Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.
Sportkommission Rollkunstlauf

Wettbewerbskonzept Breitensport für Rollkunstlaufen

DRIV
Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

WeB 2027

Stand: 06.11.2026

20261101 WEB2027.DOCX

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 2
1. Einordnung 3
2. Zielsetzungen des WeB 3
3. Allgemeine Bestimmungen 4
4. Startkategorien & Bedingungen 5
4.1. Startkategorien, Alterseinteilungen, Jahrgänge 5
4.2. Aufstiegsklassen Einzellaufen 5
4.3. Leistungsklassenübergreifende Bedingungen 6
4.4. Leistungsklassen und leistungsklassenspezifische Bedingungen 8
4.4.1. Einzellaufen Kür 8
Minis 8
Anfänger 8
Freiläufer 9
Figurenläufer 10
Kunstläufer 11
Nachwuchsklasse 12
Cup 12
WeB-Levels: Einordnung & Levels Schrittfolgen Kunstläufer, Nachwuchsklasse, Cup 13
4.4.2. Einzellaufen Pflicht 14
Testanforderungen 14
Bedingungen Pflichtlaufen 15
Figurengruppen Pflichtlaufen Wettbewerbskonzept Breitensport 15
4.4.3. Paarlaufen 16
4.4.4. Rolltanzen (Paartanzen & Solotanzen) 16
Anfänger Rolltanzen 16
Anfänger Solotanzen 16
Nachwuchsklasse Solotanzen 17
Cup Solotanzen 17
4.4.5. Formationslaufen 17
Nachwuchsklasse Formationslaufen 17
4.5. FAQ – Fragen und Antworten 18
Eingabekategorien WeB-Wettbewerbe in RollArt 19
5. WeB auf 2 Seiten 1

1. Einordnung

Das Wettbewerbskonzept Breitensport (WeB) ist das für die Sportart Rollkunstlaufen im Bereich der WOK in Deutschland allgemein gültige integrierte Trainings- und Wettbewerbskonzept für den Wettbewerbseinstieg und im wettbewerbsorientierten Breitensport.

Der Einstieg in den wettbewerbsorientierten Sport einer jeden Sportart erfolgt über den Breitensport.

Es ist die Aufgabe von Trainern, Vereinen, Verbänden und Strukturen, talentierte Kinder in den leistungsorientierten Sport zu bringen und weiter zu fördern. Es ist die Aufgabe des organisierten Sports, am Wettbewerb interessierte Breitensportler in ihrem Vorankommen sowie Trainer und Vereine in ihrem Sportbetrieb durch die gegebenen Strukturen wirksam zu unterstützen.

Das seit 2018 fortgeschriebene WeB folgt inhaltlich aus den festgeschriebenen **Anforderungsprofilen & Lernfortschritten** für die Sportart Rollkunstlaufen[1]. Es ist im Zusammenspiel mit den neuen Frei- und Figurenläuferprüfungen sowie Klassenlaufprüfungen/ Testbedingungen als **integriertes Trainings- und Wettbewerbskonzept** zu sehen. Unter Beibehaltung des methodischen Aufbaus wird es fortwährend aktuellen Entwicklungen angepasst.

Mit dem aktuellen WeB liegt für das Kürlaufen eine **auf zwei Seiten zusammenfassbare Anleitung für das Lehren und Lernen, für Trainingsinhalte und Wettbewerbsziele der Sportart in den ersten Jahren** vor. Geforderte und erlaubte Elemente bauen aufeinander auf. Für jede Wettbewerbskategorie wird so das jeweilige Anforderungsprofil und der vorgegebene Mindest-Lernfortschritt umgesetzt. Die Vermittlung des Rollkunstlaufens gemäß dem Anforderungsprofil für die jeweilige Startkategorie ist immer in Verbindung mit vorbereitendem Trockentraining zu verstehen.

Der strukturierte und methodische Aufbau ist als **Trainingshilfe für das Anfängertraining** im Kürlaufen in den ersten 2-4 Jahren konzipiert: So ist eine vielseitige und doch einheitliche Ausbildung und Entwicklung vom Mini bis zum Figurenläufer möglich, sowie darüber hinaus in die Schülerklassen oder als Kunstläufer, in der Nachwuchsklasse oder im Cup.

Das WeB regelt den Rahmen für den Sport außerhalb der Altersklassen des Leistungssports für die weiteren Disziplinen des Rollkunstlaufens.

2. Zielsetzungen des WeB

- Vereinheitlichung ausgeschriebener Bedingungen im Breitensport Rollkunstlaufen, Rolltanzen (Paar- & Solotanzen), sowie Anfänger Paarlaufen und Nachwuchsklasse Formationslaufen im DRIV und allen angeschlossenen Landesrollsportverbänden.
- Schaffung eines einheitlichen Rahmens für alle im DRIV in der Sportart am Wettbewerbssport interessierten Breitensportler für die Durchführung ihres Sports, basierend auf ihrem Leistungsniveau und unabhängig von ihrem Alter einerseits.
- Heranführung junger Sportler an den Leistungssport in den hierfür wichtigen Alters- und Leistungsklassen über definierte Aufstiegsklassen (4.2 unten) andererseits.
- Durchlässigkeit zu und Harmonisierung mit dem Wettbewerbsbereich Leistungssport.

[1] Das zentrale Leit-Dokument „Anforderungsprofile & Lernfortschritt im Rollkunstlaufen“ enthält weitere Informationen zur Wettbewerbsstruktur der Sportart Rollkunstlaufen im DRIV mit allen Teildisziplinen im altersgebundenen Wettbewerbsbereich Leistungssport sowie dem leistungsgebundenen Wettbewerbsbereich Breitensport.

- Bereitstellung eines Orientierungsrahmens für Trainer, Übungsleiter und Trainerassistenten zur gezielten Auswahl alters- und leistungsgerechter Elemente für Training und Wettbewerb und damit das Lehren und Erlernen der Sportart.
- Umsetzung der Anforderungsprofile und des Lernfortschritts im Rollkunstlaufen für den Wettbewerbsbereich jenseits der Altersklassen des Leistungssports.

3. Allgemeine Bestimmungen

1. Es gelten grundsätzlich die Deutsche Sport- und Wettkampfordnung für Rollkunstlauf (WOK) sowie die Wertungskriterien der SK Rollkunstlauf im DRIV in ihren jeweils gültigen Fassungen, es sei denn, das WeB benennt Ausnahmen.
2. In Abhängigkeit zur Teilnehmerzahl/ Größe des Starterfelds kann der Veranstalter je nach Erfordernis eine individuelle Alterseinteilung vornehmen, jedoch nur innerhalb der vorgegebenen Alterseinteilungen.
3. Die Wettbewerbe können für Mädchen und Jungen bzw. Damen und Herren gemeinsam oder getrennt ausgeschrieben werden.
4. Alle Wettbewerbe im Einzellaufen können nur als Pflicht- oder nur als Kürwettbewerbe ausgeschrieben werden. Eine Kombinationswertung erfolgt nicht.
5. Weder für LRV-übergreifende noch für LRV-interne Wettbewerbe und Meisterschaften sollten andere als die in diesen Bedingungen aufgeführten Regelungen oder Startkategorien ausgeschrieben werden. Vereinsmeisterschaften (Läufer aus nur einem Verein) bleiben hiervon unberührt.
6. Es gelten folgende Vorgaben für den Wechsel der Startkategorien (jeweils bezogen auf den jeweiligen Teilwettbewerb Pflicht bzw. Kür):
   a. Nach dem Start in einer Altersklasse des Leistungssports ist ein Wechsel in der gleichen Sportsaison in den nach WeB ausgeschriebenen Leistungsklassen **nicht** möglich.
   b. Nach einem Start in einer Leistungsklasse des WeB ist der Wechsel in eine niedrigere Leistungsklasse in der gleichen Sportsaison nicht erlaubt.
   c. Ein erneuter Start in einer der Aufstiegsklassen (4.2 unten) nach erfolgtem Aufstieg ist nur mit Sondergenehmigung des LRV im begründeten Ausnahmefall möglich.
   d. Die Überprüfung der Einhaltung dieser Regelung sowie etwaiger Beschwerden obliegt dem jeweils zuständigen LRV.
7. Die Wettbewerbe Kunstläufer – Cup im Einzellaufen sowie die Tanz- und Formationswettbewerbe des WeB können mit dem Wertungssystem RollArt ausgeschrieben und gewertet werden. Seitens der Data Operator und Technical Controller ist bei der Eingabe auf die modifizierten Regelungen zu achten.

4. Startkategorien & Bedingungen

4.1. Startkategorien, Alterseinteilungen, Jahrgänge

Bezeichnung	Disziplinen	Altersgrenzen	Jahrgänge 2027	Aufstieg nach
Minis	Einzel – Gruppe 1 Einzel – Gruppe 2	bis 5 Jahre 6 & 7 Jahre	2022 und jünger 2020 und 2021	- Start 1 Saison
Anfänger	Einzel – Gruppe 1 Einzel – Gruppe 2 Einzel – Gruppe 3	bis 7 Jahre 8 & 9 Jahre ab 10 Jahre	2020 und jünger 2018 und 2019 2017 und älter	Freiläufer/Sch. D Freiläufer Freiläufer
	Paarlaufen	ohne	Alle	-
	Rolltanzen (Paare, Solo)	ab 11 Jahre	2016 und älter	-
Freiläufer	Einzel – Gruppe 1 Einzel – Gruppe 2 Einzel – Gruppe 3	bis 8 Jahre 9 & 10 Jahre ab 11 Jahre	2019 und jünger 2017 und 2018 2016 und älter	Schüler D Figurenläufer -
Figurenläufer	Einzel – Gruppe 2 Einzel – Gruppe 3	10 & 11 Jahre ab 12 Jahre	2016 und 2017 2015 und älter	- -
Kunstläufer	Einzel	ab 11 Jahre	2016 und älter	-
Nachwuchs-klasse	Einzel	ab 11 Jahre	2016 und älter	-
	Rolltanzen (Solo)	ab 14 Jahre	2013 und älter	-
	Formationslaufen	ab 8 Jahre	2019 und älter	-
Cup	Einzel	ab 11 Jahre	2016 und älter	-
	Rolltanzen (Solo)	ab 17 Jahre	2010 und älter	-

4.2. Aufstiegsklassen Einzellaufen

Manche der Startkategorien im Einzellaufen (Pflicht, Kür) sind als **Aufstiegsklassen**[2] konzipiert:

Startkategorie	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Aufstieg
Minis	<= 5 Jahre	6-7 Jahre	-	Gruppe 2: Start nur 1 Sportsaison möglich
Anfänger	**<= 7 Jahre**	**8-9 Jahre**	**>= 10 Jahre**	**Gruppe 1: nach Freiläufer od. Schüler D** **Gruppe 2: nach Freiläufer** **Gruppe 3: nach Freiläufer**
Freiläufer	**<= 8 Jahre**	**9-10 Jahre**	>= 11 Jahre	**Gruppe 1: nach Schüler D** **Gruppe 2: nach Figurenläufer**
Figurenläufer	-	10-11 Jahre	>= 12 Jahre	
Kunstläufer, Nachwuchsklasse, Cup	ab 11 Jahre			

[2] Der Aufstieg erfolgt angelehnt an das Vorbild der früher (vor Einführung der Altersklassen) gültigen Aufstiegsregeln.

Wer steigt auf? – Die aufgerundet besserplatzierte Hälfte bei Landesmeisterschaften bzw. dem vergleichbaren Landespokalwettbewerb. Sofern bei diesen Meisterschaften/Wettbewerben kein Start in einer der Aufstiegskategorien erfolgt ist, gilt ersatzweise: Mit der 2. Platzierung in der besseren Hälfte bei Wettbewerben mit mehr als zwei Vereinen ist man aufgestiegen (gilt auch für die internationalen Teilnehmer bei nationalen Wettbewerben).

Wann steigt man auf? – Immer zur nächsten Sportsaison (Platzierungen des Vorjahres führen zum Aufstieg, siehe „Wer steigt auf?“).

Warum? – Das Reglement im WeB ermöglicht das systematische Lehren der Sportart innerhalb von 3-5 Jahren hin zu Axel, Doppelsprüngen, Waagepirouetten, entsprechendem Schrittmaterial – einen durchschnittlich talentierten Läufer im richtigen Alter mit durchschnittlichen Trainingsbedingungen (1-2x Training pro Woche im ersten Jahr, 2-3x Training pro Woche danach) vorausgesetzt.

Läufereltern, Trainer, Vereine, LRV und Wertungsrichter müssen zusammenarbeiten, um ein zügiges Weiterkommen von Läufern für die Sportart zu gestalten. Hierzu gehört auch ein Automatismus im System, denjenigen den Weg in den Leistungssport der Altersklassen zu ebnen, die alters- und leistungsmäßig den Anschluss an das nationale Leistungsniveau schaffen können. Stellt sich dann anschließend heraus, dass dies nicht klappt, fängt das WeB im Rollkunstlaufen jeden Läufer auf.

Darf man auch höher starten, wenn man nicht aufgestiegen ist? – Ja. Höher starten darf man immer (das System ist nach oben offen). Der Fachwart im LRV kann zudem die höhere Startkategorie für einen Läufer anordnen (nach Rücksprache mit dem Verein und dem Trainer).

Gibt es ***Ausnahmeregelungen***? – Natürlich. Wenn besondere Umstände auftreten (ganz allgemein: Trainingsausfall über längere Zeit, z.B. wegen Krankheit, Verletzung, fehlender Trainingsstätte), kann der LRV den Aufstieg des betroffenen Läufers aussetzen. Dies wird vom LRV im Startpass bestätigt

Hinweis: Es kann z.B. nicht als Grund reichen, dass die Eltern das Kind nicht regelmäßig zum Training bringen o.ä. Das kann nicht in unser aller Sinne sein und dann kann ein Kind entweder nicht starten oder es wird dann voraussichtlich keine vorderen Plätze in der höheren Gruppe belegen. Das Aufstiegsprinzip soll nicht zuletzt auch die Trainer & Vereine bei ihrer schwierigen Arbeit vor Ort unterstützen.

4.3. Leistungsklassenübergreifende Bedingungen Kürlaufen

1. **Grundsatz: Das WeB baut sich von unten nach oben auf. Es darf nur das gezeigt werden, was erlaubt ist. Alle Elemente niedrigerer Startkategorien bei Schritten, Drehungen, choreografischen Elementen dürfen weiterhin gezeigt werden, auch wenn diese nicht explizit aufgeführt sind, sofern sie nicht explizit untersagt sind.**
2. **Erlaubte Elemente/ Höchstschwierigkeiten:** Erlaubte Elemente sowie Höchstschwierigkeiten bei Sprüngen und Pirouetten sind ohne Ausnahme bindend. Sie können gezeigt werden, jedoch müssen sie nicht gezeigt werden. Das Zeigen schwierigerer Elemente als erlaubt bleibt bei der Wertung unberücksichtigt und führt (im White-System) bei Sprüngen und Pirouetten (nicht bei Schritten/Drehungen oder Choreo-Elementen) zu einem Abzug wegen Zeigen eines unerlaubten Elements.
3. **Pflichtelemente:** Die vorgeschriebenen Pflichtelemente müssen gezeigt werden.
4. **Sprünge/ Sprungelemente:**
   a. ***Anzahl:*** Es gelten die in den Bedingungen aufgeführten Begrenzungen.
   b. ***Sprungkombinationen:***
      Anfänger, Freiläufer: Maximal **eine (1)** Sprungkombination mit **zwei (2)** Sprüngen.

Figurenläufer bis Cup: **Es dürfen maximal zwei (2)** Sprungkombinationen mit mindestens **zwei (2)** Sprüngen und maximal **vier (4)** Sprüngen gezeigt werden. Sprungkombinationen müssen verschieden sein. Weitere Sprungkombinationen sind nicht erlaubt.

c. ***Wiederholung von Sprüngen:***
Minis & Anfänger: Ein Sprung der gleichen Art (Typ und Umdrehungszahl) darf nicht öfter als **ein (1)** Mal in der ganzen Kür ausgeführt werden.
Freiläufer bis Cup: Jeder Sprung darf **max. zwei (2)** Mal gezeigt werden.
Allgemein gilt: Werden Sprünge mit mehr als einer (1) Umdrehung zwei (2) Mal gezeigt, muss **1x davon in einer Sprungkombination** erfolgen.

d. ***Ausschließlich für Cup gilt Connecting jumps = „no jumps“:*** Verbindungssprünge mit einer (1) Umdrehung innerhalb einer Sprungkombination zählen nicht in die Wertung und bleiben auch in der Sprunganzahl unberücksichtigt (gilt nicht für einen etwaigen jeweils ersten/letzten Sprung mit 1U.).

5. **Pirouettenelemente:**
   a. ***Anzahl:*** In der Kategorie Anfänger sind zwei (2) Einzelpirouetten erlaubt, in der Kategorie Freiläufer drei (3) Einzelpirouetten und ab der Kategorie Figurenläufer drei (3) Pirouettenelemente (als Einzel- bzw. Kombinationspirouetten).
   b. ***Wiederholung von Pirouetten:*** Die gleiche Pirouette (=identische Position + Kante + Fuß) darf im gesamten Programm nicht öfter als 2x gezeigt werden, die Zweifuß-Standpirouette darf in Freiläufer nur 1x gezeigt werden.
   c. ***Same spin*-Regel:** Pirouettenkombinationen müssen verschieden sein. Enthält die zweite gezeigte Kombination zwei unmittelbar aufeinander folgende gleiche Pirouetten (s.o.) verglichen mit der ersten gezeigten Kombination, so ist die gesamte zweite Kombination ungültig. Diese Regelung ist gültig für White und Rollart.
   d. ***Pirouettenkombinationen Figurenläufer & Kunstläufer:*** Eine (1) Kombination mit max. drei (3) Pirouetten und max. eine (1) weitere Kombination mit max. zwei (2) Pirouetten.
   Pirouettenkombinationen Nachwuchsklasse & Cup: Eine (1) Kombination mit max. vier (4) Pirouetten und max. eine (1) weitere Kombination mit max. drei (3) Pirouetten.
   e. ***Umdrehungszahl der Pirouetten:*** Mindestens **zwei (2)** Umdrehungen je Position (gilt für Einzel- und Kombinationspirouetten).

6. **Vokalmusik** ist nicht erlaubt bei Minis bis Figurenläufer ~~sowie bei Anfänger Paarlaufen~~. Es gelten die Vorgaben für Vokalmusik gem. WorldSkate.

7. **Akrobatische Elemente:** Ein (1) akrobatisches Element aus Spagat oder Rad ist erlaubt, erhält jedoch keinen technischen Wert. Überschläge oder Drehungen um die horizontale Achse in der Luft sind verboten.

8. **Schrittfolgen:** Die Zeitabnahme bei der Schrittfolge beginnt mit dem Startschritt nach dem vorgeschriebenen Stopp.

9. **Choreo-Sequenzen:** Die Anlage ist beliebig, jedoch muss im Verlauf mind. ¾ der Lauffläche abgedeckt werden und es ist aus gestoppter Position zu beginnen. ~~Die Inhalte richten sich nach World Skate-Vorgaben (siehe auch FAQ)~~: Läufer sollen hier besonders zeigen, dass sie zur Musik laufen und diese interpretieren können. Läuferische und choreografische Fähigkeiten, Kreativität, Originalität, Musikalität stehen im Vordergrund. Es müssen verschiedene Elemente enthalten sein, dabei können choreografische Elemente (Arabesken wie Körbchen/Nest/Schiffchen/Biellmann etc., Mond, Zirkel, Flieger, Ausfallschritte, Ina Bauer, Standspagate etc.), Schritte, Drehungen, schnelle „Pirouetten“ und undefinierte Sprünge bis zu einer Umdrehung gezeigt werden.

4.4. Leistungsklassen und leistungsklassenspezifische Bedingungen

4.4.1. Einzellaufen Kür

Minis	Wettbewerbscodes Gruppen 1-2 w/m	B7G B7I B7H B7J
Testanforderungen:	kein Test;	
Kürinhalte:	1:00 Minute +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:** a) Eierlauf vorwärts auf der Geraden; b) Richtungswechsel von vorwärts auf rückwärts ohne Stoppereinsatz; c) Hocke beidbeinig oder Kanone/Pistole (ohne Variationen); d) Storch/Pinguin; (2) **Erlaubte Elemente:** a) **Sprünge:** Sprünge ohne Drehung; b) **Pirouetten:** nicht erlaubt; c) **Schritte:** Rollerfahren, Eierlauf vorwärts + rückwärts, Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Vorwärts Übersetzen; d) **Drehungen:** Mohawk alle Kanten; e) **Choreografische Elemente:** Storch/ Pinguin, Hocke beidbeinig, Kanone/Pistole, Mond einwärts, Flieger va; (3) **Restriktionen:** a) Max. 2 Sprünge; b) Sprünge dürfen nicht wiederholt werden; c) Andere als die aufgeführten Elemente sind nicht erlaubt.	
Anfänger	Wettbewerbscodes Gruppen 1-3 w/m	B6G B6I B6K B6H B6J B6L
Testanforderungen:	maximal Freiläuferprüfung (neu oder alt), darüber hinaus keine Tests	
Kürinhalte:	1:30 Minuten +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:** a) Vorwärts Übersetzen rechts und links (jeweils geschlossene Kreise, in der Acht oder getrennt); ***Ausführungsempfehlung/ -ziel:*** *idealerweise mit Viertelkreis Schwungbogen (Bewegungsablauf analog Freiläuferprüfung, Anlage frei);* b) Eine (1) Schrittsequenz mit Schwungbögen Rva und Lva (mind. je einem); Anlage: beliebig; die Schwungbögen müssen nicht hintereinander gezeigt werden, verbindende Elemente und Schritte sind erlaubt, es dürfen Armbewegungen in den Verbindungselementen gezeigt werden, nicht jedoch in den Schwungbögen; ***Ausführungsempfehlung/ -ziel:*** *idealerweise Integration mehrerer Schwungbögen mit Chassées (Bewegungsablauf analog Freiläuferprüfung, Anlage frei);* *oder* Rückwärts Übersetzen rechts oder links (geschlossener Kreis), ***Ausführungsempfehlung/ -ziel:*** *mit Achtel- bis Viertelkreis Schwungbogen und Auslaufhaltung (Bewegungsablauf analog Freiläuferprüfung, Anlage frei);* c) Flieger Rva; d) Flieger Lva; e) Zwei (2) Drehsprünge mit je ½ Umdrehung, ***Ausführungsempfehlung/ -ziel:*** *idealerweise unmittelbar aufeinander folgend ohne Zwischenschritte analog Freiläuferprüfung;* f) Zweifuß-Standpirouette mit mind. zwei Umdrehungen;	

	(2) **Erlaubte Elemente:** a) **Sprünge:** Dreiersprung (***Ausführungsvorgabe***: mit Anlauf Mohawk oder vorwärts; im Aufsprung muss der Spielfuß vorne sein); Drehsprünge mit ½ oder 1 Umdrehung in beide Drehrichtungen, ***Ausführungsvorgabe***: Absprung von zwei Füßen mit Landung auf zwei Füßen – jeweils möglichst parallel; b) **Pirouetten:** Zweifuß-Standpirouette (beide Drehrichtungen erlaubt); Standpirouette re + ve c) **Schritte:** Eierlauf rückwärts, Chassée va, Schwungbögen va, Vorkreuzen, Vorwärts Übersetzen, Rückwärts Übersetzen; d) **Drehungen:** Mohawk alle Kanten, Dreierwalzer; e) **Choreografische Elemente:** Storch/ Pinguin, Hocke (alle Variationen), Kanone/Pistole, Mond einwärts, alle Arten von Spiralen/Arabesken vorwärts, Sprünge ohne Drehung; (3) **Restriktionen:** a) Max. drei (3) Sprünge; b) Max. eine (1) Sprungkombination mit max. zwei (2) Sprüngen; c) Sprünge dürfen nicht wiederholt werden; d) Max. zwei (2) Einzelpirouetten (nur Basispositionen); e) Andere als die aufgeführten Elemente sind nicht erlaubt.
Freiläufer	Wettbewerbscodes B5G B5I B5K Gruppen 1-3 w/m B5H B5J B5L
Testanforderungen:	mindestens Freiläuferprüfung (neu oder alt), maximal Figurenläuferprüfung (neu oder alt)
Kür:	2:00 Minuten +/- 10 Sekunden (1) Pflichtelemente: a) Eine (1) Schrittsequenz mit Schwungbögen Rra und Lra (mind. je einem); Anlage: beliebig; die Schwungbögen müssen nicht hintereinander gezeigt werden, verbindende Elemente und Schritte sind erlaubt, es dürfen Armbewegungen in den Verbindungselementen gezeigt werden, nicht jedoch in den Schwungbögen; ***Ausführungsempfehlung/ -ziel:*** *idealerweise Integration mehrerer Schwungbögen mit „Chassées“ (Bewegungsablauf analog Figurenläuferprüfung, Anlage frei);* b) Eine (1) Spiral-/ Arabesken-Sequenz in Serpentinenform Es müssen mind. zwei (2) unterschiedliche Arabesken-Positionen gezeigt werden, die deutlich gehalten sind (z.B. nicht: 2x Flieger); Arabesken-Position: Spielbeinknie über Hüfte, Serpentine: Über die gesamte Längsachse der Lauffläche und mind. die Hälfte der Querachse mit mindestens zwei deutlichen Bögen, verbindendes Schrittmaterial und Armbewegungen erlaubt; c) Ein (1) Mond (einwärts, auf acht Rollen); d) Ein (1) Dreiersprung (einzeln oder in Kombination; ***Ausführungsvorgabe*** ist zu beachten); e) Ein (1) Salchow (einzeln oder in Kombination; ***Ausführungsvorgabe*** ist zu beachten); f) Eine (1) Standpirouette (beliebige Kante) oder eine (1) Sitzpirouette re; (2) **Erlaubte Elemente:** a) **Sprünge:** Dreiersprung (***Ausführungsvorgabe***: mit Anlauf Mohawk; im Aufsprung muss der Spielfuß vorne sein), Salchow (***Ausführungsvorgabe***: im Aufsprung muss der Spielfuß vorne sein), Rittberger; (nicht definierte Sprünge mit einer (1) Umdrehung sind ebenfalls erlaubt (Drehsprünge – siehe Anfänger)); b) **Pirouetten:** Zweifuß-Standpirouette, alle Standpirouetten (Kante beliebig), Sitzpirouette re; (nur Basispositionen) c) **Schritte:** Chassée va + ra, Schwungbögen va + ra, Vor- + Hinterkreuzen, Vorwärts + Rückwärts Übersetzen, Stopperschritte als Verbindungselemente; d) **Drehungen:** Mohawk, Dreier, Travelings – jeweils alle Kanten;

	e) **Choreografische Elemente:** Storch/Pinguin, Hocke (alle Variationen), Kanone/Pistole, Mond einwärts, alle Arten von Spiralen/Arabesken, Zirkel, Ausfallschritte re, ein (1) hier nicht benanntes Element nach Wahl; (3) **Restriktionen:** a) Max. vier (4) Sprünge; b) Jeder Sprung max. zwei (2) Mal; c) Max. eine (1) Sprungkombination mit max. zwei (2) Sprüngen; d) Max. drei (3) Einzelpirouetten (nur Basispositionen), davon max. eine (1) Zweifuß-Standpirouette; e) Andere als die aufgeführten Elemente sind nicht erlaubt. *Zur Vermeidung von Missverständnissen: Eine (1) Kombination aus (auch: mit) max. zwei (2) Rittbergern ist grundsätzlich zulässig, es ist dann kein weiterer Rittberger erlaubt. Abweichend vom Grundsatz ist ein Rittberger „auf Eck" in der Leistungsklasse Freiläufer bewertbar (siehe Wertungskriterien). Rittberger ohne korrekte Technik sind jedoch in jedem Fall minderwertig.*
Figurenläufer	Wettbewerbscodes ~~B4G~~ B4I B4K Gruppen 2-3 w/m ~~B4H~~ B4J B4L
Testanforderungen:	mindestens Basistest C sowie mindestens Figurenläuferprüfung (neu oder alt), maximal Kürtest C (neu) *[Anm.: Kürtest Kunstläufer (alt)=Kürtest C (neu)]*
Kür:	2:30 Minuten +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:** a) Eine (1) Schrittfolge, die ~~mind. je~~ mind. einen Doppeldreier (entweder Rra oder Lra) sowie mind. ein (1) ~~zwei (2) verschiedene~~ Traveling (Richtung / Fuß beliebig), mind. eine (1) Wende Lva oder Rva und mind. einen (1) Choctaw von vorwärts auf rückwärts (Richtung beliebig) enthalten muss. Anlage beliebig, Start aus Stop-and-Go-Position / gestoppter Position. Die Schrittfolge muss deutlich sichtbare Bögen und saubere Kanten enthalten unter Einbindung von Body Movements; b) Eine (1) Spiral-/ Arabesken-Sequenz in Serpentinenform Es müssen mind. zwei (2) unterschiedliche Arabesken-Positionen gezeigt werden, die deutlich gehalten sind (z.B. nicht: 2x Flieger); Arabesken-Position: Spielbeinknie über Hüfte, Serpentine: Über die gesamte Längsachse der Lauffläche und mind. die Hälfte der Querachse mit mindestens zwei deutlichen Bögen, verbindendes Schrittmaterial und Armbewegungen erlaubt; c) Ein (1) Rittberger (einzeln oder in Kombination); d) Ein (1) Thorén (einzeln oder in Kombination); e) Zwei (2) Pirouettenelemente, davon - mind. eine Pirouettenkombination, die eine Sitzpirouette enthält und - mind. ein (1) Pirouettenelement, das eine Standpirouette ra ist/ enthält (*Ausführungsvorgabe:* Ausgang aufrecht ra); f) Mind. eines (1) der gezeigten Pirouettenelemente – egal welches –muss „eingeschleudert" werden. (2) **Erlaubte Elemente:** a) **Höchstschwierigkeit Sprünge:** Sprünge mit maximal einer (1) Umdrehung (d.h. alle einfachen Sprünge außer Axel); b) **Pirouetten:** Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra; (auch in Kombination); c) **Schritte:** alle Schritte aus Freiläufer sowie zusätzlich Cross Roll vorwärts alle Kanten, Crossed Chassée; Choctaw von vorwärts auf rückwärts (Richtung beliebig) d) **Drehungen:** alle Drehungen aus Freiläufer sowie zusätzlich Doppeldreier, jeweils alle Kanten, Wenden vorwärts auswärts; e) **Choreografische Elemente:** keine Einschränkungen; (3) **Restriktionen:** a) Max. acht (8) Sprünge;

	b) Jeder Sprung max. zwei (2) Mal; c) Max. zwei (2) Sprungkombinationen mit mind. zwei (2) und max. vier (4) Sprüngen: d) Max. drei (3) Pirouettenelemente, bei zwei gezeigten Pirouetten-kombinationen darf eine max. drei (3) Pirouetten und eine max. zwei (2) Pirouetten enthalten; e) Pirouettenkombinationen müssen verschieden sein (same spin-Regel)
Kunstläufer	Wettbewerbscodes B3G w/m B3H
Testanforderungen:	mindestens Basistest B sowie mindestens und maximal Kürtest C (neu) *[Anm.: Kürtest Kunstläufer (alt)=Kürtest C (neu)]*
Kür:	2:30 Minuten +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:** a) Eine (1) Schrittfolge mit max. 30 Sekunden, die ~~mind. je einen Doppeldreier Rra und Lra~~ zwei (2) verschiedene Choctaws von vorwärts auf rückwärts oder geschlossene Choctaws von rückwärts auf vorwärts (es müssen beide Drehrichtungen „clockwise“ / „anticlockwise“ gezeigt werden) sowie mind. 2 verschiedene Gegenwenden vorwärts enthalten muss. Anlage beliebig, Start aus Stop-and-Go-Position / gestoppter Position, maximal WeB-Level 1. Es gelten grundsätzlich die Vorgaben & Levels wie unten aufgeführt. Sind Pflichtbestandteile nicht enthalten/ nicht erkennbar: No Level; b) Eine (1) Choreo-Sequenz mit max. 30 Sekunden, Anlage beliebig, mind. ¾ der Lauffläche, Start aus gestoppter Position; Es müssen deutlich sichtbare Bögen und saubere Kanten erkennbar gezeigt werden und verschiedene Elemente gem. übergeordneter Vorgabe enthalten sein. c) Ein (1) Rittberger (einzeln oder in Kombination); d) Ein (1) Lutz (einzeln oder Kombination); e) Zwei (2) Pirouettenelemente, davon - mind. eine Pirouettenkombination, die eine Sitzpirouette enthält und - mind. ein (1) Pirouettenelement, das eine Standpirouette ra ist/ enthält (*Ausführungsvorgabe:* Ausgang aufrecht ra); f) Mind. eines (1) der gezeigten Pirouettenelemente – egal welches –muss eingeschleudert werden. (2) **Erlaubte Elemente:** a) **Höchstschwierigkeit Sprünge:** Sprünge mit maximal eineinhalb (1,5) Umdrehungen (d.h. max. Axel (einfach)); b) **Pirouetten:** Alle Stand- und Sitzpirouetten, Waage va, Waage ra; Waage ve (auch in Kombination); jeweils nur Basispositionen c) **Schritte:** analog zu Figurenläufer; d) **Drehungen:** alle Drehungen aus Figurenläufer sowie Wenden, Gegenwenden, Choctaws (jeweils alle Kanten); e) **Choreografische Elemente:** keine Einschränkungen; (3) **Restriktionen:** a) Max. neun (9) Sprünge; b) Jeder Sprung max. zwei (2) Mal; c) Max. zwei (2) Spungkombinationen mit mind. zwei (2) und max. vier (4) Sprüngen. Die gezeigten Sprungkombinationen müssen verschieden sein. d) Bei der Wiederholung von Sprüngen mit mehr als einer (1) Umdrehung (inkl. Axel), muss mind. ein Versuch in Kombination sein. e) Max. drei (3) Pirouettenelemente, bei zwei gezeigten Pirouetten-kombinationen darf eine max. drei (3) Pirouetten und eine max. zwei (2) Pirouetten enthalten. f) Pirouettenkombinationen müssen verschieden sein (same spin-Regel).

Nachwuchsklasse	Wettbewerbscodes w/m	B2G B2H
Testanforderungen:	im 1. + 2. Jahr Nachwuchsklasse: Basistest B sowie mindestens Kürtest C (neu) und maximal Kürtest B (neu) ab dem 3. Jahr Nachwuchsklasse: Basistest A sowie mindestens Kürtest C (neu) und maximal Kürtest B (neu) *[Anm.: Kürtest Kunstläufer (alt)=Kürtest C (neu)]*	
Kür:	3:00 Minuten +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:** a) Eine (1) Schrittfolge mit max. 40 Sekunden, die mind. zwei verschiedene Gegenwenden sowie zwei verschiedene Wenden enthalten muss. Anlage beliebig, Start aus Stop-and-Go-Position / gestoppter Position, maximal WeB-Level 2. Es gelten grundsätzlich die Vorgaben & Levels wie unten aufgeführt. Sind Pflichtbestandteile nicht enthalten/ nicht erkennbar: No Level; b) Eine (1) Choreo-Sequenz mit max. 30 Sekunden, Anlage beliebig, mind. ¾ der Lauffläche, Start aus gestoppter Position. Es müssen deutlich sichtbare Bögen und saubere Kanten erkennbar gezeigt werden und verschiedene Elemente gem. übergeordneter Vorgabe enthalten sein. c) Ein (1) Einfach-Axel (einzeln oder in Kombination); d) Zwei (2) Pirouettenelemente, davon - mind. eine (1) Pirouettenkombination, die eine Sitzpirouette enthält und - mind. ein (1) Pirouettenelement, das eine Waagepirouette ist/ enthält; (2) **Erlaubte Elemente:** a) **Höchstschwierigkeit Sprünge:** Sprünge mit maximal eineinhalb (1,5) Umdrehungen sowie Doppel-Toeloop und Doppel-Salchow; b) **Pirouetten:** Alle Stand- und Sitzpirouetten, alle Waagen (auch in Kombination); c) **Schritte:** keine Einschränkungen; d) **Drehungen:** keine Einschränkungen; e) **Choreografische Elemente:** keine Einschränkungen; (3) **Restriktionen:** a) Max. zehn (10) Sprünge; b) Jeder Sprung max. zwei (2) Mal; c) Max. zwei (2) Sprungkombinationen mit mind. zwei (2) und max. vier (4) Sprüngen. Die gezeigten Sprungkombinationen müssen verschieden sein. d) Bei der Wiederholung von Sprüngen mit mehr als einer (1) Umdrehung (inkl. Axel), muss mind. ein Versuch in Kombination sein. e) Max. zwei (2) Pirouettenelemente; bei zwei gezeigten Pirouettenkombinationen darf eine max. vier (4) Pirouetten und eine max. drei (3) Pirouetten haben. f) Pirouettenkombinationen müssen verschieden sein (same spin-Regel).	
Cup	Wettbewerbscodes w/m	B1G B1H
Cup Alumni	Wettbewerbscodes w/m	B1I B1J
Testanforderungen:	mindestens Basistest Bronze sowie mindestens Kürtest B (neu)	
Restriktion Startberechtigung Cup	Ehemalige Läufer der Altersklassen, die zurückliegend an einer Norddeutschen bzw. Süddeutschen oder Deutschen Meisterschaft in den Gruppen Jugend, Junioren oder Meisterklasse teilgenommen haben, müssen in „Cup Alumni“ starten. Allen anderen Läufern steht die Wahl der Gruppe in „Cup“ frei.	
Kür:	3:00 Minuten +/- 10 Sekunden (1) **Pflichtelemente:**	

a) Eine (1) Schrittfolge mit max. 40 Sekunden, die mind. eine beliebige ~~zwei verschiedene~~ Wende und zwei verschiedene Gegendreier sowie eine Schlinge enthalten muss. Anlage beliebig, Start aus Stop-and-Go-Position / gestoppter Position. Es gelten grundsätzlich die Vorgaben & Levels wie unten aufgeführt. Sind Pflichtbestandteile nicht enthalten/ nicht erkennbar: No Level;
b) Eine (1) Choreo-Sequenz mit max. 30 Sekunden, Anlage beliebig, mind. ¾ der Lauffläche, Start aus gestoppter Position. Es müssen deutlich sichtbare Bögen und saubere Kanten erkennbar gezeigt werden und verschiedene Elemente gem. übergeordneter Vorgabe enthalten sein.
c) Ein (1) Einfach-Axel (einzeln oder in Kombination);
d) Zwei (2) Pirouettenelemente, davon
- mind. eine Pirouettenkombination, die eine Sitzpirouette enthält und
- mind. ein (1) Pirouettenelement, das eine Waagepirouette ist/ enthält.

(2) **Erlaubte Elemente:**
a) **Höchstschwierigkeit Sprünge:** Sprünge mit max. zwei (2) Umdrehungen;
b) **Pirouetten:** keine Einschränkungen;
c) **Schritte:** keine Einschränkungen;
d) **Drehungen:** keine Einschränkungen;
e) **Choreografische Elemente:** keine Einschränkungen;

(3) **Restriktionen:**
a) Max. acht (8) Sprünge ohne Berücksichtigung einfacher Sprünge innerhalb von Sprungkombinationen („connecting jumps“ sind „no jumps“);
b) Jeder Sprung max. zwei (2) Mal;
c) Bei der Wiederholung von Sprüngen mit mehr als einer (1) Umdrehung (inkl. Axel), muss mind. je ein Versuch in Kombination sein.
d) Maximal zwei (2) Sprungkombinationen mit mind. zwei (2) Sprüngen und max. vier (4) Sprüngen. Die gezeigten Sprungkombinationen müssen verschieden sein.
e) Max. zwei (2) Pirouettenelemente; bei zwei gezeigten Pirouettenkombinationen darf eine max. vier (4) Pirouetten und eine max. drei (3) Pirouetten haben.
f) Pirouettenkombinationen müssen verschieden sein (same spin-Regel).

WeB-Levels: Einordnung & Levels Schrittfolgen Kunstläufer, Nachwuchsklasse, Cup

Level Base StB	Level 1 – St1	Level 2 – St2	Level 3 – St3	Level 4 – St4
Schrittfolge genügt den grundlegenden Anforderungen an eine Schrittfolge: aus Stop & Go, Pflichtelemente erkennbar enthalten, weitere Schritte in Verbindung enthalten, innerhalb des Zeitlimits	Level B + 4 bestätigt korrekte Drehungen, davon mind. 2 verschiedene Pflichtelemente + 1 bestätigtes Feature aus Body Movements *oder* Choctaws)	Level B + 6 bestätigt korrekte Drehungen, davon mind. **2** verschiedene Pflichtelemente + 1 bestätigtes Feature aus Body Movements *oder* Choctaws + 1 weiteres bestätigtes Feature	Level B + 8 bestätigt korrekte Drehungen, davon mind. **2** verschiedene Pflichtelemente + 3 verschiedene bestätigte Features	Level B + 10 bestätigt korrekte Drehungen, davon mind. **2** verschiedene Pflichtelemente + 4 verschiedene bestätigte Features

Features	Feature erfüllt, wenn… (grds. analog WorldSkate, Anpassungen in *kursiv*)
Body Movements	…mind. 3 verschiedene Body Movements gewertet werden, die unterschiedlichen Untergruppen zugeordnet sind.
Choctaws	…mind. 2 verschiedene Choctaws gem. Reglement in unterschiedliche Drehrichtungen (im Uhrzeigersinn & entgegen dem Uhrzeigersinn) bestätigt werden (nur erlaubt: von vorwärts nach rückwärts sowie geschlossene Choctaws von rückwärts auf vorwärts).

Cluster	… 3 gezeigte Drehungen im Cluster bestätigt werden (ab Level2), kein Kantenwechsel zwischen den ersten beiden Drehungen.
Different Feet	… die für das Level relevanten Drehungen in gleicher Anzahl auf dem rechten & dem linken Fuß bzw. – bei Schlingen, Travelings – im Uhrzeigersinn & entgegen dem Uhrzeigersinn bestätigt werden. Es gilt hierbei die folgende Gruppierung: Linker Fuß & entgegen dem Uhrzeigersinn sowie rechter Fuß & im Uhrzeigersinn (ab Level2).

Es gelten grundsätzlich die WorldSkate-Vorgaben/Eingruppierungen mit wenigen *Anpassungen*:

(1) Drehungen müssen kantenrein ausgeführt werden: Kanten vor sowie nach dem Richtungswechsel müssen sauber und klar erkennbar ausgeführt, Scheitelpunkte müssen eindeutig sein; Nicht kantenreine Drehungen, gesprungene Drehungen, Drehungen auf einem Punkt sowie Drehungen mit abgesetztem Spielfuß werden nicht gezählt;
(2) Jede Art der Drehung (Wende, Gegenwende, Gegendreier, Schlinge, Traveling – ~~*bei Kunstläufer zusätzlich Doppeldreier Rra/Lra*~~; kann für die Bestimmung des Schwierigkeitsgrades nur zwei (2) Mal gezählt werden, darf jedoch öfter gezeigt werden; Für Kunstläufer gilt: Confirmte Choctaws zählen im WeB als Drehung und werden als Feature gezählt.
(3) Die einzelnen Drehungen eines Cluster zählen für die Ermittlung des Schwierigkeitsgrades;
(4) Dreier zählen grundsätzlich nicht als Drehung für die Bestimmung eines Schwierigkeitsgrades, sind jedoch für die Bestimmung eines Clusters zu berücksichtigen; *(gilt auch für Doppeldreier im Cluster)*
(5) Body Movements, die zur Erreichung eines Schwierigkeitsgrades gefordert sind, sollten gleichmäßig über die Schrittfolge verteilt sein; unmittelbar hintereinander gezeigte Body Movements werden als ein (1) Body Movement gewertet; Body Movements ohne lineare Bewegung des Läufers am Beginn oder Ende der Schrittfolge werden nicht gezählt;
(6) Für die Bestätigung des Feature Different Feet ist es nicht notwendig, dieselbe Art der Drehung jeweils auf beiden Füßen bzw. in beide Richtungen zu zeigen;
(7) Für die Anzahl der gezeigten Features gibt es keine Limitierung;
(8) Wird mehr als eine (1) Drehung mehr gezeigt als für ein ggf. erlaubtes Level vorgesehen, so wird das erreichte Level um 1 reduziert;
(9) Kurzes Anhalten ist zur Charakterisierung der Musik erlaubt;
(10) Max. ein (1) Sprung mit max. einer (1) Drehung erlaubt (wird als choreografisches Element angesehen), Pirouetten sind nicht erlaubt;
(11) Qualitätsmerkmale führen zu Bewertungszuschlägen

Qualitätsmerkmal	*Merkmal erfüllt, wenn…*
Kanten	… tiefe und saubere Kanten gezeigt werden.
Präzision	… ein hohes Maß an Klarheit und Präzision demonstriert wird.
Kontrolle	… eine gute Kontrolle und ein stetiges Einbeziehen des gesamten Körpers vorliegt, d.h. von Armen, Kopf, Schultern, Oberkörper und Spielbein an mind. drei Stellen in der Sequenz klar erkennbar und gleichgewichtsbeeinflussend gezeigt wird.
Energie	… ein hohes Maß an Energie gezeigt wird.
Tempo	… ein hohes Tempo und eine gute Beschleunigung während der Ausführung vorliegen.
Kreativität, Originalität	… das Element kreativ und originell ausgeführt ist.
Anlage	… eine schwierige Anlage des Elementes gewählt wurde.
Musikalität	… wenn die Ausführung des Elementes in besonderem Kontext zur Musik erfolgt.

(1 positives Merkmal nötig für bis zu +1, 2-3 Merkmale für bis zu +2, ab 4 Merkmale bis zu +3).

4.4.2. Einzellaufen Pflicht

Testanforderungen	
Freiläufer:	mindestens Freiläuferprüfung und maximal Figurenläuferprüfung (neu oder alt)
Figurenläufer:	mindestens Figurenläuferprüfung (neu oder alt), maximal Pflichttest Kunstläufer (neu) oder Basistest C

Kunstläufer:	mindestens und maximal Pflichttest Kunstläufer
Nachwuchsklasse:	mindestens Pflichttest Kunstläufer, maximal Pflichttest C
Cup:	mindestens Pflichttest Kunstläufer
Bedingungen Pflichtlaufen	
Freiläufer, Figurenläufer:	Zwei (2) Pflichtfiguren gem. Übersicht.
Kunstläufer, Nachwuchsklasse, Cup:	Drei (3) Pflichtfiguren je nach ausgeloster Figurengruppe gem. Übersicht.

Figurengruppen Pflichtlaufen Wettbewerbskonzept Breitensport

	Cup 1				**Cup 2**				Codes
Cup	20	a/b	Wende	va	22	a/b	Gegenwende	Va	B1A/B1B
	19	a/b	Gegendreier	ve	18	a/b	Gegendreier	Va	
	30	a/b	Schlangenbogen-Schlinge	va	16	a	Schlinge	Rra	
Nachw.	**NW1**				**NW2**				B2A/B2B
	10	a	Doppeldreier	Rva	11	a	Doppeldreier	Rve	
	19	a/b	Gegendreier	ve	22	a/b	Gegenwende	Va	
	14	a	Schlinge	Rva	15	a	Schlinge	Rve	

	KL1				KL2				
Kunstl.-	3	a	Bogenachter	Rra	4	a	Bogenachter	Rre	B3A/B3B
	8	a/b	Dreier	va	9	a/b	Dreier	Ve	
	28	a/b	Schlangenbogen-Doppeldreier	va	28	a/b	Schlangenbogen-Doppeldreier	Va	
FigL	Figurenläufer								B4A/B4B B4C/B4D B4E/B4F
	3	a	Bogenachter	Rra					
	9	a/b	Dreier	ve					
Frei	Freiläufer								B5A/B5B B5C/B5D B5E/B5F
	1	a	Bogenachter	Rva					
	2	a	Bogenachter	Rve					

4.4.3. Paarlaufen

Anfänger Paarlaufen	Wettbewerbscode B6M
Altersbedingungen:	1 Partner mind. 11 Jahre
Testanforderungen:	Keine
Kür:	2:30 Minuten +/- 10 Sekunden (1) Pflichtelemente: a) Eine (1) Schrittfolge, Anlage beliebig, mind. ¾ der Längsachse, Start aus gestoppter Position. Die Schrittfolge muss deutlich sichtbare Bögen und saubere Kanten enthalten unter Einbindung von Body Movements; b) Wurfsprung mit mind./ max. einer (1) Umdrehung (nicht erlaubt: Twist-Lutz); c) Einzelsprung mit mind./ max. einer (1) Umdrehung nebeneinander; d) Standpirouette mit beliebiger Kante nebeneinander; e) Paarlaufpirouette in Standposition mit beliebiger Kante. (2) Restriktionen: a) Hebungen sind nicht erlaubt; b) sonstige Restriktionen analog zu Schüler C Paarlaufen.

4.4.4. Rolltanzen (Paartanzen & Solotanzen)

Anfänger Rolltanzen	Wettbewerbscode B6O
Altersbedingungen:	1 Partner mind. 11 Jahre
Testanforderungen:	Alle Partner ohne Tanztest, ab 11 Jahre mindestens Basistest C
Pflichttänze:	analog Schüler C Rolltanzen; Es wird nur ein Pflichttanz gelaufen (je Wettbewerb ausgelost).
Kürtanz:	Bedingungen analog zu Schüler C Rolltanzen des Wettbewerbsjahres
Anfänger Solotanzen	Wettbewerbscode B6N
Altersbedingungen:	Mind. 11 Jahre
Testanforderungen:	Mindestens Basistest C sowie kein Tanztest

Pflichttänze:	analog Schüler C Solotanzen; Es wird nur ein Pflichttanz gelaufen (je Wettbewerb ausgelost).
Kürtanz:	Bedingungen analog zu Schüler C Solotanzen des Wettbewerbsjahres
Nachwuchsklasse Solotanzen	Wettbewerbscode B2N
Altersbedingungen:	Mind. 14 Jahre (maßgeblicher Jahrgang mind. analog Schüler A/ Cadets)
Testanforderungen:	im 1. + 2. Jahr Nachwuchsklasse: Basistest B sowie mindestens Vorprüfung Figurenläufer ab dem 3. Jahr Nachwuchsklasse: Basistest A sowie mindestens Vorprüfung Figurenläufer
Pflichttänze:	2 Pflichttänze jährlich wechselnd analog zu Schüler B Solotanzen (Espoir); Es wird nur ein Pflichttanz gelaufen (je Wettbewerb ausgelost).
Kürtanz:	Bedingungen analog zu Schüler B Solotanzen des Wettbewerbsjahres
Cup Solotanzen	Wettbewerbscode B1N
Altersbedingungen:	Mind. 17 Jahre (maßgeblicher Jahrgang mind. analog Junioren)
Testanforderungen:	Basistest Bronze sowie mindestens Vorprüfung Figurenläufer
Pflichttänze:	1 Pflichttanz jährlich wechselnd analog zum für den Style Dance Pflichttanzteil Jugend Solotanzen vorgegebenen Pflichttanz (2 bzw. 4 Sequenzen, je nach Pflichttanz).
Kürtanz:	Bedingungen analog Jugend Solotanzen des Wettbewerbsjahres

4.4.5. Formationslaufen

Nachwuchsklasse Formationslaufen	
Alter:	Ab 8 Jahre
Anzahl der Läufer/innen je Team:	Mindestens 8 und maximal 12 Läufer (maximal vier (4) Ersatzläufer)
Test- Anforderungen:	gestaffelt nach Alter: 8-11 – mindestens Basistest C; 12-15 sowie 16-18 – mindestens Basistest B; 19+ - mindestens Basistest A
Programm:	3:30 – 4:00 Minuten ohne Toleranz, ohne gesonderte Vorgabe für die Aufstellung auf der Fläche; Aufstellung und Programmbeginn haben jedoch innerhalb von 40 Sekunden nach Aufruf zu erfolgen. *Vorgeschriebene Elemente bzw. Regelungen:*

grundsätzliche Pflichtelemente *(festgelegt je Jahr)*	
(1) Ein (1) **pivotierendes Element** (~~Linie oder~~ Block)	***Elemente analog der Juniorenformation***
(2) ein (1) **rotierendes Element** (Kreis oder Rad)	

	(3) ein (1) **wanderndes Element**	***im World Skate Reglement***
	(4) ein (1) **Intersection**	
	(5) ein (1) **Move Element**	
	(6) ein (1) **No Hold Element**	

(7) Mindestens drei (3) verschiedene Handhaltungen;
(8) Mindestens zwei (2) klar unterscheidbare Musikteile und Tempi;

Nicht erlaubt:

- Hebungen von 3 oder mehr Sekunden;
- Stehen am Anfang und Ende des Programms von mehr als 10 Sekunden; Knien und/oder Liegen auf der Bahn von mehr als 5 Sekunden am Anfang oder Ende;
- Stationäre Positionen während des Programms (Definition: ein Viertel des Teams steht still oder bleibt auf der Stelle stehen für zwei (2) oder mehr Sekunden);
- Akrobatische Elemente (Überschläge, Räder, Handstand, etc.), wenn nicht als Paar oder Gruppe ausgeführt und mehr als ein (1) Mal im Programm;
- Props/ Accessoires.

Bei Verstößen wird ein Abzug von -0,5 Punkten von der Gesamtwertung vorgenommen.

Es gelten zusätzlich die Regelungen des World Skate Europe ATC/ World Skate ATC für Precision Skating, insbesondere für die Definition der einzelnen Elemente, Levels und Features.
Es können alle Levels gezeigt werden, jedoch wird max. der Level 3 vergeben.

FAQ – Fragen und Antworten

Was sind die Änderungen gegenüber dem WeB 2026?

- Anfänger:
  - Aufnahme der Standpirouette ve als erlaubtes Element
- Figurenläufer:
  - Änderung der Pflichtelemente in der Schrittfolge
  - Erweiterung der erlaubten Schritte um „Choctaw von vorwärts auf rückwärts“ (Richtung beliebig)
- Kunstläufer:
  - Änderung der Pflichtelemente in der Schrittfolge und Senkung des erlaubten Levels auf Web-Level 1
  - Aufnahme der Waagepirouette ve als erlaubtes Element
- Nachwuchsklasse:
  - Aufnahme der Waagepirouette ve als erlaubtes Element
- Cup:
  - Änderung der Pflichtelemente in der Schrittfolge
  - Einführung der Wettbewerbsgruppe „Cup Alumni“
- Formationslaufen: Anpassung an internationales Regelwerk für 2027
- Anfänger Paarlaufen
  - Anheben des Mindestalters eines Partners auf 11 Jahre
- WeB-Level Schritte
  - Senkung der erforderlichen bestätigten Pflichtelemente auf zwei (2)
  - Für Kunstläufer: confirmte Choctaws zählen im WeB als Drehung und werden als Feature gezählt

Inwieweit sind Startkategorien des WeB kompatibel mit WorldSkate Promotional-Kategorien?
Die Übertragbarkeit nach WorldSkate Promotional spielt eine untergeordnete Rolle, wir erachten das WeB für das Rollkunstlaufen in Deutschland als bessere und zielführendere Struktur. Für die Kategorien Minis-Figurenläufer ist eine internationale Anbindung grundsätzlich zu vernachlässigen.

Cup ist de facto harmonisiert mit WorldSkate „Senior, Junior, Youth Promotional Intermediate". Nachwuchs ist harmonisch zu WorldSkate „Cadet Promotional Intermediate". Kunstläufer ist harmonisiert zu WorldSkate „Cadet Promotional Basic". Bei einem internationalen Start ist in allen Gruppen zwingend ein Abgleich mit dem international geltenden Regelwerk vorzunehmen und das Kürprogramm entsprechend anzupassen.

Welche Kategorien wähle ich als Event Manager zur Eingabe von Web-Wettbewerben in RollArt und was ist zu beachten?

Eingabekategorien WeB-Wettbewerbe in RollArt		
Einzellaufen	**Kunstläufer:** **Nachwuchsklasse:** **Cup:**	Cadet Basic Free Cadet Intermediate Free Senior Intermediate Free
Paartanzen:	**Anfänger:**	Minis Intermediate Pairs
Solotanzen:	**Anfänger:** **Nachwuchsklasse:** **Cup:**	Minis Intermediate Solodance Espoir Basic Solodance Youth Basic Solodance
Formationslaufen:	**Nachwuchsklasse:**	Junior Precision
Die o.g. Eingabekategorien werden an dieser Stelle zur Information aufgeführt. Änderungen vorbehalten. **Bei allen WeB-Wettbewerben in RollArt ist „Verify" grundsätzlich zu deaktivieren.** Es erfolgt eine manuelle Überprüfung der Elementrichtigkeit durch den Technical Controller i.V.m. dem Schiedsrichter.		

Warum dürfen bei Anfänger und Freiläufer nur Einzelpirouetten und nur als Basispositionen gezeigt werden?
In den Kategorien Anfänger und Freiläufer geht es aufeinander aufbauend primär um das Erlernen von Pirouetten der verschiedenen Kanten in der jeweiligen Basisposition mit so vielen Umdrehungen wie möglich & ggf. um das Erlernen des Einschleuderns. Wer dies kann und dann noch die Pirouetten in Kombination zeigen könnte, kann in den Schüler-Kategorien bzw. bei Figurenläufer starten, so dass dann auch eine angemessene Vergleichbarkeit der verbliebenen Freiläufer möglich ist.

Gilt die Limitierung der Anzahl der Dreier zum Einschleudern von Pirouetten auch im WeB?
Nein. Die ab 2023 für die Leistungsklassen gültige Begrenzung auf derzeit max. 4 Dreier zum Einschleudern findet im WeB keine Anwendung. Dennoch sollte natürlich darauf hintrainiert werden, möglichst wenige Dreier für das Einschleudern zu benötigen.

Warum darf bei Minis keine einbeinige Hocke (z.B. à la „Sit behind"-Position) gezeigt werden?
Die Elemente Hocke beidbeinig und Kanone/Pistole bereiten die für das allgemeine Rollkunstlaufen wichtige Basisposition der Sitzpirouette vor (und erfüllen nebenbei viele weitere wichtige Zwecke). Die Sitzpirouette re in Basisposition ist die erste zugelassene Sitzpirouette (ab Freiläufer). Daher existieren diese Pflichtelemente zur Auswahl je nach Level des „Mini-Läufers".

Ein wesentliches Ziel des WeB ist die möglichst weitgehende Herstellung von Chancengleichheit, d.h. dem Start vergleichbarer Läufer in derselben Kategorie möglichst ohne wettbewerbsverzerrendes Niedrighalten. Der Bereich der Minis richtet sich ausschließlich an die jüngsten Anfänger, die noch nicht lange auf Rollen stehen und an ihren ersten Wettbewerben teilnehmen. Die Gruppe Minis soll sie für den Wettbewerbssport begeistern.
Kann ein „Mini“ mehr als die geforderten Elemente, ist es wünschenswert, sie/ihn in einer der höheren Kategorien starten zu lassen. Ein künstliches „Niedrighalten“, um gute Plätze zu belegen, führt zu Wettbewerbsverzerrungen und Nachteilen für diejenigen, die einfach noch nicht mehr zeigen können. Daher gilt: wer gut ist, soll weiter gefördert werden und deshalb frühzeitig höher starten.

Wie sollen dann die ganzen Schritte aussehen, die da noch so alle gefordert sind?
Sämtliche Schritte sind so auszuführen, wie ihre Beschreibung in WOK 9.3.5. und den WorldSkate-Unterlagen gegeben ist. Auf die Kantenreinheit ist entsprechender Wert zu legen, da es sich ansonsten nicht um die gedachten Schritte/Drehungen handelt und ggf. Pflichtelemente damit keinen Wert erhalten. Dies gilt analog auch für die vorgeschriebenen choreografischen Elemente, was grob gesagt alle Elemente sind, die nicht Sprung, Pirouette, Schritt oder Drehung sind. Oder anders herum: Sowas wie Mond, Zirkel, Flieger, Körbchen/Nest/Schiffchen, Ausfallschritte, Standspagate etc….

Darf ich nur die vorgeschriebenen Schritte/Drehungen machen oder auch mehr?
Auch mehr, solange es sich um erlaubte Elemente handelt. Insbesondere Beidseitigkeit und flüssige, kantenreine Ausführung werden in der Bewertung berücksichtigt. Schwierigkeit der Elemente alleine bedingt noch keine höhere Note, erst das Beherrschen der Schwierigkeit ist hierfür entscheidend.

Darf ich bei Figurenläufer und Kunstläufer auch einen loop step statt der Doppeldreier zeigen?
Nein. Der loop step ist im Kern ein kantenloser Doppeldreier ra mit der Zusatzvorschrift des gekreuzten Spielfußes und in einer geschlossenen Haltung. Ein Doppeldreier muss hingegen kantenrein sein. Loop step und Doppeldreier haben zwei unterschiedliche Zielsetzungen: Während der loop step das Drehen in der Luft bei einem Sprung simulieren soll, geht es bei einem Doppeldreier tatsächlich primär um Richtungswechsel unter Ansteuerung der exakten Kante auf einem Kreisbogen.

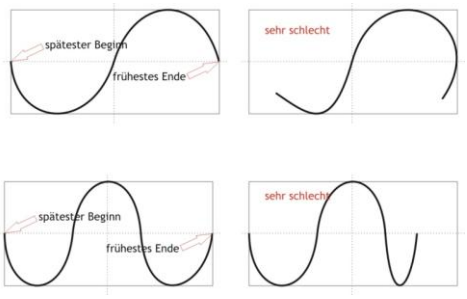
Was ist eine „Choreo–-Sequenz“?
Bei einer Choreo-Sequenz sind der Kreativität in der Interpretation der Musik kaum Grenzen gesetzt – also beinahe etwas Unreglementiertes!

Die Sequenz muss aus gestoppter Position begonnen werden (an einer beliebigen Stelle auf der Fläche), sie darf max. 30 Sekunden dauern und dabei muss mindestens ¾ der Lauffläche abgedeckt werden. Aber: Welchen Weg man nimmt, kann man selbst bestimmen, man darf auch zurücklaufen. In die Choreo-Sequenz können alle denkbaren choreografischen Elemente (dazu zählen Arabesken, Zirkel, Mond, Ina Bauer usw.) aber auch Schritte, Drehungen, schnelle „Pirouetten“ und undefinierte Sprünge bis zu einer Umdrehung eingebaut werden. Es müssen verschiedene dieser Elemente gezeigt werden. Hauptsache: Schön. Und zur Musik passend/ die Musik interpretierend – dazu gehören dann natürlich auch Body Movements.

Die Choreo-Sequenz hat einen fest definierten Basiswert, die Reinheit der Ausführungen wird in den QOE bewertet. Weiterhin hat die Qualität der Choreo-Sequenz Auswirkungen auf die Komponenten.

Ab wann erfolgt im WeB die Zeitmessung bei Schrittfolge und Choreo-Sequenz?
Für das WeB gilt: die Zeitabnahme bei der Schrittfolge und bei der Choreo-Sequenz beginnt mit dem Startschritt nach dem vorgeschriebenen Stopp.

Wann ist denn eine Serpentine eine Serpentine?
Zwei Beispiele:



Was ist mit weiteren Startkategorien innerhalb der Landesrollsportverbände?
Weitere Startkategorien sollte es ab 2018 nicht mehr geben. Alle LRV haben sich einstimmig mit dem vorliegenden WeB auf eine einheitliche Behandlung auch bei Wettbewerben innerhalb der LRV mit Ausnahme von reinen Vereinsmeisterschaften (1 Verein) geeinigt. Dies erhöht die Durchlässigkeit untereinander und ermöglicht einheitliche ausgeschriebene Bedingungen bundesweit.

Weshalb gibt es Minis nur „<= 7 Jahre“?
Der tatsächliche Nutzen der Kategorie Minis ist umstritten. Einerseits sprechen ökonomische Gründe für umfangreiche Minikategorien (die Starteranzahl je Zeiteinheit ist erheblich). Inwieweit „Minis“ tatsächlich besser und fokussierter gebunden werden können, als wenn sie zunächst noch etwas länger für einen Start in Anfänger trainieren müssten, ist offen. Wir beschränken Minis daher auf die Jahrgänge, mit denen die Ziele der Sportart durch frühen Einstieg grundsätzlich erreichbar sind.

Warum ist das Mindestalter für Kunstläufer bis Cup 11 Jahre?
Wer jünger als 11 Jahre ist und in den Kategorien Kunstläufer bis Cup mitlaufen will, kann genauso gut Schüler D bzw. Schüler C starten. Dies eröffnet sowohl Chance als auch Verpflichtung zugleich, diesen Läufer entsprechend leistungsorientiert zu trainieren.

Warum ist die Startkategorie Figurenläufer Gruppe 1 gestrichen worden?
Wer jünger ist als 9 Jahre kann in die Startkategorie Schüler D wechseln. Es werden keine zwei Wettbewerbe mit nahezu identischen Kürinhalten benötigt.

Muss ein Lutz in Kunstläufer als solcher „declared“ sein?
Ja, das ist zwingend erforderlich. Nach geltendem Rollart-Regelwerk darf ein Lutz nur als solcher gecallt werden, wenn er vorher auch entsprechend auf dem PECS „declared“ wurde. Ansonsten wird er – ungeachtet der Absprungkante – als Flip gecallt, wodurch automatisch das Pflichtelement „Lutz“ fehlt.

Zählt ein Waltz-Jump auch im WeB immer als Axel-Versuch?
Nein, in Nachwuchsklasse und Cup zählt ein reiner bzw. klassischer Waltz-Jump (gemeint ist hier nicht ein klar aufgerissener Axel) NICHT als Axel-Versuch. Sollte ein Waltz-Jump gezeigt werden, erfolgt ein Abzug für ein fehlendes Element.

Gibt es im WeB eine „Saved Combo“?
Ja, aber nur in der Wettbewerbskategorie Cup, weil auch nur hier einfache Sprünge innerhalb einer Kombination als „no jumps“ gecallt werden. In allen andern Kategorien werden sie als das gecallt, was sie sind, hier kann sich keine „Saved Combo“ ergeben.

Gibt es eine Obergrenze für Basistest?
In der Gruppe Freiläufer bis Cup gibt es keine Begrenzung. Theoretisch könnte ein Läufer mit einem Basistest Gold Freiläufer starten. Wer in den Gruppen Minis und Anfänger starten möchte, darf noch keine Basistests abgelegt haben.

In der Gruppe Kunstläufer sind zwei veschiedene Choctaws als Pflichtelemente in der Schrittfolge vorgeschrieben. Wenn diese confirmed werden, werden sie dann direkt als bestätigtes Feature angerechnet?
Ja, sie werden sowohl als erfolgreich gezeigtes Pflichtelement als auch als bestätigtes Feature gewertet.

5. WeB auf 2 Seiten		MINIS 2 GRUPPEN: <=5 JAHRE, 6-7 JAHRE	ANFÄNGER 3 GRUPPEN: <=7 JAHRE, 8-9 JAHRE, >= 10 JAHRE	FREILÄUFER 3 GRUPPEN: <=8 JAHRE, 9-10 JAHRE, >= 11 JAHRE
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	keine Prüfung	-	Frei
	(KÜRTEST)BEDINGUNG MAX.		Frei (keine weiteren Tests)	Fig
	KÜRLÄNGE	1:00 +/- 10	1:30 +/- 10	2:00 +/- 10
	VOKALMUSIK	nein	nein	nein
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	Richtungswechsel vorwärts → rückwärts (ohne Stopper)	Sequenz mit Schwungbögen Rva + Lva (mind. je 1); alternativ: Rückwärts Übersetzen R oder L	Sequenz mit Schwungbögen Rra + Lra (mind. je 1)
	SCHRITTE #2	Eierlauf vorwärts	Vorwärts Übersetzen R & L	-
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	1 Storch/Pinguin & 1 Hocke (beidbeinig) oder 1 Kanone/Pistole	1 Flieger Rva & 1 Flieger Lva	1 Arabesken-Sequenz (mind. 2 unterschiedliche Positionen) & 1 Mond einwärts
	SPRÜNGE	-	2 Drehsprünge mit ½ U.	1Wz (Dreiersprung, einzeln oder Kombi) 1S (Salchow, einzeln oder Kombi)
	PIROUETTEN	-	1 Zweifuß-Stand	1 Stand oder 1 Sitz re
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE	Sprünge ohne Drehung	Drehsprünge R & L mit ½ - 1 U., 1Wz *[Dreiersprung Anlauf: Mohawk oder vorwärts, Aufsprung: Spielfuß vorne]*	Drehsprung 1 U., 1Wz, 1S, 1Lo *[Dreiersprung Anlauf: Mohawk, Aufsprung: Spielfuß vorne; Salchow Aufsprung: Spielfuß vorne; Rittberger]*
	PIROUETTEN	-	Zweifuß-Stand in beide Richtungen, Stand re +ve *(nur Einzelpirouetten, nur Basispositionen)*	Zweifuß-Stand, Stand alle Kanten & Sitz re; *(nur Einzelpirouetten, nur Basispositionen)*
	SCHRITTE	Rollerfahren, Eierlauf vorwärts + rückwärts, Chassée va, Vorkreuzen, Schwungbögen va, Vorwärts Übersetzen	Eierlauf rückwärts, Chassée va, Schwungbögen va, Vorkreuzen, Vorwärts + Rückwärts Übersetzen	Chassée va + ra, Schwungbögen va +ra, Vor- & Hinterkreuzen, Vorwärts + Rückwärts Übersetzen, Stopperschritte
	DREHUNGEN	Mohawk alle Kanten	Mohawk alle Kanten, Dreierwalzer va	Mohawk, Dreier, Travelings alle Kanten
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	Storch/ Pinguin, Hocke (beidbeinig), Kanone/Pistole, Mond einwärts, Flieger va	Vorgenanntes + Hocke (alle Variationen), Spiralen/ Arabesken vorwärts, Sprünge ohne Drehung	Vorgenanntes + alle Spiralen/Arabesken, Zirkel, Ausfallschritte re, 1 Element nach Wahl
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	Max. 2 Sprünge	Max. 3 Sprünge	Max. 4 Sprünge
	ANZAHL SPRUNGKOMBI	-	Max. 1 mit max. 2 Sprüngen	
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	Jeder Sprung max. 1x in der Kür		Jeder Sprung max. 2x in der Kür
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	-	Max. 2 Einzelpirouetten	Max. 3 Einzelpirouetten (Zweifuß-Stand max. 1x)

		FIGURENLÄUFER 10-11 J., >= 12 J.	KUNSTLÄUFER	NACHWUCHSKLASSE	CUP CUP ALUMNI
	(TEST)BEDINGUNG MIN.	BT C + Fig	BT B + KT C	BT B / A (ab 3. Jahr), jew. + KT C	BT Bronze + KT B
	(KÜRTEST)BEDINGUNG MAX.	KT C	KT C	KT B	-
	KÜRLÄNGE	2:30 +/- 10	2:30 +/- 10	3:00 +/- 10	3:00 +/- 10
	VOKALMUSIK	nein	ja	ja	ja
Pflichtelemente	SCHRITTFOLGE #1	**aus Stop&Go;** Anlage beliebig, **Pflicht: 1 Doppeldreier (Rra o. Lra) + 1 beliebiges Traveling + 1 Wende (Lva o. Rva) + 1 Choctaw vw/rw**	**aus Stop&Go; max. 30 Sek.;** Anlage beliebig, max. Level 1; **Pflicht: 2 versch. Choctaws aus v/r oder geschl. Choctaws r/v (beide Rtg.) & 2 versch. Ggwenden vw;**	**aus Stop&Go; max. 40 Sek.;** Anlage beliebig, max. Level 2; **Pflicht: je 2 versch. Wenden & Gegenwenden; *loop-step***	**aus Stop&Go; max. 40 Sek.;** Anlage beliebig; **Pflicht: 2 versch. Gegendreier + 1 belieb. Wende + 1 Schlinge**
	CHOREOGRAFISCHE ELEMENTE	**1 Arabesken-Sequenz** (mind. 2 unterschiedliche Pos.)	**Choreo-Sequenz (Anlage beliebig), aus Stop&Go, mind. ¾ der Lauffläche, mit verschiedenen Elementen; max. 30 Sek**		
	SPRÜNGE	**1Lo** (einzeln oder Kombi); **1Th** (einzeln oder Kombi)	**1Lz** (einzeln oder Kombi) **1Lo** (einzeln oder Kombi)	**1A** (einzeln oder Kombi)	**1A** (einzeln oder Kombi)
	PIROUETTEN	**2 Pirouettenelemente, davon mind. 1 Stand ra (Ausgang aufrecht ra) & 1 Kombi mit Sitz; Mind. 1 der gezeigten Pirouetten eingeschleudert.**		**2 Pirouettenelemente, davon mind. 1 Waage-Pirouette** (einzeln oder Kombi, Kante/diff. var. beliebig) **& 1Kombi mit Sitz**	
Erlaubte Elemente	SPRÜNGE (MAX.)	**Max. 1 U.** (=alles einfach ohne 1A)	**Max. 1,5 U.** (=max. 1A)	**Max. 1,5 U. +2T +2S**	**Max. 2 U.**
	PIROUETTEN	**Alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra**	**Alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra, ve; nur Basispos.**	**Alle Stand- und Sitzpirouetten & Waagen va, ra, re, ve**	**Keine Einschränkungen**
	SCHRITTE	**Vorgenanntes + Cross Roll vorwärts, Crossed Chassée**		**Keine Einschränkungen** (Vorgenanntes alle Kanten)	
	DREHUNGEN	**Mohawk, Dreier, Doppeldreier, Travelings, Wenden va, Choctaws vw/rw**	**Vorgenanntes + Wenden, Gegenwenden, Choctaws**	**Keine Einschränkungen**	
	CHOREOGRAFISCHE EL.	**Keine Einschränkungen**			
Restriktionen	ANZAHL SPRÜNGE/ SPRUNGELEMENTE	**Max. 8 Sprünge**	**Max. 9 Sprünge**	**Max. 10 Sprünge**	**Max. 8 Sprünge** („connecting jumps“ mit 1U. = „no jumps“ →zählen nicht)
	SPRUNGWIEDERHOLUNG	**Jeder Sprung max. 2x** (für Sprünge > 1U. gilt: wenn 2x → mind. 1x in Kombi)			
	SPRUNGKOMBI	**Max. 2 verschiedene mit 2-4 Sprüngen**			
	ANZAHL PIROUETTENELEMENTE	**Max. 3, davon max. 2 Kombis** (1x max. 3 Pirouetten, 1x max. 2 Pirouetten)**; same spin-Regel gilt**		**Max. 2;** wenn 2 Kombis, dann 1x max. 4 Pirouetten, 1x max. 3 Pirouetten**; same spin-Regel gilt**	
	Schrittfolgen: Modifizierte Web-Levels, deutlich sichtbare Bögen, saubere Kanten, Einbindung Body Movements. Testbedingungen referenzieren neue Tests (Mapping alte Tests beachten!)				