

# Pflicht

---

Bestimmungen der WOK und Worldskate

2021



- 
- **Wertungskriterien der WOK im Detail**
  - **Elemente im Detail:**
    - **Start, Abstöße**
    - **Übergänge**
    - **Dreier, Doppeldreier**
    - **Gegendreier**
    - **Wende**
    - **Gegenwende**
    - **Schlinge**
  - **Neue Pflichtfiguren Junioren und Senioren ab 2018**

# Regeln - WOK

---

Die Ausführung einer Pflichtfigur wird nach folgenden Gesichtspunkten beurteilt  
(in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit):

## 1. Zeichnung und Anlage

- saubere, kurze Abstöße (siehe später Starts);
- Einhalten des jeweils gewählten Kreises im Verlauf der Figur;
- symmetrische Anlage der einzelnen Figurenteile in Bezug auf die Achsen;
- Bogen geschlossen, d. h. zum Ausgangspunkt zurückkehrend (vor allem bei den Rückwärts-Abstößen);
- ununterbrochene Spur ohne Ein- oder Ausbuchtungen (Ondulationen), ruhige Rollschuhführung vom Beginn bis zum Aufsetzen des anderen Fußes;
- Schlangenbogen-Übergänge weder "S"-förmig noch gerade (nur ein Schnittpunkt mit der Querachse, Kreisbogen nicht abgeschnitten), nicht gerissen, sondern zügig gelaufen, Wechsel der Kante im Schnittpunkt der Achsen. **Ein fehlerhafter Übergang ist kein Deckungsfehler, sondern ein Zeichnungsfehler;**
- alle Elemente werden gezogen gelaufen, also weder geklappt noch gerissen.

## 2. Bewegungsablauf und Haltung

Anzustreben ist ein flüssiger, ausgeglichener und ästhetisch schöner Bewegungsablauf ohne heftige, eckige oder steife Bewegungen und ohne ausgeprägte Hilfen. Die gesamte Figur soll mit lebhaftem, beherrschtem Schwung durchlaufen werden. Nicht hohe Anfangsgeschwindigkeit ist das Kennzeichen eines guten Bewegungsablaufs, sondern möglichst geringer Geschwindigkeitsverlust im Verlauf eines Bogens.

Dementsprechend sind Punktabzüge am Platze (**ggf. bis zu einem Punkt**), wenn der Läufer während der Figur durch starkes Ziehen oder Reißen - insbesondere bei Schlangenbogenübergängen und Wendungen - zu erkennen gibt, dass er den betreffenden Teil der Figur ohne diese Hilfe nicht sicher hätte beenden können.

**Korrekte Haltung wird durch folgende Merkmale gekennzeichnet, wobei der persönlichen Eigenart des Läufers angemessener Spielraum verbleiben soll:**

- Kopf **aufrecht** und natürlich tragen;
- Oberkörper aufrecht, aber nicht steif, in der Hüfte weder nach vorn noch seitlich abgeknickt;
- Arme zwanglos gestreckt; sie werden in Verbindung mit den Schultern - ebenso wie das Spielbein - unterstützend gebraucht, doch ohne auffallende, übertriebene Bewegungen wie z. B. Hochreißen der Arme, Hochziehen der Schultern;
- Hände im allgemeinen nicht über Gürtellinie gehoben, Handflächen natürlich, etwa parallel zur Lauffläche gehalten; Finger weder gespreizt noch zur Faust geballt;
- Standbein stets elastisch, je nach Notwendigkeit leicht gestreckt bis mäßig gebeugt;
- Spielbein beherrscht geführt, entweder hinter dem Standbein gehalten mit schwacher Kniebeuge und leicht ausgedreht oder vor dem Standbein zwanglos gestreckt;
- Spielfuß nur wenig von der Lauffläche abgehoben, auf dem Bogen über der Spur geführt; Fußspitze gestreckt und im allgemeinen leicht auswärts gedreht, insbesondere hinter dem Standfuß.

## 3. Deckung der Spur

## 4. Gewählte Größe des Kreises

Die Kreisgröße der Figur ist von geringerer Bedeutung. Sie soll jedoch in angemessenem Verhältnis zur Körpergröße des Läufers stehen.



# Regeln - WOK

---

- Die obige Rangfolge der Beurteilungsmerkmale ist bei der Bewertung von Pflichtfiguren besonders zu beachten.
- Der Wille zur peinlich genauen Deckung darf nicht dazu führen, dass flüssiger, harmonischer Bewegungsablauf und korrekte Haltung darunter leiden. Ebenso wenig rechtfertigen Bewegungsablauf und Haltung eine hohe Benotung, wenn sie auf Kosten einwandfreier Zeichnung gehen oder die Anlage der Figur zu beanstanden bleibt.
- Die Kreisgröße der Figur ist von geringerer Bedeutung. Sie soll jedoch in angemessenem Verhältnis zur Körpergröße des Läufers stehen.

## Fehlerbewertung

Es ist nicht möglich, für jeden denkbaren Fehler im voraus den angemessenen Punktabzug festzusetzen, da der Grad des Fehlers von verschiedenen Faktoren abhängen kann.

- Die Bedeutung eines Fehlers wächst in dem Maße, wie er die Ausführung einer Figur erleichtert.
- Die Schwere eines Fehlers hängt davon ab, in welchem Maße er unmittelbar mit der Zeichnung eines wesentlichen (namensgebenden) Elements zusammenhängt (Dreier, Wende, Gegenwende, Gegendreier, Schlinge, Übergänge bei Schlangenbogenfiguren und Paragraphen).
- Ein Fehler wirkt **besonders entwertend, wenn er während einer Figur wiederholt auftritt**. Für den Wiederholungsfall ist daher ein erhöhter Punktabzug vorzunehmen.



# Bewertung

---

- Als vollständig misslungen gilt nur derjenige Teil einer Figur, bei dessen Ausführung ein wesentliches Element beeinträchtigt wurde durch:
  - **Sturz des Läufers;**
  - **Aufsetzen des Spielfußes, um das Gleichgewicht aufrechtzuerhalten;**
  - völlig unvorschriftsmäßige Zeichnung.
- Misslungen ist ein Figurenteil ferner, wenn aus Mangel an Schwung ein vorzeitiges Aufsetzen des Spielfußes (verbotener Abstoß) unvermeidlich war, um diesen Teil der Figur überhaupt beenden zu können.

- **Folgen:**

- Ist einem Läufer ein Figurenteil **vollständig** misslungen, so ist dessen ungeachtet der gelungene Teil der Figur entsprechend zu bewerten. Die Wertungsrichter haben für einen Teil, der nach obigen Maßstäben völlig misslungen ist, **einen Punktabzug von derjenigen Note vorzunehmen**, die für den gelungenen Rest der Figur angemessen wäre.
- Enthält eine Figur mehrere gleichartige Elemente (z. B. Doppeldreier-Paragraph), so reicht das **vollständige Misslingen eines einzigen dieser Elemente aus, um den betreffenden Teil der Figur als misslungen zu betrachten**; denn damit ist dieser Durchgang als Ganzes nicht mehr definitionsgemäß ausgeführt. Maßgebend ist also der technische Fehler als solcher, unabhängig von der Anzahl der Elemente.
- Unfälle durch eigene Schuld des Läufers machen eine entsprechende Wertungsminderung erforderlich. Im Zweifelsfalle entscheidet der Schiedsrichter.



## Punktabzug beim Pflichtlaufen

Beim Pflichtlaufen dient die folgende Abzugsskala als Orientierung (**Aufgabe des Schiedsrichters**):

- Falsche Figur (Rückruf und Neustart) - kein Abzug
- Falscher Fuß oder Richtung (incorrect turn) - 1,0 Punkt
- Sturz, Abbruch der Figur - 1,0 Punkt
- Aufsetzen des Fußes bei einem wesentlichen Teil (Start, Übergänge, Elemente) - 1,0
- Aufsetzen des Fußes bei einem unwesentlichen Teil - 0,5 Punkte

## Wertungskriterien

**Starts & Übergänge**

**Dreier & Doppeldreier**

**Gegendreier**

**Wende & Gegenwende**

**Schlinge**

# Der Start

---

## Beim Start sind folgende Regeln zu beachten:

- Der Läufer hat zum Beginn jeder Pflichtfigur auf allen acht Rollen zu stehen, und zwar höchstens eine Fußlänge von der Längsachse;
- Aufstellung sowie sämtliche Abstöße haben ohne Stopper zu erfolgen; Benutzung von Stoppfern ist ein sehr schwerer Fehler.
- die zu laufende Figur ist auf dem **Schnittpunkt** der gedachten Achse (Längsachse) mit dem vorgezeichneten Achterkreis zu beginnen;
- jede Pflichtfigur darf nur vom Stand aus durch **einen einzigen Abstoß** mit dem anderen Fuß (Spielfuß) begonnen werden;
- Das Abheben des Standfußes bei Vorwärtsstarts, Doppelstarts (d.h. mehrfaches Abstoßen) sowie Nachschieben des Spielfußes stellen eine große Erleichterung dar

# Der Start

---

- nur beim Rückwärtsstart ist ein kurzes Abheben des Standfußes vor dem Einsatz gestattet. Der Spielfuß darf nur kurz mitlaufen (**2 Gestelllängen**);
- Übermäßige Körperverschwendung der Schulter um mehr als 90° stellt eine wesentliche Vereinfachung dar und ist zu vermeiden.

Bei Zuwiderhandlungen hat der Schiedsrichter das Recht und die Pflicht, den Läufer zurückzurufen und zum nochmaligen Beginn aufzufordern.

Der Rückruf des Schiedsrichters kann jedoch nur einmal erfolgen, ohne dass ein Punktabzug vorgenommen wird.

# Folgestart

---

- Jede Figur muss - abwechselnd sowohl auf dem rechten als auch auf dem linken Fuß - möglichst geschlossen dreimal ohne Unterbrechung ausgeführt werden. Der Übergang von einem Fuß auf den anderen hat ohne Anhalten durch Aufsetzen des Spielfußes, der nunmehr Standfuß wird, und durch einfachen, kurzen Abstoß mit dem bisherigen Standfuß zu erfolgen. Die Schrittlänge darf höchstens **eine Fußlänge** betragen.
- Stopperbenutzung sowie Nachschieben beim Abstoß (in der Art des Doppelstarts) kann mit einem Punktabzug **bis zu einem Punkt der für die Figur an sich angemessenen Note geahndet werden**, sofern nämlich zu vermuten ist, dass der betreffende Teil der Figur ohne solche Hilfe nicht einwandfrei und vollständig ausgeführt werden könnte. Gleiches gilt für das Belassen des Spielfußes auf der Lauffläche über den Abstoß hinaus (Laufen auf zwei Füßen).

# Folgestart

---

- Hat ein Läufer weniger Ausführungen als verlangt auf jedem Fuß gelaufen, so hat der Schiedsrichter dies nach dem Abtreten des Läufers bekanntzugeben. Die fehlenden Ausführungen gelten als nicht gelaufen.
- Der Schiedsrichter hat bei Auftreten schwerer Fehler im ersten Start das Recht, den Teilnehmer zurückzurufen und zur Wiederholung des Starts aufzufordern.
- Der Schiedsrichter hat die Pflicht, den Teilnehmer zurückzurufen, sofern dieser die falsche Pflichtfigur oder auf dem falschen Fuß begonnen hat.
- Die Startwiederholung ist pro Pflichtfigur und Teilnehmer (Handzeichen) nur einmal möglich, und zwar innerhalb des ersten Drittels des Anfangskreises.



# Übergang

---

## Kriterien:

- Nicht gerissen
- Kantenwechsel im Schnittpunkt der Achsen
- Kein Zurücklaufen / Spurverlassen
- Spielfußführung und Armwechsel sind nicht vorgeschrieben

**Fehler sind Zeichnungsfehler (Kategorie 1) !**

- **Dreier** liegen mit ihrer Spitze auf der Längsachse und werden etwa **eine Rollschuhlänge** tief eingelaufen; die Spitze zeigt zur Kreismitte, Einlaufbogen und Auslaufbogen sind gleich groß, nicht hakenförmig.
- Tiefe des Dreiers: eine Rollschuhlänge (komplett innerhalb)
- Länge des Dreiers ca. 1,5 Gestelllängen
- symmetrischer Ein- und Auslauf
- gleichbleibender Schwung
- Kantenwechsel in der Spitze
- kein Springen oder Ziehen
- wenigstens 3 Rollen auf der Lauffläche
- Bewegung des Spielbeins freigestellt

# Dreier - Typische Fehlerquellen

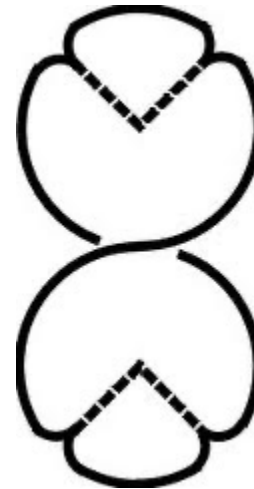
---

- falsche Kante vorher
- falsche Kante nachher
- falsche Kante vorher und nachher
- nicht gleichschenkelig
- geklappert
- Ausstieg
- falsche Stelle
- Haltungsfehler
- Spielbeinfehler
- etc.

# Doppeldreier

---

**Doppeldreier** teilen den Kreis in **drei gleich große Bogenteile**; die beiden Dreier liegen - symmetrisch zur Längsachse - einander genau gegenüber, die Spitzen der Dreier zeigen zum Mittelpunkt des Kreises. Die Einlauftiefe von ca. einer Rollschuhlänge soll bei allen Dreiern einer Figur gleichmäßig eingehalten werden.



**Spurfehler im Kopfstück**, zwischen den beiden Dreiern, werden stärker bestraft als Fehler im übrigen Teil der Figur.

# Gegendreier / Wende /Gegenwende

---

- **Gegendreier** mit Kantenwechsel genau in der Wendung
- Wendung genau auf der Längsachse liegend
- Spitze in Achsrichtung weisend, ist gleichschenkelig, nicht hakenförmig
- Die Spitze liegt **weniger als eine halbe Rollschuhlänge außerhalb des Kreises**
- Gesamtlänge: ca. 1 Gestelllänge
- Ruhige, nicht ondulierte Spur im Ein- und Auslauf (ohne Schlangenbogen bzw. zusätzliche Kantenwechsel)

# Gegendreier - Typische Fehlerquellen

---

- Aussteiger im Gegendreier
- geklappert
- Kantenwechsel zu spät etc. (oft Gegendreier ra)
- Kantenverlust vor Drehung
- Kantenverlust nach Drehung (versch. Heftigkeit)
- Kantenverlust vor und nach Drehung
- Gegendreier zu spät
- Gegendreier „innen“ oder „außen“
- starker Schwungverlust
- Wiederholungsfehler
- Haltungsfehler etc.



Wie bewerte ich diese Fehler ?

# Wende und Gegenwende

---

- sind Richtungswechsel ohne Kantenwechsel, jedoch mit Bogenwechsel
- Wendung liegt genau auf der Längsachse
- Spitze in Achsrichtung weisend, gleichschenkelig, nicht hakenförmig.
- Die Spitze der **Wende** liegt eindeutig **innerhalb des mittleren (Anlauf-) Kreises**, die Spitze der **Gegenwende** liegt eindeutig **außerhalb desselben**,
- in beiden Fällen ca. eine halbe Rollschuhlänge tief
- Gesamtlänge: ca. 1 Gestelllänge
- Zu beachten ist die ruhige, nicht ondulierte Spur im Ein- und Auslauf der Wendung (ohne Kantenwechsel oder Schlangenbogen)

# Wende / Gegenwende - Fehlerquellen

- Aussteiger in der Drehung
- geklappert
- Kanten- (und Spurverlust) vor Drehung
- Kanten- und Spurverlust nach Drehung
- Kantenverlust vor und nach Drehung
- Drehung zu spät
- Drehung im falschen Kreis
- starker Schwungverlust
- Wende/Gegenwende gerissen
- Haltungsfehler etc.

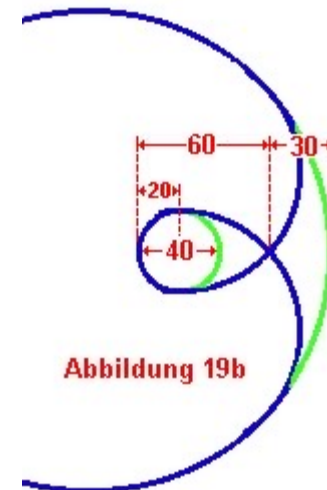


Wie bewerte ich diese Fehler ?



# Die Schlinge

- Schlingen sind entsprechend der Zeichnung zügig und ohne Haltepunkte zu laufen
- Schnittpunkt der Schlingenspur auf der Längsachse, Ein- und Auslauf symmetrisch gezeichnet
- Die Achse der Schlinge darf nicht versetzt oder schief zur Längsachse der Figur liegen
- Starke Abweichungen von der Größe der Schlingenzeichnung können als Misslingen der Figur betrachtet werden;



# Schlinge – Typische Fehlerquellen

- Haltepunkt
- Achse verlegt / schief zur Längsachse
- zu dick
- zu dünn
- Deckung Einlauf / Auslauf
- falsche Hüfte
- „Pirouette“
- etc.



Wie bewerte ich diese Fehler ?

# Schlingen-Paragraf

---

Typische Fehler zusätzlich zu den benannten :

- Schlingen gerissen
- langsame Schlinge viel zu klein / deformiert
- Spielbeinführung / Übergang gerissen
- Starker Schwungverlust

# Klassenlaufen

---

Jugend: Schlangenbogen-Schlinge ra

Schüler C: Schlingen va, ve

Schüler B: Schlinge Rra

Was sind meine Erwartungen ?

Wann ist die Prüfung bestanden ?

Wann gebe ich definitiv nicht die Mindestnote ?

# NEU NEU NEU

---

## Neue Pflichtfiguren Junioren und Senioren

# Junioren

---

**42 – *Gegenwende-Gegendreier va*** (3 circuits)

38 – Schlingen-Paragraf va (2 circuits)

36 – Doppeldreier-Paragraf va (2 circuits)

**43 – *Wende-Doppeldreier va*** (3 circuits)

31 – Schlangenbogen-Schlinge ra (2 circuits)

40 – Gegendreier-Paragraf va (2 circuits)

---

# Junioren

---

**44 – *Wende-Doppeldreier ve*** (3 circuits)

38 – Schlingen-Paragraf va (2 circuits)

40 – Gegendreier-Paragraf va (2 circuits)

**45 – *Gegenwende-Gegendreier ra*** (3 circuits)

31 – Schlangenbogen-Schlinge (2 circuits)

37 – Doppeldreier-Paragraf ra (2 circuits)

# Senioren

---

**46 – Doppeldreier-Wende-Paragraf va (2 circuits)**

39 – Schlingen-Paragraf ra (2 circuits)

**47 – Gegendreier-Gegenwende va (2 circuits)**

<https://www.youtube.com/watch?v=wk4z3yC2TpY>

**48 – Doppeldreier-Wende ra (2 circuits)**

38 – Schlingen-Paragraf va (2 circuits)

**49 – Gegendreier-Gegenwende ra (2 circuits)**

---



# Senioren

---

**50 – Doppeldreier-Gegenwende-Paragraf va (2 circuits)**

39 – Schlingen-Paragraf ra (2 circuits)

**51 – Gegendreier-Wende va (2 circuits)**

**52 – Doppeldreier-Gegenwende-Paragraf ra (2 circuits)**

38 – Schlingen-Paragraf va (2 circuits)

**53 – Gegendreier-Wende-Paragraf ra (2 circuits)**