



Formationslaufen

Generell:

- Jedes Team hat vor Beginn seiner Darbietung 30 Sekunden Zeit, um die Startposition einzunehmen. Wenn das Team bereit ist, hebt der Teamcaptain die Hand, damit der Ansager Bescheid weiß, dass das Team startbereit ist.
- Es dürfen weder tragbare noch mit Händen gehaltene „Props“ benutzt werden.

Die nachfolgenden Beschränkungen gelten:

- Sprünge dürfen eine halbe (1/2) Umdrehung nicht übersteigen.
- Pirouetten dürfen maximal eine (1) Umdrehung haben.
- Hebungen dürfen ausschließlich während des Choreographischen Stopps in den Senioren gezeigt werden.
- Vokalmusik ist erlaubt.
- Mindestens drei (3) klar unterscheidbare Musikteile und Tempi sind vorgeschrieben.
- Stillstehende (stoppende oder stehende) Positionen sind während des Programms nicht erlaubt, ausgenommen während des Choreographic Stopp.
- Die Wertungsrichter müssen immer auf der Längsseite der Bahn werten.
- Zur Bestimmung der Plätze ist das FIRS Artistic System of calculating anzuwenden.
- Ein ausgewogenes Programm mit anerkannten Formationselementen muss einen Kreis, eine Mühle, eine Linie, Blöcke und Kreuzmanöver beinhalten. Die Manöver müssen klar abgegrenzt sein.

Generell gilt:

- Die vorgeschriebenen Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
- Es kann jede Handhaltung oder auch Handhaltungskombinationen gezeigt werden, mindestens aber **3 Handhaltungen**.
- Alle Elemente dürfen vorwärts oder rückwärts gelaufen werden.
- Schritte sind in jedem Element erlaubt (erwünscht)
- Zusätzliche Elemente dürfen gezeigt werden
- Vorgeschriebene Elemente dürfen wiederholt werden

Rule 502 Rules for Senior Precision Skating

Die nachfolgenden Elemente müssen gezeigt werden und dürfen ohne Bestrafung auch wiederholt werden:

1. **Kreismanöver:**

- ein (1) Kreismanöver mit nur einem (1) Kreis, im oder gegen den Uhrzeigersinn oder als Kombination von beiden Richtungen; mindestens zwei volle (2) Umdrehungen sind vorgeschrieben
- ein (1) Kreismanöver, bestehend aus mehreren Kreisen mit mindestens einer (1) Umdrehung

2. **Linie:**

- Eine (1) geschlossene Linie; Läufer sind entlang einer **Schmalseite/Breitseite der Bahn** aufgestellt und bewegen sich entlang der Längsachse über mindestens $\frac{3}{4}$ der Bahnlänge.
- Eine Linie, bei der die Läufer in einer Reihe entlang **einer Längsseite** aufgestellt sind und sich längs der Querachse über mindestens $\frac{3}{4}$ der Bahnbreite bewegen.
- Eine separierte Linie mit höchstens 2 Segmenten (parallel oder gegeneinander/ gegenüber), die sich entlang der Diagonale bewegt.

3. **Blöcke:** Anzahl an Reihen innerhalb eines Blocks: **mindestens 4, maximal 6 Reihen**

- Ein Block, der sich mindestens entlang **2er verschiedener Achsen** bewegt.
- Ein offener Block (ohne Handhaltung) in beliebiger Anordnung entlang der **Längsachse**.
 - i. dieser Block muss aus einer Stopp-Position beginnen (max. 3 Sekunden) und muss mit einem Stopp enden (max. 3 Sekunden)
 - ii. er muss sich entlang der gesamten Längsseite der Bahn bewegen
 - iii. Das Blockmanöver muss enthalten:
 1. Einen sichtbaren Kantenwechsel
 2. Einen Choctaw oder Mohawk
 3. Einen Doppeldreier
 4. Einen Gegendreier
 - iv. Zusätzliche Schritte sind erlaubt.

4. **Räder/Mühlen:**

- eine (1) Mühle mit mindestens drei (3) oder mehr Speichen, die sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt.
- ein (1) Mühlenmanöver mit parallelen Speichen, die wiederum aus 2 oder mehr Speichen bestehen, mindestens eine (1) Umdrehung.
- Eine (1) Mühle mit mehr als einem Drehpunkt; zwei (2) oder mehr Speichen /Armen „Seite-an-Seite“/nebeneinander mit mindestens einer (1) Umdrehung.

5. **Durchkreuzen:** Jede Form des Durchkreuzens ist erlaubt:

- Ein (1) Manöver, in dem jeder Läufer nur einmal einen Schnittpunkt/Kreuzungspunkt passiert/kreuzt.
- Mindestens zwei (2) Kreuzungsmanöver bestehend aus zwei (2) Teilen, in denen ein Teil der Formation kreuzt, während der andere Teil der Formation eine andere Figur darbietet

6. **CHOREOGRAPHIC STOP:**

Ein deutlich erkennbarer Stopp von maximal 10 Sekunden, der weder am Anfang noch am Ende stattfindet. Der Stopp soll den Charakter der Darbietung und die Musik unterstreichen. Eine Hebung darf in diesen Stopp eingebaut werden, sie muss aber von der Gruppe und nicht nur von 2 Läufern dargeboten werden.

Rules for Junior Precision Skating

Die folgenden Elemente müssen im Programm enthalten sein

1. Kreis:

- Der Kreis muss aus einem (1) Kreis bestehen, der sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen dem Uhrzeigersinn oder aber in beide Richtungen dreht.
- Ein (1) Kreis, bestehend aus mehreren Kreisen mit mindestens einer (1) Umdrehung

2. Linie:

- Eine (1) Linie (Einzellinie), die sich an der Querachse der Bahn aufstellt und über die gesamte Längsachse bewegt.
- Ein (1) Linienmanöver: Einzelreihe, entlang einer Längsseite der Bahn aufgestellt, die sich entlang der Querachse über mindestens $\frac{3}{4}$ der Bahnbreite bewegt.

3. Block: Anzahl an Reihen innerhalb eines Blocks: **mindestens 4, maximal 6 Reihen**

- Ein Block, der sich mindestens entlang **2er verschiedener Achsen** bewegt
- Ein offener Block (ohne Handhaltung) in beliebiger Anordnung entlang der **Längsachse**
 - Dieser Block muss aus einer Stopp Position beginnen (max. 3 Sekunden) und muss mit einem Stopp enden (max. 3 Sekunden) .
 - Er muss sich entlang der gesamten Längsachse bewegen.
 - Das Blockmanöver muss enthalten:
 - Einen sichtbaren Kantenwechsel
 - Einen Choctaw oder Mohawk
 - Einen Dreier auswärts
 - Einen Dreier einwärts
 - Einen Gegendreier

4. Räder / Mühlen:

- Eine (1) Mühle mit mindestens drei (3) oder mehr Speichen, die sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt.
- Eine (1) Parallelmühle, bestehend aus 2 oder mehr Speichen/Armen, mindestens eine (1) Umdrehung.

5. Durchkreuzen: Jede Form des Durchkreuzens ist erlaubt:

- Ein (1) Manöver, in dem jeder Läufer nur einmal einen Schnittpunkt/Kreuzungspunkt passiert/kreuzt.
- Mindestens zwei (2) Kreuzungsmanöver bestehend aus zwei (2) Teilen, in denen ein Teil der Formation kreuzt, während der andere Teil der Formation eine andere Figur darbietet

6. CHOREOGRAPHIC STOP: Ein deutlich erkennbarer Stopp von maximal 10 Sekunden, der weder am Anfang noch am Ende stattfindet. Der Stopp soll den Charakter der Darbietung und die Musik unterstreichen.