3									
			A ² o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1									
			A ² + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8									

7.2.4. Meisterklasse (Seniors)

DRIV - Meisterkl. <i>Kurzkür</i>		Sprung-Element Axel² oder³ 0.5 - 1.7		Sprung-Element Kombination 0.5 - 1.8		Sprung-Element TIP² oder³ 0.5 - 1.7		Pirouetten-El. Klasse A 0.5 - 1.6		Pirouetten-El. Kombi. mit Sitzp. 0.5 - 1.6		Schrittfolge Schrittfolge 0.5 - 1.6	
Wertungsrichter				2 - 4 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop				mind. 3 Umdr.		mind. 2 U./Pos., max. 5 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar		Start aus dem Stand	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5
A	fehlendes Element	0,5 - SR	max	mit drei Doppelsprg.	1,2	Doppel-Lutz	1,1	sehr gut	1,6	2 od. mehr Kl. A	1,6	sehr gut	1,6
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR		mit zwei Doppelsprg.	1,0	Doppel-Flip	0,9	gut	1,3	eine Klasse A	1,3	gut	1,3
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR		mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,7	mittelmäßig	1,0	ohne Klasse A	1,0	mittelmäßig	1,0
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR		R ² ra zwei oder mehr	1,5	T ³ ra	1,4	schlecht	0,7			schlecht	0,7
	Pumping	0,3 - SR		R ² ra einmal	1,3	T ³ ra + step out	1,2			Hva/Hra/I > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		R ² ra + step out	1,0	T ³ ra + Sturz/2 Füße	1,1			Hva/Hra/I > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR		R ² ra + Sturz/2 Füße	0,8	T ³ ra vorgedreht	1,1						
				T ³ ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,7						
				A ² o. dreif. Sprung ra	1,6	F ³ / L ³ ra + step out	1,4						
				A ² o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F ³ / L ³ ra +Sturz/2 F.	1,1						
			A ² o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3									
			A ² o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1									
			A ² + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8									

7.3. Kürbedingungen Altersklassen 2018

Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, CERS/FIRS, SK-Beschlüsse)!

Stand: 09.01.2018

		SCHÜLER D	SCHÜLER C	SCHÜLER B	SCHÜLER A	JUGEND	JUNIOREN & MEISTERKLASSE		
								DAMEN	HERREN
KÜRLÄNGE		2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:30 +/- 10	4:00 +/- 10	4:15-4:30	4:30 +/- 10	
Pflichtelemente	SCHRITTSEQUENZ (O oder I oder / oder S)	Mind. 1 mit 3 Bk (Gegendreier) und 1 LS (loop step)	Mind. 1 mit 3 Bk und je 1 LS sowie Rk (Wende) oder Ct (Gegenwende)	Mind. 1 mit 3 Bk und 1 LS, 1 Rk oder Ct sowie 1 Cw (Choctaw)	Mind. 1				
		Start aus ruhender Position, Zurücklaufen erlaubt, max. 1 Sprung mit 1 U.			Start aus ruhender Position, Zurücklaufen erlaubt, max. 1 Sprung mit 1 U.				
	CHOREOGRAFISCHES PFLICHTELEMENT	1 Spiral-/ Arabeskensequenz			-		1 Choreo Step Sequence		
	PIROUETTENELEMENTE	Mind. 2							
	PIROUETTENKOMB.		Mind. 1 mit Sitz ⁱ			Mind. 1 mit Sitz			
	EINZELPIROUETTEN	Mind. 1							
	SPRÜNGE #1	D oder 1A	1A ⁱⁱ	1A ⁱⁱⁱ	1A oder 2A ^{iv}	1A, 2A oder 3A			
	SPRÜNGE #2	1T	1T oder 2T	1T oder 2T	1T, 2T oder 3T	1T, 2T oder 3T			
	SPRÜNGE #3	1Lz	1Lz	1Lz oder 2Lz					
Restriktionen	ERLAUBTE PIROUETTEN	Alle außer He, Br, In		Alle außer Br	Alle ^v		Alle		
	PIROUETTENELEMENTE	Max. 3	Max. 2	Max. 3			Max. 2		
	ANZAHL PIROUETTEN-KOMBINATION	Max. 1 (max. 3 Pos.)		Max. 2	1. max. 5 Pos. (mit Sitz); 2. max. 3 Pos.				
	HÖCHSTSCHWIERIGKEIT SPRÜNGE	1A	1A, 2T, 2S	Max. 2 U.	Max. 1 Dreifach-sprung ^{vi}	Ohne Beschränkungen			
	SPRUNGKOMB. (müssen verschieden sein)	Max. 2 mit je 2-4 Sprüngen		Max. 2, davon max. 1 mit 2-3 und 1 mit 2-5 Sprüngen	Max. 2 mit je 2-5 Sprüngen	Max. 3 mit je 2-5 Sprüngen			
	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	Max. 10 Sprünge		Max. 7 Sprünge (+connecting jumps)	Max. 8 Sprünge (+connecting jumps)	Max. 9 Sprünge (+connecting jumps)	Max. 8 Sprünge (+connecting jumps)	Max. 9 Sprünge (+connecting jumps)	
	WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN	Jeder Sprung max. 3x ^{vii}	Jeder Sprung >1 U. max. 2x (max. 1x als Einzelsprung) ^{viii}	Jeder Sprung >1 U. max. 3x (bei mehrfachem Zeigen mind. 1x in Kombi); Jede Pirouette max. 2x			Jeder Sprung >1 U. max. 2x (max. 1x als Einzelsprung)		
	PROGRAMMAUFBAU	Zwischen 2 Pirouettenelementen muss zumindest einmal in der Kür mind. 1 Sprungelement sowie 1 anerkannte Schrittsequenz gezeigt werden. Max. 1 akrobatisches Element.					Max. 1 akrobatisches Element.		

- i CERS ATC abweichend: Pflichtelement Espoirs: Sitzpirouette oder Kombination ausschließlich aus Sitzpirouetten; Pflichtelement Minis: Stand oder Kombi aus Stand
- ii CERS ATC abweichend: D oder 1A
- iii CERS ATC abweichend: D oder 1A
- iv CERS ATC abweichend: 1A, 2A oder 3A
- v CERS ATC abweichend: Br nicht erlaubt
- vi CERS ATC abweichend: ohne Vorgabe
- vii 4 Rittberger in Kombination erlaubt
- viii CERS ATC abweichend: analog Schüler B bis Jugend

7.4. WeB - Auf einen Blick		MINIS 2 GRUPPEN: <=5 JAHRE, 6-7 JAHRE	ANFÄNGER 3 GRUPPEN: <=7 JAHRE, 8-9 JAHRE, >= 10 JAHRE	FREILÄUFER 3 GRUPPEN: <=8 JAHRE, 9-10 JAHRE, >= 11 JAHRE
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	keine Prüfung	-	Frei
	(TEST)BEDINGUNG MAX.		Frei	Fig
	KÜRLÄNGE	0:45 – 1:00 mit Musik	1:30 +/- 10	2:00 +/- 10
	VOKALMUSIK	nein	nein	nein
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	Richtungswechsel vorwärts → rückwärts (ohne Stopper)	Sequenz mit Schwungbögen Rva + Lva (mind. je 1); alternativ: Rückwärts Übersetzen R oder L	Sequenz mit mind. je 2 Schwungbögen Rra + Lra
	SCHRITTFOLGE #2	Eierlauf vorwärts	Vorwärts Übersetzen R & L	-
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	1 Storch/Pinguin & 1 Hocke oder 1 Kanone/Pistole	1 Flieger Rva & 1 Flieger Lva	1 Spiral-/ Arabesken-Sequenz & 1 Mond einwärts
	SPRÜNGE	-	2 Drehsprünge mit ½ U.	D (Dreiersprung, einzeln oder Kombi) 1S (Salchow, einzeln oder Kombi)
	PIROUETTEN	-	1 Zweifuß-Stand	1 Stand oder 1 Sitz re
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE	Sprünge ohne Drehung	Drehsprünge R & L mit ½ - 1 U., D [Dreiersprung Anlauf: Mohawk oder vorwärts, Aufsprung: Spielfuß vorne]	Drehsprung 1 U., D, 1S, 1Lo [Dreiersprung Anlauf: Mohawk, Aufsprung: Spielfuß vorne; Salchow Aufsprung: Spielfuß vorne; Rittberger]
	PIROUETTEN	-	Zweifuß-Stand in beide Richtungen, Stand re	Stand re, va, ra & Sitz re
	SCHRITTE	Rollerfahren, Eierlauf vorwärts + rückwärts, Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Vorwärts Übersetzen	Eierlauf rückwärts, Chassée va, Schwungbögen va, Vorkreuzen, Vorwärts + Rückwärts Übersetzen	Chassée va + ra, Schwungbögen va +ra, Vor- & Hinterkreuzen, Vorwärts + Rückwärts Übersetzen, Stopperschritte
	DREHUNGEN	Mohawk alle Kanten	Mohawk alle Kanten, Dreierwalzer va	Mohawk alle Kanten, Dreier alle Kanten
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	Storch/ Pinguin, Hocke, Kanone/Pistole, Mond einwärts, Flieger va	Vorgenanntes + Spiralen/Arabesken vorwärts, Sprünge ohne Drehung	Vorgenanntes + alle Spiralen/Arabesken, Zirkel, Ausfallschritte re, 1 Element nach Wahl
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	Max. 2 Sprünge	Max. 3 Sprünge	Max. 4 Sprünge
	ANZAHL SPRUNGKOMBI	-	Max. 1 mit max. 2 Sprüngen	
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	Jeder Sprung max. 1x in der Kür		Jeder Sprung max. 2x in der Kür
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	-	Max. 2	Max. 3

		FIGURENLÄUFER 3 GRUPPEN: <=9 J., 10-11 J., >= 12 J.	KUNSTLÄUFER	NACHWUCHSKLASSE	CUP
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	Fig	KT KL	KL	KT C
	(TEST)BEDINGUNG MAX.	KT KL	KT KL	KT C	-
	KÜRLÄNGE	2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:00 – 3:30 +/- 10
	VOKALMUSIK	nein	nein	ja	ja
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	[O, S, /] mit mind. Doppeldreier Rra + Lra & Cross Roll vorwärts R + L*	[O, S, /] mit mind. Doppeldreier Rra + Lra & Gegendreier R +L*	[O, S, /] mit mind. loop step & 2 verschiedenen Gegendreiern R & L & 1 Schlinge*	
	SCHRITTFOLGE #2	Keine Vorgabe	loop step (beliebige Position)	[O, S, /] (anders als #1) mit mind. 2 versch. Drehungen zu beiden Seiten*	
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	1 Spiral-/ Arabesken-Sequenz	Choreo step sequence (Anlage beliebig)		
	SPRÜNGE	1Lo (einzeln); Th (einzeln oder Kombi)	1Lz (einzeln oder Kombi) Th (einzeln oder Kombi)	-	
	PIROUETTEN	Mind. 2 Pirouettenelemente (1 „eingeschleudert“), es muss enthalten sein: 1 Sitz & 1 Stand ra (Ausgang aufrecht ra)	Mind. 2 Pirouettenelemente, davon mind. 1 Kombi mit Sitz		
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE (MAX.)	Max. 1 U. (=alles einfach ohne 1A)	Max. 1,5 U. (=max. 1A)	Max. 1,5 U. +2T +2S	Keine Einschränkungen
	PIROUETTEN	Alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra		Alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra, re	Keine Einschränkungen
	SCHRITTE	Vorgenanntes + Cross Roll vorwärts, Crossed Chassée		Keine Einschränkungen (Vorgenanntes alle Kanten)	
	DREHUNGEN	Mohawk, Dreier, Doppeldreier, Schlingen vorwärts	Vorgenanntes + alle Schlingen, Gegendreier, Choctaw	Keine Einschränkungen (Vorgenanntes + Wenden + Gegenwenden + Twizzles)	
	CHOREOGRAFISCHE EL.	Keine Einschränkungen			
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	Max. 5 Sprungelemente		Max. 10 Sprünge	Keine Einschränkungen
	ANZAHL SPRUNGKOMBI	Max. 2 verschiedene			
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	Jeder Sprung max. 2x in der Kür (Ausnahme: Rittberger-Kombi mit 2-3 Rittberger)			
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	Max. 2	Max. 3; Pirouettenkombinationen müssen unterschiedlich sein		
		* Schrittfolgen mit deutlich sichtbaren Bögen und sauberen Kanten unter Einbindung von Kopf-, Arm-, Oberkörperbewegungen („upper body movements“)			

7.5. Abzugs- und Bonustabellen²⁰

		Abzug /Bonus	in	durch
Pflichtlaufen	1. Aufsetzen des Spielfußes (kleiner Fehler)	0.5		SR
	2. Aufsetzen des Spielfußes (grober Fehler)	1.0		SR
	3. Sturz oder Stopp	1.0		SR
	4. Drehung nicht korrekt	1.0		SR
Allgemein	1. Knien oder Liegen auf Fläche	0.3	B	SR
	2. Kostümverstoß	0.2 - 1.0	B	SR
	3. Aufdringliches make-up (Schüler C / Schüler B)	0,3	B	SR
	4. Programm kürzer oder länger als vorgeschrieben je 10 sec:	0.2	A B	SR
Einzellauf - Kurzkür	1. Sprungkombination mit mehr als 4 Sprüngen	0.5	A	SR
	2. Pirouettenkombination mit mehr als 5 Positionen	0.5	A	SR
	3. Einzelpirouette mit mehr als 1 Position	0.5	A	SR
	4. Fehlendes Element	0.5	A	SR
	5. „Pumping“ in Pirouetten (DRIV: ab Schüler A)	0.3	A	SR
	6. Toeloop vorgedreht (doppelt, dreifach)	0.5	A	SR
	7. (Nicht im DRIV: Jeder Sturz)	(0.2)		B (SR)
	8. Zusätzliches Element je :	0.5		B SR
	9. Reihenfolge der Elemente falsch	0.5		B SR
	10. Zu viele akrobatische Einlagen	0.2		B SR
Einzellauf – Lange Kür	1. (Nicht im DRIV: Jeder Sturz)	(0.2)		B (SR)
	2. Fehlendes Element je :	0.5	A	SR
	3. Zusätzliches Element je :	0.5		B SR
	4. Gleicher Sprung häufiger als erlaubt je :	0.3	A	SR
	5. Gleicher Sprung >1U. (Axel, Doppel-Dreifach) bei Wiederholung nicht in Kombination je:	0.3	A	SR
	6. Gleiche Sprungkombination wiederholt je :	0.3	A	SR
	7. Kombinationspirouette fehlt	0.5	A	SR
	8. < 2 Pirouetten	0.5	A	SR
	9. Kein ausgeglichenes / "well-balanced" Programm	0.5		B SR
	10. Toeloop vorgedreht (einfach, doppelt, dreifach) bei Schüler C/Schüler B/Schüler A/Jugend	0.2	A	SR
	11. Einfacher Toeloop in Kombination (nur DRIV)	0.2	A	SR
	12. „Pumping“ in Pirouetten (DRIV: ab Schüler A)	0.3	A	SR
	13. Eng gekreuzter loop-step Schüler C / Schüler B	+ 0.2	A	SR
	14. Extreme Flexibilität bei Spiralen-Schrittfolge	+ 0.2	A	SR
	15. Zu viele akrobatische Einlagen	0.2		B SR
	16. Spurenbild der Spiralschrittfolge nicht regelkonform	0.2	A	SR
	17. (Nicht im DRIV: Lutz von einwärts bei Minis & Espoirs)	(0.2)	A	(SR)

²⁰ Stand: Mai 2018

		Abzug /Bonus	in	durch
Pflichttänze (Solo- u. Paartanz)	1. Anlaufschritte >24 Taktschläge je zusätzlicher Taktschlag:	0.1		SR
	2. Eröffnung /Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1		SR
	3. Taktfehler	0.2 – 2.0		WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0		SR
	5. Nicht gelaufene Schrittfolge je:	1.0		SR
Rolltanz – Style Dance	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1	B	SR
	2. Falsche Tempowahl für Pflichttanzeil (Toleranz +/- 2 TS/bpm)	1.0	A	SR
	3. Taktfehler	0.2 - 2.0	B	WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0	B	SR
	5. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	6. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl bei Trennungen und Stopps	0.2	A B	SR
Rolltanz - Kürtanz	1. Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1		SR
	2. Taktfehler	0.2 -2.0	B	SR
	3. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0	B	SR
	4. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	5. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	6. Verstoß bei Tanzhebungen	0.2	A	SR
	7. Verstoß bei Pirouetten	0.2	A	SR
	8. Falsche Zeitdauer bei Trennungen und Stops	0.2	A B	SR
	9. Verstöße bei Arabesken, Zirkel, Pirouetten	0.2	A	SR
	10. Sprünge: Anzahl oder Umdrehungen im Übermaß	0.2	A	SR
	11. Getragene Hebungen	0.2	A	SR
	12. Ziehen oder Schieben des Partners an Fuß oder Rollschuh	0.2	B	SR

		Abzug /Bonus	in	durch
Solotanz Style Dance	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1		B SR
	2. Falsche Tempowahl für Pflichttanzteil (Toleranz +/- 2 TS/bpm)	1.0	A	SR
	3. Taktfehler	0.2 - 2.0		B WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0		B SR
	5. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	6. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl und Stopps	0.2	A B	SR
Solotanz - Kürtanz	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1		B SR
	2. Taktfehler	0.2-2.0		B SR
	3. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1-0.2 0.3-0.7 0.8-1.0		B SR
	4. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	5. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	6. zu viele Sprünge / Pirouetten und/oder Umdrehungen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl von Stopps	0.2	A B	SR

		Abzug /Bonus	in	durch
Formation	1. Fehlendes Element	1.0	A	SR
	2. Vorgeschriebenes Element nicht korrekt ausgeführt	0.5	A	SR
	3. Sprünge > ½ Umdrehung	0.4	A	SR
	4. Pirouetten > 1 Umdrehung	0.4	A	SR
	5. Hebungen jeder Art, ausgenommen beim „Choreographic Stop“	0.4	A	SR
	6. Unterbrechung / Abreißen während eines Manövers	0.2-0.4	A	SR
	7. < 3 verschiedene Handhaltungen	0.4	A	SR
	8. < 3 verschiedene Tempi oder Musikteile	0.4	A	SR
	9. Stürze <ul style="list-style-type: none"> • leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“) • mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ > 1Läufer) • schwer (> 1 Läufer längere Zeit) 	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0		B SR
	10. Stillstand-Position / Liegen am Boden	0.2		B SR
Show	1. > 4 typische Formationselemente	1,0	A	SR
	2. Einmarsch / Eröffnung zu lang	0,3	A	SR
	3. Ausmarsch / Abgang von der Fläche > 40 sec.	0,5		B SR
	4. > 15 sec. Musik vor erster Bewegung	0,2		B SR
	5. Darbietung mehr Formation als Show	1,0		B SR
	6. Verbotene Elemente je:	0,5	A	B SR
	7. Props(Requisiten, Accessoires) regelwidrig verwendet	0,5	A	SR
	8. Stürze <ul style="list-style-type: none"> • leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“) • mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ > 1Läufer) • schwer (> 1 Läufer längere Zeit) 	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0		B SR
	9. Lauffläche nicht regelgerecht hinterlassen	0,5		B SR
Paarlauf – Kurzkür	1. Fehlendes Element	0.5	A	SR
	2. Einzelhebung mit > 4 Umdrehungen	0.5	A	SR
	3. Kombinationshebung mit > 8 Umdrehungen	0.5	A	SR
	4. Paarlauf-Pir. mit mehr als 1 Position	0.5	A	SR
	5. Stürze 1 Läufer je: Beide Läufer je:	0.2 0.3		B B SR
	6. Zusätzl. Elemente	0.5		B SR
Paarlauf – Lange Kür	1. Fehlendes Element	0.5	A	SR
	2. jede zusätzl. Hebung	0.5		B SR
	3. Hbg. mit mehr als 4, 8 oder 12 Umdr.	0.5		B SR
	4. Stürze 1 Läufer je: Beide Läufer je:	0.2 0.3		B B SR