

Handreichung RollArt Einzellaufen Kürprogramme am Beispiel „Jugend Herren“



Handreichung Einzel Kür

Hallo liebe Rollsportfreunde,

diese Handreichung soll euch helfen, die Zusammenstellung der Kürprogramme, hier am Beispiel der Alterskategorie „Jugend“ (Youth), zu überprüfen bzw. zu optimieren.

Das neue Wertungssystem „RollArt“ hat einen anderen Ansatz als das alte Wertungssystem „White“. Bei RollArt wird man zum Punktesammler, während das Whitesystem versucht ein Niveau zu bewerten. Dies hat starke Auswirkungen auf die Auswahl und die Verteilung der technischen Elemente. Hierfür möchte diese Handreichung helfen, ein Verständnis zu entwickeln.

Diese Handreichung ist kein Regelwerk, also kann es auch kein Regelwerk ersetzen. Außerdem befasst sich diese Handreichung nur mit den Aspekten bzgl. RollArt „Elements Score“. Der „Components Score“ und damit die Komponenten (Skating Skills, Transition, Performance und Choreography) werden nicht behandelt, sind aber mindestens genauso wichtig.

Inhalt:

- Welche Vorgaben gibt es im Jahr 2019 für die Kurzkür und die Kür?
- Wie fülle ich das „Program Element Content Sheet“ aus?
- Wie werte ich das „Program Element Content Sheet“ aus?
- Tipps und Tricks bei der Auswahl der Elemente

Welche Vorgaben gibt es im Jahr 2019 für die Kurzkür und die Kür?

Die Regeln haben sich grundlegend verändert. Für Jugend gilt im Jahr 2019:

Kurzkür (Länge: 2:30 Minuten +/- 5 Sekunden)

6 Elemente:

- Axel (einfach, doppelt oder dreifach)
- Sprungkombination (aus 2 bis 4 Sprüngen)
- Einzelsprung (einfach, doppelt oder dreifach; kein Axel)
- Einzelpirouette
- Pirouettenkombination (2 bis 5 Positionen inkl. Sitzpirouette)
- Schrittfolge (Serpentine; maximal Level 4)

Die Reihenfolge der Elemente ist nicht vorgegeben.

Kür (Länge: 4:00 Minuten +/- 10 Sekunden)

5 Pflichtelemente:

- Axel (einfach, doppelt oder dreifach; einzeln oder in einer Kombination)
- Pirouettenkombination (2 bis 5 Positionen inkl. Sitzpirouette)
- Weiteres Pirouettenelement (darf nicht identisch mit der o. a. Kombination sein)
- Schrittfolge (max. Level 4)
- Choreo-Sequenz

Restriktionen:

- Jeder Sprung darf maximal 2-mal gezeigt werden.
- Wenn ein Sprung zweimal gezeigt wird, muss er einmal in einer Kombination sein (später mehr).
- Es dürfen maximal 3 Sprungkombinationen gezeigt werden.
- Sprungkombinationen dürfen maximal aus 5 Sprüngen bestehen (später mehr).
- Jede Pirouettenposition darf nur 2-mal gezeigt werden.
- Broken Ankle ist verboten!

Hinweis für die gewerteten Sprünge:

- Bei den Damen werden maximal 8 Sprünge gewertet.
- Bei den Herren werden maximal 9 Sprünge gewertet.
- Grundsätzlich werden in den Kombinationen nur Doppelt- und Dreifachsprünge gewertet.

Die Reihenfolge der Elemente ist nicht vorgegeben.

Hinweise Sprünge

In einer Sprungkombination werden grundsätzlich nur die Doppelt- und Dreifachsprünge gewertet. Aber es gehen auch immer der erste und der letzte Sprung einer Sprungkombination in die Wertung. Ein Axel wird also auch einfach in einer Kombination gewertet. Achtung: Der letzte Sprung wird auch dann gewertet, wenn es sich um einen einfachen Sprung handelt. Lasst euch hier nicht stressen, bei der Auswertung des „Program Element Content Sheet“ wird es deutlich, warum das wichtig ist.

Beispiele:

- 1A – 1Lo – 2T – 1Lo
gewertet werden: 1A, 2T, 1Lo
- 2Lz – 2Lo – 1Lo – 2Lo
gewertet werden: 2Lz, 2Lo, 2Lo

Es gibt nur folgende Sprünge (Rittberger ist auf englisch Loop):

Einzelsprünge					
Einfach Axel	1A	Doppel-Axel	2A	Dreifach-Axel	3A
Einfach-Salchow	1S	Doppel-Salchow	2S	Dreifach-Salchow	3S
Einfach-Toeloop	1T	Doppel-Toeloop	2T	Dreifach-Toeloop	3T
Einfach-Flip	1F	Doppel-Flip	2F	Dreifach-Flip	3F
Einfach-Lutz	1Lz	Doppel-Lutz	2Lz	Dreifach-Lutz	3Lz
Einfach-Rittberger	1Lo	Doppel-Rittberger	2Lo	Dreifach-Rittberger	3Lo
Einfach-Thoren	1Th	Doppel-Thoren	2Th	Dreifach-Thoren	3Th

Bei den Sprüngen gibt es Besonderheiten bzgl. möglicher Boni. Hierzu unter Punkt „Tipps und Tricks bei der Auswahl der Elemente“ mehr.

Hinweise Pirouetten

Eine Einzelpirouette benötigt mindestens 3 Umdrehungen. Eine Position in einer Pirouettenkombination benötigt mindestens 2 Umdrehungen.

Eine Kombination muss mindestens aus 2 Positionen bestehen. Entgegen älteren Regelwerken muss zwischen Positionen kein „Positions- und/ oder Kantenwechsel“ erfolgen. Also eine va-Waage Pirouette mit 2 Umdrehungen und dann eine va-Hacken Pirouette mit ebenfalls 2 Umdrehungen ist grundsätzlich eine Pirouettenkombination. Achtung: Wenn eine Sitzposition in einer Pirouettenkombination vorgeschrieben ist, aber keine wertbare Sitzposition gezeigt wird, ist die ganze Pirouettenkombination ungültig.

Bei der Bewertung wird nach RollArt nicht zwischen den Füßen und oder Kanten differenziert. Eine va-Waage ist hier gleich einer ra-Waage und eine re-Sitzpirouette ist gleich einer ra-Sitzpirouette. Es gibt somit nur diese unten angegebenen Pirouetten. Jeder dieser Pirouetten ist eine Punktzahl zugeordnet. Es gibt noch weitere Boni, die unter Punkt „Tipps und Tricks bei der Auswahl der Elemente“ erläutert werden. Detaillierte Erklärungen der Pirouetten findet ihr im Dokument „Rules for Artistic Skating Competitions - Free Skating“ auf worldskate.org.

Stand-Pirouetten	
Stand va, ra, re	U
Stand "Forward"	U forward
Stand "Layback"	U layback
Stand "Sideways"	U sideways

Sitz-Pirouetten	
Sitz va, ra, re	S
Sitz "Forward"	S forward
Sitz "Sideways"	S sideways
Sitz "Behind"	S behind

Waage-Pirouetten	
Waage va, ra, re	Ca
Waage "Biellmann"	Ca biellmann
Waage "Torso Sideways"	Ca torso sideways
Waage "Layover"	Ca layover
Waage "Forward"	Ca forward
Waage "Sideways"	Ca sideways
Broken Ankle	Br
Hacke	He
Hacke "Forward"	He forward
Hacke "Sideways"	He sideways
Inverted	In
Inverted "Bryant"	In bryant

Zur Klarstellung: Alles hinter der Pirouettenbezeichnung „U“, „S“, „Ca“, „Br“, „He“, „In“ ist die Bezeichnung eines Features. Also ist bei „U forward“ das „forward“ ein Feature.

Hinweise Schrittfolge

Es darf nur eine Schrittfolge mit maximalem Level 4 in Jugend gezeigt werden. Wird eine Schrittfolge Level 5 gezeigt, gibt es im RollArt System einem Abzug. Wie so etwas im White-system behandelt wird, ist aktuell noch nicht bekannt. Aber sicher ist, dass eine Level 5 Schrittfolge nicht zu einer besseren Wertung beitragen wird. Also nur eine Level 4 Schrittfolge versuchen!

Bei den Schrittfolgen gilt: Weniger ist mehr! Eine Level 4 Schrittfolge ist eine Höchstschwierigkeit und bisher auch international extrem selten gesehen. Die Anerkennung (Zählung) von Drehungen erfolgt unter sehr strengen Kriterien.

Für Schrittfolgen gibt es eine extra Handreichung.

Hinweise Choreo-Sequenz

Die Choreo-Sequenz beginnt aus einem „Stop“ (3 Sekunden) oder einer „Stop and Go“ Position (unter 3 Sekunden) an einer kurzen Seite der Lauffläche und endet auf der gegenüber-liegenden Seite der Bahn. Wichtig ist, dass jeder den Start der Choreo-Sequenz erkennt. Also macht den Start deutlich. Auch das Erreichen der gegenüberliegenden Seite sollte für jeden erkennbar sein. Wenn beides deutlich ist, ist das für die Bewertung und damit für den Sportler sehr hilfreich.

Wie fülle ich das „Program Element Content Sheet“ aus?

Der Formularkopf (Name, Kategorie, Verband) und die Hinweise zur Musik sind hoffentlich unproblematisch ;-)

Für die Auflistung der Elemente gibt es eine Tabelle mit 4 Spalten. Diese ist für die Kurzkür und für die Kür grundsätzlich gleich. In der ersten Spalte ist die laufende Nummer des Elements. In der zweiten Spalte ist der „Element Code“ einzutragen. Dieser ist fest definiert (s. Seite 1 des Formulars „Codes List for Free Skating“).

Es gibt 6 Codes (Buchstabenfolgen):

Einzelsprung	Solo Jump	SJu
Sprungkombination	Combination Jump	CoJ
Einzelpirouette	Solo Spin	SSp
Pirouettenkombination	Combination Spin	CoSp
Schrittfolge	Step Sequence	StSq
Choreo-Sequenz	Choreo Step	ChSt

Mehr gibt es nicht!

Ist beispielsweise das zweite Pirouettenelement in der Kür auch eine Pirouettenkombination, so lautet der Code hierfür CoSp. Das Technical Panel braucht dieses Formular für die Precalls. Wenn der Läufer anders als geplant läuft, wird es das Technical Panel erkennen. Aber je weniger Überraschungen, desto geringer ist die Fehlerwahrscheinlichkeit bei der Bewertung.

Die dritte Spalte wird vom Technical Panel benutzt. Hier trägt der Technische Assistent die Calls des Technischen Spezialisten ein. Das braucht euch erstmal nicht weiter zu interessieren, wird aber später noch interessant.

In die vierte Spalte könnt ihr Kommentare eintragen. Diese werden durch das Technical Panel nicht berücksichtigt, helfen euch aber ungemein bei der Kontrolle und Optimierung der Programme.

Das Eintragen der Kommentare empfehlen wir euch wie folgt. Ihr tragt hier die konkreten Elemente ein. Die Abkürzungen sind unten dargestellt. Der Sportler springt als Einzelsprung einen Einfach-Axel. Der Eintrag sieht dann wie folgt aus:

#	Element Code	Element Performed Code	Notes
1	SJu		1A

Dann kommt eine Sprungkombination Einfach-Axel / Doppel-Toeloop / Rittberger / Doppel-Rittberger, eine Schrittfolge Serpentine Level 1, die Choreo-Sequenz und eine Einzelpirouette va-Hacke und eine Pirouettenkombination va-Waage / va-Hacke / va-Sitz / ra-Waage:

#	Element Code	Element Performed Code	Notes
1	SJu		1A
2	CoJ		1A / 2T / 1Lo / 2Lo
3	StSq		Serpentine Level 1
4	ChSt		✓
5	SSp		FO He
6	CoSp		FO Ca / FO He / FO S sideways / BO Ca

Hierzu zwei Anmerkungen:

- Bei den Pirouetten solltet ihr, auch wenn es für die Wertigkeit der Pirouette nicht notwendig ist, die Kante und Laufrichtung angeben. Also eine va-Waage ist eine „FO Ca“. Bitte gewöhnt euch auch an die englischen Abkürzungen.

vorwärts	forward	F
rückwärts	backward	B
auswärts	outside	O
inwärts	inside	I

- In der langen Kür ist nicht vorgegeben, welche Schrittfolge gemacht werden muss. In den Kommentaren solltet ihr diese jedoch notieren. Es gibt folgende Schrittfolgen:
 - ☞ Diagonalschrittfolge (Diagonal)
 - ☞ Längsschrittfolge (Long Axis)
 - ☞ Kreisschrittfolge im Uhrzeigersinn (circular clockwise)
 - ☞ Kreisschrittfolge entgegen Uhrzeigersinn (circular counter-clockwise)
 - ☞ Serpentine (Serpentine)

Fertig ist das „Program Element Content Sheet“!

Wie werte ich das „Program Element Content Sheet“ aus?

Hierfür müsst ihr folgende Vorbereitung treffen. Macht bitte einen dicken (vielleicht farblichen) Strich über den Elementen, die nach der Hälfte des Programms gelaufen werden. Als Beispiel folgt hier ein „Program Element Content Sheet“ einer langen Kür. Die Hälfte des langen Programms ist bei Jugend nach 2:00 Minuten erreicht.

Das könnte so aussehen (Jugend Herren):

#	Element Code	Element Performed Code	Notes
1	SJu		1A
2	CoJ		2Lz / 1Th / 2S
3	SJu		2Lo
4	ChSt		✓
5	SSp		FO He
6	CoJ		2Lz / 1Lo / 1Lo / 2Lo / 1Lo
7	StSq		Diagonal Level 2
8	CoJ		1A / 1Lo / 1Th / 2F
9	CoSp		FO He / FO Ca / FO S sideways / RO Ca
10	SJu		2F

Dazu noch eine Vorüberlegung. Jeder Sprung (Typ, Umdrehungszahl) darf maximal 2-mal gezeigt werden. Im Regelwerk wird nicht gesagt, dass diese Beschränkung nicht für Einfachsprünge gilt. Ist dies das Ende des Rittbergers? Nein, denn die Beschränkung gilt in der Logik von RollArt nur für gewertete Sprünge. Also werden beispielsweise nur 2 Rittberger in die Wertung einbezogen – und zwar 2x je Umdrehungszahl, also 2x einfach, 2x doppelt, ...

Aber: In Sprungkombinationen werden Verbindungssprünge nicht gewertet. Also bei Axel / Rittberger / Doppel-Toeloop wird kein Rittberger gewertet und dieser wird dann auch nicht auf die maximale Anzahl der Rittberger angerechnet. Klingt kompliziert, ist aber dann doch irgendwie nicht so schwer. ACHTUNG: Der erste und letzte Sprung einer Kombination wird immer gewertet (siehe oben).

Als nächstes markiert ihr bitte (möglichst farblich) jeweils die ersten und letzten Sprünge aller Sprungkombinationen und alle Doppel- und Dreifachsprünge. (Bitte vergesst nicht die Vierfachsprünge ☺) Dann sollte das Blatt ähnlich wie dieses Beispiel (Jugend Herren) aussehen:

#	Element Code	Element Performed Code	Notes
1	SJu		1A
2	CoJ		2Lz / 1Th 2S
3	SJu		2Lo
4	ChSt		✓
5	SSp		FO He
6	CoJ		2Lz / 1Lo / 1Lo / 2Lo / 1Lo
7	StSq		Diagonal Level 2
8	CoJ		1A 1Lo / 1Th 2F
9	CoSp		FO He / FO Ca / FO S sideways / RO Ca
10	SJu		2F

Jetzt könnt ihr ganz einfach die Einhaltung folgender Regeln überprüfen:

- Jeder Sprung darf max. 2-mal gezeigt werden (davon muss dann einer in einer Kombination sein).
- Eine Kombination darf inklusive Verbindungssprüngen nur aus 5 Sprüngen bestehen.
- Jede Pirouette darf max. 2-mal gezeigt werden.
- Jedes Pirouetten Feature darf nur 1-mal gezeigt werden.
- und evtl. Sonderregeln wie beispielsweise Kurzkür Schüler A: Pirouetten müssen verschieden sein.

Was könnt ihr noch aus dem „Program Element Content Sheet“ herauslesen? Die Wertungsrichter bekommen für jedes zu bewertende Sprungelement auf ihrem Bildschirm eine Box angezeigt. Dieses Bild übernehmen wir einfach. Ein Jugend Herr darf 9 Sprungelemente einbringen.

Achtung: Änderung!

Einfach-, Doppel- und Dreifachsprünge des gleichen Sprungs gelten als unterschiedliche Sprünge!

1	1A
2	2Lz
3	2S
4	2Lo
5	2Lz
6	2Lo
7	1Lo
8	1A
9	2F
(10)	2F

In dem Beispiel hat der Läufer in der 2. Sprungkombination einen Einfach-Rittberger am Ende. Dieser Sprung besetzt eine Box und wird gewertet. Der Läufer hat zwar nun drei Rittberger gezeigt, es wird aber zwischen Einfach-, Doppel- und Dreifach-Sprüngen unterschieden. Also ist es beispielsweise in Ordnung, wenn man in einem Programm einen Einzelsprung Doppel-Salchow, eine Kombination Einfach-Axel / Einfach-Thoren / Doppel-Salchow und einen Einzelsprung Dreifach-Salchow springt. Der letzte Sprung (hier Doppel-Flip) geht als 10. Sprungelement nicht in die Wertung ein. Hätte also der Läufer den Einfach-Rittberger nicht am Ende in der 2. Kombination, hätte er nicht 8 Sprünge, sondern 9 Sprünge gewertet bekommen (das hätte hier ca. 2,0 Punkte bedeutet!). Achtung: Egal ob ein Sprung in die Wertung einfließt oder nicht, einen Abzug für einen Sturz gibt es immer!

Bleibt bei einer solchen Auswertung eine der hier 9 Boxen leer, „verschenkt“ der Läufer Punkte. Hier gilt also nicht weniger ist mehr, sondern die genau richtige Anzahl ist richtig!

Eine Besonderheit ist die Linie für die Hälfte des Programms. Alle Sprünge, die unterhalb dieser Linie liegen, bekommen einen Aufschlag in Höhe von 10%. Ein Doppel-Flip bei 1:50 Minuten ist ca. 2,0 Punkte wert, ein Doppel-Flip bei 2:05 Minuten ca. 2,20 Punkte! Aber beachtet bitte, dass ein Programm, welches alle Sprünge am Ende hat, in den Komponenten negativ gewürdigt wird.

Bei den Pirouetten sieht es ähnlich aus. Der Jugend Junge darf 2 Pirouettenelemente einbringen. Beide Pirouettenelemente dürfen Pirouettenkombinationen mit bis zu 5 Positionen sein (in der Kür – nicht in der Kurzkür!). Bei den Pirouetten sehen die Wertungsrichter keine Boxen. Wir verwenden hier aber diese Formulierung, da es so verständlicher ist.

Also sehen die Boxen dann wie folgt aus:

Pirouette #1		Pirouette #2	
1	FO He	1	FO He
2		2	FO Ca
3		3	FO S sideways
4		4	RO Ca
5		5	
6		6	

Er könnte 10 Pirouettenpositionen in die Wertung einbringen. In dem Beispiel versucht er, nur 5 Positionen einzubringen. Also werden hier nicht alle Möglichkeiten zum Punktesammeln ausgenutzt.

Achtung: Das Bewertungssystem ist bei Pirouettenkombinationen anders als bei Sprungkombinationen. Bei den Sprungkombinationen bekommt jeder gewertete Sprung eine eigene „Wertung“. Pirouettenkombinationen bekommen eine Gesamtwertung. Warum ist das so wichtig? Ist ein Sprung in einer Sprungkombination mit einem Fehler behaftet, so wird nur die Punktzahl für diesen Sprung reduziert. Ist in einer Pirouettenkombination in einer Position ein markanter Fehler, so werden die Wertungen für alle Positionen der Pirouettenkombination reduziert. In den Pirouettenelementen ist das mit dem Sammeln also eine Risikoabschätzung. Macht der Sportler eine saubere fehlerfreie Pirouettenkombination mit 4 Positionen und dann als zusätzliche 5. Position beispielsweise eine Sitz-Pirouette mit Ausgang auf 2 Füßen, bekommt er für alle 5 Positionen einen Abzug. Es ist also nicht immer die beste Idee, alle Boxen bei den Pirouetten zu füllen.

Tipps und Tricks bei der Auswahl der Elemente

Sprünge:

- Besonders schwierige Kombinationen bekommen einen Bonus.
 - Nur Schüler C und Schüler B:
Doppelt-Doppelt → 2. Sprung +10%
 - Alle Altersklassen:
Doppelt-Dreifach oder Dreifach-Doppelt → 2. Sprung +20%
Dreifach-Dreifach → 2. Sprung +30%
- Achtung bei der Verwendung des Lutzes. Wenn ein Lutz nicht klar von der Auswärtskante gesprungen wird, wird dieser als Flip gewertet. Das kann sich negativ auf die Anzahl der gewerteten Sprünge auswirken.
Versucht ein Sportler also 2 Flip und 2 Lutz und springt bei den Lutz-Versuchen nicht klar von auswärts, werden nur die ersten beiden Flip bzw. Lutz-Versuche gewertet. Und zwei Boxen bleiben leer und Punkte werden verschenkt.
- Passt bei der Reihenfolge der Sprungelemente auf. Ein Sportler versucht eine Lutz-Kombination und hat später im Programm noch einen Solo-Lutz. Beim Durchlaufen stürzt der Sportler beim ersten Lutz in der Landung. Der zweite Lutz (Solo-Lutz) klappt fehlerfrei. Der zweite Solo-Lutz wird dann nicht gewertet. Der erste Lutz wird als Solo-Lutz erkannt und somit muss der zweite Lutz in einer Kombination sein.
- In der Kurzkür ist als Solo-Sprung nicht mehr zwingend ein Tippsprung vorgeschrieben. Es kann also auch ein Salchow oder ein Rittberger sein.

Pirouetten:

- Passt auf die Features auf! Jedes Pirouetten-Feature darf nur einmal im ganzen Programm gezeigt werden.
- Innerhalb einer Pirouette werden nur 2 Features anerkannt.
- Weitere wichtige zusätzliche Features sind:
 - Schwieriger Eingang (ingesprungen oder Butterfly)
+15% für alle Positionen
 - Sitzpirouette zwischen Waagepositionen
+15% für die Sitz-Position und die folgenden Positionen
 - Schwieriger Wechsel des Standbeins (gesprungen)
+15% für die Positionen nach dem Wechsel
 - Wechsel der Rotationsrichtung in Kombinationen
+20% für die Positionen nach dem Wechsel
 - Mehr als 6 Umdrehungen (gibt es nur bei einer Einzelpirouette!)
+20% für die Position
- Negative QOEs in Pirouettenkombinationen zählen für alle Position. Rechnet also die Pirouettenkombinationen für die QOE 0, -1, -2 und -3 einmal durch.
- Achtet auf evtl. Besonderheiten bei den Regelungen wie z. B. Schüler B (FO Ca / BO Ca)

Schritte

- Keine Experimente! Klarer Start und klares Ende der Schrittfolgen helfen den Sportlern!
- Weniger ist mehr! Ein Level 1 (4 klare Drehungen) wurde auf der letzten DM nur sehr selten gesehen. Die Sportler sollen nicht überfordert werden. Und gut aussehen sollte der Schritt außerdem. Da kann ein ungekonnter Versuch eines Level 4 eher negative Auswirkungen haben.

Und zum Schluss:

- Das Regelwerk befindet sich auch in den nächsten Jahren im Umbruch. Also seid aufmerksam und ärgert euch nicht über jede Änderung.
- Das „Program Element Content Sheet“ sollte jeder Sportler selber ausfüllen und seinen „Elements Score“ selber berechnen. So ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die Sportler das System wirklich verstanden haben.
- Im obigen Text gab es einen Hinweis, dass die dritte Spalte für das Technical Panel vorbehalten ist. Wenn ihr das „Program Element Content Sheet“ wie oben beschrieben ausfüllt und der Sportler das geplante Programm auch läuft, dann steht in der dritten und vierten Spalte das gleiche ;-)

Und es gibt sicher noch weitere Fragen und Unklarheiten...

Stand 11/07/2019 – Dieses Dokument ersetzt etwaige Vorläufer und korrigiert festgestellte Fehler oder aufgetretene Systemänderungen.