

RollArt 2020

Wichtige Änderungen



Achtung

Dieses Dokument erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit, kann also nicht eine aufmerksame Lektüre der neuen Bedingungen ersetzen.
Es ist dafür gedacht, einen Überblick zu verschaffen und praktische Tips weiterzugeben.

Also: Bitte die RollArt Dokumente zusätzlich lesen !!!

Allgemeines

1. Das Dokument General Rules Artistic gilt ab sofort auch für Inline
2. Die Top 10 Läufer bzw bei Teilnehmerfeldern unter 15 Teilnehmern die Top 5 Läufer der letzten WM kommen in die letzte Einlaufgruppe
3. Haben Läufer aus den Top 5/10 aufgehört, dann rücken die Medallenträger Junioren aus dem Vorjahr in die Gruppe Platz 6-10 auf
4. Für die lange Kür gibt es keine Auslosung mehr, das Ergebnis des Kurzprogramms/Style Dances wird umgekehrt
5. Es gibt eine Strafe, wenn ein Programm **zu kurz** ist; für jede 10 Sekunden zu kurz gibt es 0.5 Punkte Abzug, für zu lange Programme wird abgepiffen und der Rest zählt nicht mehr, aber ohne Abzug.
6. Wenn die Musik startet, muß der Läufer innerhalb von 10 Sekunden starten, ansonsten gibt es eine Strafe von 0.5 Punkten
7. Musik, die Kraftausdrücke oder unangemessene Texte beinhaltet ist verboten, **Strafe Abzug 1 Punkt**
8. Die Regeln zur Einlegung von Protesten wurden geändert

Allgemeines

- Läufer, Trainer oder andere Offizielle, die sich unangemessen über die Arbeit des technischen Panels äußern, bekommen eine Strafe von WorldSkate.

Achtung: Dieses Jahr wurde bereits ein internationaler Trainer wegen eines unangemessenen Facebook Beitrages von der Liste der WorldSkate Trainer gestrichen und darf damit keine Läufer mehr auf Weltmeisterschaften betreuen.

- Wertungsrichter dürfen sich nicht mit ihren Nationen über den Wettbewerb/Meisterschaft unterhalten oder gar Fotos mit dem Team machen. Posts auf Facebook oder anderen sozialen Medien sind während der Meisterschaft den Wertungsrichtern untersagt. Ansonsten droht eine Sperre von einem Jahr.

Kürlängen

Änderung für:

Espoir/Schüler B (12-13 Jahre - 2007/2008): 3:15 +/- 10 Sek.

Mini/Schüler C (10-11 Jahre - 2010/2009): 2:45 +/- 10 Sek.

Tots/Schüler D (8-9 Jahre – 2011/2012): 2:30 +/- 10 Sek.

Kleiderordnung (nur Änderungen):

- Glitzersteine, Kristallsteine, Spiegelsteine, Knöpfe, Manschettenknöpfe, Perlen und Halbperlen, **die größer als 4 mm sind, sind verboten**. Aufnehmbare Pailletten sind in jeder Größe erlaubt. Alle Verzierungen müssen entweder mit geeignetem Klebstoff fest angeklebt werden oder festgenäht sein
- Durchsichtige Stoffe sind nur am Arm, an den Beinen, an den Schultern und am Rücken (oberhalb der Taille) erlaubt
- Für Männer sind Materialien, die den Eindruck von Nacktheit vermitteln verboten. Transparente Materialien (zB Netzstoff) sind nur an den Armen und den Schultern erlaubt
- Strafe: 1 Punkt

Kleiderordnung

Wir erhalten viele Anfragen zum Thema Kleidung:

Es bleibt bei der Regel, was nicht verboten ist, das ist erlaubt

- Aufnehmbare Pailletten sind in jeder Größe erlaubt. Paillettenornamente oder andere Verzierungen (Borten/Federn etc) müssen entweder mit geeignetem Klebstoff fest angeklebt werden oder festgenäht sein
- Durchsichtige Stoffe (ganz egal welcher Farbe und Art) sind nur am Arm, an den Beinen, an den Schultern und am Rücken (oberhalb der Taille) erlaubt und es hilft auch nicht, darunter Hautstoff zu nähen.
- Es wird keine Kleiderinspektion geben. Die ~~Schiedsrichter werden dies aus der Ferne beurteilen.~~

Warm-Up

Nach dem Warm-Up erhält der erste Läufer, der direkt nach dem Warm-Up laufen soll **eine (1) Minute Zeit** bevor er/sie auf die Bahn gehen muss.

Auch daran denken: Solange das Wertungsgericht die Wertung des vorhergehenden Läufers ermittelt, darf der nachfolgende Läufer schon auf der gesamten Bahn laufen/trainieren

Technischer Inhalt

- All Connecting Jumps (also Einfachsprünge, die innerhalb einer Kombination gemacht werden) werden als NJ-no jump gecalled. Davon ausgenommen ist der erste und letzte Sprung der Kombi:
1Lo-NJ-NJ-2S oder 1A-NJ-1F
- **Neu:** Klarstellung: Nur in den Kategorien Tots und Mini werden auch die Connecting Jumps gecalled, also: R-R-T-T
- Zusätzliche Elemente bekommen keinen Value/Wert aber auch keinen Abzug
- Eine Sitzpirouette, die als Einzelpirouette oder als erste Pirouette in einer Kombi gezeigt wird, muss, bevor man in die Sitzposition geht, eine **Vertikale** zeigen – als aus einer Senkrechten in die Sitz herunter gehen. Sitzpirouetten, die keine „Vertikalisierung“ vor dem Runtergehen in die Sitzpirouette haben, erhalten einen **QOE -2** da der Eingang vereinfacht worden ist.

Technischer Inhalt

Die selbe Pirouettenkombination oder Sprungkombination **darf nicht mehr als einmal gezeigt werden**, andernfalls erhält die zweite Kombination keinen Wert. Eine Pirouette bestimmt sich nach dem Fuß und der Kante und der Körperposition.

Also Waage VA + Waage RE= 2 Positionen

ACHTUNG: Wenn eine Position erst als Basisposition gezeigt wird (muß 2 Umdrehungen haben) und danach als Feature, dann sind das 2 Positionen:

Also Camel BI (2 Umdrehungen)+Camel Difficult Position Biemann sind 2 Positionen. **Also ACHTUNG, wie lange man braucht um in eine difficult position zu kommen.**

Technischer Inhalt

ACHTUNG: Es ist für jeden Läufer Pflicht, ein Content Sheet auszufüllen.

NEU: Zusätzlich zu dem bisherigen „Programmverlauf“ muß jeder Läufer

- Die Startzeit der Schrittfolgen angeben

Beispiel: ChStSq starts at 01:53 min

- Jeder Läufer muß angeben, welcher Sprung als Lutz gedacht war

Beispiel: CoJ im Kommentarfeld: First Jump Lutz

Das ist wichtig, weil die TS in Zukunft für den so markierten Sprung, auch wenn er keine Auswärtskante im Absprung den Call „Lutz No Edge“ absetzen. Der Sprung erhält 50 % vom Wert eines Lutzes; QOE ist -2.

Kurzprogramm

- Jeder Sprung darf nur einmal gezeigt werden mit der Ausnahme von einem Sprung nach Wahl, der zweimal gezeigt werden darf. Der Sprung, der zweimal gezeigt wird, muß aber einmal in der Kombi gezeigt werden.
- Es ist erlaubt:
 - 2F
 - 2A
 - CoJ: 2F-NJ-2S
- Es ist nicht erlaubt:
 - 2F
 - 2F-NJ-2F

Kurzprogramm

Bitte die vorgeschriebenen Elemente in jeder Kategorie beachten !!!

1. Schrittsequenz- NEU:

- Kein vorgeschriebenes Spurenbild
- Startet an der kurzen Seite, endet an der kurzen Seite
- Maximal 40 Sekunden (Senioren-Junioren-**Jugend**) und 30 Sekunden (Espoir)
- Man darf das eigene Spurenbild kreuzen
- Achtung: Youth Level 4, Cadet und Espoir Level 3

2. Die Combo Spin in Espoir darf nur 2 Positionen haben, es muß eine Waage va oder ra mit einer Sitzpirouette sein

3. In Espoir muß die Einzelpirouette eine Waage sein (Kante frei), es darf aber keine Waage sein, die in der Kombipirouette schon gezeigt wurde

Also: Mache ich in der Combo Spin Waage va, dann ist die verbraucht, ich muß dann die erlaubte andere Waage, Waage ra, als Einzelpirouette machen.

Lange Kür

Junioren/Senioren

- Nicht mehr als 8 Sprünge Damen und 9 Herren (Connecting Jumps zählen nicht **2A-NJ-NJ-2S-2T** sind 3 in die Rechnung eingehende 3 Sprünge)
- Maximal 3 Sprungkombinationen mit max 5 Sprüngen (Achtung hier zählen die Connecting Jumps dazu, also **2A-NJ-NJ-2S-2T** sind 5 Sprünge !!!)
- Nur Doppel und Dreifach Sprünge erhalten einen technischen Wert (also wenn der letzte Sprung ein 1F ist, dann bekommt er keinen Wert, auch wenn es der letzte Sprung ist)
- Axel Element
- Axel, Doppel- und Dreifachsprünge dürfen nicht mehr als zweimal gezeigt werden. Werden sie zweimal gezeigt, muss es einmal eine Kombination sein

Lange Kür

Junioren/Senioren

- **Mindestens 2, maximal 3 Pirouettenelemente.** Eine davon muß eine Kombi sein mit einer Sitzpirouette und **eine muß eine Einzelpirouette sein**. Die gleiche Art Pirouette kann nur zweimal gezeigt werden (2 Inverted, 2 Hacke VA, 2 Broken etc). Die drei Pirouetten müssen unterschiedlich sein
- Schritte – Die Schrittfolge darf maximal 40 Sekunden sein (siehe vor)
- Choreo Step Sequence (**muss von einer stopped Position starten** und muß von einer kurzen zur anderen kurzen Seite der Bahn gehen; Stops sind erlaubt und es gibt kein Zeitlimit)

Lange Kür

Jugend

Siehe vor, aber Schrittfolge maximal Level 4, max. 40 Sekunden

Cadet

- Maximal 8 Sprünge (Connecting Jumps zählen nicht dazu)
- Maximal zwei Sprungkombinationen mit max. 5 Sprüngen, nur Doppel- und Dreifachsprünge bekommen einen Wert
- Axel Element
- Axel, Doppel- und Dreifachsprünge können nur 2 mal gezeigt werden. Wenn sie zweimal gezeigt werden, dann einmal in Kombination
- Pirouetten wie vor
- Schrittfolge maximal **30 Sekunden**

Lange Kür

Espoir

- Maximal 10 Sprünge, Doppel-Axel und Dreifachsprünge sind nicht erlaubt
- Maximal zwei Sprungkombinationen sind erlaubt mit maximal 5 Sprüngen
- Nur Axel und Doppelsprünge erhalten einen Wert
 - Axel Element
 - Axel, Doppel- und Dreifachsprünge können nur 2 mal gezeigt werden. Wenn sie zweimal gezeigt werden, dann einmal in Kombination
 - Pirouetten wie vor
 - Schrittfolge maximal **Level 3 und maximal 30 Sekunden**

Lange Kür Mini

- Maximal 12 Sprünge, nur einfache Sprünge, Axel, 2T und 2S sind erlaubt
- **Nicht vergessen, es gibt keine Connecting Jumps, also jeder Sprung zählt !**
- Maximal zwei Sprungkombinationen sind erlaubt mit maximal 5 Sprüngen
 - Axel Element
 - Axel, 2T und 2S dürfen maximal zweimal gezeigt werden. Wenn sie zweimal gezeigt werden, dann einmal in Kombination.
 - Der gleiche einfache Sprung darf maximal 3 mal gezeigt werden.
 - Ein Toeloop Element
 - 2 Pirouettenelement, davon eine Kombi mit maximal 3 Positionen, eine davon eine Sitzpirouette (Broken, Heel, Inverted sind verboten), die Pirouetten müssen verschieden sein
 - Schrittfolge maximal **Level 2 und maximal 30 Sekunden**

Lange Kür Tots

- Maximal 12 Sprünge, nur einfache Sprünge einschließlich Waltz Jump /Dreiersprung
- **Nicht vergessen, es gibt keine Connecting Jumps, also jeder Sprung zählt !**
- Maximal 2 Sprungkombinationen mit maximal 5 Sprüngen
- Der gleiche Sprung darf maximal dreimal gezeigt werden
- 2 Pirouettenelemente, davon eine Kombination mit maximal 3 Positionen (nur Stand- und Sitzpositionen sind erlaubt). Die Pirouetten müssen unterschiedlich sein
- Eine Schrittfolge **maximal Level 1; die 4 Schrittarten, die zur Erreichung des Levels zählen sind Cross in Front/Vorkreuzen, einwärts Dreier, auswärts Dreier und offener Mohawk**, maximal 30 Sekunden

Änderungen in den Definitionen/Calls

- Ein Sprung gilt als half rotated <<, wenn **mehr als ein Viertel bis zur Hälfte der erforderlichen Drehung** fehlt.
- Beim Toeloop und Salchow führen stark vorgedrehte Absprünge (mehr als $\frac{1}{4}$) zu einem Downgrade <<<.
- Der Bonus für Sprünge, die nach der Hälfte der Kür gezeigt werden entfällt in den Kategorien, Tots, Minis und Espoir
- Kombinationen Doppel-Doppel und Dreifach-Dreifach erhalten einen definierten prozentual höheren Wert. **Der Doppelaxel zählt zur Kategorie der Dreifachsprünge**, eine Kombination mit Doppelaxel-2T erhält also 20 % mehr auf die Kombination !
- Ein Dreiersprung wird als Versuch des Axeelements akzeptiert, es kann also bei Läufern, die noch keinen Axel << schaffen sinnvoll sein, einen guten Dreiersprung statt eines Axels zu machen

Änderung der Definitionen/Calls

- Choreografische Sprünge (einfach) dürfen vom technischen Panel als solche erkannt und nicht gecalled werden. Dies gilt nicht für Tots und Mini, hier zählen alle gezeigten Einfachsprünge.
- *Komplett verunglückte Sprünge, in denen der Läufer den Sprung in der Luft aufreißt werden als NJ gecalled. Also Achtung, entgegen der Regelung dieses Jahr, wo ein komplett aufgerissener Axel noch als 1A<< gecalled wurde, ist das dann ein NJ mit keinem Wert*
- *Eine Kombination besteht mindestens aus 2 unmittelbar aufeinanderfolgende Sprünge („Landungsfuß=Absprungfuß“).*
- *NEU: Ein Doppeldreier zwischen den Sprüngen unterbricht die Kombination ! Es wird dann nur der korrekt ausgeführte Teil der Kombination vor dem Doppeldreier für diese Kombi bewertet und wenn der Läufer nach dem Doppeldreier weiterspringt, nimmt dieser Sprungteil eine neue Box ein (Achtung gefährlich !!!)*

Änderung der Definitionen/Calls

- In der Pirouettenkombination darf man **so viele Features machen, wie man möchte**. Jedes Feature wird aber nur einmal angerechnet. Es lohnt sich also Features zu trainieren !!! Es gibt Läufer, die uns mehrere Features in einer Position gezeigt haben:

Einzelpirouette: **Difficult Entry-Heel Difficult Position Forward-More than 6 Rev., macht 3 Features und erhöht den Wert der Heel um 85% !!!**

- Die Sit Sideways gilt ab sofort nur noch als feature, wenn das Spielbein gestreckt und in einem Winkel von 45 Grad zur Senkrechten abgestreckt ist, also Tscherkessenpirouette gilt nicht mehr !
- Bitte die Bilder zu den Features und die Definitionen anhand der Bilder studieren (insbesondere die neue Definition der Inverted, Camel Forward, Sideways und die Ergänzung zur Biemann)
- Einzelpirouetten erhalten 20% Bonus, wenn sie mehr als 6 Umdrehungen haben, **Inverted bekommt den Bonus bei mehr als 4 Umdrehungen**

Änderung der Definitionen/Calls

- Eine Kombinationspirouette mit einem Difficult Entry bekommt einen Bonus von 15% auf die **erste Position** in der Pirouette
- Der neue Call für eine Pirouette, die entweder im Eingang scheitert, die Position nicht korrekt erreicht, nicht 3 Umdrehungen hat ist – **Spin-No Value**
- Wenn die Positionen vor und nach einem Difficult Change nicht zählbar sind, dann wird der Difficult Change gecalled erhält aber keinen Value
- Für das Feature Sit between und difficult change werden die Prozentzahlen auf alle nachfolgenden Positionen angerechnet. **Diese Anrechnung endet jedoch, falls eine Position nicht confirmed ist.**
- **Eine Standpirouette am Ende einer Kombipirouette wird nur dann noch gecalled, wenn sie entweder mit einem Feature oder das Bein oder die Arme in einer eindeutig erkennbaren artistischen Position sind. Eine Kombi Sitz.Stand in Minis ist also gefährlich !**

Änderung der Definitionen/Calls

- Wird eine geforderte Position nicht gezeigt (zB) Sitzpirouette in der Kombi, bekommt der Läufer einen Abzug von 1 Punkt
- Versucht der Läufer diese geforderte Position, sie ist aber nicht zählbar (Bsp Sitz im Hochpaterre), dann erhält die gesamte Kombipirouette keinen Wert- Call-No-Value. Werden 2 Kombis mit Sitz versucht und keine ist zählbar, erhält **die mit dem geringeren Gesamtwert No Value**.
- Damit ein difficult change confirmed wird, muss die Pirouette davor und die danach confirmed sein
- Der Versuch einer Broken, wo der Läufer die beiden Rollen nicht vom Boden abhebt wird als Camel gecalled

Änderung Schrittpassagen

- Es gibt einen **neuen Base Level** für Schritte. Zeigt der Läufer Schritte (nicht nötig sind Turns!), die Schrittpassage geht von der einen kurzen Seite zur anderen, ist im Zeitlimit und deckt 3/ 4 der Bahn ab, dann ist der Call – **Stepsequence Base Level**
- Level 1: Base Level plus 4 Turns und 1 Feature, entweder 2 Choctaw (müssen vorwärts auf rückwärt und einer im und einer entgegen des Uhrzeigersinns sein) oder 3 verschiedene Body Movements
- Level 2: Base Level plus 6 Turns und 2 Features (alle Features frei wählbar)
- Level 3: Base plus 8 Turns und 3 Features (frei wählbar)
- Level 4: Base plus 10 Turns und 4 Features (frei wählbar)

Nicht vergessen: Dreier sind keine Turns/Drehungen (Ausnahme im Cluster)

Schrittpassage /Features

Feature 1:

Body Movements – mindestens 3 verschiedene; Features, die am Anfang oder Ende im Stand gezeigt werden, gelten nicht. Um als Body Movement anerkannt zu werden, muß es sich um eine Position handeln, bei der 2 Körperteile benutzt werden und die die Balance des Läufers beeinflusst, Beispiel Taucher, Hackenmond

Feature 2:

Choctaws – 2 Stück, nur vorwärts auf rückwärts Choctaws werden akzeptiert, es muß einer im und einer entgegen des Uhrzeigersinns gezeigt werden.

Schrittpassage / Features

Feature 3:

Cluster – damit der Cluster bestätigt wird, müssen alle Schritte des Clusters confirmed werden. Ein Cluster besteht aus 3 sich unmittelbar aneinander schließenden Drehungen auf dem selben Fuß (kein Fuß- oder Kantenwechsel). Dreier zählen im Cluster als Drehung. **Wird nur ein Schritt nicht confirmed, ist der Cluster kaputt und zählt nicht als Feature !**

Feature 4:

Turns on Different Feet- Drehungen auf verschiedenen Beinen – damit dieses Feature confirmed wird, muß die relevante Drehung entweder auf beiden Beinen oder aber einmal im und einmal entgegen des Uhrzeigersinns gezeigt werden, wobei der Läufer diese Turns gleichmäßig zwischen Links/Rechts oder Im/Entgegen des Uhrzeigersinns aufteilen muss.

Es muß nicht der gleiche Turn sein, der auf beiden Beinen gezeigt wird, also geht auch links Wende, rechts Gegenwende.

Abschluß – Beobachtungen aus 2019

- Bitte daran denken, eine Pirouettenkombination benötigt zwei „confirmed“ Positionen um als solche anerkannt zu werden. Ist nur eine bestätigt ist der Call – Combo Spin No Spin. **Es wird daraus keine zu confirmende Einzelpirouette !**
- Wir sehen noch viele Dreifachversuche, die alle downgrades sind. Ein guter 2F mit QOE +2 (2,4 Punkte) hat deutlich mehr Punkte als ein 3T downgrade mit QOE -3 (1,3 Punkte)!
- Lasst keine Boxen leer, nutzt die erlaubte Anzahl an Sprüngen aus
- Bitte keine höheren Level Schrittpassagen als erlaubt aufbauen, es droht ein Abzug von 1 Punkt
- Viele Schrittpassagen werden zu kompliziert aufgebaut und landen bei NL ab sofort Base Level
- Lasst in Pirouettenkombis keine Punkte liegen, nutzt die erlaubte Anzahl an Positionen aus - Features lohnen sich !

Wenn es Fragen gibt, so meldet Euch gerne bei mir,
gabriela_otten@hotmail.com.

Ich wünsche allen Sportlern, Trainern und Wertungsrichtern ein
erfolgreiches 2020 😊