

Regeln Roll Art 2021 für Kür Einzel

Achtung: diese Übersetzung ersetzt nicht die Lektüre der Original-Regelwerke auf Englisch

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Generelle Regeln | 3 |
| Allgemeines | 3 |
| Abzüge | 3 |
| Weitere Regeln / Klarstellungen für die Kurzkür..... | 4 |
| Weitere Regeln / Klarstellungen für die lange Kür | 4 |
| Überblick Bestimmungen Kurzkür (Short Program) | 5 |
| Überblick Bestimmungen Kür (Long Program) | 6 |
| Sprünge..... | 8 |
| Definitionen | 8 |
| Lutz | 8 |
| Boni bei Sprungelementen | 8 |
| Spezielle Regeln / Klarstellungen für Sprünge..... | 9 |
| Quality of Elements: Sprünge | 10 |
| Pirouetten..... | 11 |
| Definitionen | 11 |
| Überblick über die definierten Pirouetten-Positionen und Boni | 11 |
| Spezielle Regeln / Klarstellungen für Pirouetten..... | 15 |
| Quality of Elements: Pirouetten | 17 |
| Schritte (Schrittfolgen) | 18 |

| | |
|--|----|
| Definitionen | 18 |
| Bestimmungen für Schrittfolgen: Level und Features | 18 |
| Spezielle Regeln / Klarstellungen für Schritte | 19 |
| Body Movements..... | 20 |
| Quality of Elements: Schritte | 21 |
| Schritte (Choreo Step) | 22 |
| Bestimmungen für den Choreo Step | 22 |
| Quality of Elements: Choreo Step | 22 |

Generelle Regeln

Allgemeines

- Warm-Up zum Wettkampf
 - Warm-Up Zeit: Kürzeit + 2 min
 - Schüler A / Jugend / Junioren / Senioren max. 6 Läufer, sonst max. 8 Läufer
 - Nach dem Einlaufen erhält der erste Läufer, der direkt nach dem Warm-Up laufen muss, eine Minute Zeit, bis er auf die Bahn gehen muss. Solange das Wertungsgericht die Wertung des vorhergehenden Läufers ermittelt, darf der nachfolgende Läufer schon auf der gesamten Lauffläche laufen/trainieren.
 - Kostümregeln sind zu beachten (siehe „General Rules“ oder DRIV-Übersetzung)
 - Alle gezeigten Versuche eines Elements belegen eine Box → weitere Versuche, als erlaubt, haben keinen Wert, erhalten aber auch keinen Abzug, sofern sie in der Kategorie erlaubt sind.
 - Knien oder Liegen ist nur einmal für max. 5 Sekunden erlaubt.
 - Im PECS (Program Element Content Sheet) muss angegeben werden
 - Startzeit der Schrittfolge
 - Startzeit des Choreo Step
 - Geplanter Versuch eines Lutz-Sprungs
- Startzeit: erste Bewegung des Läufers und nicht der Beginn der Musik

Abzüge

- Sturz
- Fehlen vorgeschriebener Elemente, z.B. vorgeschriebene Sitzpirouette in der Kombinationspirouette nicht gezeigt
- Zusätzliches Element
- Mehr als ein Sprung und Sprung mit mehr als einer Umdrehung in der Schrittfolge
- Kostümfehler
- Knien oder Liegen auf dem Boden mehr als einmal oder länger als 5 sec.
- Programm kürzer als vorgeschrieben (- 0,5 Punkte für je 10 angefangene Sekunden)
- Erste Bewegung nach Beginn der Musik länger als 10sec (- 0,5 Punkte)
- Musik mit nicht angemessenem Text

Weitere Regeln / Klarstellungen für die Kurzkür

- Sturz während des Einschleuderns → Wertung als versuchte Einzel- oder Kombinationspirouette (Abzug nur dann, wenn in der Kombinationspirouette die geforderte Sitzpirouette nicht gezeigt worden ist).
- Sturz beim ersten Sprung der Kombination → wird als Versuch berücksichtigt; kein Abzug für das fehlende Element (keine Wertung, wenn ein Einzelsprung und der Axel bereits gezeigt worden sind.)
- Elemente, die noch unmittelbar nach Ablauf der offiziellen der Kurzkürzeit (Abpfeiff durch Schiedsrichter) gezeigt werden, erhalten keinen Wert

Weitere Regeln / Klarstellungen für die lange Kür

- Anders als im Kurzprogramm wird jedes nicht gezeigte Pflichtelement mit einem Abzug versehen (hier gilt nicht der mögliche Versuch)
- Zeigt der Läufer zwei Kombinationspirouetten, aber keine geforderte Einzelpirouette, erfolgt für das fehlende Pflichtelement „Einzelpirouette“ ein Punktabzug.
- Elemente, die nach Ablauf der offiziellen Kürzeit gezeigt werden, werden als „nicht gezeigt“ gesehen, damit nicht mehr angesagt, erhalten somit auch keinen Wert.
- Wenn in beiden Kombinationspirouetten die Sitzpirouette nicht anerkannt wird, erhält die Kombinationspirouette mit dem geringeren Gesamtwert keinen Wert.

Überblick Bestimmungen Kurzkür (Short Program)

| Klasse | Schüler B (Espoir) | Schüler A (Cadet) | Jugend (Youth) | Junioren / Senioren (Junior / Senior) |
|--|--|---|--|---|
| Jahrgänge 2021 | 2008 / 2009 | 2006 / 2007 | 2005 | Ab 2004 |
| Programmlänge | 2:00 +/- 5sec | 2:30 +/- 5sec | 2:30 +/- 5sec | 2:45 +/- 5sec |
| Sprünge | <ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps; nur Axel und Doppelsprünge erlaubt • Einzelsprung einfach, doppelt (kein Axel) | <ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel) | <ul style="list-style-type: none"> • Axe einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel) | <ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel) |
| In der Kurzkür darf jeder Sprung nur einmal präsentiert werden mit Ausnahme eines Sprunges nach eigener Wahl → in letzterem Fall muss dieser in Kombination gezeigt werden | | | | |
| Pirouetten | <ul style="list-style-type: none"> • Zwei Pirouetten-Elemente: <ol style="list-style-type: none"> 1) Einzelpirouette: Waage va oder Waage ra 2) Kombinationspirouette (genau 2 Positionen), und zwar Sitzpirouette in Kombination mit Waagepirouette in der 1) nicht gewählten Waageposition | <ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette, max. 5 Positionen | <ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette, max. 5 Positionen | <ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette, max. 5 Positionen |
| <ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb der Kurzkür darf jede Pirouettenposition (definiert über Fuß, Kante, Richtung, Grundposition, Feature) maximal 2 mal gezeigt werden (z.B. nur 2x Hacke ra, 2x Waage va...) | | | | |
| Schritte | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; max. Level 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; |

Überblick Bestimmungen Kür (Long Program)

| Klasse | Schüler D (Tots) | Schüler C (Mini) | Schüler B (Espoir) |
|----------------|---|--|---|
| Jahrgänge 2021 | 2012/2013 | 2010/ 2011 | 2008 / 2009 |
| Programmlänge | 2:30 +/- 10sec | 2:45 +/- 10sec | 3:15 +/- 10sec |
| Sprünge | <ul style="list-style-type: none"> Max 12; alle Sprünge zählen Nur Einzelsprünge und Dreiersprung Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen Jeder Sprung max. 3 mal im Programm | <ul style="list-style-type: none"> Max 12; alle Sprünge zählen Nur Einzelsprünge sowie Axel, Doppelsalchow, Doppeltoeloop erlaubt Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen Pflichtelement: Axel (Einzelsprung oder in Kombination) Pflichtelement: Toeloop (einfach, doppelt) Jeder Sprung mit einer Umdrehung max. 3 mal im Programm | <ul style="list-style-type: none"> Max. 10 Sprünge Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen incl. connecting jumps Kein Doppelaxel und keine Dreifachsprünge Pflichtelement: Axel (Einzelsprung oder in Kombination) Wertung: in der Kombination nur Axel / Doppelsprünge (außer erster und letzter Sprung kann auch einfach sein, weil dieser immer angesagt wird) |
| | <ul style="list-style-type: none"> Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) | <ul style="list-style-type: none"> Axel und Doppelsprünge je max. 2 mal im Programm → in diesem Fall muss dieser in Kombination gesprungen werden Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) | |
| Pirouetten | <ul style="list-style-type: none"> Maximal 2 Pirouetten-Elemente; eines davon muss eine Kombination sein (max. 3 Positionen) Erlaubt nur Stand- und Sitzpirouetten Beide Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein | <ul style="list-style-type: none"> Maximal 2 Pirouetten-Elemente; eines davon muss eine Kombinationspirouette mit Sitzpirouette sein (max. 3 Positionen) Die Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein Broken Ankle, Hackenwaage und Inverted sind nicht erlaubt | <ul style="list-style-type: none"> Mind. 2, max. 3 Pirouetten-Elemente sind erlaubt Pflichtelement: Einzelpirouette Pflichtelement: eine Kombinationspirouette mit einer Sitzpirouette Die Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein Wenn 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden: eine max. 4 Positionen, die andere max. 3 Positionen Jede Pirouettenposition (definiert über Fuß, Kante, Richtung, Grundposition, Feature) maximal 2 mal Broken Ankle ist nicht erlaubt |
| Schritte | <ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec; max. Level 1 Für die Wertung in der Schrittfolge zählen nur: Kreuzen vorwärts, Dreier ve / re, Dreier va / ra, offener Mohawk | <ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec; max. Level 2 | <ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 |

| Klasse | Schüler A (Cadet) | Jugend (Youth) | Junioren / Senioren (Junior / Senior) Damen (ladies) | Junioren / Senioren (Junior / Senior) Herren (men) |
|---|---|--|--|--|
| Jahrgänge 2021 | 2006 / 2007 | 2005 | Ab 2004 | Ab 2004 |
| Programmlänge | 3:30 +/- 10sec | 4:00 +/- 10sec | 4:15 bis 4:30 | 4:30 +/- 10sec |
| Sprünge | <ul style="list-style-type: none"> • Max. 8 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 2 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach | <ul style="list-style-type: none"> • Damen: 8 Sprünge; Herren: 9 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich | <ul style="list-style-type: none"> • 8 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich | <ul style="list-style-type: none"> • 9 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich |
| <ul style="list-style-type: none"> • Wertung: in der Kombination nur Axel / Doppelsprünge / Dreifachsprünge • Jeder einzeln gezeigte Einzelsprung zählt zur erlaubten Gesamtzahl der Sprungelemente einer Kür mit. • Der erste und letzte Sprung einer Kombination (wenn auch nur einfach) werden stets angesagt und gehen in die Wertung ein. • Verbindungssprünge (einfach) zählen zur erlaubten Gesamtzahl der Sprünge innerhalb der Kombination. • Axel sowie Doppel- und Dreifachsprünge höchstens je 2 mal im Programm → in diesem Fall muss dieser Sprung in Kombination gezeigt werden • Spungskombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) | | | | |
| Pirouetten | <ul style="list-style-type: none"> • Mind. 2 Pirouetten-Elemente vorgeschrieben, max. 3 erlaubt; • Pflichtelement: Einzelpirouette • Pflichtelement: Kombinationspirouette, die eine Sitzpirouette enthält • Wenn 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden: eine max. 5 Positionen, die andere max. 3 Positionen • Die drei Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein • Schüler A / Jugend: Broken Ankle ist nicht erlaubt | | | |
| Schritte | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; max. Level 4 • Choreo Step max. 30sec | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; • Choreo Step max. 30sec | <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; • Choreo Step max. 30sec |

Sprünge

Definitionen

- **Einzelprung:** definierter Sprung mit Anlauf, Absprung, Flugphase mit Rotation und Landung (siehe Wertungsübersicht)
- **Sprungkombination:** mind. 2 aufeinanderfolgende Sprünge mit Aufsprung und folgendem Absprung auf dem gleichen Fuß mit gleicher Kante.
- **Connecting jumps / No Jumps:** Sprünge mit einer Umdrehung innerhalb einer Sprungkombination. Sie haben keine Wertigkeit mit Ausnahme bei Minis und Tots
- **Under Rotated Jump (<):** Sprung, bei dem weniger als $\frac{1}{4}$ Rotation fehlt
- **Half Rotated Jump (<<):** Sprung, bei dem zwischen $\frac{1}{4}$ bis zu einer $\frac{1}{2}$ Rotation fehlt
- **Downgraded Jump (<<<):** Sprung, bei dem mehr als $\frac{1}{2}$ Rotation fehlt → Abwertung „minus eine Umdrehung“, (z. B. statt Doppelsalchow wird Salchow einfach gewertet). Ebenfalls gilt (<<<): Abwertung für „getäuschte Abprünge“ wie etwa bei vorgedrehtem Toe-Loop, Salchow, Rittberger.

Lutz

- Wird ein Lutz im PECS vom Läufer angegeben, der als Flip angesagt wird → Wertung als „Lutz no Edge“ (Lutz ohne Kante), = 50% des Basiswertes und negativem QOE.
- Technische Kriterien
 - Klare, stabile Kante ra in der Vorbereitung vor dem Stoppereinsatz
 - Absprung durch Stoppereinsatz hinter dem Standbein oder leicht parallel daneben → Standbein muss Kante ra beibehalten, es darf kein scharfer Wechsel nach re erfolgen
 - Körperneigung zur Auswärtskante, max. parallel (keine Innenneigung)

Boni bei Sprungelementen

- Kür Schüler A bis Senioren: Sprünge in der zweiten Hälfte des Programms erhalten einen „T-Bonus“ von 10%
- Sprünge in Kombination erhalten unterschiedliche Zuschläge, abhängig von der Art des Sprunges (s. Value-Tabelle)
- Sprünge in Kombinationen ohne connecting jumps erhalten folgende Zuschläge:
 - 10 % Doppel-Doppel (Minis, Schüler B)
 - 20% Dreifach-Doppelt / Doppelt-Dreifach
 - 30% Dreifach-Dreifach
 - 2A zählt als Dreifachsprung, z.B. 2A - 2T (+ 20% Bonus).
 - Bei Junioren/Senioren gilt: Wenn in der Sprungkombination mehr als ein connecting jump gezeigt wird, dann gibt es keinen %-Bonus für Sprung in Kombination (z.B. 1A – **1Lo** – 2T, in diesem Fall **Bonus für Sprung in Kombination** laut Value-Tabelle; aber **keinen Bonus** für Sprung in Kombination bei 1A – **1Lo** – **1Lo** – 2T)

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Sprünge

- **Generelle Regeln**

- „Saving Toeloop“ in der Kombination: Wertung als „Stepping Out“ (abgesetzter Fuß); er wird als „no jump“ angesagt.
- Axel, Doppel- und Dreifachsprünge dürfen in jedem Programm max. 2 mal gezeigt werden. Wenn, dann muss dieser in Kombination gesprungen werden
- Dreiersprung zählt als Axel-Versuch
- Jeder einzeln gezeigte Einzelsprung zählt zur erlaubten Gesamtzahl der Sprungelemente einer Kür mit.
- Schüler B bis Senioren: Einzelsprünge werden nur am Anfang und Ende einer Sprungkombination oder als Einzelsprung angesagt, erhalten dann auch einen Wert. Werden sie in der Mitte einer Sprungkombination gesprungen, zählen sie zur Gesamtzahl der erlaubten Sprünge in einer Sprungkombination mit, werden als „no jump“ angesagt und erhalten somit keinen Wert.

- **Spezielle Regeln für Kombinationen**

- Der erste und letzte Sprung wird immer angesagt und gewertet (egal ob einfach, doppelt oder dreifach)
- Bei Junioren/Senioren gilt: Wenn in der Sprungkombination mehr als ein connecting jump gezeigt wird, dann gibt es keinen %-Bonus für Sprung in Kombination (z.B. 1A – **1Lo** – 2T, in diesem Fall Bonus für Sprung in Kombination laut Value-Tabelle, aber keinen Bonus für Sprung in Kombination bei 1A – **1Lo** – **1Lo** – 2T)
- Doppeldreier oder „Stepping Out“ nach der Landung unterbricht die Kombination; aber ein Sprung auf vorwärts mit Dreier (z.B. 2A<<) unterbricht die Sprungkombination nicht
- Jeder Kanten (Doppeldreier) - oder Fußwechsel, der mit einer sichtbaren Gewichtsverlagerung einhergeht, unterbricht die Kombination, auch wenn die Sprungrichtung beibehalten wird → man hat dann aneinandergereihte Einzelsprünge, keine Kombination mehr. (Achtung auch bei Landung auf 2 Füßen!)
- Ein unterdreher connecting jump (z.B. Thoren) mindert den Wert des nachfolgenden Sprungs
- Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination)

Quality of Elements: Sprünge

→ Für jeden gewerteten Sprung wird von den Wertungsrichtern ein QOE vergeben

| Positiver QOE | Negativer QOE | |
|---|---|---|
| <p>KANN gegeben werden 0 = wenn der Läufer die Basisvoraussetzungen erfüllt hat +1 = 1-2 Features +2 = 3-4 Features +3 = 5-6 Features</p> | <p>MUSS gegeben werden → kein anderer QOE möglich</p> | <p>KANN VARIERT gegeben werden (Abzug muss sein) → wird mit positivem QOE aufgerechnet</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Sehr gute Höhe und Länge (Flugphase) • Gute Spannung im Auslauf, kreativer Ausgang • Schwieriger, unerwarteter Absprung • Klare erkennbare Schritte / Bewegungen kurz vor dem Absprung • Schwierige Haltung in der Luft oder späte Rotation • Gute Anlauf-, Absprung- und Auslaufgeschwindigkeit (Bewegungsfluss) • Scheinbar leichte Ausführung (ohne Kraftanstrengung) • Abstimmung der Ausführung zur Musik | <ul style="list-style-type: none"> • Downgraded <<< (-3) • Sturz (-3) • Landung auf zwei Füßen oder falscher Fuß (-3) • „Stepping Out“ (-2 oder -3) • Beide Hände berühren bei der Landung den Boden (-3) • Doppeldreier oder halber Toeloop nach Landung (-2 oder -3) • Landung auf dem Stopper kurz/direkt oder längere Zeit (-3) | <ul style="list-style-type: none"> • Keine Geschwindigkeit, Höhe, Länge, Flugphase, falsche Haltung in der Luft (-1 oder -2) • Underrotated < (-1) • Half Rotated << (-2) • Technisch falscher Absprung (-1 oder -2) • Kein Bewegungsfluss und Rhythmus innerhalb einer Sprungkombination (-1 oder -2) • Keine klare Landung, z.B. falsche Position, falsche Kante, kurzes Touchieren in der Landung mit dem Stopper (-1 oder -2) • Lange Vorbereitungsphase (-1) • Eine Hand oder Spielbein tippt auf den Boden (-1) • „Lutz no Edge“ (-2) |

Pirouetten

Definitionen

- **Einzelpirouette:** mind. 3 Umdrehungen
- **Kombinationspirouette:** mind. 2 Umdrehungen pro Position
- Die Position einer Pirouette ist definiert durch:
 - Kante
 - Fuß
 - Körperhaltung
- Es gibt 3 Basispositionen:
 - Stand** (Aufrecht): Standbein durchgestreckt oder leicht gebeugt
 - Sitz:** Hüfte nicht höher als Knie des Standbeins
 - Waage:** Spielbein mit Knie und Ferse nicht unter Hüfthöhe
- **Basispositionen (Stand, Sitz, Waage) und Difficult Variations:** Es existieren die drei Grundpositionen der Pirouetten. Die verschiedenen Variationen gehören jeweils zu einer Basisposition und müssen demnach auch die gleichen Grundmerkmale wie die jeweilige Basisposition erfüllen.
- **Weitere definierte Positionen: Hacke („Heel“), Broken, Inverted** → Diese haben einen eigenen Basiswert, der jeweilige Fuß und Kante definiert die Position.
- **„Difficult entry“ (schwieriger Eingang):** Fly Camel / Butterfly / jeglicher Eingang, der das Gleichgewicht verändert und den Eingang damit schwierig macht (Entscheidung liegt beim Technischen Assistenten)
- In der **Bewertung** spielen die Kanten keine Rolle (z.B. Stand va hat den gleichen Wert wie Stand ra)

Überblick über die definierten Pirouetten-Positionen und Boni

| Kategorie | Difficult Variations für basic spins / Bonus | Technische Merkmale (Bilder finden sich im RollArt-Dokument S.13ff) | Bewertung (bei QOE 0) |
|-------------------------|--|--|-----------------------|
| Stand-pirouetten | Standpirouette Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Körper verbleibt in aufrechter Position • Zentrierter Drehpunkt ohne Stocken oder Nachruckeln • Standbein muss gestreckt oder darf nur leicht gebeugt sein | 0,5 Punkte |
| Upright Position | „Forward“ | <ul style="list-style-type: none"> • Oberkörper beugt sich nach unten, mind. 45° zwischen Rumpf und Standbein • Winkel zwischen Stand und Spielbein max. 30° • eine Schulter zeigt zum Boden • Kein Kontakt zwischen Oberkörper und Spielbein • Ein Arm kann nach oben gestreckt werden | + 1 Punkt |

| | | | |
|--|--------------------------------|---|--|
| | „Layback“ | <ul style="list-style-type: none"> • Kopf, Kinn und Oberkörper lehnen sich zurück und zeigen zur „Decke“ • Rücken gewölbt (muss eine „Brücke“ bilden, Brust nach oben geneigt) • Schultern müssen auf einer Linie stehen • Spielbein muss angefasst werden; Position des Spielbeins ist optional • Stopper darf benutzt werden | + 1 Punkt |
| | „Sideways“ | <ul style="list-style-type: none"> • Die „upright“- Position muss klar erkennbar sein. • Spielbein muss möglichst gestreckt, nah am Körper gehalten (max. 45°) und angefasst werden • Spielbein muss mit Standbein einen Winkel zwischen 150° und 180° bilden, höher als der Kopf sein. • Der Rumpf und das Standbein müssen so nah wie möglich an der Vertikalen ausgerichtet sein • Stopper darf benutzt werden | + 2 Punkte + 50% (auf Basiswert upright) |
| | „Biellmann“ | <ul style="list-style-type: none"> • Oberkörper, Brust und Schultern bleiben nah an der vertikalen Achse • Spielbein wird angefasst und in eine Position deutlich höher als der Kopf gezogen (kein großer Abstand zwischen Schultern und Spielbein) • Spielbein befindet sich nah an der vertikalen Körperlängsachse und sollte nicht rücklings gezogen werden (Winkel zwischen Rücken und Oberschenkel des Spielbeins weniger als 90°) • Stopper darf benutzt werden • Auch als Hackenvariante möglich (siehe Merkmale Stand-Hacke) | + 3 Punkte + 60% (auf Basiswert upright) bei Hacke: + 4 Punkte + 60% (auf Basiswert upright) |
| | „Torso Sideways“ | <ul style="list-style-type: none"> • Der Läufer muss sich in einer vollständig geteilten Position befinden: Oberkörper und Spielbein in verschiedenen Ebenen • Oberkörper kann sich seitwärts oder nach vorne lehnen • Spielbein und Standbein müssen gestreckt werden • Winkel zwischen Spielbein und Rumpf mind. 45° • Stopper darf benutzt werden | + 1 Punkt + 40% (auf Basiswert upright) |
| | Stand-Hacke | <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale der Basisposition „upright“ • Nutzung beider Hackenrollen; klares Anheben des Vorderfußes • Stabile Hackenposition ohne Unterbrechung, Schlingern oder Wandern • Freie Position des Spielbeins | + 50% (auf Basiswert upright) |
| Sitz- pirouetten Sit position | Sitzpirouette Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Standbeinhüfte darf nicht höher als das Knie des Standbeins sein (ca. 90° gebeugt oder tiefer) • Zentrierter Drehpunkt ohne Stocken | 0,8 Punkte |
| | „Forward“ | <ul style="list-style-type: none"> • Gestreckter, langer Oberkörper legt sich auf dem Spielbein ab • Gestrecktes, gespanntes Spielbein, welches parallel zum Boden ist • Kopf muss nach unten zeigen und sich möglichst nah am Spielbein befinden (Richtung Schienbein), Spielbein muss lang angefasst werden | + 40% (auf Basiswert sit spin) |
| | „Sideways“ | <ul style="list-style-type: none"> • Spielbein ist seitlich ausgestreckt (mind. 45° vom Standbein entfernt) • Hüfte darf nicht höher als das Standbeinknie sein. • Spielbein darf während der Drehung den Boden nicht berühren | + 60% (auf Basiswert sit spin) |

| | | | |
|---|---------------------------------|--|--|
| | „Behind“ | <ul style="list-style-type: none"> • Spielbein wird deutlich hinter dem Standbein gekreuzt • Spielbein kann angefasst werden, muss aber nicht • Körperposition ist frei wählbar • Spielbein darf während der Drehung den Boden nicht berühren • Kein Kantenwechsel während der Rotation | + 20% (auf Basiswert sit spin) |
| Waage- pirouetten Camel position | Waagepirouette Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Spielbein (Oberschenkel, Knie und Fuß) darf nicht unterhalb der Standbeinhüfte sein (mind. Beckenhöhe, parallel zum Boden oder höher) • Rumpf und Schultern sollten nach vorn oben angehoben werden • Deutliche Rückenspannung • Spielbein gestreckt | 1,0 Punkt |
| | Hackenwaage Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Wie Basisposition „Waage“, nur auf der Hacke • Nutzung beider Hackenrollen; klares Anheben des Vorderfußes • Stabile Hackenposition ohne Unterbrechung, Schlingern oder Wandern | 2,0 Punkte |
| | Broken Ankle Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Wie Basisposition „Waage“, nur auf der seitlichen Rollenkante (2 Rollen) • Nur bei Junioren / Senioren erlaubt | 1,6 Punkte |
| | Inverted Basisposition | <ul style="list-style-type: none"> • Umgekehrte Waageposition (Kopf und Rumpf zeigen zur „Decke“) • Schultern müssen parallel zum Boden sein; eine leichte Abweichung der Schulter auf der Seite des Spielbeins ist angesichts der Drehkante erlaubt. • Schultern und Hüften müssen den gleichen Abstand zum Boden haben und sich auf gleicher Höhe befinden • Schultern und Spielbein müssen auf Höhe der Standbeinhüfte sein | 2,7 Punkte |
| | „Layover“ | <ul style="list-style-type: none"> • Körperdrehung seitlich; Schultern rechtwinklig zum Standbein aufgedreht • Spielbeinhüfte seitlich aufgedreht • Waageposition muss beibehalten werden (gestreckt) • Auch als Hacke möglich | + 20% (auf Basiswert Camel) + 30% (auf Basiswert Camel) |
| | „Sideways“ | <ul style="list-style-type: none"> • Körperdrehung seitlich, möglichst rechtwinklig zum Boden → auch als „Donut“ bezeichnet • Spielbein wird mit einer oder beiden Händen in Layover-Position angefasst (gleiche Merkmale) und es muss ein Ring gebildet werden (Rücken als Brückenposition) • Fuß und Knie des Spielbeins müssen auf Höhe des Kopfes sein • Auch als Hackenvariante möglich | + 20% (auf Basiswert Camel) + 50% (auf Basiswert Camel) |
| | „Forward“ | <ul style="list-style-type: none"> • Anfassen des Spielbeins (mit der gleichseitigen oder gegenüberliegenden Hand) • Spielbein muss maximal nach oben gezogen werden (in Relation zum Becken) • Rücken muss gewölbt und deutlich höher als das Becken sein (umgekehrte Brückenposition) • Die Schultern müssen gedreht werden, bis sie „fast“ senkrecht (übereinander) zum Boden stehen. | + 20% (auf Basiswert Camel) |

| | | | |
|--------------|--|--|-----------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Die Drehung kann entweder auf der Außen- oder Innenkante erfolgen. Diese Pirouette kann auf beiden Füßen ausgeführt werden. Auch als Hackenvariante möglich | + 50% (auf Basiswert Camel) |
| | „Bryant“ | <ul style="list-style-type: none"> Variante der Inverted (gleiche Merkmale) Spielbein gebeugt, kann mit einer oder beiden Händen angefasst werden Schultern müssen parallel zum Boden sein; eine leichte Abweichung der Schulter auf der Seite des Spielbeins ist angesichts der Drehkante erlaubt. Schultern dürfen auch unterhalb der Hüfte sein Beide Hüftseiten auf gleicher Höhe | + 25% (auf Basiswert Inverted) |
| Weitere Boni | Mehr als 6 Umdrehungen | <ul style="list-style-type: none"> Nur für Einzelpirouetten Inverted Bonus bei 4 Umdrehungen Bonus nur, bei fortlaufender, gleichmäßiger Rotation und Stabilität der gezeigten Position | + 20% |
| | Schwieriger Eingang | <ul style="list-style-type: none"> Beispiele: Fly Camel, Butterfly mit klarem Sprung; akrobatische Position, die das Gleichgewicht verändert und somit den Eingang erschwert; Schwieriges Einschleudern (z.B. mit angefasstem Spielbein - „Egli Eingang“) Bei Kombipirouetten erfolgt der Bonus nur für die erste folgende Position Bonus zählt nur, wenn die direkt folgende Position auch anerkannt wird | + 15% |
| | Sitz zwischen zwei Waagen | <ul style="list-style-type: none"> Bonus auf die Sitzpirouette und alle folgenden Positionen Bonus gilt nur, wenn z.B. in der Kombination „Camel + Sit + Camel“ alle drei Positionen anerkannt werden, ansonsten gibt es diesen Bonus nicht. Zählt auch bei zwei aufeinanderfolgenden Sitzpirouetten. Aber: ein Fußwechsel mit deutlichem Wechsel der Achse (mehr als eine, max. zwei Fußlängen) verhindert den Bonus | + 15% |
| | Fußwechsel mit Sprung | <ul style="list-style-type: none"> Bonus auf alle folgenden Positionen Bonus zählt nur, wenn alle folgenden Positionen auch anerkannt werden. Es muss ein klarer Sprung zu sehen sein und eine der Positionen eingenommen werden: Sitz oder Waage oder Butterfly Bonus nur, wenn die vorhergehende / darauffolgende Position anerkannt sind | + 15% |
| | Beide Drehrichtungen direkt hintereinander | <ul style="list-style-type: none"> Gilt nur für Waage oder Sitz Bonus auf alle folgenden Positionen Bonus zählt nur, wenn alle folgenden Positionen auch anerkannt werden. | + 20% |

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Pirouetten

• **Generelle Pirouetten-Regeln**

- Eine Standpirouette als Ausgang zu einer Einzelpirouette auf der gleichen Kante / Fuß wird nicht als zusätzliche Pirouette gewertet, egal wie viele Umdrehungen sie hat (außer bei Schüler D). Dies gilt nicht, wenn die Standpirouette eine „Difficult Variation“, eine artistische Position (z.B. gekreuztes Spielbein) hat.
- Körperbewegungen, die das Gleichgewicht in einer Pirouette gegenüber der Basisposition verändern und damit die Schwierigkeit der Pirouette erhöhen, erhalten einen positiven QOE.
- Bei einer Pirouette ohne „Difficult Variation“ darf kein QOE von +3 vergeben werden
- Der Eingang einer Pirouette darf nicht mehr als 2 Umdrehungen zum Zentrieren benötigen, ansonsten wird dieses Pirouetten-Element als Kombinationspirouette angesagt und entsprechend gewertet.
- Wird eine Sitzpirouette als Einzelpirouette oder am Anfang einer Kombinationspirouette gezeigt, so muss der Eingang aus der Vertikalen (aufrechter Stand) in die Sitzposition erfolgen
- Eine versuchte Sitzpirouette gilt erst ab einer Beugung des Standbeins von min. 45°

• **Nicht-Wertung der Pirouette („not confirmed“ → zählt als „No spin“)**

- Sturz beim Einschleudern, im Eingang
- Erforderliche Umdrehungszahl nicht erreicht
- Erforderliche Position nicht erreicht

• **Spezielle Regeln für Kombinationspirouetten**

- Wenn nur eine der gezeigten Positionen anerkannt wird, dann bleibt nur eine Einzelpirouette übrig. Damit erhält die gesamte Kombinationspirouette keinen Wert, weil eine Kombinationspirouette zwei anerkannte Positionen haben muss.
- Wenn eine der Positionen nicht anerkannt wird, darf der QOE nicht höher als 0 für dieses Pirouetten-Element sein.
- Kombinationspirouetten in der Kür müssen verschieden sein. Diese ist nicht unterschiedlich, wenn die gleiche Position (gleicher Fuß/Kante/Drehrichtung) in aufeinanderfolgenden Positionen in beiden Kombinationen und in der gleichen Reihenfolge identisch ist.

Beispiele: 1) CFO + CBO + SitBO

und

CFO + CBI + SitBO

ist korrekt

2) **CFO + CBO** (difficult variation Forward)

und

CFO + CBO

sind identisch, also nicht korrekt

3) Heel BO + Inverted + Camel BO + **Sit BO + Up Sideways** und

Heel FO + Camel BI + Heel BO + **Sit BO + Up Biellmann**

nicht korrekt → **Sit BO + Up identisch** (zwei Pirouetten auf demselben Fuß, Kante und Drehrichtung)

Die zweite Pirouettenkombination bei Beispiel 2) und 3) erhält dann keinen Wert.

- Soll eine Standpirouette am Ende der Kombination anerkannt werden, so muss diese choreografisch deutlich gemacht werden.
- Jede Position zählt: Beim Wechsel von einer Basisposition zu einer „Difficult Variation“ muss jede Position mind. 2 Umdrehungen haben, damit diese jeweils anerkannt werden.
- Wird die Pirouette vor oder nach einem „schwierigen Wechsel“ nicht anerkannt, so entfällt der Bonus
- Bonus für „Sitz zwischen Waagen“ und „Schwieriger Wechsel“ wird nur gegeben, wenn alle Positionen in der Kombinationspirouette anerkannt worden sind.

- Bei einem Fußwechsel mit deutlichem Wechsel der Achse (mehr als eine, max. zwei Fußlängen) wird die Kombinationspirouette unterbrochen und als Neuansatz einer Pirouette gesehen (insgesamt also zwei Pirouetten-Elemente !!!)
- Sturz innerhalb der Kombinationspirouette: alle vorher gezeigten Positionen werden gewertet, sofern sie anerkannt worden sind.
- Wenn nach einem Sturz die Kombinationspirouette fortgesetzt wird, so gilt dies als ein neuer Pirouettenansatz (!!!)
- Es dürfen nicht zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Fußwechsel, ohne dass eine Pirouettenposition eingenommen worden ist, gezeigt werden – ansonsten ist die Kombinationspirouette beendet.

Beispiel: RBO Camel wird über den linken Fuß (ohne Position!) direkt wieder auf den rechten in eine **RBO upright** umgesetzt.

- **Erforderliche Positionen**

- Wird die vorgeschriebene Position in der Kurzkür / Kür (z.B. Sitzpirouette) nicht gezeigt, gibt es einen Abzug
- Wird die erforderliche Position versucht, aber nicht anerkannt, dann bekommt die gesamte Kombinationspirouette keinen Wert
- Kür: wird die vorgeschriebene Sitzposition in beiden Kombinationspirouetten gezeigt, aber jeweils nicht anerkannt, so bleibt die Kombinationspirouette mit dem geringeren Gesamtwert ohne Wert (wird die Sitzpirouette nur in einer Kombinationspirouette gezeigt, aber nicht anerkannt, siehe oben)

- **„Difficult Variations“**

- Wird eine „Difficult Variation“ versucht, aber nicht anerkannt, so kann man dennoch Punkte für die Basisposition erhalten (z.B. Stand confirmed, Forward Position not confirmed)
- Jede „Difficult Variation“ und die Möglichkeit des Erlangens eines Bonus wird nur einmal je Programm anerkannt (der erste Versuch zählt), unabhängig von der zugrunde liegenden Basisposition
- Es gelten nur die definierten „Difficult Variations“. Andere choreografische Bewegungen können positive Auswirkungen auf den QOE haben.
- Es gelten die gleichen Pirouetten-Grundregeln wie für Basispositionen, d.h. auch die minimalen Umdrehungszahlen
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der gezeigten „Difficult Variations“
- Gesprungene Pirouetten: Sitz oder Butterfly Split (Stoppereinsatz erlaubt) oder Flying Camel
- Werden mehr als zwei Umdrehungen benötigt um in die „Difficult Variation“ zu kommen, so gilt dieses Pirouetten-Element als Kombinationspirouette

Quality of Elements: Pirouetten

→ Für jede Pirouettenkombination wird von den Wertungsrichtern nur ein Gesamt-QOE vergeben.

| Positiver QOE | Negativer QOE | |
|--|--|--|
| <p>KANN gegeben werden 0 = wenn der Läufer die Basisvoraussetzungen erfüllt hat +1 = 1-2 Features +2 = 3-4 Features +3 = 5-6 Features</p> | <p>MUSS gegeben werden → kein anderer QOE möglich</p> | <p>KANN VARIIERT gegeben werden (Abzug muss sein) → wird mit positivem QOE aufgerechnet</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Gutes, schnelles Zentrieren • Gute Kontrolle der Pirouette während der gesamten Ausführung (Eingang, Rotation, Ausgang, Positions- oder Fußwechsel) • Hohe Geschwindigkeit, Beschleunigung und Beibehaltung der Drehgeschwindigkeit • Schwieriger Eingang (z.B. Einspringen, Butterfly,..) • Difficult Variations / Choreografische Bewegungen • Ausgeglichene Umdrehungszahl in jeder Position bei Kombinationspirouetten • Deutlich höhere Umdrehungszahl als minimal gefordert • Ausführung im Einklang mit der Musik • Schwieriges Einschleudern (z.B. "Egli Eingang") | <ul style="list-style-type: none"> • Sturz (-3) • Beide Hände auf dem Boden, um einen Sturz zu vermeiden (-3) • Ausgang aus Sitzpirouette auf zwei Füßen (-3) • Inverted: angezogenes (gebeugtes) Spielbein, um die erforderliche Umdrehungszahl zu erreichen (-2 oder -3) • Fehlende Vertikalisierung bei der Sitzpirouette, wenn sie als Einzelpirouette oder in einer Kombinationspirouette als 1.Position gezeigt wird (-2 oder -3) | <ul style="list-style-type: none"> • Falsche Position, langsame Ausführung (-1 bis -3) • Fußwechsel nicht korrekt (z.B. zwei Füße, über/mit Stopper, Kanten unklar) ausgeführt (-1 bis -3) • Keine Zentrierung („Pirouette wandert“) (-2 oder -3) • Eine Hand oder Spielbein tippt auf den Boden, um Sturz zu vermeiden (-2 oder -3) • Pumping („Pizzaecken“) (-2) • Schlechtes Einschleudern (-1) • Ausgang Sitzpirouette über Stopper (-2) • Fußwechsel mit deutlichem Wechsel der Achse (mehr als eine, max. zwei Fußlängen) (-2) • Wenig Kontrolle (Eingang, Drehung, Ausgang, Position) (-2) • Zwei Füße am Boden während des Fußwechsels, um Schwung für die folgende Position zu holen (-2) |

Schritte (Schrittfolgen)

Definitionen

- **Ein-Fuß-Drehungen** sind technische Elemente mit Richtungswechsel auf dem gleichen Fuß: Traveling (zwei vollständige, schnelle Drehungen, ansonsten nur = Dreier); Dreier, Gegendreier, Wende, Gegenwende, Schlinge
- **Zwei-Fuß-Drehungen:** Mohawks, Choctaws; beim Choctaw definiert die Auslaufkante die Drehrichtung (z.B. Lve – Cho – Rra = Drehung gegen Uhrzeiger)
- **Schritte** sind alle technischen Elemente, ausgeführt in gleicher Richtung oder mit Richtungswechsel, jeweils mit Fußwechsel: Stopperschritte, Chassée, Schlangenbogen („change of edge“), Cross-Rolls
- **Cluster:** Sequenz aus **drei verschiedenen Drehungen** auf einem Fuß, die auf dem gleichen Fuß ausgeführt werden, d.h. die Auslaufkante einer Drehung ist immer die Einlaufkante der nächsten Drehung. Ein Kantenwechsel ist erst nach der 3. Drehung erlaubt. Ein Dreier zählt zur Bildung eines Clusters, z.B. Dreier va-GD re-Schlinge va.
- **Body Movements:** Choreografische Bewegung der Arme, Rumpf, Kopf, Beine (besonders Spielbein), die das Gleichgewicht eindeutig beeinflussen. Mindestens zwei Körperteile müssen genutzt werden. Sie werden in verschiedene Kategorien eingeteilt (siehe Regelwerk Artistic Impressions).

Bestimmungen für Schrittfolgen: Level und Features

| Levels | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Schüler C bis Senioren: Nur technisch korrekte einfüßige Drehungen (außer Dreier → nur im Cluster) zählen mit für die Gesamtheit der zum Level erforderlichen Drehungen. • außer Schüler D, da sind es Dreier ve / re, Dreier va / ra, Vorkreuzen, offener Mohawk • technisch korrekt: klare Einlauf- und Auslaufkante, Kniebewegung, Klarer Kantenwechsel (Spitze), keine gesprungenen Drehungen, keine Stopperdrehungen, keine Drehungen mit Aufsatz des Spielfußes (während bzw. direkt im/nach Auslauf der Drehung) • jede Drehung zählt nur 2-mal, egal welche Kanten und Richtung | | | | |
| Basislevel | Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 |
| Schrittsequenz, die mind. ¾ der Bahn bedeckt und aus Drehungen und Schritten besteht. Die Anlage ist frei wählbar. Das Spurenbild darf gekreuzt werden. Je nach Kategorie ist das maximale Zeitmaß vorgegeben. | Basislevel + 4 bestätigte Drehungen + 1 Feature (Auswahl nur zwischen „Body Movements“ oder „Choctaws“) | Basislevel + 6 bestätigte Drehungen + 2 verschiedene Features → eins davon muss „Body Movements“ oder „Choctaws“ sein | Basislevel + 8 bestätigte Drehungen + 3 verschiedene Features | Basislevel + 10 bestätigte Drehungen + 4 verschiedene Features |

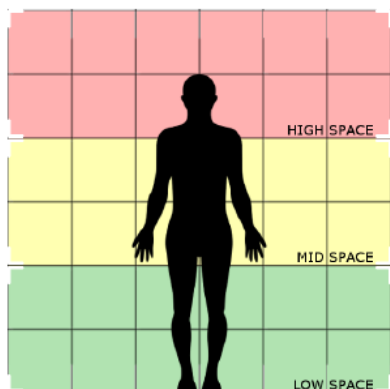
| Features | | | | | | | |
|-----------|---|----------|-------|----------|-----------|-----------|-----------|
| 1) | <p>„Body Movements“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drei verschiedene Body Movements sind innerhalb der Schrittfolge zu zeigen • Sie müssen aus verschiedenen Kategorien sein (siehe unten) • Sie müssen zwischen Schritte und Drehungen eingebaut sein (mind. 1 Schritt / Drehung dazwischen) • Zwei Body Movements direkt hintereinander ausgeführt zählen als 1 Body Movement. • Body Movements im Stand, am Anfang und am Ende der Schrittfolge, zählen nicht. | | | | | | |
| 2) | <p>„Choctaws“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zwei Choctaws sind zu zeigen, davon einer im UZS, einer gegen den UZS (Die Auslaufrichtung bestimmt den Drehsinn) • Nur Choctaws von vorwärts auf rückwärts zählen | | | | | | |
| 3) | <p>„Cluster“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Cluster (s. Definition vorstehend) kann auch aus mehr als drei verschiedenen Drehungen bestehen. Wird nur eine Drehung nicht anerkannt, zählt der Cluster nicht als Feature. Es müssen immer drei Drehungen anerkannt werden, z.B. macht ein Läufer 5 verschiedene Drehungen hintereinander auf einem Fuß, davon werden die 1., 2. und 4. Drehung anerkannt, so gilt dieser Cluster als Feature. | | | | | | |
| 4) | <p>„Turns on different foot“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für das Level bestätigte Drehungen müssen auf dem rechten (im UZS) bzw. linken Fuß (gegen UZS) ausgeführt werden • Die Drehungen sind gleichmäßig rechts und links zu verteilen • Traveling / Schlinge im UZS = Rechtsdrehung; Traveling / Schlinge gegen UZS = Linksdrehung → dabei ist der Fuß egal, die Drehrichtung entscheidet • Es muss nicht exakt die gleiche Drehung in beide Richtungen ausgeführt werden z.B. <table> <tr> <td>Loop ccw</td> <td>Tr cw</td> </tr> <tr> <td>Rocker L</td> <td>Bracket R</td> </tr> <tr> <td>Bracket L</td> <td>Counter R</td> </tr> </table> | Loop ccw | Tr cw | Rocker L | Bracket R | Bracket L | Counter R |
| Loop ccw | Tr cw | | | | | | |
| Rocker L | Bracket R | | | | | | |
| Bracket L | Counter R | | | | | | |

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Schritte

- Stopps innerhalb der Schrittfolge sind erlaubt
- Max. 1 Sprung mit max. 1 Umdrehung ist erlaubt
- Es darf nicht mehr als eine zusätzliche Drehung für den maximal erlaubten Level gezeigt werden, sonst wird das Level um eins herabgesetzt (z.B. Level 1, abzüglich 1 Level = Level Base. Ausnahme: in Kategorien, in denen max. Level 4 vorgeschrieben, ist eine zusätzliche Drehung erlaubt.
- Die Anzahl der gezeigten Features ist nicht begrenzt
- Schritte und Drehungen müssen über die gesamte Schrittfolge gleichmäßig verteilt sein (keine längere Passage ohne Drehungen /Schritte), andernfalls gibt es einen negativen QOE

Body Movements

- Jegliche Bewegung / Position, die einen Körper aus einer normalen Grundposition herausbringt
- Veränderung und Ausnutzung der räumlichen Dimensionen High Space / Mid Space / Low Space
- Alle Bewegungen müssen klar ausgeführt werden
- Werden eigene Beispiele entwickelt, so müssen sich diese in die u.g. Kategorien einfügen



| Kategorie | Kopf | Rumpf | Beine / Spielbein | Beispiele |
|-----------|------------|-----------|-------------------|--|
| A | High Space | Mid Space | High Space | Standspagat, Spielbeinkick (geneigter Rumpf mit nach oben gestreckten Spielbein) |
| B | Mid Space | Mid Space | High Space | Biellmann; Körbchenpositionen, Hohe Flieger, Inverted mit Spielbein nach oben, |
| C | Low Space | Mid Space | High Space | Charlotte, Illusion |
| D | Mid Space | Mid Space | Mid Space | Waage, Inverted, Donut |
| E | Low Space | Low Space | Low Space | Sitzposition, gekreuzte Sitz |
| F | Mid Space | Mid Space | Low Space | Ausfallschrittposition, tiefer Mond, Hackenmond, Ina Bauer |

Quality of Elements: Schritte

→ Für die Schrittfolge wird vom Wertungsrichter ein QOE vergeben

| Positiver QOE | Negativer QOE | |
|---|--|--|
| <p>KANN gegeben werden 0 = wenn der Läufer die Basisvoraussetzungen erfüllt hat +1 = 1-2 Features +2 = 3-4 Features +3 = 5-6 Features</p> | <p>MUSS gegeben werden → kein anderer QOE möglich</p> | <p>KANN VARIIERT gegeben werden (Abzug muss sein) → wird mit positivem QOE aufgerechnet</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tiefen und klare Kanten vor und nach dem Richtungswechsel • Deutlichkeit und Präzision • Gute Körperkontrolle und Einbeziehung des gesamten Körpers (Body Movements auch ohne das Feature) • Gute Laufenergie (Abdruck) • Geschwindigkeit und Beschleunigung • Einbeziehung / Abstimmung mit Musik • Kreativität und Originalität • Kompliziertes Spurenbild: häufiger Wechsel der Laufrichtung – mit und gegen den Uhrzeigersinn; umfassende Ausnutzung der gesamten Lauffläche | <ul style="list-style-type: none"> • Sturz (-3) | <ul style="list-style-type: none"> • Stocken / Stolpern (-1 oder -2) • Außerhalb der Zeit (-1 oder -2) • Schlechte Geschwindigkeit / Beschleunigung (-1) • Schlechte Kanten (-2) • Schlechtes (einfaches) Spurenbild (-2) |

Schritte (Choreo Step)

Bestimmungen für den Choreo Step

- Freie Anlage der Sequenz
- Ziel: Fähigkeit des Läufers die Musik zu interpretieren und mit Hilfe von technischen Schrittelementen und Bewegungen (einfüßige Drehungen, zweifüßige Drehungen, Body Movements, Steps, choreografische Bewegungen) sowie Sprüngen mit 1 Umdrehung und schnellen Pirouettendrehungen umzusetzen
- Start aus einer Stopp- bzw. einer Stopp-and-Go-Position
- Mind. ¼ der Bahn
- Stopps sind erlaubt

Quality of Elements: Choreo Step

→ Der Choreo- Step hat einen festen Wert von 2,0. Die Wertungsrichter vergeben einen QOE.

| Positiver QOE | Negativer QOE | |
|---|--|---|
| KANN gegeben werden 0 = wenn der Läufer die Basisvoraussetzungen erfüllt hat +1 = 1-2 Features +2 = 3-4 Features +3 = 5-6 Features | MUSS gegeben werden → kein anderer QOE möglich | KANN VARIIERT gegeben werden (Abzug muss sein) → wird mit positivem QOE aufgerechnet |
| <ul style="list-style-type: none"> • Innovative Schritte und Schrittsequenzen • Komplexes Spurenbild • Originalität • Variantenreichtum / Variabilität • Musikalität • Einbeziehung / Abstimmung mit Musik • Gute Laufenergie (Abdruck) • Gute Körperkontrolle und Einbeziehung des gesamten Körpers (Body Movements auch ohne das Feature) | <ul style="list-style-type: none"> • Sturz (-3) | <ul style="list-style-type: none"> • Mangel an Musikalität / Abstimmung zur Musik (-1 bis -3) • Stocken / Stolpern (-1 oder -2) • Außerhalb der Zeit (-1 oder -2) • Wenig Energie (-1 oder -2) • Wenig Performance (-1 oder -2) • Wenig Originalität (-1) • Schlechtes (einfaches) Spurenbild (-2) |