

Wertungskriterien Einzellaufen Kür 10,0



Stand: 01/2025

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeines.....	3
1.1.	Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich.....	3
1.2.	Öffentlichkeit der Wertung	3
2.	Grundsätze des Majoritätssystems („10,0“)	4
3.	Generelle Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens	5
3.1.	Zentrale Leitkriterien und optimale Elemente	5
3.2.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge).....	6
3.2.1.	Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge	6
3.2.2.	Wertigkeiten Sprungkombinationen	6
3.2.3.	Einordnung von Fehlerbildern Sprünge	7
3.3.	Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)	8
3.3.1.	Maximale Wertigkeiten Pirouetten	8
3.3.2.	Wertigkeiten Einzelpirouetten	8
3.3.3.	Wertigkeiten Pirouettenkombinationen	8
3.3.4.	Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten.....	9
3.4.	Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen	11
4.	Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür.....	14
5.	Besonderheiten Bewertung Kürprogramm 10,0	17
5.1.	Die A-Note.....	17
5.1.1.	Die Komponenten & Gewichtungen der A-Note	17
5.1.2.	Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note.....	18
5.1.3.	Elementebasiertes Additionsverfahren: A-Note Minis und Teilnote Läuferisches Vermögen Anfänger	18
5.1.4.	Risikobonus Pirouetten Freiläufer.....	19
5.1.5.	Abzüge im WeB.....	19
5.2.	Die Komponenten & Gewichtungen der B-Note	20
5.2.1.	RollArt: Artistic Impression.....	20
5.2.2.	Traditionelle Komponenten der B-Note.....	21
5.3.	Sonstiges	21
6.	Fragen & Antworten.....	24
7.	Übersichten und Tabellen.....	25
7.1.	Kurzkürbedingungen Altersklassen 2025.....	25
7.2.	Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen	26
7.2.1.	Schüler B (Espoir)	26
7.2.2.	Schüler A (Cadet).....	26
7.2.3.	Jugend (Youth).....	27
7.2.4.	Junioren (Junior)	27
7.2.5.	Meisterklasse (Senior).....	28
7.3.	Kürbedingungen Altersklassen 2025	29
7.4.	WeB - Auf einen Blick.....	30
7.5.	Abzugstabellen.....	32
7.5.1.	Allgemein	32
7.5.2.	Einzellaufen.....	32
7.5.3.	Rolltanzen	33
7.5.4.	Formationslaufen.....	34
7.5.5.	Show	35
7.5.6.	Paarlaufen.....	35

1. Allgemeines

1.1. Vorwort, Regelwerk, Geltungsbereich

Diese Wertungskriterien ersetzen das bislang gültige Dokument mit sofortiger Wirkung. Etwaige Ergänzungen und Sonderregelungen sind in diesem Dokument zusammengefasst.

Das zugrundeliegende geltende Regelwerk ist die Deutsche Sport- und Wettkampfordnung für Rollkunstlauf (WOK) in ihrer jeweils aktuellen veröffentlichten Fassung ergänzt durch etwaige veröffentlichte Beschlüsse der SK Rollkunstlauf im DRIV.

Erklärtes Ziel dieses Dokuments ist es, den in der WOK häufig eher abstrakt formulierten Rahmen für die Beurteilung des Rollkunstlaufens in Deutschland für **alle** Beteiligten (Wertungsrichter, Trainer und Läufer) zu konkretisieren und zusammenzufassen.

Diese Wertungskriterien Kürlaufen sind im Geltungsbereich der WOK anzuwenden. Die nachfolgend formulierten Kriterien sind somit für Wettbewerbe auf Vereins-, Kreis-, Länder- und überregionaler Ebene in Deutschland ebenso zur Anwendung zu bringen wie bei Norddeutschen und Süddeutschen Meisterschaften sowie bei Veranstaltungen des DRIV nach WOK, sofern diese nach dem Bewertungssystem White ausgetragen werden.

Diese Wertungskriterien stellen die verbindliche Handlungsanweisung an **alle** Wertungsrichter in Deutschland dar.

1.2. Öffentlichkeit der Wertung

Die offene Wertung im Kürlaufen ist seit dem 01.01.2016 **verpflichtend** für alle Wettbewerbe im Geltungsbereich der WOK ab inklusive Figurenläufer. Wir empfehlen die offene Wertung ab inklusive Freiläufer.

Die Wertung bestimmt nicht nur über die Platzierung im Wettbewerb und somit über Sieg oder Niederlage. Als offene Wertung ist sie vielmehr das direkte Feedback an Läufer, Trainer, Publikum für die erbrachte Leistung eines Läufers. Als solche ist die offene und ehrliche Bewertung und Beurteilung einer Leistung ein zentrales Element (auch: Steuerungselement) unseres Sports.

2. Grundsätze des Majoritätssystems („10,0“)

A	Technischer Wert	Künstlerischer Wert	B
	Welches technische Niveau haben die gezeigten Elemente?	Welches künstlerische Niveau haben das Programm und der/die Läufer/in?	
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sprünge ✓ Pirouetten ✓ Läuferisches Vermögen & Schrittmaterial (Skating Skills) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Choreographie ✓ Ausdruck & Interpretation/ Performance ✓ Verbindungen/ Transitions 	
	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Schwierigkeitsgrad der gezeigten bewertbaren Elemente ☞ Ausführungsqualität (technische Beherrschung) der gezeigten Elemente ☞ Mannigfaltigkeit des dargebotenen Programms (Kür) 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Originalität & Ideenreichtum ☞ Aufbau des Programms (räumlich, zeitlich) ☞ Interpretation der Musik (Takt, Rhythmus, Charakter) ☞ persönliche Involviertheit in den Vortrag ☞ Verwendete Stilmittel ☞ Gestaltung der Verbindungen zwischen den technischen Elementen 	

3. Generelle Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens

Die nachfolgend aufgeführten Regeln gelten zur Beurteilung sowohl der Kurzkür als auch der Kür in allen Alters- und Leistungsklassen (zusätzliche spezielle Regelungen zur Kurzkür siehe Kapitel 4 unten sowie zur Kür siehe Kapitel 5 unten).

3.1. Zentrale Leitkriterien und optimale Elemente

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

Um ein mit Fehlern behaftetes (=nicht optimales) Element (=Sprung, Pirouette, Schrittsequenz, etc.) zu benoten, ist der Wert des Elementes in Abhängigkeit vom Grad des aufgetretenen Fehlers zu mindern.

Elementart	Optimale Ausführung
Sprünge	<ul style="list-style-type: none"> • volle Umdrehungszahl (Rotation) • gute Körperhaltung & Körperspannung, Höhe, Geschwindigkeit • Einhalten der Kanten • „Sprung“ = Anlauf + Absprung + Flug + Aufsprung + Auslauf
Pirouetten	<ul style="list-style-type: none"> • konstantes Einhalten der vorgeschriebenen Kante • Einhalten der vorgeschriebenen Mindestumdrehungszahlen • gute Körperhaltung und korrekte Position • hohe Geschwindigkeit und schnelle, zentrierte Drehung • Anlauf und Auslauf nach den vorgeschriebenen Regeln • „Pirouette“ = Anlauf + Einlauf/Zentrieren + Rotation + Auslauf • gutes Tempo und fließende Ausführung
Schrittsequenzen	<ul style="list-style-type: none"> • gutes Tempo und zügige, fließende Ausführung mit ganzem Körpereinsatz • optimales Ausnutzen der Fläche (Zeichnung und Anlage) • Einhalten der vorgeschriebenen Anlage • Ausführung mit hoher Anzahl an vielfältigen Schritten in beide Richtungen • Charakter und Thematik der Musik sollen sich in der Choreografie widerspiegeln • Originalität • Stabilität und Kontrolle des Rollschuhs bei tiefen, reinen Kanten

Eine Vielzahl von Hinweisen und nähere Ausführungen zur Exaktheit von Elementen und zum guten Programmaufbau liefert die WOK in Kapitel 4.

3.2. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Sprünge)

3.2.1. Maximale Wertigkeiten Einzelsprünge

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

Wertigkeiten Einzelsprünge								
Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert	Element	Abk.	Wert
2 Drehsprünge mit je ½ U.	½U	1,0	Axel (einfach)	1A	4,5	Doppel-Axel	2A	8,7
Dreiersprung	D	1,5	Doppel-Salchow	2S	5,0	Dreifach-Salchow	3S	9,0
Drehsprung 1 U.	1U	2,0	Doppel-Toeloop	2T	5,5	Dreifach-Toeloop	3T	9,3
Salchow	S	2,3	Doppel-Rittberger	2Lo	5,7	Dreifach-Flip	3F	9,5
Toeloop	T	2,8	Doppel-Flip	2F	6,0	Dreifach-Lutz	3Lz	9,8
Thorén	Th	3,0	Doppel-Lutz	2Lz	6,5	Dreifach-Rittberger	3Lo	9,8
Flip	F	3,0				Dreifach-Axel	3A	10,0
Lutz	Lz	3,5				Vierfach-Sprünge		10,0
Rittberger	Lo	3,5						

Die verwendeten Abkürzungen sind die in Dokumenten des DRIV gebräuchlichen. Die Umdrehungszahl wird gewöhnlich vorangestellt oder als Exponent ausgewiesen (z.B. 2S oder S²).

3.2.2. Wertigkeiten Sprungkombinationen

Für die Bestimmung der Wertigkeit einer Sprungkombination gilt generell:

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

Sprungkombinationen erhalten einen **Zuschlag von maximal 1,5 Punkten** (auf die tatsächliche Wertigkeit des schwierigsten Elements der Kombination), **abhängig von der Wertigkeit der Einzelelemente (Einzelschwierigkeit) und ihrer Verbindung. Beispiele:**

Sprungkombi & Einzelwertigkeiten (max.)	Wertigkeit Kombi (max.)	Zuschläge
2Lz + Lo + Lo + 2Lo 6,5 5,7	7,0	Zuschlag ~0,5
2Lo + Lo + 2Lo 5,7 5,7	6,6-6,7	Zuschlag ~0,7/0,8
2Lz + 2Lo 6,5 5,7	7,5	Zuschlag ~1,0 (schwierige Verbindung)
2Lz + 2Lo + 2Lo 6,5 5,7 5,7	8,0	max. Zuschlag 1,5 (sehr schwierige Verbindung)

Die fehlerhaften Elemente innerhalb einer Kombination werden gemäß der Tabelle unter Punkt 3.2.3 unten im Wert gemindert.

3.2.3. Einordnung von Fehlerbildern Sprünge

Art des Fehlers		Bewertung Kurzkür	Bewertung Kür
Absprungsfehler	Sprünge mind. ½ Umdrehung vorgedreht	Abwertung („Downgraded“) (Wertigkeit des um eine Umdrehungszahl reduzierten Sprunges, z.B. 3T<<<=2T)	Abwertung („Downgraded“) (Wertigkeit des um eine Umdrehungszahl reduzierten Sprunges, z.B. 3T<<<=2T)
	Lutz von einwärts abgesprungen	= Flip Bewertung mit der Punktzahl für den Flip	= Flip <i>Hinweis: 2 x 2F + 1 x 2Lz! gilt als 3 x 2F</i> → - 0,3 Abzug in der A-Note (SR), gleicher Doppelsprung mehr als zweimal in allen Klassen
Landungsfehler	Landung direkt auf 2 Füßen	ungültig (0,5 bzw. festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten)	- 1,5*
	<ul style="list-style-type: none"> Sturz Landung mit 2 Händen am Boden Landung direkt auf dem Stopper 	ungültig (0,5 bzw. festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten)	- 1,0*
	<ul style="list-style-type: none"> Touchieren mit Fuß oder Hand überdreht über Stopper abgerollt/ Rollen Stopper Rollen Step out 	schlecht bis sehr schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. die für den Step Out vorgesehene Benotung)	- 0,5*
Rotationsfehler (Fehlende Umdrehung)	> ½ Drehung fehlt	ungültig (0,5)	Abwertung auf fehlerbehafteten Sprung mit niedrigerer Umdrehungszahl
	auf vorwärts (mehr als ¼ Drehung bis zu ½ Drehung fehlen)	Dreifachsprung = sehr schlecht max. entsprechend festgelegte Punktzahl (Höchstschwierigkeit) Doppelsprung = ungültig (0,5) Einfachsprung = ungültig (0,5) (inkl. Axel)	Dreifachsprung (vorw.): - 1,5* Doppelsprung (vorw.): - 1,5* Einfachsprung (vorw.): 0,0 (inkl. Axel) =ohne Bewertung
	auf Eck (¼ Drehung oder weniger fehlen)	Dreifachsprung = mittel → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. max. entsprechend festgelegte Punktzahl Doppelsprung = mittel → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl Einfachsprung = ungültig (0,5) (inkl. Axel)	Dreifachsprung (Eck): - 0,8* Doppelsprung (Eck): - 0,8* Einfachsprung (Eck): 0,0 (inkl. Axel) =ohne Bewertung Ausnahme in Freiläufer: Rittberger als Einzelsprung auf Eck (nicht in Kombination) - 0,8*
Verstöße	Mehr Sprünge als max. erlaubt (auch in Kombinationen)	die zusätzlichen Sprünge gehen nicht in die Wertung ein	die zusätzlichen Sprünge gehen nicht in die Wertung ein
	einfacher Toeloop als “connecting jump” innerhalb einer Sprungkombination	Sprungkombination ungültig (0,5)	Alle Sprünge ab dem 1T gehen nicht in die Wertung ein (werden aber auf die max. erlaubte Anzahl an Sprüngen angerechnet)

* jeweils von der erreichten Wertigkeit des ausgeführten Elements

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Bei fehlender Umdrehungszahl und dem gleichzeitigen Auftreten von Landungsfehlern bleibt der Sprung in der Kür ohne Bewertung.

3.3. Wertigkeiten und Einordnung von Fehlerbildern (Pirouetten)

3.3.1. Maximale Wertigkeiten Pirouetten

Die nachfolgend aufgeführten Noten sind **Maximal**noten/**Maximal**zuschläge. Die tatsächliche Bewertung der gezeigten Pirouetten bzw. Variation hängt von der jeweiligen Ausführung ab.

Pirouetten	Abk.	Wert	Pirouetten	Abk.	Wert	Pirouetten	Abk.	Wert
Zweibeinpirouette	U2F	1,0	Sit bi, bo, fo	S	3,0	Broken Ankle	Br	6,8
Upright bi	Ubi	1,5	Sit behind	SB	3,5	Broken Ankle Forward	BrF	7,3
Upright bo + fo + fi	Ubo/fo/fi	2,0	Sit forward	SF	4,5	Broken Ankle Sideways	BrS	7,8
Upright Heel	UH	3,0	Sit Twist	ST	5,0	Heel bo	HBD	7,0
Upright forward	UF	5,0	Sit Sideways	SS	5,0	Heel fo	HFD	7,3
Upright Layback	UL	5,0	Camel bo, bi	CBD	4,5	Heel Layover	HL	7,5
Upright Torso	UT	6,0	Camel fo, fi	CFD	4,8	Heel bo Forward	HFBD	7,7
Upright Split	US	6,5	Camel Layover	CL	5,2	Heel fo Forward	HFFD	8,2
Upright Biellmann	UB	7,5	Camel Forward	CF	5,5	Heel bo Sideways	HSBD	8,0
Upright Biellmann Heel	UBH	8,5	Camel Sideways	CS	6,0	Heel fo Sideways	HSFD	8,5
						Inverted	In	7,8
						Inverted Bryant	IB	8,2
Zuschläge								
Standard Variation (SV)			Standard Variation (SV) all			+	0,5	
Difficult Entry (DE)			Traveling (Tr)			+	0,5	
			Traveling Leg Hold (TLH)			+	1,0	
			Butterfly (BF)			+	1,0	
			Fly Camel (FC)			+	1,0	
			Illusion (IL)			+	1,0	
Difficult Change (DC)			Butterfly (BF)			+	1,0	
			Fly Camel (FC)			+	1,0	
			Illusion (IL)			+	1,0	
Sit in between Camel (SBC)			Sit in between Camel (SBC)			+	1,0	
Revolutions Solo Spin (R6)			6 or more (R6)			+	1,0	
Revolutions Solo Spin (R4)			4 or more for In (R4)			+	1,0	
CCW and CW Spinning Direction (BD)			Change of Direction (BD)			+	1,5	

3.3.2. Wertigkeiten Einzelpirouetten

Die maximale Wertigkeit einer Einzelpirouette ergibt sich aus der Summe der Wertung für die Pirouette und den dargestellten Zuschlägen für die genannten Variationen. **Die Kappung erfolgt bei 10,0.**

3.3.3. Wertigkeiten Pirouettenkombinationen

Für die Bestimmung der Wertigkeit einer Pirouettenkombination gilt generell:

- Die Wertigkeit der gesamten Pirouettenkombination hängt von der Wertigkeit der gezeigten einzelnen Pirouetten innerhalb der Kombination und von deren Ausführung ab.
- Der Wertigkeit der Pirouettenkombination ist in der Regel höher zu veranschlagen als der Wert der schwierigsten darin enthaltenen Einzelpirouette.
- Die Wertigkeit der gesamten Pirouettenkombination ist aber keinesfalls gleich der Summe der Einzelwertigkeiten.

Pirouettenkombinationen erhalten einen **Zuschlag** von **maximal 1,0 Punkten** auf die tatsächliche Wertigkeit des schwierigsten Elementes innerhalb der Kombination in Abhängigkeit von der Anzahl und der Schwierigkeit der gezeigten weiteren Pirouetten.

Die **maximale** Wertigkeit der Pirouettenkombination ergibt sich aus der Summe der wie dargestellt zu ermittelnden Wertung für die Pirouettenkombination und den in der Tabelle dargestellten maximalen Zuschlägen für die genannten Variationen. **Die Kappung erfolgt bei 10,0.**

Beispiele:

Elemente								Variation	Variation	Zuschlag Kombi.	Wertigkeit Kombi max.	
Tr	-	C _{FO}	-	S _{Bl}	-	C _{bo}		Tr	SBC			
		4,8		3,0		4,5		0,5	1,0	~ 0,2	~ 6,5	
Tr	-	C _{fo}	-	SS _{fo}	-	C _{bo}		Tr	SBC			
		4,8		5,0		4,5		0,5	1,0	~ 0,3	~ 6,8	
Tr	-	H _{fo}	-	SS _{fo}	-	H _{bo}		Tr	SBC			
		7,3		5,0		7,0		0,5	1,0	~ 0,5	~ 9,3	
Tr	-	H _{fo}	-	SS _{fo}	DC	UB _{bo}		Tr	DC			
		7,3		5,0		7,5		0,5	1,0	~ 0,8	~ 9,8	
Tr	-	H _{fo}	-	SS _{fo}	-	CF _{bo}	-	UBH _{bo}	Tr	SBC		
		7,0		5,0		5,2		8,5	0,5	1,0	~ 1,0	~ 11,0 => 10,0

Die fehlerhaften Elemente innerhalb einer Kombination werden gemäß der Tabelle unter Punkt 3.3.4 unten im Wert gemindert.

3.3.4. Einordnung von Fehlerbildern Pirouetten

Mindestumdrehungszahlen (Kür) in den Altersklassen gemäß WOK 4.4.4.3 :

Einzelpirouetten: 3 Umdrehungen

Pirouettenkombinationen: mind. 2 Umdrehungen je Position

Mindestumdrehungszahlen in den Leistungsklassen gemäß WeB:

Alle Pirouetten: 2 Umdrehungen (bei Kombinationen: je Position)

Eine Sitzposition...

... ist dann erreicht, wenn der Oberschenkel des Standbeins sich in nahezu waagerechter Haltung befindet (die bisherige Formulierung „Kniewinkel <90°“ wurde ersetzt). Eine Sitzpirouette kann eingeleitet werden durch max. 1 Umdrehung im Stand und dann unmittelbaren Übergang in die Sitzposition.

Eine Pirouettenkombination...

...ist eine Aneinanderreihung von Teilen mit unterschiedlichen Namen (z.B. Waage va+Waage re, Inverted). Hat ein Teil keinen eigenen Namen, so ist es „nur“ eine Variation einer Position. Eine Verbindung aus der namensgebenden Position und einer Variation davon ist somit keine Pirouettenkombination (z.B. Waage ra + angefasstes hochgezogenes Bein/Körbchen = CFBD = Camel Backward Direction with Forward Position¹).

Pumping („Pizza-Ecken“)

...bezeichnet das Herumrücken des Standfußes im Eingang zu einer Pirouette bzw. im Wechsel einer Pirouettenkombination. Eine Pizza-Ecke/Pumping-Action und ein Dreier/Balance-Check-Movement sind zulässig. Mehr Pumping-Action hat eine negative Auswirkung auf die Bewertung (siehe nachstehende Tabelle) und ist mit einem Abzug von 0,3 Punkte in der A-Note durch den Schiedsrichter belegt. Im WeB ist Pumping in allen Leistungsklassen zulässig, so dass hier kein Abzug erfolgt.

¹ sofern der Oberkörper in Waageposition bleibt, sonst kommt es zum Positionswechsel, denn dann ist es eine Standpirouettenvariation

Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none"> Sturz im Einschleudern /Einlauf 	<p>ungültig (0,5) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)</p>	<p>0,0 (ohne Bewertung) → zusätzlich: falls Pirouettenanzahl vorgeschrieben, zählt die Pirouette als Versuch und ein Abzug wegen fehlendem Element ist nicht vorzunehmen</p>
<ul style="list-style-type: none"> Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht 	<p>ungültig (0,5)</p>	<p>0,0 (ohne Bewertung)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Einzelpirouette: mehr als eine Position 	<p>ungültig (0,5) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)</p>	<p>0,0 (ohne Bewertung) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Einzelpirouette in Schüler A bis Meisterklasse: mehr als 4 Schleuderdreier 	<p>ungültig (0,5) → zusätzlich: Abzug wg. fehlendem Element (-0,5)</p>	<p>0,0 (ohne Bewertung) → zusätzlich: falls Pirouettenanzahl vorgeschrieben, zählt die Pirouette als Versuch und ein Abzug wegen fehlendem Element ist nicht vorzunehmen</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK nicht erreicht 	<p>ungültig (0,5), sofern in einer Position weniger als 2 Umdrehungen gezeigt wurden → Bei enthaltenen Höchstschwierigkeiten mit mind. 2 Umdrehungen: Bewertung bis max. 1,2</p>	<p>Es bleibt nur die Position der Kombination ohne Bewertung, für die weniger als 2 Umdrehungen gezeigt wurden.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kombinationspirouette: es werden nicht mind. 2 Pirouetten korrekt ausgeführt 	<p>ungültig (0,5)</p>	<p>0,0 (ohne Bewertung)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kombinationspirouette: Fehlen bzw. Misslingen der vorgeschriebenen Sitzpirouette 	<p>ungültig (0,5), → Bei enthaltenen Höchstschwierigkeiten mit mind. 2 Umdrehungen: Bewertung bis max. 1,2 → Bei Fehlen der Sitzpirouette zusätzlich Abzug wegen fehlendem Element (-0,5)</p>	<p>- 1,5 von der Wertigkeit der bewertbaren Elemente → Bei 2 Pirouettenkombinationen mit misslungenen/fehlenden Sitzpirouetten erfolgt der Abzug von der geringerwertigen Pirouettenombination → Bei Fehlen der Sitzpirouette zusätzlich Abzug wegen fehlendem Element (-0,5)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kombinationspirouette: Unterbrechung (Break) durch: <ul style="list-style-type: none"> - Pumping - Fußwechsel mit Achswechsel - Doppelter Fußwechsel - Sturz 	<p>Alle nach der Unterbrechung folgenden Positionen gehen nicht in die Wertung ein → Sofern vor dem Break nicht mind. 2 korrekte Positionen einschl. Sitzpirouette vorhanden: ungültig (0,5)</p>	<p>Alle nach der Unterbrechung folgenden Positionen gehen nicht in die Wertung ein</p>
<p>Bei Höchstschwierigkeiten, Heel (alle Kanten), Inverted, Upright Biellmann oder Upright Split:</p> <ul style="list-style-type: none"> Abbruch einer Einzelpirouette (z.B. durch Sturz oder Step-out) nach Erreichen der Mindestumdrehungszahl Abbruch einer Kombinationspirouette nach Zeigen der Höchstschwierigkeit mit mind. 2 Umdrehungen (z.B. durch Sturz, Step-out oder fehlende Umdrehungszahl) im weiteren Pirouettenverlauf (z.B. letzte Position nur 1 Umdrehung) 	<p>ungültig (0,5-1,2) → Pirouette erhält wegen der Höchstschwierigkeit eine Bewertung zwischen 0,5 -1,2 (erhöhter Basiswert)</p>	<p>- 1,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements → Gewertet wird der gelungene Teil der Pirouettenkombination vor dem Abbruch, sofern mind. 2 Pirouetten korrekt ausgeführt wurden → Misslungene Elemente oder Elemente mit Unterschreitung der Mindestumdrehungszahl innerhalb der Pirouettenkombination bleiben ohne Bewertung.</p>

Für Pirouetten, die keine Höchstschwierigkeit darstellen: <ul style="list-style-type: none"> • Sturz während der Drehung • Namen gebende Position nicht erreicht (inkorrekte Position) • Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Rotation (Ausnahme: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung zulässig ist wie Upright Biellmann oder Split) 	ungültig (0,5)	0,0 (ohne Bewertung)
<ul style="list-style-type: none"> • Sturz im Auslauf • Stopperbenutzung im Auslauf² • Haltungs-/Positionsfehler 	mittel bis schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl)	- 1,0 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> • Pumping im Eingang • Loslassen der Körperspannung während der Drehung • Starkes Wandern • Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden 	schlecht (angemessene Minderung der Maximalpunktzahl) → Pumping: zusätzlich Abzug (-0,3)	- 0,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements → Pumping: zusätzlich Abzug (-0,3)

3.4. Beurteilung von Schrittsequenzen, Transitions, Laufen

TECHNISCHER ANSPRUCH	<ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeit der einzelnen Elemente (z.B. Lauschrift vs. Wende, Stopperbenutzung, etc.) • Anlage/ Laufrichtung • Drehrichtung(en): einseitig/beidseitig • einbeinig/zweibeinig • Abfolge der Elemente / Aneinanderreihung schwieriger Elemente • technische Arm-/Bein-Koordination • ...
QUALITÄT	Ausführung der technischen Elemente , qualitative Einordnung in sehr gut bis sehr schlecht, d.h. wie wird der einzelne Schritt ausgeführt: <ul style="list-style-type: none"> • Straucheln • Unsicherheiten • Schwungverlust • Stoppereinsatz • Kanten • ...
CHOREOGRAFIE	Die „ B-Note “ bei der Bewertung jeder Schrittpassage – wie fügt sich die Schrittpassage in die Gesamtchoreographie ein: <ul style="list-style-type: none"> • Kreativität / Originalität • Harmonie • Zeitpunkt der Ausführung • Ausdruck • Arm-Bein-Abstimmung • ...
FLOW & GLIDE	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichmäßiger, kontinuierlicher Fluss • Gutes Gleiten, gute Kanten • Stops müssen zum Charakter der Musik passen • Kontrolle / Mühelosigkeit
DYNAMIK	<ul style="list-style-type: none"> • dynamischer Ablauf • gleichbleibendes Niveau • Kein (ungewollter) Tempoverlust

² Gilt fortgeführt nicht als Fehler bei Hacke va.

Die 7 Sünden des Rollschuhlaufens³

1. Steife Knie;
2. Zu starkes Vorbeugen;
3. Laufen auf den Zehen;
4. Falsche Gewichtsverteilung auf dem Rollschuh;
5. Unvollständiges Abstoßen;
6. Zu viele kurze, ruckartige Abstöße;
7. Laufen auf großen Radien/ seichten Bögen.

Grundsätzlich gilt...

Der Aufbau von Schrittfolgen wirkt sich signifikant auf die hierfür zu vergebende Note aus, so ist z.B. eine Schrittfolge (bei korrekter und zügiger Ausführung) qualitativ umso höherwertiger, je stärker der tatsächlich gelaufene Weg (**Zeichnung**) um die geometrische Grundfigur (**Anlage**: *Diagonale, Kreis, Serpentine, Längsachse*) onduliert, je tiefer die Kanten sind, je mehr Arm- und Körperbewegungen eingebunden werden, je exakter ein Rhythmus der gezeigten Elemente feststellbar ist, je mehr Drehungen in beide Richtungen ausgeführt werden (**Bidirektionalität/Beidseitigkeit**), etc.

Zeichnung von & Vorgaben für Schrittsequenzen⁴:

1. Längs-, Diagonal- und Serpentin-Schrittsequenzen beginnen an einer Seite der Lauffläche im Einzellaufen aus ruhender Position und enden auf der gegenüberliegenden Seite der Lauffläche, wobei mind. $\frac{3}{4}$ der Diagonal- bzw. Längsachse gelaufen werden muss. Kreis- und Serpentin-Schrittsequenzen müssen mind. $\frac{3}{4}$ der Breite der Lauffläche abdecken.
2. Die Zeichnung von Schrittsequenzen erfolgt grundsätzlich ondulierend um die geometrische Grundfigur (Anlage). Diese sind per se grundsätzlich progressiv zu laufen, wobei kurze Stopps, sofern sie den Charakter der Musik widerspiegeln, ebenso erlaubt sind wie ein Zurücklaufen auf dem genutzten Pattern („retrogression allowed“)⁵.
3. In den Altersklassen ist das Spurenbild/die Zeichnung der Schrittsequenz vollkommen frei. Die Schrittsequenz muss nicht aus einer ruhenden Position heraus erfolgen. Es müssen lediglich Schritte, Drehungen und Verbindungsschritte enthalten sein.
4. In den Leistungsklassen des Wettbewerbskonzeptes Breitensport ist die Anlage der Schrittsequenz ebenfalls grundsätzlich frei, es sei denn, für die jeweilige Leistungsklasse gibt es konkrete Vorgaben. Der Beginn der Schrittsequenz muss aus einer ruhenden Position heraus erfolgen.
5. Drehungen und Schritte sind nur dann gültig, sofern diese kantenrein erfolgen (korrekte Einlauf- und Auslaufkanten).
6. Als Drehungen kommen in Frage: Gegendreier, Wende, Gegenwende, Traveling und Loop (Schlinge). Der Dreier zählt nur als Drehung, wenn dies ausdrücklich erwähnt ist.
7. Als Cluster gelten mind. drei (3) unterschiedliche Drehungen unmittelbar aufeinander folgend auf demselben Fuß ohne Kantenwechsel zwischen den ersten zwei (2) Drehungen dieser Schrittkombination/Cluster (Auslaufkante der vorangegangenen Drehung = Einlaufkante der folgenden Drehung). Damit ein Cluster gültig ist, müssen die drei (3) dafür erforderlichen gültigen Drehungen nicht direkt aufeinanderfolgend gültig sein (gilt für Cluster mit mehr als drei (3) Drehungen), d.h. ein Cluster ist auch gültig, wenn die Drehungen 1,2 und 4 gültig sind, die 3. Drehung aber ungültig ist. Ein Dreier wird innerhalb des Clusters als zählbare Drehung betrachtet.
8. Innerhalb einer Schrittsequenz ist nur ein (1) Sprung mit max. einer (1) Umdrehung erlaubt. Dies gilt auch für nicht anerkannte („non-recognized“) Sprünge. Zusätzliche Sprünge innerhalb von Schrittsequenzen werden als zusätzliche Elemente gehandelt.

³ übersetzt aus dem Englischen, abgedruckt in RollArt/ Artistic Impression by FIRS/ Nicola Genchi

⁴ updated: Januar 2025

⁵ Mai 2018

9. Für das Erzielen höherer Bewertungen sind neben schwierigerem, sauberem, kantenreinem, variierendem und flüssig dargebotenem Schritt- und Drehungsmaterial deutliche Körperbewegungen („body movements“/ „body lines“), nötig. In den Altersklassen erhöht das Zeigen von zwei (2) Choktaws von vorwärts auf rückwärts in unterschiedliche Drehrichtungen sowie das Demonstrieren einer ausgeglichenen Beidbeinigheit der Drehungen zusätzlich den Wert der Schrittsequenz entsprechend den Regelungen von WorldSkate RollArt.

Choreo-Schrittfolgen (Choreo Step Sequences):

1. Choreo-Schrittfolgen im Einzellaufen beginnen aus ruhender Position an einem beliebigen Punkt und bedecken mindestens $\frac{3}{4}$ der Lauffläche.
2. Hierbei folgen diese besonderen choreografischen Schrittfolgen keinem vorgegebenen Spurenbild („pattern“), es darf auch vollständig zurückgelaufen werden.
3. Mithilfe choreografischer Elemente wie Zirkel, Arabesken, Monden („spread eagles“), Ausfallschritten, Ina Bauer, etc. sowie undefinierter Sprünge bis zu einer (1) Umdrehung sowie Schritten und Drehungen und undefinierter schneller Pirouetten soll unter Interpretation der Musik die Verbindung rollschuhläuferischer und künstlerischer Fähigkeiten belegt werden.
4. Für das Erzielen höherer Bewertungen sind neben sauberen, kantenreinen, variierenden und flüssig dargebotenen Inhalten mit hoher Beweglichkeit in absoluter Harmonie und Interpretation der Musik deutliche Körperbewegungen („body movements“/ „body lines“) nötig.
5. Choreo-Schrittfolgen unterscheiden sich in Inhalten und Ausgestaltung deutlich von „normalen“ Schrittsequenzen! Das Hauptziel der Choreo-Schrittfolge ist es, eine nachhaltig positive Wirkung für die B-Note zu generieren.

Für Arabesken gilt...

Bei den Arabesken muss sich das **Spielbeinknie mindestens über Hüfthöhe** befinden und dort in unveränderter Position **hinreichend lange** gehalten werden. Beidseitigkeit ist zu berücksichtigen.

Exkurs: Sprünge in der Show und im Tanzen sind Schrittelemente...

Sprünge sind somit in diesen Disziplinen nicht als Sprung zu bewerten!

Vielmehr ist neben der technisch korrekten Ausführung des Sprungs entscheidend, wie Sprünge **eingebettet** sind. Die Choreografie der Schrittfolge sowie die Art und Weise der Vorbereitung des Absprungs (möglichst: nahezu **ansatzlos** und **mühelos** aus der Schrittfolge hervorgehend) wirken sich somit ebenso wie das verwendete Schrittmaterial auf die zu vergebende Note aus. Die optimale Bewertung wird erreicht, sofern der Sprung **sauber** ausgeführt wurde und sich ohne wesentliche Vorbereitung aus der Schrittfolge (= **aus dem „Kontext“**) ergab, sowie entsprechend **adäquates Schrittmaterial** Verwendung fand. Siehe auch: „Wertungskriterien Showlaufen“.

4. Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür

Zusätzlich zu den generellen Regeln zur Beurteilung des Kürlaufens gelten die nachfolgenden besonderen Regelungen für die Kurzkür:

1. **Misslungene & Zusätzliche Elemente:** Die Wiederholung misslungener oder das Zeigen zusätzlicher Elemente ist nicht erlaubt. Ein zusätzliches Element liegt immer dann vor, wenn neben den sechs vorgeschriebenen Elementen weitere Elemente gezeigt werden.
2. **Wiederholung von Einzelementen:** Ein gleicher Sprung darf nur ein Mal gezeigt werden mit Ausnahme eines Sprunges, der zwei Mal gezeigt werden kann, das 2. Mal dann aber nur in einer Kombination. Eine gleiche Pirouettenposition darf nur zwei Mal gezeigt werden.
3. **Reihenfolge:** **Beliebig (seit 2018).**
4. Bei **Einzelpirouetten** beträgt die vorgeschriebene Umdrehungszahl mindestens drei (3) Umdrehungen. Wird diese Umdrehungszahl nicht erreicht, so ist die Pirouette ungültig. Das Zählen der Umdrehungen beginnt, wenn der Läufer die vorgeschriebene Position erreicht hat (z.B. Waage va beginnt erst nach dem Zentrieren).
5. Bei **Pirouettenkombinationen** beträgt die vorgeschriebene Umdrehungszahl mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position. Es gelten die folgenden Abstufungen in der Qualität in Bezug auf die Umdrehungszahl:
 - 3 oder mehr Umdrehungen je Position: gut bis sehr gut
 - weniger als 3, aber mehr als 2 Umdrehungen je Position: schlecht bis mittel
 - weniger als 2 Umdrehungen in einer der Positionen: ungültig (siehe Nr. 9)
6. Bei **Pirouetten, bei denen das Einschleudern** vorgeschrieben ist, müssen die „Schleuderdreier“ auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette.
7. **Schüler A bis Meisterklasse:** im Falle des Einschleuderns in eine **Einzelpirouette** sind **max. vier (4) Schleuderdreier** erlaubt.
8. Für die **Schrittfolgen** gelten jeweils die internationalen Vorgaben sowie die o.a. Kriterien für die Beurteilung von Schrittsequenzen. **Ein Sturz** in der Schrittfolge **macht** diese analog zu Sprüngen oder Pirouetten **ungültig**.
9. In der Kurzkür wird jedes der vorgeschriebenen Elemente einzeln bepunktet. Die A-Note setzt sich zusammen aus der Summe der Punktzahlen für die einzelnen Elemente. Jedes Element hat eine Wertigkeit mit einer Minimum- und Höchstpunktzahl, die den anhängenden Bewertungstabellen entnommen werden kann. Der Wertungsrichter notiert für jedes Element anhand der Tabelle einen Wert und berücksichtigt dabei die Ausführung und Qualität. Die in den Tabellen angegebenen Werte stellen **Maximalwerte** für eine perfekte Ausführung dar.
10. **Ungültige Elemente** gem. Kapitel 3.2 oben (Sprünge) bzw. 3.3 oben (Pirouetten) sowie bei der Schrittfolge gem. Punkt 8 dieser Kurzkür-Regeln werden grundsätzlich mit 0,5 Punkten bewertet. Abweichend hiervon werden misslungene Höchstschwierigkeiten (z.B. Step-out bei einem Dreifachsprung) mit den in den anhängenden Bewertungstabellen ausgewiesenen Punkten höher bewertet.

Beispiele für ungültige Elemente sind:

Sprünge	Sturz (auch beim Absprung)	Landung auf zwei Füßen	Landung auf dem Stopper ohne Auslauf
	zwei Hände am Boden etc. bei Einzelsprüngen	Sturz ab dem 2. Sprung in der Kombination	Sprungkombination mit einfachem Toeloop als connecting jump
	Step-Out bei Sprungkombinationen aus mind. 2 Sprüngen		
Pirouetten	Sturz (auch beim Einschleudern/im Eingang)	Stopperbenutzung beim Eingang, während der Rotation oder bei Pirouettenkombinationen auch beim Wechsel	Unterschreiten der vorgegebenen Mindestumdrehungszahl
	Mehr als eine Position in der Einzelpirouette	Fehlen einer vorgeschriebenen Position (Sitzpirouette)	Schüler A-Meisterklasse: mehr als 4 Dreier beim Einschleudern
Schrittfolge	Sturz	Nichterfüllen der Mindestanforderungen	

11. Für Verstöße gegen die Vorgaben sind die ausgewiesenen Abzüge vorzunehmen.
12. Ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter erfolgt in nachfolgend genannten und ähnlichen Fällen wegen **des Fehlens des vorgeschriebenen Elementes**:
 - vorgegebene Mindestanzahl von Sprüngen in der Sprungkombination bzw. Mindestpositionen in der Pirouettenkombination wird nicht erreicht (z.B. Sturz - auch im Absprung/Einschleudern/Eingang -, Abbruch oder Step-Out ohne Fortsetzung beim ersten Sprung der Kombination).
 - vorgeschriebener Bestandteil einer Sprung- oder Pirouettenkombination wird nicht gezeigt (z.B. Sitzpirouette innerhalb der Pirouettenkombination).
 - Schüler A bis Meisterklasse: mehr als vier (4) Dreier beim Einschleudern in eine Einzelpirouette.
 - Einzelpirouette mit mehr als einer Position (=Kombinationspirouette).
Die eigentliche **Bewertung** des Elementes erfolgt als „**ungültig**“ (siehe Ziffer 10 oben).
13. Ein **Abzug von 0,3 Punkten** in der A-Note erfolgt durch den Schiedsrichter für **jede Pirouette mit „Pumping“** im Eingang. Auf diese Weise ausgeführte Pirouetten werden als Pirouetten von **schwacher Qualität** angesehen.
14. Ein **Abzug von 0,3 Punkten** in der A-Note erfolgt durch den Schiedsrichter für **jede Pirouettenkombination mit „Pumping“** im Fußwechsel.
15. Wird „**Pumping**“ im Fußwechsel einer **Pirouettenkombination** genutzt (um Schwung zu gewinnen), gehen **alle nachfolgenden Positionen nicht** in die Wertung ein. Gleiches gilt, sofern der Fußwechsel innerhalb einer Pirouettenkombination mit einer klaren **Verlagerung des Rotationspunktes („Raussetzen“)** erfolgt, so dass eine neue Zentrierphase wie bei einer neuen Pirouette stattfindet. Erfüllt die Pirouettenkombination vor dem „Pumping“ bzw. „Raussetzen“ **nicht die Mindestanforderungen** (2 Positionen einschl. Sitzpirouette), ist sie **ungültig**.
16. **Sprünge**, die im Absprung **mind. ½ Umdrehung vorgedreht** sind, werden auf die Wertigkeit des um eine Umdrehung **niedrigeren Sprungwertes reduziert („downgrade“)**.
17. Wird ein **vorgeschriebenes Element gar nicht erst versucht** oder **stattdessen ein anderes Element gezeigt** (z.B. Dreiersprung statt Axel, Standpirouette va statt Waage va), wird das Element als „**nicht versucht**“ mit **0,0 Punkten** bewertet; es erfolgt ein Abzug in der **A-Note von 0,5 Punkten** durch den Schiedsrichter **für das Fehlen des vorgeschriebenen Elementes**, jedoch **kein Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note** für ein zusätzliches Element.

18. Eine **zusätzliche Position** in der **Pirouettenkombination** (>4 bzw. > 2 Positionen) oder ein oder mehrere **zusätzliche Sprünge** in der **Sprungkombination** (>4 Sprünge) geht bzw. gehen nicht in die Wertung ein.
19. Jedes zusätzliche Element, versucht oder unerlaubt wiederholt, wird mit einem **Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note** bewertet.
20. Die **B-Note** wird vollkommen unabhängig von der **A-Note** vergeben und unterliegt dabei keinen Restriktionen. Die B-Note besteht aus den Komponenten Transitions, Performance, Choreografie.

Fallbeispiele:

- Sobald ein Element offensichtlich angesetzt bzw. versucht wurde, ist es als Element zu werten.
- Unterbrechung einer Sprungkombination (Sturz, Fußwechsel, Doppeldreier, Step-out, massiver Rhythmusverlust) und Fortsetzen nach der Unterbrechung: der zweite Teil wird als neues Element betrachtet. Je nachdem, wie viele Sprünge vor der Unterbrechung und nach der Unterbrechung gezeigt werden, werden diese auf die vorgeschriebenen Elemente angerechnet. Z.B.
 - Sturz in der Sprungkombi nach dem 1. Sprung & Fortsetzung nach dem Aufstehen mit 2 Sprüngen: Element Einzelsprung ungültig (WR: 0,5) & Sprungkombination aus 2 Sprüngen. Sofern ein weiterer Einzelsprung im Kurzprogramm gezeigt wird, geht der 2. gezeigte Einzelsprung nicht in die Wertung ein und es gibt einen Abzug von 0,5 in der B-Note durch den Schiedsrichter für das zusätzliche Element.
 - Sturz in der Sprungkombi nach dem 2. Sprung & Fortsetzung nach dem Aufstehen mit weiteren 2 Sprüngen: 1. Sprungkombi aus 2 Sprüngen wegen Sturz ungültig (WR: 0,5), 2. Sprungkombi aus 2 Sprüngen als zusätzliches Element ohne Wertung & Abzug von 0,5 in der B-Note durch den Schiedsrichter.

5. Besonderheiten Bewertung Kürprogramm 10,0

5.1. Die A-Note

5.1.1. Die Komponenten & Gewichtungen der A-Note ⁶

Komponenten der A-Note: Technischer Wert				
Für jede Komponente der A-Note ist eine Note separat zu protokollieren. Aus diesen Teilnoten für die Komponenten der Note ist dann die A-Note herzuleiten. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Gewichtungen.				
	Sprünge	Pirouetten	Läuferisches Vermögen	
Minis	<i>Elementebasierte Bewertung (Additionsverfahren)</i>			Vorgabe
Anfänger	25%	25%	50% elementebasiert	
Frei-, Figurenläufer	25%	25%	50%	
Kunstläufer, Nachwuchs, Cup	ca. 25%	ca. 25%	max. 50%	Empfehlung
Schüler D, Schüler C, Schüler B	1/3	1/3	1/3	
Schüler A, Jugend, Junioren, Meisterkl.	mind. 1/3	max. 1/3	max. 1/3	
In den Komponenten Sprünge und Pirouetten ist die jeweils angewandte Sprung- bzw. Pirouettentchnik zu berücksichtigen. In der Komponente „Läuferisches Vermögen“ (skating skills) ist auch das verwendete Schrittmaterial zu berücksichtigen.				

Hintergrund: Mit der getrennten Benotung der Komponenten der A-Note erfolgt eine bewusster Beurteilung jeder einzelnen Komponente sowie insbesondere des läuferischen Vermögens. Das läuferische Vermögen in der Breite soll durch Schaffung von Anreizen für das gute Laufen gestärkt werden, insbesondere um eine der wesentlichen Grundlagen für die Erzielung technischer Höchstschwierigkeiten zu verbessern.

Sofern die Gewichtung nicht vorgegeben ist, sind folgende Grundsätze zu berücksichtigen:

- (a) Die Gewichtung der einzelnen Komponenten zueinander ist frei, muss aber auf Basis der WOK begründbar sein.
- (b) Je höher der technische Wert von Sprüngen und Pirouetten in einem Programm ist, desto weniger wird die allgemeine läuferische Qualität in die A-Note einfließen. Gleichwohl steigen die Anforderungen an das zu zeigende Schrittmaterial in Schrittsequenzen und auch Übergängen (Transitions) etc. mit der Qualität des Läufers.

⁶ März 2014

5.1.2. Bewertung vollständig misslungener Komponenten der A-Note⁷

Sollte ein Läufer in einer Komponente (Pirouetten/Sprünge/Läuferisches Vermögen) *kein einziges gültiges* Element gezeigt haben, dann wird diese gesamte Komponente gemäß nachfolgender Übersicht bewertet.

Kategorie	Ersatzwert für misslungene Komponente
im WeB (Anfänger – Cup)	0,3 Punkte (pauschal) für die <i>gesamte</i> Komponente, unabhängig von der Anzahl der Versuche
in <u>allen</u> Altersklassen	0,5 Punkte x Anzahl der versuchten Elemente aus dem Bereich
Zur Vermeidung von Missverständnissen: Sofern auch nur ein gültiges Element für die jeweilige Komponente existiert, ist die o.a. Ersatzberechnung hinfällig und die Komponente ist mit einem angemessenen Wert zu versehen.	

Beispiel Altersklassen: Läufer versucht drei Pirouetten, alle ohne Bewertung: 0,5 x 3 = 1,5 Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

Beispiel WeB: Läufer versucht drei Pirouettenelemente, alle ohne Bewertung: 0,3 Punkte für die Komponente „Pirouetten“.

5.1.3. Elementbasiertes Additionsverfahren: A-Note Minis und Teilnote Läuferisches Vermögen Anfänger⁸

Die A-Note der Minis und die Note für die Komponente „Läuferisches Vermögen“ bei Anfänger im Bereich des WeB werden elementbasiert ermittelt, d.h. Punkte je Element werden addiert. Die Pflichtelemente werden einzeln und alle weiteren gezeigten Elemente werden gemeinsam bepunktet – wie bei einer Kurzkür.

Hintergrund: Die wesentlichsten Teile der Kürprogramme beider Kategorien sind die Pflichtelemente. Zudem soll und kann gerade bei den „Kleinen“ neben diesen Elementen nicht viel Zusätzliches gezeigt werden – weil die Regeln das nicht erlauben, aber auch, weil die „Kleinen“ eben noch nicht so viel können.

Minis: A-Note = Σ der Einzelpunkte der Elemente : 2.

Anfänger: Teilnote Läuferisches Vermögen = Σ der Einzelpunkte Schritt- & Sonstige Elemente. Die so ermittelte Punktzahl für diese Teilnote/Komponente wird dann in die normale Gewichtung eingeordnet und zählt damit 50% der A-Note.

Minis – Kür – Elementbasiertes Additionsverfahren					
Pflichtelemente				Sonstige Elemente (andere als Pflichtelemente)	Summe (max.)
Eierlauf vw auf der Geraden	Richtungs- wechsel von vorwärts auf rückwärts ohne Stopper	Hocke beidbeinig oder Kanone/ Pistole (ohne Variationen)	Storch/ Pinguin	Sprünge ohne Drehung (max 2 versch.) Rollerfahren, Eierlaufen vw. + rw., Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Übersetzen vw, Mohawk Stoch/Pinguin, Hocke beidbeinig, Kanone/Pistole, Mond einw., Flieger va	
max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5 max. 0,8	max. 0,5	max. 1,0	=3,3
Divisor					: 2
maximal erreichbare A-Note Minis					<u>1,7</u>

⁷ April 2015, Update Januar 2016

⁸ Februar 2018, Update März 2023

Anfänger – Kür – Komponente Läuferisches Vermögen im Additionsverfahren					
Pflichtelemente				Sonstige Elemente (andere als Pflichtelemente)	Summe (max.)
Übersetzen vw Links (geschlossener Kreis)	Übersetzen vw Rechts (geschlossener Kreis)	Schwung- bögen Rva & Lva oder Übersetzen rw (rechts oder links)	Flieger Rva und Lva	Rollerfahren, Eierlaufen vw.+rw., Chassée va, Vorkreuzen, Übersetzen rw., Schwungbögen va, Mohawk, Dreierwalzer choreografische Elemente gem. WeB	
max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5	max. 0,5	max. 1,0*	3,0
maximal erreichbare Note für das Läuferische Vermögen Anfänger					3,0

*volle Punktzahl setzt Beidseitigkeit und Beidfüßigkeit voraus

5.1.4. Risikobonus Pirouetten Freiläufer⁹

Versuch der eingeschleuderten Stand- oder Sitzpirouette	ODER	Unterrotierte Stand ra
? Einschleudern in nahezu korrekter Haltung?		? Stand ra mind. 1 Umdrehung „gedreht“
? Pirouette erreicht, mind. 1 Umdrehung geschafft,		? in offener Haltung, Arme in V- oder L- Haltung, Hüfte geschlossen, Oberkörper wenig bis gar nicht aufgedreht?
? Keine 2 Umdrehungen geschafft?	? Keine 2 Umdrehungen geschafft?	
☞ Pirouette <u>ungültig</u> (keine Wertung), aber		☞ Pirouette <u>ungültig</u> (keine Wertung), aber
Bonus +1,0 auf die Teilnote für Pirouetten (WR).		

Das heißt:

1. Man vergibt zuerst normal eine Pirouettenwertung.
2. Man schlägt den Bonus am Ende auf die Komponente drauf.
3. Es kann nur 1x 1,0 Bonus geben und nur in Freiläufer.

Hintergrund: Wir wollen einen wirklich starken Anreiz setzen, die beiden Elemente frühzeitig zu trainieren und bereits bei Anfängern im Trockenen vorzubereiten, damit sie in Freiläufer auf Rollschuhen „gezeigt“ werden können. Das mag nicht schön sein, ist aber methodisch sinnvoll. **Werden Pirouetten bewusst ohne ersichtlichen Grund abgebrochen, um einen Bonus zu erhalten, ist dies ein verantwortungsloser Umgang mit den Trainingszielen des WeB.** Nur sehr theoretisch kann dies zu einer höheren Wertung führen, als wenn die Pirouette gültig gezeigt worden wäre. Derartiges Verhalten ist als grob unsportlicher Betrugsversuch anzusehen. Wertungsrichter könnten dies in der Komponente „Choreografie“ der B-Note entsprechend nachhaltig würdigen.

5.1.5. Abzüge im WeB

Das WeB ist zuallererst als Trainingskonzept zu sehen.

Generell sollte das Zeigen leichter als den erlaubten Elementen nicht zu Abzügen führen. Bei Schritten führt auch das Zeigen schwererer als den erlaubten Elementen nicht zu Abzügen. In allen solchen Fällen bleiben die gezeigten Elemente bei der Bewertung außen vor.

⁹ Februar 2018

5.2. Die Komponenten & Gewichtungen der B-Note ¹⁰

Komponenten der B-Note: Künstlerischer Wert				
Für jede Komponente der B-Note ist eine Note separat zu protokollieren. Aus diesen Teilnoten für die Komponenten der Note ist dann die B-Note herzuleiten. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Gewichtungen.				
	Choreographie	Ausdruck & Interpretation/ Performance	Verbindungen/ Transitions	
Minis, Anfänger	50%	50%	X	Vorgabe
WeB ab inkl. Freiläufer bis Cup	1/3	1/3	1/3	
alle Altersklassen - Schüler D bis Meisterklasse	1/3	1/3	1/3	

5.2.1. RollArt: Artistic Impression

RollArt Choreography:				
<i>design</i>	<i>choreographic intent</i>	<i>body design & dimensions</i>	<i>musical relationship</i>	<i>(team skating)</i>

RollArt Performance:				
<i>personality or theatrical skills</i>	<i>movement skills</i>	<i>emotional intent</i>	<i>projection</i>	<i>(team commitment)</i>

RollArt Transitions:				
<i>variety</i>	<i>difficulty</i>	<i>complexity</i>	<i>seamless-quality</i>	<i>(team skating)</i>

RollArt Skating Skills:				
<i>quality</i>	<i>carriage</i>	<i>difficulty</i>	<i>directionality</i>	<i>(team skating)</i>

¹⁰ Februar 2018

5.2.2. Traditionelle Komponenten der B-Note

Choreographie ist eine absichtliche, ausgearbeitete und originale Anordnung aller Bewegungen, die in Übereinstimmung mit der Einheit, dem Raum, der Struktur und dem Ausdruck sind.

- Flächennutzung
- Spurenbild
- Idee, Konzept und Vision/Stimmung
- Ausgewogenheit/Harmonie des Aufbaus
- Originalität der Geschichte, der Bewegungen und des Designs
- Kreativität
- Programm stellt eine Einheit dar
- Kontinuität/„Phrase und Form“: A phrase is a unit of movement marked by an impulse of energy that grows, builds, finds a conclusion, and then flows easily and naturally into the next movement phrase.

Interpretation ist die persönliche und kreative Umsetzung von Musik und Thema in Bewegung.

- Darstellung und Umsetzung der Musik/Rhythmen
- musikalische „Finesse“
- Leichtigkeit der Bewegung
- Takt/Rhythmus
- Ausdruck/Musikalität –ganzheitliche Darstellung (Kopf-Fuß)
- Nuancen der Musik ausdrücken
- Angemessenheit der Musik

Stil und Vortrag ist das Ausmaß des physischen, emotionalen und intellektuellen sich Einbringens/der Mitwirkung.

- Körperhaltung (Carriage)
- Stil (individuell und persönlich)
- Klare Bewegungen
- Vielfältigkeit und Kontrast -Verschiedene Tempi/Rhythmen, Kraft, Level, Bewegungen etc.
- Projektion-Schaffung einer nicht sichtbaren Verbindung zum Publikum
- Einheitlichkeit „oneness“ bei Paaren/Tanz/Formation
- Gleichmäßigkeit / Ausgewogener Beitrag des Einzelnen

5.3. Sonstiges

Klarstellung: Elemente in Kombinationen ohne Bewertung (Grundsatz):

Bei Sprung- und Pirouettenkombinationen in der langen Kür, die ein Element enthalten, das keiner Bewertung zugeführt werden kann, wird der saubere Teil bewertet.

Mit anderen Worten: Das Element ist faktisch aus der Kombination zu streichen. Der verbleibende Rest wird bewertet. Dies kann bedeuten, dass eine Kombination für die Bewertung keine Kombination mehr ist, sondern „nur noch“ eine Folge von Elementen mit entsprechend geringerem Wert gegenüber einer Kombination (keine Zuschläge).

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Für die Bestimmung der Anzahl erlaubter Kombinationen, Sprünge, Sprungelemente sind auch Elemente zu berücksichtigen, die letztlich ohne Bewertung verbleiben.

Ist ein unbewertetes Element gleichzeitig Pflichtelement, so führt dies nicht zu einem zusätzlichen Abzug wegen eines fehlenden Pflichtelements, sofern der gezeigte Versuch die Vorgabe hinreichend erfüllt hat (Ausnahme: einfacher Toeloop, siehe unten).

Kombi mit einfachem Toeloop in der Mitte (Ausnahme vom Grundsatz)¹¹:

Sprungkombinationen mit einfachem Toeloop in der Mitte (also Toeloop nicht als erster und nicht als

¹¹ Mai 2013

letzter Sprung, sondern „connecting jump“) führen in der Kurzkür zur Ungültigkeit der Sprungkombination und in der langen Kür dazu, dass alle Sprünge ab dem einfachen Toeloop nicht in die Wertung eingehen. Ist ein Toeloop vorgeschrieben, so gilt dieser bei Sprungkombinationen im Sinne dieses Punktes auch nicht als versucht.

Zur Vermeidung von Missverständnissen: Für die Bestimmung der Anzahl von Elementen und Kombinationen sind derartige nicht bewertete Sprünge jedoch gemäß obigem Grundsatz zu berücksichtigen.

Pirouettenkombination mit nur einer bewertbaren Pirouette (Ausnahme vom Grundsatz)¹²:

Bleibt in einer Pirouettenkombination nur eine bewertbare Pirouette übrig, weil alle anderen Positionen ungültig sind, ist die gesamte Pirouettenkombination ungültig bzw. ohne Bewertung, da somit keine Kombination vorhanden ist.

Vorgaben & Erläuterungen zum Lutz¹³

Der Lutz ist auch im Rollkunstlaufen vom Flip zu unterscheiden. Der Lutz im Rollkunstlaufen ist jedoch aufgrund der unterschiedlichen physikalischen Eigenschaften des Sportgeräts nur bedingt mit dem Eiskunstlauf-Lutz vergleichbar (u.a. unterschiedliche Impulsgebung).

Folgende Charakteristika weist der Lutz im Rollkunstlaufen auf:

1. Der Lutz wird insbesondere über seinen unmittelbaren Ansatz definiert. Der Sprung ist über eine Auswärtskante anzusetzen, die mindestens während der Spielbeinbewegung hinter den Standfuß durch erhöhten Kantendruck besteht:



(Quelle: World Skate Rules for Artistic Skating 2021)

2. Der Auswärtsbogen kann sehr kurz angelegt werden, so dass die Anlage des Sprungs auf der Lauffläche durchaus variabel ist. Der Absprung kann schnell und „überraschend“ erfolgen.
3. Unmittelbar vor und im Moment der Stopperberührung auf dem Boden muss eine Auswärtskante (klar) erkennbar sein. Danach (= im Abheben) geht die Auswärtskante sportgerätbedingt verloren, da ansonsten keine Rotation generiert werden könnte.
4. Die Auswärtskante wird ausgelöst durch einen Spielbeinzug nach hinten in leicht gekreuzter Richtung bei ansonsten hoher aufgebauter Spannung zwischen Schulter und Spielbein. Der Stoppereinsatz erfolgt folglich zunächst auch hinter dem Standfuß.
5. Ist die Kante nicht genau erkennbar, so kann davon ausgegangen werden, dass ein Flip – also kein Lutz – vorliegt, wenn...:
 - a. ... die Oberkörperneigung im Moment des Eintippens einen Einwärtsbogen beschreibt, da in diesem Fall ein Absprung von der Auswärtskante unmöglich wäre und/oder
 - b. ... der Stopper innen oder hinten innen (ausgehend vom Standfuß) aufgesetzt wird, da eine Auswärtskante bei einer derartigen Spielbeinführung im entscheidenden Moment nicht gehalten worden sein kann.

Bei einem fehlerhaften Lutz von der Einwärtskante erfolgt die Bewertung als Flip. Sofern die Kür dann dadurch zu viele Wiederholungen des Flips aufweist, sind diese Wiederholungen entsprechend zu ahnden (-0,3 A Abzug durch SR je Sprung zu viel, Kategorie: „gleicher (Dp.)-Sprung mehr als X-mal“).

Anzeige von Abzügen¹⁴

Bei allen Wettbewerben mit elektronischer Anzeige der Wertungen werden Abzüge zusammen mit der Wertung an der Anzeigetafel ausgewiesen. Bei Wettbewerben mit manueller Anzeige der Wertungen

¹² März 2023

¹³ Juni 2017, Update März 2023

¹⁴ Juli 2013, Updates Mai 2015, Mai 2018 & März 2023

sollen in Kurzkür und Kür etwaige in den Wertungen enthaltene Schiedsrichter-Abzüge mittels Wertungstafeln durch den Schiedsrichter angezeigt werden.

Diese Regelung ist bindend für alle Wettbewerbe im Verbandsgebiet.

Bewertung Inline-Artistic¹⁵

Für die Disziplin Inline Artistic findet auch in Deutschland das Regelwerk von WorldSkate Inline vollumfängliche Anwendung.

Grundsätzlich ergibt sich für Deutschland keine Veränderung in der Bewertung von Inline Artistic-Darbietungen gegenüber der Bewertung auf klassischen Rollschuhen („Quads“). Die in diesen Kriterien niedergelegten Maßstäbe des Rollkunstlaufes sind bei der Bewertung mit folgender wesentlicher Abwandlung anzuwenden:

- Für Landungen auf dem Stopper sowie Pirouetten auf dem Stopper gelten keine Abzüge. Nichtsdestotrotz ist die Ausführungsqualität umso höher, je weniger Stoppereinsatz erfolgt.

Akrobatische Elemente¹⁶

Eine feste Definition für akrobatische Elemente existiert international derzeit nicht.

Im DRIV definieren wir alle Elemente als akrobatisch, bei denen eine wie auch immer geartete Drehung des Körpers um die Horizontalachse erfolgt. Unsere Sportart zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass sie (zumindest im Einzellaufen) Drehungen um die vertikale Körperachse enthält.

Analog zu WorldSkate ist im Einzellaufen der Altersklassen ein akrobatisches Element je Programm erlaubt. Im Bereich des WeB sind als akrobatische Elemente ausschließlich ein Rad oder ein Spagat je Programm zugelassen und definiert.

Das Zeigen akrobatischer Elemente hat keinerlei Einfluss auf den Technischen Wert eines Programms und ist somit maximal ein choreografisches Stilmittel.

¹⁵ März 2023

¹⁶ Juni 2017

6. Fragen & Antworten

Wann ist eine Sprungkombi eine Sprungkombi und damit ein (1) Sprungelement?

Eine Sprungkombination zeichnet sich in der Regel aus

- a. durch eine Aneinanderreihung von Sprüngen, bei denen
- b. der Absprung des nächsten Sprungs von derselben Kante erfolgt wie die Landung des vorangegangenen Sprungs und damit ein unmittelbarer Absprung nach der Landung von dem vorangegangenen Sprung (ohne Zwischenschritt) erfolgt.

Eine Sprungkombination hat zudem einen klaren, tendenziell gleich bleibenden Rhythmus. Falls nicht, kann es sich immer noch um eine Sprungkombination handeln, die dann allerdings qualitativ geringerwertig ist.

Sind 3-5 Rittberger eine Kombination und zählen als 3-5 Sprünge?

In den Leistungsklassen (im WeB) gilt (ab Figurenläufer): Eine Kombination aus 2-3 Rittbergern ist eine Kombination, 2-3 Sprünge, ein (1) Rittberger. Das heißt, man darf dort dann noch genau einen weiteren Rittberger zeigen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Die Sonderbehandlung gilt nur für Kombinationen, die keine anderen Sprünge außer Rittbergern enthalten.

Wie ist das jetzt mit dem Rittberger bei Freiläufer?

Der Rittberger bei Freiläufer darf genau 2x gezeigt werden. Idealerweise als Einzelsprung. Die o.a. Regelung mit dem 3-5 Rittberger = 1 Rittberger gibt es hier nicht. Anders als in allen anderen Kategorien gibt es bei Freiläufer auch eine Wertigkeit für einen Rittberger auf Eck (ansonsten bleiben ja Einzelsprünge mit fehlender Rotation ohne Bewertung). Gleichwohl gilt: Es soll insbesondere der technisch korrekte Rittberger gelehrt werden. Das ist nicht unbedingt immer der, der am schnellsten „rum“ ist. Sprünge mit falscher Technik sind daher in jedem Fall minderwertig.

Was ist wann ein Sprung im WeB?

Ein Sprung ist immer dann, wenn beide Beine infolge einer zielgerichteten Aufwärtsbewegung (einem sprunghaften Verhalten...) den Boden verlassen haben.

„Seitgalopp“ ist z.B. zunächst einmal natürlich ein Sprung ohne Drehung (beim Galopp will man zumindest definitionsgemäß den Boden verlassen). Als solches zählt dieses Element bei Minis in die Anzahl der Sprünge. Oberhalb von Minis sind Sprünge ohne Drehung definiert als choreografische Elemente und stellen somit keine zu zählenden Sprünge mehr dar. Überhaupt sind dann „Sprünge“ natürlich nur anerkannte Sprünge im WorldSkate Artistic-Sinne.

7. Übersichten und Tabellen

7.1. Kurzkürbedingungen Altersklassen 2025

Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, WorldSkate, SK-Beschlüsse)! Stand: 01.01.2025

	SCHÜLER D	SCHÜLER C	SCHÜLER B	SCHÜLER A	JUGEND	JUNIOREN	MEISTERKLASSE	
KURZKÜRLÄNGE	-	-	2:00 +/- 5	2:30 +/- 5	2:30 +/- 5	2:45 +/- 5	2:45 +/- 5	
AXEL	X	X	1A	1A, 2A oder 3A	1A, 2A oder 3A	1A, 2A oder 3A	1A, 2A oder 3A	
SPRUNGKOMBINATION			2-4 Sprünge, ohne 1T, max. doppelt (kein 2A)	2-4 Sprünge, ohne 1T, bei 3 o. 4 Sprüngen mind. 1 connecting jump; max. 2 Dreifachsprünge	2-4 Sprünge, ohne 1T, bei 3 o. 4 Sprüngen mind. 1 connecting jump; max. 2 Dreifachsprünge	2-4 Sprünge, ohne 1T, bei 3 o. 4 Sprüngen mind. 1 connecting jump; max. 2 Dreifachsprünge	2-4 Sprünge, ohne 1T, bei 3 o. 4 Sprüngen mind. 1 connecting jump; max. 2 Dreifachsprünge	2-4 Sprünge, ohne 1T, bei 3 o. 4 Sprüngen mind. 1 connecting jump; max. 2 Dreifachsprünge
EINZELSPRUNG (KEIN A)			einfach oder doppelt	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach	doppelt oder dreifach
EINZELPIROUETTE			Waage mit beliebiger Kante (aber anders als in Pirouettenkomb.)	mind. 3 U., max. 4 Schleuderdreier	mind. 3 U., max. 4 Schleuderdreier	mind. 3 U., max. 4 Schleuderdreier	mind. 3 U., max. 4 Schleuderdreier	mind. 3 U., max. 4 Schleuderdreier
PIROUETTENKOMBINATION			Waage mit beliebiger Kante (aber anders als Einzelpir.) mit Sitzpirouette, 2 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 4 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 4 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 4 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 4 Pos., mind. 2 U. je Pos.	mit Sitzpirouette, max 4 Pos., mind. 2 U. je Pos.
SCHRITTSEQUENZ			max. 30 Sek., max. Level 3	max. 30 Sek., max. Level 3	max. 40 Sek.	max. 40 Sek.	max. 40 Sek.	max. 40 Sek.
SONSTIGES			keine Kurzkür		Wiederholung der Elemente nicht erlaubt; Reihenfolge beliebig; jeder Sprung max. 1x; ein Sprung max. 2x, das 2. Mal in Kombi, jede Pirouettenposition max. 2x			

7.2. Wertigkeitstabellen Kurzküren Einzellaufen

7.2.1. Schüler B (Espoir)

Schüler B Kurzkür 2:00+/-5 Wertungsrichter		Sprung-Element Axel einfach 0.5 - 1.0		Sprung-Element Kombination 0.5 - 1,6		Sprung-Element Einzelsprung 0.5 - 1,3 (einfach, doppelt)		Pirouetten-El. Einzelpirouette 0.5 - 1,1 mind. 3 Umdr.		Pirouetten-El. Kombi. mit Sitzp. 0.5 - 1,4 mind. 2 U./Pos., max. 2 Pos.		Schrittfolge Schrittfolge 0.5 - 1.1 max. Level 3, max. 30 Sek max. 1 Spr. mit max. 1 U.	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.		- 4 Sprünge, max. doppelt (ohne 2A) ohne 1T als connecting jump v orgedrehte Sprünge (<<<) -1 U.		v orgedrehte Sprünge (<<-1 U.		Waage Kante beliebig (andere Waage als Kombi-Pir.)		Waage va/re/ra + Sitz (andere Waage als Einzelp.)		ungültig/Level Bas	
A	fehlendes Element 0,5 - SR zusätzl. Pos. E.-Pirouette 0,5 - SR Pumping 0,3 - SR	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5
B	zusätzliches Element 0,5 - SR zu viele akrob. Einlagen 0,2 - SR		1A 1,0		0,6 0,8 1,0 1,2 1,4 1,6		Einfachsprung 0,6 2T, 2S 1,0 2Lo, 2F 1,2 2Lz 1,3		0,1 0,2 0,3		1,0 0,1 0,2 0,3 0,4		0,7 0,9 1,1
Nr. Name								zus. zu difficult variations: DE+>6/4 U. werden als Feature bewertet		zus. zu difficult variations: DE/DCH/BD werden als Feature bewertet		mehr als Level 3: bewerten als L3 + Abzug	

7.2.2. Schüler A (Cadet)

Schüler A Kurzkür 2:30+/-5 Wertungsrichter		Sprung-Element Axel 0.5 - 1.4 (1A, 2A, 3A)		Sprung-Element Kombination 0.5 - 2.1		Sprung-Element Einzelsprung 0.5 - 1.8 (einfach, doppelt, dreifach) (kein Axel)		Pirouetten-El. Einzelpirouette 0.5 - 1.5 mind. 3 Umdr.		Pirouetten-El. Kombi. mit Sitzp. 0.5 - 2.0 mind. 2 U./Pos., max. 4 Pos./Sit		Schrittfolge Schrittfolge 0.5 - 1.1 max. Level 3, max. 30 Sek max. 1 Spr. max. 1 U.	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.		bei >2 Sprünge mind. 1 connecting jump ungültig - grds.		v orgedrehte Sprünge (<<<) -1 U.		jedes Feature einmal pro KK ungültig - grds.		jedes Feature einmal pro KK ungültig - grds.		ungültig/Level Base	
A	fehlendes Element 0,5 - SR zusätzl. Pos. E.-Pirouette 0,5 - SR > 4 Schleuderdreier E.-P. 0,5 - SR Pumping 0,3 - SR	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5	max	0,5
B	zusätzliches Element 0,5 - SR zu viele akrob. Einlagen 0,2 - SR		1A 0,6 2A ra 1,4 2A ra + step out 1,2 2A ra + Sturz/2 Füße 1,0		0,6 0,8 1,0 1,2		Einfachsprung 0,6 2T, 2S 0,8 2Lo, 2F 1,0 2Lz 1,3 3T, 3S 1,6 3T, 3S +step out/ < 1,3 3T, 3S +Sturz/2 Füße/< 1,1 3R, 3F, 3Lz 1,8 3R, 3F, 3Lz +step out/ 1,5 3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./ 1,3		0,6 0,7 0,8 1,0 1,1 1,2		0,8 1,0 1,2 0,1 0,2 0,3 0,4 0,5 0,2/0,3		0,7 0,9 1,1
Nr. Name								zus. zu difficult variations: DE+>6/4 U. werden als Feature b		zus. zu difficult variations: DE/DCH/SBC/BD werden als ein Feature bewertet			

7.2.3. Jugend (Youth)

Jugend		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-El.		Pirouetten-El.		Schrittfolge	
Kurzkür 2:30+/-5		Axel		Kombination		Einzelsprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge	
Wertungsrichter		0.5 - 1.4		0.5 - 2.1		0.5 - 1.8		0.5 - 1.5		0,5 - 2.0		0.5 - 1.2	
		(1A, 2A, 3A)		2-4 Sprünge ohne 1T, max. 2 Dreifachspr. bei >2 Sprünge mind. 1 connecting jump		(einfach, doppelt, dreifach) (kein Axel)		mind. 3 Umdr.		mind. 2 U./Pos., max. 4 Pos./Sitz jedes Feature einmal pro KK		max. 40 Sek.	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig/Level Base	0,5
				vorgedrehte Sprünge (<<<)	-1 U.	vorgedrehte Sprünge<<<-1 U.		H,In,UB,US>3U.+Abbr.	bis 1,2	H,In,UB,US>2U.+Abbr.	bis 1,2		
			max		max		max		max		max		max
A	fehlendes Element	0,5 - SR		mit 1 Doppelsprg.	0,6	Einfachsprung	0,6	Stand	0,6	ohne Inv/He/BA	0,8	einfach (Level1)	0,6
	zusätzl. Pos. E.-Pirouette	0,5 - SR	1A	mit 2 Doppelsprg.	0,8	2T, 2S	0,8	Sitz	0,7	1 aus Inv/He/BA	1,0	mittelmäßig (Level2)	0,8
	> 4 Schleuderdreier E.-P.	0,5 - SR		mit 2 Doppelspr. direkt aneinander	1,0	2Lo, 2F	1,0	Waagen	0,8	≥2 aus Inv/He/BA	1,2	gut (Level3)	1,0
	Pumping	0,3 - SR	2A ra	mit 3 Doppelspr.	1,2	2Lz	1,3	Broken Ankle	1,0	Boni auf Basiswert:		sehr gut (Level4)	1,2
			2A ra + step out			3T, 3S	1,6	Heel	1,1	1 Feature	0,1		
			2A ra + Sturz/2 Füße			3T, 3S +step out/ <	1,3	Inverted	1,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		2A o. dreif. Sprung ra	1,8	3T, 3S +Sturz/2 Füße/<	1,1	Boni auf Basiswert:		3 Features	0,3		
	zu viele akrob. Einlagen	0,2 - SR	2A <	2A o. dreif. Sprung ra + step out	1,4	3R, 3F, 3Lz	1,8	1 Feature	0,1	4 Features	0,4		
			2A < + Sturz/2 Füße	2A o. dreif. Sprung <	1,2	3R, 3F, 3Lz +step out/ <	1,5	2 Features	0,2	5 Features	0,5		
				2A o. dreif. Sprung <<	1,2	3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./<	1,3	3 Features	0,3	Bonus: US/UB	0,2/0,3		
			2A <<<	2A + /o. mehrere dreif. Sprünge	2,1			Bonus: US/UB	0,3/0,5	zus. zu difficult variations:			
								zus. zu difficult variations:		DE/DCH/SBC/BD werden			
Nr.	Name							DE→6/4 U. werden als Feature be		als ein Feature bewertet			

7.2.4. Junioren (Junior)

Junioren		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-El.		Pirouetten-El.		Schrittfolge	
Kurzkür 2:45+/-5		Axel		Kombination		Einzelsprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge	
Wertungsrichter		0.5 - 1.4		0.5 - 2.1		0.5 - 1.8		0.5 - 1.5		0,5 - 2.0		0.5 - 1.2	
		(1A, 2A, 3A)		2-4 Sprünge, max. 3 Doppel/Dreifachspr ohne 1T als connecting jump		(einfach, doppelt, dreifach) (kein Axel)		mind. 3 Umdr.		ind. 2 U./Pos., max. 4 Pos./Sitz jedes Feature einmal pro KK		max. 40 Sek., mind. 3/4 der Bah max. 1 Spr. mit max. 1 U.	
Abzüge bei Note		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig/Level Base	0,5
				vorgedrehte Sprünge (<<<)	-1 U.	vorgedrehte Sprünge<<<-1 U.		H,In,UB,US>3U.+Abbr.	bis 1,2	H,In,UB,US>2U.+Abbr.	bis 1,2		
			max		max		max		max		max		max
A	fehlendes Element	0,5 - SR		mit 1 Doppelsprg.	0,6	Einfachsprung	0,6	Stand	0,6	ohne Inv/He/BA	0,8	einfach (Level1)	0,6
	zusätzl. Pos. E.-Pirouette	0,5 - SR	1A	mit 2 Doppelsprg.	0,8	2T, 2S	0,8	Sitz	0,7	1 aus Inv/He/BA	1,0	mittelmäßig (Level2)	0,8
	> 4 Schleuderdreier E.-P.	0,5 - SR		mit 2 Doppelspr. direkt aneinande	1,0	2Lo, 2F	1,0	Waagen	0,8	≥2 aus Inv/He/BA	1,2	gut (Level3)	1,0
	Pumping	0,3 - SR	2A ra	mit 3 Doppelspr.	1,2	2Lz	1,3	Broken Ankle	1,0	Boni auf Basiswert:		sehr gut (Level4)	1,2
			2A ra + step out			3T, 3S	1,6	Heel	1,1	1 Feature	0,1		
			2A ra + Sturz/2 Füße			3T, 3S +step out/ <	1,3	Inverted	1,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		2A o. dreif. Sprung ra	1,8	3T, 3S +Sturz/2 Füße/<	1,1	Boni auf Basiswert:		3 Features	0,3		
	zu viele akrob. Einlagen	0,2 - SR	2A <	2A o. dreif. Sprung ra + step out	1,4	3R, 3F, 3Lz	1,8	1 Feature	0,1	4 Features	0,4		
			2A < + Sturz/2 Füße	2A o. dreif. Sprung ra+Sturz/2 Fü	1,2	3R, 3F, 3Lz +step out/ <	1,5	2 Features	0,2	5 Features	0,5		
				2A o. dreif. Sprung <	1,5	3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./<	1,3	3 Features	0,3	Bonus: US/UB	0,2/0,3		
			2A <<	2A o. dreif. Sprung <<	1,2			Bonus: US/UB	0,3/0,5	zus. zu difficult variations:			
			2A <<<	2A + /o. mehrere dreif. Sprünge	2,1			zus. zu difficult variations:		DE/DCH/SBC/BD werden			
								DE→6/4 U. werden als Feature be		als ein Feature bewertet			
Nr.	Name												

7.2.5. Meisterklasse (Senior)

Meisterklasse		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-El.		Pirouetten-El.		Schrittfolge	
Kurzkür 2:45+/-5		Axel		Kombination		Einzelsprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge	
Wertungsrichter		0.5 - 1.4		0.5 - 2.1		0.5 - 1.8		0.5 - 1.5		0,5 - 2.0		0.5 - 1.2	
Abzüge bei Note		(1A, 2A, 3A)		2-4 Sprünge ohne 1T, max. 2 Dreifachspr. bei >2 Sprünge mind. 1 connecting jump		(einfach, doppelt, dreifach) (kein Axel)		mind. 3 Umdr.		mind. 2 U./Pos., max. 4 Pos./Sitz		max. 40 Sek.	
		ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig - grds.	0,5	ungültig/Level Base	0,5
			max		max		max		max		max		max
A	fehlendes Element	0,5 - SR		mit 1 Doppelsprg.	0,6	Einfachsprung	0,6	Stand	0,6	ohne Inv/He/BA	0,8	einfach (Level1)	0,6
	zusätzl. Pos. E.-Pirouette	0,5 - SR	1A	mit 2 Doppelsprg.	0,8	2T, 2S	0,8	Sitz	0,7	1 aus Inv/He/BA	1,0	mittelmäßig (Level2)	0,8
	> 4 Schleuderdreier E.-P.	0,5 - SR		mit 2 Doppelspr. direkt aneinander	1,0	2Lo, 2F	1,0	Waagen	0,8	≥2 aus Inv/He/BA	1,2	gut (Level3)	1,0
	Pumping	0,3 - SR	2A ra	mit 3 Doppelspr.	1,2	2Lz	1,3	Broken Ankle	1,0	Boni auf Basiswert:		sehr gut (Level4)	1,2
			2A ra + step out			3T, 3S	1,6	Heel	1,1	1 Feature	0,1		
			2A ra + Sturz/2 Füße			3T, 3S +step out/ <	1,3	Inverted	1,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR	2A <	2A o. dreif. Sprung ra	1,8	3T, 3S +Sturz/2 Füße/<	1,1	Boni auf Basiswert:		3 Features	0,3		
	zu viele akrob. Einlagen	0,2 - SR	2A < + Sturz/2 Füße	2A o. dreif. Sprung ra+Sturz/2 Füße	1,2	3R, 3F, 3Lz	1,8	1 Feature	0,1	4 Features	0,4		
				2A o. dreif. Sprung <	1,5	3R, 3F, 3Lz +step out/ <	1,5	2 Features	0,2	5 Features	0,5		
				2A o. dreif. Sprung <<	1,2	3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./<	1,3	3 Features	0,3	Bonus: US/UB	0,2/0,3		
				2A + /o. mehrere dreif. Sprünge	2,1			Bonus: US/UB	0,3/0,5	zus. zu difficult variations:			
			2A <<<					zus. zu difficult variations:		DE/DCH/SBC/BD werden			
			ung.					DE→6/4 U. werden als Feature be		als ein Feature bewertet			
Nr.	Name												

7.3. Kürbedingungen Altersklassen 2025

Es gelten die ausformulierten Bedingungen (WOK/ Ausschreibung DM, WorldSkate, SK-Beschlüsse)!

Stand: 01.01.2025

		SCHÜLER D	SCHÜLER C	SCHÜLER B	SCHÜLER A	JUGEND	JUNIOREN	MEISTERKLASSE	
KÜRLÄNGE		2:30 +/- 10	2:45 +/- 10	3:15 +/- 10	3:30 +/- 10	4:00 +/- 10			
Pflichtelemente	SCHRITTSEQUENZ	max. 30. Sek., max. Level 1 aus Einwärtsdreier, Auswärtsdreier, offener Mohawk, Traveling (1x im + 1x gegen Uhrzeigersinn erlaubt, nur 1x gezählt)	max. 30 Sek., max. Level 2	max. 30 Sek., max. Level 3		max. 40 Sek.			
	Zurücklaufen erlaubt, max. 1 Sprung mit 1 U.								
	PIROUETTENELEMENTE	mind. 2			mind. 1				
	PIROUETTENKOMB.	mind. 1, max. 4 Pos.	mind. 1 mit Sitz, max. 4 Pos.						
	EINZELPIROUETTEN	-							
	SPRÜNGE #1	-	1A	1A	1A, 2A oder 3A				
SPRÜNGE #2	-	1T oder 2T	-						
Restriktionen	ERLAUBTE PIROUETTEN	nur Stand- u. Sitzpirouetten, keine Biellmann-Position	alle außer H, In, Br	alle außer Br	alle				
	PIROUETTENELEMENTE	max. 2							
	HÖCHSTSCHWIERIGKEIT SPRÜNGE	max. 1. U.	1A, 2T, 2S	max. 2 U.	ohne Beschränkungen				
	SPRUNGKOMB. (müssen verschieden sein)	max. 2 mit je max. 2-4 Sprüngen	max. 2 mit je 2-5 Sprüngen	max. 2 mit je 2-5 Sprüngen (einschl. einfacher Verbindungssprünge)					
	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	max. 12 Sprünge	max. 12 Sprünge (einschl. einfacher Verbindungssprünge)	max. 8 Sprünge (zzgl. einfacher Verbindungssprünge)	max. 8 Sprünge (zzgl. einfacher Verbindungssprünge)				
	WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN	jeder Sprung max. 3x	jeder Sprung ≤ 1 U. max. 3x, >1 U. max. 2x (max. 1x als Einzelsprung)	jeder Sprung max. 2x (max. 1x als Einzelsprung)					
		jede Pirouette max. 2x							
alle Pirouettenelemente müssen verschieden sein									
PROGRAMMAUFBAU	max. 1 akrobatisches Element.								

7.4. WeB - Auf einen Blick		MINIS 2 GRUPPEN: <=5 JAHRE, 6-7 JAHRE	ANFÄNGER 3 GRUPPEN: <=7 JAHRE, 8-9 JAHRE, >= 10 JAHRE	FREILÄUFER 3 GRUPPEN: <=8 JAHRE, 9-10 JAHRE, >= 11 JAHRE
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	keine Prüfung	Keine Vorgabe	Frei
	(TEST)BEDINGUNG MAX.		Frei	Fig
	KÜRLÄNGE	1:00 +/- 10	1:30 +/- 10	2:00 +/- 10
	VOKALMUSIK	nein	nein	nein
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	Richtungswechsel vorwärts → rückwärts (ohne Stopper)	Sequenz mit Schwungbögen Rva + Lva (mind. je 1); alternativ: rückwärts Übersetzen R oder L	Sequenz mit Schwungbögen Rra + Lra (mind. je 1)
	SCHRITTFOLGE #2	Eierlauf vorwärts	vorwärts Übersetzen R & L	-
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	1 Storch/Pinguin & 1 Hocke (beidbeinig) oder 1 Kanone/Pistole	1 Flieger Rva & 1 Flieger Lva	1 Arabesken-Sequenz (mind. 2 unterschiedliche Pos.) & 1 Mond einwärts
	SPRÜNGE	-	2 Drehsprünge mit ½ U.	D (Dreiersprung, einzeln oder Kombi) 1S (Salchow, einzeln oder Kombi)
	PIROUETTEN	-	1 Zweifuß-Stand	1 Stand oder 1 Sitz re
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE	Sprünge ohne Drehung	Drehsprünge R & L mit ½ - 1 U., D <i>[Dreiersprung Anlauf: Mohawk oder vorwärts, Aufsprung: Spielfuß vorne]</i>	Drehsprung 1 U., D, 1S, 1Lo <i>[Dreiersprung Anlauf: Mohawk, Aufsprung: Spielfuß vorne; Salchow Aufsprung: Spielfuß vorne; Rittberger]</i>
	PIROUETTEN	-	Zweifuß-Stand in beide Richtungen, Stand re (nur Einzelpirouetten, nur Basispositionen)	Zweifuß-Stand, Stand alle Kanten & Sitz re (nur Einzelpirouetten, nur Basispositionen)
	SCHRITTE	Rollerfahren, Eierlauf vorwärts + rückwärts, Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Vorwärts Übersetzen	Eierlauf rückwärts, Chassée va, Schwungbögen va, Vorkreuzen, vorwärts + rückwärts Übersetzen	Chassée va + ra, Schwungbögen va +ra, Vor- & Hinterkreuzen, vorwärts + rückwärts Übersetzen, Stopperschritte
	DREHUNGEN	Mohawk alle Kanten	Mohawk alle Kanten, Dreierwalzer va	Mohawk, Dreier, Travelings alle Kanten
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	Storch/ Pinguin, Hocke (beidbeinig), Kanone/Pistole, Mond einwärts, Flieger va	Vorgenanntes + Hocke (alle Variationen), Spiralen/Arabesken vorwärts, Sprünge ohne Drehung	Vorgenanntes + alle Spiralen/Arabesken, Zirkel, Ausfallschritte re, 1 Element nach Wahl
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	max. 2 Sprünge	max. 3 Sprünge	max. 4 Sprünge
	ANZAHL SPRUNGKOMBI	-	max. 1 mit max. 2 Sprüngen	
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	jeder Sprung max. 1x in der Kür		
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	-	max. 2 keine Pirouettenkombinationen	max. 3 Einzelpirouetten (Zweifuß-Stand max. 1x) keine Pirouettenkombinationen

		FIGURENLÄUFER 3 GRUPPEN: <=9 J., 10-11 J., >= 12 J.	KUNSTLÄUFER	NACHWUCHSKLASSE	CUP	
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	BT C und Fig	BT B und KT C	BT B / ab 3. Jahr BT A und KT C	BT Bronze und KT B	
	(TEST)BEDINGUNG MAX.	KT C	KT C	KT B		
	KÜRLÄNGE	2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:00 +/- 10	
	VOKALMUSIK	nein	ja	ja	ja	
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	mind. ¾ der Längsachse aus Stop&Go mit mind. Doppeldreier Rra + Lra & Cross Roll vorwärts R + L*	max. 30 Sek.; mind. ¾ der Längsachse aus Stop&Go; Pflicht: Doppeldreier Rra + Lra & 2 versch. Gegenwenden vw; max. Level 2	max. 30 Sek.; mind. ¾ der Längsachse aus Stop&Go; Pflicht: loop step & je 2 versch. Gegenwenden und Wenden; max. Level 2	Max. 30 Sek.; mind. ¾ der Längsachse aus Stop&Go mit mind. loop step & 2 versch. Gegendreiern & 1 Schlinge	
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	1 Arabesken-Sequenz (mind. 2 unterschiedliche Pos.)	Choreo-Step Sequence (Anlage beliebig), mind. ¾ der Lauffläche aus Stop&Go, mit verschiedenen Elementen (gem. WorldSkate), max. 30 Sek.			
	SPRÜNGE	1Lo (einzeln); Th (einzeln oder Kombi)	1Lz (einzeln oder Kombi) Th (einzeln oder Kombi)			
	PIROUETTEN	2 Pirouettenelemente: davon mind. 1 Kombi mit Sitz und 1 Element, das 1 Stand ra ist/enthält (Ausgang aufrecht ra); mind. 1 der gezeigten Pirouetten eingeschleudert		2 Pirouettenelemente, davon mind. 1 Kombi mit Sitz		
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE (MAX.)	max. 1 U. (=alles einfach ohne 1A)	max. 1,5 U. (=max. 1A)	max. 1,5 U. +2T +2S	keine Einschränkungen	
	PIROUETTEN	alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra		alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra, re	keine Einschränkungen	
	SCHRITTE	Vorgenanntes + Cross Roll vorwärts, Crossed Chassée		Keine Einschränkungen (Vorgenanntes alle Kanten)		
	DREHUNGEN	Mohawk, Dreier, Doppeldreier, Traveling, Wende va	Vorgenanntes + Wenden, Gegenwenden, Choctaws		Keine Einschränkungen	
	CHOREOGRAFISCHE EL.	Keine Einschränkungen				
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	max. 5 Sprungelemente		max. 6 Sprungelemente	max. 8 Sprünge („connecting jumps“ mit 1 U. zählen nicht)	
	ANZAHL SPRUNGKOMBI	max. 2 verschiedene mit 2 – 4 Sprüngen				
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	jeder Sprung max. 2x in der Kür (Ausnahme: Rittberger-Kombi mit 2-3 Rittbergern)			jeder Sprung max. 2x (> 1 U. gilt: wenn 2x, dann mind. 1x in Kombi)	
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	max. 3; davon max. 2 Kombis (bei 2 Kombis: 1x max. 4 Pirouetten, 1x max. 3 Pirouetten); Pirouettenkombinationen müssen unterschiedlich sein				
		Schrittfolgen: Modifizierte WeB-Levels, deutlich sichtbare Bögen, saubere Kanten, Einbindung von Body Movements Alle Testbedingungen referenzieren neue Tests (Mapping alte Tests beachten!).				

7.5. Abzugstabellen

7.5.1. Allgemein¹⁷

		Abzug	in	durch
Allgemein	1. Knien oder Liegen auf Fläche	0.3		B SR
	2. Kostümverstoß	0.2 - 1.0		B SR
	3. Aufdringliches make-up (Schüler D / C / B)	0,3		B SR
	4. Programm kürzer als vorgeschrieben je 10 sec:	0.2	A	B SR
	5. Programmbeginn (1. Bewegung) später als 10 sec. nach Musikbeginn	0,3		B SR
	6. Einlauf bzw. Abgang außerhalb des erlaubten Zeitlimits	0,3		B SR
	7. Musikverstoß (unangemessener Liedtext oder gesprochener Text)	0,3		B SR
	8. Laufen außerhalb der Lauffläche bzw. Berührung der Bahnbegrenzung	0,3		B SR

7.5.2. Einzellaufen

Pflichtlaufen	1. Aufsetzen des Spielfußes (kleiner Fehler)	0.5			SR
	2. Aufsetzen des Spielfußes (grober Fehler)	1.0			SR
	3. Sturz oder Stopp	1.0			SR
	4. Drehung nicht korrekt	1.0			SR
Einzellauf - Kurz kür	1. Mehr als 4 Schleuderdreier bei Einzel-Pir. (Schüler A – Meisterkl.)	0.5	A		SR
	2. Einzelpirouette mit mehr als 1 Position	0.5	A		SR
	3. Fehlendes Element	0.5	A		SR
	4. „Pumping“ in Pirouetten	0.3	A		SR
	5. Zusätzliches Element je :	0.5		B	SR
	6. Zu viele akrobatische Einlagen	0.2		B	SR
Einzellauf – Lange Kür	1. Fehlendes Element je :	0.5	A		SR
	2. Zusätzliches Element je :	0.5		B	SR
	3. Gleicher Sprung häufiger als erlaubt je :	0.3	A		SR
	4. Gleicher Sprung bei Wiederholung nicht in Kombination (Schüler B – Meisterklasse) je:	0.3	A		SR
	5. Axel oder Doppelsprung bei Wiederholung nicht in Kombination (Schüler C) je:	0.3	A		SR
	6. Gleiche Sprungkombination wiederholt je :	0.3	A		SR
	7. „Pumping“ in Pirouetten	0.3	A		SR
	8. Schrittfolge/Choreo-Step-Sequence erfüllt nicht die Basisanforderungen	0.5	A		SR
	9. Zu viele akrobatische Einlagen	0.2		B	SR

¹⁷ Stand: Januar 2025

7.5.3. Rolltänzen¹⁸

		Abzug	in	durch
Pflichttänze (Solo- u. Paartanz)	1. Anlaufschritte >24 Taktschläge je zusätzlicher Taktschlag:	0.1		SR
	2. Eröffnung /Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1		SR
	3. Taktfehler	0.2 – 2.0		WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0		SR
	5. Nicht gelaufene Schrittfolge je:	1.0		SR
Rolltanz – Style Dance	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1		B SR
	2. Falsche Tempowahl für Pflichttanzteil (Toleranz +/- 2 TS/bpm)	1.0	A	SR
	3. Taktfehler	0.2 - 2.0		B WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0		B SR
	5. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	6. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl bei Trennungen und Stopps	0.2	A B	SR
Rolltanz - Kürtanz	1. Eröffn./Ende > 15 sec.	0.1		SR
	2. Taktfehler	0.2 -2.0		B SR
	3. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0		B SR
	4. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	5. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	6. Verstoß bei Tanzhebungen	0.2	A	SR
	7. Verstoß bei Pirouetten	0.2	A	SR
	8. Falsche Zeitdauer bei Trennungen und Stops	0.2	A B	SR
	9. Verstöße bei Arabesken, Zirkel, Pirouetten	0.2	A	SR
	10. Sprünge: Anzahl oder Umdrehungen im Übermaß	0.2	A	SR
	11. Getragene Hebungen	0.2	A	SR
	12. Ziehen oder Schieben des Partners an Fuß oder Rollschuh	0.2		B SR

¹⁸ Stand: Mai 2018

		Abzug	in	durch
Solotanz Style Dance	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1	B	SR
	2. Falsche Tempowahl für Pflichttanzteil (Toleranz +/- 2 TS/bpm)	1.0	A	SR
	3. Taktfehler	0.2 - 2.0	B	WR
	4. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1 - 0.2 0.3 - 0.7 0.8 - 1.0	B	SR
	5. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	6. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl und Stopps	0.2	A B	SR
Solotanz - Kürtanz	1. Eröffnung / Abgang > 15 sec. je zusätzliche Sekunde:	0.1	B	SR
	2. Taktfehler	0.2-2.0	B	SR
	3. Stürze: • leicht • mittel • schwer	0.1-0.2 0.3-0.7 0.8-1.0	B	SR
	4. Fehlendes Element je:	0.5	A	SR
	5. Verstoß bei vorgeschriebenen Elementen	0.2	A	SR
	6. zu viele Sprünge / Pirouetten und/oder Umdrehungen	0.2	A	SR
	7. Falsche Zeitdauer und Anzahl von Stopps	0.2	A B	SR

7.5.4. Formationsläufen¹⁹

		Abzug	in	durch
Formation	1. Fehlendes Element	1.0	A	SR
	2. Vorgeschriebenes Element nicht korrekt ausgeführt	0.5	A	SR
	3. Sprünge > ½ Umdrehung	0.4	A	SR
	4. Pirouetten > 1 Umdrehung	0.4	A	SR
	5. Hebungen jeder Art, ausgenommen beim „Choreographic Stop“	0.4	A	SR
	6. Unterbrechung / Abreißen während eines Manövers	0.2-0.4	A	SR
	7. < 3 verschiedene Handhaltungen	0.4	A	SR
	8. < 3 verschiedene Tempi oder Musikteile	0.4	A	SR
	9. Stürze • leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“) • mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ > 1Läufer) • schwer (> 1 Läufer längere Zeit)	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0	B	SR
	10. Stillstand-Position / Liegen am Boden	0.2	B	SR

¹⁹ Stand: Mai 2018

7.5.5. Show²⁰

		Abzug	in	durch
Show	1. > 4 typische Formationselemente	1,0	A	SR
	2. Einmarsch / Eröffnung zu lang	0,3	A	SR
	3. Ausmarsch / Abgang von der Fläche > 40 sec.	0,5	B	SR
	4. > 15 sec. Musik vor erster Bewegung	0,2	B	SR
	5. Darbietung mehr Formation als Show	1,0	B	SR
	6. Verbotene Elemente je:	0,5	A B	SR
	7. Props (Requisiten, Accessoires) regelwidrig verwendet	0,5		SR
	8. Kostümverstoß	0,5	B	SR
	9. Stürze <ul style="list-style-type: none"> • leicht (1 Läufer „Ab“/ sofort „Auf“) • mittel (1 Läufer längere Zeit oder „Ab/Auf“ > 1Läufer) • schwer (> 1 Läufer längere Zeit) 	0.2 0.4-0.6 0.8-1.0	B	SR
	10. Lauffläche nicht regelgerecht hinterlassen	0,5	B	SR

7.5.6. Paarlafen²⁰

		Abzug	in	durch
Paarlauf – Kurzkür	1. Fehlendes Element	0.5	A	SR
	2. Einzelhebung mit > 4 Umdrehungen	0.5	A	SR
	3. Kombinationshebung mit > 8 Umdrehungen	0.5	A	SR
	4. Stürze 1 Läufer je: Beide Läufer je:	0.2 0.3	B B	SR
	5. Zusätzliches Elemente	0.5	B	SR
Paarlauf – Lange Kür	1. Fehlendes Element	0.5	A	SR
	2. jede zusätzliche Hebung	0.5	B	SR
	3. Hebung mit mehr als 4 bzw. 8 Umdrehungen	0.5	B	SR
	4. Stürze 1 Läufer je: Beide Läufer je:	0.2 0.3	B B	SR

²⁰ Stand: Januar 2025