



# Die Kurzkür



---

## Wertungskriterien und Diskussion



# KK Regeln



## Meisterklasse und Junioren

- Dauer: **2:45** Min. +/- 5 Sek.
- Vorgeschriebene Elemente:
  1. Axel doppelt oder dreifach (NDM/SDM: auch einfach)
  2. Ingetippter Sprung doppelt oder dreifach
  3. Sprungkombination aus **mind. 2 und höchstens 4** Sprüngen mit mind. 1 Sprung mit zwei oder mehr Umdrehungen (ohne einfachen Toeloop)
  4. Einzel-Pirouette der Klasse A (Junioren: NDM/SDM auch Klasse B erlaubt) der CIPA/FIRS-ATC-Regeln (ohne Layover), mind. 3 Umdrehungen
  5. Pirouettenkombination mit **max. 5** Positionen einschl. einer Sitzpirouette (Kante frei wählbar), mind. **2** Umdrehungen je Position, Ein- und Auslauf frei wählbar
  - 6. Längsschrittfolge** aus dem **Stand**

# KK Regeln



## Jugend und Schüler A (keine Kurzkür mehr in Schüler B)

- Dauer: **2:30** Min. +/- 5 Sek.
- Vorgeschriebene Elemente:
  1. Jugend: Axel doppelt (NDM/SDM: auch einfach)  
Schüler A: Axel einfach oder doppelt
  2. Eingetippter Sprung doppelt oder dreifach
  3. Sprungkombination aus **mind. 2 und höchstens 4** Sprüngen mit mind. 1 Sprung mit zwei oder mehr Umdrehungen (ohne einfachen Toeloop)
  4. Einzel-Pirouette; Heel alle Kanten oder Inverted, mind. 3 Umdrehungen (NDM/SDM: Waage va, ra, re auch erlaubt)
  5. Pirouettenkombination mit **max. 5** Positionen einschl. einer Sitzpirouette (Kante frei wählbar), mind. **2** Umdrehungen je Position, Ein- und Auslauf frei wählbar
  - 6. Längsschrittfolge** aus dem **Stand**

- ***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.

- ***Wiederholung von Einzelelementen:***

Die Wiederholung von Einzelsprüngen bzw. Einzel-Pirouetten in der Sprung- bzw. Pirouettenkombination ist zulässig. **Ein gleicher Sprung darf nicht mehr als zwei Mal gezeigt werden.**

- ***Reihenfolge:***

**Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.**

# Fortsetzung

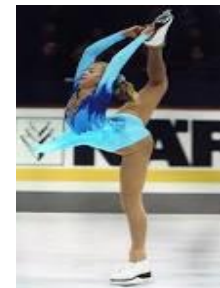
---

- Für Verstöße gegen die entsprechenden Vorgaben sind die ausgewiesenen Abzüge vorzunehmen (siehe später)
- 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).

# Fortsetzung



- 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 unten: Mindestwert 0,5 oder bei Zeigen einer Höchstschwierigkeit mit 3 Umdrehungen 0,5 – 1,0)



# Fortsetzung

---

- Bei ***Pirouetten, bei denen das Einschleudern*** vorgeschrieben ist, müssen die „Schleuderdreier“ auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette.
- Für die ***Schrittfolgen*** gelten jeweils die internationalen Vorgaben sowie die Kriterien für die Beurteilung von Schrittsequenzen. ***Ein Sturz*** in der Schrittfolge ***macht*** diese analog zu Sprüngen oder Pirouetten ungültig.

# Bewertung

---

- Für alle Kategorien wird in der Kurzkür jedes einzelne der vorgeschriebenen Elemente mit einer Punktzahl bewertet.
- Die A-Note setzt sich zusammen aus der Summe der Punktzahlen für die einzelnen Elemente. Jedes Element hat eine Wertigkeit mit einer Minimum- und Höchst-Punktzahl, die den anhängenden Wertigkeitstabellen entnommen werden kann.
- Der Wertungsrichter notiert für jedes Element anhand der Tabelle einen Wert und berücksichtigt dabei die Ausführung und Qualität.



# Ungültige Elemente

- **Ungültige Elemente** werden in allen Altersklassen grundsätzlich mit **0,5 Punkten** bewertet. Abweichend hiervon werden **misslungene Höchstschwierigkeiten** (z.B. Step-out bei einem Dreifachsprung) mit den in den nachstehenden Bewertungstabellen ausgewiesenen Punkten **höher bewertet**.
- **Beispiele für ungültige Elemente sind:**
  - Bei Sprüngen:
    - Sturz
    - 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
    - **Step-out innerhalb einer Sprungkombination aus mind. 2 Sprüngen (ggf. im Anschluss an den Step-out)**
    - vorgedrehter Toeloop (open toeloop)



- Bei Pirouetten:
  - Sturz
  - Stopperbenutzung beim Eingang, während der Rotation oder bei Pirouettenkombinationen auch beim Wechsel
  - Unterschreiten der Mindestumdrehungszahl
  
- In der Schrittfolge:
  - Sturz

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, 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)
- einfacher Toeloop innerhalb der vorgeschriebenen Sprungkombination ist verboten und führt daher zum Fehlen der vorgeschriebenen Kombination
- Diagonal- bzw. **Längsschritt**-Schrittfolge zu kurz, Kreis-Schrittfolge nicht geschlossen, Serpentina-Schrittfolge nicht entsprechend den Vorgaben

 Die eigentliche **Bewertung des Elementes erfolgt als „ungültig“**

# Vorgaben

---

- Ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter erfolgt für einen um mehr als ein Viertel **vorgedrehten Doppel-Toeloop** oder **Dreifach-Toeloop** („**open toeloop**“) als vorgeschriebenem Tippsprung bzw. in der Kombination.



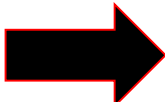
Die eigentliche **Bewertung** des Elementes erfolgt als „**ungültig**“

- 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.



# Spezialfälle

---

- Wird ein **vorgeschriebenes Element gar nicht erst versucht**, sondern stattdessen ein anderes Element gezeigt (z.B. **Axel einfach anstelle von Doppelaxel, Waage va anstelle von Heel**), wird das Element als „**nicht versucht**“ mit **0,0 Punkten** bewertet; es erfolgt jedoch **kein Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note** für ein zusätzliches Element.
  - **Sprünge**, bei denen ein Sturz oder der Abbruch vor dem Ende der Absprungphase erfolgt (es kommt zu keiner aufwärtsgerichteten Flugphase) und **Pirouetten** mit einem Sturz oder Abbruch beim Anlauf bzw. Einschleudern bis zum Eingang in die Drehung werden als „**nicht versucht**“ mit 0,0 Punkten bewertet.
-  In allen hier **genannten Fällen** wird wegen des **fehlenden Elementes** ein **Abzug von 0,5 Punkten** in der A-Note durch den Schiedsrichter vorgenommen.

# Spezialfälle



- Eine **zusätzliche Position** in der Pirouettenkombination (**mehr als 5 Positionen**) oder ein oder mehrere **zusätzliche Sprünge** in der Sprungkombination (**mehr als 4 Sprünge**) werden mit einem **Abzug von 0,5 Punkten in der A-Note** durch den Schiedsrichter bewertet.
- Stürzt ein Läufer in der Sprungkombination und setzt die Kombination nach dem Aufstehen fort, wird der zweite Teil als ein zusätzliches Element betrachtet und mit einem Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note bestraft. Sofern in diesem Fall der Sturz nach dem ersten Sprung erfolgt, wird zusätzlicher ein Abzug von 0,5 Punkten in der A-Note für das fehlende Element vorgenommen.
- Die **B-Note** wird vollkommen unabhängig von der **A-Note** vergeben und unterliegt dabei keinen Restriktionen. **Sie wird ab 2018 dreigeteilt aus den Komponenten Transitions, Choreographie und Performance ermittelt.**

# Einordnung von Fehlerbildern

Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landung direkt auf 2 Füßen</li> </ul>	→ ungültig → 0,5 Punkte bzw. entsprechend festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sturz</li> <li>• Landung mit 2 Händen am Boden</li> <li>• Landung direkt auf dem Stopper</li> </ul>	→ ungültig → 0,5 Punkte bzw. entsprechend festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toeloop mehr als ein Viertel vorgedreht (open toeloop)</li> </ul>	→ ungültig → 0,5 Punkte bzw. entsprechend festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten
<b>Landung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Touchieren mit Fuß oder Hand überdreht</li> <li>• über Stopper abgerollt/Rollen Stopper Rollen</li> <li>• Step out</li> </ul>	→ schlecht bis sehr schlecht → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. entsprechend festgelegte Punktzahl bei Höchstschwierigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutz von einwärts abgesprungen</li> </ul>	= Flip → Bewertung mit der Punktzahl für den Flip



# Einordnung von Fehlerbildern



- **Fehlende Umdrehungszahl**
  - **Dreifachsprung auf vorwärts : → sehr schlecht, → max. entsprechend festgelegter Punktzahl**
  - **Doppelsprung auf vorwärts: → ungültig, → 0,5 Punkte**
  - **Dreifachsprung auf Eck: → mittel, → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl bzw. max. entsprechend festgelegte Punktzahl**
  - **Doppelsprung auf Eck : → mittel, → angemessene Minderung der Maximalpunktzahl (Eck entspricht fehlender Vierteldrehung oder weniger)**
  - **Einfachsprünge (einschl. Axel) auf vorwärts oder Eck → ungültig, 0,5 Punkte**

# Einordnung von Fehlerbildern



Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sturz im Einschleudern /Einlauf</b></li></ul>	0,0 und Abzug wg. fehlendem Element
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (3 Umdrehungen) nicht erreicht</b></li></ul>	Ungültig, Basiswert:0,5
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (2 Umdrehungen pro Position) nicht erreicht</b></li></ul>	Eine Pirouettenkombination ist komplett ungültig (Basiswert:0,5 oder 0,5 – 1,0 bei enthaltener Höchstschwierigkeit), wenn in einer Position weniger als 2 Umdrehungen gezeigt werden

# Einordnung von Fehlerbildern



<ul style="list-style-type: none"><li>• Bei Höchstschwierigkeiten, Hackenpirouetten (alle Kanten) oder Inverted:<ul style="list-style-type: none"><li>• Abbruch (z.B. durch Sturz oder Step-out) einer Einzel-Pirouette nach Erreichen der Mindestumdrehungszahl</li><li>• Abbruch einer Kombinationspirouette nach Zeigen der Höchstschwierigkeit mit mind. <b>2</b> Umdrehungen z.B. durch Sturz, Step-out oder fehlender Umdrehungszahl im weiteren Pirouettenverlauf (z.B. letzte Position nur 1 Umdrehung)</li></ul></li></ul>	<p>Bewertung als „ungültig“ Pirouette erhält wegen der Höchstschwierigkeit eine Bewertung zwischen 0,5 -1,0</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Für Pirouetten, die keine Höchstschwierigkeit darstellen: Sturz während der Drehung</li><li>• Keine korrekte Position</li><li>• Pirouetten mit Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Umdrehung (Ausn.: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung notwendig ist wie Butterfly oder Bielmann)</li></ul>	<p>Ungültig, Basiswert:0,5</p>

# Einordnung von Fehlerbildern



<ul style="list-style-type: none"><li>• Sturz im Auslauf</li><li>• Stopperbenutzung im Auslauf</li><li>• Haltungsfehler</li></ul>	Bewertung je nach Ausführung als „Mittelmäßig“ oder „Schlecht“
<ul style="list-style-type: none"><li>• Loslassen der Körperspannung während der Drehung</li><li>• Starkes Wandern</li><li>• Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden</li></ul>	Bewertung als „Schlecht“

## ***Besprechung der Praxis und Fragen / Antworten***

