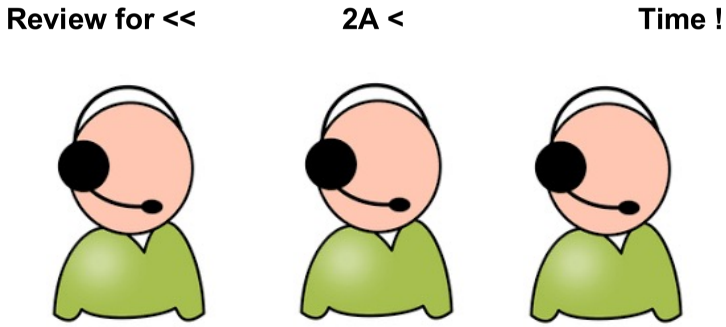
RollArt

Regeln und Bewertung -Einführung

Allgemeines

Wer sitzt im Panel:

1. Technical Panel:
   - Spezialist/in (Called die Elemente)
   - Techn. Assistent/in (PreCall/Review/BM)
   - Controller (Time/notiert edge of Spins/ Jumps/Control Data Entry)

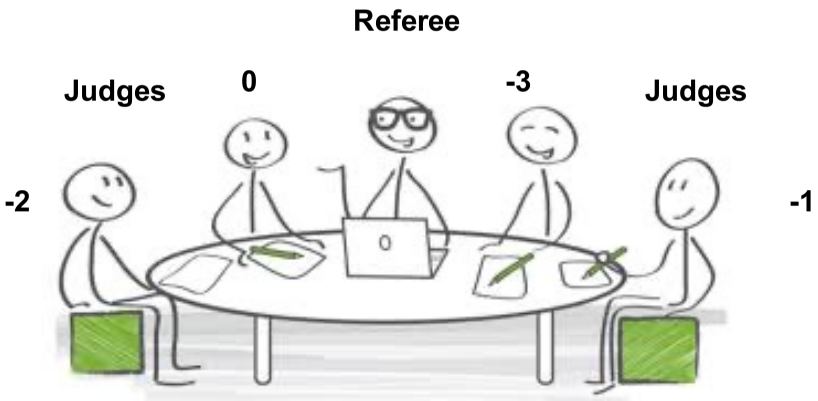


Data Operator:

Aufgabe: **<u>Was</u>** wurde gemacht ?

Allgemein

Judges Panel



Element: **Wie** wurde es gemacht ? – QOE

Komponenten: Skating Skills/Transitions/Performance/Choreography – wie wurden sie gemacht ?

Allgemein

Jeder Läufer muss ein Content Sheet ausfüllen, dort müssen die folgenden Informationen aufgeführt werden:

- Startzeit Footwork Sequence
- Startzeit Choreographic Sequence und
- Angeben, ob ein Lutz beabsichtigt ist

Start: Erste Bewegung nicht Beginn der Musik !

Allgemein

ELEMENTS FREE PROGRAM

#	Element Declared Code	Element Performed Code (Filled by Technical Panel)	Notes
1	CoJ		Lutz
2	SJu		
3	CSp		
4	FoSq		1:16
5	SJu		
6	SJu		
7	SSp		
8	CoJ		
9	ChSt		3:05
10	CSp		

Allgemein

Was macht ein Judge ?

- Verteilt für jedes Element einen QOE / eine Bewertung für die Qualität des Elements – Wie wurde es gemacht ?
- Verteilt Komponenten:
  - Skating Skills
  - Transitions
  - Performance
  - Choreografie

QOE

Stimmt die Nummer ?

Penalties

Mein QOE

Komponenten

Calls vom TP

Eingabefeld

QOE

Wie verteile ich einen QOE?

Im Detail

QOE FÜR JEDES ELEMENT

QOE – Was ist das ?

Die Wertungsrichter bewerten jedes Element hinsichtlich der Qualität der Ausführung.

Sie haben einen großen Einfluß auf die Punktevergabe für das jeweilige Element:

JUMP	**+3**	**+2**	**+1**	**BASE**	**-1**	**-2**	**-3**
Axel	0.4	0.3	0.2	**1.3**	-0.2	-0.3	-0.4
2 Lz	0.5	0.4	0.2	**2.2**	-0.2	-0.4	-0.5

Wie vergebe ich die QOEs ?

Grundsätzlich gilt das Folgende:

0 wenn der Läufer die Basisvoraussetzungen erfüllt hat

+1 wenn der Läufer 1 - 2 Features erfüllt hat

+2 wenn der Läufer 3 - 4 Features erfüllt hat

+3 wenn der Läufer 5 - 6 Features erfüllt hat

QOE Allgemein

Um zu meinem QOE zu gelangen, schaue ich mir immer erst die positiven Punkte eines Elementes an.

Danach ziehe ich die Fehler ab !

Sprünge

Bewertung eines Sprungs: **Positive Features**:

1. Sehr gute Höhe und Länge des Sprungs
2. Sehr gute Extension/Streckung während der Landung und/oder origineller oder kreativer Auslauf
3. Schwieriger oder unerwarteter Absprung
4. Saubere und erkennbare Schritte und Skating Movements werden unmittelbar vor dem Absprung gezeigt

..\QOE\Absprung.mp4

Sprünge

5. Schwierige oder artistische Position in der Luft und/oder ein verzögerter Start der Drehung
6. Sehr flüssig dargeboten und sehr guter Schwung bei Absprung **<u>und</u>** Landung
7. Der Sprung wirkt mühelos und unangestrengt während der gesamten Ausführung
8. Der Sprung passt genau zur Musik

Negative Aspekte / QOE

Pflicht QOE, QOE nicht variabel !

QOE variabel !

Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values
JUMPS			
Downgrade (<<<)	-3	No speed, no height, no length, wrong position in the air	-1 or -2
Fall	-3	Underrotated (<)	-1
Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out	-2 or -3	Take off technically not corrected	-1 or -2
Two hands on the floor during landing	-3	No fluidity and rhythm between the jumps of a combination	-1 or -2
Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Not clean landing (wrong position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2
Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	Long preparation	-1
		Hand or free leg on the floor at landing	-1
		Lutz No Edge	-2

Woher weiss ich die Pflichtabzüge

Manche Penalties/ Abzüge erscheinen im Computer:

Lz e !

2A <<<

2A <

2A <<

Andere Fehler müssen erkannt werden.

Tip: Diese Fehler mit Abzügen lernen !

Kombinationen

In Sprungkombinationen erhält jeder Sprung, der kein “Connecting Jump” ist, einen QOE.

Sie erscheinen als einzeln zu bewertende Sprünge auf dem Computer:

2T – QOE eingeben

NJ – kein QOE eingeben, Feld ausgegraut

2S – QOE eingeben

#	Executed Element		Info	Base Value	QOE	J1	J2	J3	J4	J5	J6	Scores of Panel
1	ComboJump	2A	2 Axel	7.02	0.00	0	0	0	0	0	0	7.02
		NJ	No Jump	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0	0.00
		NJ	No Jump	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0	0.00
		3S <<<	3 Salchow	1.85	-0.40	-3	-3	-3	-3	-3	-3	1.45

Pirouetten

Die Bewertung einer Kombinationspirouette erfolgt als ein QOE, auch wenn die Spezialisten jede Position callen ! Das macht die Bewertung komplizierter !!!

6	**ComboSpin**					+2	0	0	0	0	+1	
		H	Heel Spin	2.00	0.08							2.08
		C	Camel Spin	1.00	0.05							1.05
		NLHee	Heel Spin No Level	0.00	0.00							0.00
		H	Heel Spin	2.00	0.08							2.08
		S	Sit Spin	0.80	0.02							0.82

Pirouetten Positive Aspekte

- Good ability in centering the spin quickly / schnelles Zentrieren
- Gute Kontrolle der Pirouette während der gesamten Ausführung (Eingang, Drehung, Ausgang, Fußwechsel oder Positionswechsel)
- Gute Drehgeschwindigkeit und Beibehaltung der Drehgeschwindigkeit
- Schwieriger Eingang (Einspringen/Butterfly)
- Schwierige Variationen der Positionen
- Ausgeglichene Anzahl der Umdrehungen in jeder Position
- Deutlich höhere Umdrehungsanzahl als minimal benötigt
- Matching the Music

Pirouetten Generelle Regeln

- Werden Pirouetten ohne irgendeine schwierige Variante gezeigt (Basispositionen), **dann darf man keine +3 geben** !
- Wenn eine Position der Kombination nicht confirmed ist (Bsp. zu geringe Umdrehungszahl oder falsche Position), dann darf die gesamte Pirouettenkombination nicht mehr als einen **QOE von 0 bekommen**.

Pirouetten Positive Aspekte

- Matching mit der Musik
- Schwieriges Einschleudern (Bsp. Egli-Eingang)

Abzüge Pirouetten

Negative QOE

QOE muss so sein

QOE variabel

SPINS			
Two hands on the floor to avoid fall	-3	Wrong positions, slowness	-1 to -3
Sit spin two feet exit	-3	Change of foot not correctly executed: entry/exit curve, toe-stops, and edges	-1 to -3
Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Moving / not centralized	-2 or -3
Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3
Fall	-3	Bad traveling	-1
Pumping	-2 or -3	Sit spin toe stop exit	-2
		Change of foot with traveling axis	-2
		Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2
		Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2

Schritte

Schrittpassage / Step Sequence

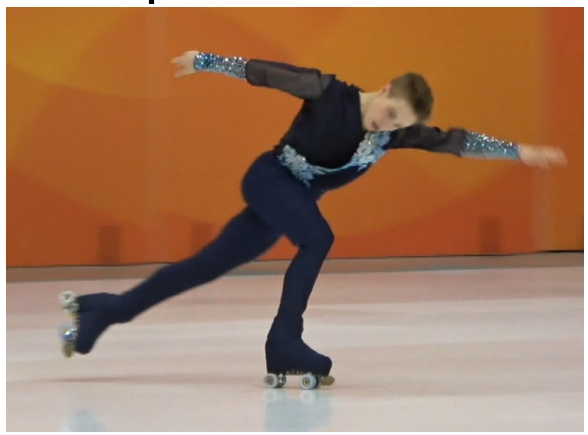
In der Schrittpassage wird nur die Stepsequence nicht der Level angezeigt. Wir wissen also nicht, welchen Level das technische Panel vergeben hat !

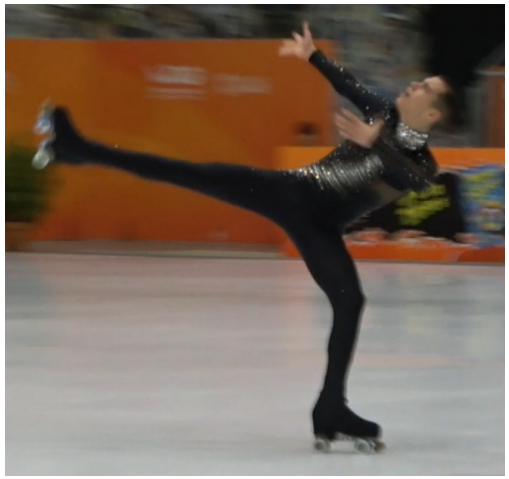
Worauf achten wir ?

In den Schrittpassagen ist es besonders wichtig, auf die gute Ausführung zu achten !

Schrittpassage – Positive Aspekte

- Tiefe und reine Kanten in Aus- und Einlauf
- Sauberkeit und Präzision
- Musikalität
- Gute Kontrolle und Einbringen des gesamten Körpers. Einbringen des gesamten Körpers bedeutet, dass eindeutig, die Arme, der Kopf, die Schulter, der Oberkörper, das Spielbein in mindestens 3 Momenten in der Schrittsequenz benutzt werden, wobei das Gleichgewicht des Körpers verändert sein muss.





Allgemeine Hinweise

- QOEs immer direkt in den Computer eingeben, ansonsten habt ihr nachher Stress die Komponenten einzugeben. Der Computer fängt nach 2 Minuten, nachdem das TP die Elemente final confirmed hat an zu blinken !
- Parallel den QOE auf das Notizblatt schreiben, das ist wichtig, falls der DO Elemente löschen und neu eingeben muss, müßt ihr den QOE doch eingeben
- Schreibt Euch auch einen QOE auf, wenn das Element nicht confirmed wurde, es kann sein, dass es in einem Review einen Level bekommt, dann müßt ihr es bewerten
- Nach Review vom TP kann ein Element sich ändern; erfordert Neueingabe vom QOE !
- Die pdfs mit allen QOEs werden dem Läufer gezeigt, lernt also die QOEs
- Achtet auf den Beginn der Choreo/wird im System angezeigt
- Wir haben keinen Videoreview
- Überlegt Euch Fehlerkürzel für das Protokoll:
  - Bsp.: 2A<<< oder 2A -2B oder …

Schrittpassage – Positive Aspekte

- Gute Energie während der Ausführung
- Guter Schwung und Beschleunigung während der Ausführung
- Matching mit der Musik
- Kreativität und Originalität / creativity and originality
- Kompliziertes Spurenbild
- Musikalität

Abzüge StSq

Negative QOE

QOE muss so sein

QOE variabel

FOOTWORK SEQUENCE			
Fall	-3	Stumble	-1 or -2
		Out of time	-1 or -2
		Poor in speed and acceleration	-1
		Poor in edges	-2
		Poor in pattern	-2
		Lack of musicality	-1 to -3
		Poor in distribution	-2
CHOREO FOOTWORK SEQUENCE			
Fall	-3	Lack of musicality	-1 to -3
		Stumble	-1 or -2
		Out of time	-1 or -2
		Poor in energy	-1 or -2
		Poor performance	-1 or -2
		Poor in originality	-1
		Poor in pattern	-2

Choreo Step Sequence

Dieses Element hat einen Standardwert und es wird kein Level vom Technical Panel vergeben. Insoweit ist eine gute QOE Bewertung die einzige Möglichkeit die Wertigkeit zu unterscheiden.

ACHTUNG: Das TP called nur “Start of Choreo”, dann gibt der DO das Element ein. Das heißt, Ihr habt das Element bei Start schon im Computer und wißt genau, wann es startet ! Wird das Element nicht confirmed, graut es aus, sprich, man kann keinen QOE verteilen (eher selten).

Positive Aspekte

- Neuartige Schritte, neuartige Schrittsequenzen
- Einfallsreiches Spurenbild
- Originalität
- Vielfältigkeit
- Musikalität
- Matching mit der Musik
- Klar erkennbare Bewegungen
- Gute Energie.
- Gute Körperkontrolle und Einbringen des gesamten Körpers

Negative Aspekte

Choreo StSq:

Pflicht QOE

Variabler QOE

CHOREO FOOTWORK SEQUENCE			
Fall	-3	Lack of musicality	-1 to -3
		Stumble	-1 or -2
		Out of time	-1 or -2
		Poor in energy	-1 or -2
		Poor performance	-1 or -2
		Poor in originality	-1
		Poor in pattern	-2

Komponenten

Wie bewerte ich die Komponenten ?

Allgemein

Die Artistic Impression ist die Summe aus 4 Komponenten, die zwischen 0.25 – 10.00 bewertet werden:

- Skating skills / läuferische Fähgkeiten
- Transitions /Übergänge
- Performance /Darbietung
- Choreography/composition

<u>Bewertungsrahmen</u>:

- Senior bis 10.0.
- Junior, bis 9.0.
- Youth, bis to 8.0.
- Cadet, Espoir, Minis, Tots bis 7.0

Erste Komponente

SKATING SKILLS

Skating Skills

Aspekte der Bewertung:

- Quality
- Carriage
- Difficulty

Skating Skills

Die läuferische Fähigkeit !

Die folgenden “Todsünden” sind zu vermeiden:

- Steife Knie
- Zu weit nach vorne geneigt laufen
- Permanentes über de Stopper laufen.
- Auf dem falschen Teil des Rollschuhs belasten/falsche Hüfte
- Schlechtes Übersetzen
- Zu viele undefinierbare Schritte
- Keine gute Kante

Skating Skills - Kriterien

Dafür haben wir die „Tapete“

1. Ich schaue mir erstmal an, in welche „Farbe“ ich den Läufer einsortiere:

	Superior, outstanding
	Good, very good
	Above average, average
	Fair, weak
	Poor, very poor, extremely poor

Skating Skills

Dann schaue ich mir die Unterkriterien der „Tapete“ genauer an:

Weak posture - barely bending - no thrusting - poor inclination - little power - toe pushing - short edges/turns - few steps/turns.

= 2

Variable posture - barely bending- Variable thrusting - poor inclination - toe pushing - short edges/turns- few steps/turns.

= 3

Posture not always - some inclination not always - thrusting not always - variable edge quality and bending - narrow range of steps/turns.

= 5

Skating Skills

Praktische Tips:

- Sich nicht von der Kategorie leiten lassen, es kann auch eine 2.0 in den Senioren vorkommen
- Maximale Werte aber nicht vergessen
- Dem Läufer erstmal farblich einordnen
- Sich die „Tapete“ anschauen und Schlüsselbegriffe lernen; Erklärungen sollten unter Verwendung dieser Begriff erfolgen
- Es kann jede Komponete anders sein; ein guter Läufer kann ein schlechter Performer sein

Zweite Komponente

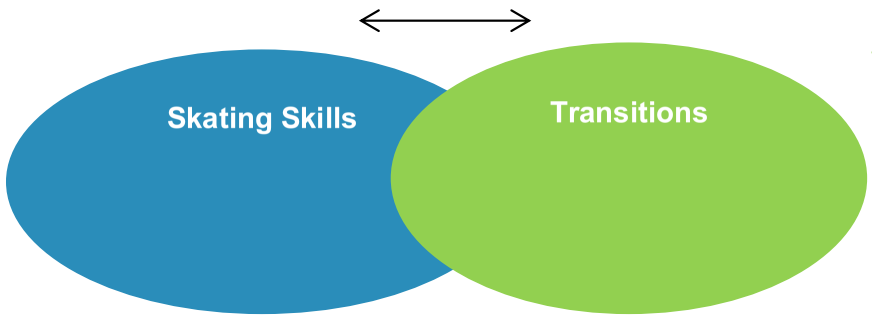
TRANSITIONS

Transitions

- **Variety - (Vielfalt)**
- **Difficulty – (Schwierigkeit)**
-

Transitions

- **Variety - (Vielfalt)**
- **Difficulty – (Schwierigkeit)**
- **Complexity (Komplexität der Schritte/Positionen/ Bewegungen)**
- **Seamless quality**



Beide Komponenten ergänzen sich !

Dritte Komponente

PERFORMANCE

Performance

Allgemein: Offensichtliche Fehler und Stürze müssen bei der Bewertung der Performance Komponente berücksichtigt werden.

1. **Persönlichkeit und Schauspielerisches Können**
2. **Bewegungsfähigkeit**
3. **Emotional Intent (**Aesthetics and the energy of the performance to the music, use of expressive intention and personal commitment)
4. **Projektion**

Vierte Komponente

CHOREOGRAPHIE

Choreographie

1. **Design**
2. **Choreographic Intent**
3. **Body design & dimensions**

- Body geometry and physical movements in space, with artistic body shapes or use of movements vocabulary, which complement the program and the music.
- Reflecting visually interesting and physically challenging designs of the human.

Choreographie

4. Musical Relationship

- The ideal relationship is where the skater(s) and the music appear as one.
- Ask yourself, do the movements make sense to the music?
- Do the movements, including the technical elements, match the phrasing in the music?
- Did the skater(s) show ability to use nuances and create subtle physical interactions with/to the music through the use of tempos, melody, rhythm, phrasing, harmony, color, texture and nuances in the music?

Fragen ???