

Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

Sportkommission Rollkunstlauf

Handreichung RollArt



Schrittfolgen

Stand: Mai 2020

2020-05 HANDREICHUNG SCHRITTFOLGEN.DOCX

Hallo liebe Rollsportfreunde,

diese Handreichung soll euch bei den diesjährigen Schrittfolgen helfen. In diesem Jahr hat es wieder viele Regeländerungen gegeben. Und das führt häufig zu Unsicherheiten. Vielleicht gelingt es uns hiermit etwas mehr Klarheit zu schaffen. Diese Handreichung behandelt exemplarisch nicht-limitierte Schrittfolge, d. h. es gibt keine Beschränkung des Levels.

Diese Handreichung ist **kein** Regelwerk. Im Zweifel gilt immer das aktuelle Regelwerk von World Skate und dem DRIV. Trotzdem sollte hier kein Fehler enthalten sein. Wenn doch, tut es uns leid und wir sind über jeden Hinweis froh. Außerdem ist diese Handreichung nur für das Jahr 2020 geeignet und sollte spätestens am 31. Dezember 2020 gelöscht oder entsorgt werden.

Inhalt:

- Grundsätzliches & Regeln
- Level und Feature
- Qualität (QOE)
- Komponenten
- FAQ

Grundsätzliches & Regeln

Bei den Schrittfolgen hat sich sehr viel geändert. Es gibt so gut wie keine Vorgaben mehr an das Spurenbild der Schrittfolge. Auch gibt es nur wenige zwingende Vorgaben für die Schrittfolge, die aber sehr einfach einzuhalten sind. Das wird sicherlich dazu führen, dass zukünftig „no Level“ Schrittfolgen eine Seltenheit darstellen. Gab es im letzten Jahr noch Level 1 bis 5, gibt es in diesem Jahr nur noch Level 1 bis 4. Dafür ist unterhalb des Level 1 ein „Level Base“ eingeführt worden. Für diese fünf Levelstufen gibt es eine Grundpunktzahl durch das Technical Panel, welche vom Judge Panel verändert werden kann (siehe dazu Punkt Qualität). Wer die Grundregeln einhält, bekommt in diesem Jahr für die Schrittfolge Punkte, egal wie gut oder schlecht die Schritte auch sind.

Und diese Grundregeln lauten wie folgt:

Die Schrittfolge

1. muss Schritte enthalten,
2. hat eine maximale Dauer,
3. muss mindestens über $\frac{3}{4}$ der Bahnlänge verlaufen,
4. beginnt an einer kurzen Seite der Bahn und erreicht die gegenüberliegende Seite der Bahn.

Die maximale Dauer ist je nach Altersklasse dem aktuellen Regelwerk zu entnehmen. Auch sind dem Regelwerk evtl. Begrenzungen des Schwierigkeitsgrades (maximaler Level) zu entnehmen:

| Wettbewerb | Maximale Dauer in Sekunden | Maximaler Level |
|---------------|----------------------------|---------------------|
| Meisterklasse | 40 | |
| Junioren | 40 | |
| Jugend | 40 | |
| Schüler A | 30 | Level 3 |
| Schüler B | 30 | Level 3 |
| Schüler C | 30 | Level 2 |
| Schüler D | 30 | besondere Vorgaben* |

* In der Gruppe Schüler D (englisch Tots) werden nur folgende Schritte anerkannt:
Cross in front, Dreier einwärts, Dreier auswärts und offener Mohawk

Tabelle 1: Vorgaben Schrittfolge (Stand 01.05.2020)

Der dritte und vierte Punkt haben schon zu Nachfragen geführt. Diese Zeichnung könnte vielleicht einiges klären:

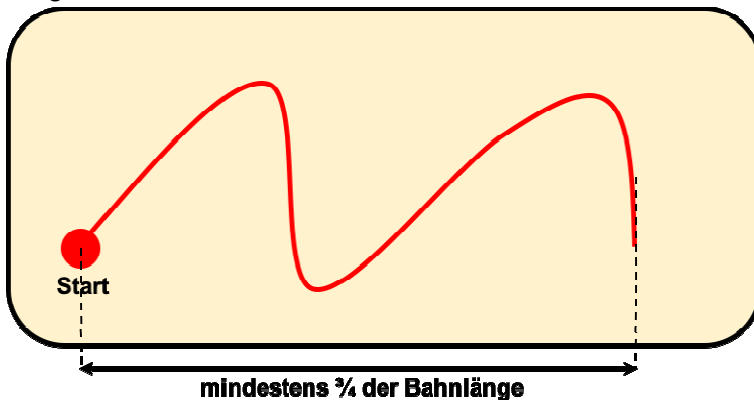


Abbildung 1: Länge Schrittfolge

Man muss also nicht direkt an der Bande anfangen und/oder aufhören. Auch ist folgender Verlauf der Schrittfolge möglich. Wichtig ist jedoch, dass innerhalb der Zeitvorgabe $\frac{3}{4}$ der Bahnlänge zurückgelegt werden.

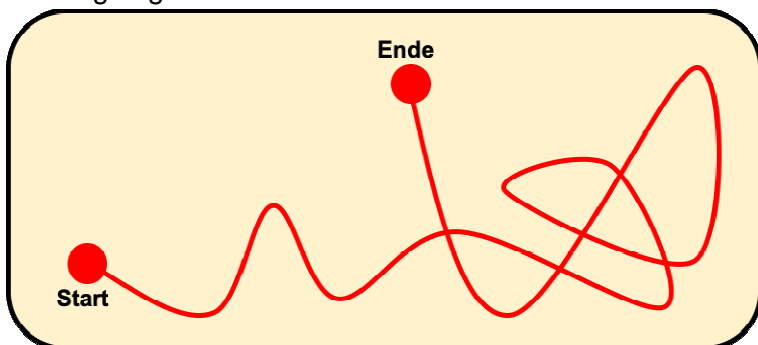


Abbildung 2: mögliches Spurenbild

Im *Program Element Content Sheet* (PECS) muss die Startzeit der Schrittfolge vermerkt werden. Dabei ist jedoch nicht die Zeit vom Start der Musik maßgeblich, sondern der Start des Programms. Das Programm beginnt mit der ersten Bewegung. Wer also eine Kür aufgebaut hat, in dem die Musik erst 3 Sekunden läuft, bevor das Programm beginnt, der muss die Zeit zwischen der ersten Bewegung und dem Start der Schrittfolge im PECS notieren.

Die Schrittfolge muss aus einem „Stop“ oder einer „Stop and Go“ Position starten. Falls dies nicht passiert, wird das Technical Panel erst mit dem Erkennen der Schrittfolge anfangen diese zu analysieren. Für einen solchen unkorrekten Start gibt es keinen Abzug. Aber ein klarer Start hilft jedem! So erkennt auch jeder Zuschauer, dass die Schrittfolge beginnt. Wenn das gut gemacht ist, ist das auch kein choreographisches Problem ;-)

Erlaubt sind kurze Stopps zur choreographischen Umsetzung der Musik und maximal ein Sprung mit maximal einer Umdrehung. Ein weiterer Sprung wird als illegales Element bestraft!

Level und Feature

Wie oben erwähnt gibt es fünf Levelstufen. Wer die oben angegebenen Grundregeln einhält, bekommt dafür eine Grundpunktzahl der ersten Levelstufe „Level Base“ vom Technical Panel.

Um die Level 1 bis 4 zu erreichen, muss man eine bestimmte Mindestanzahl von Drehungen korrekt zeigen und weitere Features erfüllen. Zu den Features kommen wir später. Hier die Übersicht der benötigten Anzahl der Drehungen für die Level:

| | Level Base | Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 |
|----------------------|------------|---------|---------|---------|---------|
| Anzahl der Drehungen | - | 4 | 6 | 8 | 10 |

Tabelle 2: Anzahl der Drehungen je Level

Dabei ist zu beachten, dass es nur **fünf verschiedene Drehungen** gibt, die hierfür angerechnet werden. Diese sind:

- Wende (englisch: **Rocker**)
- Gegenwende (englisch: **Counter**)
- Gegendreier (englisch: **Bracket**)
- Schlinge (englisch: **Loop**)
- **Traveling**

Jede dieser Drehungen wird nur zweimal angerechnet. Sollten drei davon gemacht werden, werden eben nur zwei angerechnet. Es kann vorkommen, dass die Ausführung einer Drehung in der Qualität nicht ausreicht, um berücksichtigt zu werden. In diesem Fall werden die besten Versuche für die Zählung der Drehungen herangezogen. Eine Läuferin macht beispielsweise drei Wendungen. Die erste Wende misslingt, die beiden folgenden Wendungen sind in Ordnung. Die Läuferin bekommt somit zwei Wendungen angerechnet. Um zwei Wendungen angerechnet zu bekommen, müssen diese nicht zwingend verschieden sein.

Eine Drehung wird nur dann angerechnet, wenn die Kanten vor und nach der Drehung klar und sauber sind. Auch die Drehung an sich muss korrekt ausgeführt sein (nicht gerissen, nicht gehoben, nicht gesprungen, mit klarer Spitze bzw. Scheitelpunkt etc.). Das jeweilige Spielbein darf während und nach der Drehung die Lauffläche nicht berühren. Drehungen im Stand zählen nicht.

So kommt man auf maximal 10 Drehungen in einer Schrittfolge.

Ein kleiner Tipp: Viel hilft nicht immer viel, denn manchmal ist weniger mehr! Die zeitliche Begrenzung der Schrittfolge führt dazu, dass die notwendige Zeit für eine gute Ausführung der Schritte deren Anzahl automatisch begrenzt. Die Erfahrungen zeigen, dass Schrittfolgen mit sehr vielen Drehungen häufig nur wenige Drehungen angerechnet bekommen. Außerdem ist bei limitierten Schrittfolgen darauf zu achten, dass zu viele Drehungen ggf. bestraft werden (siehe unten).

Es gibt vier Features:

- 1. Body movement**
- 2. Choctaw**
- 3. Cluster**
- 4. Turns on different feet**

Um das **Feature 1 „Body movement“** zu erfüllen, müssen **drei verschiedene Body Movements** in der Schrittfolge enthalten sein. Um die Body Movements gab es in der Vergangenheit viel Diskussionen. Im Regelwerk hat es dazu eine Klarstellung gegeben (s. Rules for Artistic Skating Competitions – Artistic Impression, Kapitel 10, World Skate 2020). Um in der Schrittfolge als Body Movement anerkannt zu werden, dürfen diese nicht am Anfang im Stand und nicht am Ende der Schrittfolge im Stand sein. Body Movements, die direkt hintereinander ausgeführt werden, werden als ein Body Movement gewertet.

Die Auflage der verschiedenen Body Movements bedeutet nicht, dass es verschiedene Typen (Typ A bis F) von Body Movements sein müssen. Wichtig ist nur, dass die Body Movements an sich verschieden sind. Beispielsweise kann ein Body Movement des Typs D eine Waage oder eine Inverted Position sein und diese sind unterschiedlich.

Ein kleiner Tipp: Am besten ist es, drei völlig unterschiedliche und sehr deutliche Body Movements zu machen. Für das Technical Panel gibt es dann keinen Zweifel an der Unterschiedlichkeit, das Judge Panel honoriert die Vielfältigkeit und die Zuschauer erfreuen sich daran.

Um das **Feature 2 „Choctaw“** zu erfüllen, müssen **zwei verschiedene Choctaws** gezeigt werden. Für dieses Feature werden aber nur Choctaw von vorwärts auf rückwärts gezählt. Dabei ist es irrelevant, ob es sich um offene oder geschlossene Choctaws handelt. Bei den Choctaws wird in der Drehrichtung unterschieden. Dabei handelt es sich aber nicht um die Drehrichtung des Choctaws beim Umsetzen, sondern um den Bogen im Auslauf des Choctaws. Die Drehrichtung wird angegeben als „Uhrzeigersinn“ (englisch: clockwise) oder „gegen den Uhrzeigersinn“ (englisch: anti-clockwise oder counter-clockwise). Für das Feature 2 „Choctaw“ braucht man also einen Choctaw von vorwärts auf rückwärts mit einem Auslaufbogen im Uhrzeigersinn und einen Choctaw von vorwärts auf rückwärts mit einem Auslaufbogen gegen den Uhrzeigersinn. Um auch als Choctaw anerkannt zu werden, müssen die Kanten klar und sauber sein.

Um das **Feature 3 „Cluster“** zu erfüllen, muss innerhalb der Schrittfolge **ein Cluster** enthalten sein. Ein Cluster ist die direkte Aneinanderreihung von drei verschiedenen Drehungen auf dem gleichen Bein ohne Kantenwechsel zwischen den Drehungen und/oder Abstoßen zwischen den Drehungen. Hier gibt es aber eine Besonderheit. Entgegen der oben dargestellten Eingrenzung der anrechenbaren Drehungen aus Wende, Gegenwende, Gegendreier, Schlinge und Traveling kann ein Cluster auch einen Dreier beinhalten. Man kann also aus sechs Dreharten drei verschiedene Dreharten auswählen. Zwischen den Drehungen darf es keinen Kantenwechsel geben. Damit ist nicht gemeint, dass es in den Drehungen keinen Kantenwechsel geben darf. Ein Gegendreier und ein Dreier hat naturgemäß einen Kantenwechsel in der Drehung und ist im Cluster zulässig. Wird ein Cluster in der Schrittfolge mit drei in der Ausführungsqualität anrechenbaren Drehungen gezeigt, ist das Feature 3 „Cluster“ erfüllt. Die gezeigten Wendes, Gegenwendes, Gegendreier, Schlingen und Travelings werden bei der Zählung der Drehungen zur Erreichung der Level mitgezählt, der Dreier nicht. Das Feature 3 „Cluster“ ist nur in Schrittfolgen der Level 2 bis 4 von Bedeutung. In einer Level 1

Schrittfolge hat ein Cluster keine Auswirkung auf den Level.

Um das **Feature 4 „Turns on different feet“** zu erfüllen, muss man angerechnete Drehungen auf verschiedenen Füßen durchführen. Dabei ist für Wenden, Gegenwenden und Gegendreier die Drehrichtung unwichtig, es ist nur von Bedeutung, auf welchem Fuß man dreht. Anders ist es bei den Schlingen und Travelings. Nur für dieses Feature wird hier jeder Drehrichtung einem Fuß zugeordnet. Die Schlinge und das Traveling im Uhrzeigersinn werden dem rechten Fuß zugeordnet. Die Schlinge und das Traveling gegen den Uhrzeigersinn werden dem linken Fuß zugeordnet.

Damit ergeben sich folgende Drehungen rechts/links:

| Rechts | Links |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| Wende auf dem rechten Fuß | Wende auf dem linken Fuß |
| Gegenwende auf dem rechten Fuß | Gegenwende auf dem linken Fuß |
| Gegendreier auf dem rechten Fuß | Gegendreier auf dem linken Fuß |
| Schlinge im Uhrzeigersinn | Schlinge gegen den Uhrzeigersinn |
| Traveling im Uhrzeigersinn | Traveling gegen den Uhrzeigersinn |

Tabelle 3: Mögliche Drehungen rechts/links

Um das Feature in einem Level 2 zu erfüllen, benötigt man drei Drehungen rechts und drei Drehungen links, bei einem Level 4 vier Drehungen rechts und vier Drehungen links und bei einem Level 5 benötigt man fünf Drehungen rechts und fünf Drehungen links. Die Drehungen rechts und links können verschieden sein. Das Feature 4 „Turns on different feet“ ist nur in Schrittfolgen der Level 2 bis 4 von Bedeutung. In einer Level 1 Schrittfolge hat dieses Feature keine Auswirkung auf den Level.

Nun haben wir Voraussetzungen, um ein Level zu bestimmen. Die Anzahl der Drehungen wurde oben schon dargestellt. Die Anzahl der Feature muss der Levelzahl entsprechen, also Level 1 ein Feature, Level 2 zwei Feature, Level 3 drei Feature und Level 4 vier Feature. Achtung: Für einen Level 1 muss das Feature 1 „Body movement“ oder das Feature 2 „Choctaw“ gezeigt werden. Hat die Schrittfolge vier anrechenbare Drehungen und das Feature 3 „Cluster“ und/oder das Feature 4 „Turns on different feet“, wird es nur als *Level Base* gewertet. Ab dem Level 2 gibt es die freie Auswahl der Features.

Die Übersicht der Level und der Anforderungen ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

| | Level Base | Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 |
|----------------------|------------|---------------------------------|---------|---------|---------|
| Anzahl der Drehungen | - | 4 | 6 | 8 | 10 |
| Anzahl der Feature | - | 1 (nur aus Feature 1 & 2) | 2 | 3 | 4 |

Tabelle 4: Level Schrittfolgen

Im Fall einer Begrenzung des Schwierigkeitsgrades ist jedoch die Anzahl der Drehungen begrenzt. Ist der maximale Level für die Schrittfolge ein Level 2, dürfen nur 6 anrechenbare Drehungen gezeigt werden. Wird eine Anzahl von Drehungen gezeigt, die für das nächste Level ausreichend wären, wird der Level um eins reduziert (in diesen Beispiel 8, auch nicht gewertete Drehungen zählen hier dazu). Wird beispielsweise so bei Minis eine Level 3 Schrittfolge gezeigt, wird vom maximalen Level (hier

Level 2) ein Level abgezogen. In diesem Fall wird also ein Level 1 gewertet.

Qualität (QOE)

Für die Bewertung einer Schrittfolge ist das Level jedoch nicht allein entscheidend. Das Judge Panel bewertet mit dem QOE (englisch für Qualität des Elements) die Ausführung der Schrittfolge. Dafür werden Wertungen von -3 bis +3 vergeben. Diese Wertung (QOE) bezieht sich jedoch auf die gesamte Schrittfolge und nicht nur auf die für den Level benötigten Schritte. Das Judge Panel erfährt während des Programms nicht, welchen Level des Technical Panel festgestellt hat, es konzentriert sich nur auf die Qualität der Ausführung und bewertet diese. Dabei wird auf folgende positive Aspekte geachtet: Tiefe und saubere Kanten, Klarheit und Präzision, Kontrolle und Einbeziehung des ganzen Körpers, hohe Energie der Ausführung, hohe Geschwindigkeit und Beschleunigung während der Ausführung, Ausführung in/mit der Musik, Kreativität und Originalität

Fehler wie Mangel an Musikalität, Stolpern, Taktfehler, wenig Energie, wenig Performance und wenig Originalität verringern den QOE. Ein Sturz während der Schrittfolge führt zwangsläufig zu einer QOE-Wertung von -3.

Folgende Punktzahlen für die Schrittfolge sind somit möglich:

| | Punkte | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---------------|-----|---------------|-----|---------------|-----|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | 0,9 | 1,0 | 1,1 | 1,2 | 1,3 | 1,4 | 1,5 | 1,6 | 1,7 | 1,8 | 1,9 | 2,0 | 2,1 | 2,2 | 2,3 | 2,4 | 2,5 | 2,6 | 2,7 | 2,8 | 2,9 | 3,0 | 3,1 | 3,2 | 3,3 | 3,4 | 3,5 | 3,6 | 3,7 | 3,8 | 3,9 | 4,0 | 4,1 | 4,2 | 4,3 | 4,4 | 4,5 | 4,6 | 4,7 | 4,8 | 4,9 | 5,0 | 5,1 | 5,2 | 5,3 | 5,4 | 5,5 | 5,6 | | | | | | | | |
| Level Base | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 1 | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 2 | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 3 | | | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 4 | | | | | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Tabelle 5: Punkte Schrittfolgen

Links ist der Level auszuwählen. In den farbigen Kästchen ist der erreichte QOE. So kommt man vom Level über den QOE zur Punktzahl für die Schrittfolge. Hier für das Beispiel einer Schrittfolge mit dem Level 2 und einem QOE von -1,5:

| | Punkte | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---------------|-----|---------------|-----|---------------|-----|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | 0,9 | 1,0 | 1,1 | 1,2 | 1,3 | 1,4 | 1,5 | 1,6 | 1,7 | 1,8 | 1,9 | 2,0 | 2,1 | 2,2 | 2,3 | 2,4 | 2,5 | 2,6 | 2,7 | 2,8 | 2,9 | 3,0 | 3,1 | 3,2 | 3,3 | 3,4 | 3,5 | 3,6 | 3,7 | 3,8 | 3,9 | 4,0 | 4,1 | 4,2 | 4,3 | 4,4 | 4,5 | 4,6 | 4,7 | 4,8 | 4,9 | 5,0 | 5,1 | 5,2 | 5,3 | 5,4 | 5,5 | 5,6 | | | | | | | | |
| Level Base | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 1 | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 2 | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 3 | | | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Level 4 | | | | | | | | | | | -3,0 bis -2,1 | | -2,0 bis -1,1 | | -1,0 bis -0,1 | | 0 | 0,1 bis 1,0 | | 1,1 bis 2,0 | | 2,1 bis 3,0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Tabelle 6: Punkte Schrittfolgen

Komponenten

Schrittfolgen sind eine gute Möglichkeit die Komponentenwertung positiv zu beeinflussen. Die Wertung der Komponenten bezieht sich immer auf das ganze Programm. Aber gerade die Komponenten *Skating Skills*, *Performance* und *Choreography* können durch die Schrittfolge im besonderen Maße beeinflusst werden. Zusätzlich ist zu bedenken, dass gut choreografierte und austrainierte Schrittfolgen auch grundsätzlich positive Auswirkungen auf die läuferischen Qualitäten der Sportlerinnen und Sportler haben. Somit können Schrittfolgen durch besser austrainierte läuferische Fähigkeiten auch positive Einflüsse auf die Komponente *Transitions* haben.

FAQ

Wann beginnt die Schrittfolge, ab wann wird die Zeit genommen?

Die Schrittfolge beginnt mit dem Loslaufen nach dem „Stop“ oder der „Stop and Go“ Position. Die Zeitnahme beginnt ab der angegebenen Zeit auf dem PECS. Hiervon wird aber ggf. abgewichen (Schrittfolge beginnt deutlich vor dem angegebenen Zeitpunkt).

Ein kleiner Tipp: Diese Frage ist für risikofreudige Regelauslegungen nicht geeignet. Die Angabe im PECS und der Aufbau sollten übereinstimmen und nach dem „Stop“ oder der „Stop-and-Go“ Position sollte auf choreographische Elemente im Stand zum Start der Schrittfolge lieber verzichtet werden.

Wann ist die Schrittfolge zu Ende?

Die Schrittfolge endet mit dem Erreichen der maximalen Dauer der Schrittfolge. Das muss nicht auf der dem Startpunkt gegenüberliegenden Bande sein. Sollte die Schrittfolge kürzer als die erlaubte Zeitdauer sein, kann auch vor dem Ablauf der maximalen Dauer der Schrittfolge ein neues Element beginnen.

Benötige ich für eine Level 2 Schrittfolge die beiden Feature 1 „Body movement“ und Feature 2 „Choctaw“?

Nicht zwingend! Für einen Level 2 benötige ich zwei Feature aus den vier möglichen Features. Das können diese beiden Features sein, es können aber auch den anderen beiden Features sein, oder ein von den beiden erwähnten und eine von den nicht erwähnten. Nur im Level 1 muss es eins der beiden aufgeführten Features sein.

Ein kleiner Tipp: Es ist ziemlich gefährlich in einer Level 2 Schrittfolge nicht mindestens ein Feature aus *Body movement* oder *Chocaws* zu zeigen. Fehlt nämlich für den Level 2 eine Drehung, fällt die Schrittfolge nicht auf Level 1 sondern auf Level Base.

Was passiert, wenn ich mehr Feature mache als für das maximal erlaubt Level nötig?

Nichts. Man darf nur nicht mehr Drehungen machen, als für das maximal zulässige Level benötigt. Macht man mehr Drehungen, gibt es einen Abzug (s. oben). Macht man mehr Features, als für das maximal zulässige Level benötigt, wird das nicht betrifft!

Was passiert, wenn ich mehr Drehungen mache als für das maximal erlaubt Level nötig?

Wenn es nur eine Drehung mehr ist, wird es nicht geahndet. Macht man aber zwei Drehungen mehr, mit dem man theoretisch das nächste Level erreichen könnte, gibt es vom maximal zulässigen Level einen Abzug (siehe oben). Wichtig: Dafür muss ich nicht alle Kriterien (Features) für das höhere Level erfüllen, die Anzahl der Drehungen reicht aus um einen Abzug zu bekommen.

Müssen zwei Wenden in der Schrittfolge verschieden sein, um angerechnet werden zu können?

Nein. Man kann auch eine Wende identisch wiederholen. Wenn diese beiden Ausführungen den Qualitätsansprüchen genügen, werden sie angerechnet. Eine höhere Variation an Drehungen wirkt sich jedoch positiv auf die Bewertung (QOE & Komponenten) aus.