



QOE

Regeln und Bewertung

QOE



Stimmt die Nummer ?

Penalties

Mein QOE

Komponenten

Calls vom TP

Eingabefeld

#	Element	QOE
1	2 Loop	-3
2	Flie Jump	8
3	3 Loop	-1
4	2 Axel	+1
5	Heel Spin	+1
6	1 Flip	3
7	Step Seq	+2
8	Comb Spin	+2

Components

Starting Skills	Transitions	Performance	Choreography							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
00	25	50	75							

0.00

Deduction:

FALLS	NUMERICAL ELEMENT	TIME VIOLATION
MISCOMBINATION	COSTUME ISSUES	

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 ...

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 **und** 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

Kombinationen

Achtung bei Schüler D und C:

Bei Schüler D und C gibt es keine Connecting Jumps, dort werden alle Sprünge gecalled:

2S

1T

1Th

1F

Kombinationen - Besonderheiten

A “saving Toe-Loop” (when a skater uses a toe-loop between jumps in a combination to save the element caused by loss of control), **will be considered a stepping out by the judges** and will be called as NO JUMP, occupying a box.

Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	
JUMPS		
Downgrade (<<<)	-3	f
Fall	-3	l
Landing on two feet or wrong foot	-3	f
Stepping out	-2 or -3	f

Kombinationen Besonderheiten

Under-rotated Einfachsprünge zwischen den Sprüngen reduzieren die Qualität des folgenden Sprungs.

Beispiel: Ist ein Thorén under <, wobei eine Kulanz von “5-10 Minuten” als fehlende Umdrehungszahl einzuräumen ist, dann mindert dies den Wert des nachfolgenden Sprungs:

2Lo

Thoren <

2 S

Dann mindert der underrotated Thorén die Qualität des 2 Salchows !

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

Pirouetten Positive Aspekte

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



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.**

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, two feet , 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	Pumping	-2
		Bad traveling	-1
		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.
- 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.



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

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

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

Fragen ???