

Abzugstabelle Wertungsrichter Kürtests	Allgemeine Abzüge:	Kürtest:	Kunstl.	C-Test	B-Test	A-Test	Jugend	Junioren
		Durchschnittsnote:	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0
		Mindestnote:	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0
1. Schritte	Sturz		bis 4,0	bis 4,5	bis 5,0	bis 5,5	bis 6,0	A: bis 6,5
	Stolpern, Straucheln		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	A: bis 6,8
	Keine Dynamik, nicht fließend		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	B: bis 6,8
	Kein Ausnutzen der Fläche		bis 4,4	bis 4,9	bis 5,4	bis 5,9	bis 6,4	B: bis 6,9
	Unsaubere oder falsche Kanten		bis 4,2	bis 4,7	bis 5,2	bis 5,7	bis 6,2	A: bis 6,7
	Stopperbenutzung bei Schritten ohne Stopper		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	A: bis 6,8
	Schlechte Haltung	Abzug:	-0,1 bis -0,3	-0,1 bis -0,3	-0,1 bis -0,3	-0,1 bis -0,3	-0,1 bis -0,3	-0,1 bis -0,3
2. Sprünge	Sturz		Ungültig = keine Wertung					
	Landung direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)		Ungültig = keine Wertung					
	Landung direkt auf zwei Füßen		Ungültig = keine Wertung					
	Landung überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins		Ungültig = keine Wertung					
	Landung mit Hilfe einer Hand		Ungültig = keine Wertung					
	Landung auf vorwärts mit Dreier (1/2 Runde fehlt)		Ungültig = keine Wertung					
	<b>Kriterien Kürlaufen ,Sprünge sehr schlecht / schlecht‘:</b>		<b>bis 4,0</b>	<b>bis 4,5</b>	<b>bis 5,0</b>	<b>bis 5,5</b>	<b>bis 6,0</b>	<b>bis 6,5</b>
	Landung in Sitzposition / Landung auf dem Stopper aber direkt auf Rollen und Kante gehen / Landung überdreht mit Hilfe von Dreiern / Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen) im Auslauf / Landung mit Aufschlagen des Spielbeins auf dem Boden / Landung mit falscher oder mehr. Kanten (S-Landung)							
	<b>Kriterien Kürlaufen ,Sprünge mittelmäßig‘:</b>		<b>bis 4,3</b>	<b>bis 4,8</b>	<b>bis 5,3</b>	<b>bis 5,8</b>	<b>bis 6,3</b>	<b>bis 6,8</b>
	Landung mit kurzer Bodenberührung des Spielbeins / Starker Tempoverlust im Auslauf im Vergleich zum Anlauf / Leichtes Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen) im Auslauf							
	Landung Rollen-Stopper-Rollen		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	bis 6,8
Runde Anlage des Sprunges oder der Kombination		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	bis 6,8	
Auslauf zu rund bis rückläufig		bis 4,3	bis 4,8	bis 5,3	bis 5,8	bis 6,3	bis 6,8	
3. Pirouetten	Sturz (im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf)		Ungültig = keine Wertung					
	Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung, im Auslauf		Ungültig = keine Wertung					
	Fallenlassen des Spielbeins während der Drehung		Ungültig = keine Wertung					
	Keine konstante Kante (ruckeln)		Ungültig = keine Wertung					
	Keine korrekte Position		Ungültig = keine Wertung					
	<b>Kriterien Kürlaufen ,Pirouetten schlecht‘:</b>		<b>bis 4,0</b>	<b>bis 4,5</b>	<b>bis 5,0</b>	<b>bis 5,5</b>	<b>bis 6,0</b>	<b>bis 6,5</b>
	Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen) während der Drehung / Starkes Wandern, schlecht zentriert							
	<b>Kriterien Kürlaufen ,Pirouetten mittelmäßig‘:</b>		<b>bis 4,3</b>	<b>bis 4,8</b>	<b>bis 5,3</b>	<b>bis 5,8</b>	<b>bis 6,3</b>	<b>bis 6,8</b>
Leichtes Wandern, schlecht zentriert / Unkontrolliert und instabil während der Drehung / leicht falsche Position								



**Zusätzlich zu den allgemeinen Abzügen gelten folgende  
spezielle Abzüge für die einzelnen Elemente:**

**Kürtest Kunstläufer**

Durchschnittsnote: 4,5

Mindestnote: 3,5

<b>SPRÜNGE UNGÜLTIG:</b>	<b>PIROUETTEN UNGÜLTIG:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz</li> <li>-Landing auf vorwärts mit Dreier oder auf Eck (1/2 bzw. 1/4 Runde fehlt)</li> <li>-Landing direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)</li> <li>-Landing mit Hilfe einer Hand</li> <li>-Landing direkt auf 2 Füßen</li> <li>-Landing überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden</li> <li>-keine konstante Kante</li> <li>-ohne korrekte Position</li> </ul>

	<b>Element</b>	<b>Beurteilungskriterium</b>	<b>Wertung</b>
1.	<b>Laufschritte und vorwärts Übersetzen nach li und re</b>	Falscher Knierhythmus bei Laufschritten	bis 4.2
2.	<b>Rückwärts Übersetzen in 8-er Form mit jew. 1/4 -Kreis Auslauf</b>	Weniger als 1/4-Kreis Auslauf einbeiniges Übersetzen	bis 4.3 bis 4.2
3.	<b>gespreizter Dreiersprung</b>	Spreizung ungenügend (unter 100°) Spreizung ausreichend bis gut (über 100°) Schiefe Spreizung; 1 Bein höher als das andere Spielbein bei Landung bereits hinten	3,5 bis 4,0 ab 4,0 bis 4.2 bis 4.3
4.	<b>Toeloop, von rückwärts gesprungen</b> (Dreier möglich, vor Absprung Spielfuß vorn)	Spielbein vor Absprung nicht vorne gewesen Vorgedreht bis 1/2 Runde Zu lange auf dem Stopper (abbremsen) Spielbein bei Landung bereits hinten	ungültig unter 3,5 bis 4.4 bis 4.3
5.	<b>Salchow</b> (vom Stopper gesprungen)	ohne Stopper zu viel vorgedreht (bis 1/2 Runde) zu lange auf Stopper (bremsen) Spielbein bei Landung bereits hinten	ungültig bis 4,0 bis 4,3 bis 4.3
6.	<b>Flip</b>	Spielbein bei Landung bereits hinten Zu lange auf dem Stopper	bis 4.3 bis 4.3
7.	<b>Standfußpirouette re (3 Umdrehungen)</b>	Nur 2-2 1/2 Umdrehungen Nur 1 1/2-2 Umdrehungen Bis 1 Umdrehung	4,0 bis 4,4 3,5 bis 3,9 unter 3,5
8.	<b>Sitzpirouette re (3 Umdrehungen)</b>	Nur 2-2 1/2 Umdrehungen Nur 1 1/2-2 Umdrehungen Bis 1 Umdrehung Kniewinkel im Standbein >90° Spielbeinknie höher als Standbeinknie	4,0 bis 4,4 3,5 bis 3,9 unter 3,5 bis 4.0 ungültig

## Kürtest C

Durchschnittsnote: 5,0

Mindestnote: 4,0

SPRÜNGE UNGÜLTIG:	PIROUETTEN UNGÜLTIG:
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz</li> <li>-Landung auf vorwärts mit Dreier oder auf Eck (½ bzw. ¼ Runde fehlt)</li> <li>-Landung direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)</li> <li>-Landung mit Hilfe einer Hand</li> <li>-Landung direkt auf 2 Füßen</li> <li>-Landung überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden</li> <li>-keine konstante Kante</li> <li>-ohne korrekte Position</li> </ul>

	Element	Beurteilungskriterium	Wertung
1.	<b>Kreisschrittfolge: Mohawk-schritte ve in 8er-Form</b>	Auslaufhaltung falsch / Aufdrehen der Schultern	bis 4,8
		Mohawk zu breitbeinig	bis 4,8
2.	<b>Längsschrittfolge: Dreier va mit rückw. Schlangenbg. Li + re</b>	Zu wenig Kanten (Schritt geradeaus gelaufen)	bis 4,7
		Spielbein bei ra an der Seite (Hüfte aufgedreht)	bis 4,9
		Kein sauberer Kantenwechsel	bis 4,8
3.	<b>Axel</b>	Spielbein schlägt im Absprung kurz auf Boden	bis 4,8
4.	<b>Lutz</b>	Zu lange auf dem Stopper	bis 4,8
		Spielbein bei Landung bereits hinten	bis 4,8
5.	<b>Rittberger</b>	Vom Stopper gesprungen	ungültig
		Spielbein bleibt im Absprung vorne	bis 4,5
		Spielbein bei Landung bereits hinten	bis 4,8
6.	<b>Flip – Thoren – Salchow *</b>	Thoren ohne volle Umdrehung	ungültig
		Flip: zu lange auf dem Stopper	bis 4,8
		Salchow ohne Stopper	ungültig
		Salchow zu viel vorgedreht	bis 4,5
		Salchow zu lange auf Stopper	bis 4,8
7.	<b>Eingeschleuderte Waage va (2 Umdrehungen)</b>	Auslauf nicht va	ungültig
		Nur 1½ bis weniger als 2 Umdrehungen	4,5 bis 4,9
		Nur 1-1½ Umdrehungen	4,0 bis 4,4
		Unter 1 Umdrehung	unter 4,0
8.	<b>Eingeschleuderte Waage ra (2 Umdrehungen)</b>	Nur 1½ bis weniger als 2 Umdrehungen	4,5 bis 4,9
		Nur 1-1½ Umdrehungen	4,0 bis 4,4
		Unter 1 Umdrehung	unter 4,0

\* Für Kombinationen gilt: Ist ein Element ,ungültig', so wird die ganze Kombination ungültig.

## Kürtest B

Durchschnittsnote: 5,5

Mindestnote: 4,5

<b>SPRÜNGE UNGÜLTIG:</b>	<b>PIROUETTEN UNGÜLTIG:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz</li> <li>-Landung auf vorwärts mit Dreier (½ Runde fehlt)</li> <li>-Landung direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)</li> <li>-Landung mit Hilfe einer Hand</li> <li>-Landung direkt auf 2 Füßen</li> <li>-Landung überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden</li> <li>-keine konstante Kante</li> <li>-ohne korrekte Position</li> </ul>

	<b>Element</b>	<b>Beurteilungskriterium</b>	<b>Wertung</b>
1.	<b>Diagonalschrittfolge: Ausfallschritt re / Doppeldreier re, Links und rechts</b>	Ausfallschritt zu kurz gehalten	bis 5,3
		Ausfallschritt nicht auf re	bis 5,2
		Ausfallschritt: Spielbein hinten mit Hüftknick	bis 5,3
		Kein Doppeldreier (1. Dreier umgesetzt)	bis 5,0
2.	<b>Kreisschrittfolge: Dreierschritt- / Rittbergerschritt in 8er-Form</b>	Spielbein nicht vorne gekreuzt	bis 5,2
		Spielbein erst während / nach Dreier gekreuzt	bis 5,4
		Auslaufhaltung falsch / Aufdrehen der Schultern	bis 5,3
3.	<b>Doppelsalchow</b>	ohne Stopper	ungültig
		zu viel vorgedreht (bis ½ Runde)	bis 5,0
		zu lange auf Stopper (bremsen)	bis 5,3
		Auf Eck (fehlende ¼ Runde oder weniger)	bis 5,3
4.	<b>Doppeltoeloop</b>	Spielbein nicht vorne gewesen	ungültig
		Vorgedreht bis ½ Runde	ungültig
		Zu lange auf dem Stopper (abbremsen)	bis 5,4
		Auf Eck (fehlende ¼ Runde oder weniger)	bis 5,3
5.	<b>Fünf Rittberger höchstens 3 Dreier zur Vorbereitung</b>	Einer oder mehrere vom Stopper gesprungen	ungültig
		Spielbein bleibt beim Absprung vorne	bis 5,0
		Kein gleichmäßiger Rhythmus	bis 5,4
		Spielbein bei Landung bereits hinten	bis 5,3
6.	<b>Eingeschleuderte Waage re (2 Umdrehungen)</b>	Nur 1½ bis weniger als 2 Umdrehungen	5,0 bis 5,4
		Nur 1-1½ Umdrehungen	4,5 bis 4,9
		Unter 1 Umdrehung	unter 4,5
7.	<b>Eingeschleuderte Waage va (3 Umdrehungen, wie KK)</b>	Auslauf nicht va	ungültig
		Nur 2 bis weniger als 3 Umdrehungen	5,0 bis 5,4
		Nur 1½-2 Umdrehungen	4,5 bis 4,9
		Unter 1½ Umdrehung	unter 4,5
8.	<b>Eingeschleuderte Waage ra (3 Umdrehungen, wie KK)</b>	Nur 2 bis weniger als 3 Umdrehungen	5,0 bis 5,4
		Nur 1½-2 Umdrehungen	4,5 bis 4,9
		Unter 1½ Umdrehung	unter 4,5

## Kürtest A

Durchschnittsnote: 6,0

Mindestnote: 5,0

SPRÜNGE UNGÜLTIG:	PIROUETTEN UNGÜLTIG:
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz</li> <li>-Landung auf vorwärts mit Dreier (1/2 Runde fehlt)</li> <li>-Landung direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)</li> <li>-Landung mit Hilfe einer Hand</li> <li>-Landung direkt auf 2 Füßen</li> <li>-Landung überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf Ausnahme: Hacke va - Abbremsen für Auslauf</li> <li>-Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden</li> <li>-keine konstante Kante</li> <li>-ohne korrekte Position</li> <li>-für Kombinationen: Stopperbenutzung beim Wechsel</li> </ul>

	Element	Beurteilungskriterium	Wertung
1.	<b>Diagonalschrittfolge: Gegendreierschrittfolge li u. re</b>	Starker Schwungverlust bei Gegendreiern Aufsetzen des Spielbeins (Aussteiger)	bis 5,8 bis 5,6
2.	<b>Spiralschrittfolge mit mind. 3 verschiedenen Positionen</b>	Nur 2 verschiedene Positionen 3mal die gleiche Position Spielbein nicht höher als Hüfte Verbindende Schritte zu einfach Schritt ohne Arm- und Körpereinsatz	ungültig ungültig bis 5,7 bis 5,8 bis 5,8
3.	<b>Doppelflip</b>	zu lange auf Stopper Auf Eck (fehlende 1/4 Runde oder weniger)	bis 5,8 bis 5,8
4.	<b>Kombination mit Doppelsalchow *</b>	Doppelsalchow mit einfachen Sprüngen Doppeloeloop mit Doppelsalchow Doppelflip oder -lutz mit Doppelsalchow Doppelrittberger (Kante) mit Doppelsalchow Für die gezeigten Sprünge gelten die Einzelbestimmungen	6,0 bis 6,2 6,0 bis 6,5 6,0 bis 6,8 6,0 bis 7,0 siehe jew.Sprung
5.	<b>Axel – Rittberger – Doppeloeloop *</b>	A: Spielb. schlägt im Absprung kurz auf Boden R: vom Stopper T: Vorgedreht bis 1/2 Runde T: Zu lange auf dem Stopper T: auf Eck (fehlende 1/4 Runde)	bis 5,8 ungültig ungültig bis 5,9 bis 5,8
6.	<b>Wechselwaage * (3/3 Umdrehungen, wie KK)</b>	Stopperbenutzung beim Wechsel Nur 2/3 oder 3/2 Umdrehungen Nur 2/2 oder 2/1 bzw. 1/2 Umdrehungen Nur 1/1 Umdrehungen	ungültig 5,5 bis 5,9 5,0 bis 5,4 unter 5,0
7.	<b>a. Hackenwaage va (2 Umdrehungen) oder b. Hackenwaage ra (2 Umdrehungen)</b>	Körperschaukel in Hackenposition Nur 1 1/2 - weniger als 2 Umdrehungen Nur 1-1 1/2 Umdrehungen Weniger als 1 Umdrehung	5,7 bis 6,0 5,5 bis 5,9 5,0 bis 5,4 unter 5,0

\* Für Kombinationen gilt: Ist ein Element ,ungültig', so wird die ganze Kombination ungültig.

## Kürtest Jugend

Durchschnittsnote: 6,5

Mindestnote: 5,5

SPRÜNGE UNGÜLTIG:	PIROUETTEN UNGÜLTIG:
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz</li> <li>-Landung auf vorwärts mit Dreier (1/2 R. fehlt)</li> <li>-Landung direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen)</li> <li>-Landung mit Hilfe einer Hand</li> <li>-Landung direkt auf 2 Füßen</li> <li>-Landung überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf</li> <li>-Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden</li> <li>-keine konstante Kante</li> <li>-ohne korrekte Position</li> <li>-für Kombinationen: Stopperbenutzung beim Wechsel</li> </ul>

	Element	Beurteilungskriterium	Wertung
1.	<b>Kreisschrittfolge mit Stopperschritten in 8er-Form</b>	Kein gleichmäßiges Tempo bei Stopperschritt	bis 6,3
		1 Kreis wesentlich schlechter als andere Seite	bis 6,0
		2. Kreis nicht spiegelgleich zum 1.	bis 6,0
		1 oder 2 Kreise nicht geschlossen	bis 6,3
2.	<b>Kurzkür Schrittfolge wie in Saison</b> Kreis-, Diagonal- oder Serpentinenschrittfolge	Kreis: nicht geschlossen	bis 6,3
		Kreis: nicht 3/4 der Fläche	bis 6,3
		Serp.: Anfang oder Ende nicht an Mittelachse	bis 6,3
		Serp.: weniger als 2 Halbkreise	bis 6,0
		Diagonale: weniger als 3/4 der Fläche	bis 6,3
3.	<b>Doppellutz</b>	zu lange auf Stopper	bis 6,3
		Auf Eck (fehlende 1/4 Runde oder weniger)	bis 6,3
4.	<b>Doppelrittberger</b>	Vom Stopper gesprungen	ungültig
		Spielbein bleibt im Absprung vorn	bis 6,0
		Auf Eck (fehlende 1/4 Runde oder weniger)	bis 6,3
5.	<b>Doppelflip – Doppeltoeloop *</b>	zu lange auf dem Stopper	bis 6,2
		T: Vorgedreht bis 1/2 Runde	ungültig
		1 Sprung auf Eck (1/4 Runde od. weniger fehlt)	bis 6,3
		2 Sprünge auf Eck (1/4 Runde od. weniger fehlt)	bis 6,1
6.	<b>Broken Ankle (3 Umdrehungen)</b>	Auf 3 Rollen gedreht	ungültig
		Nur 2- weniger als 3 Umdrehungen auf 2 Rollen	6,0 bis 6,4
		Nur 1-2 Umdrehungen auf 2 Rollen	5,5 bis 5,9
		Nur 1 Umdrehung auf 2 Rollen	unter 5,5
7.	<b>Inverted (2 Umdrehungen)</b>	Offene Körperhaltung (Spielbein aussen)	bis 6,2
		Nur 1 1/2 - weniger als 2 Umdrehungen	6,0 bis 6,4
		Nur 1-1 1/2 Umdrehungen	5,5 bis 5,9
		Nur 1 Umdrehung	unter 5,5
8.	<b>Hacke va / Hacke ra * (2/3 oder 3/2 Umdrehungen)</b>	Körperschaukel in Hackenposition	bis 6,3
		Nur 2/2 1/2 bzw. 2 1/2/2 Umdrehungen	6,0 bis 6,4
		Nur 2/2 Umdrehungen	5,5 bis 5,9
		Nur 2/1 bzw. 1/2 Umdrehungen	5,5 bis 5,7
		Nur 1/1 Umdrehungen	unter 5,5

\* Für Kombinationen gilt: Ist ein Element ‚ungültig‘, so wird die ganze Kombination ungültig.

## Kürtest Junioren

Durchschnittsnote: 7,0

Mindestnote: 6,0

SPRÜNGE UNGÜLTIG:	PIROUETTEN UNGÜLTIG:
-Sturz -Landing auf vorwärts mit Dreier (1/2 R. fehlt) -Landing direkt oder danach auf dem Stopper (Bremsen) -Landing mit Hilfe einer Hand -Landing direkt auf 2 Füßen -Landing überdreht mit Aufsetzen des Spielbeins	-Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf -Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf -Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden -keine konstante Kante -ohne korrekte Position -für Kombinationen: Stopperbenutzung beim Wechsel

Element	Beurteilungskriterium	Wertung
<b>1. Schrittkür auf Musik</b> <b>2. (Dauer 1:30 min)</b> <b>A- und B-Note</b>	Kein Ausnutzen der Fläche	B: bis 6,9
	Immer in die gleiche Richtung gelaufen	A: bis 6,7
	Schritte zu einfach	A: bis 6,7
	Zeit zu kurz (unter 1:25 min)	<b>A und B: bis 6,5</b>
	Charakter der Musik nicht interpretiert	B: bis 6,7
	Kaum Armbewegungen	B: bis 6,5
	Ohne ganzen Körpereinsatz gelaufen	B: bis 6,7
<b>3. Sprungkombination mit mind. 1 Doppelsprung* (wie Kurzkür)</b>  Für die gezeigten Sprünge	Einfache Sprünge mit 1 Doppelsprung	7,0 bis 7,2
	2 Doppelsprünge	7,0 bis 7,5
	Doppel-Rittberger (Kante) mit 1 Doppelsprung	7,0 bis 7,8
	3 Doppelsprünge	7,0 bis 8,0
	Doppelaxel mit 1 Doppelsprung	bis 9,0
	gelten die Einzelbestimmungen	siehe jew.Sprung
<b>4. Doppellutz / Thoren / Doppelflip*</b>	zu lange auf dem Stopper	bis 6,8
	1 Doppelspr. auf Eck (fehlende 1/4 Runde)	bis 6,8
	2 Doppelspr. auf Eck (fehlende 1/4 Runde)	bis 6,5
<b>5. Doppellutz / Rittberger / Doppellrittberger*</b>	L: zu lange auf dem Stopper	bis 6,8
	R: Vom Stopper gesprungen	ungültig
	R: Spielbein bleibt im Absprung vorn	bis 6,5
	1 Doppelspr. auf Eck (fehlende 1/4 Runde)	bis 6,8
	2 Doppelspr. auf Eck (fehlende 1/4 Runde)	bis 6,5
<b>6. Hacke va oder ra / Inverted* (3/3 Umdrehungen)</b>	Körperschaukel in Hackenposition	bis 6,8
	Inv.: Offene Körperhaltung (Spielbein aussen)	bis 6,8
	Nur 2/3 oder 3/2 Umdrehungen	6,5 bis 6,9
	Nur 2/2 oder 2/1 bzw. 1/2 Umdrehungen	6,0 bis 6,4
	Nur 1/1 Umdrehungen	unter 6,0
<b>7. a. Hacke va / Broken Ankle / Inverted* (3/3/3 Umdrehungen)</b> <b>Oder</b> <b>b. Hacke va / Broken Ankle / Hacke ra* (3/3/3 Umdrehungen)</b>	Körperschaukel in Hackenposition	bis 6,8
	Inv.: Offene Körperhaltung (Spielbein aussen)	bis 6,8
	Broken Ankle: auf 3 Rollen gedreht	ungültig
	1/2 -1 Umdr. fehlt bei einer Pirouette	6,7 bis 7,0
	1/2 -1 Umdr. fehlt bei zwei Pirouetten	6,5 bis 6,7
	1/2 -1 Umdr. fehlt bei drei Pirouetten	6,0 bis 6,4
	1 1/2 -2 Umdr. fehlen bei einer Pirouette	6,5 bis 6,9
	1 1/2 -2 Umdr. fehlen bei zwei Pirouetten	6,0 bis 6,4
	1 1/2 -2 Umdr. fehlen bei drei Pirouetten	unter 6,0

- Für Kombinationen gilt: Ist ein Element ‚ungültig‘, so wird die ganze Kombination ungültig.