

Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

Sportkommission Rollkunstlauf



Wertungskriterien Kürlaufen (Kurzkür & Kür)

2015

Stand: Juni 2015

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.	Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge)	5
2.3.	Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten).....	6
	Mindestumdrehungszahlen (Kür) in den Altersklassen gemäß WOK 4.4.4.3 :	6
	Mindestumdrehungszahlen in den Leistungsklassen gemäß WeB:	6
	Pumping („Pizza-Ecken“).....	6
2.4.	Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen.....	7
	Anlage von Schrittsequenzen (geometrische Grundfigur, base line):.....	7
	Zeichnung von Schrittsequenzen:	8
	Grundsätzlich gilt aber.....	8
	Für Arabesken gilt.....	8
	Exkurs: Sprünge in der Show und im Tanzen sind Schrittelemente... ..	8
3.	Besonderheiten lange Kür	9
	Separate Protokollierung von Noten für die Komponenten der A-Note	9
	Empfehlungen und Vorgaben für die Gewichtung der Komponenten der A-Note	9
	Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note	9
	Klarstellung: Ungültige Elemente in Kombinationen (Grundsatz):.....	10
	Kombi mit Thoren mit Ecke „>5 Minuten“ (Ausnahme vom Grundsatz):	10
	Kombi mit einfachem Toeloop in der Mitte (Ausnahme vom Grundsatz):	10
	Ausgewogenes Programm/Well-Balanced Program:	10
	Vorgaben & Erläuterungen zum Lutz	11
	Anzeige von Abzügen & Boni.....	12
4.	Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür	13
5.	Übersichten und Tabellen	14
5.1.	Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen	14
5.1.1.	Schüler B (Espoirs).....	14
5.1.2.	Schüler A (Cadets).....	15
5.1.3.	Jugend (Youth)	16
5.1.4.	Junioren (Juniors)	17
5.1.5.	Meisterklasse (Seniors)	18
5.2.	Wertigkeitstabellen Kürelemente (Sprünge & Pirouetten)	19
	<i>WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an CIPA 6.10.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)</i>	19
5.3.	Abzugs- und Bonustabellen	20
5.4.	DRIV-Kürkriterien 2015 – Auf einen Blick.....	22
5.5.	WeB 2014 Kürkriterien Breitensport– Auf einen Blick (Definitionen).....	23
5.6.	WeB 2014 Kürkriterien Breitensport– Auf einen Blick.....	24
6.	Fragen & Antworten	25

1 Allgemeines

1.1. Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich

Diese Wertungskriterien ersetzen das bislang gültige Dokument von 2004 mit sofortiger Wirkung. Sämtliche bislang gültigen Ergänzungen und Sonderregelungen werden 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 ab 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 Kür siehe Kapitel 3 unten sowie zur Kurzkür 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.

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

2.2. Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge)

<p>„UNGÜLTIG“ (Kür: ohne Bewertung; Kurzkür: siehe Wertigkeitstabellen):¹</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stopper: Landung direkt oder unmittelbar nach dem Aufkommen auf dem Stopper • touch-down: Landung mit Hilfe einer Hand • vorgedrehter („offener“) Toeloop/Doppeloeloop <p>bei Einzelsprüngen inkl. Axel (einfach):</p> <ul style="list-style-type: none"> • under-rotated: Volle Umdrehungszahl wurde nicht erreicht. <p>bei Doppelsprüngen (gemäß Definition des Sprungs):</p> <ul style="list-style-type: none"> • under-rotated >¼: Mehr als ¼ Drehung fehlt² <p>bei Sprüngen mit bis zu 2 Umdrehungen (Ausnahme: Doppelrittberger mit voller Rotation) sowie bei Sprüngen mit mehr als 2 Umdrehungen „auf vorwärts“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sturz; 2 Füße: Landung direkt auf zwei Füßen; step-out (Überdrehen +2. Fuß): Überdrehen mit Aufsetzen des Spielbeins (Läufer kann Rotation im Auslauf nicht stoppen und muss sich mit Mohawk helfen)
<p>„SEHR SCHLECHT“</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Landung in Sitzposition • Abrollen: Landung auf dem Stopper + direktes Abrollen auf Rollen und Kante • Überdrehen: Überdrehen mit Dreier (Läufer kann Rotation im Auslauf nicht stoppen und muss sich mit Dreiern helfen) • vorgedrehter („offener“) Dreifachtoeloop <p>bei Sprüngen mit mehr als 2 Umdrehungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „vorwärts“/ under-rotated >¼-½: Mehr als ¼ bis zu ½ Drehung fehlt (<u>saubere</u> Landung mit Dreier notwendig, sonst ungültig) <p>bei Sprüngen mit mehr als 2 Umdrehungen mindestens „auf Eck“³ sowie bei Doppelrittberger mit voller Rotation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sturz; 2 Füße
<p>„SCHLECHT“</p>	<ul style="list-style-type: none"> • starkes Zusammenfallen: falsche Körperhaltung oder Loslassen der Körperspannung • step-down: Spielbein schlägt bei der Landung auf den Boden • Rolle-Stopper-Rolle: Landung auf Rollen, danach Benutzung des Stoppers, aber Rückkehr auf Rolle und Kante • Abtauchen: Landung mit stark nach vorn gebeugtem Oberkörper • S-Landung: Landung mit falscher oder mehreren Kanten <p>bei Sprüngen mit mehr als 2 Umdrehungen mindestens „auf Eck“⁴ sowie bei Doppelrittberger mit voller Rotation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • step-out
<p>„MITTEL“</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempoverlust: Hoher Tempoverlust im Auslauf im Vergleich zum Anlauf • leichtes Zusammenfallen: Leichtes Loslassen der Körperspannung im Auslauf • Touchieren: Spielbein berührt/touchiert kurz den Boden im Auslauf <p>bei Sprüngen mit mindestens 2 Umdrehungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • under-rotated ≤¼ („auf Eck“): Landung „auf Eck“ (¼ Drehung oder weniger fehlt)

¹ Generell ohne Ansatz („nicht versucht“): Sturz oder Abbruch vor Ende der Absprungphase

² Klarstellung: 2A und 3-fache auf vorwärts mit Dreier sind nicht ungültig.

³ Klarstellung: 2A und 3-fache auf Eck oder mit voller Rotation, jedoch mit Sturz oder auf 2 Füßen oder mit step-out sind nicht ungültig, sondern sind zu werten (sehr schlecht oder schlecht). Demzufolge sind z.B. sowohl (a) der gestürzte 2A (Eck!) als auch (b) der gestürzte 2A mit voller Rotation „sehr schlecht“. Zu berücksichtigen ist allerdings: Ein (optimaler) Sprung mit voller Rotation hat immer einen deutlich höheren Grundwert als ein (optimaler) Sprung auf Eck. Diese Relation ist auch bei den fehlerbehafteten (z.B. bei gestürzten) Versionen zu berücksichtigen: (b) ist somit auch in seiner Wertigkeit als gestürzter Sprung höherwertig gegenüber über (a).

⁴ Klarstellung: siehe oben

2.3. Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)

<p>„UNGÜLTIG“ (Kür: ohne Bewertung; Kurzkür: siehe Wertigkeitstabellen).⁵</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sturz während Einlauf, Drehung oder Auslauf • Stopper: Stopperbenutzung in Einlauf, Drehung oder Auslauf – auch bei Wechseln in Kombinationen Ausnahmen: <ul style="list-style-type: none"> - Hacke va (Heel camel) zum Abbremsen für den Auslauf (Standbein) - eingesprungene/ umgesprungene Waagen - Butterfly • step-down: Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden • keine konstante Kante • Namen gebende Position nicht erreicht/ nicht hinreichend gehalten • weniger als die vorgeschriebene Umdrehungszahl
<p>„SCHLECHT“</p>	<ul style="list-style-type: none"> • starkes Zusammenfallen: falsche Körperhaltung oder Loslassen der Körperspannung • starkes Wandern • deutliche Haltungs-/Positionsfehler • Anlauf mit Dreiern: step-down im Zentrieren: Spielbein schlägt beim Zentrieren auf den Boden
<p>„MITTEL“</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ein-/umgesprungene/gewechselte Sitz- oder Standpirouetten: Finden der neue Kante dauert zu lange • leichtes Wandern • leichte Haltungs-/Positionsfehler • unkontrollierte & instabile, aber richtige Position während der Drehung

Mindestumdrehungszahlen (Kür)⁶ 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.

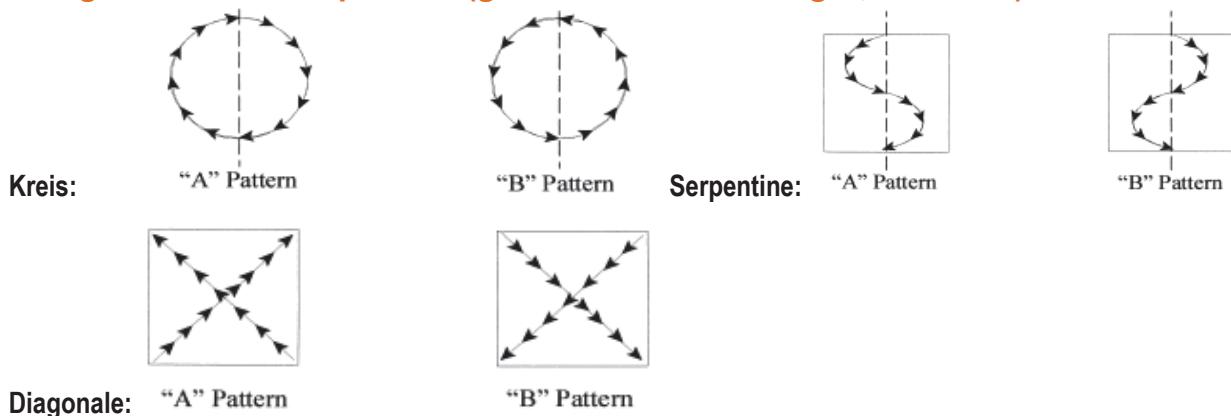
⁵ Generell ohne Ansatz („nicht versucht“): Sturz oder Abbruch im Anlauf

⁶ Ausnahmen für Kurzkür siehe Kapitel 4

2.4. 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)⁷:

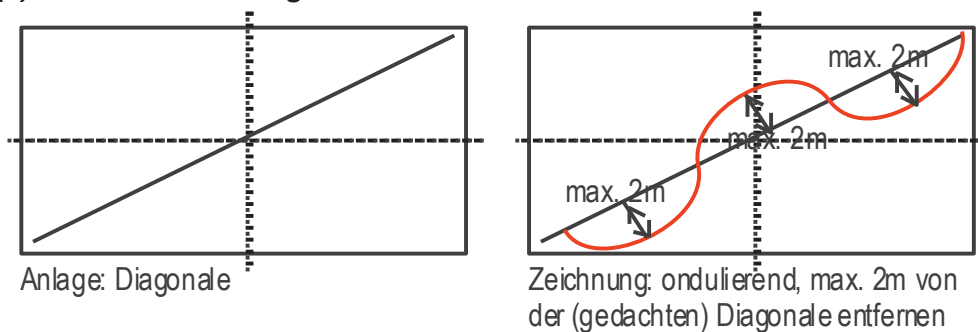


⁷ CIPA Rules Appendix 4 = CEPA Rules Appendix 1

Zeichnung von Schrittsequenzen:

Ondulierend um die geometrische Grundfigur. **Am Beispiel der Diagonalen** (laut CEPA-Aussage⁸):

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 veröffentlichte Abweichung von der base line im Style Dance ab 2016 beträgt 3m bei der Längs-/Diagonalschrittfolge...

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 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“.

⁸ Mai 2015

3. Besonderheiten lange Kür

Separate Protokollierung von Noten für die Komponenten der A-Note ⁹

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.

Empfehlungen und Vorgaben für die Gewichtung der Komponenten der A-Note ¹⁰

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.

Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note ¹¹

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
Schüler D, Schüler C, Schüler B	0,3 Punkte x Anzahl der versuchten Elemente aus dem Bereich
Schüler A, Jugend, Junioren, Meisterklasse	0,5 Punkte x Anzahl der versuchten Elemente aus dem Bereich

⁹ März 2014

¹⁰ März 2014 + Mai 2015

¹¹ April 2015

Beispiel Schüler A bis Meisterklasse: Läufer versucht drei Pirouetten, alle ungültig: $0,5 \times 3 = 1,5$ Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

Beispiel Schüler D bis B: Läufer versucht drei Pirouetten, alle ungültig: $0,3 \times 3 = 0,9$ Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

Beispiel WeB: Läufer versucht fünf Sprungelemente, alle ungültig: 0,3 Punkte für die Komponente „Sprünge“.

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.

Klarstellung: Ungültige Elemente in Kombinationen (Grundsatz):

Bei Sprung- und Pirouettenkombinationen in der langen Kür, die ein ungültiges Element enthalten, wird der saubere Teil bewertet.

Mit anderen Worten: Das ungültige Element ist faktisch aus der Kombination zu streichen. Der verbleibende, gültige Rest vor und nach dem ungültigen Element ist zu werten. 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.

Zur Vermeidung von Missverständnissen:

Für die Bestimmung der Anzahl der Kombinationen, Sprünge, Sprungelemente sind auch ungültige Elemente zu berücksichtigen.

Ist ein ungültiges Element gleichzeitig Pflichtelement, so führt die Ungültigkeit 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 Thoren mit Ecke „>5 Minuten“ (Ausnahme vom Grundsatz)¹²:

Bewertung nur des sauberen Teils bis zum ungültigen Thoren, egal welche Elemente in Kombination auf den ungültigen Thoren folgen.

Zur Vermeidung von Missverständnissen:

Eine Kombination mit dem gleichen ungültigen Thoren in der Kurzkür ist vollständig ungültig. Kombinationen mit Thoren, bei dem weniger als 5min Rotation fehlen, sind sowohl in der Kür als auch in der Kurzkür ok und vollständig bewertbar.

Kombi mit einfachem Toeloop in der Mitte (Ausnahme vom Grundsatz)¹³:

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 Program¹⁴:

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).

¹² Mai 2013

¹³ Mai 2013

¹⁴ Februar 2015

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 Eindruck Schaden nimmt (B-Note) – zumindest national.

Vorgaben & Erläuterungen zum Lutz¹⁵

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:

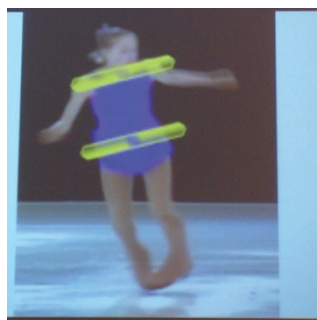
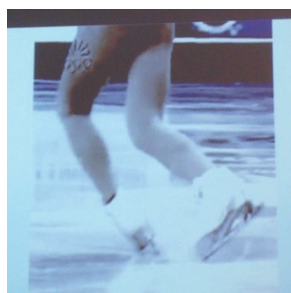
Für **alle** Kategorien des WeB sowie für die Schüler D, C und B gilt: **Ein Lutz (einfach/doppelt) muss von der Auswärtskante abgesprungen werden** (Absprung ist hier definiert als der Zeitpunkt, zu dem der Stopper den Boden berührt).

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.

Tipps 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

¹⁵ Februar 2015

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 & Boni¹⁶

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

¹⁶ Juli 2013, Update Mai 2015

4. Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür

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

1. **Wiederholung von Einzelementen:** Die Wiederholung einzelner Sprünge bzw. Pirouetten in der Sprung- bzw. Pirouettenkombination ist zulässig.
2. **Misslungene & Zusätzliche Elemente:** Die Wiederholung misslungener oder das Zeigen zusätzlicher Elemente sind nicht erlaubt.
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 der Ausführung von **Sprungkombinationen**, bei der die Anzahl und/oder ein bestimmter Sprung vorgegeben ist, wird die **ganze Kombination ungültig**, wenn die Anzahl oder ein Sprung-Element ungültig ist. Gleiches gilt analog auch für **Pirouettenkombinationen**.
6. 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).
7. 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
8. Bei **Pirouetten, bei denen das Einschleudern** vorgeschrieben ist, müssen die „Schleuderdreier“ auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette.
9. Für die **Schrittfolgen** gelten jeweils die internationalen Vorgaben sowie die o.a. Kriterien für die Beurteilung von Schrittsequenzen. Ein Sturz in der Schrittfolge oder z.B. eine zu kurze Schrittfolge machen das Element nicht ungültig. Stattdessen ist ein angemessener Abzug für den Fehler vorzunehmen.
10. 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.
11. Die B-Note variiert von +1,5 bis -1,0 Punkten im Vergleich zur A-Note.

5. Übersichten und Tabellen

5.1. Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen

5.1.1. Schüler B (Espoirs)

Schüler B		Kurzkür				DRIV 2015				
Position	-	Eingetippter Sprung		Sprungkombination		Eingeschleuderte Waage va		Eingeschleuderte Waage ra		Schrittfolge
Vorgeschriebenes Element	A	Tip (doppelt)		3 Sprünge (mit 2S; max. zwei Umdrehungen)		Waage va (Ausgang aufrecht va) (NDM: Sitz re erlaubt)		Waage ra (Eingang ohne Fußwechsel, Ausgang aufrecht ra)		2015 & 2018: Diagonale 2016 & 2019: Kreis 2017 & 2020: Serpentine
Wertigkeiten	0,3-1,3	0,3-1,5		0,3-1,7		0,3-1,3		0,3-1,3		0,3-1,3
Abzüge	ungültig schlecht mittel gut sehr gut	0,3 0,4-0,6 0,7-0,9 1,0-1,1 1,2-1,3	0,3 max. 0,8 max. 1,2 max. 1,5	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 max. 0,7 max. 0,9 max. 1,2 max. 1,5 max. 1,7	0,3 schlecht mittel gut sehr gut
fehlendes Element	0,5A-SR									ungültig
Toeloop vorgedreht	0,5A-SR									schlecht
zusätzl. Pos.(Pirouetten)	0,5A-WR									mittel
zusätzliches Element	0,5B-SR									gut
falsche Reihenfolge	0,5B-SR									sehr gut

Summe der Wertigkeiten (ohne Abzüge): mind. 1,8 – max. 8,4

5.1.2. Schüler A (Cadets)

Schüler A	Kurzkür				DRIV 2015				
	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	5	
Elementkategorie	Einzelsprung				Pirouettenkombination				
Vorgeschriebenes Element	A oder 2A				3 Positionen mit Sitzpirouette (Ein-/Ausgang frei wählbar)				
Wertigkeiten	0,3-1,6				0,3-1,3				
Abzüge	ungültig	0,3	ungültig	0,3	ungültig	0,3	ungültig	0,3	
fehlendes Element	A	max. 0,8	2T	max. 0,7	2R (volle Rotation) + step-out!	1,0	schlecht	0,4-0,6	schlecht
Toeloop vorgedreht	2A (vorw. + Dreier)	max. 1,1	2F	max. 1,1	2x 2R (volle Rotation) + Sturz! oder + step-out!	1,3	mittel	0,7-0,9	mittel
zusätzl. Pos.(Pirouetten)	2A (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,3 1,0	2L	max. 1,3	1 Doppelsprung 2 Doppelsprünge 3 Doppelsprünge	max. 0,7 max. 1,0 max. 1,3	gut	1,0-1,1	gut
zusätzliches Element	2A (volle Rotation) + step-out!	max. 1,6			Bonus: mit 2R (volle Rotation)	Maximal wert +0,3	sehr gut	1,2-1,3	sehr gut
falsche Reihenfolge	+ Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,4 1,0					NDM: Waage va, ra, re erlaubt	max. 0,8	
Summe der Wertigkeiten (ohne Abzüge): mind. 1,8 – max. 8,7									

5.1.3.

Jugend (Youth)

Jugend		Kurzkür				DRIV 2015			
Position	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	5
Elementkategorie	Einzel sprung	Eingetippter Sprung	Sprungkombination	Einzel pirouette	Pirouettenkombination	Schrittfolge			
Vorgeschriebenes Element	2R oder 2A (NDM: A erlaubt)	Tip (doppelt)	3-5 Sprünge (mind. 1 mit zwei oder mehr Umdrehungen, ohne einfach Toeloop)	Inverted oder Hacke (va oder ra) (NDM: Wva, ra, re erl.)	3 Positionen mit Sitzpirouette (Ein-/Ausgang frei wählbar)	2015 & 2018: Diagonale 2016 & 2019: Kreis 2017 & 2020: Serpentine			
Wertigkeiten	0,5-1,3/1,8	0,5-1,3	0,5-1,8/2,1	0,5-1,6	0,5-1,6	0,5-1,6			
Abzüge	ungültig 2R + step-out (volle Rotation)	ungültig 2T	ungültig 2R (volle Rotation) + Sturz! + step-out	ungültig schlecht	ungültig schlecht	ungültig ohne Class A	ungültig max. 1,0	ungültig max. 1,0	ungültig schlecht
fehlendes Element	max. 1,3	max. 0,7	0,5	0,5	0,5				0,5
Toeloop vorgedreht	1,0	max. 1,1	max. 0,7 max. 1,0 max. 1,2	0,8 1,0	0,6-0,7				0,6-0,7
zusätzl. Pos.(Pirouetten)	max. 1,3	max. 1,1	1 Doppelsprung 2 Doppelsprünge 3 Doppelsprünge	max. 0,7 max. 1,0 max. 1,2	mittel	= 1 Class A	max. 1,3	max. 1,3	mittel
zusätzliches Element	max. 1,5 1,1	max. 1,3	2A oder 3-facher (vorw. + Dreier)	max. 1,3	gut	> 1 Class A	max. 1,6	max. 1,6	gut
falsche Reihenfolge	max. 1,8 max. 1,6 1,4		2A oder 3-facher (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße! 2A oder 3-facher + step-out! + Sturz! oder 2 Füße! darüber, analog	max. 1,4 1,1 max. 1,6 max. 1,6 1,4 max. 1,8	sehr gut				sehr gut
	NDM: A erlaubt		Bonus: mit 2R (volle Rotation)	Maximal wert +0,3	NDM: Waage va, ra, re erlaubt				
	max. 0,8				max. 1,0				
Summe der Wertigkeiten (ohne Abzüge): mind. 3,0 – max. 10,0									

5.1.4. Junioren (Juniors)

Junioren		Kurzkür				DRIV 2015					
Position	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	1, 2 oder 4	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	3 oder 6	5		
Elementkategorie	Einzelsprung		Eingetippter Sprung		Sprungkombination		Einzelpirouette		Pirouettenkombination		
Vorgeschriebenes Element	A oder 2A		2Tip oder 3Tip		3-5 Sprünge (mind. 1 mit zwei oder mehr Umdrehungen, ohne einfach Toeloop)		Class A (modifiziert, siehe WOK) (NDM: Class B erlaubt)		2 oder 3 Positionen mit Sitzpirouette (Ein-/Ausgang frei wählbar)	2015 & 2018: Diagonale 2016 & 2019: Kreis 2017 & 2020: Serpentine	
Wertigkeiten	0,5-0,8/1,8		0,5-1,1/1,6		0,5-1,8		0,5-1,6		0,5-1,6		
Abzüge	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	
fehlendes Element	A	max. 0,8	2T	max. 0,7	2R (volle Rotation) + Sturz! + step-out!	0,8 1,0	schlecht	0,6-0,7	max. 1,0	schlecht	0,6-0,7
Toeloop vorgedreht	2A (vorw. + Dreier)	max. 1,3	2F	max. 0,9	1 Doppelsprung 2 Doppelsprünge 3 Doppelsprünge	max. 0,7 max. 1,0 max. 1,2	mittel	0,8-1,0	max. 1,3	mittel	0,8-1,0
zusätzl. Pos. (Pirouetten)	2A (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,5 1,1	2L	max. 1,1	2A oder 3-facher (vorw. + Dreier)	max. 1,3	gut	1,1-1,3	max. 1,6	gut	1,1-1,3
zusätzliches Element	2A (volle Rotation) + step-out + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,8 max. 1,6 1,4	3Tip + step-out! + Sturz! oder + 2 Füße	max. 1,6 max. 1,4 1,1	2A oder 3-facher (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,4 1,1	sehr gut	1,4-1,6		sehr gut	1,4-1,6
falsche Reihenfolge					2A oder 3-facher + step-out! + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,6 max. 1,6 1,4					
					darüber	analog max. 1,8	NDM: Class B erlaubt	max. 1,0			
Summe der Wertigkeiten (ohne Abzüge): mind. 3,0 – max. 10,0											

5.1.5. Meisterklasse (Seniors)

Meisterklasse		Kurzkür						DRIV 2015					
Position		1, 2 oder 4		1, 2 oder 4		1, 2 oder 4		3 oder 6		3 oder 6			
Elementkategorie		Einzelsprung		Eingetippter Sprung		Sprungkombination		Einzelpirouette		Pirouettenkombination			
Vorgeschriebenes Element		2A oder 3A (NDM: A erlaubt)		2Tip oder 3Tip		3-5 Sprünge (mind. 1 mit zwei oder mehr Umdrehungen, ohne einfach Toeloop)		Class A (modifiziert, siehe WOK)		2 oder 3 Positionen mit Sitzpirouette (Ein-/Ausgang frei wählbar)			
Wertigkeiten		0,5-1,8		0,5-1,1/1,6		0,5-1,8		0,5-1,6		0,5-1,6			
Abzüge		ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5	ungültig	0,5		
		2A (vorw. + Dreier)	max. 1,3	2T	max. 0,7	2R (volle Rotation) + Sturz! + step-out!	0,8 1,0	schlecht	0,6-0,7	ohne Class A	max. 1,0	schlecht	0,6-0,7
		2A (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,5 1,1	2F	max. 0,9	1 Doppelsprung 2 Doppelsprünge 3 Doppelsprünge	max. 0,7 max. 1,0 max. 1,2	mittel	0,8-1,0	= 1 Class A	max. 1,3	mittel	0,8-1,0
	0,5A-SR 0,5A-SR 0,5A-WR	2A (volle Rotation) + step-out + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,8 max. 1,6 1,4	2L	max. 1,1	2A oder 3-facher (vorw. + Dreier)	max. 1,3	gut	1,1-1,3	> 1 Class A	max. 1,6	gut	1,1-1,3
	0,5B-SR 0,5B-SR	3A (analog zu 2A)	1,4-1,8	3Tip + step-out! + Sturz! oder + 2 Füße	max. 1,6 max. 1,4 1,1	2A oder 3-facher (auf Eck) + Sturz! oder 2 Füße!	max. 1,4 1,1	sehr gut	1,4-1,6			sehr gut	1,4-1,6
		NDM: A erlaubt	max. 0,8			darüber	analog max. 1,8						
Summe der Wertigkeiten (ohne Abzüge): mind. 3,0 – max. 10,0													

5.2. Wertigkeitstabellen Kürelemente (Sprünge & Pirouetten)

Wertigkeiten Sprünge									
Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert Herren	Wert Damen
Dreiersprung	D	1,5	Axel	A	4,5	Doppel-Axel	2A	8,0	8,7
Salchow	S	2,5	Doppel-Salchow	2S	5,0	Dreifach-Salchow	3S	8,5	9,0
Toeloop	T	2,8	Doppel-Toeloop	2T	5,0	Dreifach-Toeloop	3T	8,5	9,0
Flip	F	3,0	Doppel-Flip	2F	6,0	Dreifach-Flip	3F	9,0	9,5
Thorén	Th	3,0							
Lutz	L	3,5	Doppel-Lutz	2L	6,5	Dreifach-Lutz	3L	9,5	9,8
Rittberger	R	3,5	Doppel-Rittberger	2R	7,0	Dreifach-Rittberger	3R	9,8	10,0
						Dreifach-Axel	3A	10,0	10,0
						Sprünge mit mehr Umdrehungen		10,0	10,0

Doppel- und Dreifachsprünge können auch mit ihrer Umdrehungszahl als Exponent ausgewiesen werden, z.B. 2S oder S².

Wertigkeiten Pirouetten							
Element	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert
Zweifußstand	1,0	Waage va	Wva	5,0	Hacke vorwärts (Heel camel)	He	8,0
Stand re	1,5	Waage ra	Wra	5,0	Hacke rückwärts (Backheel camel)	BHe	8,5
Stand va, ra	2,0	Waage re	Wre	5,5	Inverted	I, Inv	8,5
Kombination von Standpirouetten	2,5	ingesprungene Waage		5,5	Broken Ankle	BA	8,5
ein-/umgesprungen	2,5	Wechselwaage		6,0			
Sitzpirouetten	3,0	Lay Over ¹⁷		0,0	Kombination mit 2 Class A-Pirouetten		9,0
Kombination von Sitzpirouetten	4,0	Kombination mit Class B Pirouetten		~7,0	Kombination mit mehr als 2 Class A-Pirouetten		9,5

Die o.a. Wertigkeiten zu Sprüngen und Pirouetten sind grundsätzlich als **Orientierungshilfe** zu verstehen und geben jeweils den **Wert des optimalen Einzelements** an (siehe 2.1 oben).

Für die in der Realität gezeigten Elemente sind entsprechend ggf. auch signifikante Anpassungen nach oben (z.B. für Kombinationen optimaler Elemente, höhere Rotationszahlen, etc.) oder nach unten (z.B. Mängel in der Ausführung oder der Technik etc.) vorzunehmen.

Auch wenn o.a. Elemente einen identischen Ausgangswert aufweisen, so sind Korrekturen immer in Abwägung zum jeweiligen Element vorzunehmen (z.B. eine Umdrehung mehr oder weniger bei Hacken-, Inverted- und Broken Ankle-Pirouetten haben zweifellos nicht den gleichen Wert).

WOK-Auszug: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an CIPA 6.10.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)		
Klasse A	Klasse B	Klasse C
5. Ingesprungene Waagepirouette	1. Waagepirouette rückwärts auswärts	1. Sitzpirouette rückwärts-einwärts (Haines)
6. Ingesprungene 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. Ingesprungene Klasse B-Pirouetten	7. Ingesprungene Klasse C-Pirouetten

¹⁷ Kein gültiges Element in Deutschland.

5.3. Abzugs- und Bonustabellen¹⁸

Pflichtlaufen	Aufsetzen des Spielfußes	0.5/1.0	Abzug durch SR
	Sturz oder Stop	1.0	Abzug durch SR
	Nicht korrekte Drehung	1.0	Abzug durch SR
Allgemein	Knien auf Fläche	0.3 B	Abzug durch SR
	Kostümverstoß	0.5-1.0 B	Abzug durch SR
	Aufdringliches make-up (Minis/Espoir)	0,2 B	Abzug durch SR
	Programm kürzer als vorgeschrieben	0.2 A+B/ 10 sec.	Abzug durch SR
Einzellauf - Kurzkür	Sprung-Kombi mit mehr als 5 Sprüngen	0.5 A	Abzug durch SR
	Pir.-Kombi mit mehr als 3 Positionen	0.5 A	Abzug durch WR
	Einzelpir. mit mehr als 1 Position	0.5 A	Abzug durch WR
	Fehlendes Element	0.5 A	Abzug durch SR
	Pumping in Pirouetten	0.3 A	Abzug durch SR
	Toeloop-Verstoß (s. S. 86)	0.5 A	Abzug durch SR
	(Nicht im DRIV: Jeder Sturz	0.2 B	Abzug durch SR)
	Jedes zusätzl. Element	0.5 B	Abzug durch SR
Einzellauf – Lange Kür	Falsche Reihenfolge der Elemente	0.5 B	Abzug durch SR
	(Nicht im DRIV: Jeder Sturz	0.2 B	Abzug durch SR)
	Fehlendes Element	0.5 A	Abzug durch SR
	Jedes zusätzl. Element	0.5 B	Abzug durch SR !
	gleicher Dp.-Sprung mehr als 3-mal (für Schüler D: gleicher Sprung >3-mal) (für WeB: gleicher Sprung >2-mal)	0.3 A	Abzug durch SR !
	Wiederholung der gleichen Spr.-kombi	0.3 A	Abzug durch SR !
	keine geforderte Kombi-Pirouette	0.5 A	Abzug durch SR !
	< 2 Pirouetten	0.5 A	Abzug durch SR !
	Kein ausgeglichenes/“well-balanced“ Programm	0.5 B	Abzug durch SR
	Vorgedrehter Toeloop in Minis/Espoirs /Cadets//Toeloop falsche Stelle	0.2 A	Abzug durch SR
	Pumping in Pirouetten (DRIV: Nicht Schüler C+B)	0.3 A	Abzug durch SR
	Gekreuzter loop-step Minis/Espoirs	+ 0.2 A	durch SR
	Extreme Flexibilität bei Spiralen-Schrittfolge	+ 0.2 A	durch SR
Pflichttänze (Solo- u. Paartanz)	>24 Schläge	0.1	Abzug durch SR
	Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1	Abzug durch SR
	Taktfehler	0.2	Abzug durch WR
	Stürze: klein	0.1-0.2	
	mittel	0.3-0.7	Abzug durch SR
	groß	0.8-1.0	
für jede nicht gelaufene Schrittfolge	1.0	Abzug durch SR	
Rolltanz – OD	Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1	Abzug durch SR
	Taktfehler	0.2 B	Abzug durch WR
	Stürze: klein	0.1-0.2 B	
	mittel	0.3-0.7 B	Abzug durch SR
	groß	0.8-1.0 B	
	gefordertes Element nicht ausgeführt	0.5 A	Abzug durch SR
	Verstoß bei geforderten Elementen	0.2 A	Abzug durch SR
	Verstoß bei Haltepunkten im Programm	0.2 A+B	Abzug durch SR
	Ziehen oder Drücken des Rollschuhs/Partner	0.2 B	Abzug durch SR

¹⁸ Stand: DM 2014

Rolltanz - Kürtanz	Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1	Abzug durch SR
	Taktfehler	0.2 B	Abzug durch WR
	Stürze: klein	0.1-0.2	
	mittel	0.3-0.7	Abzug durch SR
	groß	0.8-1.0	
	Gefordertes Element nicht ausgeführt	0.5 A	Abzug durch SR
	Verstöße bei Hebungen	0.2 A	Abzug durch WR
	Verstöße bei Arabesken, Zirkel, Pirouetten	0.2 A	Abzug durch WR
	Zeitl. Verstöße bei Trennungen	0.1 A	Abzug durch SR
	Übermaß an Sprüngen oder Umdrehungen	0.1 A	Abzug durch WR
Ziehen oder Drücken des Rollschuhs/Partner	0.2 B	Abzug durch SR	
Solotanz - Kürtanz	Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1	Abzug durch SR
	Taktfehler	0.2 B	Abzug durch WR
	Stürze: klein	0.1-0.2 B	
	mittel	0.3-0.7 B	Abzug durch SR
	groß	0.8-1.0 B	
	gefordertes Element nicht ausgeführt	0.5 A	Abzug durch SR
	Verstöße Sprünge/Pir. und/oder Umdr.	0.2 A	Abzug durch WR
Formation	Fehlendes Element	1,0 A	Abzug durch SR
	Sprünge (mehr als ½ Umdr.)	0.4 A	Abzug durch WR
	Pirouetten (mehr als 1 Umdr.)	0.4 A	Abzug durch SR
	Hebungen	0,4 A	Abzug durch SR
	Reißen während Manöver	0,2-0,4 A	Abzug durch SR
	Weniger als 3 versch. Handhaltungen	0.4 A	Abzug durch SR
	Stürze		
	Groß (>Läufer länger)	0,8-1,0 B	
	Mittel (1 länger / > 1kurz)	0,4-0,6 B	Abzug durch SR
	Klein (1 Läufer kurz)	0,2 B	
Stehende Positionen/Liegen a.d. Boden	0,2 B	Abzug SR	
Show	Mehr als 4 typische Formationselemente	1,0 A	Abzug SR
	Einlauf zu lang	0,3 A	Abzug SR
	Ausgang zu lang (40 sec erl.)	0,5 B	Abzug SR
	Mehr als 15 Sek. Musik vor erster Bewegung	0,2 B	Abzug SR
	Darbietung ist keine Show	1,0 B	Abzug SR
	Verbotene Elemente – je Element	0,5 A&B	Abzug SR
	Props inkorrekt	0,5 A	Abzug SR
	Stürze		
	Groß (>1 Läufer länger)	0,8-1,0 B	
	Mittel (1 länger / >1 kurz)	0,4-0,6 B	Abzug SR
Klein (1 Läufer kurz)	0,2 B		
Lauffläche nicht regelgerecht hinterlassen	0,5 B	Abzug SR	
Paarlauf – Kurzkür	Fehlendes Element	0.5 A	Abzug durch SR
	Hebung mit > 4 Umdr., Kombi-Hbg. mit > 8 Umdr.	0.5 A	Abzug durch SR
	Paarlauf-Pir. mit mehr als 1 Position	0.5 A	Abzug durch WR
	Stürze	0.2 B (1) 0.3 B (2)	Abzug durch SR
	Zusätzl. Elemente	0.5 B	Abzug durch SR
Paarlauf – Lange Kür	Fehlendes Element	0.5 A	Abzug durch SR
	jede zusätzl. Hebung	0.5 B	Abzug durch SR
	Hbg. mit mehr als 4,8 oder 12 Umdr.	0.5 B	Abzug durch SR
	Stürze	0.2 B (1) 0.3 B (2)	Abzug durch SR

5.4. DRIV-Kürkriterien 2015 – Auf einen Blick							Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, CEPA Modifications, SK-Beschlüsse)		Stand: 16.03.2015
		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 (A+B)	KT KL (A+B)	
TESTBEDINGUNG MAX.		-	-	-	-	-	-	-	
KÜRLÄNGE		2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:30 +/- 10	4:00 +/- 10	4:00 +/- 10	4:00 +/- 10	
SCHRITTSEQUENZ #1		1 anerkannte Schrittsequenz + loop step + 3 Gegendreier							
SCHRITTSEQUENZ #2		1 anerkannte Schrittsequenz (verschieden von #1)							
CHOREOGRAFISCHES PFLICHTELEMENT		1 Spiral-/ Arabeskensequenz							
PIROUETTEN		Mind. 2 Pirouettenel.							
SPRÜNGE #1		1 Toeloop, einfach							
SPRÜNGE #2		1 Lutz (Außenkante), einfach							
SPRÜNGE #3		- Rittberger, doppelt (mind. vorwärts)							
HÖCHST-SCHWIERIGKEITEN SPRÜNGE		Axel, Doppel-Toeloop, Doppel-Salchow Max. 2 Umdrehungen Max. 1 Dreifachsprung							
ERLAUBTE PIROUETTEN		Alle Stand-, Sitz- & Waagepirouetten (exkl. Heel, Broken Ankle, Inverted) Alle Stand-, Sitz- & Waagepir. (exkl. Broken Ankle) Ohne Beschränkungen							
PIROUETTENANZAHL		Max. 3 Pirouettenelemente Ohne Beschränkungen							
PIROUETTEN-KOMBINATIONEN		Max. 1 Pirouettenkombination Ohne Beschränkungen							
SPRUNG-KOMBINATIONEN		Max. 2 Sprungkombinationen (2-5 Sprünge), die verschieden sein müssen Alle Sprungkombinationen müssen verschieden sein							
ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE		Max. 10 Sprünge Max. 12 Sprünge Max. 6 Sprungelemente Ohne Beschränkungen							
SPRUNGWIEDERHOLUNG		Jeder Sprung max. 3 Mal ¹⁹ Sprünge der gleichen Art mit mehr als 1 Umdrehung max. 3 Mal							
PROGRAMMAUFBAU		Zwischen 2 Pirouettenelementen muss zumindest einmal in der Kür mind. 1 Sprungelement sowie 1 anerkannte Schrittsequenz gezeigt werden (Arabeskensequenz ist <u>keine</u> anerkannte Schrittsequenz)							

Pflichtelemente

Restriktionen

¹⁹ 3-5 Rittberger in Kombination erlaubt

5.5. WeB 2014 Kürkriterien Breitensport– Auf einen Blick (Definitionen)					Es gelten die ausformulierten Bedingungen (siehe WeB)!	
	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
SCHRITTFOLGE #1	<p><u>Eine (1)</u> Spiral-/ Arabesken-Sequenz in Serpentinform mit mindestens zwei (2) verschiedenen Arabesken (Spielbeinknie über Hüfte) über die gesamte Längsachse der Laufläche und mindestens die Hälfte der Querachse mit mindestens zwei deutlichen Bögen. Mindestens <u>eine (1)</u> der Arabesken muss für mindestens sechs (6) Sekunden gehalten werden (ein Kantenwechsel innerhalb der sechs Sekunden erlaubt).</p>					
SCHRITTFOLGE #2	<p>Mindestens <u>eine (1)</u> Schrittfolge aus Kreis, Serpentine oder Diagonale, die einen „loop step“ enthalten muss</p>					
PIROUETTEN	<p>Mindestens zwei (2) Pirouetten, davon muss mindestens <u>eine (1)</u> eine Pirouettenkombination sein, die eine Sitzpirouette enthält</p>					
HÖCHSTSCHWIERIGKEITEN SPRÜNGE	Keine Einschränkungen	Axel, Doppel-Salchow, Doppel-Toeloop	Axel	Alle einfachen Sprünge (ohne Axel)	Dreiersprung, Salchow, Toeloop	Dreiersprung
ERLAUBTE PIROUETTEN	Keine Einschränkungen	Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage re, Waage ra; (auch in Kombination)	Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra; (auch in Kombination)		Alle Stand- und Sitzpirouetten; (auch in Kombination)	Alle Standpirouetten
SPRUNGKOMBINATIONEN	<p>Maximal zwei (2) Sprungkombinationen mit mindestens zwei (2) Sprüngen und maximal fünf (5) Sprüngen. Die gezeigten Sprungkombinationen müssen verschieden sein.</p>					
SPRUNGANZAHL	<p>Ein Sprung der gleichen Art (Typ und Umdrehungszahl) darf nicht öfter als zwei (2) Mal in der ganzen Kür ausgeführt werden. (Ausnahme: <u>Eine (1)</u> Sprungkombination ausschließlich bestehend aus maximal fünf (5) 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).)</p>					
<i>Pflichtelemente</i>						
<i>Restriktionen</i>						

5.6. WeB 2014 Kürkriterien Breitensport– Auf einen Blick

Es gelten die ausformulierten Bedingungen (siehe WeB)!

	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
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).					
SCHRITTFOLGE #2	1 Schrittfolge + loop step			1 Schrittfolge mit Doppeldreier ra		
PIROUETTEN	Mind. 2 Pirouetten, mind. 1 Kombi mit Sitzpirouette					
HÖCHST-SCHWIERIGKEITEN SPRÜNGE	Keine Einschränkungen	Axel, Doppel-Toeloop, Doppel-Salchow	Axel	Alle einfachen Sprünge		
ERLAUBTE PIROUETTEN	Keine Einschränkungen	alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage re, Waage ra; (auch in Kombination)	Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra; (auch in Kombination)			Alle Stand-pirouetten
SPRUNGKOMBINATIONEN	Max. 2 Sprungkombinationen, die verschieden sein müssen					
SPRUNGANZAHL	Jeder Sprung max. 2x in der Kür (Ausnahme: Rittberger-Kombi)					

Pflichtelemente

Restriktionen

6. Fragen & Antworten

Wann ist z.B. ein Doppelaxel gültig und wann nicht?

Im Grunde ist es recht einfach – wir folgen mit den Wertungen dem, was intuitiv im Sinne der Weiterentwicklung der Sportler richtig ist: Ein Doppelaxel auf vorwärts mit Dreier ist nur dann etwas wert, wenn er „fehlerfrei“ ausgeführt wird. Enthält er über diese zu geringe Rotation hinausgehende Fehler, dann ist er ungültig. Hingegen sollen Doppelaxel (ebenso wie Dreifachsprünge), die mindestens „auf Eck“ gesprungen werden, durch Fehler nicht ungültig werden, sondern eben trotz eines Sturzes, einer Landung auf zwei Füßen oder eines step-out einen deutlichen, aber angemessenen Wert bekommen. Analog verhält es sich mit Dreifachsprüngen.

Worin unterscheidet sich dann die Bewertung des Doppelrittberger?

Der Doppelrittberger mit weniger als den vollen 2 Umdrehungen („under-rotated“) ist in der Kurzkür grundsätzlich als ungültig zu werten, allenfalls kann Doppelrittbergern mit kleinen Ecken noch ein geringer Wert zugewiesen werden. Hingegen haben wir nunmehr aber Möglichkeiten geschaffen, die einem fehlerbehafteten Doppelrittberger mit voller Rotation eine Wertigkeit zuweist. Ziel ist es, die volle Rotation mit dem Wertungssystem zu unterstützen. Und wir belohnen den korrekten Doppelrittberger bei Schüler A und Jugend dann auch mit der Möglichkeit, bis zu 0,3 Punkte mehr zu „verdienen“ als ohne das Zeigen des Sprungs in der Kombination.

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: 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.

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.