



Rules 2021

Änderungen

Allgemeines



Wer sitzt im Panel:

1. Technical Panel:

- Spezialist/in (Called die Elemente)
- Techn. Assistent/in (PreCall/Review/BM)
- Controller (Time/notiert edge of Spins/
Jumps/Control Data Entry)

Review for <<



2A <



Time !

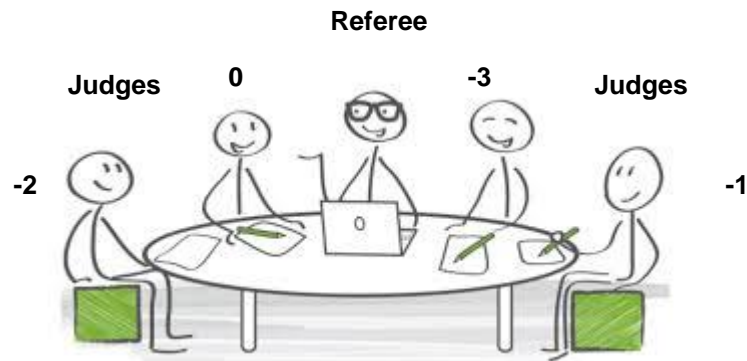


Data Operator:



Aufgabe: **Was** wurde gemacht ?

Judges Panel



Element: **Wie** wurde es gemacht ? – QOE

Komponenten: Skating Skills/Transitions/Performance/Choreography – wie wurden sie gemacht ?

Allgemein

Jeder Läufer muss ein Content Sheet ausfüllen, dort müssen die folgenden Informationen aufgeführt werden:

- Startzeit Footwork Sequence
- Startzeit Choreographic Sequence und
- Angeben, ob ein Lutz beabsichtigt ist

Start: Erste Bewegung nicht Beginn der Musik!

Allgemein



ELEMENTS FREE PROGRAM

#	Element Declared Code	Element Performed Code (Filled by Technical Panel)	Notes
1	CoJ		Lutz
2	SJu		
3	CSp		
4	FoSq		1:16
5	SJu		
6	SJu		
7	SSp		
8	CoJ		
9	ChSt		3:05
10	CSp		

Jumps



- Anzahl der Elemente beachten ! Zusätzliche Elemente werden vom Spezialisten “gecalled”, erhalten aber **no value**, es gibt aber keine Strafe
- Kurzkür: Der gleiche Sprung kann nur einmal gezeigt werden, mit der Ausnahme eines Sprungs (frei wählbar), der zweimal gezeigt werden kann. Wenn er zweimal gezeigt wird, dann aber einmal in Kombination

CoJ: 2F NJ 2S

SJu: 2 F

Jumps



Wenn ein Sprung in einer Kombi ohne Zwischensprung gezeigt wird, dann erhöhen sich die % wie folgt:

- 10 % Doppel-Doppel (aber **nur** bei Mini und Espoir)
- 20 % Doppel-Dreifach
- 30 % Dreifach-Dreifach
- 2 A zählt wie ein Dreifachsprung !

Es gibt auch einen Bonus, wenn Sprünge in einer Kombi gezeigt werden (siehe Values) ABER: **JUNIOR/SENIOR: Wenn in der Kombination mehr als ein NJ/Connecting Jump gezeigt wird, dann gibt es keinen % Bonus !**

Jumps



- Der „T-Bonus“ (10 %) wird nur in den Kategorien Cadet-Senior angewendet
- Mit Ausnahme der Tots können Axel und Doppelsprünge (Minis and Espoir) oder Axel, Doppel- und Dreifachsprünge (Cadet to Senior) maximal **zweimal** gezeigt werden. Wenn sie zweimal gezeigt werden, dann einmal in einer Kombination !

Beispiel: 2F Fall und nochmal 2F Fall, dann wird der zweite 2F aus der Wertung genommen *

Jumps



- Jeder Fußwechsel/Aufsetzen in einer Kombination, auch wenn die Sprungrichtung beibehalten wird, der mit einer sichtbaren Gewichtsverlagerung einhergeht, unterbricht eine Kombi
- Doppeldreier nach der Landung unterbrechen die Kombi
- Ein Sprung auf vorwärts mit Dreier (Bsp.: 2A<<) unterbricht die Kombi **nicht**.
- **Espoir bis Senior**, Sprünge mit einer Umdrehung werden nur am Anfang und am Ende einer Kombi oder als Einzelsprung gecalled. Werden sie in der Mitte einer Kombi gezeigt, zählen sie in die Anzahl der Sprünge in der Kombi, werden aber als NJ gecalled und erhalten keinen Wert.

Bsp.: 1T-NJ-NJ-1F (4 Sprünge, aber nur 2 werden gecalled)

Lutz

Wenn ein Lutz im Content Sheet angesagt wurde, aber der gezeigte Sprung nicht die Charakteristika eines Lutzes aufweist, dann wird er als *“Lutz No Edge”* gecalled.

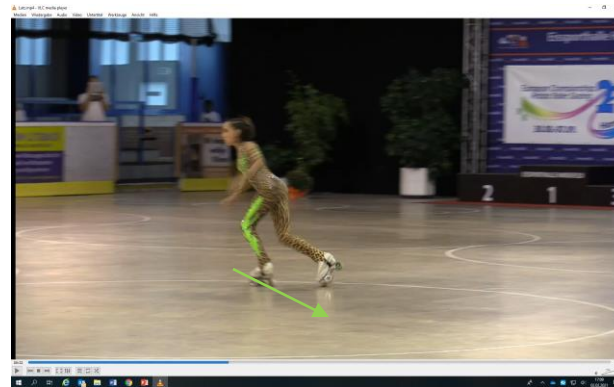
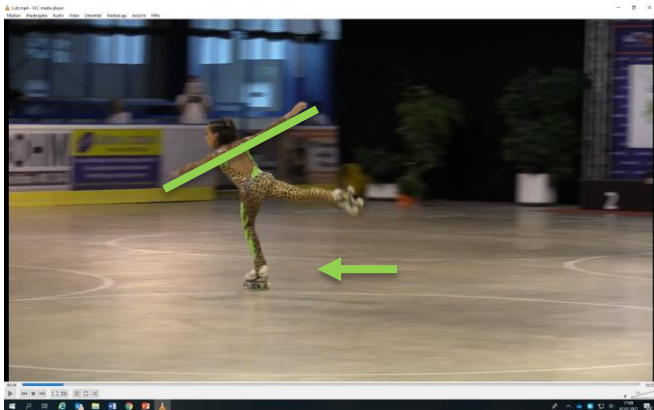
Required technical characteristics to call the Lutz

- Klare Auswärtsskante vor dem Einstechen.
- Der Stopper setzt hinter oder ganz wenig neben dem Standbein zum Absprung auf. Der Sprung sollte wie ein „Gegenwendensprung“ aussehen

Lutz



- Die Neigung des Körpers sollte zumindest perpendicular/aufrecht zur Lauffläche sein und der Körper sollte nicht einwärts geneigt sein.
- Besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, dass der Läufer keinen scharfen/sichtbaren Kantenwechsel vollzieht, wenn das Spielbein nach hinten ausholt um dann mit dem Stopper den Sprung einzuleiten.



Spins



- Die gleiche Pirouettenposition (dies bestimmt sich ausschließlich daran, welche Pirouettensorte (Up, S, C, Heel, Inv etc), Fuß, Kante und Drehrichtung ausgeführt wird) darf nicht mehr als **ZWEIMAL** in einem Programm gezeigt werden.

Bsp.: 2x Camel BO, 2x Camel FO etc.

- Features haben hierauf keinen Einfluß, eine Biemann ist in der Basisposition eine Upright BI, wenn noch eine Upright BI gezeigt wird, dann ist das bereits die zweite Upright BI !!!

Spins



Long Program Cadet, Youth, Junior & Senior

Mindestens zwei (2), maximal drei (3) Pirouettenelemente sind erlaubt. Eine muss eine Kombi sein und eine Sitzpirouette beinhalten, eine muss eine Einzelpirouette sein. Werden 2 Kombinationen gezeigt, dann darf eine maximal **5 Positionen** und eine maximal **3 Positionen** haben.

Espoir : Wenn 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden, dann darf eine maximal **4**, die andere maximal **3** Positionen haben.

Mini: Zwei (2) Pirouettenelemente. Eine muss eine Kombi (maximal **3 Positionen**) sein und eine Sitzpirouette beinhalten.

Tots: Zwei (2) Pirouettenelemente. Eine muss eine Kombi (maximal **3 Positionen**) sein. Es dürfen nur Upright und Sit gezeigt werden.

Spins



Die Pirouetten müssen unterschiedlich sein !

Eine Kombinationspirouette ist **nicht unterschiedlich**, wenn die gleiche Position (gleiche Sorte/Fuß/Kante/Drehrichtung) in aufeinanderfolgenden Positionen in beiden Kombinationen identisch ist.

Bsp: CFO – CBO^o- SitBO

CFO-CBI-SitBO = OK

CFO-CBO (DV Forward)

CFO-CBO = Identisch

Spins



Typische Fehler:

- vor der Heel werden 2 Umdrehungen C gemacht
- vor der DV werden 2 Umdrehungen in der Basispirouette gemacht, Bsp.: Camel-Camel DV Forward
- wenn in einer Kombi nur eine Position bestätigt wird, ist der Call „no combo“ und die Pirouette hat no value
- Sit Between: Es müssen C-S-C confirmed sein, sonst gibt es keinen Bonus.
- Upright: Soll diese in der Kombi zählbar sein, muss entweder eine DV oder eine artistische Position mit dem Spielbein oder eine crossed position mit den Armen eingenommen werden

Spins



- Es dürfen nicht zwei unmittelbar aufeinander folgende Fußwechsel ohne eine Pirouettenposition einzunehmen gezeigt werden – ansonsten ist die Combo beendet !

Beispiel: RBO Camel wird nach links aufgesetzt, aber auf dem Fuß nicht gedreht sondern direct wieder auf eine RBO Upright umgesetzt.

Eine Kombi ist unterbrochen:

- o Sturz
- o 2 unmittelbar aufeinanderfolgende Fußwechsel
- o Fußwechsel mit deutlichem Achsenwechsel (mehr als 1- maximal 2 Fußlängen rausgesetzt)

Typischer Fehler Sitzpirouette:

- Ist die Sitzpirouette vorgeschrieben, wird aber nicht versucht, gibt dies eine Strafe vom TP für fehlendes Element
- Ist die Sitzpirouette in einer Kombi versucht, aber nicht confirmed (Umdrehungen/Position), dann ist die gesamte Kombi no value, ist aber kein fehlendes Element
- Wird die Sitzpirouette in beiden Kombis versucht, aber in beiden nicht confirmed, dann geht die Kombi mit dem geringeren Wert aus der Wertung

Spins



Neues / Altes von den QOEs:

- Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain. **-2**
- Sit spin two feet exit **-3**
- Pumping **-2**

Steps



Base Level:

- Auch zum Erreichen des Baselevels muss der Läufer Schritte zeigen; reines von A nach B Laufen ist kein Baselevel.
- Das Spurenbild ist frei, es muss aber $\frac{3}{4}$ der Lauffläche benutzen.
- Das Zeitlimit beachten
- Gestrichen wurden:
 - ~~It MUST start from the short side of the rink and it must arrive on the opposite short side of the rink~~

~~It MUST start from a stopped or a stop and go position. If not, the Technical Panel will start to count when they realize the footwork sequence is started.~~

Steps



- Nur kantenreine Turns werden gezählt
- Achtung Tots: Es zählen nur Cross in front, Dreier einw., Dreier ausw. und Open Mohawk – es werden keine Features für Level 1 benötigt !
- Features:
- Für Level 1 oder 2 benötigt man immer (Ausn. Tots) mindestens ein Feature aus der Gruppe 1 oder 2 (Choctaw/BM)
- Loops/Travelling: Achtung ! Wenn es Counterclockwise gezeigt wird, dann gilt es als auf dem linken Fuß gezeigt, auch wenn die Drehung auf dem rechten Fuß stattfindet. Wichtig für Feature „Both Feet“

Steps



Features:

Body movements: Drei (3) verschiedene body movements, **sie müssen aus verschiedenen Gruppen sein.**

a. Head and leg in the HIGH SPACE (e.g. “Y” position, high leg kick).



b. Head and torso in the MID SPACE, leg in the HIGH SPACE (e.g. the body lateral and the leg high).



Steps



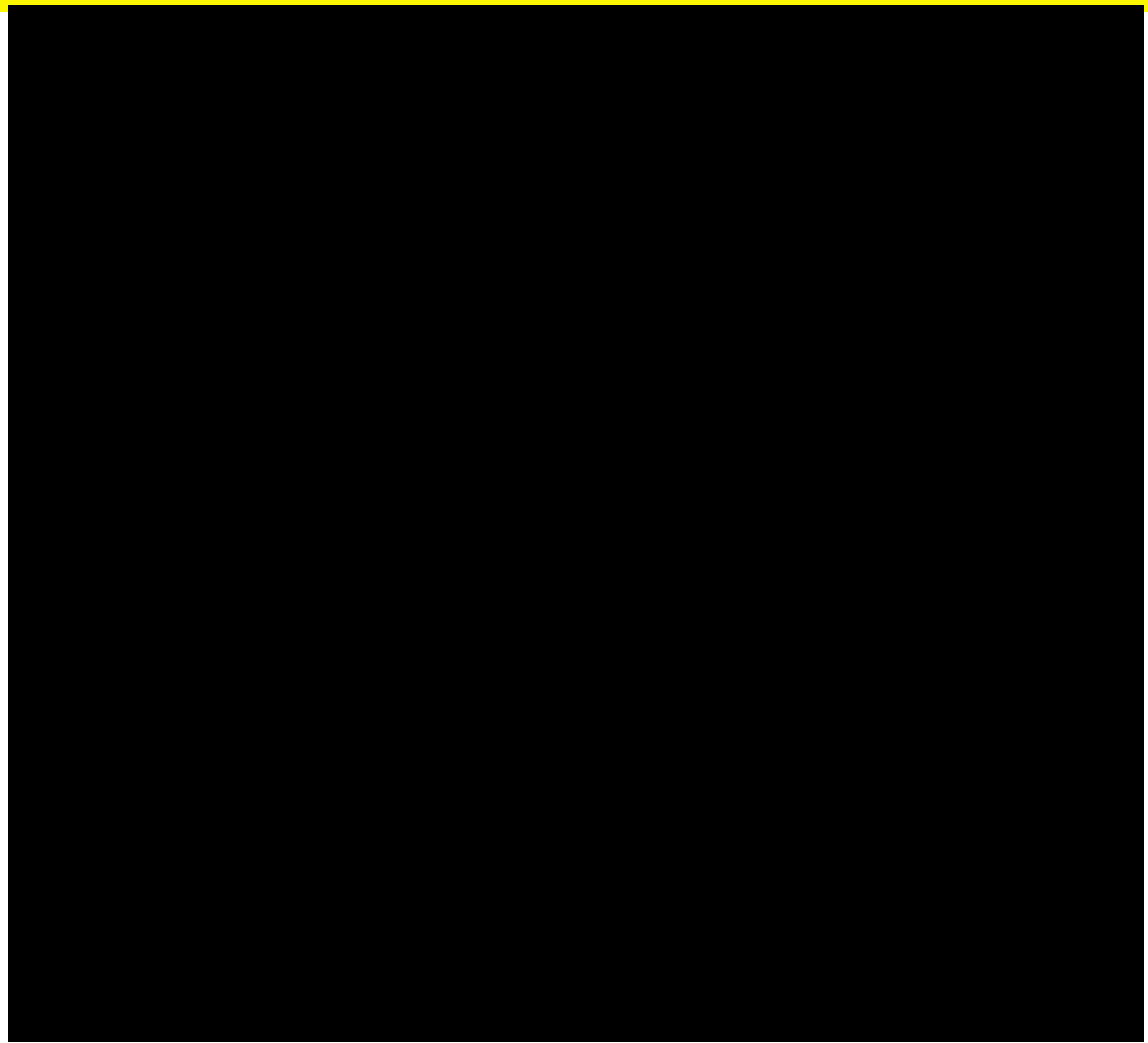
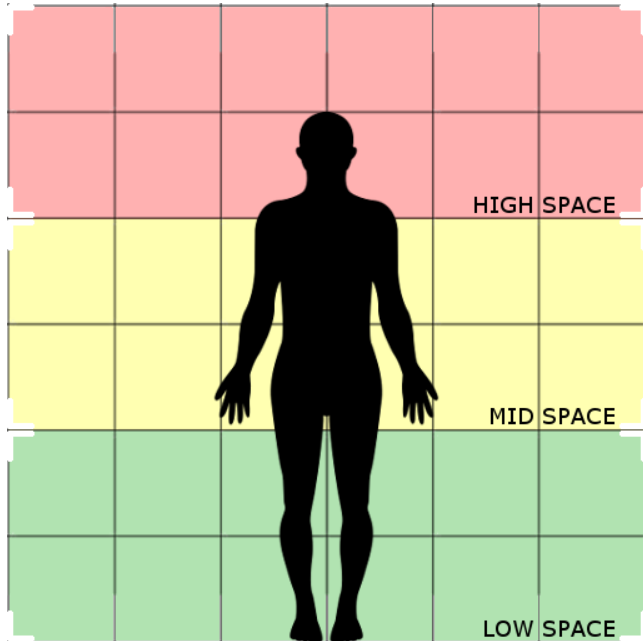
- c. Head in the LOW SPACE, leg in the HIGH SPACE (e.g. Charlotte position, illusion).



- d. Head, torso, and leg in the MID SPACE (e.g. Flieger, inverted position, full ring laterally).
- e. Head, torso, and legs in the LOW SPACE (e.g. Sitz/Kanone).
- f. Head and torso in the MID SPACE and lateral, leg in the LOW SPACE (e.g. lunge position with the body lateral, Ina Bauer with the body inclined laterally, spread eagle with the body inclined laterally).



Body Movements



Steps

1. Body movements, die unmittelbar hintereinander ausgeführt werden, die **zählen als ein BM** !
2. Body movements, die direkt am Anfang oder am Ende der Schrittfolge gezeigt werden, die zählen nicht !

Feature Choctaws:

Es müssen 2 Choctaws, einer entgegen, einer im Uhrzeigersinn gezeigt werden.

Nur vorwärts auf rückwärts Choctaws zählen !

Steps



3. Feature Cluster:

CLUSTER: Sequenz aus mindestens drei (3) verschiedenen Turns, die auf dem gleichen Fuß ausgeführt werden. Ein Kantenwechsel ist erst nach dem dritten (3) Turn erlaubt

4. Feature: Turns on different feet:

Die Turns für den relevanten Level müssen confirmed sein und müssen auf beiden Füßen gezeigt werden. Für Loops und Travelling gilt die Drehrichtung als entscheidend (cw=rechts; ccw=links). Die Schritte müssen gleichmäßig verteilt sein.

Es muss nicht exakt der gleiche Schritt in beide Richtungen ausgeführt werden.

Loop ccw	Tr cw
Rocker L	Bracket R
Bracket L	Counter R

Jeder Turn darf aber nur 2x gezählt werden (2x Bracket/2 Loops etc) !

Steps

- Wenn der Läufer mehr als einen zusätzlichen Turn als für den für die Kategorie maximal erlaubt zeigt, dann wird der Level um einen Level reduziert (relevant für junge Läufer mit maximaler Begrenzung für die Level):

Beispiel: Level 1 erlaubt, es werden aber 6 Turns gemacht = Level 1 – 1 Level = Level Base

- Man darf aber immer so viele Features machen wie man kann und will !

Steps



Die Choreostep Sequence hat einen festen Wert von 2.0., der durch die QOEs beeinflusst wird.

- Kein vorgeschriebenes Spurenbild
- Der Läufer soll seine Fähigkeit zeigen zur Musik zu laufen und die Musik zu interpretieren (!!!) während er technische Element darbietet (steps, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagles, (not declared) one rotation jumps, quick spins etc).
- Sie muss aus einer stopped position or a stop and go Position gestartet werden und wenigstens $\frac{3}{4}$ der Bahn nutzen.
- Stops sind erlaubt

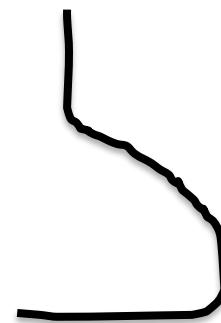
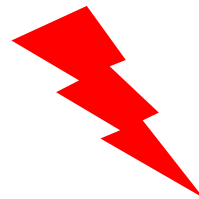
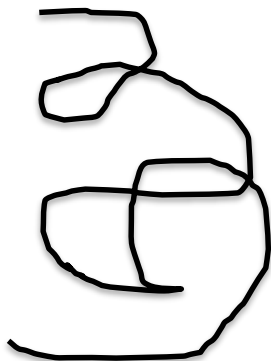
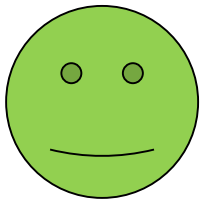
Steps



GELÖSCHT:

~~the whole rink from a short side to the other short side of the skating surface. If the element is not started from a stop position, judges will not have the complete view of the element. • The sequence does not have any time limit.~~

Neu: Intricate Pattern als QOE !



Fragen & Antworten



???