



# Die Kür



---

## Wertungskriterien und Diskussion





## Zentrale Leitlinien

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.

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

# Fortsetzung

---



Element	Ausführung
Sprünge	<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>



## Pirouetten

- **konstantes Einhalten der vorgeschriebenen Kante**
- **Einhalten der vorgeschriebenen Mindestumdrehungszahlen**
- **gute Körperhaltung und korrekte Position**
- **hohe Geschwindigkeit und schnelle, zentrierte Drehung**
- **Anlauf und Auslauf nach den vorgeschriebenen Regeln**
- **„Pirouette“ = Anlauf + Einlauf/Zentrieren + Rotation + Auslauf**
- **gutes Tempo und fließende Ausführung**



## Schrittsequenzen

- Gutes Tempo und fließende Ausführung
- Zügige Ausführung des Schrittmaterials mit ganzem Körpereinsatz
- Optimales Ausnutzen der Fläche (Zeichnung und Anlage)
- Einhalten der vorgeschriebenen Anlage
- Ausführung mit hoher Anzahl an vielfältigen Schritten
- Charakter und Thematik der Musik sollen sich in der Choreografie widerspiegeln
- Originalität

# Bewertung



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

Element	Note	Element	Note	Element	Note
Dreiersprung	1,5	Axel einfach	4,5	Doppel-Axel	8,7
Salchow	2,3	Doppel-Salchow	5,0	Dreifach-Salchow	9,0
Toeloop	2,8	Doppel-Toeloop	5,5	Dreifach-Toeloop	9,3
Flip	3,0	Doppel-Stopper-Rittberger*	5,5	Dreifach-Flip	9,5
Thorén	3,0	Doppel-Flip	6,0	Dreifach-Lutz	9,8
Lutz	3,5	Doppel-Lutz	6,5	Dreifach-Rittberger	9,8
Rittberger	3,5	Doppel-Rittberger (Kante)	7,0	Dreifach-Axel	10,0
		* ab Jugend (inkl.) sowie in Cup. Sonst: 0,0		Sprung mit mehr Umdrehungen	10,0

# Bewertung von Fehlerbildern



Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Landung direkt auf 2 Füßen</b></li> </ul>	→ - 1,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sturz</b></li> <li>• <b>Landung mit 2 Händen am Boden</b></li> <li>• <b>Landung direkt auf dem Stopper</b></li> </ul>	→ - 1,0 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toeloop mehr als ein Viertel vorgedreht (open toeloop)</b></li> </ul>	→ - 1,0 von der Wertigkeit des aufgeführten Elements zusätzlich: → - 0,2 in der A-Note (SR) bei Schüler D, Schüler C, Schüler B Schüler A, Jugend (s. CEPA)

# Bewertung von Fehlerbildern



## Landung

- Touchieren mit Fuß oder Hand
- überdreht
- über Stopper abgerollt/Rollen Stopper Rollen
- Step out

→ - 0,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

- Lutz von einwärts abgesprungen

= Flip

→ soweit Lutz erlaubt ist auch im WEB

Hinweis:

$2 \times F^2 + 2 \times FL^2$  gilt als  $4 \times F^2$

→ - 0,3 in der A-Note (SR), gleicher Doppelsprung mehr als dreimal in allen Klassen bzw. mehr als zweimal im WEB



# Bewertung von Fehlerbildern



<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fehlende Umdrehungszahl</b></li></ul>	<p>Dreifachsprung auf vorwärts : → - 1,5 Doppelsprung auf vorwärts: → - 1,5</p> <p>Dreifachsprung auf Eck: → 0,8 Doppelsprung auf Eck : → 0,8</p> <p>(Eck entspricht fehlender Vierteldrehung oder weniger)</p> <p>Einfachsprünge (einschl. Axel) auf vorwärts oder Eck → <b>keine Bewertung</b></p> <p>Ausnahme: Einzelsprung Rittberger auf Eck in Freiläufer → - 0,8</p> <p style="text-align: right; color: yellow;">jeweils von der Wertigkeit des ausgeführten Elements</p>
	<p>Fehlende Umdrehungszahl ist nicht kombinierbar mit Landungsfehler. D.h.: Fehlt Rotation und ist dann auch die Landung mit Fehlern, ist der Sprung ohne Bewertung.</p>

# Wertigkeiten/Pirouetten



Element	Note	Element	Note	Element	Note
Zweifüßpirouette	1,0	Waage ra,re,va	5,0	Broken Ankle	8,0
Stand re	1,5	Wechselwaage (Kombination aus 2 Waage-Pirouetten)	6,0	Hacke (alle Kanten)	8,5
Stand va, ra	2,0	Eingesprungene Waage	6,0	Inverted (alle Positionen)	9,0
Sitzpirouette	3,0			Layover (kein gültiges Element in Deutschland)	0,0
Kombination von Standpirouetten	2,5	Waage va – Sitz re	5,5		
Umgesprungene Standpirouette	2,5	Kombination aus 2 Waage-Pirouetten und Sitzpirouette	6,5	Kombinationen aus Klasse A Pirouetten – entsprechend ihrem Schwierigkeitsgrad	≥9,1
Kombination von Sitzpirouetten	4,0	Kombination aus 3 Waage-Pirouetten	7,0		
		Kombination aus 3 Waage-Pirouetten und Sitzpirouette	7,5		



# Wertigkeiten Pirouetten

---

## **Mindestumdrehungszahlen (Kür) 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)

# Einordnung von Fehlerbildern

---



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

# Einordnung von Fehlerbildern

---



<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sturz im Einschleudern /Einlauf</b></li></ul>	<p><b>Ohne Bewertung und falls Pirouettenanzahl vorgeschrieben, zählt die Pirouette nicht und ein Abzug wegen fehlendem Element ist vorzunehmen</b></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht</b></li></ul>	<p><b>Ohne Bewertung</b></p>

# Einordnung von Fehlerbildern

---



- **Kombinationspirouette:  
Mindestumdrehungszahl laut WOK  
nicht erreicht**

Es bleibt **nur die Position** der  
Kombination ohne Wertung,  
für die mehr als zwei  
Umdrehung nicht erreicht  
werden

# Einordnung von Fehlerbildern

---



- Bei Höchstschwierigkeiten, Hackenpirouetten (alle Kanten) oder Inverted:  
Sturz während der Drehung, aber nach Vollendung der Mindestumdrehungszahl (Einzel- und Kombinationspirouette)

– 1,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

# Einordnung von Fehlerbildern

---



**Für Pirouetten, die keine Höchstschwierigkeit darstellen:**

- **Sturz während der Drehung**
- **Keine korrekte Position**
- **Pirouetten mit Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Umdrehung (Ausn.: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung notwendig ist wie Butterfly oder Biemann)**

**Ohne Bewertung**



# Einordnen von Fehlerbildern



<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sturz im Auslauf</b></li><li>• <b>Stopperbenutzung im Auslauf</b></li><li>• <b>Haltungs-/Positionsfehler</b></li></ul>	<p><b>– 1,0 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements</b></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Loslassen der Körperspannung während der Drehung</b></li><li>• <b>Starkes Wandern</b></li><li>• <b>Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden</b></li></ul>	<p><b>– 0,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements</b></p>



# Sprungkombinationen

---

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

**Bewertung: Zuschlag maximal 1,5 Punkte, abhängig von der Einzelschwierigkeit der Elemente und ihrer Verbindung !**



Achtung

---



**Fehlerhafte Elemente innerhalb einer  
Kombination werden gemäß  
Abzugstabelle (siehe vor) im Wert  
gemindert.**

—



# Pirouettenkombinationen

---

- Die Schwierigkeit der gesamten Pirouettenkombination hängt vom Schwierigkeitsgrad der gezeigten Pirouette (A- oder B- Pirouette) und der Ausführung ab.

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

# Pirouettenkombination

---



## Beispiele:

### **Hacke va– Broken Ankle + – Sitzpirouette**

Rahmenwert: 2x Klasse A

Einzelwert:  $8,5 + 8,0 + 3,0 =$  eher einfache Kombination → **je nach Ausführung ca. 9,1**

### **Hacke va-Waageva- Hacke va-Inverted-Sitz**

Rahmenwert: 3x Klasse A

Einzelwert:  $8,5 + 5,0 + 8,5 + 9,0 + 3,0 =$  schwierige Kombination → **je nach Ausführung Bewertung über 9,5**

**Fehlerhafte Elemente innerhalb einer Kombination werden gemäß Abzugstabelle (siehe vor) im Wert gemindert.**



# Besprechung

---



*Besprechung der Praxis und Fragen / Antworten*

