

Regeln Roll Art 2022 für Kür Einzel

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

Inhaltsverzeichnis

Generelle Regeln	3
Allgemeines	3
Abzüge	3
Klarstellungen	4
Überblick Bestimmungen Kurzkür (Short Program)	5
Überblick Bestimmungen Kür (Long Program)	6
Sprünge	8
Definitionen	8
Lutz	8
Boni bei Sprungelementen	8
Spezielle Regeln / Klarstellungen für Sprünge	9
Quality of Elements: Sprünge	10
Pirouetten	11
Definitionen	11
Überblick über die definierten Pirouetten-Positionen und Boni	12
Spezielle Regeln / Klarstellungen für Pirouetten	16
Quality of Elements: Pirouetten	18
Schritte (Schrittfolgen)	19
Definitionen	19

Bestimmungen für Schrittfolgen: Level und Features.....	19
Spezielle Regeln / Klarstellungen für Schritte	20
Quality of Elements: Schritte	22
Schritte (Choreo Step)	23
Bestimmungen für den Choreo Step	23
Quality of Elements: Choreo Step	23

Generelle Regeln

Allgemeines

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

Abzüge

Durch Schiedsrichter*in:

- Stürze
 - 1,0 Punkte, jeweils für den ersten und den zweiten Sturz
 - Für jeden weiteren Sturz erhöht sich der Abzugswert bei Schüler C / D um 0,3 und ab Schüler B um 0,5 Punkte
- Kostümfehler
- Knien oder Liegen auf dem Boden mehr als einmal oder länger als 5 sec.
- Erste Bewegung nach Beginn der Musik länger als 10sec (- 0,5 Punkte)
- Programm kürzer als vorgeschrieben (- 0,5 Punkte für je 10 angefangene Sekunden)
- Musik mit nicht angemessenem Text

Falls	Tots and Minis	Espoir to Senior
1	1.0	1.0
2	2.0	2.0
3	3.3	3.5
4	4.9	5.5
5	6.8	8.0
6	9.0	11.0

Durch Technisches Panel:

- Mehr als ein Sprung oder Sprung mit mehr als einer Umdrehung in der Schrittfolge
- Vorgeschriebenes Element fehlt
- Nicht erlaubtes, illegales Element
- Vorgeschriebene Position in einem Pirouettenelement nicht versucht.

Klarstellungen

- Wenn der Läufer/ die Läuferin in der **Kurzkür** beim ersten Sprung der Sprungkombination stürzt, wird dies als Versuch betrachtet; es erfolgt kein Abzug für ein „fehlendes Element“. Trotzdem wird dieser als Einzelsprung angesagt, mit der Folge: falls der Läufer die Maximalzahl an Einzelsprüngen ausgeführt hat, erhält der überzählige Sprung ein *.
- Wenn der Läufer/ die Läuferin im Eingang der Pirouette stürzt, wird dies als Versuch einer Einzel- oder Kombinationspirouette betrachtet; es erfolgt kein Abzug. Wird eine geforderte Sitzpirouette nicht einmal versucht, dann erfolgt ein Abzug von 1,0 Punkte für ein „fehlendes Element“.
- Wenn in der **Kür** keine Einzelpirouette, aber 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden, wird die zweite Kombinationspirouette mit * versehen und erhält keinen Wert. Ein Abzug für ein „fehlendes Element“ wird nicht vorgenommen.
- Wenn im Kürprogramm in beiden Kombinationspirouetten die Sitzpirouette nicht anerkannt wird, erhält die Kombinationspirouette mit dem geringeren Gesamtwert ein * und somit keinen Wert.
- Elemente, die nach Ablauf der offiziellen Kürzeit in Kurzkür bzw. Kür (Abpfeiff durch den Schiedsrichter*in) gezeigt werden, werden mit einem * versehen, erhalten keinen Wert.

Überblick Bestimmungen Kurzkür (Short Program)

Klasse	Schüler B (Espoir)	Schüler A (Cadet)	Jugend (Youth)	Junioren / Senioren (Junior / Senior)
Jahrgänge 2022	2009 / 2010	2007 / 2008	2006	Ab 2005
Programmlänge	2:00 +/- 5sec	2:30 +/- 5sec	2:30 +/- 5sec	2:45 +/- 5sec
Sprünge	<ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps; nur Axel und Doppelsprünge erlaubt • Einzelsprung einfach, doppelt (kein Axel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Axe einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Axel einfach, doppelt, dreifach • Sprungkombination aus 2 bis 4 Sprüngen incl. connecting jumps • Einzelsprung einfach, doppelt, dreifach (kein Axel)
In der Kurzkür darf jeder Sprung nur einmal präsentiert werden mit Ausnahme eines Sprunges nach eigener Wahl → in letzterem Fall muss dieser in Kombination gezeigt werden				
Pirouetten	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Pirouetten-Elemente: <ol style="list-style-type: none"> 1) Einzelpirouette: Waage va oder Waage ra 2) Kombinationspirouette (genau 2 Positionen), und zwar Sitzpirouette in Kombination mit Waagepirouette in der 1) nicht gewählten Waageposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette und max. 5 Positionen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette und max. 5 Positionen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelpirouette • Kombinationspirouette mit Sitzpirouette, max. 5 Positionen
<ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb der Kurzkür darf jede Pirouettenposition (definiert über Fuß, Kante, Richtung, Grundposition, Feature) maximal 2-mal gezeigt werden (z.B. nur 2x Hacke ra, 2x Waage va, 2x Waage ra...) 				
Schritte	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; max. Level 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec;

Überblick Bestimmungen Kür (Long Program)

Klasse	Schüler D (Tots)	Schüler C (Mini)	Schüler B (Espoir)
Jahrgänge 2022	2013/2014	2011/ 2012	2009 / 2010
Programmlänge	2:30 +/- 10sec	2:45 +/- 10sec	3:15 +/- 10sec
Sprünge	<ul style="list-style-type: none"> Max 12; alle Sprünge zählen Nur Einzelsprünge und Dreiersprung Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen Jeder Sprung max. 3-mal im Programm 	<ul style="list-style-type: none"> Max 12; alle Sprünge zählen Nur Einzelsprünge sowie Axel, Doppelsalchow, Doppeltoeloop erlaubt Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen Pflichtelement: Axel (Einzelsprung oder in Kombination) Pflichtelement: Toeloop (einfach, doppelt) Jeder Sprung mit einer Umdrehung max. 3 mal im Programm 	<ul style="list-style-type: none"> Max. 10 Sprünge Max. 2 Kombinationen mit höchstens 5 Sprüngen incl. connecting jumps Kein Doppelaaxel und keine Dreifachsprünge Pflichtelement: Axel (Einzelsprung oder in Kombination) Wertung: in der Kombination nur Axel / Doppelsprünge (außer erster und letzter Sprung kann auch einfach sein, weil dieser immer angesagt wird)
	<ul style="list-style-type: none"> Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) 	<ul style="list-style-type: none"> Axel und Doppelsprünge je max. 2-mal im Programm → in diesem Fall muss dieser in Kombination gesprungen werden Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) 	<ul style="list-style-type: none"> Axel, Einzelsprünge und Doppelsprünge je max. 2-mal im Programm → in diesem Fall muss dieser in Kombination gesprungen werden Sprungkombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination)
Pirouetten	<ul style="list-style-type: none"> Maximal 2 Pirouetten-Elemente; eines davon muss eine Kombination sein (max. 3 Positionen) Erlaubt nur Stand- und Sitzpirouetten Beide Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein 	<ul style="list-style-type: none"> Maximal 2 Pirouetten-Elemente; eines davon muss eine Kombinationspirouette mit Sitzpirouette sein (max. 3 Positionen) Die Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein Broken Ankle, Hackenwaage und Inverted sind nicht erlaubt 	<ul style="list-style-type: none"> Mind. 2, max. 3 Pirouetten-Elemente sind erlaubt Pflichtelement: Einzelpirouette Pflichtelement: eine Kombinationspirouette mit einer Sitzpirouette Die Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein Wenn 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden: eine max. 4 Positionen, die andere max. 3 Positionen Jede Pirouettenposition (definiert über Fuß, Kante, Richtung, Grundposition, Feature) maximal 2 mal Broken Ankle ist nicht erlaubt
Schritte	<ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec, max. Level 1 Um Level 1 zu erreichen, muss jeweils einer von den 4 Schritten und Drehungen aus folgenden Gruppen bestätigt sein: Kreuzen vorwärts (cross in front), Dreier ve / re, Dreier va / ra, offener Mohawk 	<ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec; max. Level 2 	<ul style="list-style-type: none"> Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3

Klasse	Schüler A (Cadet)	Jugend (Youth)	Junioren / Senioren (Junior / Senior) Damen (ladies)	Junioren / Senioren (Junior / Senior) Herren (men)
Jahrgänge 2022	2007 / 2008	2006	Ab 2005	Ab 2005
Programmlänge	3:30 +/- 10sec	4:00 +/- 10sec	4:15 bis 4:30	4:30 +/- 10sec
Sprünge	<ul style="list-style-type: none"> • Max. 8 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 2 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach 	<ul style="list-style-type: none"> • Damen: 8 Sprünge; Herren: 9 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • 9 Sprünge (außer connecting jumps mit 1 Umdrehung) • Max. 3 Spungskombinationen mit 2 bis 5 Sprüngen incl. connecting jumps • Pflichtelement: Axel einfach, doppelt oder dreifach, auch in Kombination möglich
<ul style="list-style-type: none"> • Wertung: in der Kombination nur Axel / Doppelsprünge / Dreifachsprünge • Jeder einzeln gezeigte Einzelsprung zählt zur erlaubten Gesamtzahl der Sprungelemente einer Kür mit. • Der erste und letzte Sprung einer Kombination (wenn auch nur einfach) werden stets angesagt und gehen in die Wertung ein. • Verbindungssprünge (einfach) zählen zur erlaubten Gesamtzahl der Sprünge innerhalb der Kombination. • Axel, Einfachsprünge sowie Doppel- und Dreifachsprünge höchstens je 2-mal im Programm → in diesem Fall muss dieser Sprung in Kombination gezeigt werden • Spungskombinationen müssen verschieden sein (mind. 1 Teil der Kombination) 				
Pirouetten	<ul style="list-style-type: none"> • Mind. 2 Pirouetten-Elemente vorgeschrieben, max. 3 erlaubt; • Pflichtelement: Einzelpirouette • Pflichtelement: Kombinationspirouette, die eine Sitzpirouette enthält • Wenn 2 Kombinationspirouetten gezeigt werden: eine max. 5 Positionen, die andere max. 3 Positionen • Die drei Pirouetten-Elemente müssen verschieden sein • Schüler A / Jugend: Broken Ankle ist nicht erlaubt 			
Schritte	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 30sec; max. Level 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; max. Level 4 • Choreo Step max. 30sec 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; • Choreo Step max. 30sec 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge max. 40sec; • Choreo Step max. 30sec

Sprünge

Definitionen

- **Sprungelement:** Einzelsprung oder Sprungkombination
- **Einzelsprung:** definierter Sprung mit Anlauf, Absprung, Flugphase mit Rotation und Landung (siehe Wertungsübersicht);
- **Sprungkombination:** mind. 2 aufeinanderfolgende Sprünge mit Aufsprung und folgendem Absprung auf dem gleichen Fuß mit gleicher Kante.
- **No Jumps:** erfüllt ein Sprung (Einzeln oder in Kombination) nicht die erforderlichen Sprungmerkmale, wird er als No Jump (NJ) angezeigt und erhält keinen Wert, belegt aber eine Box
- **Connecting jumps (No Jumps):** Sprünge mit einer Umdrehung innerhalb einer Sprungkombination. Sie haben keine Wertigkeit mit Ausnahme bei Minis und Tots
- **Under Rotated Jump (<):** Sprung, bei dem weniger als $\frac{1}{4}$ Rotation fehlt
- **Half Rotated Jump (<<):** Sprung, bei dem zwischen $\frac{1}{4}$ bis zu einer $\frac{1}{2}$ Rotation fehlt
- **Downgraded Jump (<<<):** Sprung, bei dem mehr als $\frac{1}{2}$ Rotation fehlt → Abwertung „minus eine Umdrehung“, (z. B. statt Doppelsalchow wird Salchow einfach gewertet). Ebenfalls gilt (<<<): Abwertung für „getäuschte Abprünge“ wie etwa bei vorgedrehtem Toe-Loop, Salchow, Rittberger.

Lutz

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

Boni bei Sprungelementen

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

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Sprünge

- **Generelle Regeln**

- „Saving Toeloop“ in der Kombination: Wertung als „Stepping Out“ (abgesetzter Fuß); er wird als „no jump“ angesagt.
- In allen Altersklassen mit Ausnahme Tots dürfen Einzelsprünge mit Basis-Wert, Axel, Doppel- (Minis und Espoirs) und Dreifachsprünge (Cadetten bis Senioren) in jedem Programm max. 2-mal gezeigt werden. Wenn, dann muss dieser in Kombination gesprungen werden.
Beispiel: Wenn ein Läufer beim 2F als Einzelsprung stürzt und dann im weiteren Verlauf seines Programms nochmals beim 2F (1.Sprung der Sprungkombination) stürzt, betrachtet das System den zweiten 2F als Einzelsprung, versieht diesen mit einem * und erhält somit keinem Wert.
- Dreiersprung zählt als Axel-Versuch
- Jeder einzeln gezeigte Einzelsprung zählt zur erlaubten Gesamtzahl der Sprungelemente einer Kür mit.
- Schüler B bis Senioren: Einzelsprünge werden nur am Anfang und Ende einer Sprungkombination oder als Einzelsprung angesagt, erhalten dann auch einen Wert. Werden sie in der Mitte einer Sprungkombination gesprungen, zählen sie zur Gesamtzahl der erlaubten Sprünge in einer Sprungkombination mit, werden als „no jump“ angesagt und erhalten somit keinen Wert.
- Einzelsprünge, die innerhalb einer Schrittfolge, Choreo Step oder Transitions mit einer klaren choreografischen Absicht gezeigt werden, müssen durch das Technische Panel nicht angesagt werden (Ausnahme: Schüler C und D)
- Bei Wiederholung eines Einzelsprungs oder einer Kombination zählt nur der erste Versuch und alle weiteren Versuche erhalten ein *, damit keinen Wert; sie belegen aber eine Box
- Halb rotierte Sprünge, bei denen der Läufer in der Luft seine Drehung/Sprung abbricht und in einer geöffneten Position landet, wird als „downgraded“ angesagt.

- **Spezielle Regeln für Kombinationen**

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

Quality of Elements: Sprünge

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

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

→ Wenn ein Sprung underrotated (<) ist, kann der QOE nicht höher als +1 sein

→ Wenn ein Sprung Half Rotated (<<) ist, kann der QOE nicht höher als 0 sein

Pirouetten

Definitionen

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

Überblick über die definierten Pirouetten-Positionen und Boni

Kategorie	Difficult Variations für basic spins / Bonus	Technische Merkmale (Bilder finden sich im RollArt-Dokument S.13ff)	Code	Bewertung (bei QOE 0)
Standpirouetten	Standpirouette Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> Körper verbleibt in aufrechter Position Zentrierter Drehpunkt ohne Stocken oder Nachruckeln Standbein muss gestreckt oder darf nur leicht gebeugt sein 	U	0,5 Punkte
Upright Position	„Forward“	<ul style="list-style-type: none"> Oberkörper beugt sich nach unten, mind. 45° zwischen Rumpf und Standbein Winkel zwischen Stand und Spielbein max. 30° eine Schulter zeigt zum Boden Kein Kontakt zwischen Oberkörper und Spielbein Ein Arm kann nach oben gestreckt werden 	UF	+ 1 Punkt
	„Layback“	<ul style="list-style-type: none"> Kopf, Kinn und Oberkörper lehnen sich zurück und zeigen zur „Decke“ Rücken gewölbt (muss eine „Brücke“ bilden, Brust nach oben geneigt; Blick nach oben) Schultern müssen auf einer Linie stehen Spielbein muss angefasst werden; Position des Spielbeins ist optional Stopper darf benutzt werden 	UL	+ 1 Punkt
	„Split“ (vormals Sideways)	<ul style="list-style-type: none"> Die „upright“- Position muss klar erkennbar sein. Spielbein muss möglichst gestreckt, nah am Körper gehalten (max. 45°) und angefasst werden Spielbein muss mit Standbein einen Winkel zwischen 150° und 180° bilden, höher als der Kopf sein. Der Rumpf und das Standbein müssen so nah wie möglich an der Vertikalen ausgerichtet sein Stopper darf benutzt werden 	US	+ 2 Punkte + 50% (auf Basiswert upright)
	„Biellmann“	<ul style="list-style-type: none"> Oberkörper, Brust und Schultern bleiben nah an der vertikalen Achse Spielbein wird angefasst und in eine Position deutlich höher als der Kopf gezogen (kein großer Abstand zwischen Schultern und Spielbein) 	UB	+ 3 Punkte + 60% (auf Basiswert upright)
	„Biellmann Heel“	<ul style="list-style-type: none"> Spielbein befindet sich nah an der vertikalen Körperlängsachse und sollte nicht rücklings gezogen werden (Winkel zwischen Rücken und Oberschenkel des Spielbeins weniger als 90°) Stopper darf in der Basisposition benutzt werden 	UBH	+ 4 Punkte + 60% (auf Basiswert upright)
	„Torso (Sideways)“	<ul style="list-style-type: none"> Der Läufer muss sich in einer vollständig geteilten Position befinden: Oberkörper und Spielbein in verschiedenen Ebenen Oberkörper kann sich seitwärts oder nach vorne lehnen Spielbein und Standbein müssen gestreckt werden Winkel zwischen Spielbein und Rumpf mind. 45° Stopper darf benutzt werden 	UT	+ 1 Punkt + 40% (auf Basiswert upright)
	Stand-Hacke	<ul style="list-style-type: none"> Merkmale der Basisposition „upright“ Nutzung beider Hackenrollen; klares Anheben des Vorderfußes Stabile Hackenposition ohne Unterbrechung, Schlingern oder Wandern Freie Position des Spielbeins 	UH	+ 50% (auf Basiswert upright)

Sitz- pirouetten Sit position	Sitzpirouette Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> • Standbeinhüfte darf nicht höher als das Knie des Standbeins sein (ca. 90° gebeugt oder tiefer) • Zentrierter Drehpunkt ohne Stocken 	S	0,8 Punkte
	„Forward“	<ul style="list-style-type: none"> • Gestreckter, langer Oberkörper legt sich auf dem Spielbein ab • Gestrecktes, gespanntes Spielbein, welches parallel zum Boden ist • Kopf muss nach unten zeigen und sich möglichst nah am Spielbein befinden (Richtung Schienbein), Spielbein muss lang angefasst werden 	SF	+ 40% (auf Basiswert sit spin)
	„Sideways“	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbein ist seitlich ausgestreckt (mind. 45° vom Standbein entfernt) • Hüfte darf nicht höher als das Standbeinknie sein. • Spielbein darf während der Drehung den Boden nicht berühren 	SS	+ 60% (auf Basiswert sit spin)
	„Behind“	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbein wird deutlich hinter dem Standbein gekreuzt • Spielbein kann angefasst werden, muss aber nicht • Körperposition ist frei wählbar • Spielbein darf während der Drehung den Boden nicht berühren • Kein Kantenwechsel während der Rotation 	SB	+ 20% (auf Basiswert sit spin)
	„Twist“	<ul style="list-style-type: none"> • Schultern werden so weit rotiert, dass sie fast senkrecht zur Lauffläche stehen, wobei der der Rumpf zur Seite verdreht /geneigt ist. • Hüfte muss sich unterhalb des Standbeinknies befinden • Spielfuß darf den Boden nicht berühren • Armhaltung und Spielbein variabel 	ST	+ 50% (auf Basiswert sit spin)
Waage- pirouetten Camel position	Waagepirouette Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbein (Oberschenkel, Knie und Fuß) darf nicht unterhalb der Standbeinhüfte sein (mind. Beckenhöhe, parallel zum Boden oder höher) • Rumpf und Schultern sollten nach vorn oben angehoben werden • Deutliche Rückenspannung • Spielbein gestreckt 	C	1,0 Punkt
	Hackenwaage Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> • Wie Basisposition „Waage“, nur auf der Hacke • Nutzung beider Hackenrollen; klares Anheben des Vorderfußes • Stabile Hackenposition ohne Unterbrechung , Schlingern oder Wandern 	H	2,0 Punkte
	Broken Ankle Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> • Wie Basisposition „Waage“, nur auf der seitlichen Rollenkante (2 Rollen) • Nur bei Junioren / Senioren erlaubt 	Br	1,6 Punkte
	Inverted Basisposition	<ul style="list-style-type: none"> • Umgekehrte Waageposition (Kopf und Rumpf zeigen zur „Decke“) • Schultern müssen parallel zum Boden sein; eine leichte Abweichung der Schulter auf der Seite des Spielbeins ist angesichts der Drehkante erlaubt. • Schultern und Hüften müssen den gleichen Abstand zum Boden haben und sich auf gleicher Höhe befinden (Schultern dürfen auch tiefer als Hüfte stehen) • Schultern und Spielbein müssen auf Höhe der Standbeinhüfte sein 	In	2,7 Punkte
	„Layover“	<ul style="list-style-type: none"> • Körperdrehung seitlich; Schultern rechtwinklig zum Standbein aufgedreht • Spielbeinhüfte seitlich aufgedreht • Waageposition muss beibehalten werden (gestreckt) • Auch als Hacke möglich 	CL HL	+ 20% (auf Basiswert Camel) + 20% (auf Basiswert Hacke)

	„Sideways“	<ul style="list-style-type: none"> • Körperdrehung seitlich, möglichst rechtwinklig zum Boden → auch als „Donut“ bezeichnet • Spielbein wird mit einer oder beiden Händen in Layover-Position angefasst (gleiche Merkmale) und es muss ein Ring gebildet werden (Rücken als Brückenposition) • Fuß und Knie des Spielbeins müssen auf Höhe des Kopfes sein • Auch als Hackenvariante möglich 	CS	+ 60% (auf Basiswert Camel)
			HS	+ 60% (auf Basiswert Hacke)
	„Forward“	<ul style="list-style-type: none"> • Anfassen des Spielbeins (mit der gleichseitigen oder gegenüberliegenden Hand) • Spielbein muss maximal nach oben gezogen werden (in Relation zum Becken) • Rücken muss gewölbt und deutlich höher als das Becken sein (umgekehrte Brückenposition; Bezug zum Bauchnabel – diese muss nach vorn zeigen und nicht zur Seite) • Die Schultern müssen gedreht werden, bis sie „fast“ senkrecht (übereinander) zum Boden stehen. • Die Drehung kann entweder auf der Außen- oder Innenkante erfolgen. • Diese Pirouette kann auf beiden Füßen ausgeführt werden. • Auch als Hackenvariante möglich 	CF	+ 40% (auf Basiswert Camel)
			HF	+ 40% (auf Basiswert Hacke)
	„Bryant“	<ul style="list-style-type: none"> • Variante der Inverted (gleiche Merkmale) • Spielbein gebeugt, kann mit einer oder beiden Händen angefasst werden • Schultern müssen parallel zum Boden sein; eine leichte Abweichung der Schulter auf der Seite des Spielbeins ist angesichts der Drehkante erlaubt. • Schultern dürfen auch unterhalb der Hüfte sein • Beide Hüftseiten auf gleicher Höhe 	IB	+ 25% (auf Basiswert Inverted)
Weitere Boni	Mehr als 6 Umdrehungen	<ul style="list-style-type: none"> • Nur für Einzelpirouetten • Inverted Bonus und Biellmann bei 4 Umdrehungen • Bonus nur, bei fortlaufender, gleichmäßiger Rotation und Stabilität der gezeigten Position 	R6 / R4	+ 20%
	Schwieriger Eingang	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele: Fly Camel, Butterfly mit klarem Sprung; Illusion oder akrobatische Position, die das Gleichgewicht verändert und somit den Eingang erschwert; • Schwieriges Einschleudern (z.B. mit angefasstem Spielbein - „Egli Eingang“) • Bei Kombipirouetten erfolgt der Bonus nur für die erste folgende Position 	DE	+ 15% auf die direkt folgende Position, wenn sie anerkannt worden ist
	Sitz zwischen zwei Waagen	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus gilt nur, wenn z.B. in der Kombination „Camel + Sit + Camel“ alle drei Positionen anerkannt werden, ansonsten gibt es diesen Bonus nicht. • Zählt auch bei zwei aufeinanderfolgenden Sitzpirouetten. Aber: ein Fußwechsel mit deutlichem Wechsel der Achse (mehr als eine, max. zwei Fußlängen) verhindert den Bonus 	SBC	+ 15% auf die Sitzpirouette und alle folgenden Positionen
	Schwieriger Positions-/Fußwechsel	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Butterfly, Fly Camel, Illusion oder akrobatische Position, die das Gleichgewicht verändert und somit den Wechsel erschwert • Es muss ein klarer Sprung zu sehen sein und eine der Positionen eingenommen werden: Sitz oder Waage oder Butterfly • Bonus nur, wenn die vorhergehende / darauffolgende Position anerkannt sind 	DC	+ 15% auf alle folgenden Positionen

	Beide Drehrichtungen direkt hintereinander	<ul style="list-style-type: none"> Gilt nur für Waage oder Sitz Bonus zählt nur, wenn alle folgenden Positionen auch anerkannt werden. 	CW	+ 60% auf alle nach dem Wechsel der Richtung folgenden Positionen
	„Standard Variation“	<ul style="list-style-type: none"> Positionen (neben den bereits aufgeführten), die durch ein Body Movement sichtbar das Gleichgewicht beeinflussen und damit den Schwierigkeitsgrad der Pirouette erhöhen, können durch das technische Panel als „Standard Variation“ angezeigt werden Kann einmal für jede Basisposition genutzt werden (Stand, Sitz, Waage, Hacke) Kann maximal dreimal in jedem Programm angezeigt werden 	SV	+ 20% auf die jeweilige Basisposition

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Pirouetten

• **Generelle Pirouetten-Regeln**

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

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

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

• **Spezielle Regeln für Kombinationspirouetten**

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

Beispiele: 1) CFO + CBO + SitBO

und

CFO + CBI + SitBO

ist korrekt

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

und

CFO + CBO

sind identisch, also nicht korrekt

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

und

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

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

Die zweite Pirouettenkombination bei Beispiel 2) und 3) erhält ein * und somit keinen Wert.

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

- Bei einem Fußwechsel mit deutlichem Wechsel der Achse (mehr als eine, max. zwei Fußlängen) wird die Kombinationspirouette unterbrochen und als Neuansatz einer Pirouette gesehen (insgesamt also zwei Pirouetten-Elemente !!!)
- **Unterbrechung einer Kombinationspirouette („Break“)** → alle Pirouettenpositionen, die nach der Unterbrechung durchgeführt werden, werden mit einem * versehen, erhalten keinen Wert, bleiben aber in der gleichen Pirouettenbox.

Dazu zählen:

- Sturz innerhalb der Kombinationspirouette: alle vorher gezeigten Positionen werden gewertet, sofern sie anerkannt worden sind.
- Fußwechsel mit deutlichem Achsenwechsel („Neuansatz“- weit rausgesetzter Fuß, um eine weitere Pirouettenposition in der Kombinationspirouette anzuhängen zu können)
- Klares „Pumpen / Pizzatecken“, um ausreichend Schwung für die Ausführung der folgenden Position zu gewinnen.

Einzelner Dreier bzw. eine einzelne Pumpbewegung des Standfußes ist erlaubt und zählt nicht als „Pumping“

- ⇒ Bei 2-mal „Pumping“ ist es Aufgabe der „Jugdes“ einen QOE von -2 oder -3 zu vergeben (bezieht sich dann auf die gesamte Pirouettenkombination).
- ⇒ Bei 3-mal „Pumping“ wird der „Break“ durch den Technischen Panel angesagt; die Positionen danach werden weiter angesagt, erhalten aber KEINEN Wert.
- ⇒ Bei Grenzsituationen sollte das TP immer für den Läufer entscheiden.

Beispiel: Ein Läufer macht zwei Bewegungen, die als Pumping angesehen werden könnten, aber keinen neuen Schwungsimpuls erzeugen. In diesem Fall sollte das TP eine Entscheidung für den Läufer treffen und dies nicht als „Break“ ansagen.

- Es dürfen nicht zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Fußwechsel, ohne dass eine Pirouettenposition eingenommen worden ist, gezeigt werden – ansonsten ist die Kombinationspirouette beendet.

- **Erforderliche Positionen**

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

- **„Difficult Variations“**

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

Quality of Elements: Pirouetten

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

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

Schritte (Schrittfolgen)

Definitionen

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

Bestimmungen für Schrittfolgen: Level und Features

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

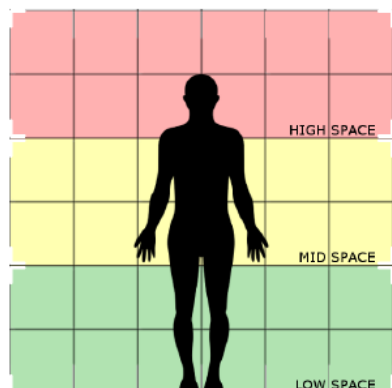
Features	
1)	<p>„Body Movements“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drei verschiedene Body Movements sind innerhalb der Schrittfolge zu zeigen • Sie müssen aus den drei verschiedenen Kategorien (High / Medium / Low) sein (siehe unten) • Sie müssen zwischen Schritte und Drehungen eingebaut sein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

Spezielle Regeln / Klarstellungen für Schritte

- Stopps innerhalb der Schrittfolge sind erlaubt
- Max. 1 Sprung mit max. 1 Umdrehung ist erlaubt
- Für Kategorien mit einem maximalen Level 3 oder darunter gilt: es darf nicht mehr als eine zusätzliche Drehung für den maximal erlaubten Level gezeigt werden, sonst wird das Level um eins herabgesetzt (z.B. Level 1, abzüglich 1 Level = Level Base. Ausnahme: in Kategorien, in denen max. Level 4 vorgeschrieben, ist eine zusätzliche Drehung erlaubt.
- Die Anzahl der gezeigten Features ist nicht begrenzt
- Schritte und Drehungen müssen über die gesamte Schrittfolge gleichmäßig verteilt sein (keine längere Passage ohne Drehungen /Schritte), andernfalls gibt es einen negativen QOE
- Schüler D: jede(r) Schritt / Drehung aus den o.g. kann maximal zweimal versucht werden. Einer von jedem Schritttyp muss durch das Technische Panel bestätigt werden, um Level 1 zu erreichen. Es werden keine Features für Level 1 benötigt.
- Der Läufer kann so viele Features einbauen/ präsentieren, wie er möchte.

Body Movements

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



Kategorien	Beispiele
High Space	Standspagat, Spielbeinkick (geneigter Rumpf mit nach oben gestreckten Spielbein), Biellmann; Hohe Flieger und Arabesken, Inverted mit Spielbein nach oben
Mid Space	Normale Waagepositionen und Arabesken, Inverted, Ina Bauer, Donut, Ausfallschritt mit Oberkörperrücklage, Ina Bauer, tiefer Mond
Low Space	Sitzposition, gekreuzte Sitz, Hackenmond
Ohne Zuordnung (entweder High oder Low Space)	z.B. Illusion alle Body Movements, bei denen mehrere Körperteile in die verschiedenen Kategorien bewegt werden, werden durch das Technische Panel immer der High oder Low-Kategorie zugeordnet, die das Erreichen der geforderten Gesamtanzahl an Feature begünstigt (z.B. wird ein Body Movement in High und Mid Space gezeigt → Illusion wird dem Low Space zugeordnet)

Quality of Elements: Schritte

→ Für die Schrittfolge wird vom Wertungsrichter ein QOE vergeben

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

Schritte (Choreo Step)

Bestimmungen für den Choreo Step

- Freie Anlage der Sequenz
- Ziel: Fähigkeit des Läufers die Musik zu interpretieren und mit Hilfe von technischen Schrittelementen und Bewegungen (einfüßige Drehungen, zweifüßige Drehungen, Body Movements, Steps, choreografische Bewegungen) sowie Sprüngen mit 1 Umdrehung und schnellen Pirouettendrehungen umzusetzen
- Start aus einer Stopp- bzw. einer Stopp-and-Go-Position
- Mind. $\frac{3}{4}$ der Bahn
- Stopps sind erlaubt

Quality of Elements: Choreo Step

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

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