



Regelwerk Eiskunstlauf

© Special Olympics, Inc., 2018

VERSION: June 2018

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.



1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Eiskunstlauf gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen der [International Skating Union \(ISU\)](http://www.isu.org) erstellt, die unter <http://www.isu.org> zu finden sind. Die ISU-Bestimmungen kommen zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Eiskunstlauf oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Eiskunstlauf zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

2. OFFIZIELLE BEWERBE

Der Bereich der Bewerbe ist so gestaltet, dass für Athleten aller Leistungsstufen Bewerbe angeboten werden können. Programme können die angebotenen Bewerbe bestimmen und, wenn nötig, Richtlinien für die Durchführung solcher Bewerbe bestimmen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Athleten entsprechen. Es folgt eine Aufstellung der offiziellen Bewerbe, die von Special Olympics angeboten werden.

- 2.1. Skills-Bewerbe (kein Bewerb bei Weltspielen, ist aber für lokale Bewerbe und Bewerbe für Läufer mit niedrigem Level vorgesehen)
- 2.2. Einzellaufen (Einzellevel 1-6, Kurzprogramm (Level 4-6) und Kür (Level 1-6))
- 2.3. Paarlauf (Paarlevel 1–3, Kurzprogramm (Level 3) und Kür (Level 1-3))
- 2.4. Eistanz (Eistanzlevels 1-6)
- 2.5. Unified-Paarlauf (Paarlevel 1-3)
 - 2.5.1. Männlicher Unified-Partner mit einer Athletin
 - 2.5.2. Weiblicher Unified-Partner mit einem Athleten
- 2.6. Unified-Eistanz (Eistanzlevel 1-6)
- 2.7. Unified Synchronized Skating (SYS-Level 1-2) (kein Bewerb bei Weltspielen)



3. RÄUMLICHKEITEN UND AUSSTATTUNG

3.1. Eisfläche

Die verfügbare Eislauffläche muss rechteckig sein und, wenn möglich, 60 Meter lang und 30 Meter breit, aber nicht größer und nicht weniger als 56 Meter lang und 26 Meter breit. Die Offiziellen sitzen nicht auf der Eisfläche. Die Preisrichter und der Schiedsrichter sitzen an der Bande und das Technische Panel sitzt, wenn möglich, in einer erhöhten Position.

3.2. Aufwärbereich

Ein Aufwärbereich und Umkleidemöglichkeiten sollten den Athleten zur Verfügung stehen.

3.3. Tonanlage

Für die Musik der Teilnehmer auf CD oder in jedem anderen zugelassenen Format muss eine Tonanlage zur Verfügung stehen.

4. AUSRÜSTUNG

4.1. Schlittschuhe

Eiskunstlaufkufen, die bei SO-Bewerben verwendet werden, müssen so geschliffen werden, dass sie einen flachen bis konkaven Querschnitt aufweisen, ohne die zwischen den beiden Kanten gemessene Breite der Kufe zu verändern. Eine geringe Zuspitzung oder Verengung des Querschnitts der Kufe ist jedoch zulässig.

4.2. Bekleidung

4.2.1. Die Kleidung der Teilnehmer soll zurückhaltend, aber würdig und für sportliche Betätigung geeignet sein – nicht schrill oder theatralisch im Stil. Die Kleidung kann jedoch dem Charakter der gewählten Musik entsprechen.

4.2.2. Die Kleidung darf nicht den Eindruck von übertriebener Nacktheit erwecken, die für die Disziplin unangebracht ist. Männer müssen lange Hosen tragen, Strumpfhosen bzw. Leggings sind nicht erlaubt. Beim Eistanz müssen Athletinnen einen Rock tragen. Accessoires und Requisiten sind nicht erlaubt.



4.2.3. Kleidung, die den Anforderungen nicht entspricht, wird mit einem Abzug von 0,5 Punkten bestraft.

4.2.4. Verzierungen an Kostümen dürfen nicht abnehmbar sein. Fällt ein Teil des Kostüms oder der Verzierung auf das Eis, wird das mit einem Abzug von 0,5 Punkten bestraft.

4.3. Musik

4.3.1. Alle Teilnehmer müssen Musik für den Bewerb in ausgezeichneter Qualität auf CD oder in einem anderen zugelassenen Format bereitstellen.

4.3.1.1. Jedes Programm (Kurzprogramm/Kür) muss als ein Track und auf einer eigenen CD vorliegen.

4.3.1.2. Teilnehmer müssen für jedes Programm eine Reservekopie bereitstellen.

4.4. Formular Geplante Programminhalte

Jeder Läufer/Jedes Paar muss das Formular Programminhalte abgeben, d.h. ein offizielles Formular, das die geplanten Elemente für jeden Wettbewerbsteil mit Ausnahme von Spurenbildern angibt.

5. OFFIZIELLE

5.1. Für den Bewerb verantwortliche Mitarbeiter

5.1.1. Schiedsrichter

5.1.2. Technischer Controller

5.1.3. Technischer Spezialist

5.1.4. Assistent des Technischen Spezialisten

5.1.5. Bediener der Dateneingabe (Data Operator)

5.1.6. Bediener des Videowiedergabesystems (Replay Operator) (wenn ein solches verwendet wird)

5.2. Preisrichter

5.2.1. Es gibt mindestens drei und höchstens neun Preisrichter.



6. STARTREIHENFOLGE UND AUFWÄRMEN

6.1. Auslosung

6.1.1. Die Auslosung erfolgt elektronisch vor dem Bewerb und nach Nennschluss.

6.2. Einlaufzeiten

6.2.1. Allen Teilnehmern stehen folgende Einlaufzeiten zu.

6.2.2. Es gelten folgende Einlaufzeiten:

6.2.2.1. Einzellaufen:

6.2.2.2. Level I-III: 4 Minuten

6.2.2.3. Level IV-VI: Kurzprogramm 4 Minuten

6.2.2.4. Level IV-VI: Kür 6 Minuten

6.2.3. Paarlaufen:

6.2.3.1. Level I-II: 4 Minuten

6.2.3.2. Level III: Kurzprogramm 4 Minuten

6.2.3.3. Level III: Kür 6 Minuten

6.2.4. Eistanzen:

6.2.4.1. Level I-III: 4 Minuten mit Musik

6.2.4.2. Level IV-VI: 5 Minuten mit Musik

6.3. Einlaufgruppen

6.3.1. Einzellaufen: nicht mehr als sechs Läufer pro Aufwärmgruppe

6.3.2. Paarlaufen: nicht mehr als vier Paare pro Aufwärmgruppe

6.3.3. Eistanz: Nicht mehr als fünf Paare pro Aufwärmgruppe



7. WETTKAMPFREGLN EINZELBEWERBE

7.1. Badge-Programm

7.1.1. Badge 1

7.1.1.1. Fünf Sekunden lang ohne Hilfe stehen

7.1.1.2. Ohne Hilfe hinfallen und aufstehen

7.1.1.3. Ohne Hilfe in die Knie gehen, stillstehen

7.1.1.4. Ohne Hilfe zehn Schritte vorwärts gehen

7.1.2. Badge 2

7.1.2.1. Ohne Hilfe zehn Schritte vorwärts gehen

7.1.2.2. Fische, vom Stand (drei Wiederholungen)

7.1.2.3. Beidbeiniges rückwärtsgleiten oder -gehen mit Hilfe

7.1.2.4. Beidbeiniges vorwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht

7.1.3. Badge 3

7.1.3.1. Beidbeiniges rückwärtsgleiten oder -gehen

7.1.3.2. Fünf vorwärts-Fische über eine Strecke von zumindest drei Metern

7.1.3.3. Vorwärtslaufen entlang der Eisfläche

7.1.3.4. Im vorwärts gleitende Hocke über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht

7.1.4. Badge 4

7.1.4.1. Beidbeiniges rückwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht

7.1.4.2. Beidbeinig im Stand springen

7.1.4.3. Einbeiniger Schneeflug-Stopp (links oder rechts)



7.1.4.4. Einbeiniges vorwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht (links und rechts)

7.1.5. Badge 5

7.1.5.1. Vorwärtslaufen entlang der Eisfläche

7.1.5.2. Fünf rückwärts-Fische

7.1.5.3. Beidbeinige Links- und Rechtskurven quer über die Eisfläche

7.1.5.4. Beidbeiniges umdrehen von vorwärts auf rückwärts, am Platz

7.1.6. Badge 6

7.1.6.1. Beidbeiniges umdrehen von vorwärts auf rückwärts im Gleiten

7.1.6.2. Fünf aufeinander folgende einbeinige vorwärts-Fische am Kreis (links und rechts)

7.1.6.3. Einbeiniges rückwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht (links und rechts)

7.1.6.4. Vorwärtzirkel

7.1.7. Badge 7

7.1.7.1. Rückwärtslaufen entlang der Eisfläche

7.1.7.2. Beidbeiniges umdrehen von rückwärts auf vorwärts im gleiten

7.1.7.3. T-Stopp links oder rechts (bremsender Fuß hinten)

7.1.7.4. Beidbeinige Vorwärtsdrehung am Kreis (links und rechts)

7.1.8. Badge 8

7.1.8.1. Fünfmaliges vorwärtsübersteigen (links und rechts)

7.1.8.2. Halbbögen vorwärts auswärts (links und rechts)

7.1.8.3. Fünf aufeinanderfolge einbeinige rückwärts-Fische am Kreis (links und rechts)

7.1.8.4. Beidbeinige Pirouette

7.1.9. Badge 9

7.1.9.1. Dreier vorwärts auswärts (links und rechts)

7.1.9.2. Halbbögen vorwärts einwärts (links und rechts)



- 7.1.9.3. Vorwärts-Schleifer oder Kanone (Tiefe freigestellt)
- 7.1.9.4. Bunny Hop Häschen- oder Pferdchensprung
- 7.1.10. Badge 10
 - 7.1.10.1. Dreier vorwärts einwärts (links und rechts)
 - 7.1.10.2. Fünfmaliges Übersteigen (links und rechts)
 - 7.1.10.3. Hockebremser
 - 7.1.10.4. Vorwärtsspirale über eine Strecke, die zumindest der dreifachen Körperlänge entspricht
- 7.1.11. Badge 11
 - 7.1.11.1. Aufeinanderfolgende Halbbögen vorwärts auswärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 7.1.11.2. Aufeinanderfolgende Halbbögen vorwärts einwärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 7.1.11.3. Mohawk vorwärts einwärts (links und rechts)
 - 7.1.11.4. Aufeinanderfolgende Halbbögen rückwärts auswärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 7.1.11.5. Aufeinanderfolgende Halbbögen rückwärts einwärts (mind. 2 auf jedem Bein)
- 7.1.12. Badge 12
 - 7.1.12.1. Dreier- bzw. Kadettensprung
 - 7.1.12.2. Einbeinige Pirouette (mindestens drei Umdrehungen)
 - 7.1.12.3. Vorwärtsübersteigen, Mohawk einwärts, Rückwärtsübersteigen, Vorwärtsschritt (Schrittfolge sollte im und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden)
 - 7.1.12.4. Kombination von drei für die Badges 9 bis 12 angeführten Übungen
- 7.1.13. Level I = Badges 1 bis 5
- 7.1.14. Level II = Badges 1 bis 9
- 7.1.15. Level III = Badges 1 bis 12
- 7.1.16. Level IV, V, VI = Badges 1 bis 12 und Schritte und schwierige Sprünge und Pirouetten und Spiralen.
- 7.1.17. VERWEIS: Eiskunstlauf-Coaching Guide auf der Website von SOI



7.2. Level I

7.2.1. Berechtigung: Ein Läufer, der in Level I startet, muss alle Elemente der Badges 1 bis 5 beherrschen, aber nicht mehr.

7.2.2. Level-I-Kür

7.2.2.1. Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.2.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm darf nicht länger als eine Minute (+/- 10 Sekunden) dauern.

7.2.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.2.2.4. Dies ist ein Anfänger-Kür-Programm.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten sechs Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 5 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) für jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen (Transitions) verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 5 gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

Können Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt werden, wird eine Vorführung in Bewegung als höherwertig eingestuft, was im GOE bewertet wird.

7.2.2.4.1. Vorwärts-Fische (zumindest fünf) (FSw)

7.2.2.4.2. Rückwärts-Fische (zumindest fünf) (BSw)

7.2.2.4.3. Einbeiniges vorwärtsgleiten links und rechts (die zurückgelegte Strecke wird im GOE berücksichtigt) (FGI)

7.2.2.4.4. Beidbeiniger Sprung am Platz oder in Bewegung (nur vorwärts) (TFJu)

7.2.2.4.5. Einbeiniger Vorwärts-Schneepflug-Bremser (links oder rechts) (FSSt)

7.2.2.4.6. Beidbeinige vorwärts-Kurven links und rechts (Füße sollten parallel sein und sich in die Kurve lehnen) (FTCu)



7.2.2.5. Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 5 enthalten sein. Für jedes höherwertige Element gibt es einen zwingenden Abzug von 0,5 Punkten.

7.2.2.6. Abzüge:

7.2.2.6.1. pro Sturz: -0,5

7.2.2.6.2. Verletzung der Kostümregeln: -0,5

7.2.2.6.3. Verletzung der Musikregeln (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

7.2.2.7. Programm Komponenten werden gewertet in

- Performance

Faktor 1,0

7.3. Level II

7.3.1. Berechtigung: Ein Läufer, der in Level II startet, muss alle Elemente der Badges 1 bis 9 beherrschen, aber nicht mehr.

7.3.2. Level-II-Kür

7.3.2.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.3.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm darf nicht länger als eine Minute und dreißig Sekunden (+/- 10 Sekunden) dauern.

7.3.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.3.2.4. Dies ist ein höherwertiges Anfänger-Kür-Programm.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten sieben Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 9 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 5 gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.



Können Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt werden, wird eine Vorführung in der Bewegung als höherwertig eingestuft, was im GOE seinen Niederschlag findet

7.3.2.4.1. Häschen- oder Pferdchensprung (BHo)

7.3.2.4.2. T-Stopp links oder rechts (TSt)

7.3.2.4.3. Rückwärtslaufen (6 bis 8 Abstöße mit abwechselnden Beinen) (BSt)

7.3.2.4.4. Beidbeinige Pirouette vorwärts (mindestens drei Umdrehungen) (FTFSp)

7.3.2.4.5. Auswärtsdreier vorwärts (links und rechts) (am Platz oder in Bewegung) (FoTTu) – der Dreier wird als ein Element betrachtet und die drei Dreier müssen direkt aufeinander folgen, wobei kleinste Schritte dazwischen zulässig sind.

7.3.2.4.6. Aufeinanderfolgendes übersteigen vorwärts (links und rechts) in einer Achterform (4 bis 6 Übersetzer pro Kreis) (FCr)

7.3.2.4.7. Vorwärts-Schleifer oder Kanone (beliebige Tiefe) (Flu)

7.3.2.5. In Level-II-Programmen darf kein Element enthalten sein, das über Badge 9 hinausgeht. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,2.

7.3.2.6. Abzüge:

7.3.2.6.1. pro Sturz: -0,5

7.3.2.6.2. Kostümverstoß: -0,5

7.3.2.6.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

7.3.2.7. Programm Komponenten werden gewertet in Bezug auf

- Performance

- Interpretation

Faktor 1,0

7.4. Level III

7.4.1. Berechtigung: Ein Läufer, der in Level III startet, muss alle Elemente der Badges 1 bis 12 beherrschen, aber nicht mehr.



7.4.2. Level-III-Kür

7.4.2.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.4.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als zwei Minuten (+/- 10 Sekunden).

7.4.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.4.2.4. Dies ist ein Kür-Programm für Fortgeschrittene.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten sieben Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 12 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 12 gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

Können Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt werden, wird eine Vorführung in der Bewegung als höherwertig eingestuft, was im GOE seinen Niederschlag findet.

7.4.2.4.1. Vorwärtsspirale (FSp)

7.4.2.4.2. Einbeinige Standpirouette (USp) (mindestens drei Umdrehungen)

7.4.2.4.3. Dreier- bzw. Kadettensprung (W) am Platz oder in Bewegung

7.4.2.4.4. Aufeinanderfolgendes übersteigen rückwärts (links und rechts) in einer Achterform (4 bis 6 Übersetzer pro Kreis) (BCr)

7.4.2.4.5. Aufeinanderfolgende Halbbögen vorwärts einwärts (ein Reihe von vier Halbbögen mit abwechselnden Beinen = insgesamt vier Halbbögen) (FiEd)

7.4.2.4.6. Vorwärts-einwärts-Dreier (links und rechts) (am Platz oder in Bewegung) (FiTTu) – der Dreier wird als ein Element betrachtet und die drei Dreier müssen direkt aufeinander folgen, wobei kleinste Schritte dazwischen zulässig sind.

7.4.2.4.7. Schrittfolge (StSq) bestehend aus Schritten und Drehungen von Badge 9 bis 12 (wobei zumindest die Hälfte der Eisfläche genützt werden muss, gerade oder kreisförmig möglich)



7.4.2.5. In Level-III-Programmen darf kein Element enthalten sein, das über Badge 12 hinausgeht. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1,0.

7.4.2.6. Abzüge:

7.4.2.6.1. pro Sturz: -0,5

7.4.2.6.2. Kostümverstoß: -0,5

7.4.2.6.3. Musikverstoß (falsche Länge des Musikstücks): -0,5 pro 5 Sekunden

7.4.2.7. Programm Komponenten werden gewertet in Bezug auf

- Performance

- Interpretation

Faktor 1,0

7.5. Level IV

7.5.1. Level-IV-Kurzprogramm

7.5.1.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.5.1.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als eine Minute und fünfzehn Sekunden (+/- 10 Sekunden).

7.5.1.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.3.1.4. Inhalt:

Die Läufer führen die nachstehend angeführten drei Elemente aus und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie keinem höheren Level zugeordnet sind.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

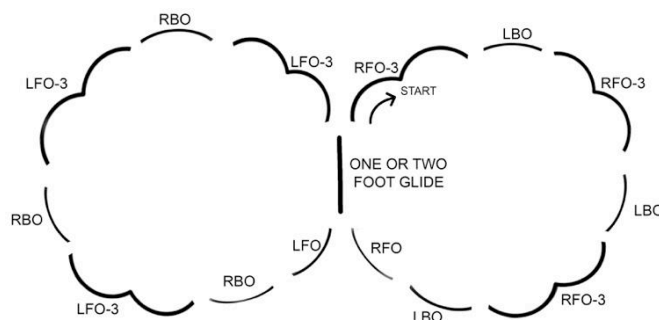
7.5.1.4.1. Einfach-Salchow (1S) oder Einfach-Toe-Loop (1T)

7.5.1.5.2. Sitzpirouette ohne Fußwechsel (SSp) (mindestens drei Umdrehungen in Sitzposition)



7.5.1.5.3. Skating Skill Sequenz Folge A (SSkSqA): Walzer-Dreier-Schrittfolge: in einem Achter ausgeführt. Zur Einleitung dürfen zwei Schritte gelaufen werden.

- 7.5.1.5.3.1. Dreier rechts vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.2. Halbbogen links rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.3. Dreier rechts vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.4. Halbbogen links rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.5. Dreier rechts vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.6. Halbbogen links rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.7. Schritt vorwärts zu Halbbogen rechts vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.8. Beidbeinig zurück zur Mitte gleiten
- 7.5.1.5.3.9. Dreier links vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.10. Halbbogen rechts rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.11. Dreier links vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.12. Halbbogen rechts rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.13. Dreier links vorwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.14. Halbbogen rechts rückwärts auswärts
- 7.5.1.5.3.15. Schritt vorwärts zu Halbbogen links vorwärtsauswärts
- 7.5.1.5.3.16. Ein- oder beidbeinig zur Mitte zurückgleiten
- 7.5.1.5.3.17. Pro Kreis müssen mindestens drei Folgen von Dreier/Halbbögen rückwärts ausgeführt werden





7.5.2. Level-IV-Kür

7.5.2.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.5.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als zwei Minuten und fünfzehn Sekunden (+/- 10 Sekunden).

7.5.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.5.2.4. Dies ist ein Kür-Programm für Fortgeschrittene.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten neun Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Level I bis IV gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

7.5.2.4.1. Fünf Sprungelemente

- Zulässige Sprünge: Dreier- bzw. Kadettensprung (W), Einfach-Salchow (1S), Einfach-Toe-Loop (1T), Einfach-Rittberger (1Lo)
- Jeder Einzelsprung kann zwei Mal ausgeführt werden, wobei die Maximalanzahl von Sprungelementen auf fünf beschränkt ist.
- Zwei Sprungkombinationen oder -folgen (mit maximal zwei Sprüngen) sind möglich.
- Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: 1 Dreier- bzw. Kadettensprung (= 1 Sprungelement), Kombination von Einfach-Salchow + Einfach-Toe-Loop (1S+1T) (= 1 Sprungelement).

7.5.2.4.2. Drei Pirouetten

- Eine Pirouette in einer Position ohne Fußwechsel (Stand-, Himmels-, Sitz- oder Waagepirouette) (USp/LSp/SSp/CSp) mit mindestens drei (3) Umdrehungen
- Eine Standpirouette rückwärts ohne Fußwechsel (UBSp) (beliebiger Einlauf zulässig) mit mindestens drei (3) Umdrehungen
- Eine Pirouette mit Positionswechsel ohne Fußwechsel (CoSp) mit mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position



7.5.2.4.3. Eine Choreographische Sequenz (ChSq) (über die gesamte Eisfläche, die Schritte und Drehungen und zumindest eine Spiralposition enthalten soll)

7.5.2.5. In dem Programm darf kein Element enthalten sein, das über Level IV hinausgeht. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1,0.

7.5.2.6. Abzüge:

7.5.2.6.1. pro Sturz: -0,5

7.5.2.6.2. Kostümverstoß: -0,5

7.5.2.6.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

7.5.2.7. Programm Komponenten werden gewertet in Bezug auf

- Skating Skills
- Performance
- Interpretation

Faktor 1,0

7.6. Level V

7.6.1. Level-V-Kurzprogramm

7.6.1.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.6.1.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zulaufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als eine Minute und dreißig Sekunden (+/- 10 Sekunden).

7.6.1.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.6.1.4. Inhalt:

Die Läufer führen die nachstehend angeführten vier Elemente aus und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

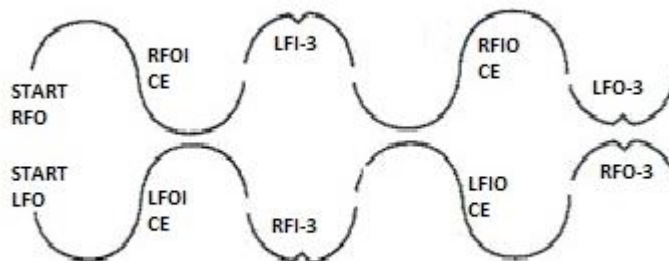
Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie keinem höheren Level zugeordnet sind.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.



- 7.6.1.4.1. Einfach-Rittberger (1Lo)
- 7.6.1.4.2. Sprungkombination mit Einfach-Salchow und Einfach-Toe-Loop (1S+1T)
- 7.6.1.4.3. Waagepirouette ohne Fußwechsel (CSp) (mindestens drei (3) Umdrehungen in Waageposition)
- 7.6.1.4.4. Skating Skill Sequenz (SSkSqB):

Diese Sequenz kann über die Länge oder Breite der Eisfläche ausgeführt werden. Die Folge wird mit beiden Beinen ausgeführt, wobei diese direkt aufeinander folgen und nur kleinste Schritte dazwischen ausgeführt werden dürfen. Kantenwechsel von rechts vorwärts auswärts auf einwärts, Dreier links vorwärts einwärts. Kantenwechsel von rechts vorwärts einwärts auf auswärts, Dreier links vorwärts auswärts. Kantenwechsel von links vorwärts auswärts auf einwärts, Dreier rechts vorwärts einwärts. Kantenwechsel von links vorwärts einwärts auf auswärts, Dreier rechts vorwärts auswärts. Der Läufer kann mit einem beliebigen Bein beginnen.



7.6.2. Level-V-Kür

7.6.2.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.6.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als zwei Minuten und dreißig Sekunden (+/- 10 Sekunden).

7.6.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.6.2.4. Dies ist ein Kür-Programm für Fortgeschrittene.



Die Läufer führen die nachstehend angeführten zehn Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Level I bis V gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

7.6.2.4.1. Sechs Sprungelemente

- Zulässige Sprünge: Dreier- bzw. Kadettensprung (W), Einfach-Salchow (1S), Einfach-Toe-Loop (1T), Einfach-Rittberger (1Lo), Einfach-Flip (1F), Einfach-Lutz (1Lz)
- Jeder Einzelsprung kann zwei Mal ausgeführt werden, wobei die Maximalanzahl von Sprungelementen auf fünf beschränkt ist.
- Drei Sprungkombinationen oder -folgen (mit maximal zwei Sprüngen) sind möglich.
- Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: 1 Dreier- bzw. Kadettensprung (= 1 Sprungelement), Kombination von Einfach-Salchow + Einfach-Toe-Loop (1S+1T) (= 1 Sprungelement).

7.6.2.4.2. Drei Pirouetten (Einsprung ist nicht zulässig)

- Eine Pirouette in einer Position mit oder ohne Fußwechsel (Stand-,Himmels-, Sitz- oder Waagepirouette) (USp/CUSp/LSp/CLSp/SSp/CSSp/CSp/CCSp) mit mindestens drei (3) Umdrehungen
- Zwei Pirouetten mit zumindest einem Positionswechsel mit oder ohne Fußwechsel mit mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position und drei (3) Umdrehungen auf jedem Bein (CoSp/CCoSp)

7.6.2.4.3. Eine Choreographische Sequenz (ChSq) (über die gesamte, die Schritte und Drehungen und zumindest eine Spiralposition enthalten soll)

7.6.2.5. In dem Programm darf kein Element enthalten sein, das über Level V hinausgeht. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1,0.

7.5.2.6. Abzüge:

- 7.6.2.6.1. pro Sturz: -0,5
- 7.6.2.6.2. Kostümverstoß: -0,5



7.6.2.6.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

7.6.2.7. Programm Komponenten werden gewertet in

- Skating Skills

- Transitions

- Performance

- Interpretation

Faktor 1,0

7.7. Level VI

7.7.1. Level-VI-Kurzprogramm

7.7.1.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.7.1.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als eine Minute und 45 Sekunden (+/- 10 Sekunden).

7.7.1.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.7.1.4. Inhalt:

Die Läufer führen die nachstehend angeführten fünf Elemente aus und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

7.7.1.4.1. Einfach-Axel (1A)

7.7.1.4.2. Sprungkombination Einfach-Flip + Einfach-Rittberger + Einfach-Toe-Loop (1F+1Lo+1T)

7.7.1.4.3. Pirouettenkombination mit einem Positionswechsel und einem Fußwechsel (CcoSp) mit mindestens drei (3) Umdrehungen auf jedem Fuß und mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position



7.7.1.4.4. Eingesprungene Sitz- (FSSp) oder Waagepirouette (FCSp) ohne Positionswechsel und ohne Fußwechsel und mindestens drei (3) Umdrehungen

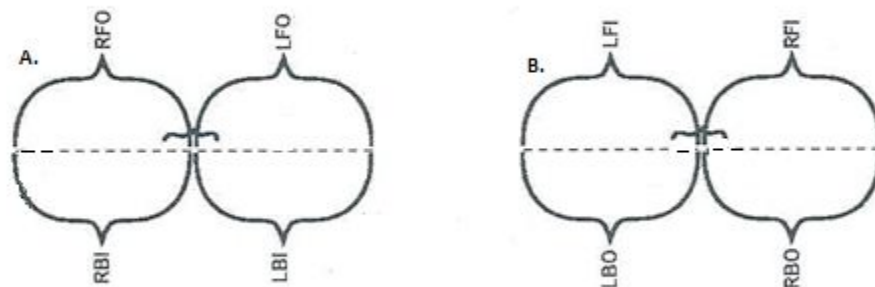
7.7.1.4.5. Skating Skills Sequenz C (SSkSqC):

Diese Sequenz wird als ein Element betrachtet und muss aufeinanderfolgend ausgeführt werden, wobei kleine Schritte dazwischen zulässig sind.

Gegendreier:

7.7.1.4.5.1. A – Gegendreier RVA, rückwärts Abstoß in einen Gegendreier LRE (zum Schließen des Kreises), Gegendreier LVA, rückwärts Abstoß in einen Gegendreier RRE (zum Schließen des Kreises).

7.7.1.4.5.2. B – Gegendreier RVE, rückwärts Abstoß in einen Gegendreier LRA (zum Schließen des Kreises), Gegendreier LVE, rückwärts Abstoß in einen Gegendreier RRA (zum Schließen des Kreises).



7.7.2 Level-VI-Kür

7.7.2.1. Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

7.7.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt. Das Programm dauert nicht länger als drei Minuten (+/- 10 Sekunden).

7.7.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

7.7.2.4. Dies ist das anspruchsvollste Kür-Programm.



Die Läufer führen die nachstehend angeführten elf Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

7.7.2.4.1. Sieben Sprungelemente

- Zulässige Sprünge: alle Einfach- und Doppelsprünge (mit Ausnahme von Dreier- bzw. Kadettensprung (W) und Doppel-Axel)
- Jeder Einzelsprung kann zwei Mal ausgeführt werden, wobei die Maximalanzahl von Sprungelementen auf fünf beschränkt ist.
- Drei Sprungkombinationen oder -folgen (mit maximal drei Sprüngen) sind möglich.
- Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: Einfach-Salchow (= 1 Sprungelement), Kombination von Einfach-Salchow + Einfach-Toe-Loop (= 1 Sprungelement).

7.7.2.4.2. Drei Pirouetten

- Eine Pirouette mit Fußwechsel und Positionswechsel (CCoSp) mit mindestens fünf (5) Umdrehungen auf jedem Fuß und mindestens zwei (2) Umdrehungen in jeder Position
- Eine eingesprungene Pirouette mit oder ohne Fußwechsel und mit oder ohne Positionswechsel, aber mit insgesamt mindestens sechs (6) Umdrehungen
- Eine frei gewählte Pirouette

7.7.2.4.3. Eine Choreographische Sequenz (ChSq) (über die gesamte Eisfläche, einschließlich Schritte und Drehungen und zumindest eine Spiralposition)

7.7.2.5. In dem Programm darf kein Element enthalten sein, das über Level V hinausgeht. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1,0.

7.7.2.6. Abzüge:

- 7.7.2.6.1. pro Sturz: -0,5
- 7.7.2.6.2. Kostümverstoß: -0,5



7.7.2.6.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

7.7.2.7. Programmbestandteile werden gewertet in Bezug auf

- Skating Skills
- Transitions
- Performance
- Composition
- Interpretation

Faktor 1,0

8. REGELWERK: PAARLAUF

8.1. Badge-Programm

8.1.1. Badge 1

8.1.1.1. Gemeinsam Hand in Hand fahren, im und gegen den Uhrzeigersinn

8.1.1.2. Gemeinsames Vorwärtsübersteigen, Hand in Hand, im und gegen den Uhrzeigersinn

8.1.1.3. Synchrone beidbeinige Pirouette (nebeneinander, mindestens drei Umdrehungen)

8.1.1.4. Rückwärts-Fische (zumindest 5), Hand in Hand

8.1.1.5. Einbeiniges Vorwärtsgleiten links und rechts (Körperlänge), Hand in Hand

8.1.1.6. Beidbeiniger Sprung am Platz oder in Bewegung (nur vorwärts), Hand in Hand

8.1.2. Badge 2

8.1.2.1. Ein Partner einbeiniges Vorwärtsgleiten, der andere Partner einbeiniges Rückwärtsgleiten (Körperlänge), Hand in Hand

8.1.2.2. Synchroner Vorwärtzirkel (nebeneinander)

8.1.2.3. Synchrone Häschen- bzw. Pferdchensprünge (Hand in Hand)

8.1.2.4. Beidbeinige Paarpirouette (Position optional mit beiden Läufern auf zwei Füßen, mindestens drei Umdrehungen)

8.1.2.5. Schleifer in Halteposition (nebeneinander)



- 8.1.2.6. T-Stopp, Hand in Hand, links oder rechts
- 8.1.3. Badge 3
 - 8.1.3.1. Gemeinsames Rückwärtsübersteigen (Position freigestellt, im und gegen den Uhrzeigersinn)
 - 8.1.3.2. Häschen- bzw. Pferdchensprung-Hebung (überkreuzte Armhaltung oder Achselhaltung)
 - 8.1.3.3. Schrittfolge (unter Ausnutzung zumindest der Hälfte der Eisfläche, Spurenbild freigestellt)
 - 8.1.3.4. Paarpirouette in Kilian-Haltung (mindestens drei Umdrehungen)
 - 8.1.3.5. Einbeinige Standpirouette (USp) (mindestens drei Umdrehungen), nebeneinander
 - 8.1.3.6. Synchroner Kadetten- bzw. Dreiersprung (nebeneinander)
 - 8.1.3.7. Synchroner Einfach-Salchow (1S) (nebeneinander)
 - 8.1.3.8. Spiralen in Armhaltung (Position optional)
- 8.1.4. Badge 4
 - 8.1.4.1. Zirkelspirale oder Todesspirale: beidhändige Haltung und Zirkel nicht erforderlich, beidbeinig möglich, nur vorwärts einwärts
 - 8.1.4.2. Kadetten- bzw. Dreiersprunghebung
 - 8.1.4.3. Synchrone Sitzpirouette ohne Fußwechsel (SSp) (nebeneinander)
 - 8.1.4.4. Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Spurenbild freigestellt)
 - 8.1.4.5. Synchroner Einfach-Toe-Loop (1T) (nebeneinander)
 - 8.1.4.6. Synchroner Einfach-Rittberger (1Lo) (nebeneinander)
 - 8.1.4.7. Synchrone Sprungkombination: Einfach-Salchow + Einfach-Toe-Loop (1S+1T) (nebeneinander)
 - 8.1.4.8. Geworfener Kadetten- bzw. Dreiersprung
- 8.1.5. Paare Level I = Paare Badges 1-2 (Einzel Level I-II)
- 8.1.6. Paare Level II = Paare Badges 1-3 (Einzel Level III-IV)



8.1.7. Paare Level III = Paare Badges 1-4 (Einzel V-VI) und Schritte, schwierige Sprünge, Pirouetten, Würfe und Spiralen

8.1.8. VERWEIS: Eiskunstlauf-Coaching Guide auf der Website von SOI

8.2. Paarlauf Level I (gilt für SO-Paarläufer und Unified-Paarläufer)

8.2.1. Berechtigung: Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Paarläufer; einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Läufer sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen. Es wird empfohlen, dass sie zumindest Level-I-Einzelläufer, aber nicht höher als Level II sein sollten.

8.2.2. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

8.2.3. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen. Das Programm dauert nicht länger als eine Minute und dreißig Sekunden (+/- 10 Sekunden).

8.2.4. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

8.2.5. Dies ist ein Anfänger-Kür-Programm.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten sechs Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 2 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 2 gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

Können Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt werden, wird eine Vorführung in der Bewegung als höherwertig eingestuft, was in der GOE seinen Niederschlag findet.

8.2.5.1. Aufeinanderfolgendes Übersteigen vorwärts (links und rechts) in einem Achter (4 bis 6 Übersteigungen pro Kreis) gemeinsam, Hand in Hand (PFCr)

8.2.5.2. Synchroner beidbeiniger Pirouette (nebeneinander, mindestens drei Umdrehungen) (FTFSp)

8.2.5.3. Beidbeiniger Sprung am Platz oder in Bewegung (nur vorwärts), Hand in Hand (TFJu)



8.2.5.4. Ein Partner einbeiniges Vorwärtsgleiten, der andere Partner einbeiniges Rückwärtsgleiten (Körperlänge), Hand in Hand oder in beliebiger Halteposition (PGI)

8.2.5.5. Beibeinige Paarpirouette (Position freigestellt, beide Läufer auf beiden Füßen, mindestens drei Umdrehungen) (TFPSp)

8.2.5.6. Schleifer, Hand in Hand oder in beliebiger Halteposition (nebeneinander oder einander zugewandt) (PLu)

8.2.6. Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als von Paarlauf-Badge 2 enthalten sein. Für jedes höherwertige Element gibt es einen zwingenden Abzug von 0,5 Punkten.

8.2.7. Abzüge:

8.2.7.1. pro Sturz pro Person: -0,5

8.2.7.2. Kostümverstoß: -0,5

8.2.7.3. Musikverstoß (falsche Länge des Musikstücks): -0,5 pro 5 Sekunden

8.2.8. Program Components werden gewertet in Bezug auf

- Performance

- Interpretation

Faktor 1,0

8.3. Paarlauf Level II (gilt für SO-Paarläufer und Unified-Paarläufer)

8.3.1. Berechtigung: Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Paarläufer; einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Läufer sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen. Es wird empfohlen, dass sie zumindest Level-III-Einzelläufer, aber nicht höher als Level IV sein sollten.

8.3.2. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

8.3.3. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu fahren beginnen. Das Programm dauert nicht länger als zwei Minuten (+/- 10 Sekunden).

8.3.4. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.



8.3.5. Dies ist ein Kür-Programm für Fortgeschrittene.

Die Läufer führen die nachstehend angeführten sieben Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 3 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 3 gehören.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

Können Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt werden, wird eine Vorführung in der Bewegung als höherwertig eingestuft, was in der GOE seinen Niederschlag findet.

8.3.5.1. Aufeinanderfolgendes Übersteigen rückwärts (links und rechts) in Achterform (4 bis 6 Übersetzer pro Kreis), zusammen, Hand in Hand (PBCr)

8.3.5.2. Häschen- bzw. Pferdchensprung-Hebung (überkreuzte Armhaltung oder Achselhaltung) (BHLi)

8.3.5.3. Schrittfolge (StSq) bestehend aus Schritten und Drehungen von Badge 9 bis 12 (Einzellauf) (unter Ausnutzung zumindest der Hälfte der Eisfläche, gerade oder Kreisform sind zulässig)

8.3.5.4. Kilian-Haltung Paarpirouette (mindestens drei (3) Umdrehungen, ein- oder beidbeinig) (KHPSp)

8.3.5.5. Einbeinige Steh- bzw. Standpirouette (USp) (mindestens drei (3) Umdrehungen, nebeneinander)

8.3.5.6. Synchroner Kadetten- bzw. Dreiersprung (nebeneinander) (W)

8.3.5.7. Spiralen, Hand in Hand oder in beliebiger Halteposition (Position optional) (Sp)

8.3.6. Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als von Paarlauf-Badge 3 enthalten sein. Für jedes höherwertige Element gibt es einen zwingenden Abzug von 0,5 Punkten.

8.3.7. Abzüge:

8.3.7.1. pro Sturz pro Person: -0,5

8.3.7.2. Kostümverstoß: -0,5

8.3.7.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden



8.3.8. Program Components werden gewertet in Bezug auf

- Skating Skills
- Performance
- Interpretation

Faktor 1,0

8.4. Paarlauf: Level III (gilt für SO-Paarläufer und Unified-Paarläufer)

8.4.1. Berechtigung: Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Paarläufer; einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Läufer sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen. Es wird empfohlen, dass sie zumindest Level-V-Einzelläufer, aber nicht höher als Level VI sein sollten.

8.4.2. Paarlauf: Level-III-Kurzprogramm

8.4.2.1. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

8.4.2.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen. Das Programm dauert nicht länger als eine Minute und vierzig Sekunden (+/- 10 Sekunden).

8.4.2.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

8.4.2.4. Inhalt:

- Die Läufer führen die nachstehend angeführten fünf Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden.

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

8.4.2.4.1. Ein geworfener Kadetten- bzw. Dreiersprung (1WTh)

8.4.2.4.2. Eine abgewandelte Todesspirale: Ein Partner Zirkel, der andere Partner in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)

8.4.2.4.3. Kadetten- bzw. Dreiersprung-Hebung (WLi)



8.4.2.4.4. Eine Pirouette mit zumindest einem Positionswechsel und einem Fußwechsel mit zumindest zwei (2) Umdrehungen in jeder Position und zumindest drei (3) Umdrehungen auf jedem Fuß (CCoSp), nebeneinander

8.4.2.4.5. Eine Choreographische Sequenz (ChSq) (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, einschließlich Schritte und Drehungen und zumindest eine Spiralposition)

8.4.3. Paarlauf: Level-III-Kür

8.4.3.1. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

8.4.3.2. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen. Das Programm dauert nicht länger als zwei Minuten und dreißig Sekunden (+/- 10 Sekunden).

8.4.3.3. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

8.4.3.4 Dies ist ein Kür-Programm für Fortgeschrittene.

- Die Läufer führen die nachstehend angeführten acht Elemente ausgewählt aus Elementen der Badges 1 bis 4 vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.

- Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Elementen der Badges 1 bis 4 gehören.

- Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

8.4.3.4.1. Eine abgewandelte Todesspirale: Ein Partner Zirkel, der andere Partner in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)

8.4.3.4.2. Kadetten- bzw. Dreiersprung-Hebung (WLi)

8.4.3.4.3. Eine Paar-Pirouette in Sitzposition oder Waageposition ohne Fußwechsel (PSp)

8.4.3.4.4. Drei Sprungelemente (nebeneinander):

- Zulässige Sprünge: alle Einfach- und Doppel- Sprünge (mit Ausnahme von Kadetten- bzw. Dreiersprung und Doppel-Axel).

- Jeder einfache Sprung kann zwei Mal ausgeführt werden, wobei die Maximalanzahl von Sprungelementen auf drei beschränkt ist.



- Zwei Sprungkombinationen oder -folgen (mit maximal drei Sprüngen) sind möglich.
- Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: 1 Kadetten- bzw. Dreiersprung (= 1 Sprungelement), Kombination von Einfach-Salchow + Einfach-Toe-Loop (1S+1T) (= 1 Sprungelement).

8.4.3.4.5. Einfach- oder Doppel-Wurf-Sprung (1WTh)

8.4.3.4.6. Eine Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Spurenbild freigestellt) (StSq)

8.4.3.5. Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als von Paarlauf-Badge 4 enthalten sein. Für jedes höherwertige Element gibt es einen zwingenden Abzug von 1,0 Punkten.

8.4.3.6. Abzüge:

8.4.3.6.1. pro Sturz pro Person: -0,5

8.4.3.6.2. Kostümverstoß: -0,5

8.4.3.6.3. Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

8.4.3.7. Program Components werden gewertet in Bezug auf

- Skating Skills
- Transitions
- Performance
- Composition
- Interpretation

Faktor 1,0



9. REGELWERK EISTANZ

9.1. Badge-Programm

9.1.1. Walzer-Badge 1

9.1.1.1. Laufschr itte vorwarts  ber sechs Schlage (links und rechts)

9.1.1.2. Swing Roll vorwarts auswarts  ber sechs Schlage (links und rechts)

9.1.2. Walzer-Badge 2

9.1.2.1. Aufeinanderfolgende Laufschr itte vorwarts  ber sechs Schlage (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

9.1.2.2. Aufeinanderfolgende Swing Rolls vorwarts auswarts  ber sechs Schlage (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

9.1.3. Walzer-Badge 3

9.1.3.1. Dutch-Waltz-Musik: $\frac{3}{4}$ -Walzer, 138 Schlage pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal rund um die Eisflache

9.1.4. Tango-Badge 1

9.1.4.1. Chass  vorwarts  ber vier Schlage (links und rechts)

9.1.4.2. Gleitchass  vorwarts  ber vier Schlage (links und rechts)

9.1.4.3. Swing Roll vorwarts auswarts  ber vier Schlage (links und rechts)

9.1.5. Tango-Badge 2

9.1.5.1. Aufeinanderfolgende Chass s vorwarts  ber vier Schlage (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

9.1.5.2. Aufeinanderfolgende Gleitchass s vorwarts  ber vier Schlage (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

9.1.6. Tango-Badge 3

9.1.6.1. Canasta-Tango mit Musik: zwei Spurenbilder oder einmal rund um die Eisflache

9.1.7. Rhythm-Blues-Badge 1

9.1.7.1. Laufschr itte LVA (vier Schlage) zu Swing Roll RVE (vier Schlage)



9.1.7.2. Flare LVA (zwei Schläge) zu Laufschriffe RVE (vier Schläge)

9.1.8. Rhythm-Blues-Badge 2

9.1.8.1. Swing Rolls LVE zu RVE (jeweils vier Schläge)

9.1.8.2. Laufschriff LVA (vier Schläge, auf drei, vier, eins zwei), Schriff zu hinten Kreuzen RVE (auf drei, vier), hinten Kreuzen LVA (auf eins, zwei), RVE (jeweils zwei Schläge, auf drei, vier)

9.1.9. Rhythm-Blues-Badge 3

9.1.9.1. Rhythm Blues mit Musik (zwei Spurenbilder)

9.2. Musikbestimmungen

Bei Bewerbungen wird die aktuelle Ausgabe der ISU Ice Dance Musik für die Spurenbildtänze verwendet.

9.3. Wertung

9.3.1. Das Technische Panel legt den Namen des Spurenbildtanzen fest und bestätigt, dass die Anforderungen für das Basis-Level erfüllt sind.

9.3.2. Die Preisrichter bewerten den Spurenbildtanz mittels GOE.

9.3.3. Folgende Program Components werden bewertet:

Skating Skills

Performance

Interpretation

9.3.4. Der Faktor der Komponenten ist 1,0.

9.3.5. Die Gesamtwertung für jeden Tanz wird mit einem Faktor von 0,5 multipliziert.

9.4. Level I

9.4.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.



9.4.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.4.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.4.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.4.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.4.3. Tanzrotation (Vorrunde)

9.4.3.1. Von den Läufern wird verlangt, dass sie Dutch Waltz, Canasta Tango und Rhythm Blues in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema laufen.

Erster Spurenbildtanz	Zweiter Spurenbildtanz
2018 Canasta Tango	Rhythm Blues
2019 Dutch Waltz	Canasta Tango
2020 Canasta Tango (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	Rhythm Blues (Qualifikationsjahr für Weltspiele)
2021 Canasta Tange (Weltspiele)	Rhythm Blues (Weltspiele)

9.4.3.1.1. Dutch Waltz: $\frac{3}{4}$ Walzer - 138 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 1)

9.4.3.1.2. Rhythm Blues: $\frac{4}{4}$ Blues - 88 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 3)

9.4.3.1.3. Canasta Tango: $\frac{4}{4}$ Tango - 104 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 2)



DIAGRAMM # 1 – DUTCH WALTZ

Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte

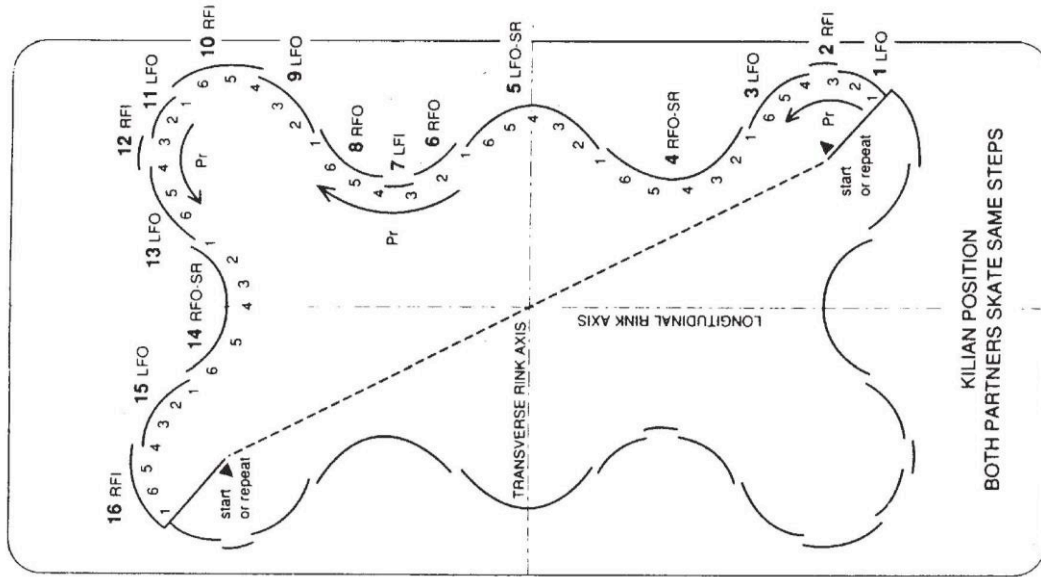


DIAGRAMM # 2 – CANASTA TANGO

Umgekehrte Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte

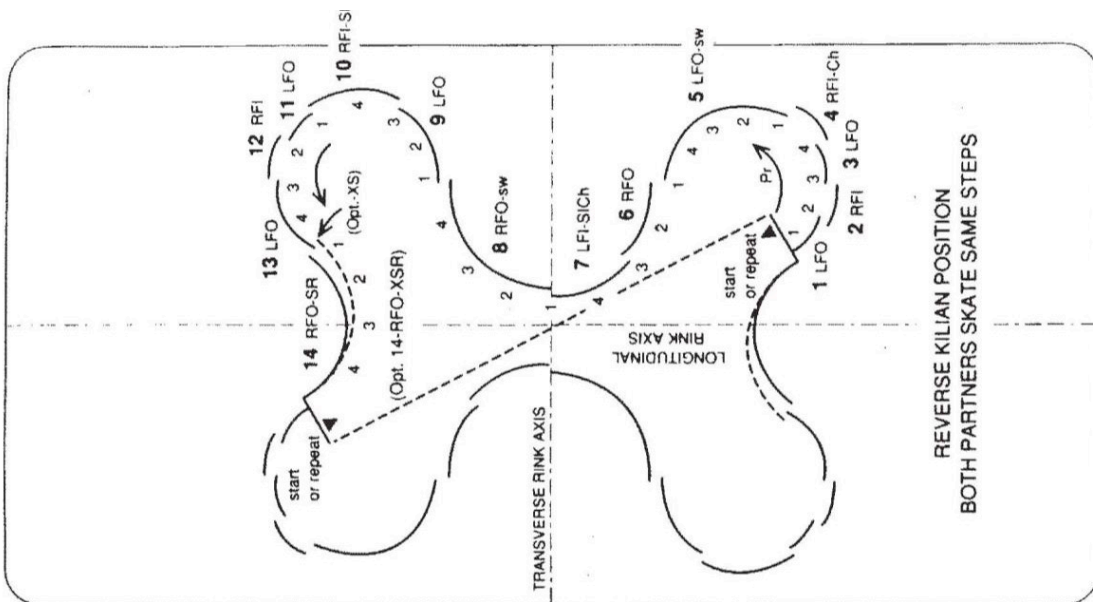
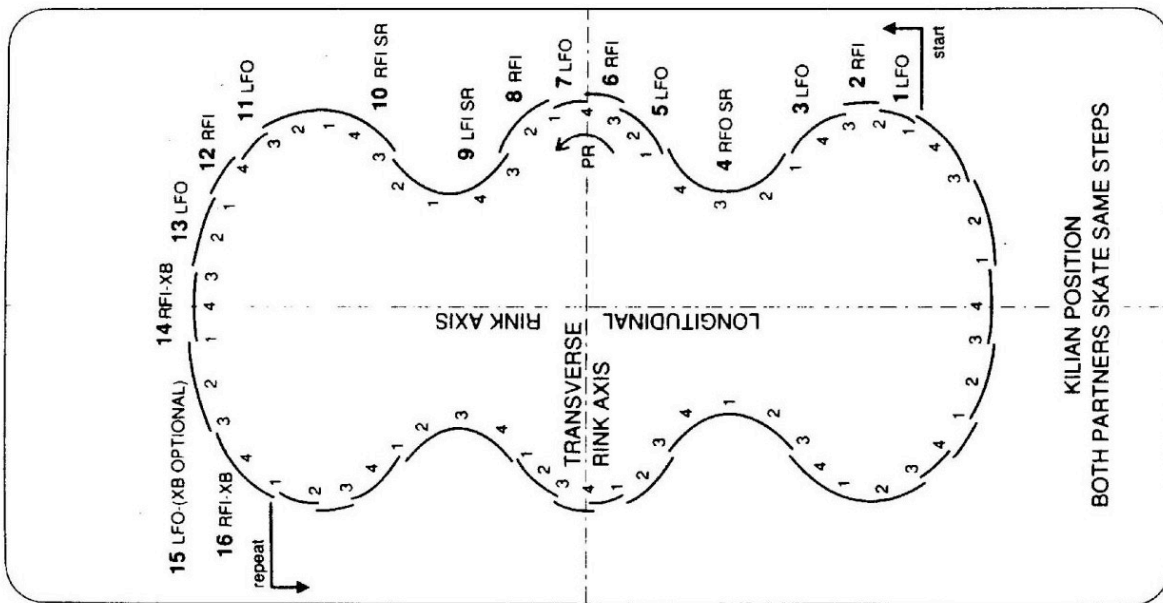




DIAGRAMM # 3 – RHYTHM BLUES

Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte



9.5. Level II

9.5.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

9.5.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.5.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.5.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.5.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.5.3. Tanzrotation (Vorrunde Bronze)

9.5.3.1. Von den Läufern wird verlangt, dass sie Swing Dance, Fiesta Tango oder Cha Cha in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema laufen.



Erster Spurenbildtanz		Zweiter Spurenbildtanz	
2018	Swing Dance	Fiesta Tango	
2019	Fiesta Tango	Cha Cha	
2020	Cha Cha (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	Swing Dance (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	
2021	Cha Cha (Weltspiele)	Swing Dance (Weltspiele)	

9.5.3.1.1. Swing Dance: $\frac{2}{4}$ Schottische - 96 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 4)

9.5.3.1.2. Fiesta Tango: $\frac{4}{4}$ Tango - 108 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 6)

9.5.3.1.3. Cha Cha: $\frac{4}{4}$ Cha Cha - 104 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 5)

DIAGRAMM # 4 – SWING DANCE

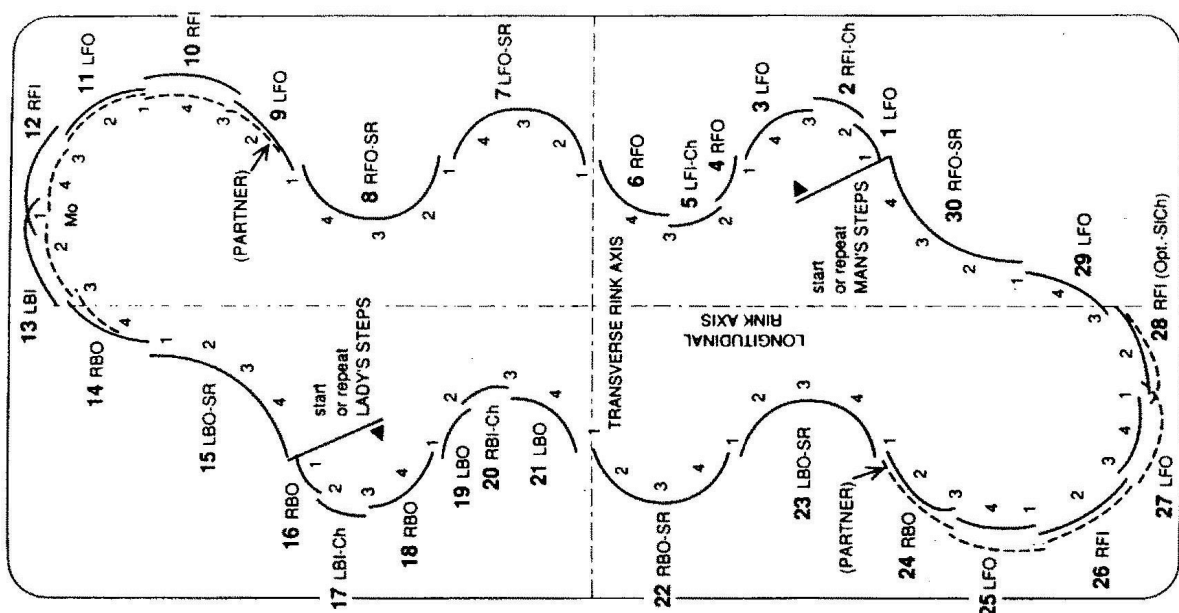
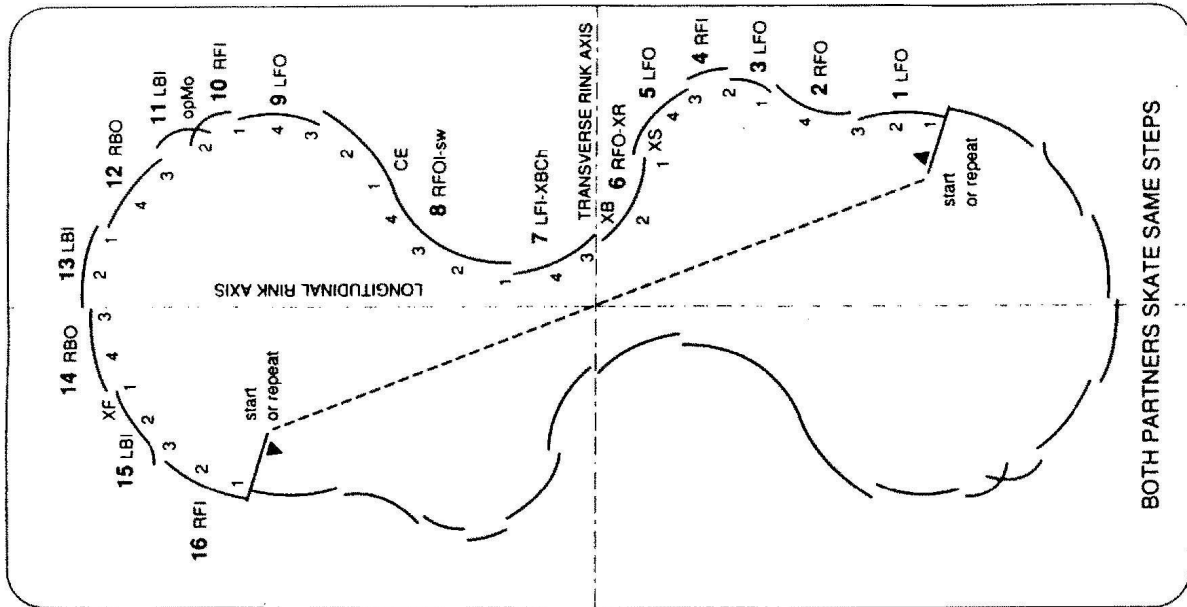




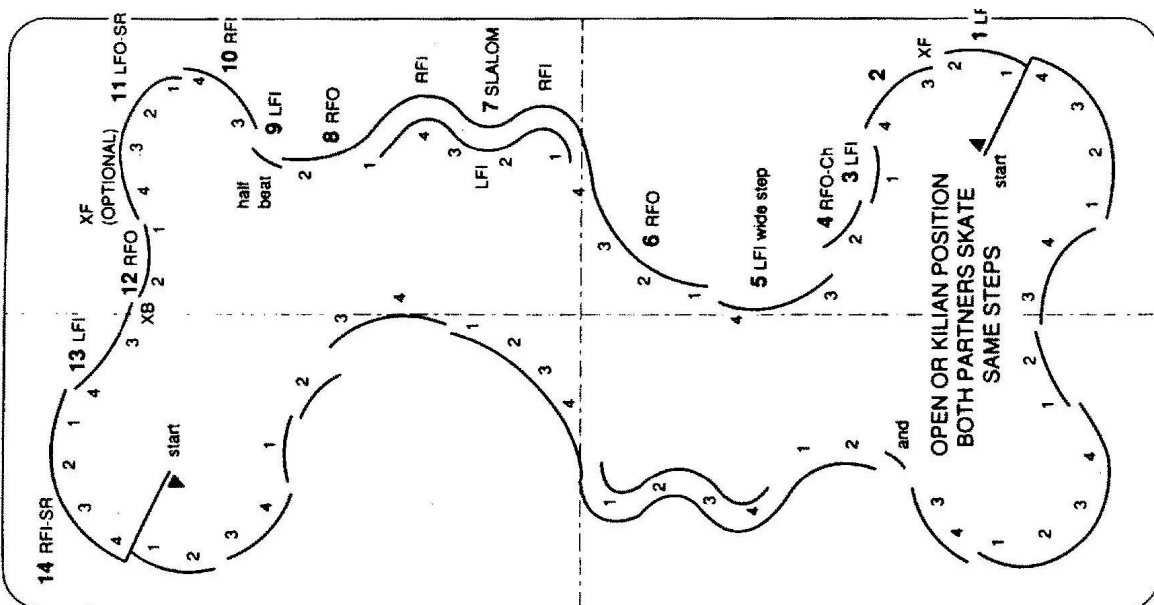
DIAGRAMM # 5 – FIESTA TANGO



Beide Partner laufen dieselben Schritte.

DIAGRAMM # 6 – CHA CHA

Offene Position oder Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte.





9.6. Level III

9.6.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei 2 SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

9.6.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.6.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.6.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.6.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.6.3. Tanzrotation (Bronze)

9.6.3.1. Von den Läufern wird verlangt, dass sie Ten Fox, Willow Waltz oder Hickory Hoedown in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema laufen.

Erster Spurenbildtanz	Finalrunde - Zweiter Spurenbildtanz
2018 Ten Fox	Willow Waltz
2019 Willow Waltz	Hickory Hoedown
2020 Hickory Hoedown (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	Ten Fox (Qualifikationsjahr für Weltspiele)
2021 Hickory Hoedown (Weltspiele)	Ten Fox (Weltspiele)

9.6.3.1.1. Ten Fox: $\frac{4}{4}$ Foxtrott - 100 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm # 8)

9.6.3.1.2. Willow Waltz: $\frac{3}{4}$ Walzer - 138 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm # 9)

9.6.3.1.3. Hickory Hoedown: $\frac{4}{4}$ Country Western - (Hoedown) - 104 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm # 7)



DIAGRAMM # 7 – TEN FOX

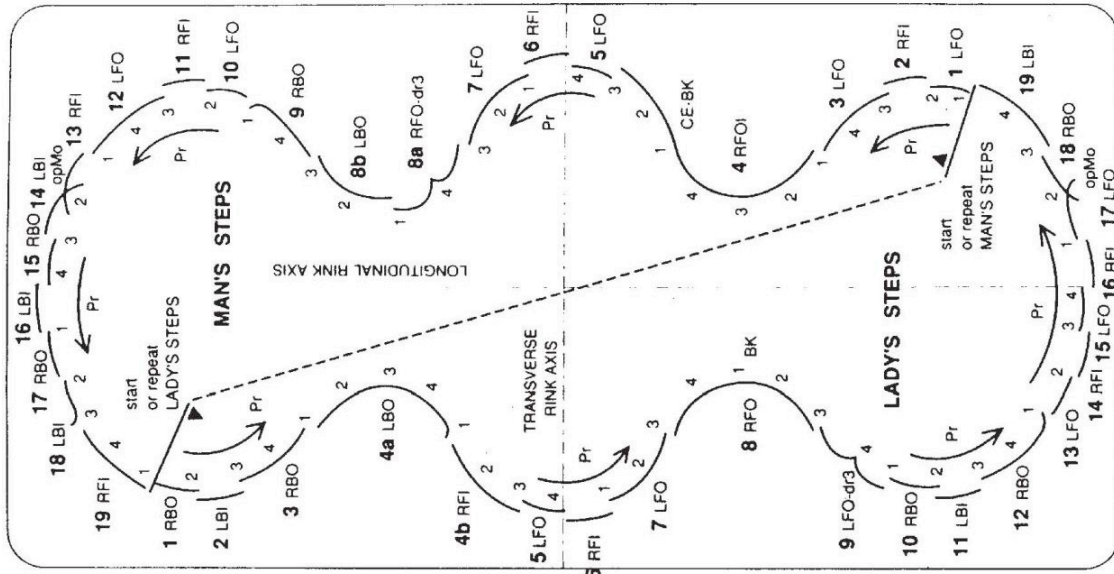


DIAGRAMM # 8 - WILLOW WALTZ

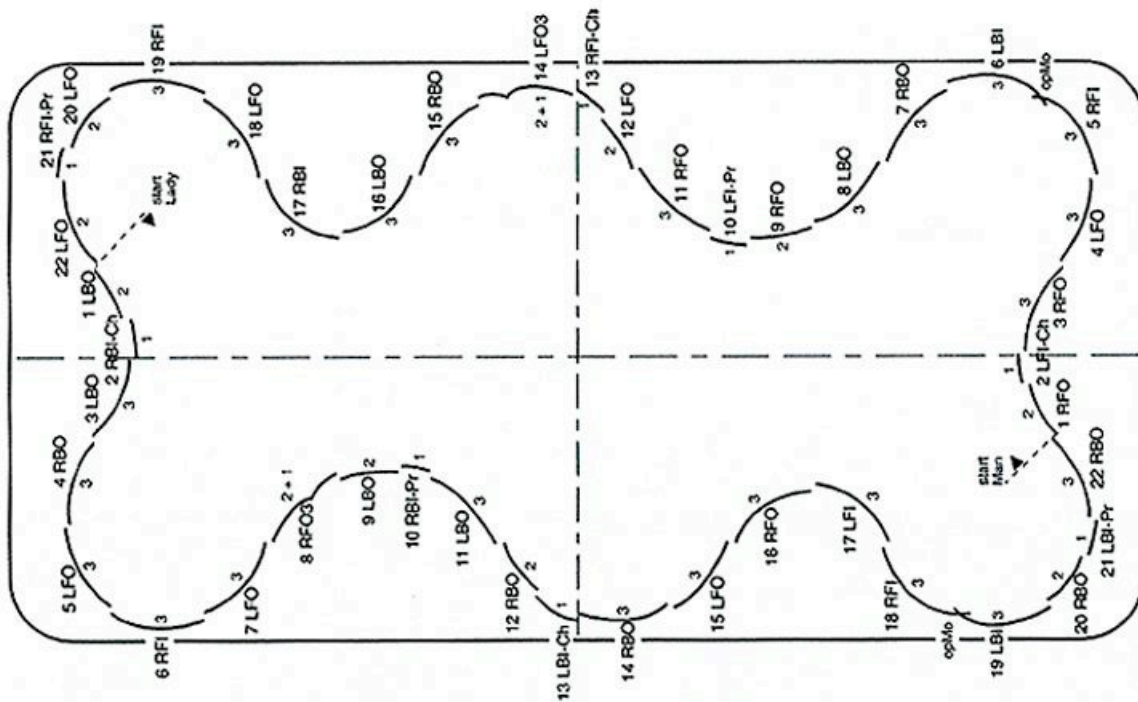
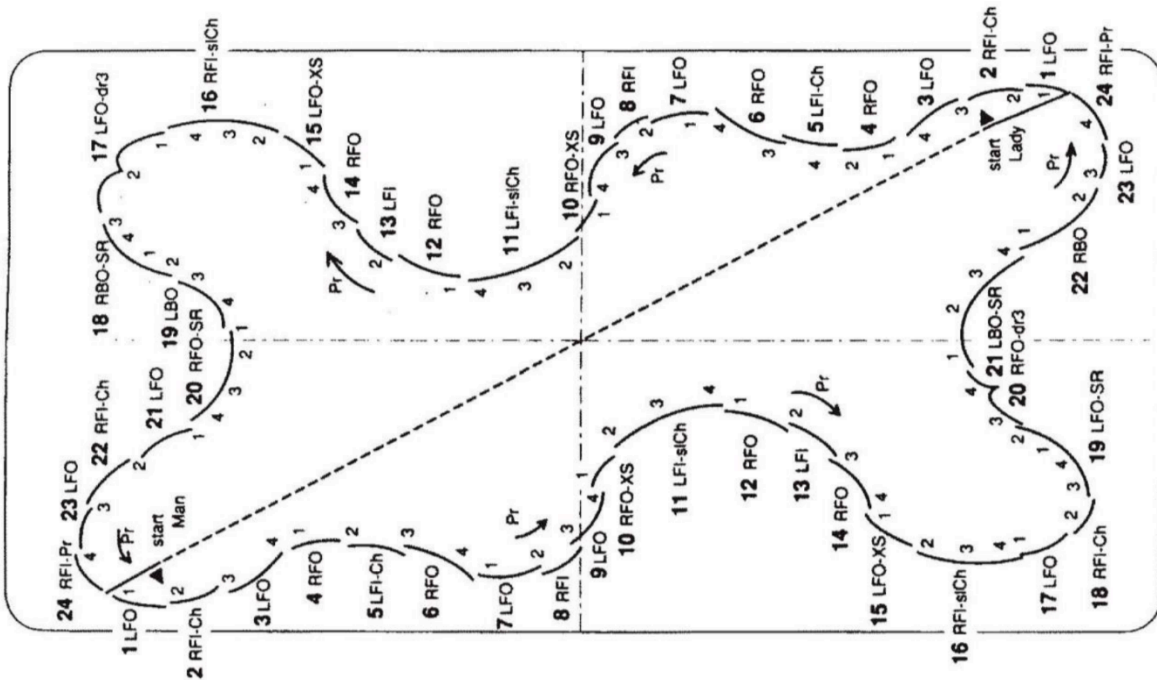




DIAGRAMM # 9 – HICKORY HOEDOWN



9.7. Level IV

9.7.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei 2 SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

9.7.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.7.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.7.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.7.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.7.3. Tanzrotation (Vorrunde Silber)

9.7.3.1. Von den Läufern wird verlangt, dass sie Fourteen Step, European Waltz oder Foxtrot in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationschema laufen.



Erster Spurenbildtanz		Finalrunde - Zweiter Spurenbildtanz	
2018	European Waltz	Foxtrot	
2019	Foxtrot	Fourteen Step	
2020	Fourteen Step (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	European Waltz (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	
2021	Fourteen Step (Weltspiele)	European Waltz (Weltspiele)	

9.7.3.1.1. Fourteen Step: Marsch $\frac{4}{4}$, $\frac{2}{4}$ oder $\frac{6}{8}$; 112 Schläge/Minute, 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn (siehe Diagramm #10)

9.7.3.1.2. European Waltz: $\frac{3}{4}$ Walzer - 135 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm # 11)

9.7.3.1.3. Foxtrott: Foxtrott $\frac{4}{4}$ - 100 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm #12)

DIAGRAMM # 10 – FOURTEEN STEP

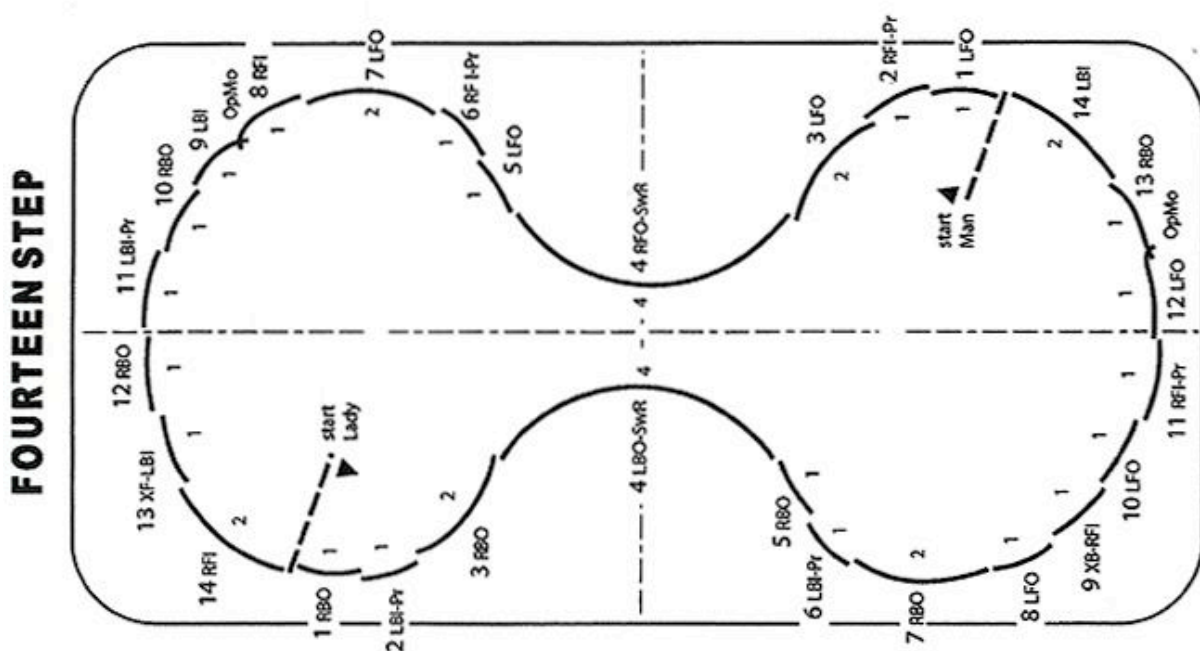




DIAGRAMM # 11 – EUROPEAN WALTZ

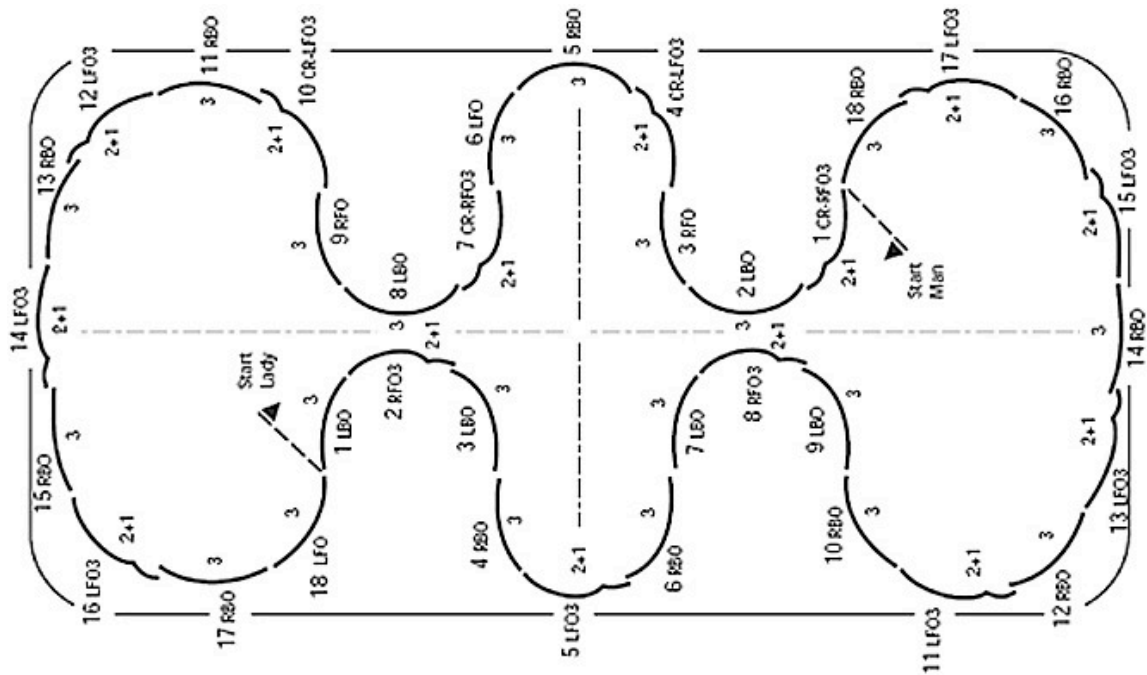
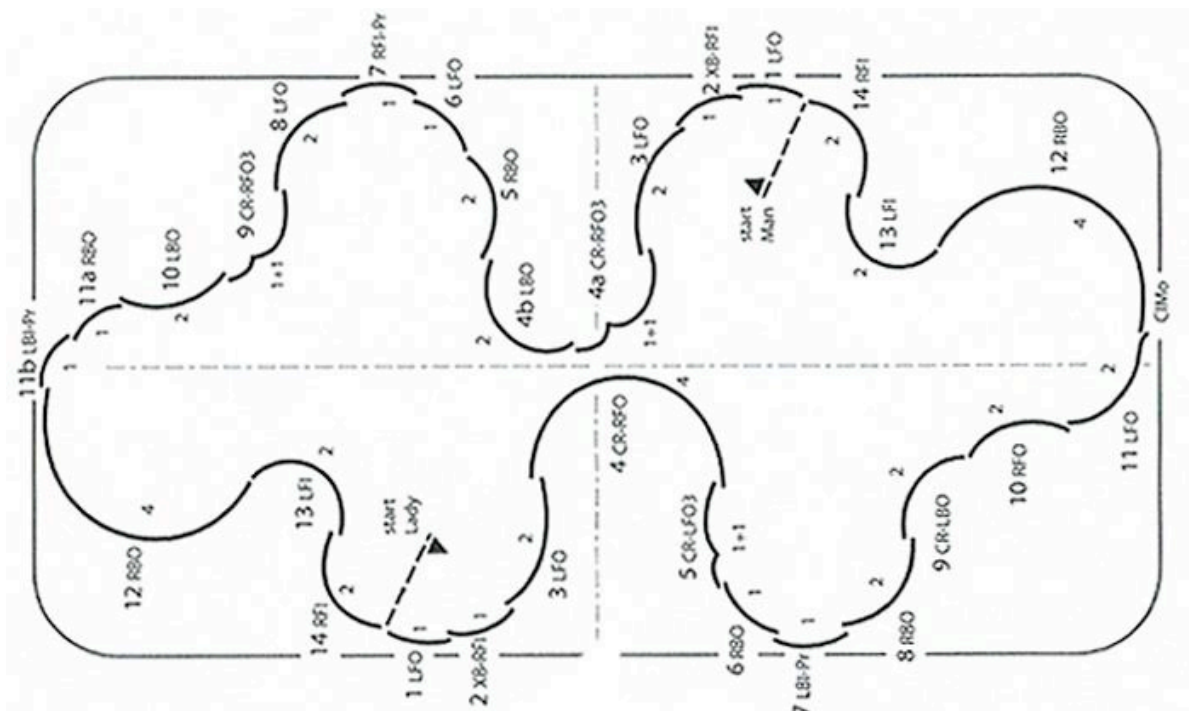


DIAGRAMM # 12 – FOXTROT





9.8. Level V

9.8.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei 2 SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

9.8.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.8.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.8.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.8.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.8.3. Tanzrotation (Silber)

2018-2021	Tango und Rocker Foxtrot
2022-2025	Rocker Foxtrot und American Waltz
2026-2029	American Waltz und Tango

DIAGRAMM # 13 – TANGO

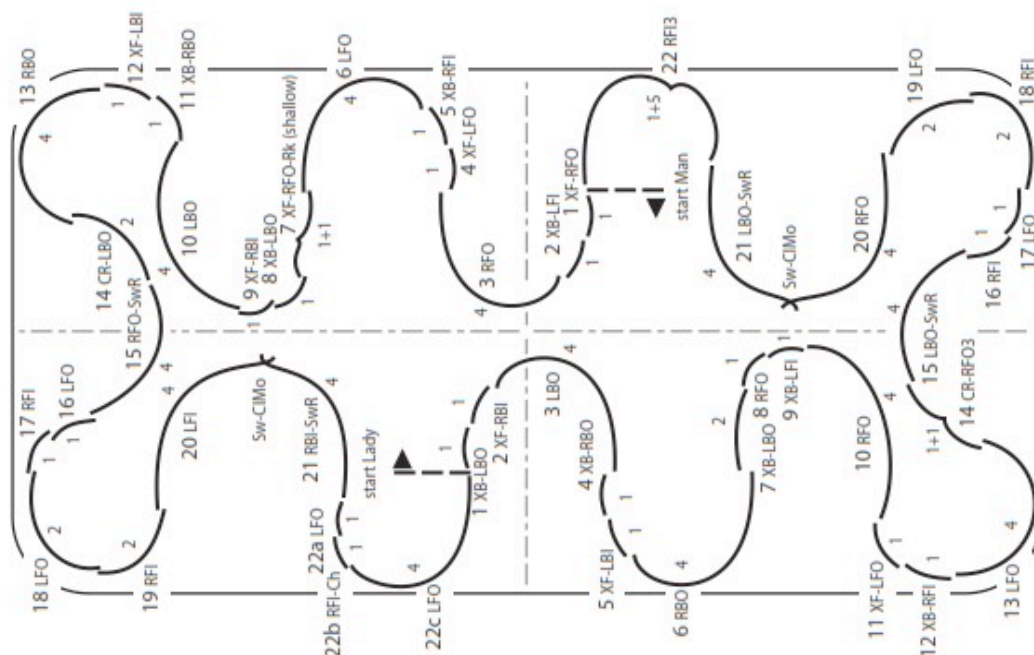




DIAGRAMM # 14 – ROCKER FOXTROT

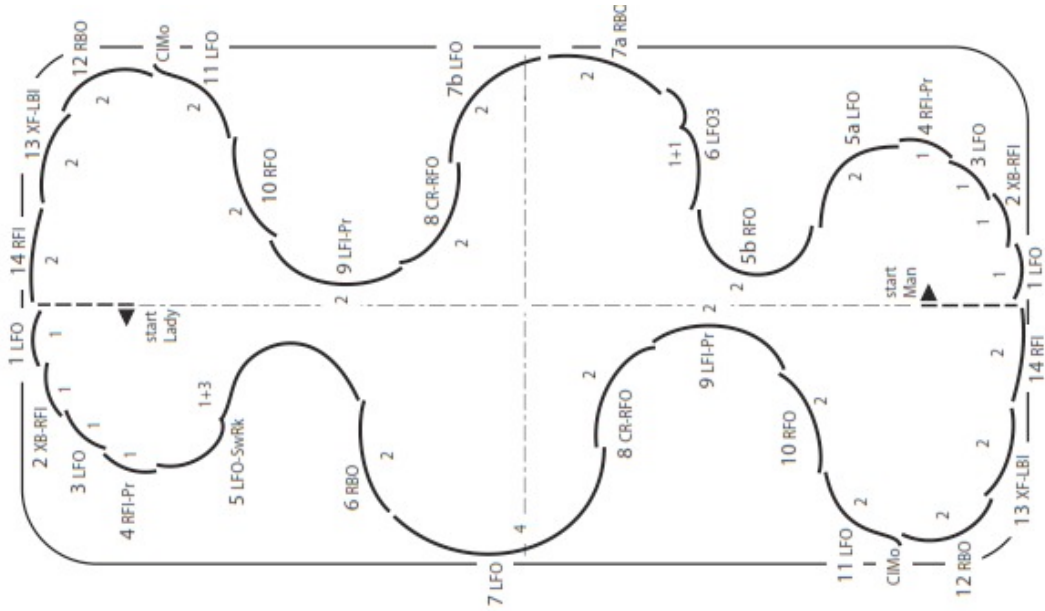
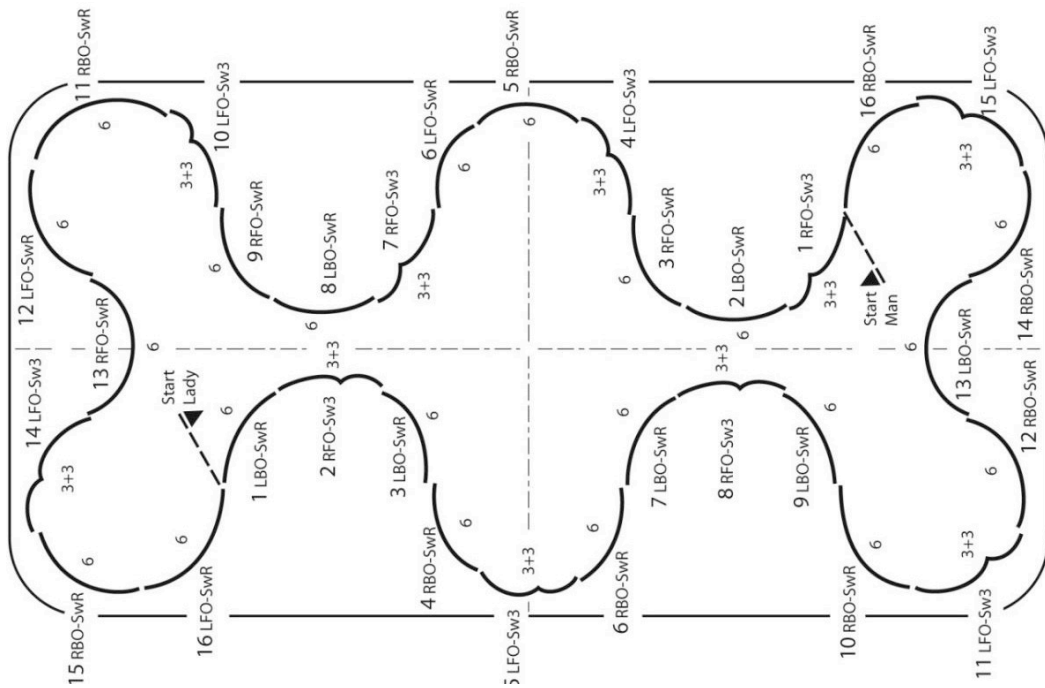


DIAGRAMM # 15 – AMERICAN WALTZ





9.9. Level VI

9.9.1. Berechtigung: Alle Eistanzbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus zwei SO-Athleten oder einem SO-Athleten und einem Unified-Athleten, einem Mann und einer Frau oder zwei Frauen oder zwei Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

9.9.2. Allgemeine Anforderungen für ersten und zweiten Spurenbildtanz:

9.9.2.1. Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

9.9.2.2. Der Tanz beginnt an dem vom Schiedsrichter bestimmten Ende der Eisfläche.

9.9.2.3. Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

9.9.3. Tanzrotation (Vorrunde Gold)

2018-2021	Starlight Waltz und Kilian
2022-2025	Kilian und Blues
2026-2029	Paso Doble und Starlight Waltz

DIAGRAMM # 16 – STARLIGHT WALTZ

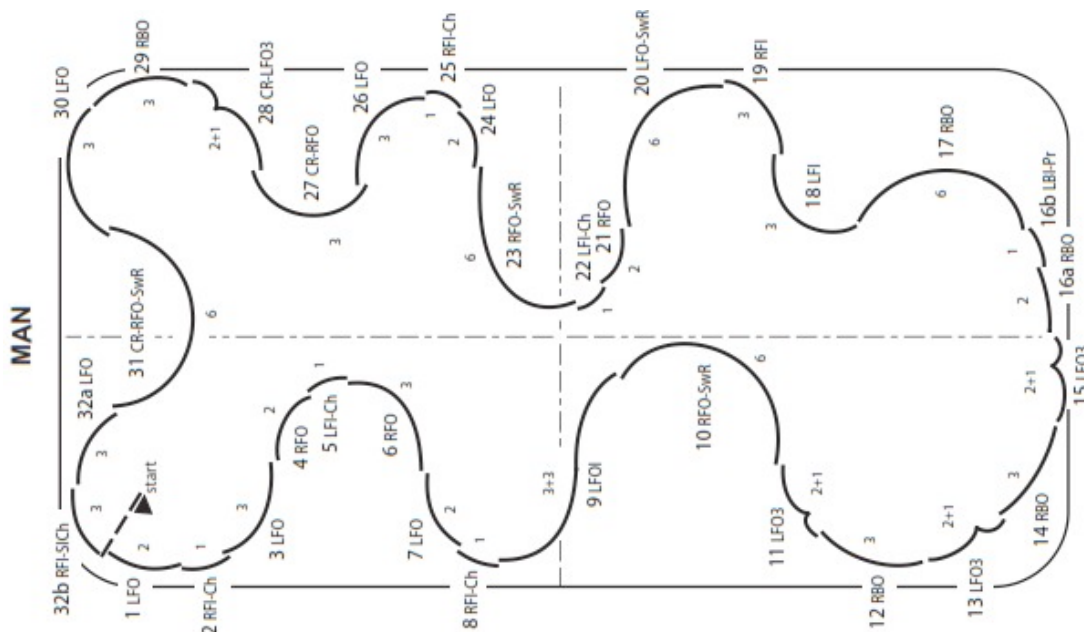




DIAGRAMM # 17 – KILIAN

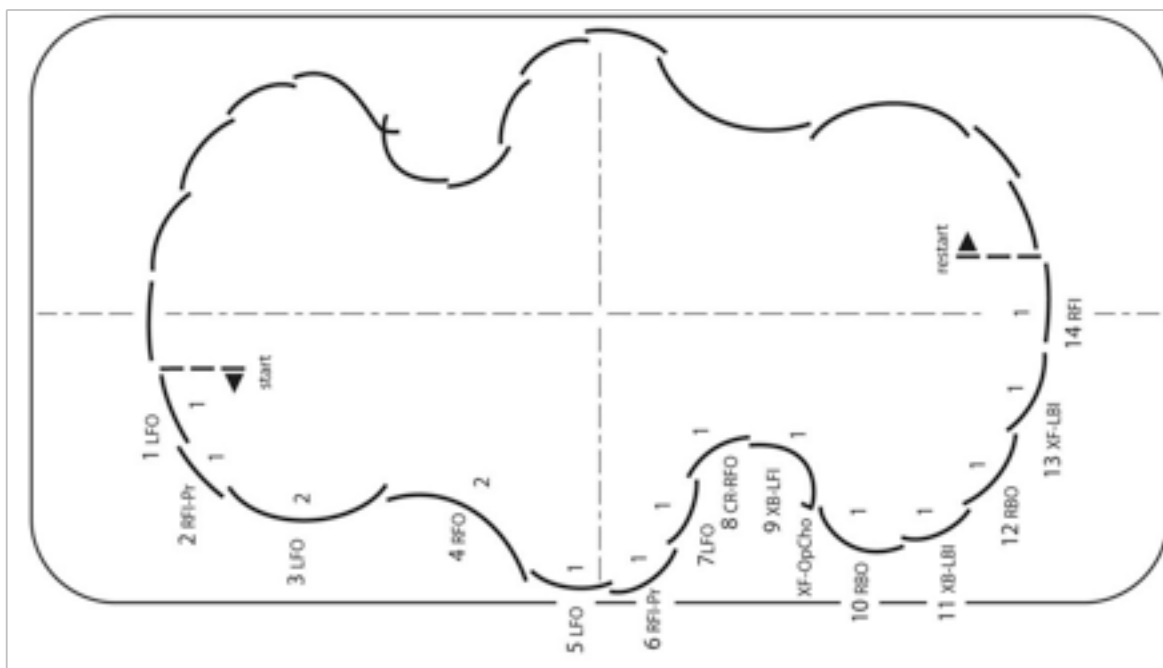


DIAGRAMM # 18 – BLUES

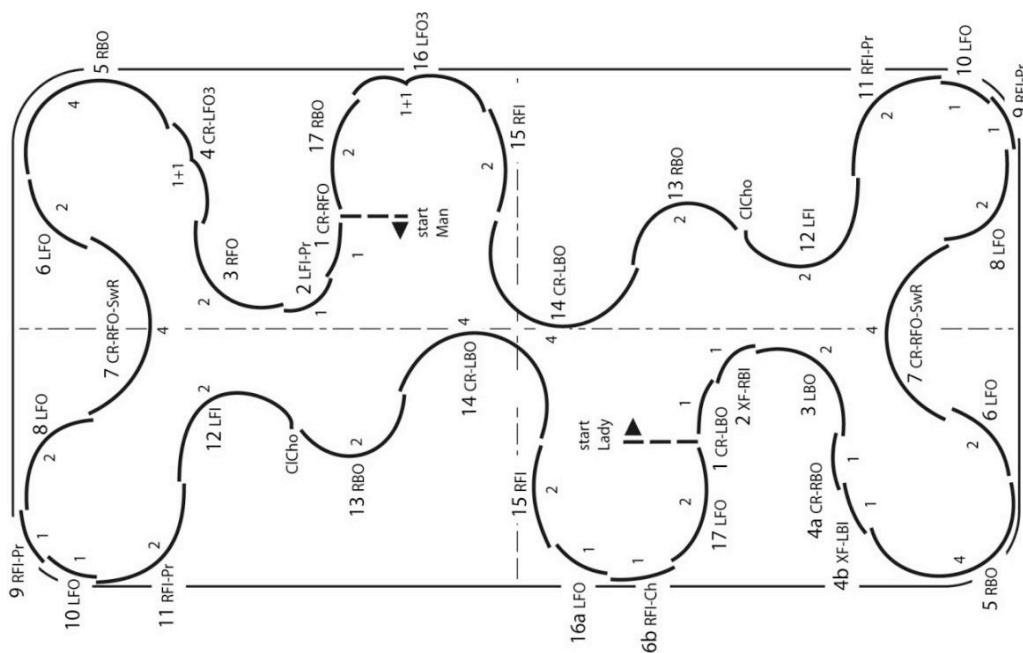
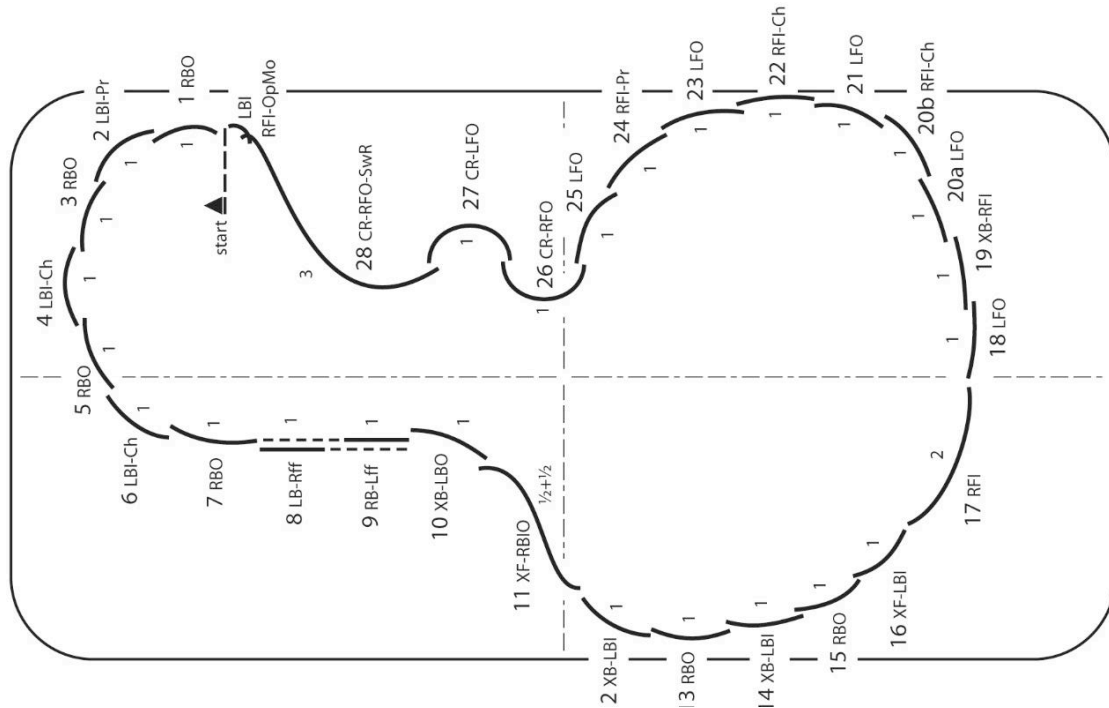




DIAGRAMM # 19 – PASO DOBLE



10. UNIFIED-SYNCHRONEISKUNSTLAUF (KEIN BEWERB BEI WELTSPIELEN)

10.1. Level I

10.1.1. Berechtigung: Teams sollten aus mindestens sechs und maximal sechzehn Athleten bestehen, wobei maximal die Hälfte des Teams Unified-Athleten sein können. Das Team kann aus Männern und Frauen bestehen.

10.1.2. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

10.1.3. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen. Das Programm dauert nicht länger als drei Minuten und 30 Sekunden (+/- 10 Sekunden).

10.1.4. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

10.1.5. Die Läufer führen die nachstehend angeführten fünf Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements.



Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber als Verbindungen verwendet werden, solange sie keinem höheren Level zugeordnet sind. Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

10.1.5.1. Linie (nur vorwärts)

10.1.5.2. Kreis (nur vorwärts; im und gegen den Uhrzeigersinn)

10.1.5.3. Block (nur vorwärts)

10.1.5.4. Mühle (nur vorwärts)

10.1.5.5. Kreuzen (nur vorwärts)

10.1.6. Die Handhaltung ist freigestellt.

10.1.7. Für Verbindungen können folgende Elemente verwendet werden:

10.1.7.1. Vorwärtslaufen

10.1.7.2. Vorwärts-Fische

10.1.7.3. Halbbögen vorwärts

10.1.7.4. Einbeiniges Vorwärtsgleiten

10.1.7.5. Rückwärts-Fische (maximal zwei aufeinanderfolgende Fische)

10.1.8. Program Components werden beurteilt in Bezug auf

Performance

Faktor: 1,0

10.2. Level II

10.2.1. Berechtigung: Teams sollten aus mindestens sechs und maximal sechzehn Athleten bestehen, wobei maximal die Hälfte des Teams Unified-Athleten sein können. Das Team kann aus Männern und Frauen bestehen.

10.2.2. Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.

10.2.3. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen. Das Programm dauert nicht länger als drei Minuten und 30 Sekunden (+/- 10 Sekunden).



10.2.4. Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

10.2.5. Die Läufer führen die nachstehend angeführten fünf Elemente vor und bekommen einen Punktwert und eine Note für den Grad der Ausführung (GOE) jedes Elements. Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet und zählen nicht, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie keinem höheren Level zugeordnet sind. Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

10.2.5.1. Linie (kann diagonal sein)

10.2.5.2. Kreis (vorwärts oder rückwärts; mit einer verpflichtenden Richtungsänderung)

10.2.5.3. Block (mit einer Änderung der Achse)

10.2.5.4. Mühle (inklusive Rückwärtslaufen)

10.2.5.5. Kreuzen (kann diagonal sein)

10.2.6. Die Handhaltung ist freigestellt.

10.2.7. Für Verbindungen können zugelassene Techniken verwendet werden:

10.2.7.1. Vorwärts- und Rückwärtslaufen

10.2.7.2. Vorwärts- und Rückwärts-Fische

10.2.7.3. Halbbögen vorwärts

10.2.7.4. Einbeiniges Vorwärts- und Rückwärtsgleiten

10.2.7.5. Dreier

10.2.7.6. Mohawks

10.2.8. Program Components werden beurteilt in Bezug auf

Performance

Interpretation

Faktor: 1,0



11. UNIFIED SPORTS® BEWERBE

11.1. Special-Olympics-Athleten und Unified-Partner sollten vorzugsweise in einem ähnlichen Alter sein. Der Unified-Partner muss über die Fähigkeit für die Teilnahme am Unified-Training und an Eiskunstlaufbewerben verfügen.

11.2. Jedes Paar besteht aus einem SO-Athleten und einem Unified-Partner.

11.3. Ein Trainer darf bei einem Bewerb, bei dem er als Trainer agiert, nicht als Unified-Partner fungieren.

12. WERTUNG (GILT NUR FÜR DAS TECHNISCHE PANEL, PREIS- UND SCHIEDSRICHTER)

12.1. Grundprinzipien

12.1.1. Bei Welt-Winterspielen müssen die Ergebnisse elektronisch berechnet werden.

12.1.2. Das für die Organisation der Spiele verantwortliche Komitee (GOC) ist dafür verantwortlich, dass die Ergebnisse stimmen, sowie für die Bereitstellung des Computersoftwareprogramms. Das Komitee stellt auch erfahrenes, kompetentes Bedienungspersonal an, das für das Eingeben von Daten in den Computer und das Generieren der offiziellen Ergebnisse zuständig ist.

12.1.3. Elektronische Wertungs- und Anzeigesystem

12.1.3.1. Bildschirm für Offizielle

Jeder Preisrichter und der Schiedsrichter arbeitet unabhängig. Die Entscheidungen des Technischen Controller und der Technischen Spezialisten werden durch den Data Operator mittels Touchscreens oder eines ähnlichen Systems eingegeben, das mit einem eingebauten Videoabspielsystem ausgestattet sein kann. Die Eingabe durch jeden einzelnen Preisrichter, den Schiedsrichter und das Technische Panel wird auf einen Berechnungscomputer übertragen, der, wenn möglich, ein vollständiges Backup-System umfasst.

12.1.3.2. Elektronische Wertungsanzeige/Scoreboard

Bei Weltspielen muss ein elektronisches Wertungsanzeigesystem verwendet werden. Die Ergebnisanzeigeinformationen (Scoreboard) müssen die Platzierung im vorhergehenden Wettbewerbsteil (Kurzprogramm/ Kurztanz), aktuelle Platzierung in diesem Wettbewerbsteil und aktuelle Gesamtplatzierung zeigen.



12.1.4. Nicht-elektronische Wertung

Steht keine elektronische Wertung zur Verfügung, gehen die Offiziellen wie folgt vor:

12.1.4.1. Nicht mehr als fünf (5) Preisrichter und ohne Technisches Panel (Technischer Controller, Technischer Spezialist):

12.1.4.2. Das Panel der Preisrichter wird in „Technische Preisrichter“ (maximal zwei (2) Preisrichter) und „Ausführungsrichter“ (wenn möglich nicht mehr als drei (3) Preisrichter) unterteilt.

12.1.4.3. Der/die „Technische/n Preisrichter“ nehmen alle Elemente auf und vergeben GOE für jedes Element, während die „Ausführungsrichter“ nur die Programmkomponenten bewerten. Die „Ausführungsrichter“ arbeiten unabhängig voneinander, während die „Technischen Preisrichter“ ihre Entscheidung bezüglich der identifizierten Elemente absprechen.

12.1.4.4. Einer der „Technischen Preisrichter“ fungiert als Schiedsrichter. Der Technische Richter entscheidet alleine über Abzüge, die unter die Obliegenheiten der Schiedsrichter und des Technischen Panels fallen.

12.1.4.5. Mit Technischem Panel (Technischer Controller, Technischer Spezialist und, wenn möglich, Assistent des Technischen Spezialisten)

12.1.4.5.1. Mit mehr als fünf (5) Preisrichtern und ohne Technisches Panel, gilt Absatz 12.1.4.1.1. oben.

12.1.4.5.2. Zwischen den Ausführungspreisrichtern/Preisrichtern und den Technischen Preisrichtern/dem Technischen Panel muss eine Kommunikationskette eingesetzt werden (Headsets oder ähnliches). Mit dieser Kommunikationskette wird gewährleistet, dass die Ausführungspreisrichter/Preisrichter, die im Panel eingesetzt sind, über die identifizierten und gerufenen Elemente Bescheid wissen.

12.1.4.5.3. Die Technischen Preisrichter/das Technische Panel erfassen alle Elemente und die Abzüge, die Obliegenheit des Technischen Panels sind. Die Preisrichter vergeben die GOE für jedes Element und die Programmkomponenten.

12.1.4.5.4. Einer der Technischen Preisrichter/Preisrichter wird als Schiedsrichter bestimmt, wenn kein eigener Schiedsrichter bestimmt wurde. Die Technischen Preisrichter oder der Schiedsrichter allein erfassen die Abzüge, die in die Obliegenheit von Schiedsrichtern fallen.

12.1.4.6. Die Officials Marking Sheets müssen nach jedem gelaufenen Programm eingesammelt werden. Die Daten werden entweder in einen Computer eingegeben,



um die Ergebnisse zu berechnen oder die Berechnung erfolgt manuell. Die Ergebnisse werden nach Regel 12.2. berechnet.

12.2. Feststellung und Veröffentlichung von Ergebnissen

12.2.1. Grundprinzipien der Ermittlung von Ergebnissen

12.2.1.1. Jeder Abschnitt eines Pflichttanzes und jedes Element (d.h. vorgeschriebene Elemente des Kurzprogramms/Kurztanzes/Kürtanzes oder Element der Kür) hat einen bestimmten Basiswert, welcher in der Werteskala (SOV, Scale of Value) im Anhang angeführt ist.

12.2.1.2. Jeder Preisrichter identifiziert für jeden Wettbewerbsteil/jedes Element einen der sieben Grade der Ausführung (GOE, Grade of Execution). Jedem Grad ist ein numerischer positiver oder negativer Wert zugeordnet, der ebenso in der SOV-Liste angeführt ist.

12.2.1.3. Der Grad der Ausführung (GOE) des Panels wird durch Berechnung des Durchschnittswerts (Trimmed Mean) der numerischen Werte der durch die Preisrichter vergebenen GOE ermittelt.

12.2.1.4. Der Durchschnittswert (Trimmed Mean) ergibt sich aus der Streichung des höchsten und tiefsten Wertes und der Errechnung des Durchschnittswerts der verbleibenden Werte. Gibt es weniger als fünf (5) Preisrichter, werden die höchsten und niedrigsten Werte nicht gestrichen.

12.2.1.5. Dieser Durchschnitt bildet den finalen GOE des jeweiligen Wettbewerbsteils/Elements. Der GOE des Panels wird auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet.

12.2.1.6. Die Punktzahl des Panels für jeden Wettbewerbsteil/jedes Element errechnet sich durch Addition des Durchschnittswerts (Trimmed Mean) des GOEs zum Basiswert (Base Value) des Wettbewerbsteils/Elements.

12.2.1.7. Die Punktzahlen des Panels für alle Wettbewerbsteile/Elemente werden addiert und ergeben die Gesamtpunkteanzahl (Total Element Score).

12.2.1.8. Im Einzel- und Paarlaufen:

12.2.1.8.1. Sprungkombinationen werden als eine Einheit bewertet, die Basiswerte der beinhalteten Sprünge werden addiert und der numerische Wert des GOE des schwierigsten Sprungs wird gewertet.

12.2.1.8.2. Sprungfolgen werden als Einheit bewertet, die Basiswerte der höchstbewerteten Sprünge werden addiert, das Ergebnis wird mit 0,8 multipliziert und



der numerische Wert des GOE es schwierigsten Sprungs wird gewertet. Der errechnete Basiswert der Sprungfolge wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.

12.2.1.8.3. Etwaige zusätzliche Elemente, die über die Anzahl der vorgeschriebenen Elemente hinausgehen, werden nicht zur Ergebnisberechnung eines Teilnehmers herangezogen. Nur der erste Versuch (oder die erlaubte Anzahl von Versuchen) eines Elements wird berücksichtigt.

12.2.1.9. Jeder Preisrichter bewertet die Programmkomponenten auf einer Skala von 0,25 bis 10 in 0,25er-Schritten.

12.2.1.10. Die Punkte des Panels für jede Programmkomponente erhält man durch Berechnung des Durchschnittswertes (Trimmed Mean) wie oben unter 10.2.1.4. beschrieben.

12.2.1.11. Der errechnete Durchschnittswert jeder einzelnen Programmkomponente wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.

12.2.1.12. Die Punktezahl des Panels für jede Programmkomponente wird mit folgenden Faktoren multipliziert:

- 12.2.1.12.1. Herren: Kurzprogramm: 1,0 Kür: 1,0
- 12.2.1.12.2. Damen: Kurzprogramm: 1,0 Kür: 1,0
- 12.2.1.12.3. Paare: Kür: 1,0
- 12.2.1.12.4. Eistanz: Spurenbildtanz: 1,0

12.2.1.13. Die so errechneten Ergebnisse werden auf zwei Dezimalstellen gerundet und addiert. Die Summe ergibt die Gesamtpunktezahl der Programmkomponente (Program Component Score).

12.2.1.14. Abzüge für im Regelwerk angeführte Verstöße werden wie folgt vorgenommen:

Verstoß:	Punkte:
Programmdauer	-0,5 je 5 Sekunden plus oder minus
Unzulässiges Element/unzulässige Bewegung	-1,0 pro Verstoß
Kostüm und Requisiten	-0,5 pro Programm
Teil des Kostüms/der Deko fällt auf das Eis	-0,5 pro Programm
Sturz	Einzellaufen: -0,5 pro Sturz Paarlaufen und Eistanz: -0,5 pro Sturz eines Partners -1,0 pro Sturz beider Partner Synchroneiskunstlauf: -1,0 pro Sturz eines Läufers -2,0 pro gleichzeitigem Sturz von mehr als einem Läufer



12.2.2. Bestimmung der Ergebnisse jedes Wettbewerbsteils

12.2.2.1. Die Gesamtpunktezahl (Total Segment Score) für jeden Läufer/ jedes Paar/jedes Team in jedem Wettbewerbsteil (Kurzprogramm/Kurztanz, Kür/Kürtanz oder Spurenbildtanz) wird berechnet, indem die Gesamtpunktezahl (Total Element Score) und der Gesamtpunktezahl der Programmkomponenten (Program Component Scores) addiert und etwaige Abzüge gemäß 10.2.1.15. subtrahiert werden.

12.2.2.2. Beim Eistanzen wird bei Veranstaltungen mit zwei (2) Spurenbildtänzen die Gesamtpunktezahl jedes Tanzes mit 0,5 multipliziert.

12.2.2.3. Der Läufer/das Paar/das Team mit der höchsten Gesamtpunktezahl wird auf dem ersten Platz gereiht, der Läufer/das Paar/das Team mit der zweithöchsten Gesamtpunktezahl auf dem zweiten Platz und so weiter.

12.2.2.4. Sollten ein oder mehrere Läufer/Paare/Teams dasselbe Ergebnis erhalten, entscheidet der Total Element Score des Kurzprogramms/Kurztanzes und des Spurenbildtanzes/der Spurenbildtänze. Bei Kür/Kürtanz entscheidet der höhere Program Components Score. Sollten diese Ergebnisse ebenfalls gleich sein, werden die betreffenden Läufer/Paare/Teams gleichgesetzt.

12.2.2.5. Für jeden Wettbewerbsteil, für den ein Faktor angewendet wird, werden die mit dem Faktor errechneten Punkte auf zwei (2) Dezimalstellen ge-rundet.

12.2.3. Bestimmung des Endergebnisses

12.2.3.1. Der Total Segment Score (Gesamtpunktezahl des jeweiligen Wettbewerbsteils) des Kurzprogramms/Kurztanzes oder des Spurenbildtanzes/der Spurenbildtänze und der Kür/des Kürtanzes werden addiert und ergeben somit den Final Score eines Läufers/Paares/Teams in einem Bewerb. Der Läufer/das Paar/das Team mit dem höchsten Final Score wird erstgereiht usw.

12.2.3.2. Im Falle eines Punktegleichstandes nach dem Endergebnis erhält der Läufer/das Paar/das Team mit der höchsten Punktezahl für den zuletzt gelaufenen Wettbewerbsteil den ersten Platz usw. Wenn auch bei der höchsten Punktezahl ebenfalls ein Punktegleichstand besteht, entscheidet die bessere Platzierung. Wenn beim Eistanzen zwei Spurenbildtänze zu laufen sind, sind beide Tänze in ihrer Wertigkeit gleich. Es gibt keine Kriterien bezüglich des Lösens eines Gleichstands.

12.2.3.3. Sollte sich ein Gleichstand in diesem Wettbewerbsteil ergeben, so zählt die Platzierung im vorangegangenen Wettbewerbsteil für die bessere Platzierung usw. Sollte kein Wettbewerbsteil vorangegangen sein, nehmen die Läufer/Paare/Teams denselben Platz ein.



12.2.4. Veröffentlichung der Ergebnisse

12.2.4.1. In der Bekanntmachung der Gesamtergebnisse eines Bewerbs werden die ausgeschiedenen Teilnehmer (Teilnehmer, die sich wegen ungenügender Punkte nicht für den nächsten Wettbewerbsteil qualifiziert haben oder zurückgezogen wurden) nach den Teilnehmern, die den Wettkampf erfolgreich beendet haben, und in der Reihenfolge ihrer Platzierung im letzten von ihnen vollendeten Wettbewerbsteil angeführt werden.

12.2.4.2. Disqualifizierte Teilnehmer verlieren ihre Platzierung und werden offiziell in den Zwischen- und Endresultaten als disqualifiziert (DSQ) angeführt. Teilnehmer, die den Wettkampf beendet haben und zunächst schlechter platziert waren als der/die disqualifizierte Teilnehmer rücken entsprechend ihrer Platzierung auf bessere Plätze auf.

12.2.4.3. Nach jedem Wettbewerbsteil müssen der Total Elements Score, die Punkte des Panels für die Programmkomponenten, der Program Component Score, die Abzüge und der Total Segment Score jedes Läufers/Paares/Teams veröffentlicht werden.

12.2.4.4. Nach jedem Wettbewerbsteil erfolgt ein Ausdruck der Basiswerte aller Elemente und der GOEs und der Punkte für die Programmkomponenten, die von jedem Preisrichter vergeben wurden. Für alle Eiskunstlaufbewerbe werden die Namen der Preisrichter und die durch sie vergebene Wertung veröffentlicht.

12.2.4.5. Das Endergebnis muss ehestmöglich nach Beendigung des Gesamtwettbewerbs veröffentlicht werden. Folgende Informationen für jeden Läufer/jedes Paar/jedes Team müssen darin enthalten sein:

die endgültige Platzierung

die jeweiligen Platzierungen in den einzelnen Wettbewerbsteilen.

12.2.4.6. Nach Beendigung des Wettbewerbs muss die Gesamtpunktzahl (Final Score) jedes Läufers/Paares/ Teams veröffentlicht werden.

13. ERNENNUNG VON OFFIZIELLEN

13.1. Preisrichter-Panels bei den Weltwinterspielen

13.1.1. Jede nationale Special-Olympics-Organisation, der Teilnehmer an Eiskunstlaufbewerben bei den jeweiligen Weltwinterspielen angehören, kann maximal zwei Preisrichter für Einzel- und Paarlaufen und inene Preisrichter für Eistanzen empfehlen. Diese



Empfehlungen müssen Special Olympics International bis spätestens 1. April des Jahres vor den Weltwinterspielen vorgelegt werden.

13.1.2. Jede Nominierung muss durch den jeweiligen nationalen Eiskunstlaufverband unterzeichnet werden, um zu bestätigen, dass der nominierte Offizielle über die „nationale“ Mindestqualifikation in der Disziplin verfügt, für die er nominiert wurde. Die nationale Special-Olympics-Organisation muss bestätigen, dass der nominierte Offizielle bereits bei nationalen oder internationalen Special-Olympics-Eiskunstlaufbewerben der betreffenden Disziplin als Offizieller fungiert hat.

13.1.3. Der Technische Delegierte für Eiskunstlaufen und Special Olympics International wählen dann die Preisrichter für den Bewerb aus, wobei regionale Aspekte berücksichtigt werden müssen und keine Nation über eine Mehrheit der Preisrichter oder im Technischen Panel verfügen darf.

13.1.4. Wurden nicht ausreichend Preisrichter nominiert, kann der Technische Delegierte zusammen mit Special Olympics International zusätzliche Preisrichter einladen, um die erforderliche Panels vollständig zu besetzen. Der Technische Delegierte für Eiskunstlaufen lädt gemeinsam mit Special Olympics International die erforderlichen Schiedsrichter, Technischen Controller, Technischen Spezialisten und Data & Replay Operators ein.

13.1.5. Das Organisationskomitee muss mit den ausgewählten Schiedsrichtern, Preisrichtern, Technischen Controllern, Technischen Spezialisten, Data & Replay Operators mindestens 90 Tage vor Beginn der Spiele in Kontakt treten.

13.1.6. Das Mindestalter für Offizielle bei Eiskunstlaufbewerben beträgt 18 Jahre, das maximale Alter 75 Jahre.

14. BADGE-BEWERBE

14.1. Badge-Bewerbe sind keine Welt-Spiele-Bewerbe, können aber bei lokalen Bewerben durchgeführt werden.

Der Wettbewerbsleiter kann die nachstehend angeführte Liste der Badge-Stufen verwenden, um für die SO-Teilnehmer einen Bewerb mit einzelnen Elementen ODER einen Programmbewerb zusammenzustellen. Bei einem Programm kann Instrumental- ODER Vokalmusik verwendet werden, und das Programm dauert maximal eine Minute und zehn Sekunden.

14.1.1. Gilt nur, wenn der Bewerb aus einzelnen Elementen besteht:



14.1.1.1. In den 12 Einzel-Badge-Bewerben haben die Läufer zwei Gelegenheiten, um jede Technik vorzuführen. Dadurch ergibt sich eine Finalwertung. Der Vorbewerb entfällt bei diesen Bewerben.

14.1.1.2. Die Preisrichter benoten jeden der beiden Versuche des Läufers.

14.1.1.3. Die höhere Note von den zwei Versuchen wird gewertet und die jeweils höheren Noten aller Techniken werden addiert und ergeben den Punkte-Endstand des Läufers und somit seine Platzierung.

14.1.2. Die Preisrichter bewerten die Darbietung der Übung durch ein aufsteigendes Notensystem von 0,1 bis 6,0, wobei 0,1 der niedrigste Wert und 6,0 der höchste Wert ist.

14.1.3. Läufer sollten in der Lage sein, alle dem Badge, für den sie antreten, zugeordneten Techniken vollständig vorzuführen.

14.2. Badge-Bewerb 1

14.2.1. Ohne Hilfe 5 Sekunden lang stehen

14.2.2. Ohne Hilfe hinfallen und aufstehen

14.2.3. Ohne Hilfe im Stehen in die Knie gehen

14.2.4. Mit Hilfe 10 Schritte vorwärts gehen

14.3. Badge-Bewerb 2

14.3.1. Ohne Hilfe 10 Schritte vorwärts gehen

14.3.2. "Fische am Stand" (3 Wiederholungen)

14.3.3. Mit Hilfe rückwärtsgleiten oder -gehen

14.3.4. Beidbeiniges Vorwärtsgleiten - mindestens eine Körperlänge.

14.4. Badge-Bewerb 3

14.4.1. Rückwärtsgleiten oder -gehen

14.4.2. 5 Vorwärts-Fische über mindestens 1,75 m

14.4.3. Vorwärtslaufen quer über die Eisfläche



14.4.4. Vorwärts-Hocke – mindestens eine Körperlänge

14.5. Badge-Bewerb 4

14.5.1. Beidbeiniges Rückwärtsgleiten - mindestens eine Körperlänge

14.5.2. Beidbeinig am Platz springen

14.5.3. Einbeiniger Schneepflug-Stopp (links oder rechts)

14.5.4. Einbeiniges Vorwärtsgleiten (links od. rechts) – mindestens eine Körperlänge

14.6. Badge-Bewerb 5

14.6.1. Vorwärtslaufen quer über die Eisfläche

14.6.2. 5 Rückwärts-Fische

14.6.3. Beidbeinige Links- und Rechtskurven vorwärts quer über die Eisfläche

14.6.4. Im Stand beidbeinig von vorne nach hinten umdrehen

14.7. Badge-Bewerb 6

14.7.1. Beidbeiniges Vorwärtsgleiten und beidbeinig nach rückwärts umdrehen

14.7.2. 5 aufeinanderfolgende einbeinige Vorwärtsfische im Kreis (links und rechts)

14.7.3. Einbeiniges Rückwärtsgleiten (links und rechts) - mindestens eine Körperlänge.

14.7.4. Vorwärtszirkel

14.8. Badge-Bewerb 7

14.8.1. Rückwärtsfahren quer über die Eisfläche

14.8.2. Beidbeiniges Rückwärtsgleiten und beidbeinig nach vorwärts umdrehen

14.8.3. T-Stopp links oder rechts (bremsendes Bein hinten)

14.8.4. Beidbeiniges Vorwärtsumdrehen in einem Kreis (links und rechts)

14.9. Badge-Bewerb 8



- 14.9.1. 5 x Vorwärts-Übersteigen ohne Zwischenschritt (links und rechts)
- 14.9.2. Vorwärts-auswärts-Halbbögen (links und rechts)
- 14.9.3. 5 aufeinanderfolgende einbeinige Rückwärtsfische im Kreis (links und rechts)
- 14.9.4. Beidbeinige Pirouette

14.10. Badge-Bewerb 9

- 14.10.1. Vorwärts-auswärts-Dreier (links und rechts)
- 14.10.2. Vorwärts-einwärts-Halbbögen (links und rechts)
- 14.10.3. Vorwärts-Schleifer oder Kanone, Tiefe freigestellt
- 14.10.4. Bunny Hop

14.11. Badge-Bewerb 10

- 14.11.1. Vorwärts-einwärts-Dreier (links und rechts)
- 14.11.2. 5 x Rückwärts-Übersteigen ohne Zwischenschritt (links und rechts)
- 14.11.3. Hockey-Stopp
- 14.11.4. Vorwärtsspirale – 3-fache Körperlänge

14.12. Badge-Bewerb 11

- 14.12.1. Halbbögen vorwärts-auswärts (mindestens 2 auf jedem Fuß)
- 14.12.2. Halbbögen vorwärts-einwärts (mindestens 2 auf jedem Fuß)
- 14.12.3. Vorwärts-einwärts-Mohawk (links und rechts)
- 14.12.4. Halbbögen rückwärts-auswärts (mindestens 2 auf jedem Fuß)
- 14.12.5. Halbbögen rückwärts-einwärts (mindestens 2 auf jedem Fuß)

14.13. Badge-Bewerb 12

- 14.13.1. Kadetten- bzw. Dreiersprung



14.13.2. Einbeinige Pirouette (mindestens 3 Umdrehungen)

14.13.3. Vorwärts-Übersteigen, Einwärts-Mohawk, Rückwärts-Übersteigen (Schrittfolge im und gegen den Uhrzeigersinn wiederholen)

14.13.4. Kombination von 3 Elementen aus Badge-Bewerb 9 bis 12