



2022 Bewertung Kurzkür

Wertungskriterien



KK Regeln



Meisterklasse und Junioren

- Dauer: 2:45 Min. +/- 5 Sek.
- Vorgeschriebene Elemente:
 1. Axel einfach, doppelt oder dreifach
 2. Sprungkombination aus mind. 2 und höchstens 4 Sprüngen einschließlich einfacher Verbindungssprünge
 3. Einzelsprung einfach, doppelt oder dreifach (kein Axel)
 4. Einzel-Pirouette, 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. Schrittfolge max. 40 Sekunden**

KK Regeln



Jugend und Schüler A

- Dauer: 2:30 Min. +/- 5 Sek.
- Vorgeschriebene Elemente:
 1. Axel einfach, doppelt oder dreifach
 2. Sprungkombination aus mind. 2 und höchstens 4 Sprüngen einschließlich einfacher Verbindungssprünge
 3. Einzelsprung einfach, doppelt oder dreifach (kein Axel)
 4. Einzel-Pirouette, 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. **Schrittfolge, Jugend: max. Level 4, max. 40 Sekunden, Schüler A: max. Level 3, max. 30 Sekunden**

KK Regeln



Schüler B

- Dauer: 2:00 Min. +/- 5 Sek.
- Vorgeschriebene Elemente:
 1. Axel einfach
 2. Sprungkombination aus mind. 2 und höchstens 4 Sprüngen einschließlich einfacher Verbindungssprünge, max. Doppelsprünge ohne Doppelaxel
 3. Einzelsprung einfach oder doppelt (kein Axel)
 4. Einzel-Pirouette, mind. 3 Umdrehungen, Waage ra oder Waage va
 5. Pirouettenkombination mit 2 Positionen, davon eine Waage ra oder va (nicht die als Einzelpirouette gewählte) und einer Sitzpirouette (Kante frei wählbar), mind. 2 Umdrehungen je Position, Ein- und Auslauf frei wählbar
 - 6. Schrittfolge max. Level 3, max. 30 Sekunden**

- ***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 Einzelementen:***

Ein gleicher Sprung darf nur ein Mal gezeigt werden mit Ausnahme eines Sprunges, der zwei Mal gezeigt werden darf, das 2. Mal dann aber nur in einer Kombination. Eine gleiche Pirouettenposition darf nur 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 Höchst-schwierigkeit mit mind. **2** Umdrehungen 0,5 – 1,0)

- Bei ***Pirouetten, bei denen das Einschleudern*** vorgeschrieben ist, müssen das gleiche Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette. **(derzeit nicht vorgeschrieben)**
- Für die ***Schrittfolgen*** gelten jeweils **die internationalen Vorgaben sowie die Kriterien für die Beurteilung von Schrittsequenzen (Level Base bis Level 4)**. ***Ein Sturz*** in der Schrittfolge ***macht*** diese analog zu Sprüngen oder Pirouetten ungültig.

Schrittfolge



Level Base – StB	Level 1 – St1	Level 2 – St2	Level 3 – St3	Level 4 – St4
A footwork sequence that meets the basic requirements and calling specifications.	Level B AND must perform 4 turns and must include one (1) feature (chosen between feature 1 or 2 only).	Level B AND must perform 6 turns and must include two (2) different features (one of them must be feature 1 or 2)	Level B AND must perform 8 turns and must include three (3) different features.	Level B AND must perform 10 turns and must include four (4) different features.

One-foot turns: turns are all the technical difficulties listed and that involve a change of direction on the same foot: traveling (traveling - two full rotations must be executed quickly to be considered as such otherwise will be considered three turns), three, brackets, loops, counters, rockers.

Two feet turns: Mohawks, Choctaws. For the Choctaws, the exit edge will be used to define the direction of the turn (e.g. LFI – RBO, the direction will be considered anticlockwise).

Schrittfolge Fortsetzung



Steps: are all the technical difficulties that can be executed keeping the same direction or changing direction also changing the foot: toe steps, chasses, change of edge, cross rolls.

Note: half rotation jumps or one rotation jumps on two feet or one foot are not considered a turn or a step. Skating forward and skating backward is not a change of rotational direction.

Cluster: sequence of at least three (3) different turns executed on one foot, no change of edge between the first three turns, the three turn will be counted as a turn for the cluster.

Body movements: the choreographic movements of the arms, bust, head, free leg, must clearly affect the balance of the skater/s to be considered. At least two parts of the body must be used.

Base Level Features:

- Skaters must include steps/linking steps.
- The pattern is free, it must cover at least $\frac{3}{4}$ of the rink. It has a time limit depending on the category.

Schrittfolge Features



Features

- 1. Body movements:** three (3) different body movements are required, **they must be from each spatial group: high, medium, low**. It is necessary to present three (3) confirmed body movements for the feature to be granted.
 - The three body movements presented must come from different **spatial groups (high, medium, low)** as outlined in the Artistic Impression document.
 - Body movements performed at the beginning or end of the sequence whilst the skaters are stationary are not to be considered.
 - The body movements should be spaced throughout the sequence with at least one (1) step or turn in between. Body movements presented one after the other are to be counted as one movement, and in this case the **spatial** category of the movement can be determined as the one that favors the skaters for confirmation of the feature.
- 2. Choctaws:** skaters must add two (2) confirmed Choctaws, one clockwise and the other anticlockwise.
 - Only Choctaws from forward to backward will be considered.
 - Rotational direction is determined by the exit edge of the Choctaw.



Schrittfolge Features Fortsetzung

3. **Cluster:** To be considered as a feature, three (3) turns presented in the cluster must be confirmed.
 - It is not necessary to present three consecutive turns to be confirmed.
 - Example: if the skater performs a cluster with 4 turns and the third is not confirmed but the other three are confirmed then the cluster will be confirmed.
4. **Turns on different feet:** turns confirmed required for the level must be presented both on the right foot and on the left foot or clockwise or anti-clockwise for loops and traveling. They must be evenly distributed between the left foot/anti-clockwise and right foot/clockwise.
 - There must be a balance, depending on the level of the element, in the number of turns made with the right foot or clockwise direction (only for loops and travelings) and the left foot or anti-clockwise direction (only for loops and travelings).
 - Example: if a skater executes 4 turns with the right foot/clockwise direction and 3 turns with the left foot/anti-clockwise direction, the feature "different feet" will be considered for level 2, but not for level 3 as they would be needed 4 and 4.
 - Loops and traveling performed on either foot in an anticlockwise direction will be considered left foot execution and loops and traveling performed on either foot in a clockwise direction will be considered right foot execution for the purpose of counting turns on different feet. It is not mandatory to perform the same type of turns in both directions, or with both feet to be considered towards the level.

Schrittfolge Fortsetzung



- Turns to be confirmed and counted for the level must be executed correctly and show clear edges before and after the change of direction and cusps must be clear. Jumped turns, turns executed on the spot or turns where the skater puts the free leg on the floor during or on the exit of the turn will not be counted. Each type of turn can only be counted twice.
- Three turns are considered a turn for the cluster but not as a turn to be counted for the level.
- For Tots: the steps & turns that can be counted toward the level are inside three turn, outside three turn, cross in front and open mohawk. **Each type of step/turn can be attempted twice.** One of each type must be confirmed to obtain the level. **No features are required to be confirmed for the Tot skater to achieve level 1.**
- Quick stops are permitted if they need to characterize the music.
- It can include just one (1) jump of maximum one (1) rotation (even if not a recognized jump). An extra jump will be considered an illegal element and will be penalized as such.
- **For categories with a maximum level of three (3) or below:** If the skater presents more than one extra turn than required for the maximum level of the category the level will be reduced by one (1).
- The skaters can present as many features as they like.

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 **mislungene 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

Fehlen einer vorgeschriebenen Position (z.B. Sitzpirouette in der Pirouettenkombination)

In der Schrittfolge:

Sturz

Nichterfüllen der Mindestanforderungen (Abdecken von mind. $\frac{3}{4}$ der Lauffläche)

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
- Schrittfolge deckt nicht mindestens $\frac{3}{4}$ der Lauffläche ab



Die **eigentliche Bewertung des Elementes** erfolgt als „ u n g ü t

- 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**)



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 **(ab 2 Pizza-Ecken)** im Eingang.
- Auf diese Weise ausgeführte Pirouetten werden als Pirouetten von **schwacher Qualität** angesehen.
- Ein **Abzug von 0,3 Punkten** in der A-Note erfolgt durch den Schiedsrichter für **jede Pirouettenkombination mit „Pumping“ (ab 2 Pizza-Ecken)** im Fußwechsel.

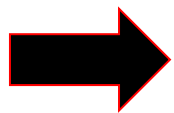


- **Wird Pumping im Fußwechsel einer Pirouettenkombination genutzt (um Schwung zu gewinnen), gehen alle nachfolgenden Positionen nicht in die Wertung ein.**
- **Erfolgt der Fußwechsel innerhalb einer Pirouettenkombination mit einer klaren Verlagerung des Rotationspunktes, so dass es zu einer neuen Zentrierphase wie bei einer neuen Pirouette kommt, gehen alle nachfolgenden Positionen nicht in die Wertung ein.**
- **Erfüllt die Pirouettenkombination vor dem Pumping/Fußwechsel nicht die Mindestanforderungen (mind. 2 Positionen einschl. Sitzpirouette), ist sie ungültig!**



Spezialfälle

- Wird ein **vorgeschriebenes Element gar nicht erst versucht** (**mittlerweile selten, da kaum noch Elemente explizit vorgeschrieben sind**), sondern stattdessen ein anderes Element gezeigt (z.B. Dreiersprung statt Axel oder Standpirouette va anstelle von Waage va in Schüler B), wird das Element als „ n i c h t v e r s u c h t “ 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 „ n i c h t v e r s u c h t “ 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



- Unterbricht ein Läufer die Sprungkombination (Sturz, Fußwechsel, Doppeldreier, massiver Rhythmusverlust) und 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.

Beispiel: 2L – Sturz – Th – 2S =>

Einzel sprung ungültig, Kombination aus Th – 2S,

Beispiel: 2L - Doppeldreier – Th – 2S =>

Einzel sprung schlecht bis sehr schlecht, Kombination aus Th – 2S

Wurde der vorgeschriebene Einzel sprung bereits vor der versuchten Kombination gezeigt oder wird später noch ein Einzel sprung gezeigt, geht der 2L bzw. der spätere Einzel sprung nicht in die Wertung ein und erhält einen Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note für das zusätzliche Element durch den Schiedsrichter.

Beispiel: 2L – Th – Sturz – R – 2T =>

Sprungkombination ungültig – 2. Sprungkombination als zusätzliches Element ohne Wertung mit einem Abzug von 0,5 Punkten in der B-Note durch den Schiedsrichter.

Ein vorheriger oder später gezeigter Einzel sprung geht regulär in die Wertung ein.

- Eine **zusätzliche Position** in der Pirouettenkombination (**mehr als 5 Positionen bzw. 2 in Schüler B**) 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.

- 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, Performance und Choreographie ermittelt.**

Einordnung von Fehlerbildern

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

Einordnung von Fehlerbildern



• Fehlende Umdrehungszahl

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

Einordnung von Fehlerbildern



Art des Fehlers	Bewertung Kurzkür
<ul style="list-style-type: none">• Sturz im Einschleudern /Einlauf	0,0 und Abzug wg. fehlendem Element
<ul style="list-style-type: none">• Einzelpirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (3 Umdrehungen) nicht erreicht	Ungültig, Basiswert:0,5
<ul style="list-style-type: none">• Kombinationspirouette: Mindestumdrehungszahl laut WOK (2 Umdrehungen pro Position) nicht erreicht	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



- Bei Höchstschwierigkeiten, Hackenpirouetten (alle Kanten), Inverted, **Upright Biellmann oder Split:**
 - Abbruch (z.B. durch Sturz oder Step-out) einer Einzel-Pirouette nach Erreichen der Mindestumdrehungszahl
 - Abbruch einer Kombinationspirouette nach Zeigen der Höchstschwierigkeit mit mind. **2** Umdrehungen z.B. durch Sturz, Step-out oder fehlender Umdrehungszahl im weiteren Pirouettenverlauf (z.B. letzte Position nur 1 Umdrehung)

Bewertung als „ungültig“
Pirouette erhält wegen der Höchstschwierigkeit eine Bewertung zwischen 0,5 -1,0

- Für Pirouetten, die keine Höchstschwierigkeit darstellen: Sturz während der Drehung
- Keine korrekte Position
- Pirouetten mit Stopperbenutzung im Einlauf, Wechsel oder während der Umdrehung (Ausn.: Pirouetten, bei denen eine Stopperbenutzung notwendig ist wie Butterfly oder Biellmann)

Ungültig, Basiswert:0,5



Einordnung von Fehlerbildern

<ul style="list-style-type: none">• Sturz im Auslauf• Stopperbenutzung im Auslauf• Haltungsfehler	<p>Bewertung je nach Ausführung als „ M i t t e l m ä ß i g “ o d e r „</p>
<ul style="list-style-type: none">• Loslassen der Körperspannung während der Drehung• Starkes Wandern• Spielbein schlägt im Auslauf auf den Boden	<p>B e w e r t u n g a l s „ S c h l</p>

Wertigkeiten von Elementen



Meisterklasse		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-EI.		Pirouetten-EI.		Schrittfolge	
Kurzkür 2:45+/-5		Axel		Kombination		Einzelsprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge	
Wertungsrichter		0.5 - 1.4		0.5 - 2.1		0.5 - 1.8		0.5 - 1.5		0.5 - 2.0		0.5 - 1.2	
		(1A, 2A, 3A)		2 - 4 Sprünge		(einfach, doppelt, dreifach)		mind. 3 Umdr.		ind. 2 U./Pos., max. 5 Pos./S		ax. 40 Sek., mind. 3/4 der Bah	
Abzüge bei Note				ohne 1T als connecting jump		(kein Axel)		jedes Feature einmal pro KK		jedes Feature einmal pro KK		max. 1 Spr. mit max. 1 U.	
		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig/Level Base 0,5	
		max		max		max		max		max		max	
A	fehlendes Element	0,5 - SR		mit 1 Doppelsprg.	0,6	Einfachsprung	0,6	Stand	0,6	ohne Inv/He/BA	0,8	einfach (Level1)	0,6
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	1A	mit 2 Doppelsprg.	0,8	2T, 2S	0,8	Sitz	0,7	1 aus Inv/He/BA	1,0	mittelmäßig (Level2)	0,8
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR		mit 2 Doppelspr. direkt aneinande	1,0	2Lo, 2F	1,0	Waagen	0,8	2 aus Inv/He/BA	1,2	gut (Level3)	1,0
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR	2A ra	mit 3 Doppelspr.	1,2	2Lz	1,3	Broken Ankle	1,0	Boni auf Basiswert:		sehr gut (Level4)	1,2
	Pumping	0,3 - SR	2A ra + step out	mit 3 Doppelspr. direkt aneinande	1,4	3T, 3S	1,6	Heel	1,1	1 Feature	0,1		
			2A ra + Sturz/2 Füße	3T ra vorgedreht / <<<	ung.	3T, 3S +step out/ <	1,3	Inverted	1,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		2A o. dreif. Sprung ra	1,8	3T, 3S +Sturz/2 Füße/<	1,1	Boni auf Basiswert:		3 Features	0,3		
			2A <	2A o. dreif. Sprung ra + step out	1,4	3T vorgedreht/ <<<	ung.	1 Feature	0,1	4 Features	0,4		
			2A < + Sturz/2 Füße	2A o. dreif. Sprung ra+Sturz/2 Fü	1,2	3R, 3F, 3Lz	1,8	2 Features	0,2	5 Features	0,5		
				2A o. dreif. Sprung <	1,5	3R, 3F, 3Lz +step out/	1,5	3 Features	0,3	Bonus: US/UB	0,2/0,3		
			2A <<	2A o. dreif. Sprung <<	1,2	3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./	1,3	Bonus: US/UB	0,3/0,5	zus. zu difficult variations:			
				2A + /o. mehrere dreif. Sprünge	2,1			zus. zu difficult variation:		DE/DCH/SBC/BD werden			
			2A <<<					DE=>6/4 U. werden als Feature be		als ein Feature bewertet			

Junioren		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-EI.		Pirouetten-EI.		Schrittfolge	
Kurzkür 2:45+/-5		Axel		Kombination		Einzelsprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge	
Wertungsrichter		0.5 - 1.4		0.5 - 2.1		0.5 - 1.8		0.5 - 1.5		0.5 - 2.0		0.5 - 1.2	
		(1A, 2A, 3A)		2 - 4 Sprünge		(einfach, doppelt, dreifach)		mind. 3 Umdr.		ind. 2 U./Pos., max. 5 Pos./S		x. 40 Sek., mind. 3/4 der B	
Abzüge bei Note				ohne 1T als connecting jump		(kein Axel)		jedes Feature einmal pro KK		jedes Feature einmal pro KK		max. 1 Spr. mit max. 1 U.	
		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig/Level Base 0,5	
		max		max		max		max		max		max	
A	fehlendes Element	0,5 - SR		mit 1 Doppelsprg.	0,6	Einfachsprung	0,6	Stand	0,6	ohne Inv/He/BA	0,8	einfach (Level1)	0,6
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	1A	mit 2 Doppelsprg.	0,8	2T, 2S	0,8	Sitz	0,7	1 aus Inv/He/BA	1,0	mittelmäßig (Level2)	0,8
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR		mit 2 Doppelspr. direkt aneinande	1,0	2Lo, 2F	1,0	Waagen	0,8	2 aus Inv/He/BA	1,2	gut (Level3)	1,0
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR	2A ra	mit 3 Doppelspr.	1,2	2Lz	1,3	Broken Ankle	1,0	Boni auf Basiswert:		sehr gut (Level4)	1,2
	Pumping	0,3 - SR	2A ra + step out	mit 3 Doppelspr. direkt aneinande	1,4	3T, 3S	1,6	Heel	1,1	1 Feature	0,1		
			2A ra + Sturz/2 Füße	3T ra vorgedreht / <<<	ung.	3T, 3S +step out/ <	1,3	Inverted	1,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR		2A o. dreif. Sprung ra	1,8	3T, 3S +Sturz/2 Füße/<	1,1	Boni auf Basiswert:		3 Features	0,3		
			2A <	2A o. dreif. Sprung ra + step out	1,4	3T vorgedreht/ <<<	ung.	1 Feature	0,1	4 Features	0,4		
			2A < + Sturz/2 Füße	2A o. dreif. Sprung ra+Sturz/2 Fü	1,2	3R, 3F, 3Lz	1,8	2 Features	0,2	5 Features	0,5		
				2A o. dreif. Sprung <	1,5	3R, 3F, 3Lz +step out/	1,5	3 Features	0,3	Bonus: US/UB	0,2/0,3		
			2A <<	2A o. dreif. Sprung <<	1,2	3R, 3F, 3Lz+Sturz/2F./	1,3	Bonus: US/UB	0,3/0,5	zus. zu difficult variations:			
				2A + /o. mehrere dreif. Sprünge	2,1			zus. zu difficult variation:		DE/DCH/SBC/BD werden			
			2A <<<					DE=>6/4 U. werden als Feature b		als Feature bewertet			

Wertigkeiten von Elementen



Schüler B		Sprung-Element		Sprung-Element		Sprung-Element		Pirouetten-El.		Pirouetten-El.		Schrittfolge		
Kurzkür 2:00+/-5		Axel einfach		Kombination		Einzelprung		Einzelpirouette		Kombi. mit Sitzp.		Schrittfolge		
Wertungsrichter		0.5 - 1.0		0.5 - 1,6		0.5 - 1,3		0.5 - 1,1		0.5 - 1,4		0.5 - 1.1		
				2 - 4 Sprünge, max. doppelt (ohne 2A) ohne 1T als connecting jump		(einfach, doppelt)		mind. 3 Umdr.		mind. 2 U./Pos., max. 2 Pos.		max. Level 3, max. 30 Sek		
Abzüge bei Note								Waage va oder ra		Waage va oder ra + Sitzp.		mind. 3/4 der Bahn		
		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		ungültig - grds. 0,5		max. 1 Spr. mit max. 1 U.		
		max		max		max		max		max		max		
A	fehlendes Element	0,5 - SR												
	vorgedrehter Toeloop	0,5 - SR	1A	1,0	mit 1 Doppelsprg.	0,8	Einzelprung	0,6	Waagen	0,8	ohne Feature	1,0	einfach (Level1)	0,7
	zusätzl. Pos. Pirouette	0,5 - SR			mit 2 Doppelsprg.	1,0	2T, 2S	1,0					mittelmäßig (Level	0,9
	zusätzl. Sprung (Kombi)	0,5 - SR			mit 2 Doppelspr. direkt aneinand	1,2	2Lo, 2F	1,2	Boni auf Basiswert:		Boni auf Basiswert:		gut (Level3)	1,1
	Pumping	0,3 - SR			mit 3 Doppelspr.	1,4	2Lz	1,3	1 Feature	0,1	1 Feature	0,1		
	mehr als Level 3 Schritte	0,2 - SR			mit 3 Doppelspr. direkt aneinand	1,6			2 Features	0,2	2 Features	0,2		
B	zusätzliches Element	0,5 - SR							3 Features	0,3	3 Features	0,3		
											4 Features	0,4		
									zus. zu difficult variation:		zus. zu difficult variations:		mehr als Level 3:	
									DE=>6/4 U. werden als Feature bewer		DE/DCH/BD werden		bewerten als L3 + Abzug	
											als Feature bewertet			
Nr.	Name													

Besprechung der Praxis und Fragen / Antworten

