



2022 Bewertung Kür

Wertungskriterien



Zentrale Leitlinien

Bewertung nach:

- White System
 - Elemente identifizieren
 - Elemente analysieren
 - Qualität der Elemente bewerten
 - Komponenten/ B-Note
 - Fehler
- RollArt System
 - Spezialisten: Elemente identifizieren und analysieren
 - Judges; Qualität der Elemente bewerten/ Komponenten

Zentrale Leitlinien

Heute: White System

Drei geteiltes Wertungssystem:

- Sprünge
- Pirouetten
- Skating Skills/Schritte

White System
SPRÜNGE

Sprünge

Schritt 1:

Sprünge Wertigkeit und Problemfelder identifizieren

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

Maximalwert der Sprünge

Element	Note	Element	Note	Element	Note
Dreiersprung	1,5	Axel einfach	4,5	Doppel-Axel	8,7
Salchow	2,3	Doppel-Salchow	5,0	Dreifach-Salchow	9,0
Toeloop	2,8	Doppel-Toeloop	5,5	Dreifach-Toeloop	9,3
Flip	3,0	Doppel-Rittberger	5,7	Dreifach-Flip	9,5
Thorén	3,0	Doppel-Flip	6,0	Dreifach-Lutz	9,8
Lutz	3,5	Doppel-Lutz	6,5	Dreifach-Rittberger	9,8
Rittberger	3,5			Dreifach-Axel	10,0
				Sprung mit mehr Umdrehungen	10,0

Element	Ausführung
Sprünge – Maximalnote	<ul style="list-style-type: none">• volle Umdrehungszahl (Rotation)• gute Körperhaltung & Körperspannung, Höhe, Geschwindigkeit• Einhalten der Kanten• „Sprung“ = Anlauf + Absprung + Flug + Aufsprung + Auslauf

Einordnung von Fehlerbildern

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

Einordnung von Fehlerbildern



• Fehlende Umdrehungszahl

- Dreifachsprung auf vorwärts : → sehr schlecht, Abzug von mindestens 1,5 Punkten
- Doppelsprung/Dreifachsprung weniger als auf vorwärts: → ungültig,
- Doppelsprung auf vorwärts- sehr schlecht
- 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) -0,7
- Einzelsprünge (einschl. Axel) auf vorwärts oder Eck→ ungültig, 0,5 Punkte

Sprungkombinationen

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

Bewertung: Zuschlag maximal 1,5 Punkte, abhängig von der **Einzel-schwierigkeit der Elemente und **ihrer Verbindung !****

Beispiele

$L^2 + NJ + F^2$

6,5 + 0 + 6,0 → 6,8

$L^2 + R^2$ (schwierige Verbindung)

6,5 5,7 → 7,5

$L^2 + R^2 + T^2$ (sehr schwierige Verbindung)

6,5 5,7 5,5 → 8,0

ABER:

$L^2 + NJ + S^3$ → 9,1

Spezialfälle

Unterbrechung der Sprungkombination durch:

- Sturz
- Fußwechsel
- Doppeldreier

Läufer setzt die Kombination nach der Unterbrechung fort, wird der zweite Teil als ein **neues Element** betrachtet. Je nachdem, wie viele Sprünge vor der Unterbrechung und nach der Unterbrechung gezeigt werden, werden sie auf die vorgeschriebenen Elemente angerechnet.

- Achtung Schiedsrichter: Kann Einfluss auf die Anzahl der erlaubten Kombinationen und Sprunganzahl haben !

White System

PIROUETTEN

Wertigkeiten/Pirouetten

Solo Spins / 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.

Wie geht das genau ?

Erstmal identifiziere ich die Pirouette und ihre Variationen und dann suche ich den Maximalwert !

Wertigkeiten/Pirouetten

Pirouette	Ausführung	Wert
Zweibeinpirouette		1,0
Stand (Upright)	re	1,5
	va oder ra	2,0
	Heel (Hacke)	3,0
	Layback (Himmelspir.)	5,0
	Forward	5,0
	Torso Sideways	5,5
	Split	7,0
	Biellmann	8,0
	Heel Biellmann	9,0

Wertigkeiten/Pirouetten

Pirouette	Ausführung	Wert
Sitz (Sit)	Alle Kanten	3,0
	Behind	3,5
	Forward	4,5
	Twist	4,8
	Sideways	5,0
Waage (Camel)	Alle Kanten	4,5
	Layover	4,8
	Forward	5,2
	Sideways	5,5

Wertigkeiten/Pirouetten

Pirouette	Ausführung	Wert
Broken Ankle	Alle Kanten	6,5
Hacke	Alle Kanten	7,0
	Layover	7,2
	Forward	7,5
	Sideways	7,8
Inverted		7,5
	Bryant	8,0

Wertigkeiten/Pirouetten

Bonus

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 I / UB (R4)	+	1,0
CCW and CW Spinning Direction (CW)	Change of Direction (CD)	+	1,5

Kappung bei 10,0

Pirouetten

- 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

Einordnen von Fehlerbildern

Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none"> • Sturz im Element • Umdrehungszahl nicht erreicht • Keine korrekte Position • Unerlaubte Stopperbenutzung 	Ungültig
<ul style="list-style-type: none"> • Sturz im Auslauf • Stopperbenutzung im Auslauf • Haltungs-/Positionsfehler 	Abzug von – 1,0 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements
<ul style="list-style-type: none"> • Loslassen der Körperspannung während der Drehung • Starkes Wandern • Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden 	– 0,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

Einordnung von Fehlerbildern

Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none">• Bei Höchstschwierigkeiten: <u>Hackenpirouetten (alle Kanten) oder Inverted, Biellmann oder UpSplit:</u> Sturz während der Drehung, aber <u>nach</u> Vollendung der Mindestumdrehungszahl (Einzel- und Kombinationspirouette)	– 1,5 von der Wertigkeit des ausgeführten Elements

Einordnung von Fehlerbildern



Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none">• Sturz im Einschleudern /Einlauf• Stopperbenutzung in Pirouetten in denen es nicht erlaubt ist• Position nicht erreicht (Bsp. Inverted)	Ungültig
<ul style="list-style-type: none">• Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (3 Umdrehungen) nicht erreicht	Ungültig
<ul style="list-style-type: none">• Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (2 Umdrehungen pro Position) nicht erreicht	Eine Pirouettenkombination ist komplett ungültig, wenn <ul style="list-style-type: none">• Wenn nicht mindestens 2 Positionen mindestens 2 Umdrehungen haben

Einordnung von Fehlerbildern

Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none">• Mindestumdrehungszahl eines vorgeschriebenen Elements nicht erreicht (Bsp.: vorgeschriebene Sitzpirouette)	NEU: Kombinationspirouette ungültig; Ausnahme Kür, wenn in beiden Pirouettenkombinationen keine gültige Sitzpirouette vorhanden, bleibt geringer wertige Kombination in der Wertung
Unterbrechung: <ul style="list-style-type: none">• Pumping• Fußwechsel mit Achswechsel• Doppelter Fußwechsel• Sturz	Es bleiben nur die Positionen der Kombination in der Wertung, die vor der Unterbrechung gezeigt wurden

Einordnung von Fehlerbildern



Art des Fehlers	Bewertung Kür
<ul style="list-style-type: none">• Sturz im Auslauf• Stopperbenutzung im Auslauf• Haltungsfehler	Bewertung je nach Ausführung als „Mittelmäßig“ oder „Schlecht“
<ul style="list-style-type: none">• Loslassen der Körperspannung während der Drehung• Starkes Wandern• Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden • Umdrehungsanzahl erzielt, Variation versucht, aber Position oder Umdrehungszahl in Variation nicht erreicht	Bewertung als „Schlecht“ Pirouette wird als Grundpirouette gewertet: Biellmann – Standpirouette ! Broken-Ankle – Waage re

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.
- Erfüllt eine Position nicht die Mindestumdrehungszahl ist die Position ungültig
- Wenn nicht mindestens 2 Positionen gültig sind ist die gesamte CoSp ungültig
- Wenn vorgeschriebenes Element nicht gültig, dann ist die CoSp ungültig, Ausnahme Kür, wenn vorgeschr. Sitzpirouette in zwei CoSp versucht, bleibt die höherwertige CoSp in der Wertung

Pirouettenkombinationen

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 Zuschlägen für die genannten Variationen. Die Kappung erfolgt bei 10,0.

Pirouettenkombinationen

Übungen:

White System

SCHRITTE & SKATING SKILLS

Schrittsequenzen

- Klare Kanten (Ein- und Auslauf)
- Drehungen nicht „on the spot“
- Gutes Tempo und fließende Ausführung
- Zügige Ausführung des Schrittmaterials mit ganzem Körpereinsatz
- Interessantes Spurenbild
- Korrekte Nutzung der Fläche – $\frac{3}{4}$ der Bahn
- Ausführung mit hoher Anzahl an vielfältigen Schritten
- Charakter und Thematik der Musik sollen sich in der Choreografie widerspiegeln
- Originalität
- Musikalität / Timing
- Einhalten der Zeitvorgabe (Schiri)

Schritte & Skating Skills

Schritte:

- Step Sequence
- Choreo Step (soweit vorgeschrieben)
- Skating Skills / Läuferische Fähigkeiten:
 - Kantenreinheit von Drehungen
 - Fähigkeit gut und sicher Rollschuh zu laufen
 - Körper-Bein Koordination
 - Multidirectional Skating („Beidbeinigkei“)
 - Speed und Flow

Wie geht es dann weiter ?

Sprünge : 6,0

Pirouetten: 5,0

Schritte: 5,0

Dreigeteiltes Wertungssystem: Gewichtung ist frei,
Empfehlung ist 1/3 Regelung:

16:3 = 5,3 A-Note

B-Note

Bewertung der 3 Komponenten:

- **Transitions**
- **Performance**
- **Choreographie**

Gewichtung einheitlich 1/3

(Details zu den Komponenten werden im Seminar „Components“ bzw. „Einführung in RollArt“ folgen)

