

Kürlaufen

-Kurz kür und Kür-



Generelle Regeln zur Beurteilung

Die nachfolgend aufgeführten Regeln gelten zur Beurteilung der Kurz kür und der langen Kür in allen Kategorien. (*Spezielle Regeln zur Kurz kür auf Seite 3*)

Allgemein gilt: Weniger Schwierigkeiten mit guter Qualität ist mehr wert als höhere Schwierigkeiten mit schlechter Qualität.

Sprünge:

Kriterien:

- volle Umdrehungszahl
- gute Körperhaltung und -spannung, Höhe, Geschwindigkeit
- Einhalten der Kanten

UNGÜLTIG (ohne Bewertung):

- Sturz
- Landung auf vorwärts mit Dreier / $\frac{1}{2}$ Runde fehlt (ausgenommen Doppelaxel und Dreifachsprünge)
- Landung direkt oder danach auf dem Stopper
- Landung mit Hilfe einer Hand
- Landung direkt auf 2 Füßen
- Überdrehen mit Aufsetzen des Spielbeins (Läufer kann Rotation im Auslauf nicht stoppen und muss sich mit Mohawk helfen)

SEHR SCHLECHT:

- Landung in Sitzposition
- Doppelaxel und 3fach Sprünge auf vorwärts mit Dreier ($\frac{1}{2}$ Runde fehlt)
- Landung auf dem Stopper aber direkt auf Rollen und Kante gehen
- Überdrehen mit Dreier (Läufer kann Rotation im Auslauf nicht stoppen und muss sich mit Dreiern helfen)

SCHLECHT:

- falsche Körperhaltung od. Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen)
- Spielbein schlägt bei Landung auf den Boden
- Landung Rollen-Stopper-Rollen
- Landung mit stark nach vorn gebeugtem Oberkörper
- Landung mit falscher oder mehreren Kanten (S-Landung)

MITTELMÄSSIG:

- Landung mit fehlender $\frac{1}{4}$ -Runde (auf Eck)
- starker Tempoverlust im Auslauf im Vergleich zum Anlauf
- mit leichtem Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen)
- Spielbein berührt kurz den Boden im Auslauf

Sprungkombinationen, die ein ungültiges Element enthalten, dürfen nur für den sauber ausgeführten Teil bewertet werden.

Um einem fehlerhaften Sprung zu benoten muss ein Abzug proportional zum Grad des vorkommenden Fehlers vorgenommen werden.

Pirouetten:

- Kriterien:**
- konstantes Einhalten der vorgeschriebenen Kante
 - Einhalten der vorgeschriebenen Mindest-Umdrehungszahlen
 - gute Körperhaltung und korrekte Positionen
 - hohe Geschwindigkeit und schnelle zentrierte Drehung
 - Anlauf und Auslauf nach den vorgeschriebenen Regeln

UNGÜLTIG (ohne Bewertung):

- Sturz im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf
- Stopperbenutzung im Einlauf, während der Drehung oder im Auslauf
Ausnahmen: eingespr. / umgespr. Waagen, Butterfly und Einzelpirouette Hacke va zum Abbremsen (Standbein) für den Auslauf
- für Kombinationen: Stopperbenutzung beim Wechsel
- Spielbein schlägt während der Drehung auf den Boden
- keine konstante Kante
- Kurz Kür: weniger als die vorgeschriebene Umdrehungszahl
- bei Sitzpirouetten: Spielbeinknie höher als Standbeinknie
- ohne korrekte Position

- SCHLECHT:**
- Loslassen der Körperspannung (Zusammenfallen) während der Drehung
 - starkes Wandern
 - mit sehr falscher Position
 - Anläufe mit Dreiern: Spielbein schlägt beim Zentrieren auf den Boden

- MITTELMÄSSIG:**
- ein-/umgesprungene oder gewechselte Sitz bzw. Standpirouetten mit zu spätem auf die Kante kommen
 - leichtes Wandern
 - mit leicht falscher Position
 - korrekte Position, aber unkontrolliert und instabil während der Drehung

Pirouettenkombinationen, die ein ungültiges Element enthalten, dürfen nur für den sauber ausgeführten Teil bewertet werden.

Um eine fehlerhafte Pirouette zu benoten muss ein Abzug proportional zum Grad des vorkommenden Fehlers vorgenommen werden.

Schritte:

- Kriterien:**
- Schritte müssen mit gutem Tempo und fließend gezeigt werden
 - schnelle Ausführung der Schritte mit ganzem Körpereinsatz
 - optimales Ausnutzen der Fläche / Kurz Kür: Einhalten der vorgeschr. Fläche
 - Ausführung mit hoher Anzahl an vielfältigen Schritten
 - Charakter und Thematik der Musik sollen sich in der Choreographie widerspiegeln
 - Originalität

Spezielle Regeln zur Beurteilung der Kurzkür

Kurzkür für folgende Kategorien:

Meisterklasse, Junioren, Jugend, Schüler A an allen Meisterschaften

Schüler B nur an nationalen Meisterschaften

Zusätzlich zu den generellen Regeln gelten folgende spezielle für die Kurzkür:

1. Die Zeitdauer der Kurzkür beträgt 2:15 Minuten +/- 5 Sekunden.
Die vorgeschriebenen Einzelelemente (Sprünge, Pirouetten) dürfen auch in der Sprung- bzw. Pirouetten-Kombination wiederholt werden.
Die genannten Elemente dürfen auch nach Misslingen nicht wiederholt werden. Für jedes zusätzlich gebrachte Element werden 0,5 Punkte von der B-Note abgezogen.
Wird ein Element nicht ausgeführt, werden 0,5 Punkte von der A-Note abgezogen.
Hinweis: Ein Sturz wird nicht mehr mit einem Abzug von 0,3 Punkten je Sturz in der B-Note bestraft.
2. Bei der Ausführung von **Sprungkombinationen**, bei der die Anzahl und/oder ein bestimmter Sprung vorgegeben ist, wird die ganze Kombination ungültig, wenn die Anzahl oder ein Sprung-Element ungültig ist.
3. Bei **Einzelpirouetten** wird das Element ungültig, wenn die vorgeschriebene Umdrehungszahl nicht gezeigt wird. Das Zählen der Umdrehungen beginnt, wenn der Läufer die vorgeschriebene Position erreicht hat (d.h. Waage va beginnt erst nach dem Zentrieren)
Für **Pirouetten-Kombinationen**, bei denen mindestens 3 Umdrehungen in jeder Position vorgeschrieben sind, gilt folgende Regel:
 - 3 oder mehr Umdrehungen pro Position: gut bis sehr gut
 - weniger als 3, aber mehr als 2 Umdrehungen pro Position: schlecht bis mittelmäßig
 - weniger als 2 Umdrehungen pro Position: ungültig
4. Bei **Waage-Pirouetten mit amerikanischem Eingang** müssen die Dreier zur Vorbereitung auf dem gleichen Bein gedreht werden, wie die vorgeschriebene Pirouette. Das Spielbein darf auch beim Zentrieren nicht auf dem Boden aufschlagen, wenn doch wird die Pirouette als schlecht eingestuft.
5. **Pirouetten mit Stopperbenutzung** im Einlauf, während der Drehung, im Wechsel oder im Auslauf sind ungültig.
Ausnahmen: ein-/umgesprungene Waagen, Butterfly und Einzelpirouette Hacke va zum Abbremsen (Standbein) für den Auslauf.
6. Für die **Schrittfolge** gelten die internationalen Bestimmungen.
7. Ein **Sturz in der Schrittfolge** macht dieses Element nicht ungültig, es wird nur ein Abzug angemessen des vorkommenden Fehlers vorgenommen.
8. **Dreifach-Sprünge** und **Doppelaxel** mit Landung auf vorwärts (fehlende ½ Runde) werden als sehr schlecht eingestuft. Für diese Sprünge gilt: ein gezeigter Sprung mit voller Umdrehung, auch nicht sauber, ist immer mehr wert als ein Sprung ohne volle Umdrehung. **Dreifach-Sprünge** und **Doppelaxel** mit Landung auf rückwärts aber unsauberer Landung bzw. ‚step-out‘ im Auslauf werden mit 0,9 bewertet.
9. Für alle Kategorien wird in der Kurzkür jedes einzelne der vorgeschriebenen Elemente mit einer Punktzahl bewertet. Die **A-Note** setzt sich zusammen aus der Summe der Punktzahlen für die einzelnen Elemente. Jedes Element hat eine Wertigkeit mit einer Minimum- und einer Höchst-Punktzahl, die der anhängenden Tabelle entnommen werden kann. Der Wertungsrichter notiert für jedes Element anhand der Tabelle einen Wert und berücksichtigt dabei die Ausführung und Qualität.
10. Die **B-Note** variiert von +1,5 bis -1,0 Punkten im Vergleich zur A-Note.

Kurzkür Schüler B:

Elemente	von min. bis max.
1. Axel (einfach)	von 0,3 bis 1,3
2. Eingetippter Sprung (doppelt)	von 0,3 bis 1,5
3. Sprungkombination aus drei Sprüngen, höchstens doppelt, davon ein Doppelsalchow	von 0,3 bis 1,7
4. Vorwärts-Waage, mind. 3 Umdrehungen, Eingang amerikanisch, Ausgang aufrecht va	von 0,3 bis 1,3
5. Rückwärts-Waage, mind. 3 Umdrehungen, Eingang amerikanisch ohne Fußwechsel und ohne Kantenwechsel zwischen Dreier und Pirouette, Ausgang aufrecht ra	von 0,3 bis 1,3
6. Schrittfolge	von 0,3 bis 1,3
Summe: min. 1,8 max. 8,4	

-Elemente 1 / 4 / 5 / 6		-Element 3	
ungültig	0,3	Element ungültig	0,3
schlecht	0,6	Einfache Sprünge + Doppelsalchow	bis 0,7
mittelmäßig	0,9	Axel + Doppelsalchow	bis 0,9
gut	1,1	Doppeloeloop + Doppelsalchow	bis 1,2
sehr gut	1,3	Doppelflip/-Lutz + Doppelsalchow	bis 1,5
		Doppelrittberger + Doppelsalchow	bis 1,7
-Element 2			
Element ungültig	0,3		
Doppeloeloop	bis 0,8		
Doppelflip	bis 1,2		
Doppellutz	bis 1,5		

Kurzkür Schüler A:

Elemente	von min. bis max.
1. Axel (einfach)	von 0,3 bis 1,3
2. Eingetippter Sprung (doppelt)	von 0,3 bis 1,3
3. Sprungkombination aus drei Sprüngen, davon mind. ein Doppelsprung (ohne einfachen Toeloop)	von 0,3 bis 1,6
4. Wechsel-Waage, mind. 3 Umdrehungen, Eingang ohne Stopper	von 0,3 bis 1,3
5. Pirouetten-Kombination mit mind. 2 Kanten- oder Positionswechseln, mit oder ohne Fußwechsel (eine Position muss eine Sitzpirouette -Kante beliebig- sein), mind. 3 Umdrehungen in jeder Position, Eingang/Ausgang frei wählbar	von 0,3 bis 1,6
6. Schrittfolge	von 0,3 bis 1,3
Summe: min. 1,8 max. 8,4	

-Elemente 1 / 4 / 6		-Element 3	
ungültig	0,3	Element ungültig	0,3
schlecht	0,6	1 Doppelsprung (Salchow oder Toeloop)	bis 0,7
mittelmäßig	0,9	1 Doppelsprung (Flip oder Lutz)	bis 1,0
gut	1,1	2 Doppelsprünge	bis 1,3
sehr gut	1,3	3 Doppelsprünge	bis 1,6
-Element 2		-Element 5	
Element ungültig	0,3	Element ungültig	0,3
Doppeloeloop	bis 0,7	mit Sitz/Standpirouetten	bis 0,7
Doppelflip	bis 1,1	ohne Klasse A Pirouetten	bis 1,0
Doppellutz	bis 1,3	mit einer Klasse A Pirouette	bis 1,3
		mit 2 oder mehr Klasse A Pirouetten	bis 1,6

Kurzkür Jugend:

Elemente	von min. bis max.
1. Doppel-Rittberger (ohne Stopper)	von 0,5 bis 1,6
2. Eingetippter Sprung (doppelt)	von 0,5 bis 1,3
3. Sprungkombination aus drei Sprüngen, davon mind. ein Doppelsprung (ohne einfachen Toeloop)	von 0,5 bis 1,6
4. Inverted oder Hacke vorwärts oder rückwärts oder Lay over, mind. 3 Umdrehungen	von 0,5 bis 1,6
5. Pirouetten-Kombination mit mind. 2 Kanten- oder Positionswechseln, mit oder ohne Fußwechsel (eine Position muss eine Sitzpirouette -Kante beliebig- sein),, mind. 3 Umdrehungen in jeder Position, Eingang/Ausgang frei wählbar	von 0,5 bis 1,6
6. Schrittfolge	von 0,5 bis 1,6
Summe:	min. 3,0 max. 9,3

-Element 1		-Element 3	
-Element 6		-Element 5	
ungültig	0,5	Element ungültig	0,5
schlecht	0,7	Kombination 1 Doppelsprung	bis 0,7
mittelmäßig	1,0	Kombination 2 Doppelsprünge	bis 1,0
gut	1,3	Kombination 3 Doppelsprünge	bis 1,3
sehr gut	1,6	Kombination mit Doppelaxel	bis 1,6
-Element 2		-Element 5	
Element ungültig	0,5	Element ungültig	0,5
Doppeltoeloop	bis 0,7	ohne Klasse A Pirouetten	bis 1,0
Doppelflip	bis 1,1	mit einer Klasse A Pirouette	bis 1,3
Doppellutz	bis 1,3	mit 2 oder mehr Klasse A Pirouetten	bis 1,6
-Element 4			
Element ungültig	0,5		
Lay Over	bis 1,3		
Hacke va	bis 1,6		
Hacke ra	bis 1,6		
Inverted	bis 1,6		

Kurzkür Junioren:

Elemente	von min. bis max.
1. Axel (einfach oder doppelt)	von 0,5 bis 1,8
2. Eingetippter Sprung (doppelt oder dreifach)	von 0,5 bis 1,6
3. Sprungkombination aus drei Sprüngen, davon mind. ein Doppelsprung (Dreifach-Sprung zusätzlich erlaubt, ohne einfachen Toeloop)	von 0,5 bis 1,8
4. Einzelpirouette Klasse A	von 0,5 bis 1,6
5. Pirouetten-Kombination mit mind. 2 oder 3 verschiedenen Positionen, mit oder ohne Fußwechsel (eine Position muss eine Sitzpirouette -Kante beliebig- sein), mindestens 3 Umdrehungen in jeder Position, der Pirouetten-Eingang ist frei wählbar	von 0,5 bis 1,6
6. Schrittfolge	von 0,5 bis 1,6
Summe: min. 3,0 max.10,0	

-Element 4 -Element 6 ungültig 0,5 schlecht 0,7 mittelmäßig 1,0 gut 1,3 sehr gut 1,6	-Element 3 Element ungültig 0,5 Kombination 1 Doppelsprung bis 0,7 Kombination 2 Doppelsprünge bis 1,0 Kombination 3 Doppelsprünge bis 1,3 Kombination mit Doppelaxel bis 1,6 Kombination mit 1 Dreifachsprung bis 1,8 Dreifachsprung oder Doppelaxel rückwärts mit unsauberer Landung bzw. step-out im Auslauf 0,9
-Element 1 Element ungültig 0,5 Doppelaxel rückwärts mit unsauberer Landung/ step-out im Auslauf 0,9 Axel einfach bis 1,0 Doppelaxel auf Eck bis 1,5 Doppelaxel bis 1,8	-Element 5 Element ungültig 0,5 ohne Klasse A Pirouetten bis 1,0 mit einer Klasse A Pirouette bis 1,3 mit 2 oder mehr Klasse A Pirouetten bis 1,6
-Element 2 Element ungültig 0,5 Doppel-Toeloop bis 0,7 Doppel-Flip bis 0,9 Doppel-Lutz bis 1,1 Dreifach-Toeloop bis 1,4 Dreifach-Flip/Lutz bis 1,6 Dreifachsprung rückwärts mit unsauberer Landung/ step-out im Auslauf 0,9	

Kurzkür Meisterklasse:

Elemente	von min. bis max.
1. Axel (einfach, doppelt oder dreifach)	von 0,5 bis 1,8
2. Eingetippter Sprung (doppelt oder dreifach)	von 0,5 bis 1,6
3. Sprungkombination aus mind. drei, höchstens fünf Sprüngen, davon mind. ein Sprung mit 2 oder mehr Umdrehungen (ohne einfachen Toeloop)	von 0,5 bis 1,8
4. Einzelpirouette Klasse A	von 0,5 bis 1,6
5. Pirouetten-Kombination mit mind. 2 oder 3 verschiedenen Positionen, mit oder ohne Fußwechsel (eine Position muss eine Sitzpirouette -Kante beliebig- sein), mindestens 3 Umdrehungen in jeder Position, der Pirouetten-Eingang ist frei wählbar	von 0,5 bis 1,6
6. Schrittfolge gem. jew. gültigem CIPA-Reglement	von 0,5 bis 1,6
Summe: min. 3,0 max.10,0	

-Element 4		-Element 3	
-Element 6			
ungültig	0,5	Element ungültig	0,5
schlecht	0,7	mit 1 Doppelsprung	bis 0,7
mittelmäßig	1,0	mit mehr als 1 Doppelsprung	bis 1,0
gut	1,3	mit Doppelaxel	bis 1,2
sehr gut	1,6	mit 1 Dreifachsprung	bis 1,4
		mit 1 Doppelaxel und 1 Dreifacher	bis 1,6
		mit 2 Dreifachen	bis 1,8
		Dreifachsprung oder Doppelaxel rückwärts mit unsauberer Landung bzw. step-out im Auslauf	0,9
-Element 1		-Element 5	
Element ungültig	0,5	Element ungültig	0,5
Doppelaxel rückwärts mit unsauberer Landung/ step-out im Auslauf	0,9	ohne Klasse A Pirouetten	bis 1,0
Axel einfach	bis 0,9	mit einer Klasse A Pirouette	bis 1,3
Axel doppelt	bis 1,6	mit 2 oder mehr Klasse A Pirouetten	bis 1,6
Axel dreifach	bis 1,8		
-Element 2			
Element ungültig	0,5		
Doppel-Toeloop	bis 0,7		
Doppel-Flip/Lutz	bis 1,0		
Dreifach-Toeloop	bis 1,3		
Dreifach-Flip/Lutz	bis 1,6		
Dreifachsprung rückwärts mit unsauberer Landung/ step-out im Auslauf	0,9		

Wertigkeit Sprünge

Element	Note	Element	Note	Element	Note	Note
					Herren	Damen
Dreiersprung	1,5	Axel einfach	4,5	Doppel-Axel	8,0	8,7
Salchow	2,5	Doppel-Salchow	5,0	Dreifach-Salchow	8,5	9,0
Toeloop	2,8	Doppel-Toeloop	5,0	Dreifach-Toeloop	8,5	9,0
Flip	3,0	Doppel-Flip	6,0	Dreifach-Flip	9,0	9,5
Thoren	3,0					
Lutz	3,5	Doppel-Lutz	6,5	Dreifach-Lutz	9,5	9,8
Rittberger	3,5	Doppel-Rittberger (Kante)	7,0	Dreifach-Rittberger	9,8	10,0
				Dreifach-Axel	10,0	10,0
				Spr. mit mehr Umdr.	10,0	10,0

Wertigkeit Pirouetten

Element	Note	Element	Note	Element	Note
Standpir. vorwärts	1,5	Waage va	5,0	Hacke vorwärts	8,0
Standpir. rückwärts	2,0	Waage ra	5,0	Hacke rückwärts	8,5
Kombi mit Standpir.	2,5	Waage re	5,5	Inverted	8,5
mit Fußwechsel	2,5	Eingespr. Waage	5,5	Broken Ankle	8,5
ein-/umgesprungene	2,5	Wechselwaage	6,0	Kombination mit	
Sitzpirouetten	3,0	Lay Over	6,5	2 Klasse A-Pirouetten	9,0
Kombi mit Sitzpir.	4,0	Kombination mit		Kombination mit mehr	
mit Fußwechsel	4,0	Klasse B-Pirouetten	7,0	als 2 Kl. A-Pirouetten	9,5
ein-/umgesprungene	4,0				