



**RKB „Solidarität“ Deutschland 1896 e.V.**

## **Sport- und Wettkampfordnung (SWO)**

### **Sparte Rollsport**

Version 2.00, Stand 15.02.2023

Die nachfolgend hauptsächlich verwendete männliche Form bezieht selbstverständlich die weibliche Form mit ein. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird lediglich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet.



## Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Bestimmungen .....	3
1.1. Gliederung der Sportsäule .....	3
1.2. Grundsätzliches .....	3
1.3. Organisatorisches .....	4
1.4. Amateurbestimmungen .....	4
1.5. Vereins- und Verbandszugehörigkeit .....	4
2. Organisation sportlicher Veranstaltungen .....	5
2.1. Vergabe der Deutschen Meisterschaften des RKB .....	5
2.2. Ausschreibungen / Meldungen / Meldegebühren .....	5
2.3. Sportstätten, Einrichtungen, Hilfsmittel .....	6
2.4. Veranstaltungsleiter .....	6
3. Wettbewerbsstrukturen / DM / LM .....	7
3.1. Leistungsklassen .....	7
3.2. Lizenz / Sportpass .....	8
3.3. Wettbewerbsarten .....	9
3.3.1. Einzellauf .....	9
3.3.2. Zweierlauf .....	9
3.3.3. Paarlauf .....	9
3.3.4. Gruppenlauf .....	9
3.3.5. Formation - Meisterklasse, Junioren und Schülerformation (*) .....	10
3.3.6. Besonderheiten Toeloop .....	11
3.3.7. Akrobatische Elemente .....	11
3.3.8. Ausführung der „neuen Pirouetten“ (auf Stopper gedreht?) .....	11
3.4. Verhältnis der Wettbewerbsteile .....	12
3.5. Pflichtfiguren für Wettbewerbe .....	13
Teilnahme-Voraussetzungen und Kürnlängen .....	15
3.6. Einlaufzeiten / Ablauf .....	16
3.7. Auslosung und Startfolge .....	17
3.8. Einlaufgruppen .....	17
3.9. Musik / Musiklängentoleranz .....	18
3.10. Kleiderordnung .....	18
3.11. Wertungsgericht .....	19
3.12. Foto / Filmaufnahmen / Internet .....	19
3.13. Titelvergabe bei den Deutschen Meisterschaften des RKB .....	19
3.14. Unterbrechung oder nicht Antreten zu einem Kür- / Pflichtvortrag .....	19
4. Abnahme von Prüfungen und Prüfungselementen .....	20
4.1. Pflichtelemente .....	21
4.2. Kürelemente .....	22
5. Anti-Doping-Regelung im RKB Solidarität .....	24
6. Fortbildung / Lehrgänge .....	24
6.1. Ausbildung Übungsleiter .....	24
6.2. Ausbildung und Einsatz der Wertungsrichter/innen .....	24
7. Anhang: Formationen .....	25
7.1. Rule 502 Rules for Senior Precision Skating (Meisterklasse-Formationen, alle Formationen) .....	26
7.2. Rules for Junior Precision Skating .....	28
7.3. Schülerformationen .....	29
8. Anhang: Pirouetten .....	41



## 1. Allgemeine Bestimmungen

Im Folgenden werden die allgemeinen Bestimmungen festgelegt, die den Rahmen für die Sportsäule Rollsport innerhalb der RKB „Solidarität“ 1896 e.V. (im folgenden RKB) bilden.

### 1.1. Gliederung der Sportsäule

#### 1.1.1. Bundesrollsportleitung

Die Bundesrollsportleitung besteht aus folgenden Funktionen:

- Bundesrollsportleiter
- Stellvertretender Bundesrollsportleiter
- Alle Landesrollsportleiter
- Referent für Finanzen
- Referent für Lehrgangswesen
- Referent für Wertungsrichter
- Referent für Öffentlichkeitsarbeit

Der Bundesrollsportleiter wird von der Bundesrollsportleitung vorgeschlagen und im Rahmen der Bundeskonferenz des RKB gewählt.

Die Referenten für die einzelnen Bereiche werden von der Bundesrollsportleitung bestimmt und durch die Bundeskonferenz bestätigt.

Die Landesrollsportleiter werden von den Landesverbänden gewählt. Die Regelungen für die Wahl werden in den Landesverbänden festgelegt.

### 1.2. Grundsätzliches

- 1.2.1. Die Sportsäule Rollsport des RKB Solidarität betreibt derzeit ausschließlich Rollkunstlauf und umfasst die Disziplinen Einzellauf in Pflicht und Kür, Paarlauf, Zweierlauf, Gruppenlauf und Formationslauf.
- 1.2.2. Am Sportbetrieb der Sportsäule Rollsport des RKB Solidarität können nur Personen teilnehmen, die einem dem RKB angeschlossenen Verein angehören. Insbesondere sind Meldungen zu Meisterschaften und Prüfungen nur über diese Vereine möglich.
- 1.2.3. Die Regeln dieser SWO sind für die Mitglieder aller angeschlossenen Organisationen verbindlich.
- 1.2.4. Sollten die Satzungen der angeschlossenen Organisationen andere Bestimmungen enthalten, die dieser SWO widersprechen, so hat die SWO Vorrang.
- 1.2.5. Veranstaltungen im Sinne der SWO sind Wettbewerbe, Rollkunstlauf-Prüfungen und Ausbildungsmaßnahmen.



### **1.3. Organisatorisches**

- 1.3.1. Die Bundesrollsportleitung trifft sich mindestens 2mal jährlich um das Sportjahr und die notwendigen Regelungen und Vorbereitungen für den Sportbetrieb zu besprechen und Regelungen festzulegen.
- 1.3.2. Die Bundesrollsportleitung lädt 6 Wochen vor dem festgelegten Termin zur Herbst- bzw. Frühjahrstagung unter Angabe der Tagesordnung ein. Anträge zur Tagesordnung sind innerhalb von 3 Wochen bei der Bundesrollsportleitung schriftlich einzureichen. Diese werden dann 2 Wochen vor der Tagung an alle Landesfachwarte zur Information und Vorbereitung verteilt.
- 1.3.3. Für die Beschlussfähigkeit müssen mindestens 2/3 der 6 Landesfachwarte zuzüglich Bundesfachwart (= insgesamt 7 Personen) anwesend sein. Beschlüsse werden gefasst mit einfacher Mehrheit der Mitglieder der Rollsportleitung und einfacher Mehrheit der Landesverbände.

### **1.4. Amateurbestimmungen**

- 1.4.1. Weisungsgebende Funktionen innerhalb der Organisationen des RKB können nur durch Amateure ausgeübt werden.
- 1.4.2. An Wettbewerben dürfen nur solche Läufer teilnehmen, die Amateure sind.
- 1.4.3. Amateur ist, wer den Sport ausübt, lehrt oder in Ausübung eines Amtes fördert, ohne hierfür materielle Vorteile zu erhalten oder zu erstreben.

### **1.5. Vereins- und Verbandszugehörigkeit**

- 1.5.1. Jeder Läufer ist nur für einen Rollsportverein startberechtigt. Bei Paaren, Zweiern, Gruppen und Formationen, deren Partner für verschiedene Vereine bzw. Landesverbände startberechtigt sind, ist für den Start die Zustimmung aller betroffenen Vereine und der Landesrollsportleitung LRV erforderlich.
- 1.5.2. Bei Vereinswechsel hat sich der Läufer beim bisherigen Verein schriftlich abzumelden. Bei der Anmeldung im neuen Verein hat der Läufer die Freigabebestätigung seines bisherigen Vereins vorzulegen.
- 1.5.3. Wird die Freigabe verweigert, so kann der Läufer nicht vor dem folgenden 1. Januar für den neuen Verein starten. Diese Regelung gilt nicht für Rollkunstlauf-Prüfungen,
- 1.5.4. Abwerbung oder der Versuch der Abwerbung von Läufern ist verboten. Unter Abwerbung ist unter anderem jedes Unternehmen eines Vereinsfunktionärs zu verstehen, das Startrecht eines Sportlers, einer Sportlerin von einem fremden Rollkunstlauf-Verein auf den eigenen Verein zu übertragen.
- 1.5.5. Tätigkeiten als Offizieller oder Wertungsrichter können nur für einen einzigen Landesverband oder für einen ihm angeschlossenen Verein ausgeübt werden.



## 2. Organisation sportlicher Veranstaltungen

### 2.1. Vergabe der Deutschen Meisterschaften des RKB

Die Deutschen Meisterschaften des RKB werden durch die Bundesrollsportleitung vergeben. Vorschläge werden durch die Landesrollsportleitungen eingebracht, die Bundesrollsportleitung entscheidet über den Austragungsort.

### 2.2. Ausschreibungen / Meldungen / Meldegebühren

Die Ausschreibung von Wettbewerben erfolgt für die Deutschen Meisterschaften des RKB durch die Bundesrollsportleitung. Die Ausschreibung aller Wettbewerbe auf Landesebene erfolgt durch den Landesrollsportleiter.

Die Ausschreibung muss folgende Punkte enthalten:

- Namen und Anschrift des Veranstalters
- Namen und Anschrift des durchführenden Verbandes oder Vereins (Ausrichter);
- Ort der Veranstaltung mit Angaben über Größe und Beschaffenheit der Lauffläche, Hallenbahn oder Freiluftbahn
- Aufzählung der zum Austrag kommenden Wettbewerbe mit folgenden Angaben:
  - ggf. vorläufiger Zeitplan
  - Teilnahmeberechtigung
  - Anschrift der Meldestelle und Datum des Meldeschlusses
  - Höhe der Meldegebühren (\*)
  - den besonderen Hinweis, dass der Start nur gegen Vorlage eines gültigen Sportpasses und Lizenz erfolgen darf
  - Angaben über die Trainingsmöglichkeiten vor bzw. während der Veranstaltung
- Angaben über die vorhandene Musikübertragungs-Anlage
- Folgende Angabe über die Haftpflicht seitens des Veranstalters: „Für die Beschaffenheit der Lauffläche und die sich für Läufer und Offizielle ergebenden Gefahren übernimmt der Veranstalter keine Haftung.“
- etwaige Ergänzungsbestimmungen
- Ort und Datum der Ausfertigung der Ausschreibung sowie Unterschrift des Veranstalters bzw. des zuständigen Rollsportleiters.

(\*) Meldegebühren zur DM ab 2014

- je Einerlauf (Teilwettbewerb 10.-€, Kombination 20.- €),
- je Zweierlauf 20 €,
- je Paarlauf 20 €,
- je Gruppenlauf 25 €,
- je Formationen 60.- € (< 20 TLN), 80.-€ (>=20 TLN).



### **2.3. Sportstätten, Einrichtungen, Hilfsmittel**

- Der Platz für das Kürlaufen muss rechteckig sein.
- Das Bahnmaß sollte mindestens 20 x 40 m und darf höchstens 30 x 60 m betragen. Für Deutsche Meisterschaften des RKB bedürfen Abweichungen hiervon der Zustimmung der Bundesrollsportleitung.
- Der Bodenbelag muss so beschaffen sein, dass alle Pflicht- und Kür Elemente des Rollkunstlaufens und des Formationslaufens ohne Beeinträchtigung ausgeführt werden können.
- Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass auf der Fläche für das Pflichtlaufen je Wettbewerb mindestens zwei (für Deutsche Meisterschaften des RKB 4) Grundkreise mit 6 m und 5 m Durchmesser sowie zwei (für Deutsche Meisterschaften des RKB 4) Schlingenfiguren zur Verfügung stehen, um die einwandfreie Durchführung des Wettbewerbs einschließlich Einlauftraining zu ermöglichen.
- Für Musikübertragung muss eine Anlage vorhanden sein, die eine einwandfreie Tonwiedergabe gewährleistet. Hierzu gehören zwei CD-Abspielgeräte.
- Der zuständige Rollsportleiter ist verpflichtet, rechtzeitig alle Voraussetzungen für die Abhaltung eines Wettbewerbs zu überprüfen und ggf. entsprechende Maßnahmen zu veranlassen, damit der vorgeschriebene Zustand hergestellt wird. Gelingt dies nicht, so ist er befugt, die Veranstaltung zu verlegen oder abzusagen.

### **2.4. Veranstaltungsleiter**

Für jede Veranstaltung ist ein Veranstaltungsleiter einzusetzen. Im Regelfall ist dies der Rollsportleiter des Veranstalters. Diese Person ist verantwortlich für:

- die Einhaltung von Programm und Zeitplan. Sie kann aus zwingendem Anlass Änderungen verfügen (sofern nicht Kompetenzen des jeweiligen Schiedsrichters berührt werden)
- alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf der Veranstaltung erforderlichen Maßnahmen
- die Organisation des Informationswesens

Der Veranstaltungsleiter kann einzelne Aufgaben delegieren. Den Anweisungen des Veranstaltungsleiters haben alle Teilnehmer und Offizielle nachzukommen.

Ausgenommen ist die Abwicklung der Wettbewerbe selbst, für die nur der jeweilige Schiedsrichter Anordnungen treffen kann.



### 3. Wettbewerbsstrukturen / DM / LM

Von der Bundesrollsportleitung werden die Deutschen Meisterschaften des RKB ausgerichtet. Alle übrigen Wettbewerbe liegen in der Verantwortung der Landesverbände. Die Bundesrollsportleitung muss über alle durchgeführten Wettbewerbe informiert werden. Hierzu sendet der verantwortliche Landesrollsportleiter die Ausschreibung und die komplette Ergebnisliste des Wettbewerbes an den Bundesrollsportleiter.

Die Landesrollsportleiter bestimmen (entscheiden) über die Teilnahme der Läufer/innen ihres Landesverbandes an der DM, die letzte Entscheidung obliegt der Bundesrollsportleiter\*In.

Abmeldungen sollen spätestens eine Woche nach Erhalt der 1. Startliste erfolgen und sind bis 10 Tage vor der DM möglich.

#### 3.1. Leistungsklassen

Innerhalb des RKB gilt das Leistungsprinzip. Der Läufer startet in einer Leistungsklasse und qualifiziert sich für den Aufstieg in die nächst höhere Klasse - für die Klassen Anfänger und Fortgeschrittene bei den jeweiligen Landesmeisterschaften, für alle Klassen ab Nachwuchsklasse über entsprechende Platzierungen bei den Deutschen Meisterschaften des RKB. Die Entscheidung über den Aufstieg wird für die Klassen Anfänger und Fortgeschrittene durch die Landesrollsportleitung getroffen, für die Klassen ab Nachwuchsklasse von der Bundesrollsportleitung im Rahmen der Herbstkonferenz der Landesrollsportleiter. Die Reihenfolge Nachwuchsklasse, Juniorenklasse, Meisterklasse und Meisterklasse-Elite ist zwingend einzuhalten.

Ein Überspringen oder Quereinsteigen (erstmaliger Start eines Läufers auf einer Deutschen Meisterschaft des RKB in der Junioren- oder Meisterklasse/Meisterklasse-Elite) ist nicht möglich.

Quereinsteiger vom DRIV müssen bei uns die Prüfungen ablegen, die in der Klasse, in der sie starten, vorausgesetzt sind.

**Beschlossen: 31.03.2012**

Läufer\*Innen die Quer einsteigen (von DRIV) müssen auf Landesebene eingestuft werden, dürfen aber höchstens bei der DM in der NWK laufen.

Ausnahmen müssen von der Rollsportleitung beschlossen werden.

**Beschlossen: 19.03.2016**



Die Klassen Anfänger und Fortgeschrittene starten ausschließlich auf den Landesmeisterschaften der entsprechenden Landesverbände.

Folgende Leistungsklassen bestehen innerhalb des RKB:

- Anfänger I und II
- Fortgeschrittene I und II
- Nachwuchsklasse, A- und B-Schiene (\*) (\*\*)
- Junioren, A- und B-Schiene (\*) (\*\*)
- Meisterklasse
- Meisterklasse-Elite
- Formationen

Bei großen Starterfeldern in den Klassen Anfänger und Fortgeschrittene obliegt es dem Landesrollsportleiter, die Felder entsprechend den Jahrgängen der gemeldeten Läufer zu teilen.

**(\*) Beschluß 17. Nov. 2021**

Alle Kaderathleten\*Innen des DRIV bzw. eines Landesverbandes des DRIV, die einem Bundeskader, Landeskader, Verbands- oder Förderkader im aktuellen Sportjahr angehören, müssen in der A-Schiene (NW bzw. JU, bei Meisterklasse in Meisterklasse Elite) gemeldet werden und starten.

Ein freiwilliger Start in der „A-Schiene“ möglich.

**(\*\*) Beschluß 26. Nov. 2023**

Es gibt in der A-Schiene nur Pflicht und Kür, in der B-Schiene bleibt die Kombinationswertung erhalten. Für Nachwuchsklasse und Junioren:

Ein Start in der A-Schiene schließt einen konträren Start in der B-Schiene aus. Dies gilt innerhalb der Klassen, aber nicht Klassenübergreifend.

### **3.2. Lizenz / Sportpass**

Für den Start bei einem Wettbewerb ist eine Jahreslizenz, ausgestellt durch die Bundesgeschäftsstelle in Offenbach, erforderlich. Wird eine Lizenz erst nach Beginn eines Wettbewerbs angefordert, ist die doppelte Lizenz-Gebühr fällig.

Die aktuelle Lizenz ist in den Sportpass einzulegen. Der Sportpass ist ausgefüllt rechtzeitig vor dem offiziellen Wettbewerbsbeginn bei der Veranstaltungsleitung abzugeben. Im Sportpass müssen alle abgelegten Prüfungen und gelaufenen Wettbewerbe eingetragen sein. Verantwortlich hierfür ist die Landesrollsportleitung für alle Prüfungen und Wettbewerbe auf Landesebene und die Bundesrollsportleitung für die Deutschen Meisterschaften des RKB.

#### Teilnahme an DM

Die Landesrollsportleiter bestimmen (entscheiden) über die Teilnahme der Läufer/innen ihres Landesverbandes an der BM, die letzte Entscheidung obliegt der Bundesrollsportleiterin.

Sportler/Innen können an einer Meisterschaft sowohl Zweierlauf als auch Paarlauf an den Start gehen, allerdings ohne Berücksichtigung im Zeitplan.





### 3.3. Wettbewerbsarten

#### 3.3.1. Einzellauf

Das Einzellaufen für Damen/Mädchen und für Herren/Jungen aller Altersklassen wird in folgenden Disziplinen ausgetragen:

- Pflichtlaufen (vorgeschriebene bzw. ausgeloste Pflichtfiguren)
- Kürlaufen

In die Kombinationswertung kommen automatisch alle Läufer/Läuferinnen, die für beide Teilwettbewerbe (Pflicht und Kür) einer Leistungsklasse (nur B-Schiene) gemeldet wurden.

Für alle Einzelläufe ist in der Kür mindestens eine Schrittfolge (Längs-, Diagonal-, Kreis- oder Serpentinenschrittfolge) vorgeschrieben.

**Beschlossen 14.11.2020**

Erlaubt sind kurze Stopps, angedeutete Figuren und kleine Sprünge (Ziersprünge)

**Beschlossen 30.03.2019**

#### 3.3.2. Zweierlauf

Ein Zweierlauf besteht aus zwei Läufern gleichen Geschlechts. Der Wettbewerb beinhaltet nur die Kür.

Für alle Zweierläufe ist in der Kür mindestens eine Schrittfolge vorgeschrieben.

Bei den Zweierläufen in der Nachwuchsklasse sind maximal 4 Einzelsprünge und 2 Kombinationen ((mind. 2, max. 5 Sprünge) erlaubt (3 Rittberger gelten als Sprungkombination)).

**Beschlossen 3.11.2018**

Bei den Zweierläufen in der Juniorenklasse sind maximal 4 Einzelsprünge und 2 Kombinationen ((mind. 2, max. 5 Sprünge) erlaubt (3 Rittberger gelten als Sprungkombination)). Insgesamt dürfen maximal 2 Doppelsprünge gezeigt werden

**Beschlossen 9.11.2019**

#### 3.3.3. Paarlauf

Ein Paar besteht aus einer Läuferin und einem Läufer. Der Wettbewerb beinhaltet nur die Kür.

#### 3.3.4. Gruppenlauf

Ein Gruppenlauf besteht aus vier Läufer\*Innen beliebigen Geschlechts. Der Wettbewerb beinhaltet nur die Kür.

**(\*) beschlossen 26.11.2022**

Bei den Gruppenläufen in der Nachwuchsklasse sind maximal 4 Einzelsprünge und 2 Kombinationen ((mind. 2, max. 5 Sprünge) erlaubt (3 Rittberger gelten als Sprungkombination)). Insgesamt dürfen maximal 2 Doppelsprünge gezeigt werden

**Beschlossen 3.11.2018**



Bei den Gruppenläufen in der Juniorenklasse sind maximal 4 Einzelsprünge und 2 Kombinationen (mind. 2, max. 5 Sprünge) erlaubt (3 Rittberger gelten als Sprungkombination).

Für alle Gruppenläufe ist in der Kür mindestens eine Schrittfolge vorgeschrieben.

Alle Sprung- und Pirouettenelemente sowie die vorgeschriebene Schrittverbindung sind in der Weise vorzutragen, dass es allen Wertungsrichtern möglich ist, die Ausführung dieser Elemente bei allen 4 Läufer\*Innen auf einen Blick zu erkennen.

Elemente, die außerhalb des Sichtfeldes aller Wertungsrichter ausgeführt werden, sind von der Bewertung ausgenommen. Ein Abzug für diese nicht ordnungsgemäß ausgeführten Elemente ist nicht vorzunehmen.

**Beschlossen 26.11.2022**

### 3.3.5. Formation - Meisterklasse, Junioren und Schülerformation (\*)

#### Meisterklasse:

Mindestalter 12 Jahre, 2 Läufer\*Innen dürfen 1 Jahr jünger sein.

Anzahl: mind. 12 und max. 16 Läufer\*Innen, Prüfung K4 oder P4.

Sprünge dürfen 1 Umdrehung nicht übersteigen.

Pirouetten dürfen maximal drei (3) Umdrehung haben.

Maximal zwei (2) kniende bzw. liegende Positionen am Anfang und/oder Ende des Programms, bei der der/die Teilnehmer für maximal fünf (5) Sekunden auf dem Boden knien oder liegen.

Akrobatische Elemente (Räder, Handstände oder Überschläge aller Art): Das Element darf nicht von einem einzelnen Teilnehmer ausgeführt werden, sondern mindestens von einem Paar oder Gruppe.

#### Junioren:

Alter 8 – 18 Jahre, 2 Läufer\*Innen dürfen 1 Jahr jünger oder älter sein.

Anzahl: mind. 12 und max. 16 Läufer\*Innen, Prüfung A3.

Hebungen und akrobatische Elemente sind nicht erlaubt.

Weitere Regelungen analog zu MK.

#### Schüler:

Alter 8 – 15 Jahre, 2 Läufer\*Innen dürfen 1 Jahr jünger oder älter sein.

Anzahl: mind. 8 und max. 16 Läufer\*Innen, Prüfung A2.

Sprünge dürfen ½ Umdrehung nicht übersteigen.

Pirouetten dürfen maximal eine (1) Umdrehung haben.

Hebungen und akrobatische Elemente sind nicht erlaubt.

Der Einsatz von bis zu 50% einer Formation in einer anderen Klasse ist erlaubt.

**(\*) Beschlossen: 15.02.2023**

Formationen müssen ab 2014 zur DM namentlich gemeldet werden.

Nur die Läufer, die an der jeweiligen LM gemeldet waren, werden zur DM zugelassen.

Die Küren dürfen nach verbandsübergreifendem Reglement aufgebaut werden. Die Läufer werden dafür nicht bestraft.

**Beschlossen: 26.11.2022**



### 3.3.6. Besonderheiten Toeloop

Toeloop ist ab NW nur als 1. Sprung in einer Kombination erlaubt (nicht als Folgesprung in einer Kombi), gilt für alle Disziplinen.

### 3.3.7. Akrobatische Elemente

Es ist jeweils ein akrobatisches Element in einem Einzel-, Zweier- und Gruppenlauf erlaubt (z.B. in Form von Rollen, Räder etc.), jedoch keine Schleuder- oder Hebeelemente jeglicher Art.

Beschlossen 3.11.2018

### 3.3.8. Ausführung der „neuen Pirouetten“ (auf Stopper gedreht)

Nur zulässig für Pirouetten der Klasse A (siehe Kapitel 8 Pirouetten).

Beschlossen 14.11.2020



### 3.4. Verhältnis der Wettbewerbssteile

Die einzelnen Wettbewerbssteile (Pflicht und Kür) stehen im Verhältnis 1:1 zueinander.  
Damit steht die Pflichtwertung wie folgt im Verhältnis zur Kürwertung:

bei 1 Pflichtfigur	Kürwertung	A-Note multipliziert mit 0,5 B-Note multipliziert mit 0,5
bei 2 Pflichtfiguren	Kürwertung	A-Note multipliziert mit 1,0 B-Note multipliziert mit 1,0
bei 3 Pflichtfiguren	Kürwertung	A-Note multipliziert mit 1,5 B-Note multipliziert mit 1,5
bei 4 Pflichtfiguren	Kürwertung	A-Note multipliziert mit 2,0 B-Note multipliziert mit 2,0

Da künftig in der Meisterklasse Elite nur 3 Pflichtfiguren gelaufen werden, wird ein Pflichtfaktor von 1,333 verwendet, um die theoretisch mögliche Punktzahl von 4 Pflichtfiguren in Summe zu erreichen.

In allen Wettbewerben werden, sobald 5, 7 oder 9 Wertungsrichter zum Einsatz kommen, die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen.

#### 3.4.1. Berechnung der Wettbewerb-Ergebnisse

- A:** Bei Punktgleichheit in der Einzel-Kür gewinnt der Läufer mit der besseren Wertung für die Schwierigkeit, bei Paarlauf entscheidet die Schwierigkeit, bei Zweier, Gruppen und Formationen entscheidet die Ausführung, in der Kombinationswertung gewinnt bei Punktgleichheit der Läufer mit dem besseren Pflichtergebnis.
- B:** Bei Punktgleichheit gewinnt der Läufer mit der besseren Punktzahl ohne Streichwertung.
- C:** Sollte bei allen Kriterien Gleichheit sein, werden die Läufer auf denselben Platz gesetzt; der nächstschlechtere Platz entfällt.

Bei der Deutschen Meisterschaft des RKB werden alle Ergebnisse nach den Wettbewerben veröffentlicht.



### 3.5. Pflichtfiguren für Wettbewerbe

Die Seitenauswahl der Zeichnung erfolgt im Rahmen der Auslosung des Wettbewerbes.

Leistungsklasse	Nr.	Bogen	Zeichnung	
Nachwuchsklasse G1	26	Schlangenbogen-Dreier	.va	
	19	Gegendreier	.ve	
	22	Gegenwende	.va	
	15	Schlinge	Rve	
Nachwuchsklasse G2	13	Doppeldreier	Rre	
	28	Schlangenbogen - Gegendreier	.va	
	23	Gegenwende	.ve	
	30	Schlangenbogen-Schlinge	.va	
Juniorenklasse J1	20	Wende	.va	
	42	Gegenwende-Gegendreier	.va	
	32	Schlangenbogen-Gegendreier	.va	
	16	Schlinge	Rra	
Juniorenklasse J2	21	Wende	.ve	
	42	Gegenwende-Gegendreier	.va	
	29	Schlangenbogen-Doppeldreier	.ra	
	30	Schlangenbogen - Schlinge	.va	
Juniorenklasse J3	42	Gegenwende-Gegendreier	.va	
	19	Gegendreier	.ve	
	36	Doppeldreier - Paragraph	.va	
	16	Schlinge	Rra	
Juniorenklasse J4	23	Gegenwende	.ve	
	18	Gegendreier	.va	
	42	Gegenwende-Gegendreier	.va	
	17	Schlinge	Rre	
<b>Beschlossen 03.11.2018</b>				



Meisterklasse M1	43	Wende - Doppeldreier	.va	
	40	Gegendreier - Paragraph	.va	
	37	Doppeldreier - Paragraph	.ra	
	17a	Schlinge	Rre	
Meisterklasse M2	21	Wende	.ve	
	40	Gegendreier-Paragraf	.va	
	43	Wende - Doppeldreier	.va	
	31	Schlangenbogen - Schlinge	.ra	
Meisterklasse M3	22	Gegenwende	.va	
	33	Schlangenbogen - Gegendreier	.ve	
	44	Wende - Doppeldreier	.ve	*
	38	Schlinge Paragraf	.va	
Meisterklasse M4	23	Gegenwende	.ve	
	33	Schlangenbogen - Gegendreier	.ve	
	44	Wende - Doppeldreier	.ve	*
	38	Schlingen - Paragraph	.va	
Meisterklasse-Elite ME1	46	Doppeldreier-Wende-Paragraph	.va	
	39	Schlingen - Paragraph	.ra	
	47	Gegendreier-Gegenwende- - Paragraph	.va	
Meisterklasse-Elite ME2	48	Doppeldreier-Wende-Paragraph	.ra	
	38	Schlingen - Paragraph	.va	
	49	Gegendreier-Gegenwende - Paragraph	.ra	
Meisterklasse-Elite ME3	50	Doppeldreier-Gegenwende-Paragraph	.va	
	39	Schlingen - Paragraph	.ra	
	51	Gegendreier-Wende - Paragraph	.va	
Meisterklasse-Elite ME4	52	Doppeldreier-Gegenwende-Paragraph	.ra	
	38	Schlingen - Paragraph	.va	
	53	Gegendreier-Wende - Paragraph	.ra	

(\* Änderung Pflichtfiguren Meisterklasse beschlossen am 17.11.2021

Pflichtfiguren einschl. Schlinge:

Die Läufer\*Innen können grundsätzlich nicht frei wählen auf welchem Bogen sie vorlaufen. Wenn es der Wettbewerb und die Ortsverhältnisse zulassen kann der Schiedsrichter eine abweichende Regelung treffen



### Teilnahme-Voraussetzungen und Kürlängen

Für alle Leistungsklassen besteht eine Einstiegsprüfung in den einzelnen Disziplinen.  
Besteht ein Läufer diese Prüfungen nicht, kann er oder sie nicht an der Deutschen Meisterschaft des RKB starten.

KLASSE	PFLICHT	KÜR	VZ	Bedingungen Prüfungsvoraussetzung
<u>Formation (**)</u>	-----	4,5 - 5 min	-	alle Läufer/ Innen mind. 12 Jahre Kür 4 oder P 4
<u>Junior-Formation (**)</u>	-----	4min +/- 10sec	-	alle Läufer/ Innen mind. 8 Jahre und max. 18 Jahre Prüf. A3
<u>Schüler-Formation (**)</u>	-----	3,5 – 4 min	-	alle Läufer/ Innen mind. 8 Jahre und max. 15 Jahre Prüf. A2
<u>Meisterklasse Elite</u>				
Damen / Herren Pflicht	ME1 – ME4		1	Pflicht 3
Damen / Herren Kür		4 -. 4,50 min	1	Kür 3
Damen / Herren Komb.	ME1 – ME4	4 – 4,50 min	2	Pflicht 3 und Kür 3
<u>Meisterklasse (*)</u>				
Damen / Herren Pflicht	M1 – M4		1	Pflicht 3
Damen / Herren Kür		3,5 min+/-10	1	Kür 3
Damen / Herren Komb.	M1 – M4	3,5 min+/-10	2	Pflicht 3 und Kür 3
Zweierlauf	-----	4 min	-	Kür 3
Gruppenlauf	-----	4 min	-	Kür 3
Paarlauf	-----	4,5 min	-	Kür 3
<u>Junioren (***)</u>				
Damen / Herren Pflicht	J1 - J4		1	Pflicht 3
Damen / Herren Kür		3 - 3,5 min	1	Kür 3
Damen / Herren Komb.	J1 - J4	3 - 3,5 min	2	Pflicht 3 und Kür 3
Zweierlauf	-----	3 - 3,5 min	-	Kür 4 (neu ab 2017)
Gruppenlauf	-----	3 - 3,5 min	-	Kür 4 (neu ab 2017)
Paarlauf	-----	3 - 3,5 min	-	
<u>Nachwuchsklasse</u>				
Damen / Herren Pflicht	G1, G2		1	Pflicht 3
Damen / Herren Kür		3min	1	Kür 3
Damen / Herren Komb.	G1, G2	3min	1	Pflicht 3 und Kür 3
Zweierlauf	-----	3min	-	Kür 4 (neu ab 2017)
Gruppenlauf	-----	3min	-	Kür 4( neu ab 2017)
Paarlauf	-----	3min	-	

(\*\*\*) Zeitanpassungen Junioren beschlossen am 09.11.2019



(\*)

Die Kür der Meisterklasse unterliegt folgenden Einschränkungen:

Es muss eine Schrittassage aus Längsschritt, Kreis, Serpentine oder Diagonale enthalten sein. Es sind alle einfachen Sprünge, Axel, Doppel-Toeloop, Doppel-Salchow sowie ein weiterer Doppelsprung (nach Wahl) in beliebiger Anzahl und Kombination erlaubt. Zulässig sind alle Pirouetten bis max. Wechselwaage bzw.

Waage/Sitzkombinationen sowie eine Pirouette aus der folgenden Aufstellung:

- Hacke va
- Hacke ra
- Inverted
- Broken Ankle

**Beschlossen: 14.11.2020**

Alle unzulässigen Elemente werden nicht gewertet.

Der Läufer muss sich in jedem Jahr vor der Meldung zum ersten Wettbewerb entscheiden, ob er im laufenden Jahr in der Meisterklasse oder Meisterklasse–Elite startet.

Es ist auch möglich, im Pflichtwettbewerb in der einen und im Kürwettbewerb in der anderen Klasse zu starten.

**(\*\*) Beschluss vom 20.11.2016**

Ab 01.01.2017 wird das DRIV-Regelwerk für Formationen übernommen, um diesen einen Start in beiden Verbänden zu ermöglichen (siehe Anhang Formationen).

### **3.6. Einlaufzeiten / Ablauf**

Die Einlaufzeit vor Beginn des Wettbewerbes beträgt für die Pflicht mindestens 10 Minuten für alle Teilnehmer (allgemeine Einlaufzeit mit Trainern). Danach schließt sich eine weitere Einlaufzeit von 5 Minuten für die ersten 5 Starter des beginnenden Wettbewerbes an (ohne Trainer).

Beim Pflichtlaufen hat der Läufer generell kein Anrecht darauf, den Bogen, auf dem vorgelaufen wird, selbst zu wählen. Der Bogen wird vorgegeben. Sollten es die örtlichen





Gegebenheiten zulassen, kann der Schiedsrichter/die Schiedsrichterin eine abweichende Regelung treffen.

Die Einlaufzeiten bei der Kür betragen die generell vorgeschriebene Kürlänge + 1 Minute.

Formationen erhalten eine offizielle Einlaufzeit gem. Zeitplan von 10 Minuten, im Rahmen dieser Einlaufzeit kann das Programm mit Musik durchgelaufen werden.

**Beschluss vom 26.11.2022**

### 3.7. Auslosung und Startfolge

Die Auslosung des zu laufenden Paketes und die Zeichnung für jeden Wettbewerb erfolgt spätestens ½ Stunde vor Beginn des ersten Trainings der Leistungsklasse.

Die Startfolge für die Pflicht wird spätestens eine ½ Stunde vor Beginn des Wettbewerbs ausgelost.

Bei den Pflichtwettbewerben werden die Figuren gemäß der ausgelosten Startreihenfolge gelaufen, d.h.

- 1. Pflichtfigur = Startnummer 1
- 2. Pflichtfigur = Startnummer 2
- 3. Pflichtfigur = Startnummer 3 usw.

Die Startfolge für die Kür wird spätestens eine ½ Stunde vor Beginn des Wettbewerbs ausgelost.

Die Herren werden zusammen mit den Damen der gleichen Klasse ausgelost, die Wertung erfolgt jedoch getrennt.

**Beschluss 03.11.2018**

### 3.8. Einlaufgruppen

Die Einlaufgruppen setzen sich wie folgt zusammen:

	<b>Meisterklasse/ Meisterklasse-Elite</b>	<b>Juniorenklasse</b>	<b>Nachwuchsklasse</b>
Einzel:	5/6	6	7
Zweier/Paar:	4	4	4
Gruppenlauf:	3	3	3



### 3.9. Musik / Musiklängentoleranz

Die Toleranz der Musiklänge beträgt in der

Nachwuchs- bis Meisterklasse	plus / minus 10 sec.
Formation	plus / minus 10 sec
Schüler-Formation	0 sec

Die Musik darf in der Nachwuchs-, Junioren-, Meisterklasse, Meisterklasse Elite und Formation Vokalgesang enthalten. Die Musik darf keine Kraftausdrücke/ Schimpfworte/sexistische Äußerungen usw. (auch in nichtdeutschen Sprachen) enthalten.

Dies gilt jeweils für 1er / 2er / Gruppenläufe / Paarläufe / Formationen.

Verstöße führen in / oder nach dem Wettbewerb zu Disqualifikation.

**Beschlossen: 03.11.2018, 09.11.2019 / 14.11.2020 (Nachwuchsklasse)**

### 3.10. Kleiderordnung

Bei Meisterschaften und Wettbewerben muss die Kleidung zum sportlichen Wettkampf passend sein. Die Kostüme dürfen jedoch den Charakter der Musik widerspiegeln. Typische Schaukostüme sind unstatthaft.

Kleidung und Make-up dürfen nicht übertrieben sein, sie können jedoch den Charakter der Musik unterstreichen, dabei sollen sie nicht anstößig auf Läufer, Wertungsrichter oder Zuschauer wirken.

Bei Verstoß gegen die Kleidervorschriften müssen die Wertungsrichter einen Abzug von 0,2 bis 0,3 Punkten in der/15.02.2023 B-Note vornehmen.

**Beschlossen: 14.11.2020/15.02.2023**

Kopfschmuck ist begrenzt erlaubt, allerdings sind weder Federn noch Hüte, Kopftücher oder Masken gestattet.

Requisiten in der Hand oder auf der Bahn sind nicht erlaubt. Beleuchtung der Kostüme ist untersagt.

Bei Zuwiderhandlung hat der Schiedsrichter vor dem Start einzugreifen. Falls dies nicht möglich ist oder der Verstoß erst während des Vortrags erkennbar wird, weist der Schiedsrichter die Wertungsrichter nach Ende der Vorführung an, entsprechende Abzüge vorzunehmen.



### 3.11. Wertungsgericht

Bei Deutschen Meisterschaften des RKB:

Im Rahmen eines Wettbewerbs darf dem Wertungsgericht nur ein Wertungsrichter je Verein angehören.

### 3.12. Foto / Filmaufnahmen / Internet

Gewerbsmäßige Film- und Fotoaufnahmen sind genehmigungspflichtig, eine Gebühr kann erhoben werden.

Jeder Teilnehmer ist durch die Abgabe seiner Meldung zu einer Meisterschaft / Wettbewerb des RKB Solidarität im Rollkunstlauf mit der Verwendung seiner Daten (schließt Bilder ein) für weitere Turnierinformationen uneingeschränkt einverstanden.

### 3.13. Titelvergabe bei den Deutschen Meisterschaften des RKB

#### 1. In den Disziplinen

Meisterklasse Elite (Einerlauf Pflicht, Kür, Kombination),  
Meisterklasse Paarlauf,  
Meisterklasse Zweierlauf,  
Meisterklasse Gruppenlauf und  
Meisterklasse Formation

wird der Titel „Deutscher Meister des RKB Solidarität“ vergeben.

#### 2. In den Disziplinen

Meisterklasse, Junioren (A- und B-Schiene), Nachwuchsklasse (A- und B-Schiene) (Einerlauf Pflicht, Kür, Kombination (nur B-Schiene))  
2er-Lauf Junioren und Nachwuchsklasse  
Paarlauf Junioren und Nachwuchsklasse  
4er-Lauf Junioren und Nachwuchsklasse  
Junioren- und Schüler-Formation

wird der Titel „Deutscher Bundessieger des RKB Solidarität“ vergeben.

### 3.14. Unterbrechung oder nicht Antreten zu einem Kür- / Pflichtvortrag

Die nachfolgenden Regeln gelten, sofern eine Läuferin/Läufer oder Team nicht rechtzeitig zum Wettbewerb antritt bzw. diesen unterbricht aufgrund von

A: Krankheit / Übelkeit beim Aufruf des Läufers

Der L. muss nach einer Pause von 10 Minuten in der Lage sein, seinen Vortrag zu absolvieren. Gegebenenfalls kann der Schiedsrichter davon abweichend entscheiden.

B: Mechanische Fehler (z.B. Achsenbruch o. Ä., aber nicht Aufgehen eines Schnürsenkels)

Der L. erhält gem. Entscheidung des Schiedsrichters eine angemessene Zeit für die Reparatur.



**C: Kostümfehler**

Bei einem Defekt an der ursprünglich ordnungsgemäßen Kleidung (gefährlich, unanständig oder peinlich) ist der Vortrag durch den Schiedsrichter zu unterbrechen.

**D: Musikfehler**

Bei einem Ausfall der Musikanlage / CD oder „springen“ der CD ist der Vortrag durch den Schiedsrichter zu unterbrechen.

**E: Verlässt der L. eigenständig die Lauffläche, so ist keine Wiederholung mehr möglich.**

Geschieht dies vor der Hälfte des Programms, erhält der L. keine Wertung

Hat der L. bereits mind. die Hälfte absolviert, kommt der Abzug für „zu kurzer Vortrag“ zur Anwendung und es erfolgt eine Wertung für die gezeigten Elemente.

**Startreihenfolge:** Im Fall einer Unterbrechung sind folgende Regeln einzuhalten:

**Pflichtwettbewerbe:** Die nächste Pflichtfigur darf erst begonnen werden, wenn der betroffenen L. die unterbrochene Figur zu Ende gelaufen ist.

**Kürwettbewerbe:** Die Kür sollte in der gleichen Einlaufgruppe fortgesetzt / wiederholt werden (für Fall B Entscheidung wg. benötigter Reparaturzeit durch Schiedsrichter).

**Regel für den Neustart / Fortsetzung eines Programmes:**

Ist die Unterbrechung innerhalb der 1. Minute des Programms, ist der Vortrag von vorne zu beginnen. Der Schiedsrichter zeigt an, ab welchem Zeitpunkt die WR wieder ihre Aufmerksamkeit auf den L. richten.

**Beschlossen: 09.11.2019**

#### **4. Abnahme von Prüfungen und Prüfungselementen**

Die Abnahme der Prüfungen und die Festsetzung von Terminen obliegen den Landesverbänden. Bei Abnahme der Prüfung der Klassen 1 und 2 müssen mindestens 3 Bundeswertungsrichter im Wertungsgericht sein und diese aus mindestens zwei Landesverbänden stammen.

Prüfungen müssen mindestens 4 Wochen vor dem Termin ausgeschrieben werden und sind an die Bundesrollsportleitung und alle Landesrollsportleiter zu versenden.

Meldeschluss ist generell zwei Wochen vor Prüfungstermin.

Es ist den Läufern gestattet, Prüfungen, in Abstimmung mit dem jeweiligen Landesrollsportleiter, in einem anderen Landesverband abzulegen.



#### 4.1. Pflichtelemente

##### **Pflichtklasse 4**      **Mindestpunktzahl: 31,5 Durchschnittswert: 3,5**

Nr. 1 Bogenachter Rva  
Nr. 2 Bogenachter Rve  
Nr. 3 Bogenachter Rra  
Nr. 4 Bogenachter Rre  
Nr. 8 Dreier . va / re  
Nr. 9 Dreier . ve / ra  
Nr. 28 Schlangenbogen - Doppeldreier . va

##### **Pflichtklasse 3**      **Mindestpunktzahl: 38,5 Durchschnittswert: 4,5**

Nr. 13 Doppeldreier Rre  
Nr. 19 Gegendreier . ve  
Nr. 22 Gegenwende .va  
Nr. 23 Gegenwende .ve  
Nr. 26 Schlangenbogen - Dreier . va  
Nr. 14 Schlinge Rva  
Nr. 15 Schlinge Rve

##### **Pflichtklasse 2**      **Mindestpunktzahl: 52,0 Durchschnittswert: 5,5**

Nr. 18 Gegendreier . va  
Nr. 20 Wende . va  
Nr. 21 Wende . ve  
Nr. 29 Schlangenbogen - Doppeldreier . ra  
Nr. 23 Gegenwende .ve  
Nr. 16 Schlinge Rra  
Nr. 17 Schlinge Rre  
Nr. 30 Schlangenbogen-Schlinge .va

##### **Pflichtklasse 1**      **Mindestpunktzahl: 52,5 Durchschnittswert: 6,5**

Nr. 36 Doppeldreier - Paragraph . va  
Nr. 37 Doppeldreier - Paragraph . ra  
Nr. 40 Gegendreier - Paragraph . va  
Nr. 41 Gegendreier - Paragraph . ra  
Nr. 31 Schlangenbogen - Schlinge . ra  
Nr. 38 Schlingen - Paragraph . va  
Nr. 39 Schlingen - Paragraph . ra



## 4.2. Kür Elemente

### **Kürklasse 4** Mindestpunktzahl: 36,0 Durchschnittswert: 4,5

- Dreierschritte in Achterform
- Toeloop
- Salchow
- Flip
- Rittberger aus beliebiger Vorbereitung
- Stand - Pirouette re 5 Umdrehungen
- Sitz - Pirouette re 3 Umdrehungen (in Sitzposition)
- Wahlweise: Standpirouette va 5 Umdrehungen) oder ra 3 Umdrehungen

### **Kürklasse 3** Mindestpunktzahl: 38,5 Durchschnittswert: 5,5

- Schrittfolge(\*) siehe untenstehende Text zur Schrittfolge
- Lutz
- Kombination aus 3 Sprüngen mit Thorén (Thorén darf nicht am Anfang oder am Schluß der Kombination gesprungen werden)
- 3 Rittberger in Folge
- Sitzpirouette re (3 Umdrehungen)
- Standpirouette va oder ra (3 Umdrehungen)
- Eingeschleuderte Waagepirouette ra 2 Umdrehungen

(\*)

**Schrittfolge:**

Es ist eine Kreis-, Diagonal-, Serpentin- oder Längsschrittfolge zu absolvieren, die mindestens folgende Elemente enthalten muss:

- 2 Doppeldreier, einer im Uhrzeigersinn, einer gegen den Uhrzeigersinn
- 2 Gegendreier, einer im Uhrzeigersinn, einer gegen den Uhrzeigersinn
- sowie 2 verschiedene Elemente aus der folgenden Aufzählung:  
1 Wende, 1 Gegenwende, 1 Choctaw, 1 Schlinge, 1 Loopstep oder Twizzle / Travelling verbunden durch weitere Schritte, Drehungen und Body Movements

Beschlossen 24.03.2022



**Kürklasse 2** Mindestpunktzahl: 45,5 Durchschnittswert: 6,5

- 
- Kreisschrittfolge nach beiden Seiten gleich (keine Figuren)
- 5 Rittberger in Folge
- Kombination aus 4 Sprüngen mit Thorén
- Axel
- Doppeltoeloop oder Doppelsalchow nach Wahl
- Eingeschleuderte Waage – Pirouette va 2 Umdrehungen
- Eingeschleuderte Waage – Pirouette ra 3 Umdrehungen

**Kürklasse 1** Mindestpunktzahl: 52,5 Durchschnittswert: 7,5

- Schrittverbindungen in Serpentina - Form ( 1 ½ S) mit schwierigen Elementen  
(Doppeldreier, Gegendreier, Wenden, Gegenwenden, Mohawks, Choctaws, u. a.)
- Doppeltoeloop
- Doppelsalchow
- Sprungkombination aus 3 bis 5 Sprüngen, davon mind. 1 Doppelsprung  
ohne Zwischenschritte)
- eingeschleuderte Waage va 3 Umdrehungen
- Wechselwaage 3/3 Umdrehungen
- Waage/Sitzpirouette Kante beliebig 3/3 Umdrehungen:



## **5. Anti-Doping-Regelung im RKB Solidarität**

Die Sparte Rollkunstlauf übernimmt die Regelung des RKB Solidarität.

Mit in Kraft treten dieser Regelungen ist es verpflichtend, dass alle Offiziellen, Trainer und Sportler bei der Deutschen Meisterschaft des RKB die zur Verfügung gestellten Erklärungen unterzeichnet haben. Diese Erklärungen müssen unterzeichnet vor dem Beginn der Veranstaltung vorliegen. Liegt eine Erklärung nicht vor, wird der Teilnehmer von der Veranstaltung ausgeschlossen.

## **6. Fortbildung / Lehrgänge**

Für die Maßnahmen sind die Referenten für Lehrgangswesen in Abstimmung mit den anderen Organen der Bundesrollsportleitung für die Organisation und Umsetzung von Fortbildungen und Lehrgängen verantwortlich.

### **6.1. Ausbildung Übungsleiter**

Muss noch mit der Geschäftsstelle des RKB bzgl. DOSB-Anerkennung abgestimmt werden.

### **6.2. Ausbildung und Einsatz der Wertungsrichter/innen**

Die Ausbildung und der Einsatz der Wertungsrichter, die ausschließlich auf Ebene des Landesverbandes Wettbewerbe werten, obliegt den Landesverbänden.

Bundeswertungsrichter, die im Rahmen der Deutschen Meisterschaften des RKB eingesetzt werden, werden durch die Bundesrollsportleistung nach Vorschlag der Landesrollsportleitungen eingeladen. Nur Wertungsrichter, die bereits einen Einsatz auf der Deutschen Meisterschaft des RKB hatten, sind Bundeswertungsrichter.

Die Bundeswertungsrichter müssen mindestens alle 2 Jahre an den von der Bundesrollsportleitung angebotenen Fortbildungen teilnehmen. Ist das Intervall größer als zwei Jahre, darf der Wertungsrichter nicht mehr an der Deutschen Meisterschaften des RKB eingesetzt werden.

Bei den Lehrgängen werden nur den Bundeswertungsrichtern die Fahrtkosten und Spesen ersetzt. Landeskamprichter, die bisher keinen Einsatz auf einer Deutschen Meisterschaft des RKB hatten, können auf eigene Kosten am Lehrgang teilnehmen.

Bei Einsatz auf der Deutschen Meisterschaft des RKB werden die Fahrtkosten und mindestens die Hotelkosten für das von der Bundesrollsportleitung vorgeschlagene Hotel bei einer Übernachtung im Doppelzimmer vergütet.





## 7. Anhang: Formationen

(Aus Lehrgangsunterlagen DRIV)

### Formationsläufen

Generell:

- Jedes Team hat vor Beginn seiner Darbietung 30 Sekunden Zeit, um die Startposition einzunehmen.  
Wenn das Team bereit ist, hebt der Teamcaptain die Hand, damit der Ansager Bescheid weiß, dass das Team startbereit ist.
- Es dürfen weder tragbare noch mit Händen gehaltene „Props“ benutzt werden.

### Die nachfolgenden Beschränkungen gelten:

- Sprünge dürfen eine halbe (1/2) Umdrehung nicht übersteigen.
- Pirouetten dürfen maximal eine (1) Umdrehung haben.
- Hebungen dürfen ausschließlich während des Choreographischen Stopps in den Senioren gezeigt werden.
- Vokalmusik ist erlaubt.
- Mindestens drei (3) klar unterscheidbare Musikteile und Tempi sind vorgeschrieben.
- Stillstehende (stoppende oder stehende) Positionen sind während des Programms nicht erlaubt, ausgenommen während des Choreographic Stopp.
- Die Wertungsrichter müssen immer auf der Längsseite der Bahn werten.
- Zur Bestimmung der Plätze ist das FIRS Artistic System of calculating anzuwenden.
- Ein ausgewogenes Programm mit anerkannten Formationselementen muss einen Kreis, eine Mühle, eine Linie, Blöcke und Kreuzmanöver beinhalten.  
Die Manöver müssen klar abgegrenzt sein.

### Generell gilt:

- Die vorgeschriebenen Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
- Es kann jede Handhaltung oder auch Handhaltungskombinationen gezeigt werden, mindestens aber **3 Handhaltungen**.
- Alle Elemente dürfen vorwärts oder rückwärts gelaufen werden.
- Schritte sind in jedem Element erlaubt (erwünscht)
- Zusätzliche Elemente dürfen gezeigt werden
- Vorgeschriebene Elemente dürfen wiederholt werden



### 7.1. Rule 502 Rules for Senior Precision Skating (Meisterklasse-Formationen, alle Formationen)

Die nachfolgenden Elemente können gezeigt werden und dürfen ohne Bestrafung auch wiederholt werden:

Beschluss 17.11.2021

#### 1. **Kreismanöver:**

- ein (1) Kreismanöver mit nur einem (1) Kreis, im oder gegen den Uhrzeigersinn oder als Kombination von beiden Richtungen; mindestens zwei volle (2) Umdrehungen sind vorgeschrieben
- ein (1) Kreismanöver, bestehend aus mehreren Kreisen mit mindestens einer (1) Umdrehung

#### 2. **Linie:**

- Eine (1) geschlossene Linie; Läufer sind entlang einer **Schmalseite/Breitseite der Bahn** aufgestellt und bewegen sich entlang der Längsachse über mindestens  $\frac{3}{4}$  der Bahnlänge.
- Eine Linie, bei der die Läufer in einer Reihe entlang **einer Längsseite** aufgestellt sind und sich längs der Querachse über mindestens  $\frac{3}{4}$  der Bahnbreite bewegen.
- Eine separierte Linie mit höchstens 2 Segmenten (parallel oder gegeneinander/ gegenüber), die sich entlang der Diagonale bewegt.

#### 3. **Blöcke:** Anzahl an Reihen innerhalb eines Blocks: **mindestens 4, maximal 6 Reihen**

- Ein Block, der sich mindestens entlang **2er verschiedener Achsen** bewegt.
- Ein offener Block (ohne Handhaltung) in beliebiger Anordnung entlang der **Längsachse**.
  - i. dieser Block muss aus einer Stopp-Position beginnen (max. 3 Sekunden) und muss mit einem Stopp enden (max. 3 Sekunden)
  - ii. er muss sich entlang der gesamten Längsseite der Bahn bewegen
  - iii. Das Blockmanöver muss enthalten:
    1. Einen sichtbaren Kantenwechsel
    2. Einen Choctaw oder Mohawk
    3. Einen Doppeldreier
    4. Einen Gegendreier
  - iv. Zusätzliche Schritte sind erlaubt.

#### 4. **Räder/Mühlen:**

- eine (1) Mühle mit mindestens drei (3) oder mehr Speichen, die sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt.
- ein (1) Mühlenmanöver mit parallelen Speichen, die wiederum aus 2 oder mehr Speichen bestehen, mindestens eine (1) Umdrehung.
- Eine (1) Mühle mit mehr als einem Drehpunkt; zwei (2) oder mehr Speichen /Armen „Seitean-Seite“/nebeneinander mit mindestens einer (1) Umdrehung.



- 5. Durchkreuzen:** Jede Form des Durchkreuzens ist erlaubt:
- Ein (1) Manöver, in dem jeder Läufer nur einmal einen Schnittpunkt/Kreuzungspunkt passiert/kreuzt.
  - Mindestens zwei (2) Kreuzungsmanöver bestehend aus zwei (2) Teilen, in denen ein Teil der Formation kreuzt, während der andere Teil der Formation eine andere Figur darbietet
- 6. CHOREOGRAPHIC STOP:**  
Ein deutlich erkennbarer Stopp von maximal 10 Sekunden, der weder am Anfang noch am Ende stattfindet. Der Stopp soll den Charakter der Darbietung und die Musik unterstreichen. Eine Hebung darf in diesen Stopp eingebaut werden, sie muss aber von der Gruppe und nicht nur von 2 Läufern dargeboten werden.



## 7.2. Rules for Junior Precision Skating

Die folgenden Elemente können im Programm enthalten sein

**Beschluss 17.11.2021**

### 1. **Kreis:**

- Der Kreis muss aus einem (1) Kreis bestehen, der sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen den Uhrzeigersinn oder aber in beide Richtungen dreht.
- Ein (1) Kreis, bestehend aus mehreren Kreisen mit mindestens einer (1) Umdrehung

### 2. **Linie:**

- Eine (1) Linie (Einzellinie), die sich an der Querachse der Bahn aufstellt und über die gesamte Längsachse bewegt.
- Ein (1) Linienmanöver: Einzelreihe, entlang einer Längsseite der Bahn aufgestellt, die sich entlang der Querachse über mindestens  $\frac{3}{4}$  der Bahnbreite bewegt.

### 3. **Block:** Anzahl an Reihen innerhalb eines Blocks: **mindestens 4, maximal 6 Reihen**

- Ein Block, der sich mindestens entlang **2er verschiedener Achsen** bewegt
- Ein offener Block (ohne Handhaltung) in beliebiger Anordnung entlang der **Längsachse**
  - o Dieser Block muss aus einer Stopp Position beginnen (max. 3 Sekunden) und muss mit einem Stopp enden (max. 3 Sekunden) .
  - o Er muss sich entlang der gesamten Längsachse bewegen.
  - o Das Blockmanöver muss enthalten:
    - Einen sichtbaren Kantenwechsel
    - Einen Choctaw oder Mohawk
    - Einen Dreier auswärts
    - Einen Dreier einwärts
    - Einen Gegendreier

### 4. **Räder / Mühlen:**

- Eine (1) Mühle mit mindestens drei (3) oder mehr Speichen, die sich mindestens zwei (2) Umdrehungen im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt.
- Eine (1) Parallelmühle, bestehend aus 2 oder mehr Speichen/Armen, mindestens eine (1) Umdrehung.

### 5. **Durchkreuzen:** Jede Form des Durchkreuzens ist erlaubt:

- Ein (1) Manöver, in dem jeder Läufer nur einmal einen Schnittpunkt/Kreuzungspunkt passiert/kreuzt.
- Mindestens zwei (2) Kreuzungsmanöver bestehend aus zwei (2) Teilen, in denen ein Teil der Formation kreuzt, während der andere Teil der Formation eine andere Figur darbietet

### 6. **CHOREOGRAPHIC STOP:**

Ein deutlich erkennbarer Stopp von maximal 10 Sekunden, der weder am Anfang noch am Ende stattfindet. Der Stopp soll den Charakter der Darbietung und die Musik unterstreichen.



---

### 7.3. Schülerformationen

**Für Schülerformationen gibt es keine inhaltlichen Vorgaben**

Beschluss 17.11.2021



# Wertungsrichtlinien für Formationswettbewerbe

## Allgemeines

Diese Wertungsrichtlinien geben ein Beurteilungsraster vor, in dem die Qualität einer Formationskür anhand von Kriterien bestimmt werden kann. Sie sollen dem Wertungsrichter helfen, die Fülle der Eindrücke einer Formationskür zu sortieren und so leichter zu einem gerechten Urteil zu kommen.

## Grundsätzliches zum Bewerten einer Formationskür

Gewertet wird in sechs definierten Wertungsgebieten in einer A- und einer B-Note durch Vergabe von 0,0 bis 3,0 Punkten je Wertungsgebiet. Die Wertungsgebiete sind untereinander gleichwertig. Die Punkte der einzelnen Wertungsgebiete werden zu einer Grundnote (1,0) addiert und anschließend unter Beachtung der vorgeschriebenen Abzüge zu einer jeweiligen Gesamtnote (A- und B-Note) addiert.

Die Wertungsgebiete sind anhand von Wertungskriterien erläutert und beispielhaft belegt.

Verglichen werden die Qualität der Ausführung einer Formation, die Interpretation der Musik, die Durchgängigkeit und die läuferische Einzelleistung anhand der vorgegebenen Choreographie und des Programmaufbaus.

Darüber hinaus führt eine gleich gute Leistung einer Formation mit höherem Schwierigkeitsgrad zu einer höheren Bewertung.

## Vorgeschriebene Formationselemente

*Die vorgeschriebenen Elemente einer Formationskür sind in der aktuellen Ausgabe der Sport- und Wettkampfordnung (WOK) festgelegt.*

## Regeln für die vorgeschriebenen Elemente

*Die Regeln für die vorgeschriebenen Elemente einer Formationskür sind in der aktuellen Ausgabe der Sport- und Wettkampfordnung (WOK) festgelegt.*



## Wertungsgebiete

<b>1.</b>	<b>A-Note</b>		
<b>1.1</b>	<b>A1</b>	<b>Ausführung des Programms</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
<b>1.2</b>	<b>A2</b>	<b>Schwierigkeitsgrad der Elemente</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
<b>1.3</b>	<b>A3</b>	<b>Programmaufbau</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
	Basisnote		1.0
	Gesamtnote		<b>1.0 – 10.0</b>

<b>2.</b>	<b>B-Note</b>		
<b>2.1</b>	<b>B1</b>	<b>Musik</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
<b>2.2</b>	<b>B2</b>	<b>Charakteristik und Durchgängigkeit</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
<b>2.3</b>	<b>B3</b>	<b>Läuferische Einzelleistung</b>	<b>0.0 – 3.0</b>
	Basisnote		1.0
	Gesamtnote		<b>1.0 – 10.0</b>



## Wertungskriterien

### 1. A-Note

#### 1.1 A1 Ausführung des Programms

*Bewertet wird hier die Ausführung einzelner Elemente und des gesamten Programms in Bezug auf das ganze Team. Keine Bewertung individueller Fehler und keine Beurteilung von Schwierigkeitsgraden.*

##### 1.1.1 Präzision der Elemente

- Kreise sollen rund sein
- Linien und Reihen sollen gerade sein
- Abstände zwischen den Läufern sollen gleich groß sein
- In der Choreographie erarbeitete Achsen (z.B. Mittellinie) sollen klar erkennbar sein
- Die Winkel der Arme von Mühlen sollen korrekt sein (z. B. 90° oder 120°)
- Doppelreihen oder Doppelmühlen sollen denkungsgleich sein
- Symmetrische Bilder sollen spiegelgleich sein
- Asymmetrische Bilder sollen klar und als solche erkennbar sein

##### 1.1.2 Gleichmäßigkeit und Synchronität

- Synchroner Ablauf der Elemente
- Gleichmäßige Bewegungen auf die gesamte Formation bezogen
- Gleiche Körperhaltung/Körperlinien auf die gesamte Formation bezogen
- Schrittlängen auf die gesamte Formation bezogen
- Gleiche äußere Form durch die gesamte Formation (z.B. gleiche Handhaltungen und Köpfe)

##### 1.1.3 Geschwindigkeit und Fluss

- Hohe Laufgeschwindigkeit
- Abwechslung verschiedener Laufgeschwindigkeiten in Bezug auf die Choreographie
- Flüssiger Ablauf der Übergänge
- Flüssiger Ablauf der Kreuzmanöver

##### 1.1.4 Flächenaufteilung und Raumausnutzung

- Ausnutzung der gesamte Fläche
- Platzierung des gesamten Programms in Bezug auf die Mittelachsen





## 1.2 A2 Schwierigkeitsgrad der Elemente

Hier wird die Schwierigkeit der einzelnen Elemente, der Schritte sowie der Übergänge bewertet. Der Bewertungsdurchschnitt der Schwierigkeitsgrade ergibt die Teilnote für diesen Bereich, wobei durch Setzung von Höhepunkten zusätzliche einfachere Elemente nicht zwingend zu einer niedrigeren Bewertung führen müssen. Die aufgeführten Elemente stellen Beispiele dar, die bei der Bewertung von Kombinationen und Variationen helfen sollen.

### 1.2.1 Schwierigkeitsgrad von Kreisen

Level	Element	Note
C1	Kreis ohne Richtungswechsel ohne Variation der Kreisgröße	0,1 - 0,5
C2	- Kreis ohne Richtungswechsel mit Variation der Kreisgröße - Zwei ineinander liegende Kreise	0,6 - 1,2
C3	- Kreis mit Richtungswechsel und Schrittfolge - Translation	1,3 - 2,0
C4	- Zwei ineinander liegende Kreise mit Translation - Ein Kreis mit Schrittfolge und Translation	2,1 - 3,0

### 1.2.2 Schwierigkeitsgrad von Mühlen

Level	Element	Note
W1	Mühle mit zwei oder mehr Armen in Kreuz-/oder Kettenfassung	0,1 - 0,5
W2	Mühle mit zwei oder mehr Armen in Handgelenkfassung ohne Variation	0,6 - 1,2
W3	- Mühle mit zwei oder mehr Armen in Handgelenkfassung mit Variation	1,3 - 2,0
W4	- W1, W2 oder W3 mit offenem Zentrum, S-Mühle, Doppelmühle - W2 oder W3 mit Translation	2,1 - 3,0



1.2.3 Schwierigkeitsgrad von Blöcken

Level	Element	Note
B1	Manöver über zwei oder mehr Achsen senkrecht zu Mittelachsen	0,1 - 0,5
B2	Manöver über zwei Achsen diagonal und senkrecht	0,6 - 1,2
B3	Manöver über mehr als zwei Achsen diagonal und senkrecht	1,3 - 2,0
B4	- B3 + schwierige Wechsel der Ausrichtung/Konfiguration - B3 + Manöver auf Kurven	2,1 - 3,0

1.2.4 Schwierigkeitsgrad von Kreuzmanövern

Level	Element	Note
I1	Kreuzen von zwei Reihen auf einer Kreuzlinie	0,1 - 0,5
I2	Kreuzen von drei oder vier Reihen mit verschiedenen Kreuzlinien z. B. Vierecks- oder Dreiecks-Kreuzen	0,6 - 1,2
I3	- Kreuzen von Blöcken: V-Kreuzen - Kreuzen mit Schritten aus S1 und S2	1,3 - 2,0
I4	- Kreuzen von Blöcken: Vierecks- oder Dreiecks-Kreuzen - Kreuzen mit Schritten aus S3 und S4	2,1 - 3,0

1.2.5 Schwierigkeitsgrad von Reihen und Linien

Level	Element	Note
L1	Eine Reihe mit Beibehaltung der Achsausrichtung	0,1 - 0,5
L2	Zwei Reihen mit Beibehaltung der Achsausrichtung	0,6 - 1,2
L3	- Drei Reihen mit Beibehaltung der Achsausrichtung - Eine Reihe mit Änderung der Achsausrichtung - Eine Reihe mit Schritten aus S1 und S2 und Handhaltungen aus H1 oder H2	1,3 - 2,0
L4	- Zwei oder drei Reihen parallel mit Änderung der Achsausrichtung - Eine Reihe mit Schritten aus S3 und S4 und Handhaltungen aus H3 oder H4	2,1 - 3,0



1.2.6 Schwierigkeitsgrad der Schritte

Level	Element	Note
S1	Mohawk, Choctaw, Dreier	0,1 - 0,5
S2	S1 + Doppeldreier	0,6 - 1,2
S3	S2 + Wende, Gegenwende, Gegendreier	1,3 - 2,0
S4	S2 und S3 + Variationen (Drehungen 180°, Crossrolls, Stopperschritte)	2,1 - 3,0

1.2.7 Schwierigkeitsgrad der Handhaltungen

Level	Element	Note
H1	Handgelenk, Hand-in-Hand, Oberarm	0,1 - 0,5
H2	H1 + Arme im Winkel, Arme im Ellenbogen abgewinkelt	0,6 - 1,2
H3	H2 + Kettengriff, Kreuzgriff, Variationen	1,3 - 2,0
H4	H1-H3 + offene Haltung (mind. 3 Sekunden)	2,1 - 3,0

1.2.8 Schwierigkeitsgrad von Übergängen

Level	Element	Mark
T1	Übergang ohne Änderung der Konfiguration	0,1 - 0,5
T2	Übergang mit Änderung der Konfiguration	0,6 - 1,2
T3	Übergang ohne Änderung der Konfiguration mit schwierigem Richtungswechsel	1,3 - 2,0
T4	Übergang mit Änderung der Konfiguration mit schwierigem Richtungswechsel	2,1 - 3,0

Anmerkung:

Der Abstand der Läufer/Läuferinnen zueinander erhöht zusätzlich den Schwierigkeitsgrad oder setzt ihn herab. Beispiele: Kreuzen mit geringen Abstand oder Blockmanöver mit großem Abstand erhöhen den Schwierigkeitsgrad, Schrittfolgen mit großem Abstand setzen ihn herab.



### 1.3 A3 Programmaufbau

*Bewertet wird hier die Arbeit des Trainers bzw. des Choreographen in Bezug auf Programmaufbau und Ausgewogenheit und Wahl der Elemente.*

#### 1.3.1 Originalität des Programms/der Elemente

- Originelle Elemente und Variationen bestehender Elemente
- Art und Stil der Bewegungen und des Schrittmaterials
- Abwechslungsreiche Anläufe zu Elementen

#### 1.3.2 Vielfältigkeit und Auswahl der Elemente

- Ausgewogene Auswahl der Elemente und deren Variationen
- Vielfältig ausgewählte Elemente und Kombinationen aus verschiedenen Elementen

#### 1.3.3 Platzverteilung der Elemente

- Ausgewogene Verteilung der verschiedenen Elemente auf der Fläche unter Berücksichtigung der Vorbereitung
- Beachtung der Achsen in Blockschnittfolgen und Laufrichtungen innerhalb dieser Folgen
- Beachtung der Translationsrichtung von wandernden Rotationselementen

#### 1.3.4 Übergänge

- Variationsreiche Übergänge
- Schnelle und flüssige Wechsel der Elemente
- Übergänge sollten sowohl als schneller Wechsel zwischen verschiedenen Elementen als auch als unverzichtbarer Teil des Programms gesehen werden und zu diesem Zweck als choreographisches Element betrachtet werden



## 2. B-Note

### 2.1 B1 Musik

*Bewertet wird die Musikauswahl immer in Kombination mit der Umsetzung der Musik in Bezug auf Takt, Harmonie und Musikcharakter. Das Musikstück als solches wird nicht bewertet.*

#### 2.1.1 Takt

- Taktwechsel
- Beibehaltung und Umsetzung des Taktes (z. B. 4/4, 3/4)
- Akzentuierung der Schritte auf den Taktbeginn (auch bei Übersetzern)
- Berücksichtigung der Melodie

#### 2.1.2 Wiedergabe des Musikcharakters

- Körperbewegungen/Choreographie im Charakter der Musik
- Interpretation in Bezug auf Bewegungen und Laufstil
- Eingehen auf die verschiedenen Teile der Musik

#### 2.1.3 Abwechslung in der Musik

- Wahl der Musik, Abwechslung der verschiedenen Programmteile
- verschiedene Taktarten und Tempi
- verschiedene Stimmungen (langsamer/schneller, kraftvoller Teil)

#### 2.1.4 Harmonie des Erscheinungsbildes mit der Musik

- Stimmigkeit zwischen Laufstil und gewählter Musik
- Stimmigkeit zwischen Kostüm und Musikcharakter
- Rundes Erscheinungsbild in Bezug auf Choreographie und gewählter Musik



**2.2 B2 Charakteristik und Durchgängigkeit**

*Hier wird bewertet, in wie weit das gezeigte Programm eine Durchgängigkeit aufweist und ob eine bestimmte Charakteristik umgesetzt wurde.*

**2.2.1 Umsetzung der choreographischen Vorgaben**

- Austrainierte Bewegungsabläufe und Elemente
- Wiedergabe der Charakteristik des angestrebten Stils
- Durchgängige Umsetzung des Stils durch die gesamte Kür

**2.2.2 Läuferische Geschlossenheit**

- Geschlossenheit in Bezug auf die Ausführung der Elemente
- Abgabe eines geschlossenen Erscheinungsbildes
- Harmonie/Eingespeltheit des Teams

**2.2.3 Qualität der Umsetzung von Musik und Choreographie**

- Qualität der Bewegungen in Bezug auf die Choreographie
- Qualität der Umsetzung der musikalischen Vorgaben

**2.2.4 Kostüme**



### 2.3 B3 Läuferische Einzelleistung

*Hier wird nur die Einzelleistung eines Läufers beurteilt. Bei absolut gleicher Ausführung aller genannten Punkte könnte hier die Höchstpunktzahl vergeben werden. Fallen einzelne Läufer aus der Darbietung heraus, wird dieses hier bewertet, ebenso wie individuelle Fehler.*

#### 2.3.1 Gleiche Umsetzung aller Bewegungen und Balance

- Gleichheit aller Bewegungen in Bezug auf den einzelnen Läufer
- Gleichheit des läuferischen Könnens/Ausgewogener Leistungsstand

#### 2.3.2 Schrittlängen

- gleiche Schrittlängen durch das gesamte Team hinweg

#### 2.3.3 Ausführung der choreographischen Schritte

- Sauberkeit des Schrittmaterials in Bezug auf den einzelnen Läufer
- individuelle Fehler bei der Ausführung der Schritte

#### 2.3.4 Körperhaltung und -linien

- gleiche Körperhaltung und gleiche Körperlinien in Bezug auf den einzelnen Läufer



### Abzüge

Stürze:	- Major (mehr als ein Läufer für eine längere Zeit)	0,8 – 1,0 B3
	- Medium (ein Läufer für eine längere Zeit oder kurzer Sturz von mehreren Läufern)	0,6 B3
	- Minor (kurzer Sturz von nur einem Läufer)	0,2 B3
Programmaufbau:	- Ausgelassenes Element	1,0 A3 pro Element
	- Sprünge mit mehr als einer halben Umdrehung	0,4 A3 pro Element
	- Hebungen	0,4 A3 pro Element
	- Programm zu lang: Der Schiedsrichter gibt ein Zeichen, um das Wertes zu stoppen	
	- Programm zu kurz	0,2 A3 pro 10 Sek.
	- Stillstand oder liegen auf dem Boden	0,2 A3 pro Element
	- keine drei verschiedenen Handhaltungen	0,4 A3
Ausführung:	- Gebrochenes Element	0,2 – 0,4 A1
	- „Stolpern“ während eines Elements	0,2 A1
Musik:	- keine Tempowechsel in der Musik	0,4 B1
Kostüme:	- Verstoß gegen Kostümregeln	0,5 – 1,0 B2





## 8. Anhang: Pirouetten

DRIV Wettkampfordnung 2011/2015

Stand März 2015

<b>I. Anhang: Für Deutschland gültige Pirouetten-Klassen angelehnt an CIPA 6.10.01 („SPINS“ – Einzelpirouetten)</b>		
<b>Klasse A</b>	<b>Klasse B</b>	<b>Klasse C</b>
5. Eingesprungene Waagepirouette	1. Waagepirouette rückwärts auswärts	1. Sitzpirouette rückwärts-einwärts (Haines)
6. Eingesprungene Sitzpirouette	2. Waagepirouette rückwärts einwärts	2. Sitzpirouette vorwärts-auswärts
7. Inverted (alle Kanten)	3. Sitzpirouette vorwärts einwärts	4. Kreuzpirouette
8. Hackenwaage vorwärts oder rückwärts („Heel Camel“)	4. Sitzpirouette rückwärts auswärts	5. Waagepirouette vorwärts-auswärts
9. Broken Ankle vorwärts oder rückwärts (Waage auf zwei Innenrollen))	6. Eingesprungene Klasse B-Pirouetten	7. Eingesprungene Klasse C-Pirouetten

## 4.2 Spins

---

### Definitions

---

- A **spin** will be considered accomplished when the skater completes a minimum of three (3) rotations for one position spin and two (2) rotations for a combination spin. The technical panel will call the spin when the basic characteristics are fulfilled.
- **Position in a spin:** the position of a spin is defined by its edge, foot, and body posture. The basic positions are:
  - Upright: are those in which the body remains in a standing position. **The skating leg must be stretched or slightly bend.**
  - Sit: the hips cannot be higher than the knee of the skating leg.
  - Camel: free leg position (knee and heel) must not be under the hip.
- **Other spin positions** that can be called because they have a base value defined in the system are:
  - Heel
  - Broken
  - InvertedAll of them will also have their corresponding foot and edge, which will define them.
- **Solo spin:** single position spin with one edge and one specific foot WITHOUT change of position, foot, or edge.
- **Combination spin:** is a spin where the skater changes foot and/or position and/or edge.

### Difficult entry

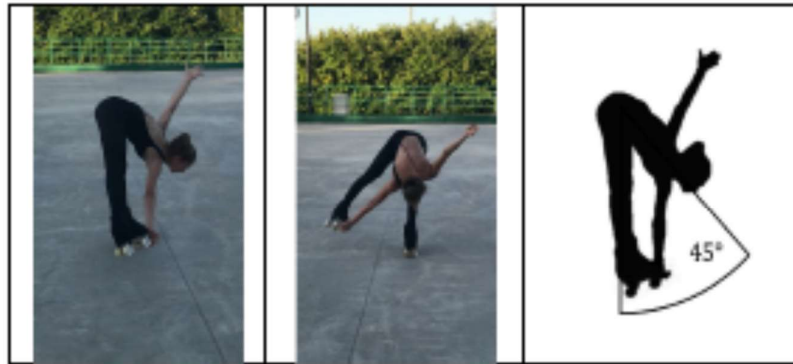
The difficult entries for spins are:

- Fly Camel.
- Butter fly.
- Any acrobatic position that alters the equilibrium and makes the entry into the spin difficult.

### Difficult variations for basic spins

Upright position:

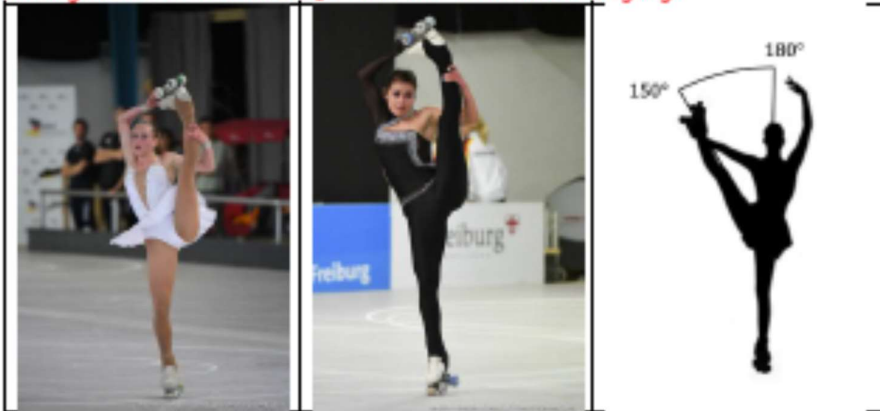
- a. Forward: torso leaning forward. **Minimum 45° between the torso and the skating leg.**



- b. Layback is the position in which head and shoulders are leaning backwards with the back arched. The position of the free leg is optional. The use of the toe stop is allowed.



- c. Sideways. The use of the toe stop is allowed. The upright position must be clear. The free leg must have between 150° and 180° with the skating leg.



- d. Biellmann: skater's free leg is pulled from behind to a position higher than and towards the top of the head, close to the spinning axis of the skater. The use of the toe stop is allowed. The degrees between the back and the hamstring of the free leg must be less than 90.

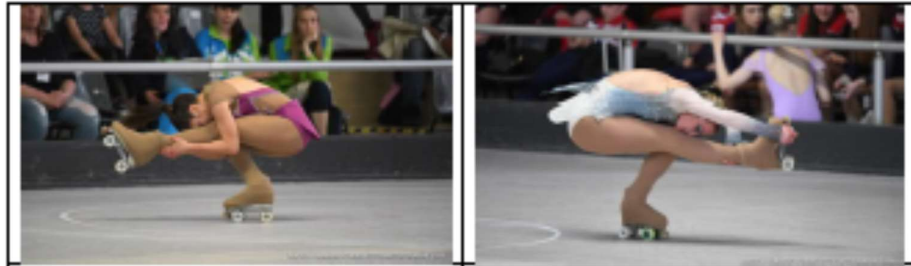


- e. Torso sideways. The skater must be in a complete split position. The use of the toe stop is allowed.



**Sit position:**

- a. Sit forward: free leg straight forward with the torso completely laid on the leg.



- b. Sit sideways: free leg sideways. To be considered the free leg must be stretched as close to perpendicular as possible (at a minimum 45°) from the skating leg.



- c. Sit behind: free leg behind.



**Camel position:**

- a. Layover: **body torsion, shoulders perpendicular to the floor maintaining the camel position.**



- b. Inverted: this is a Camel position but with the body face up (in inverted position). Shoulders should be at the same distance from the floor and at the same height as the hips. Free leg position must be held in place no lower than the height of the shoulders to create an arched position.



- c. Bryant (for inverted camel). **Inverted with the free skate caught with one or two hands, both shoulders at the same distance from the floor and the shoulders at least at the height of the hips.**



- d. Difficult free leg position:
- o Camel forward. Camel position with the free leg held. The foot can be held with the corresponding hand or the opposite hand. The foot of the free leg must be raised as much as possible in relation to the pelvis and the back must be arched and decidedly higher than the pelvis. The rotation can be either inside or outside edge. It can be done on either foot.



- Camel sideways. Camel position with the free leg held. The position must resemble a “donut”, with the foot and knee of the free leg at the same height as the head. The shoulders must be rotated until they are “almost” perpendicular to the floor.

