



# ***Wertungskriterien Einzellaufen (Kurz kür & Kür)***

## **2016**

Stand: 02/2016

# Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeines .....	3
1.1.	Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich .....	3
1.2.	Öffentlichkeit der Wertung .....	3
2.	Generelle Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens.....	4
2.1.	Zentrale Leitkriterien und optimale Elemente .....	4
2.2.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge).....	5
2.2.1.	Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge .....	5
2.2.2.	Wertigkeiten Sprungkombinationen .....	5
2.2.3.	Einordnung von Fehlerbildern Sprünge .....	6
2.3.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten) .....	7
2.3.1.	Maximale Wertigkeiten Pirouetten .....	7
2.3.2.	Wertigkeiten Pirouettenkombinationen .....	7
2.3.3.	Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten.....	8
	<i>WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an CIPA 6.10.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)</i>	10
2.4.	Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen.....	11
3.	Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür .....	13
4.	Besonderheiten lange Kür .....	15
4.1.1.	Separate Protokollierung von Noten für die Komponenten der A-Note .....	15
4.1.2.	Empfehlungen und Vorgaben für die Gewichtung der Komponenten der A-Note .....	15
4.1.3.	Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note .....	15
4.1.4.	Sonstiges .....	16
5.	Fragen & Antworten .....	19
6.	Übersichten und Tabellen .....	21
6.1.	Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen .....	21
6.1.1.	Schüler B (Espoirs).....	21
6.1.2.	Schüler A (Cadets).....	22
6.1.3.	Jugend (Youth) .....	23
6.1.4.	Junioren (Juniors) .....	24
6.1.5.	Meisterklasse (Seniors) .....	25
6.2.	DRIV-Kürbedingungen 2016 – Auf einen Blick.....	26
6.3.	WeB 2016 – Auf einen Blick (inkl. Definitionen) .....	27
6.4.	WeB 2016 – Auf einen Blick (Kurzfassung).....	28
6.5.	Abzugs- und Bonustabellen .....	29

# 1. Allgemeines

## 1.1. Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich

Diese Wertungskriterien ersetzen das bislang gültige Dokument von 2015 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. 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 3 unten sowie zur Kür siehe Kapitel 4 unten).

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

## 2.2. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge)

### 2.2.1. Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge

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

Wertigkeiten Einzelsprünge <sup>1</sup>								
Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert
Dreiersprung	D	1,5	Axel (einfach)	A	4,5	Doppel-Axel	2A	8,7
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.R	5,5 <sup>2</sup>			
Flip	F	3,0	Doppel-Flip	2F	6,0	Dreifach-Flip	3F	9,5
Lutz	L	3,5	Doppel-Lutz	2L	6,5	Dreifach-Lutz	3L	9,8
Rittberger	R	3,5	Doppel-Rittberger (Kante)	2R	7,0	Dreifach-Rittberger	3R	9,8
						Dreifach-Axel	3A	10,0
						Sprünge mit mehr Umdrehungen		10,0

Abkürzungen stellen in Dokumenten des DRIV gebräuchliche Abkürzungen dar. Die Umdrehungszahl wird gewöhnlich vorangestellt oder als Exponent ausgewiesen (z.B. 2S oder S<sup>2</sup>).

### 2.2.2. 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 **Einzelements**.
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 Einzelemente (Einzelschwierigkeit) und ihrer Verbindung**.

**Beispiele:**

Sprungkombi & Einzelwertigkeiten (max.)	Wertigkeit Kombi (max.)	Zuschläge
L <sup>2</sup> + R + R <sup>2</sup> + R + R <sup>2</sup> 6,5    7,0    7,0	7,5	Zuschlag ~0,5
R <sup>2</sup> + R + R <sup>2</sup> + R + R <sup>2</sup> 7,0    7,0    7,0	7,7-7,8	Zuschlag ~0,7/0,8
L <sup>2</sup> + R <sup>2</sup> 6,5    7,0	8,0	Zuschlag ~1,0 (schwierige Verbindung)
L <sup>2</sup> + R <sup>2</sup> + R <sup>2</sup> 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 2.2.3 unten im Wert gemindert.

<sup>1</sup> Änderungen 2016 (im Vergleich: bis 2015): S 2,0 (2,5); 2T 5,5 (5,0); 2.R 5,5 (0,0); Angleichung Herren an Damen bei Dreifachsprüngen; 3T 9,3 (9,0); 3R 9,8 (10,0).

<sup>2</sup> **Ab Jugend (inkl.) sowie in der Leistungsklasse Cup. Sonst: 0,0** (siehe auch Anmerkung/ Erläuterung bei „Fragen & Antworten“)

2.2.3. Einordnung von Fehlerbildern Sprünge

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

## 2.3. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)

### 2.3.1. Maximale Wertigkeiten Pirouetten

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

Wertigkeiten Pirouetten <sup>3</sup>								
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
Stand re	St re	1,5	Wechselwaagen (Kombination aus 2 Waagepirouetten)	WW*	6,0	Hackenwaagen (alle Kanten)	*He	8,5
Stand va, ra	St*	2,0	ingesprungene Waage	eW*	6,0	Inverted (alle Positionen)	I, In	9,0
Sitzpirouetten	Si*	3,0				Lay Over <sup>4</sup>		0,0
Kombination von Standpirouetten		2,5	Waage va – Sitz re		5,5	Kombinationen aus o.g. Klasse A-Pirouetten – entsprechend ihrem Schwierigkeitsgrad		≥9,1
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			

### 2.3.2. 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 CIPA, Class A/B/C) und der Ausführung ab.
3. Kriterien für eine **sehr gute** Pirouettenkombination sind:
  - ✓ Umdrehungszahl ist deutlich größer als 3 Umdrehungen pro Position (Mindestumdrehungszahl)
  - ✓ originelle Variation (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**.

<sup>3</sup> Änderungen 2016 (im Vergleich: bis 2015): alle Standardwaagen 5,0 (Wre 5,5); Definition W\*-Si 5,5; eingesprungene Waage 6,0 (5,5); Definition von Wertigkeiten für Waagekombinationen; Broken Ankle 8,0 (8,5); Hackenwaagen alle identisch 8,5 (8,0 He/ 8,5 BHe); Inverted als schwierigstes Element 9,0 (8,5); Kombinationen von Höchstschwierigkeiten abhängig vom Schwierigkeitsgrad ≥9,1 (9,0/9,5)

<sup>4</sup> Kein gültiges Element in Deutschland.

**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 2.3.3 unten im Wert gemindert.

### 2.3.3. Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten

#### **Mindestumdrehungszahlen (Kür)<sup>5</sup> in den Altersklassen gemäß WOK 4.4.4.3 :**

Standpirouetten: 5 Umdrehungen

Sitz- & Waagepirouetten: 3 Umdrehungen

Pirouettenkombinationen ohne Fußwechsel: 3 Umdrehungen je Position

Pirouettenkombinationen mit Fußwechsel: 6 Umdrehungen insgesamt

#### **Mindestumdrehungszahlen in den Leistungsklassen gemäß WeB:**

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

#### **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.

<sup>5</sup> Ausnahmen für Kurzkür siehe Kapitel 3

Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sturz im Einschleudern /Einlauf</li> </ul>	<b>0,0</b> (ohne Bewertung) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)	<b>0,0</b> → zusätzlich: falls Pirouettenanzahl vorgeschrieben, zählt die Pirouette nicht <b>und</b> ein Abzug wegen fehlendem Element ist vorzunehmen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht</li> </ul>	<b>ungültig (0,5)</b>	<b>0,0</b> (ohne Bewertung)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht</li> </ul>	<b>ungültig (0,5)</b> , 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 <b>Höchstschwierigkeiten</b> , Hackenpirouetten (alle Kanten) oder Inverted: <ul style="list-style-type: none"> <li>Abbruch einer Einzel-pirouette (z.B. durch Sturz oder Step-out) nach Erreichen der Mindestumdrehungszahl</li> <li>Abbruch einer Kombinationspirouette nach Zeigen der Höchstschwierigkeit mit mind. 3 Umdrehungen (z.B. durch Sturz, Step-out oder fehlende Umdrehungszahl) im weiteren Pirouettenverlauf (z.B. letzte Position nur 1 Umdrehung)</li> </ul>	<b>ungültig (0,5-1,0)</b> → Pirouette erhält wegen der Höchstschwierigkeit eine Bewertung zwischen 0,5 - 1,0 (erhöhter Basiswert)	<b>- 1,5</b> 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 <b>keine Höchstschwierigkeit</b> darstellen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sturz während der Drehung</li> <li>Namen gebende Position nicht erreicht (inkorrekte Position)</li> <li>Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Umdrehung (Ausnahme: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung notwendig ist wie Butterfly oder Biemann)</li> </ul>	<b>ungültig (0,5)</b>	<b>0,0</b> (ohne Bewertung)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sturz im Auslauf</li> <li>Stopperbenutzung im Auslauf<sup>6</sup></li> <li>Haltungs-/Positionsfehler</li> </ul>	<b>mittel bis schlecht</b> (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl)	<b>- 1,0</b> von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> <li>Loslassen der Körperspannung während der Drehung</li> <li>Starkes Wandern</li> <li>Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden</li> </ul>	<b>schlecht</b> (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl)	<b>- 0,5</b> von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

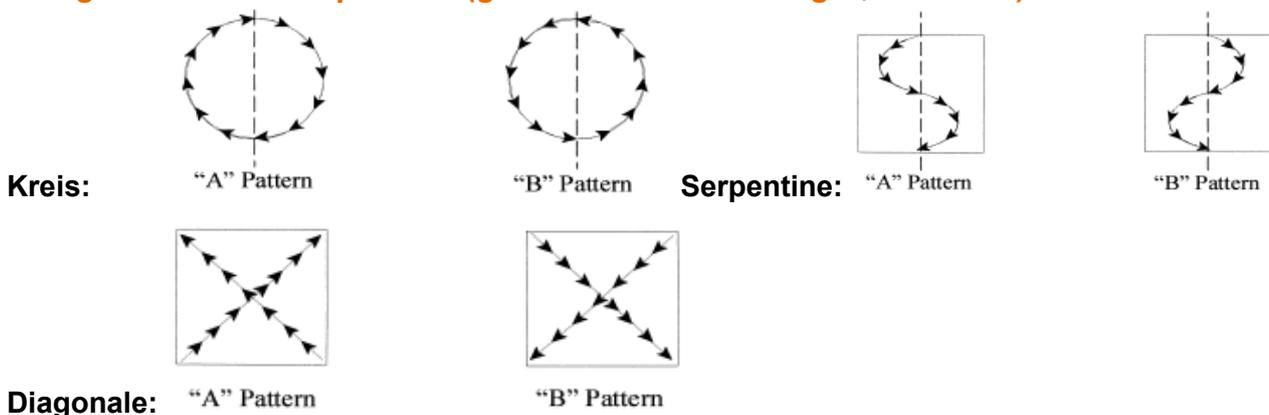
<sup>6</sup> Gilt fortgeführt nicht als Fehler bei Hacke va.

<b>WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an CIPA 6.10.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)</b>		
<b>Klasse A</b>	<b>Klasse B</b>	<b>Klasse C</b>
5. Eingesprungene Waagepirouette	1. Waagepirouette rückwärts auswärts	1. Sitzpirouette rückwärts-einwärts (Haines)
6. Eingesprungene Sitzpirouette	2. Waagepirouette rückwärts einwärts	2. Sitzpirouette vorwärts-auswärts
7. Inverted (alle Kanten)	3. Sitzpirouette vorwärts einwärts	4. Kreuzpirouette
8. Hackenwaage vorwärts oder rückwärts („Heel Camel“)	4. Sitzpirouette rückwärts auswärts	5. Waagepirouette vorwärts-auswärts
9. Broken Ankle vorwärts oder rückwärts (Waage auf zwei Innenrollen)	6. Eingesprungene Klasse B-Pirouetten	7. Eingesprungene Klasse C-Pirouetten

## 2.4. Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen

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

### Anlage von Schrittsequenzen (geometrische Grundfigur, base line)<sup>7</sup>:

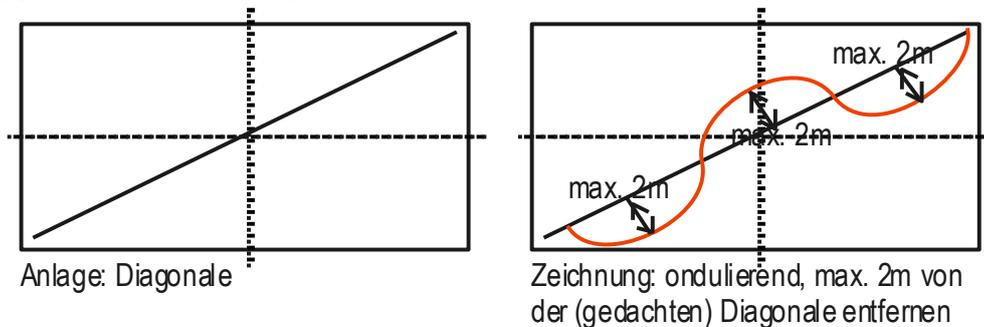


<sup>7</sup> CIPA Rules Appendix 4 = CEPA Rules Appendix 1

### Zeichnung von Schrittsequenzen:

Ondulierend um die geometrische Grundfigur. **Am Beispiel der Diagonalen** (laut CEPA-Aussage<sup>8</sup>):

1. Die Schrittsequenz muss an einer Ecke der Lauffläche anfangen und auf der gegenüberliegenden Ecke der Lauffläche enden, wobei mindestens  $\frac{3}{4}$  der Diagonale gelaufen werden muss.
2. Die Schrittsequenz muss progressiv gelaufen werden (ein Zurücklaufen während der Schrittsequenz ist verboten).
3. Damit schwierige und kantenreine Drehungen ermöglicht werden können, dürfen die Läufer **bis zu zwei (2) Meter von der Diagonale nach rechts und links** abweichen. Schematisch also:



#### Zur Vermeidung von Missverständnissen:

Aus der o.a. schematischen Darstellung ist nicht herauszulesen, dass nur 2 Bögen zur einen Seite und 1 Bogen zur anderen Seite innerhalb einer Diagonalen erlaubt wären o.ä.!

Und: Die veröffentlichten Abweichungen von der base line im Tanz ab 2016 sind unterschiedlich.

### Grundsätzlich gilt aber...

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.

### 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: Präsentation „Show Regeln“.

<sup>8</sup> Mai 2015

### 3. Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür

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

1. **Misslungene & 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.
3. **Reihenfolge:** Die Elemente müssen in den Altersklassen Schüler A bis Meisterklasse in nachstehender Reihenfolge gezeigt werden (Schüler B: Reihenfolge beliebig):

1. Sprung-Element
2. Sprung-Element
3. Pirouetten-Element
4. Sprung-Element
5. Schrittfolge
6. Pirouetten-Element

4. Für Verstöße gegen die entsprechenden Vorgaben sind die ausgewiesenen Abzüge vorzunehmen.
5. 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).
6. Bei **Pirouettenkombinationen** beträgt die vorgeschriebene Umdrehungszahl mindestens drei (3) 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)
7. Bei **Pirouetten, bei denen das Einschleudern** vorgeschrieben ist, müssen die „Schleuderdreier“ auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette.
8. 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**.
9. Für alle Kategorien wird in der Kurzkür jedes einzelne der vorgeschriebenen Elemente mit einer Punktzahl bewertet. Die A-Note setzt sich zusammen aus der Summe der Punktzahlen für die einzelnen Elemente. Jedes Element hat eine Wertigkeit mit einer Minimum- und Höchst-Punktzahl, die den anhängenden Wertigkeitstabellen entnommen werden kann. Der Wertungsrichter notiert für jedes Element anhand der Tabelle einen Wert und berücksichtigt dabei die Ausführung und Qualität.
10. **Ungültige Elemente** gemäß Ziffer 2.2 (Sprünge) und Ziffer 2.3 (Pirouetten) dieser Veröffentlichung sowie bei der Schrittfolge gem. Ziffer 8 der „Speziellen Regeln zur Beurteilung der Kurzkür“ werden in allen Altersklassen grundsätzlich mit 0,5 Punkten bewertet. Abweichend hiervon werden misslungene Höchstschwierigkeiten (z.B. Step-out bei einem Dreifachsprung) mit den in den nachstehenden Bewertungstabellen ausgewiesenen Punkten höher bewertet.

Beispiele für ungültige Elemente sind:

- bei Sprüngen:
  - Sturz
  - Landung auf zwei Füßen
  - Landung auf dem Stopper ohne Auslauf
  - zwei Hände am Boden etc. bei Einzelsprüngen
  - Sturz ab dem 3. Sprung in der Kombination
  - vorgedrehter Toeloop (open toeloop)
- bei Pirouetten:
  - Sturz
  - Stopperbenutzung beim Eingang, während der Rotation oder bei Pirouettenkombinationen auch beim Wechsel
  - Unterschreiten der vorgegebenen Mindestumdrehungszahl
- in der Schrittfolge:
  - Sturz

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 oder Abbruch beim ersten oder zweiten 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-Schrittfolge zu kurz, Kreis-Schrittfolge nicht geschlossen, Serpentinenschrittfolge nicht entsprechend den Vorgaben

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

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. Axel statt Doppelaxel, Waage va statt einer A-Pirouette, Diagonal-Schrittfolge statt Kreis-Schrittfolge), 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** oder ein oder mehrere **zusätzliche Sprünge** in der **Sprungkombination** werden mit einem **Abzug von 0,5 Punkten in der A-Note** durch den Schiedsrichter bewertet.

16. Die **B-Note** wird vollkommen unabhängig von der **A-Note** vergeben und unterliegt dabei keinen Restriktionen.

## 4. Besonderheiten lange Kür

### 4.1.1. Separate Protokollierung von Noten für die Komponenten der A-Note<sup>9</sup>

In der A-Note sind folgende Noten separat zu protokollieren:

1. **Technischer Wert Sprünge** (auch zu berücksichtigen: Sprungtechnik)
2. **Technischer Wert Pirouetten**
3. **Technischer Wert Läuferisches Vermögen** (auch zu berücksichtigen: Schrittmaterial)

Aus diesen Teilnoten für die Komponenten der A-Note ist dann die A-Note herzuleiten. Es gelten ggf. vorgegebene Gewichtungen.

Hintergrund: Mit der getrennten Benotung der Komponenten der A-Note wird eine bewusster Beurteilung insbesondere des Läuferischen Vermögens ermöglicht. Erklärtes Ziel dieser Regelung ist es, das läuferische Vermögen in der Breite durch Schaffung von Anreizen für das gute Laufen zu stärken, um eine der wesentlichen Grundlagen für die Erzielung technischer Höchstschwierigkeiten zu verbessern.

### 4.1.2. Empfehlungen und Vorgaben für die Gewichtung der Komponenten der A-Note<sup>10</sup>

Es gelten folgende Vorgaben bzw. Empfehlungen für die vorzunehmenden Gewichtungen der Komponenten zueinander:

Kategorie	Art der Gewichtung	Sprünge	Pirouetten	Läuferisches Vermögen & Schritte
Anfänger, Freiläufer, Figurenläufer	Vorgabe	25%	25%	50%
Kunstläufer, Nachwuchsklasse, Cup	Empfehlung	ca. 25%	ca. 25%	max. 50%
Schüler D, Schüler C, Schüler B	Empfehlung	ca. 1/3	ca. 1/3	ca. 1/3
Schüler A, Jugend, Junioren, Meisterklasse	nicht vorgegeben, keine Empfehlung verfügbar			

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

- (a) Die Gewichtung der einzelnen Komponenten zueinander ist frei, muss aber auf Basis der WOK begründbar sein.
- (b) 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 Übergängen (Transitions) etc. mit der Qualität des Läufers.

### 4.1.3. Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note<sup>11</sup>

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 Komponenten
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

<sup>9</sup> März 2014

<sup>10</sup> März 2014 + Mai 2015

<sup>11</sup> April 2015, Update Januar 2016

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

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

**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.

#### 4.1.4. 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)<sup>12</sup>:**

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 Program<sup>13</sup>:**

In allen Altersklassen (Schüler D bis Meisterklasse) 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.

<sup>12</sup> Mai 2013

<sup>13</sup> Februar 2015

### Vorgaben & Erläuterungen zum Lutz<sup>14</sup>

Siehe bitte folgende Veröffentlichungen:

1. Rundschreiben „CEPA Modifications 2015 – Zusammenfassung der wichtigsten Neuerungen“ vom 19.02.2015
2. Merkblatt „Erläuterungen zum Lutz“ vom 24.04.2015.
3. Tabelle „DRIV-Kürkriterien“

Zusammenfassend lässt sich sagen:

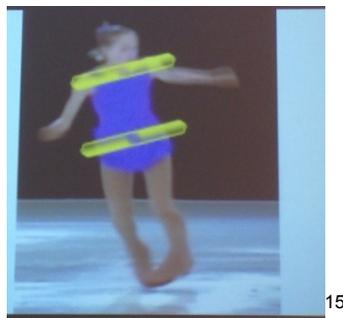
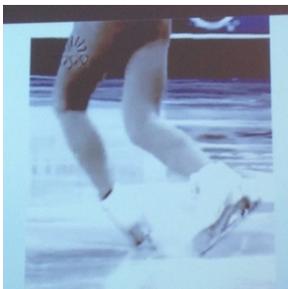
Für **alle** Kategorien des WeB sowie für die Schüler D, C und B gilt: **Ein Lutz (einfach/doppelt) muss von der Auswärtskante abgesprungen werden** (Absprung ist hier definiert als der Zeitpunkt, zu dem der Stopper den Boden berührt).

Der Rollkunstlauf-Lutz sollte aber folgende Punkte mit dem Eiskunstlauf-Lutz gemeinsam haben:

1. Der Lutz wird von einem Auswärtsbogen quasi wie eine Gegenwende ausgeführt:



2. Der Auswärtsbogen kann sehr kurz sein, muss aber klar erkennbar sein; sprich: ein Lutz kann auch durch einen kurzen Anlauf ausgeführt werden.
3. Der Auswärtsbogen und die Kante müssen in allen Phasen, der Ausholphase, der Eintippphase und der Abhebphase beibehalten werden.
4. Das Spielbein holt nach hinten aus und tippt **hinter dem Standbein** ein, dies ist wichtig. Um den Auswärtsbogen im Moment des Eintippens beizubehalten, kann man nicht mehr als eine (1) Fußlänge vom Standbein entfernt Eintippen. Um den Auswärtsbogen beizubehalten, muss der Stopper des Absprungbeins leicht eingedreht sein (siehe auch Foto).



5. Der Sprung muss im Rhythmus ausgeführt werden, der Absprung ist schnell und „quasi eine Überraschung“ - wie auf dem Eis.

#### Tipp des CEPA (Teri Sedej) für Wertungsrichter:

**Oberkörperneigung beachten, dann stimmt im Zweifel die Kante.**

International führt 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“).

<sup>14</sup> Februar 2015

<sup>15</sup> Zur Vermeidung von Missverständnissen: Die Abbildungen wurden bereitgestellt vom CEPA. Insbesondere die linke Abbildung ist mittlerweile (in Deutschland) hinreichend ausdiskutiert und im Konsens auf Rollschuhen physikalisch nicht darstellbar bzw. würde in der gezeigten Form weder zu Höhe noch zu Drehmoment führen. Dementsprechend ist in der derzeit geforderten Lutzdefinition ausschließlich auf den Moment des Eintippens abzustellen.

### Anzeige von Abzügen & Boni<sup>16</sup>

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 Wettbewerbe des DRIV sowie die NDM und SDM.

Zur Erhöhung der Transparenz der Wertungen in Kurzkür und Kür können zusätzlich die Abzüge nach folgendem Schema angezeigt werden:

Summe der Abzüge in A -> Anzeige durch rote Ziffern

Summe der Abzüge in B -> Anzeige durch schwarze Ziffern

---

<sup>16</sup> Juli 2013, Update Mai 2015

## 5. Fragen & Antworten

**Wie ist denn das jetzt mit dem Doppel-Rittberger vom Stopper? Ist der nun 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.
2. Wenn „2R“ **vorgeschrieben** (in Ausschreibungen oder Nominierungskriterien), **wird diese Bedingung durch Zeigen des Sprungs Doppel-Rittberger (Stopper) nicht versucht und somit auch nicht erfüllt** mit entsprechenden Folgewirkungen (ggf. falsches Element, Punktabzug für fehlendes Pflichtelement, Nichtnominierung, etc.).

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

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.

**Wie viele Sprünge sind denn maximal bei Schüler A zulässig?**

Die maximale Sprunganzahl ist nicht reglementiert. Insgesamt dürfen bis zu 6 Sprungelemente gezeigt werden, jedes dieser Sprungelemente könnte theoretisch eine Sprungkombination sein.

**„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 fünf Rittberger eine Kombination und zählen als fünf Sprünge?**

In den Altersklassen ist eine Kombination aus 3-5 Rittbergern eine Kombination, 3-5 Sprünge, aber ein Rittberger. Das heißt: Wenn man nur drei Sprünge der gleichen Art machen darf, dann zählt die Kombination, die ausschließlich aus 3-5 Rittbergern besteht, als ein Rittberger.

In den Leistungsklassen (im WeB) gilt (ab Figurenläufer): Eine Kombination aus 2-5 Rittbergern ist eine Kombination, 2-5 Sprünge, ein Rittberger. Das heißt, man darf dort dann noch genau einen weiteren Rittberger zeigen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Diese 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 fünf weitere Sprünge in der Kür unterbringen, wenn ich eine Sprungkombi aus fünf Rittbergern zeige?!**

Das ist korrekt.

## 6. Übersichten und Tabellen

### 6.1. Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen

#### 6.1.1. Schüler B (Espoirs)

<b>DRIV - Schüler B</b>		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-El.		Pirouetten-El.		Schrittfolge	
<b>Kurzkür</b> Wertungsrichter		<b>Axel (einfach)</b> <b>0.5 - 1.3</b>		<b>Kombination</b> <b>0.5 - 1.7</b> 3 Sprünge, höchstens doppelt, ein Salchow <sup>2</sup>		<b>TIP (doppelt)</b> <b>0.5 - 1.5</b>		<b>va - Waage</b> <b>0.5 - 1.3</b> mind. 3 U., Eing. Amerik. Ausgang aufrecht va		<b>Rückw.- Waage</b> <b>0.5 - 1.3</b> mind. 3 U./., Eing. amerik. ohne Fußwechsel, Ausg. aufr. ra		<b>Schrittfolge</b> <b>0.5 - 1.3</b>	
<b>Abzüge bei Note:</b>													
<b>A</b>	fehlendes Element	0,5 - SR	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	max.	max.	max.	max.	max.	max.	max.	max.	max.	max.	max.
	zusätzl. Pos.(Pirouetten)	0,5 - SR	sehr gut	1,3	R <sup>2</sup> + S <sup>2</sup>	1,7	Doppel-Lutz	1,5	sehr gut	1,3	sehr gut	1,3	sehr gut
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR	gut	1,1	R <sup>2</sup> ra + step-out + S <sup>2</sup>	1,0	Doppel-Flip	1,2	gut	1,1	gut	1,1	gut
			mittelmäßig	0,9	F <sup>2</sup> oder L <sup>2</sup> + S <sup>2</sup>	1,5	Doppel-Toeloop	0,9	mittelmäßig	0,9	mittelmäßig	0,9	mittelmäßig
			schlecht	0,7	T <sup>2</sup> + S <sup>2</sup>	1,2			schlecht	0,7	schlecht	0,7	schlecht
<b>B</b>	zusätzliches Element	0,5 - SR			Axel + S <sup>2</sup>	0,9							
					einf.Spr.+S <sup>2</sup>	0,7			NDM Sitz re	0,7			
<b>Nr.</b>	<b>Name</b>												

6.1.2. Schüler A (Cadets)

<b>DRIV - Schüler A</b>		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Axel</b> <b>einf. od. doppelt</b> <b>0.5 - 1.6</b>		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Kombination</b> <b>0.5 - 1.8</b> 3 - 5 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>TIP (doppelt)</b> <b>0.5 - 1.3</b>		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>I./H. va o. ra</b> <b>0.5 - 1.3</b> mind. 3 Umdrehungen Eingang ohne Stopper		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Kombi. mit Sitzp.</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 U/Pos. mind. 2 Kanten-/Positionswechsel		Schrittfolge 5 <b>Schrittfolge</b> <b>0.5 - 1.3</b>	
<b>Abzüge bei Note</b>		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5
<b>A</b>	fehlendes Element	0,5 - SR	max	mit drei Doppelsprg.	1,2	Doppel-Lutz	1,3	sehr gut	1,3	2 od. mehr Kl. A	1,6	sehr gut	1,3
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR		mit zwei Doppelsprg.	1,0	Doppel-Flip	1,1	gut	1,1	eine Kl. A	1,3	gut	1,1
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR		mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,8	mittelmäßig	0,9	ohne Kl. A-Pirouette	1,0	mittelmäßig	0,9
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra zwei oder mehr	1,5			schlecht	0,7	mit Sitz-/Stand-P.	0,7	schlecht	0,7
	Pumping	0,3 - SR		R <sup>2</sup> ra einmal	1,3								
<b>B</b>	zusätzliches Element	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + step out	1,0			Hva/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0	Hva/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + Sturz/2 Füße	0,8								
				T <sup>3</sup> ra vorgedreht (open toeloop)	1,3			NDM_Waage va,ra,re	0,8				
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung ra	1,6								
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung Ecke	1,4								
			A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3									
			A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1									
			A <sup>2</sup> + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8									
<b>Nr.</b>	<b>Name</b>												

6.1.3. Jugend (Youth)

<b>DRIV - Jugend</b> <b>Kurzkür</b> Wertungsrichter		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Axel dopp. / Doppel-Rittbgr.</b> <b>0.5 - 1.3/1.8</b>		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Kombination</b> <b>0.5 - 1.8</b> 3 - 5 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>TIP (doppelt)</b> <b>0.5 - 1.3</b>		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Einz.-Pirouette</b> <b>0.5 - 1.6</b> <b>Inverted / Hacke</b> mind. 3 Umdr.		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Kombi. mit Sitz.</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 U/Pos. mind. 2 Kanten-/Positionswechsel Ein-/Ausgang frei wählbar		Schrittfolge 5 <b>Schrittfolge</b> <b>0.5 - 1.6</b>		
<b>Abzüge bei Note</b>														
<b>A</b>	fehlendes Element vorgedrehter Toeloop zusätzl. Pos. Pirouette zusätzl. Sprung (Kombi) Pumping	0,5 - SR 0,5 - SR 0,5 - SR 0,5 - SR 0,3 - SR	ungültig - grds. A <sup>2</sup> ra A <sup>2</sup> ra + step out A <sup>2</sup> mit Ecke A <sup>2</sup> ra + Sturz/2 Füße A <sup>2</sup> vorw. Dreier A <sup>2</sup> Ecke+Sturz/2 Füße R <sup>2</sup> ra R <sup>2</sup> - ra + step out NDM: Axel einfach	0,5 max 1,8 1,6 1,5 1,4 1,3 1,1 1,3 1,0 0,8	ungültig - grds. mit drei Doppelsprg. mit zwei Doppelsprg. mit einem Doppelsprg. R <sup>2</sup> ra zwei oder mehr R <sup>2</sup> ra einmal R <sup>2</sup> ra + step out R <sup>2</sup> ra + Sturz/2 Füße T <sup>3</sup> ra vorgedreht (open toeloop) A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung ra A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung Ecke A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung vorw. Dreier A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße A <sup>2</sup> + /o. mehrere dreif. Sprünge	0,5 max 1,2 1,0 0,7 1,5 1,3 1,0 0,8 1,3 1,6 1,4 1,3 1,1 1,8	ungültig Doppel-Lutz Doppel-Flip Doppel-Toeloop	0,5 max 1,3 1,1 0,7	ungültig - grds. sehr gut gut mittelmäßig schlecht Hva/Hra/l > 3U.+Abbr. NDM: Waage va,ra, re	0,5 max 1,6 1,3 1,0 0,7 0,5-1,0 1,0	ungültig - grds. 2 od. mehr Kl. A eine Klasse A ohne Klasse A Hva/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5 max 1,6 1,3 1,0 0,5-1,0	ungültig sehr gut gut mittelmäßig schlecht	0,5 max 1,6 1,3 1,0 0,7
<b>B</b>	zusätzliches Element falsche Reihenfolge	0,5 - SR 0,5 - SR												
<b>Nr.</b>	<b>Name</b>													

6.1.4. Junioren (Juniors)

DRIV - Junioren		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Axel</b> <b>einf. od. doppelt</b> <b>0.5 - 1.8</b>		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Kombination</b> <b>0.5 - 1.8</b> 3 - 5 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>TIP<sup>2</sup> oder<sup>3</sup></b> <b>0.5 - 1.6</b>		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Klasse A</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 Umdr.		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Kombi. mit Sitzp.</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 U/Pos. + 2 o. 3 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar		Schrittfolge 5 <b>Schrittfolge</b> <b>0.5 - 1.6</b>	
<b>Abzüge bei Note</b>		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5
<b>A</b>	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 <sup>2</sup> ra zwei oder mehr	1,5	T <sup>3</sup> ra	1,4	schlecht	0,7			schlecht	0,7
	Pumping	0,3 - SR		R <sup>2</sup> ra einmal	1,3	T <sup>3</sup> ra + step out	1,2			Hva/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
<b>B</b>	zusätzliches Element	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + step out	1,0	T <sup>3</sup> ra + Sturz/2 Füße	1,1	NDM: Klasse B	1,0				
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + Sturz/2 Füße	0,8	T <sup>3</sup> ra vorgedreht	1,1						
				T <sup>3</sup> ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,6						
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung ra	1,6	F <sup>3</sup> / L <sup>3</sup> ra + step out	1,4						
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F <sup>3</sup> / L <sup>3</sup> ra +Sturz/2 F.	1,1						
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung vorw. Dreier	1,3								
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1								
				A <sup>2</sup> + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8								
<b>Nr.</b>	<b>Name</b>												

6.1.5. Meisterklasse (Seniors)

DRIV - Meisterkl. Kurz kür Wertungsrichter		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Axel</b> <b>dopp. od. dreif.</b> <b>0.5 - 1.8</b>		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>Kombination</b> <b>0.5 - 1.8</b> 3 - 5 Sprünge, mind. einer doppelt, ohne einf. Toeloop		Sprung-Element 1, 2 oder 4 <b>TIP<sup>2</sup> oder<sup>3</sup></b> <b>0.5 - 1.6</b>		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Klasse A</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 Umdr.		Pirouetten-El. 3 oder 6 <b>Kombi. mit Sitzp.</b> <b>0.5 - 1.6</b> mind. 3 U/Pos. + 2 o. 3 Pos. Ein-/Ausgang frei wählbar		Schrittfolge 5 <b>Schrittfolge</b> <b>0.5 - 1.6</b>	
<b>Abzüge bei Note</b>		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig	0,5
<b>A</b>	fehlendes Element	0,5 - SR	max		max.		max		max		max		max
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR		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		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		mit einem Doppelspr.	0,7	Doppel-Toeloop	0,7	mittelmäßig	1,0	ohne Klasse A	1,0	mittelmäßig	1,0
	Pumping	0,3 - SR		R <sup>2</sup> ra zwei oder mehr	1,5	T <sup>3</sup> ra	1,4	schlecht	0,7			schlecht	0,7
				R <sup>2</sup> ra einmal	1,3	T <sup>3</sup> ra + step out	1,2			Hva/Hra/l > 3U.+Abbr.	0,5-1,0		
<b>B</b>	zusätzliches Element	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + step out	1,0	T <sup>3</sup> ra + Sturz/2 Füße	1,1						
	falsche Reihenfolge	0,5 - SR		R <sup>2</sup> ra + Sturz/2 Füße	0,8	T <sup>3</sup> ra vorgedreht	1,1						
				T <sup>3</sup> ra vorgedreht (open toeloop)	1,3	Dreif.-Flip/Lutz ra	1,6						
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung ra	1,6	F <sup>3</sup> / L <sup>3</sup> ra + step out	1,4						
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung Ecke	1,4	F <sup>3</sup> / L <sup>3</sup> ra +Sturz/2 F.	1,1						
				A <sup>2</sup> o. dreif.Sprung vorw. Dreier	1,3								
				A <sup>2</sup> o. dreif. Sprung+Sturz/2Füße	1,1								
				A <sup>2</sup> + /o. mehrere dreif. Sprünge	1,8								
<b>Nr.</b>	<b>Name</b>												

<b>6.2. DRIV-Kürbedingungen 2016 – Auf einen Blick</b>		Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, CEPA Modifications, SK-Beschlüsse)! Stand: 07.02.2016						
		SCHÜLER D	SCHÜLER C	SCHÜLER B	SCHÜLER A	JUGEND	JUNIOREN	MEISTERKLASSE
TESTBEDINGUNG MIN.		KT KL	KT KL (C)	KT KL (B)	KT KL (A)	KT KL (A)	KT KL (Jug)	KT KL (Jun)
TESTBEDINGUNG MAX.		-	-	-	-	-	-	-
KÜRLÄNGE		2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:30 +/- 10	4:00 +/- 10	4:00 +/- 10	4:00 +/- 10
<b>Pflichtelemente</b>	<b>SCHRITTSEQUENZ #1</b>	1 anerkannte Schrittsequenz + loop step + 3 Gegendreier...		...+1 Wende oder Gegenwende	1 anerkannte Schrittsequenz			
	<b>SCHRITTSEQUENZ #2</b>	-				1 anerkannte Schrittsequenz (verschieden von #1)		
	<b>CHOREOGRAFISCHES PFLICHTELEMENT</b>	1 Spiral-/ Arabeskensequenz				-		
	<b>PIROUETTEN</b>	Mind. 2 Pirouettenel.	Mind. 2 Pirouettenelemente, davon mind. 1 Pirouettenkombination					
	<b>SPRÜNGE #1</b>	1 Toeloop, einfach	1 Toeloop, einfach oder doppelt		1 Toeloop, einfach, doppelt oder dreifach		-	
	<b>SPRÜNGE #2</b>	1 Lutz (Außenkante), einfach		1 Lutz (Außenkante), einfach oder doppelt	-	Axel, doppelt <sup>17</sup>		-
	<b>SPRÜNGE #3</b>	-		Rittberger, doppelt (mind. vorwärts)	Rittberger, doppelt		-	
<b>Restriktionen</b>	<b>HÖCHST-SCHWIERIGKEITEN SPRÜNGE</b>	Axel	Axel, Toeloop (doppelt), Salchow (doppelt)	Max. 2 Umdrehungen	Max. 1 Dreifachsprung	-		
	<b>ERLAUBTE PIRUETTEN</b>	Alle Stand-, Sitz- & Waagepirouetten (exkl. Heel, Broken Ankle, Inverted)		Alle Stand-, Sitz- & Waagepir. (exkl. Broken Ankle)	Ohne Beschränkungen			
	<b>PIROUETTENANZAHL</b>	Max. 3 Pirouettenelemente				Ohne Beschränkungen		
	<b>PIROUETTENKOMB.</b>	Max. 1 Pirouettenkombination		Ohne Beschränkungen				
	<b>SPRUNGKOMB.</b>	Max. 2 Sprungkomb. (2-5 Sprünge), die verschieden sein müssen				Alle Sprungkombinationen müssen verschieden sein		
	<b>ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE</b>	Max. 10 Sprünge		Max. 12 Sprünge	Max. 6 Sprungelemente	Ohne Beschränkungen		
	<b>SPRUNGWIEDERHOLUNG</b>	Jeder Sprung max. 3 Mal <sup>18</sup>	Sprünge der gleichen Art mit mehr als 1 Umdrehung max. 3 Mal (falls 3x gezeigt, mind. 1x davon in Kombination)					
	<b>PROGRAMMAUFBAU</b>	Zwischen 2 Pirouettenelementen muss zumindest einmal in der Kür mind. 1 Sprungelement sowie 1 anerkannte Schrittsequenz gezeigt werden (Arabeskensequenz ist <i>keine</i> anerkannte Schrittsequenz). <b>Max. 1 akrobatisches Element.</b>						

<sup>17</sup> entfällt bei NDM<sup>18</sup> 3-5 Rittberger in Kombination erlaubt

### 6.3. WeB 2016 – Auf einen Blick (inkl. Definitionen)

		CUP	NACHWUCHSKLASSE	KUNSTLÄUFER	FIGURENLÄUFER	FREILÄUFER	ANFÄNGER
	TESTBEDINGUNG MIN.	PT/ KT C	KL	KL	Fig	Frei	-
	TESTBEDINGUNG MAX.	-	PT/ KT C	KL	1x KL	Fig	Frei
	KÜRLÄNGE	3:00 +/- 10	3:00 +/- 10	2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	1:30 – 2:00	1:00 – 1:30
	VOKALMUSIK	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	<p><b>Eine (1)</b> Spiral-/ Arabesken-Sequenz in Serpentinform mit <b>mindestens zwei (2) verschiedenen Arabesken</b> (Spielbeinknie über Hüfte) über die gesamte Längsachse der Lauflfläche und mindestens die Hälfte der Querachse mit mindestens zwei deutlichen Bögen. <b>Mindestens eine (1)</b> der Arabesken muss für <b>mindestens sechs (6)</b> Sekunden gehalten werden (ein Kantenwechsel innerhalb der sechs Sekunden erlaubt).</p>					Vorwärts Übersetzen rechts und links (jeweils geschlossene Kreise, in der Acht oder getrennt)
	SCHRITTFOLGE #2	Mindestens <b>eine (1)</b> Schrittfolge aus Kreis, Serpentine oder Diagonale, die einen „loop step“ enthalten muss			Mindestens <b>eine (1)</b> Schrittfolge (Kreis, Serpentine, Diagonale) mit Doppeldreier rückwärts auswärts		-
	PIROUETTEN	Mindestens <b>zwei (2)</b> Pirouettenelemente, davon mindestens <b>eine (1)</b> Pirouettenkombination mit Sitzpirouette		Mindestens <b>zwei (2)</b> Pirouettenelemente. Mindestens eine Pirouette muss eine Sitzpirouette sein/ enthalten.		Mindestens <b>zwei (2)</b> Pirouettenelemente.	Mindestens <b>eine (1)</b> Zweifuß- oder Einfuß-Pirouette
Restriktionen	ERLAUBTE SPRÜNGE	Keine Einschränkungen	Sprünge mit max. 1,5 Umdrehungen + Doppel-Salchow + Doppel-Toeloop	Sprünge mit max. 1,5 Umdrehungen	Sprünge mit max. 1 Umdrehung	Dreiersprung, Salchow, <b>Rittberger</b> (+ alle undefinierten Sprünge mit max. 1 Umdrehung)	Sprünge mit max. 0,5 Umdrehungen
	ERLAUBTE PIRouETTEN	Keine Einschränkungen	Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra, Waage re; (auch in Kombination)	Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra; (auch in Kombination)		Alle Stand- und Sitzpirouetten; (auch in Kombination)	Alle Standpirouetten
		-	-	Maximal <b>eine (1)</b> Pirouettenkombination.			-
	SPRUNGKOMBINATIONEN	Maximal <b>zwei (2)</b> Sprungkombinationen mit mindestens <b>zwei (2)</b> Sprüngen und maximal <b>fünf (5)</b> Sprüngen. Die gezeigten Sprungkombinationen müssen verschieden sein.					
	SPRUNGANZAHL	Ein Sprung der gleichen Art (Typ und Umdrehungszahl) darf nicht öfter als <b>zwei (2)</b> Mal in der ganzen Kür ausgeführt werden. (Ausnahme <b>ab inkl. Figurenläufer: Eine (1)</b> Sprungkombination ausschließlich bestehend aus maximal <b>fünf (5)</b> Rittbergern ist zulässig. Dann darf nur noch ein (1) weiterer Rittberger in der Kür gezeigt werden. Die erlaubte Anzahl weiterer Sprungkombinationen reduziert sich dann auf eine (1).)					

**6.4. WeB 2016 – Auf einen Blick (Kurzfassung)**

		CUP	NACHWUCHSKLASSE	KUNSTLÄUFER	FIGURENLÄUFER	FREILÄUFER	ANFÄNGER	
	TESTBEDINGUNG MIN.	PT/ KT C	KL	KL	Fig	Frei	-	
	TESTBEDINGUNG MAX.	-	PT/ KT C	KL	1x KL	Fig	Frei	
	KÜRLÄNGE	3:00 +/- 10	3:00 +/- 10	2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	1:30 – 2:00	1:00 – 1:30	
	VOKALMUSIK	ja	ja	nein	nein	nein	nein	
<i>Pflichtelemente</i>	SCHRITTFOLGE #1	1 Spiral-/ Arabesken-Sequenz (Serpentine) mit mind. 2 verschiedenen Arabesken. Mind. 1 der Arabesken muss für mind. 6 Sekunden gehalten werden (Kantenwechsel erlaubt).					Vorwärts Übersetzen rechts & links	
	SCHRITTFOLGE #2	1 Schrittfolge + loop step			1 Schrittfolge + Doppeldr. ra		-	
	PIROUETTEN	Mind. 2 Pirouetten, mind. 1 Kombi mit Sitzpirouette		Mind. 2 Pirouetten, davon mind. 1 Pirouette mit Sitzpirouette.		Mind. 2 Pirouetten	Mind. 1 Zweifuß- oder Einfuß-Pirouette	
<i>Restriktionen</i>	ERLAUBTE SPRÜNGE	Keine Einschränkungen	Max. 1,5 Umdrehungen +Doppel-Toeloop +Doppel-Salchow	Max. 1,5 Umdrehungen (=max. Axel)	Max. 1 Umdrehung (=alles einfach ohne Axel)	Dreiersprung, Salchow, Rittberger (+undefinierte mit max. 1 U.)	Max. 0,5 Umdrehungen (=max. Dreiersprung)	
	ERLAUBTE PIRouETTEN	Keine Einschränkungen	alle Stand- und Sitzpirouetten +Waagen va, ra, re (auch in Kombination)	Alle Stand- und Sitzpirouetten +Waagen va, ra (auch in Kombination)		Alle Stand- und Sitzpirouetten; (auch in Kombination)	Alle Stand- pirouetten	
		-	-	Max. 1 Pirouettenkombination			-	
	SPRUNGKOMBINATIONEN	Max. 2 Sprungkombinationen, die verschieden sein müssen						
	SPRUNGANZAHL	Jeder Sprung max. 2x in der Kür (Ausnahme: Rittberger-Kombi <b>ab Figurenläufer</b> )						

## 6.5. Abzugs- und Bonustabellen<sup>19</sup>

		Abzug / Bonus	in	durch
<b>Pflichtlaufen</b>	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
<b>Allgemein</b>	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 als vorgeschrieben je 10 sec:	0.2	A B	SR
<b>Einzellauf - Kurz kür</b>	1. Sprungkombination mit mehr als 5 Sprüngen	0.5	A	SR
	2. Pirouettenkombination mit mehr als 3 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
<b>Einzellauf – Lange Kür</b>	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 Mehrfach-Sprung (Doppel-/Dreifach) > 3-mal (für Schüler D: gleicher Sprung >3-mal) (für WeB: gleicher Sprung >2-mal) je :	0.3	A	SR
	5. Dritter gleicher Doppel- / Dreifach-Sprung einzeln (nicht in Kombination)	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)

<sup>19</sup> Stand: Februar 2016

		Abzug /Bonus	in	durch
<b>Pflichttänze (Solo- u. Paartanz)</b>	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
<b>Rolltanz – Style Dance</b>	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1	B	SR
	2. Falsche Tempowahl für Pflichttanztteil (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
<b>Rolltanz - Kürtanz</b>	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
<b>Solotanz Style Dance</b>	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
<b>Solotanz - Kürtanz</b>	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
<b>Formation</b>	1. Fehlendes Element	1.0	A	SR
	2. Vorgeschriebenes Element nicht korrekt ausgeführt	0.5	A	SR
	3. Sprünge > 1/2 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"> <li>• leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“)</li> <li>• mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ &gt; 1Läufer)</li> <li>• schwer (&gt; 1 Läufer längere Zeit)</li> </ul>	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0		B SR
	10. Stillstand-Position / Liegen am Boden	0.2		B SR
<b>Show</b>	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"> <li>• leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“)</li> <li>• mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ &gt; 1Läufer)</li> <li>• schwer (&gt; 1 Läufer längere Zeit)</li> </ul>	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0		B SR
	9. Lauffläche nicht regelgerecht hinterlassen	0,5		B SR
<b>Paarlauf – Kurzkür</b>	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
<b>Paarlauf – Lange Kür</b>	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