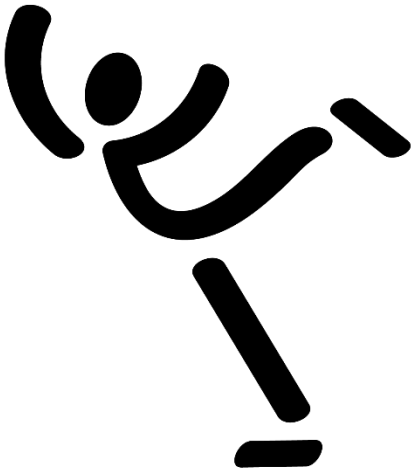
Special Olympics Deutschland

## Special Olympics Sportregeln ©

# Eiskunstlauf

*(2018)*



Premium Partner
WÜRTH
ABB
s.Oliver

Special Olympics Deutschland e.V. • Invalidenstr. 124 • 10115 Berlin • Tel.: +49 (0)30 / 246252-0 • Fax: +49 (0)30 / 246252-19
info@specialolympics.de • www.specialolympics.de • Steuer Nr.: 27/677/62680 • USt.id.Nr.: DE249223246
Commerzbank Berlin • IBAN: DE08 1204 0000 0464 4662 00 • BIC: COBADEFFXXX

# Inhalt

ABSCHNITT A – OFFIZIELLE WETTBEWERBE ..... 5
ABSCHNITT B – SPORTANLAGEN ..... 6
ABSCHNITT C – AUSRÜSTUNG ..... 7
ABSCHNITT D – PERSONAL ..... 9
ABSCHNITT E – WETTBEWERBSREGELN ..... 10
ABSCHNITT F – DISZIPLINEN ..... 11
1. Einzellaufen ..... 11
Einzellauf-Badge-Programm ..... 11
Level I ..... 14
Level II ..... 16
Level III ..... 18
Level IV ..... 20
Level V ..... 24
Level VI ..... 28
2. Paarlaufen ..... 32
Paarlauf-Badge-Programm ..... 32
Level I ..... 34
Level II ..... 36
Level III ..... 38
3. Eistanzen ..... 41
Eistanz-Badge-Programm ..... 41
Musikanforderungen ..... 43
Bewertung ..... 44

Level I ..... 45
Level II ..... 48
Level III ..... 51
Level IV ..... 54
Level V ..... 57
Level VI ..... 60
4. Synchroneiskunstlauf ..... 63
Level I ..... 63
Level II ..... 65
ABSCHNITT G – UNIFIED SPORTS-WETTBEWERBE ..... 67
ABSCHNITT H – WERTUNG ..... 68
Grundprinzipien ..... 68
Ergebnisermittlung und Veröffentlichung ..... 70
ABSCHNITT I – ERNENNUNG DER OFFIZIELLEN ..... 73
ABSCHNITT J – BADGE-WETTBEWERB ..... 74

Die offiziellen Special Olympics Regeln gelten für alle Special Olympics Eiskunstlaufwettbewerbe.

Als ein internationales Sportprogramm hat Special Olympics diese Regeln auf der Grundlage der Regeln des Internationalen Eislaufverbandes (ISU) und des "National Governing Body USA" (NGB) für Eiskunstlauf erstellt. Die Regeln der ISU und des "National Governing Body" sollten, soweit möglich, mit einbezogen werden, jedoch nicht, wenn diese mit den Special Olympics Regeln in Konflikt treten. In einem solchen Fall gelten die Special Olympics Regeln.

# ABSCHNITT A - OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Nachfolgend eine Aufstellung der offiziellen Wettbewerbe, die von Special Olympics angeboten werden:
Der Umfang der Wettbewerbe ist so gestaltet, dass für Athleten aller Fähigkeiten, Disziplinen angeboten werden können. SO-Programme können die angebotenen Wettbewerbe bestimmen und wenn nötig, Richtlinien für die Organisation dieser festlegen. Trainer sind verantwortlich für das Training und für die Meldung der Athleten zu den Wettbewerben nach deren Können.
Special Olympics bietet vier (4) offizielle Eiskunstlaufwettbewerbe an:

Einzelwettbewerbe, Paarlauf, Eistanzen und Synchroneiskunstlaufen

1. Skills-Wettbewerbe
   (kein Wettbewerb für Welt-Spiele, aber vorgesehen für lokale Wettbewerbe und Wettbewerbe für Läufer mit niedrigem Level)
2. Einzellaufen
   (Einzel Levels 1 – 6) (KP Levels 4-6; Kür Levels 1-6)
3. Paarlauf
   (Paar Levels 1 – 3) (KP Level 3; Kür Levels 1-3)
4. Eistanz
   (Tanz Levels 1 – 6)
5. Unified Paarlauf (Paar Levels 1-3)
   a) Männlicher Unified-Partner mit einem SO-Sportler
   b) Weiblicher Unified Partner mit einem SO- Sportler
6. Unified Eistanz
   (Tanz Levels 1-6)
7. Unified Synchroneiskunstlauf
   (SYS Levels 1-2) (kein Wettbewerb für Weltspiele)

## ABSCHNITT B - SPORTANLAGEN

1. Eine rechteckige Eislauffläche mit den Mindestmaßen von 26 m x 56 m ist notwendig.
2. Die Offiziellen sollten außerhalb der Eisfläche tätig sein.
3. Die Preisrichter und der Schiedsrichter sollten hinter der Bande und das Technische Panel, wenn möglich, erhöht sitzen.
4. Ein Aufwärmbereich und Umkleidemöglichkeiten für die Athleten sind erforderlich

# ABSCHNITT C - AUSRÜSTUNG

## 1. Schlittschuhe

Eiskunstlaufkufen, die bei SO-Bewerben verwendet werden, müssen einen Hohlschliff haben. Innen- und Außenkante der Kufe müssen den gleichen Abstand haben. An den Zacken kann die Kufe etwas schmaler sein.

## 2. Wettkampfbekleidung

Die Wettkampfbekleidung der Teilnehmer sollte zurückhaltend, aber würdig und für sportliche Betätigung geeignet sein - nicht schrill oder übertrieben im Stil. Die Kleidung kann dem Charakter der gewählten Musik entsprechen.

Die Kleidung darf nicht den Eindruck von übertriebener Nacktheit vermitteln.

Männer müssen lange Hosen tragen, jedoch keine Strumpfhosen. Damen müssen bei allen SO-Eistanz Wettbewerben einen Rock bzw. ein Kleid tragen.

Accessoires und Requisiten sind nicht erlaubt.

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

Verzierungen an den Kostümen müssen fest angenäht sein. Wenn Teile des Kostüms oder der Verzierung auf das Eis fallen, wird dies mit einem Abzug von 0,5 Punkten bestraft.

## 3. Musik

Alle Teilnehmer müssen ihre Wettkampfmusik in sehr guter Qualität auf CD oder in einem akzeptierten Format zur Verfügung stellen.

Jede Programmmusik (KP/Kür) muss als eigener Track und auf einer separaten CD abgegeben werden.

Teilnehmer müssen eine Ersatz-CD mitbringen.

## 4. Programmaufbau

Jeder Läufer/jedes Paar muss ein offizielles Formular mit einer Auflistung der geplanten Elemente der Programme vorlegen. Dieses Formular muss für jede Kategorie/ jedes Level, ausgenommen Pattern-Dance, ausgefüllt und abgegeben werden.

# ABSCHNITT D - PERSONAL

## 1. Für den Wettbewerb verantwortliche Mitarbeiter

- Schiedsrichter
- Technischer Controller
- Technischer Spezialist
- Assistent Technischer Spezialist
- Data Input Operator
- Video Replay Operator (wenn Video Replay System genutzt wird)

## 2. Preisrichter

Es gibt mindestens drei und höchstens neun Preisrichter.

# ABSCHNITT E - WETTBEWERBSREGELN

## 1. Auslosung der Startreihenfolge

Die Auslosung wird elektronisch vor dem Wettkampf, nach Ablauf der Meldefrist durchgeführt.

## 2. Einlaufen

Einlaufzeiten müssen allen Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden.

Dauer des Einlaufens:

| | | |
|---|---|---|
| Einzellaufen: | Level I-III: | 4 Minuten |
| | Level IV-VI: | Kurzprogramm 4 Minuten |
| | Level IV-VI: | Kür 6 Minuten |
| Paarlauf: | Level I-II: | 4 Minuten |
| | Level III: | Kurzprogramm 4 Minuten |
| | Level III: | Kür 6 Minuten |
| Eistanz: | Level I-III: | 4 Minuten mit Musik |
| | Level IV-VI: | 6 Minuten mit Musik |

## 3. Einlaufgruppen

| | |
|---|---|
| Einzellauf: | Eine Einlaufgruppe darf aus maximal 6 Sportlern bestehen. |
| Paarlauf: | Eine Einlaufgruppe darf aus maximal 4 Paaren bestehen. |
| Eistanz: | Eine Einlaufgruppe darf aus maximal 5 Paaren bestehen. |

# ABSCHNITT F - DISZIPLINEN

## 1. Einzellaufen

### Einzellauf-Badge-Programm

Badge 1

Element 1: ohne Hilfe für 5 Sekunden stehen
Element 2: ohne Hilfe hinfallen und wieder aufstehen
Element 3: ohne Hilfe hocken und still stehen
Element 4: assistiert 10 Schritte vorwärts laufen

Badge 2

Element 1: ohne Hilfe 10 Schritte vorwärts laufen
Element 2: Semmeln, stehen bleiben (3 Wiederholungen)
Element 3: assistiert rückwärts laufen (Rollerfahren oder Schritte)
Element 4: beidbeiniges vorwärts Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)

Badge 3

Element 1: ohne Hilfe rückwärts laufen (Rollerfahren oder Schritte)
Element 2: fünf (5) vorwärts Semmeln über eine Strecke von 3 Meter
Element 3: vorwärts laufen über die gesamte Eisfläche
Element 4: vorwärts Hocke aus dem Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)

Badge 4

Element 1: beidbeiniges rückwärts Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)
Element 2: beidbeiniger Sprung aus dem Stand
Element 3: einbeiniger Schneepflug-Stopp (links oder rechts)
Element 4: einbeiniges Gleiten vorwärts, mindestens so weit wie Körpergröße (links und rechts)

Badge 5

Element 1: vorwärts Abstöße über die gesamte Eisfläche
Element 2: fünf (5) rückwärts Semmeln
Element 3: beidbeinige Kurven vorwärts links und rechts über die Eisfläche
Element 4: beidbeinige Drehung von vorwärts auf rückwärts im Stand

Badge 6

Element 1: beidbeinige Drehung von vorwärts auf rückwärts im Gleiten
Element 2: fünf (5) aufeinanderfolgende vorwärts Rollerfahren auf dem Kreis
Element 3: einbeiniges Gleiten rückwärts, mindestens so weit wie Körpergröße (links und rechts)
Element 4: vorwärts Zirkel

Badge 7

Element 1: rückwärts Abstöße über die gesamte Eisfläche
Element 2: beidbeinige Drehung von rückwärts auf vorwärts im Gleiten
Element 3: T-Bremse links oder rechts (stoppender Fuß dahinter)
Element 4: beidbeinige Drehung von vorwärts auf dem Kreis (links und rechts)

Badge 8

Element 1: fünf (5) aufeinanderfolgende Vorwärtsübersetzer (links und rechts)
Element 2: Geiten auf der vorwärts auswärts Kante (links und rechts)
Element 3: fünf (5) aufeinanderfolgende rückwärts Rollerfahren auf dem Kreis
Element 4: beidbeinige Pirouette

Badge 9

Element 1: vorwärts auswärts Dreier (links und rechts)
Element 2: Geiten auf der vorwärts einwärts Kante (links und rechts)
Element 3: vorwärts Fechter (jede Tiefe)
Element 4: Tippsprung

Badge 10

| | |
|---|---|
| Element 1: | vorwärts einwärts Dreier (links und rechts) |
| Element 2: | fünf (5) aufeinanderfolgende Rückwärtsübersetzer (links und rechts) |
| Element 3: | Hockey-Stopp |
| Element 4: | vorwärts Spirale mindestens so weit wie Körpergröße (3 Wiederholungen) |

Badge 11

| | |
|---|---|
| Element 1: | aufeinanderfolgende vorwärts auswärts Kanten (mindestens 2 pro Seite) |
| Element 2: | aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Kanten (mindestens 2 pro Seite) |
| Element 3: | vorwärts einwärts Mohawk (links und rechts) |
| Element 4: | aufeinanderfolgende rückwärts auswärts Kanten (mindestens 2 pro Seite) |
| Element 5: | aufeinanderfolgende rückwärts einwärts Kanten (mindestens 2 pro Seite) |

Badge 12

| | |
|---|---|
| Element 1: | Dreiersprung |
| Element 2: | einbeinige Pirouette (mindestens 3 Umdrehungen) |
| Element 3: | vorwärts Übersetzer, einwärts Mohawk, rückwärts Übersetzer, Schritt auf vorwärts (Schrittfolge sollte mit und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden) |
| Element 4: | Kombination von 3 Elementen aus den Badges 9-12 |

| | |
|---|---|
| Level I Berechtigung: | Badges 1 - 5 |
| Level II Berechtigung: | Badges 1 - 9 |
| Level III Berechtigung: | Badges 1 - 12 |
| Level IV-VI Berechtigung: | Badges 1 - 12 und zusätzlich Fußarbeit, schwere Sprünge, Pirouetten und Spiralen |

## *Level I*

***Berechtigung:***

Ein Läufer, der in Level I startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 5 beherrschen, jedoch nicht mehr.

Level-I-Kür:

Der Läufer kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 60 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist ein Anfänger-Kür-Programm:

Die Läufer zeigen die folgenden 6 Elemente aus den Badges 1-5 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Vorwärts Semmeln (mindestens 5 Stück) (FSw) |
| Element 2: | Rückwärts Semmeln (mindestens 5 Stück) (BSw) |
| Element 3: | Einbeiniges Vorwärtsgleiten links + rechts (Länge der geglittenen Strecke in GOEs beurteilt) (FGl) |
| Element 4: | Beidbeiniger Sprung am Platz oder in Bewegung (nur vorwärts) (TFJu) |
| Element 5: | Einseitiger Schneepflug-Stopp (links oder rechts) (FSSt) |
| Element 6: | Beidbeinige Kurven vorwärts links + rechts (Füße sollten parallel zueinander stehen und an der Kurve angelehnt sein) (FTCu) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1 - 5 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Wenn ein Element im Stand und in Bewegung ausgeführt werden kann, wird die Ausführung in Bewegung als höhere Qualität angesehen und erhält dementsprechend höhere GOE‘s.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 5 gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler: | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Folgende Programmkomponente wird bewertet:

| | |
|---|---|
| Performance | Faktor: 1,0 |

## *LEVEL II*

***Berechtigung:***

Ein Läufer, der in Level II startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 9 beherrschen, jedoch nicht mehr.

***Level II-Kür:***

Der Läufer kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 90 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine Kür für fortgeschrittene Anfänger:

Die Läufer zeigen die folgenden 7 Elemente aus den Badges 1-9 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Tipp-Sprung (BHo) |
| Element 2: | T-Bremse links oder rechts (TSt) |
| Element 3: | Rückwärts Abstöße (6-8 Abstöße li/re abwechselnd) (BSt) |
| Element 4: | Beidbeinige vorwärts Pirouette (mindestens 3 Drehungen) (FTFSp) |
| Element 5: | Vorwärts Auswärts Dreier (links + rechts) (im Stand oder in Bewegung) Hierbei handelt es sich um ein (1) Element. Die Dreier müssen aufeinanderfolgend gezeigt werden. Kleine Zwischenschritte sind erlaubt. (FoTTu) |
| Element 6: | Aufeinanderfolgende Vorwärtsübersetzer (links und rechts) auf einer 8 gezeigt (4-6 Übersetzer pro Kreis) (FCr) |
| Element 7: | Vorwärts Fechter (jede Tiefe) (FLu) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1 - 9 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Wenn ein Element im Stand und in Bewegung ausgeführt werden kann, wird die Ausführung in Bewegung als höhere Qualität angesehen und erhält dementsprechend höhere GOE's.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 9 gezeigt werden.

Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge | 0,5 Punkte Abzug je 5 Sekunden |

Folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |

## *Level III*

Berechtigung:

Ein Läufer, der in Level III startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 12 beherrschen, jedoch nicht mehr.

### ***Level-III-Kür***

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 2 Minuten +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine Kür für Fortgeschrittene:

Die Läufer zeigen die folgenden 7 Elemente aus den Badges 1-12 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Vorwärts Spirale (FSp) |
| Element 2: | Einbeinige Standpirouette (mindestens 3 Umdrehungen) (USp) |
| Element 3: | Dreiersprung aus dem Stand oder der Bewegung (W) |
| Element 4: | Aufeinanderfolgende Rückwärtsübersetzer (links und rechts) auf einer 8 gezeigt (4-6 Übersetzer pro Kreis) (BCr) |
| Element 5: | Aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Kanten (4 Kanten auf abwechselnden Füßen = Gesamt 4 Kanten) (FiEd) |
| Element 6: | Vorwärts einwärts Dreier (links und rechts) (im Stand oder aus der Bewegung) Hierbei handelt es sich um ein (1) Element. Die Dreier müssen aufeinanderfolgend gezeigt werden. Kleine Zwischenschritte sind erlaubt. (FiTTu) |

Element 7: Schrittfolge bestehend aus Schritten und Drehungen aus den Badges 9-12 (Die Schrittfolge muss mindestens die Hälfte der Eisfläche decken. Sie kann gerade über die Bahn oder auf einer Kreisform ausgeführt werden.) (StSq)

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1-12 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Wenn ein Element im Stand und in Bewegung ausgeführt werden kann, wird die Ausführung in Bewegung als höhere Qualität angesehen und erhält dementsprechend höhere GOE's.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 12 gezeigt werden. Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |

## *Level IV*

Berechtigung:

Ein Läufer, der in Level IV startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 12 und zusätzlich Fußarbeit, schwere Sprünge, Pirouetten und Spiralen beherrschen.

Level-IV-Kurzprogramm:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute 15 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Inhalt:

Die Läufer zeigen die folgenden 3 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

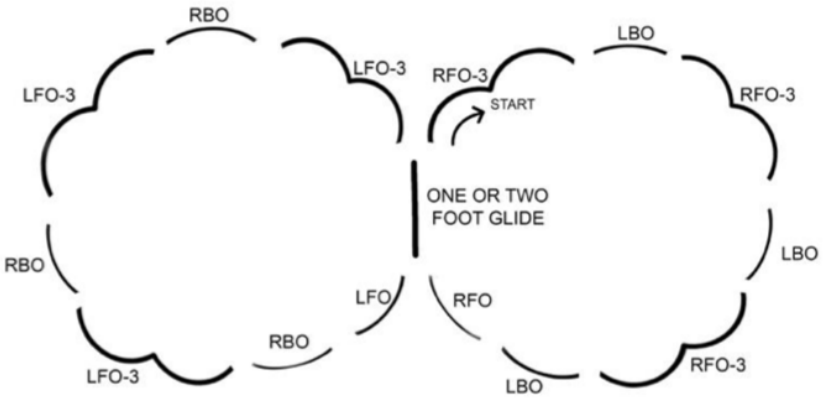
Element 1: Einfach Salchow (1S) oder Einfach Toeloop (1T)

Element 2: Sitzpirouette ohne Fußwechsel
(mindestens 3 Umdrehungen in der Sitzposition) (SSp)

Element 3: Skating-Skills-Sequenz A (SSkSqA):
Dreierwalzer Schrittfolge ausführt auf einer 8. Zwei Einleitungsschritte können genutzt werden. Es müssen mindestens 3 Dreierwalzer pro Kreis ausgeführt werden.

- Schritt 1: Rechter vorwärts auswärts Dreier
- Schritt 2: Links rückwärts auswärts Kante
- Schritt 3: Rechter vorwärts auswärts Dreier
- Schritt 4: Links rückwärts auswärts Kante
- Schritt 5: Rechter vorwärts auswärts Dreier
- Schritt 6: Links rückwärts auswärts Kante
- Schritt 7: Schritt auf rechts vorwärts auswärts

| | |
|---|---|
| Schritt 8: | Beidbeiniges Gleiten zur Mitte |
| Schritt 9: | Links vorwärts auswärts Dreier |
| Schritt 10: | Rechts rückwärts auswärts Kante |
| Schritt 11: | Links vorwärts auswärts Dreier |
| Schritt 12: | Rechts rückwärts auswärts Kante |
| Schritt 13: | Links vorwärts auswärts Dreier |
| Schritt 14: | Rechts rückwärts auswärts Kante |
| Schritt 15: | Schritt auf links vorwärts auswärts |
| Schritt 16: | Ein- oder beidbeiniges Gleiten zur Mitte |




Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Level-IV-Kür:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 2 Minuten und 15 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine anspruchsvolle Kür für Fortgeschrittene:

Die Läufer zeigen die folgenden 9 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

Fünf (5) Sprungelemente:

erlaubte Sprünge: Dreiersprung (W), Einfach Salchow (1S), Einfach Toelopp (1T), Einfach Rittberger (1L)

Jeder Sprung kann zweimal gezeigt werden, maximal fünf (5) Sprungelemente.
Es können zwei (2) Sprungkombinationen oder Sprungsequenzen (bestehend aus max. 2 Sprüngen) gezeigt werden.
Eine Sprungkombination zählt als ein (1) Sprungelement.
Zum Beispiel: Dreiersprung (= 1 Sprungelement)
Einfach Salchow + Einfach Toeloop (= 1 Sprungelement)

Drei (3) Pirouetten:

Eine (1) Pirouette in einer Position ohne Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen. (Stand-, Himmels-, Sitz- oder Waagepirouette) (USp, LSp, SSp, CSp)

Eine (1) rückwärts, auswärts Standpirouette (aus einem Eingang der Wahl) ohne Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen. (UBSp)

Eine (1) Pirouette mit einem Positionswechsel, ohne Fußwechsel mit mindestens zwei (2) Umdrehungen pro Position. (CoSp)

Eine (1) Choreographie-Sequenz (ChSq):

über die gesamte Eisfläche mit Schritten, Drehungen und mindestens einer Spiralposition

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Levels I-IV stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Level IV gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1 Punkt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Skating Skills | Faktor 1,0 |
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |

## *Level V*

Berechtigung:

Ein Läufer, der in Level V startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 12 und zusätzlich Fußarbeit, schwere Sprünge, Pirouetten und Spiralen beherrschen.

Level-V-Kurzprogramm:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Inhalt:

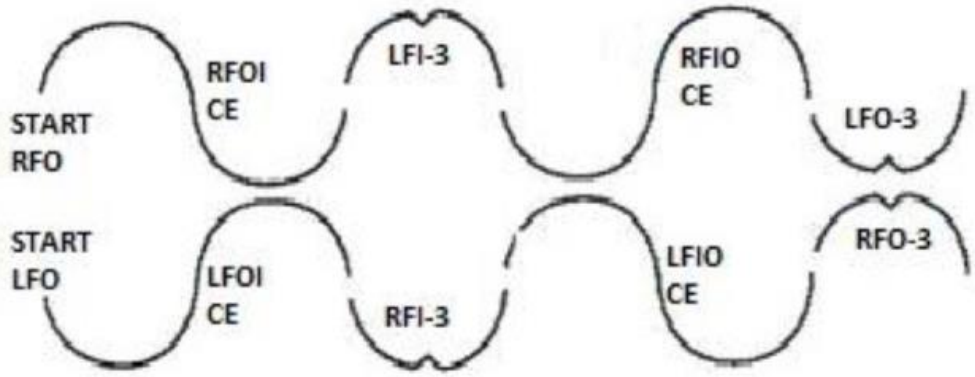
Die Läufer zeigen die folgenden 4 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Einfach Rittberger (1Lo) |
| Element 2: | Sprungkombination Einfach Salchow + Einfach Toeloop (1S+1T) |
| Element 3: | Waagepirouette ohne Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen in der Waageposition (CSp) |
| Element 4: | Skating-Skills-Sequenz B (SSkSqB) |

Die Schrittsequenz kann längs oder quer über das Eis gelaufen werden.
Die Schritte werden erst auf einer Seite und direkt danach auf der anderen Seite mit so wenig wie möglich Zwischenschritten ausgeführt.
Der Sportler kann mit der linken oder rechten Seite beginnen.

Schritt 1: Rechts vorwärts auswärts Schlangenbogen auf rechts vorwärts einwärts
Schritt 2: Links vorwärts auswärts Dreier
Schritt 3: Rechts vorwärts einwärts Schlangenbogen auf rechts vorwärts auswärts
Schritt 4: Links vorwärts auswärts Dreier
Schritt 5: Links vorwärts auswärts Schlangenbogen auf links vorwärts einwärts

Schritt 6: Rechts vorwärts einwärts Dreier
Schritt 7: Links vorwärts einwärts Schlangenbogen auf links vorwärts auswärts
Schritt 8: Rechts vorwärts auswärts Dreier




Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Level-V-Kür:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 2 Minuten und 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine anspruchsvolle Kür:

Die Läufer zeigen die folgenden 10 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

Sechs (6) Sprungelemente:

erlaubte Sprünge: Dreiersprung (W), Einfach Salchow (1S), Einfach Toelopp (1T), Einfach Rittberger (1L), Einfach Flip (1F), Einfach Lutz (1Lz)

Jeder Sprung kann zweimal gezeigt werden, maximal sechs (6) Sprungelemente.
Es können drei (3) Sprungkombinationen oder Sprungsequenzen (bestehend aus max. 2 Sprüngen) gezeigt werden.
Eine Sprungkombination zählt als ein (1) Sprungelement.
Zum Beispiel: Dreiersprung (= 1 Sprungelement)
Einfach Salchow + Einfach Toeloop (= 1 Sprungelement)

Drei (3) Pirouetten (eingesprungene Pirouetten sind nicht erlaubt):

Eine (1) Pirouette in einer Position mit oder ohne Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen pro Fuß. (Stand-, Himmels-, Sitz- oder Waagepirouette) (USp, CUSp, LSp, CLSp, SSp, CSSp, CSp, CCSp)

Zwei (2) Pirouetten mit mindestens einem (1) Positionswechsel, mit oder ohne Fußwechsel mit mindestens zwei (2) Umdrehungen pro Position und mindestens drei (3) Umdrehungen pro Fuß. (CoSp, CCoSp)

Eine (1) Choreographie-Sequenz (ChSq):

über die gesamte Eisfläche mit Schritten, Drehungen und mindestens einer Spiralposition

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Levels I-V stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Level V gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1 Punkt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Skating Skills | Faktor 1,0 |
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Transitions | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |

## *Level VI*

Berechtigung:

Ein Läufer, der in Level VI startet, muss alle Elemente der Badges 1 – 12 und zusätzlich Fußarbeit, schwere Sprünge, Pirouetten und Spiralen beherrschen.

Level-VI-Kurzprogramm:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute 45 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

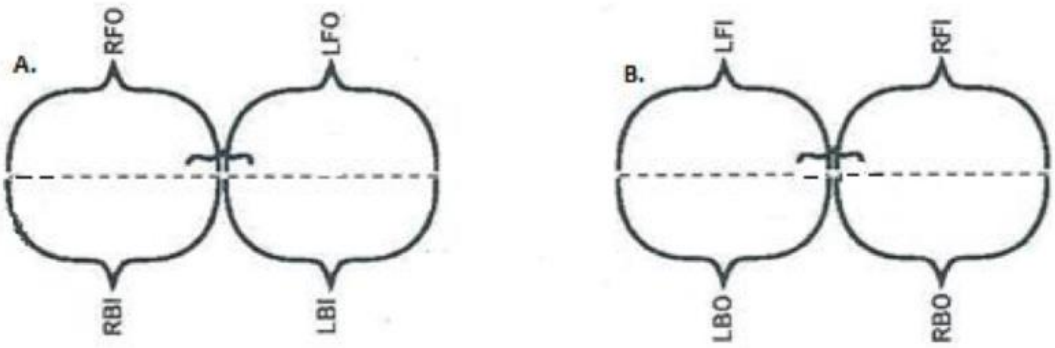
Inhalt:

Die Läufer zeigen die folgenden 5 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Einfach Axel (1A) |
| Element 2: | Sprungkombination Einfach Flip + Einfach Rittberger + Einfach Toeloop (1F+1Lo+1T) |
| Element 3: | Pirouetten-Kombination mit einem (1) Positionswechsel und einem Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen pro Fuß und mindestens zwei (2) Umdrehungen pro Position. (CoSp) |
| Element 4: | Eingesprungene Sitzpirouette (FSSp) oder eingesprungene Waagepirouette (FCSp) ohne Positionswechsel und ohne Fußwechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen. |
| Element 5: | Skating-Skills-Sequenz C (SSkSqC) |

Diese Schrittsequenz zählt als ein (1) Element und muss direkt aufeinanderfolgend gezeigt werden. Kleine Zwischenschritte sind erlaubt. Gezeigt werden Gegendreier.

| | | |
|---|---|---|
| A | Schritt 1: | Rechts vorwärts auswärts Gegendreier |
| | Schritt 2: | Rückwärts Abstoß zu einem links rückwärts einwärts Gegendreier (schließt den Kreis) |
| | Schritt 3: | Links vorwärts auswärts Gegendreier |
| | Schritt 4: | Rückwärts Abstoß zu einem rechts rückwärts einwärts Gegendreier (schließt den Kreis) |
| B | Schritt 1: | Rechts vorwärts einwärts Gegendreier |
| | Schritt 2: | Rückwärts Abstoß zu einem links rückwärts auswärts Gegendreier (schließt den Kreis) |
| | Schritt 3: | Links vorwärts einwärts Gegendreier |
| | Schritt 4: | Rückwärts Abstoß zu einem rechts rückwärts auswärts Gegendreier (schließt den Kreis) |




Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Level-VI-Kür:

Der Läufer kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer losläuft. Das Programm hat eine Länge von 3 Minuten +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine sehr anspruchsvolle Kür:

Die Läufer zeigen die folgenden 11 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

Sieben (7) Sprungelemente:

erlaubte Sprünge: Alle Einfach- und Doppelsprünge (ausgenommen Dreiersprung und Doppelaxel)

Jeder Einfachsprung kann zweimal gezeigt werden, maximal sieben (7) Sprungelemente.
Es können drei (3) Sprungkombinationen oder Sprungsequenzen (bestehend aus max. 3 Sprüngen) gezeigt werden.
Eine Sprungkombination zählt als ein (1) Sprungelement.
Zum Beispiel: Dreiersprung (= 1 Sprungelement)
Einfach Salchow + Einfach Toeloop (= 1 Sprungelement)

Drei (3) Pirouetten:

Eine (1) Pirouette mit Fuß- und Positionswechsel mit mindestens drei (3) Umdrehungen pro Fuß und mindestens zwei (2) Umdrehungen pro Position. (CCoSp)

Eine (1) eingesprungene Pirouette mit oder ohne Fußwechsel und mit oder ohne Positionswechsel mit mindestens sechs (6) Umdrehungen insgesamt.

Eine (1) Pirouette der freien Wahl.

Eine (1) Choreographie-Sequenz (ChSq):

über die gesamte Eisfläche mit Schritten, Drehungen und mindestens einer Spiralposition

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Levels I-VI stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Level VI gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1 Punkt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Skating Skills | Faktor 1,0 |
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Transitions | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |
| Composition | Faktor 1,0 |

# 2. Paarlaufen

## Paarlauf-Badge-Programm

Badge 1

| | |
|---|---|
| Element 1: | Gemeinsame vorwärts Abstöße, Hand-in-Hand (mit und gegen den Uhrzeigersinn) |
| Element 2: | Gemeinsame vorwärts Übersetzer, Hand-in-Hand (mit und gegen den Uhrzeigersinn) |
| Element 3: | Synchrone beidbeinige Pirouette nebeneinander (mindestens drei (3) Umdrehungen) |
| Element 4: | Rückwärts Semmeln, Hand-in-Hand (mindestens fünf (5) Stück) |
| Element 5: | einbeiniges vorwärts Gleiten links und rechts (mindestens so weit wie Körpergröße), Hand-in-Hand |
| Element 6: | beidbeiniger Sprung aus dem Stand oder der Bewegung (nur vorwärts), Hand-in-Hand |

Badge 2

| | |
|---|---|
| Element 1: | Ein Partner gleitet einbeinig vorwärts, der andere Partner gleitet einbeinig rückwärts (mindestens so weit wie Körpergröße), Hand-in-Hand |
| Element 2: | Synchrone vorwärts Zirkel nebeneinander |
| Element 3: | Synchrone Tippsprünge, Hand-in-Hand |
| Element 4: | beidbeinige Paar-Pirouette mit mindestens drei (3) Umdrehungen (Haltung frei wählbar, beide Partner müssen beide Füße auf dem Eis haben) |
| Element 5: | gehaltener Fechter nebeneinander |
| Element 6: | T-Stopp, Hand-in-Hand (links oder rechts) |

Badge 3

| | |
|---|---|
| Element 1: | gemeinsame rückwärts Übersetzer (Haltung frei wählbar), mit und gegen dem Uhrzeigersinn |
| Element 2: | Tippsprung-Hebung (Gekreuzte Armhaltung oder Haltung unter den Achseln) |
| Element 3: | Schritt-Sequenz mindestens über die halbe Eisfläche (Spur frei wählbar) |
| Element 4: | Paar-Pirouette in der Kilianhaltung (mindestens drei (3) Umdrehungen) |
| Element 5: | einbeinige Standpirouette nebeneinander (mindestens drei (3) Umdrehungen) |
| Element 6: | Synchroner Dreiersprung nebeneinander |
| Element 7: | Synchroner einfach Salchow nebeneinander |
| Element 8: | Spirale auf einer Spur gehalten (Haltung frei wählbar) |

Badge 4

| | |
|---|---|
| Element 1: | Zirkel und Spirale oder Todesspirale mit beiden Händen gehalten (Zirkel ist keine Pflicht, beidbeinig möglich) nur vorwärts einwärts! |
| Element 2: | Dreiersprung-Hebung |
| Element 3: | Synchrone Sitzpirouette ohne Fußwechsel nebeneinander |
| Element 4: | Schritt-Sequenz über die gesamte Eisfläche (Spur frei wählbar) |
| Element 5: | Synchroner einfach Toeloop nebeneinander |
| Element 6: | Synchroner einfach Rittberger nebeneinander |
| Element 7: | Synchrone Sprungkombination Einfach Salchow + Einfach Toeloop nebeneinander |
| Element 8: | geworfener Dreiersprung |

| | |
|---|---|
| Paarlauf-Level I Berechtigung: | Paarlauf-Badges 1-2 (Einzellauf-Level I-II) |
| Paarlauf-Level II Berechtigung: | Paarlauf-Badges 1-3 (Einzellauf-Level III-IV) |
| Paarlauf-Level III Berechtigung: | Paarlauf-Badges 1-4 (Einzellauf-Level V-VI, Fußarbeit, schwere Sprünge, Pirouetten, Wurfsprünge, Spiralen) |

## *Paarlauf-Level I*

Diese Regeln gelten für Special Olympics Paare sowie für Unified Sports Paare.

Berechtigung:

Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Paarläufer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männern bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen. Es ist empfohlen, dass beide Läufer das Niveau vom Einzellauf-Level I haben, jedoch nicht höher als Einzellauf-Level II.

Level I-Kür

Das Paar kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Paar losläuft. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute und 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist ein Anfänger-Kür-Programm:

Die Läufer zeigen die folgenden 6 Elemente aus den Badges 1 - 2 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Gemeinsame vorwärts Übersetzer auf einer 8 mit 4-6 Übersetzern pro Kreis (links und rechts) Hand-in-Hand (PFCr) |
| Element 2: | Synchrone beidbeinige Standpirouette nebeneinander (mindestens drei (3) Umdrehungen) (FTFSp) |
| Element 3: | Beidbeiniger vorwärts Sprung aus dem Stand oder der Bewegung, Hand-in-Hand (TFJu) |
| Element 4: | Ein Partner gleitet einbeinig vorwärts, der andere Partner gleitet einbeinig rückwärts (mindestens so weit wie Körpergröße, Haltung frei wählbar) (PGl) |
| Element 5: | Beidbeinige Paar-Pirouette mit mindestens drei (3) Umdrehungen (Haltung frei wählbar, beide Partner müssen beide Füße auf dem Eis haben) (TFPSp) |
| Element 6: | Fechter nebeneinander oder in Gegenüberstellung (Haltung frei wählbar) (PLu) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1 - 2 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Wenn ein Element im Stand und in Bewegung ausgeführt werden kann, wird die Ausführung in Bewegung als höhere Qualität angesehen und erhält dementsprechend höhere GOE's.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 2 gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler: | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Folgende Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Performance | Faktor: 1,0 |
| Interpretation | Faktor: 1,0 |

## *Paarlauf-Level II*

Diese Regeln gelten für Special Olympics Paare sowie für Unified Sports Paare.

Berechtigung:

Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Paarläufer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen. Es ist empfohlen, dass beide Läufer das Niveau vom Einzellauf-Level III haben, jedoch nicht höher als das Einzellauf-Level IV.

Level II-Kür:

Das Paar kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Paar losläuft. Das Programm hat eine Länge von 2 Minuten +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist ein Fortgeschrittenen-Kür-Programm:

Die Läufer zeigen die folgenden 7 Elemente aus den Badges 1 - 3 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Gemeinsame rückwärts Übersetzer auf einer 8 mit 4 - 6 Übersetzern pro Kreis (links und rechts) Hand-in-Hand (PBCr) |
| Element 2: | Tippsprung-Hebung (Gekreuzte Armhaltung oder Haltung unter den Achseln) (BHLi) |
| Element 3: | Schritt-Sequenz über mindestens die Hälfte der Eisfläche mit Schritten aus den Einzellauf-Badges 9 - 12 (Kreisspur oder gerade Spur können genutzt werden) (StSq) |
| Element 4: | Paar-Pirouette in der Kilianhaltung mit mindestens drei (3) Umdrehungen (einbeinig oder beidbeinig) (KHPSp) |
| Element 5: | Einbeinige Standpirouette nebeneinander (mit mindestens drei (3) Umdrehungen) (USp) |
| Element 6: | Synchroner Dreiersprung nebeneinander (W) |
| Element 7: | Spirale Hand-in-Hand oder in einer anderen Haltung (Sp) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1 - 3 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Wenn ein Element im Stand und in Bewegung ausgeführt werden kann, wird die Ausführung in
Bewegung als höhere Qualität angesehen und erhält dementsprechend höhere GOEs.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Badge 3 gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1 Punkt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler: | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Folgende Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Performance | Faktor: 1,0 |
| Skating Skills | Faktor: 1,0 |
| Interpretation | Faktor: 1,0 |

## *Paarlauf-Level III*

Diese Regeln gelten für Special Olympics Paare sowie für Unified Sports Paare.

Berechtigung:

Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Paarläufer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen. Es ist empfohlen, dass beide Läufer das Niveau vom Einzellauf-Level V haben, jedoch nicht höher als das Einzellauf-Level VI.

Level-III-Kurzprogramm:

Das Paar kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Paar losläuft. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute 40 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Inhalt:

Die Läufer zeigen die folgenden 5 Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Wurf-Dreiersprung (1WTh) |
| Element 2: | Modifizierte Todesspirale: Ein Partner macht einen Zirkel, der andere Partner macht eine Spirale: Zirkel und Spirale (PiF) |
| Element 3: | Dreiersprung-Hebung (WLi) |
| Element 4: | Pirouette mit mindestens einem (1) Positionswechsel und einem (1) Fußwechsel mit mindestens zwei (2) Umdrehungen pro Position und mindestens drei (3) Umdrehungen pro Fuß nebeneinander ausgeführt. (CCoSp) |
| Element 5: | Choreographie-Sequenz (ChSq)<br>über die gesamte Eisfläche mit Schritten, Drehungen und mindestens einer Spiralposition. |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Level-III-Kür:

Das Paar kann an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Paar losläuft. Das Programm hat eine Länge von 2 Minuten und 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist eine sehr anspruchsvolle Kür:

Die Läufer zeigen die folgenden 8 Elemente aus den Badges 1 - 4 und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Modifizierte Todesspirale: Ein Partner macht einen Zirkel, der andere Partner macht eine Spirale: Zirkel und Spirale (PiF) |
| Element 2: | Dreiersprung-Hebung (Wli) |
| Element 3: | Paar-Pirouette in der Sitz- oder Waageposition ohne Fußwechsel (PSp) |
| Element 4-6: | Drei (3) Sprungelemente<br>Erlaubte Sprünge: Alle Einfach- und Doppelsprünge (ausgenommen Dreiersprung und Doppelaxel)<br>Jeder Einfachsprung kann zweimal gezeigt werden, maximal 3 Sprungelemente. Es kann eine (1) Sprungkombination oder Sprungsequenz (bestehend aus max. 3 Sprüngen) gezeigt werden.<br>Eine Sprungkombination zählt als ein (1) Sprungelement.<br>Zum Beispiel: Dreiersprung (= 1 Sprungelement)<br>Einfach Salchow + Einfach Toeloop (= 1 Sprungelement) |
| Element 7: | Einfacher oder Doppelter Wurfsprung (1WTh) |
| Element 8: | Schritt-Sequenz über die gesamte Eisfläche.<br>(Spur frei wählbar) (StSq) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, so lange sie aus den Badges 1 - 4 stammen.
Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Paarlauf-Badge 4 gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1 Punkt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 0,5 Punkte |
| | - | Kostümfehler | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Skating Skills | Faktor 1,0 |
| Interpretation | Faktor 1,0 |
| Transitions | Faktor 1,0 |
| Performance | Faktor 1,0 |
| Composition | Faktor 1,0 |

# 3. Eistanzen

## Eistanz-Badge-Programm

Walzer-Badge-1

Element 1: vorwärts Übersetzer (links und rechts) auf 6 Schläge je Übersetzer
Element 2: vorwärts auswärts Schwungbogen (links und rechts) auf 6 Schläge je Schwungbogen

Walzer-Badge 2

Element 1: Verbindung aus vorwärts Übersetzer und vorwärts auswärts Schwungbogen (links und rechts), mindestens 2 x pro Seite auf 6 Schläge je Übersetzer oder Schwungbogen

Walzer-Badge 3

Element 1: Dutch-Walzer (bestehend aus den Elementen von Walzer-Badge 2) einmal auf zwei Bahnen oder einmal um die Eisbahn zu Dutch-Walzer-Musik: ¾-Takt, 138 Schläge pro Minute

Tango-Badge 1

Element 1: vorwärts Chassé (links und rechts) auf 4 Schläge je Chassé
Element 2: vorwärts Chassé, geendet auf einer vorwärts Einwärtskante mit gestrecktem Spielbein nach vorn (links und rechts) auf 4 Schläge je Chassé
Element 3: vorwärts auswärts Schwungbogen (links und rechts) auf 4 Schläge je Schwungbogen

Tango-Badge 2

Element 1: Verbindung aus vorwärts Chassé und vorwärts Chassé, geendet auf einer vorwärts Einwärtskante mit gestrecktem Spielbein nach vorn, gefolgt von einem vorwärts auswärts Schwungbogen (links und rechts), mindestens 2 x pro Seite auf 4 Schläge je Chassé oder Schwungbogen

Tango-Badge 3

Element 1: Canasta-Tango (bestehende aus den Elementen von Tango-Badge 2) mit Musik auf
2 Bahnen oder einmal um die Eisbahn

Rhythmus-Blues-Badge 1

Element 1: links vorwärts Übersetzer (gestartet mit einer links vorwärts auswärts Kante) auf 4 Schläge gefolgt von einem rechts vorwärts auswärts Schwungbogen auf 4 Schläge
Element 2: links vorwärts auswärts Kante auf 2 Schläge, gefolgt von einem rechts vorwärts einwärts Übersetzer auf 4 Schläge

Rhythmus-Blues-Badge 2

Element 1: links vorwärts einwärts Schwungbogen auf 4 Schläge, gefolgt von einem rechts vorwärts einwärts Schwungbogen auf 4 Schläge
Element 2: links vorwärts auswärts Übersetzer auf 4 Schläge (Zählzeiten 3, 4, 1, 2), gefolgt von rechts vorwärts einwärts Einkreuzen hinten auf 2 Schläge (Zählzeiten 3,4), gefolgt von links vorwärts auswärts Einkreuzen hinten auf 2 Schläge (Zählzeiten 1,2), gefolgt von rechts vorwärts einwärts Einkreuzen hinten auf 2 Schläge (Zählzeiten 3,4)

Rhythmus-Blues-Badge 3

Element 1: Rhythmus-Blues (bestehende aus den Elementen von Rhythmus-Blues-Badge 1 und 2) mit Musik auf 2 Bahnen

## *Musikanforderungen*

Bei den Wettbewerben werden die aktuellen Musiken der ISU für die Pattern-Tänze verwendet.

## *Bewertung*

Das Technische Panel ermittelt den Namen des gezeigten Tanzes und entscheidet, ob die gezeigte Sequenz den Anforderungen des technischen Basislevels entspricht.

Die Preisrichter bewerten die Pattern-Tänze mit GOE's.

Die folgenden Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| - Skating-Skills | Faktor 1,0 |
| - Performance | Faktor 1,0 |
| - Interpretation | Faktor 1,0 |

Die Wertung jedes Tanzes wird mit einem Faktor von 0,5 multipliziert.

## *Level I*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

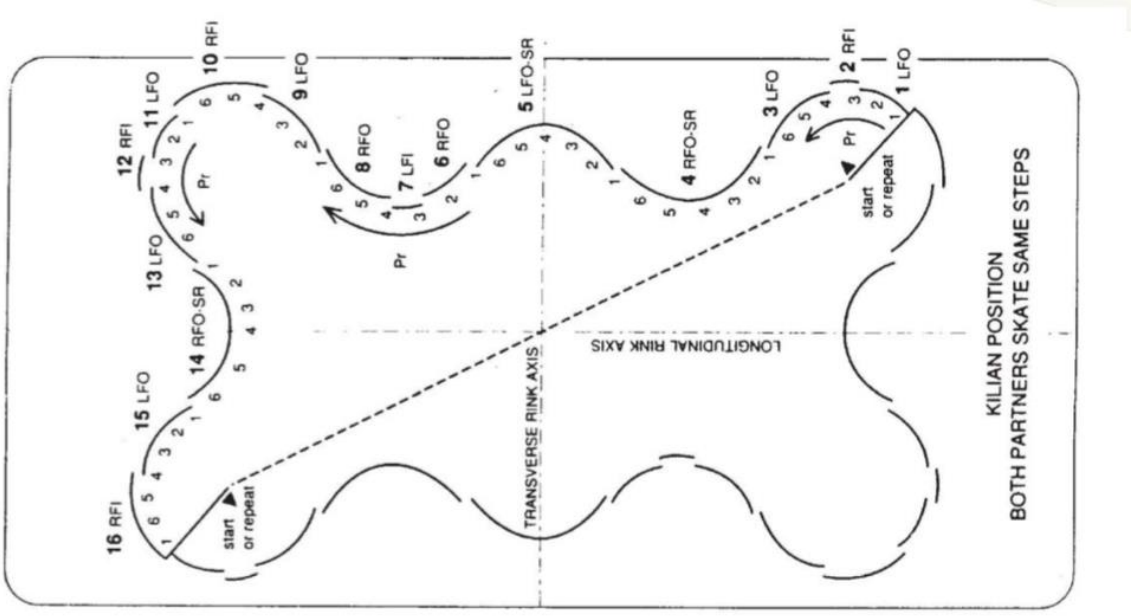
Tanzankündigung (Beginner):

Die Läufer müssen in der Lage sein, den Dutch-Walzer, den Canasta-Tango und den Rhythmus-Blues zu zeigen.

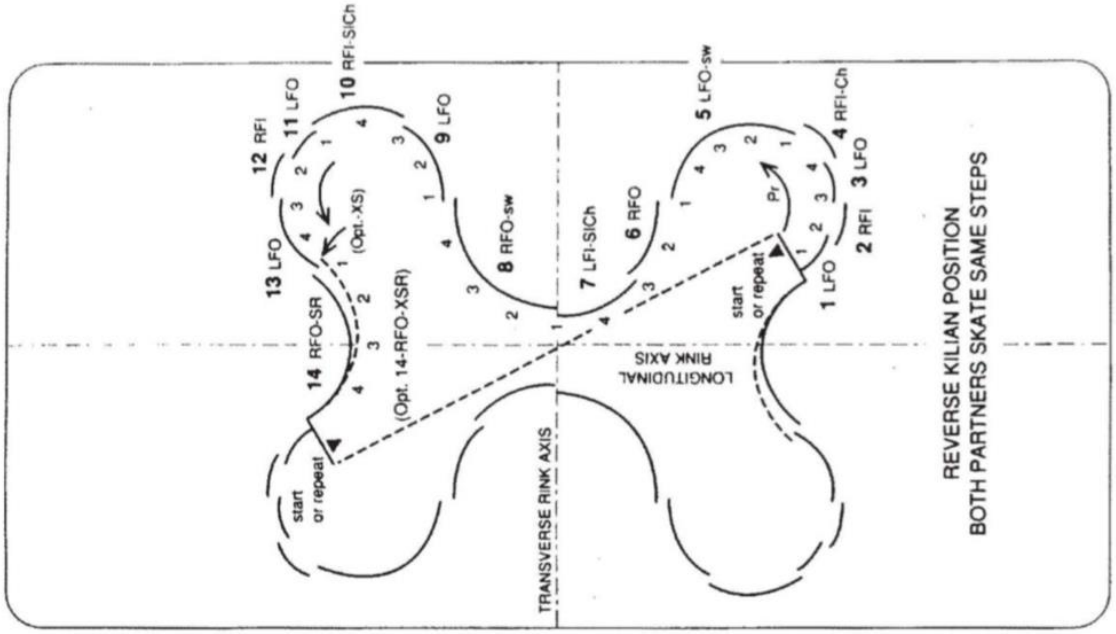
| Jahr | 1. Pattern-Tanz | 2. Pattern-Tanz |
|---|---|---|
| 2019 | Dutch-Walzer | Canasta-Tango |
| 2020 | Canasta-Tango (Qualifikationsjahr für die Weltspiele) | Rhythmus-Blues |
| 2021 | Canasta-Tango (Weltspiele) | Rhythmus-Blues |

| | |
|---|---|
| Dutch-Walzer | ¾-Takt, 138 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Canasta-Tango | 4/4-Takt, 104 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Rhythmus-Blues | 4/4-Takt, 88 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |

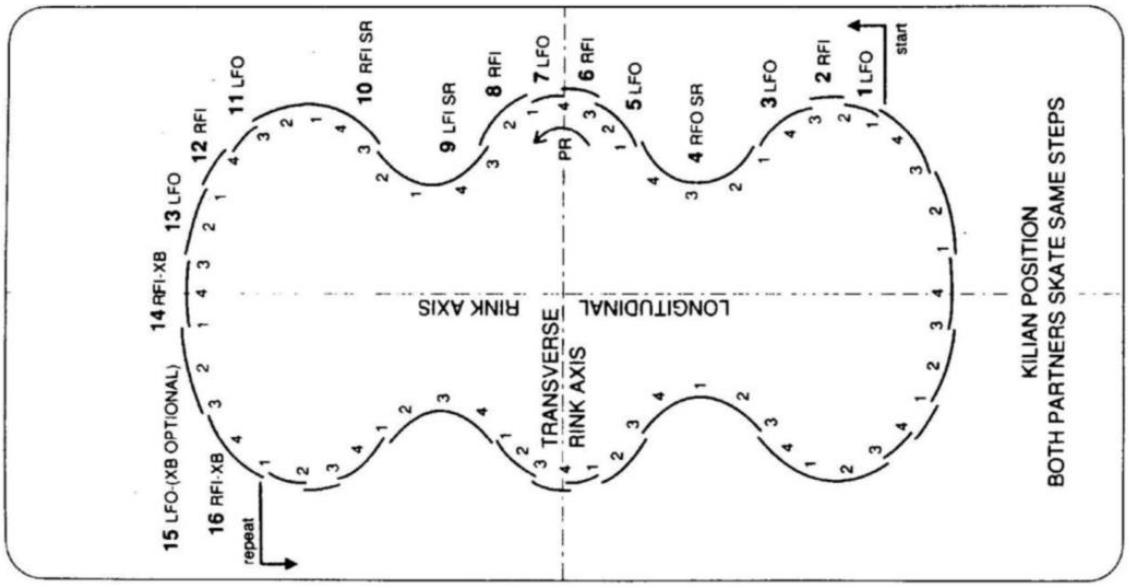
## Dutch-Walzer




## Canasta Tango



Rhythmus-Blues



## *Level II*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

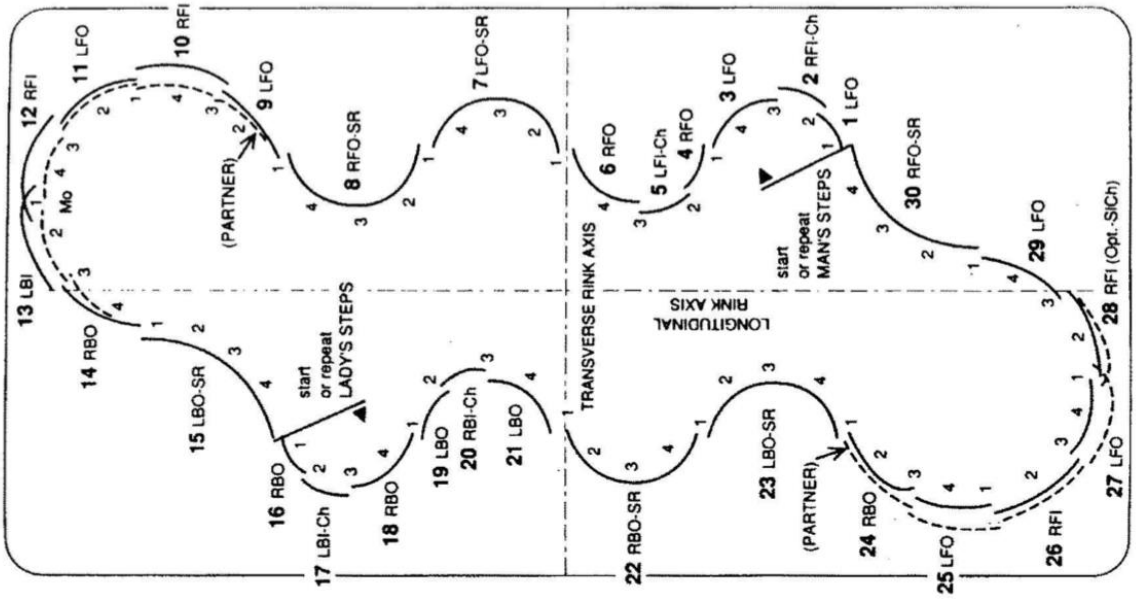
Tanzankündigung (Pre-Bronze):

Die Läufer müssen in der Lage sein, den Swing Dance, Fiesta-Tango oder Cha Cha zu zeigen.

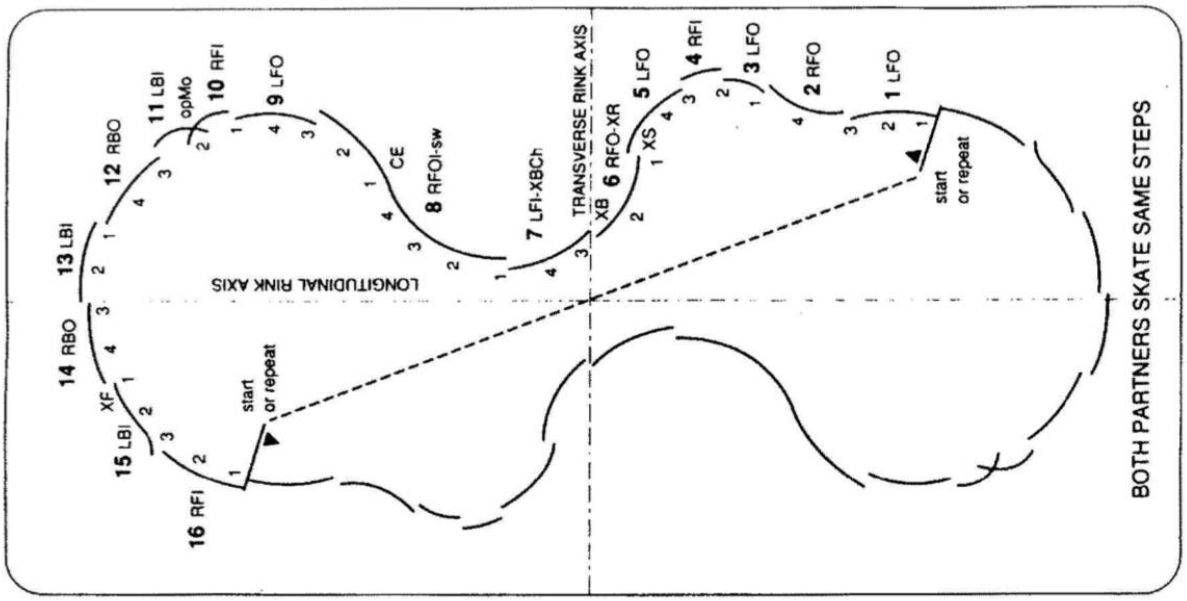
| Jahr | 1. Pattern-Tanz | 2. Pattern-Tanz |
|---|---|---|
| 2019 | Fiesta-Tango | Cha Cha |
| 2020 | Cha Cha<br>(Qualifikationsjahr für die Weltspiele) | Swing Dance |
| 2021 | Cha Cha<br>(Weltspiele) | Swing Dance |

| | |
|---|---|
| Swing-Dance | 2/4-Takt, 96 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Fiesta-Tango | 4/4-Takt, 108 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Cha Cha | 4/4-Takt, 104 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |

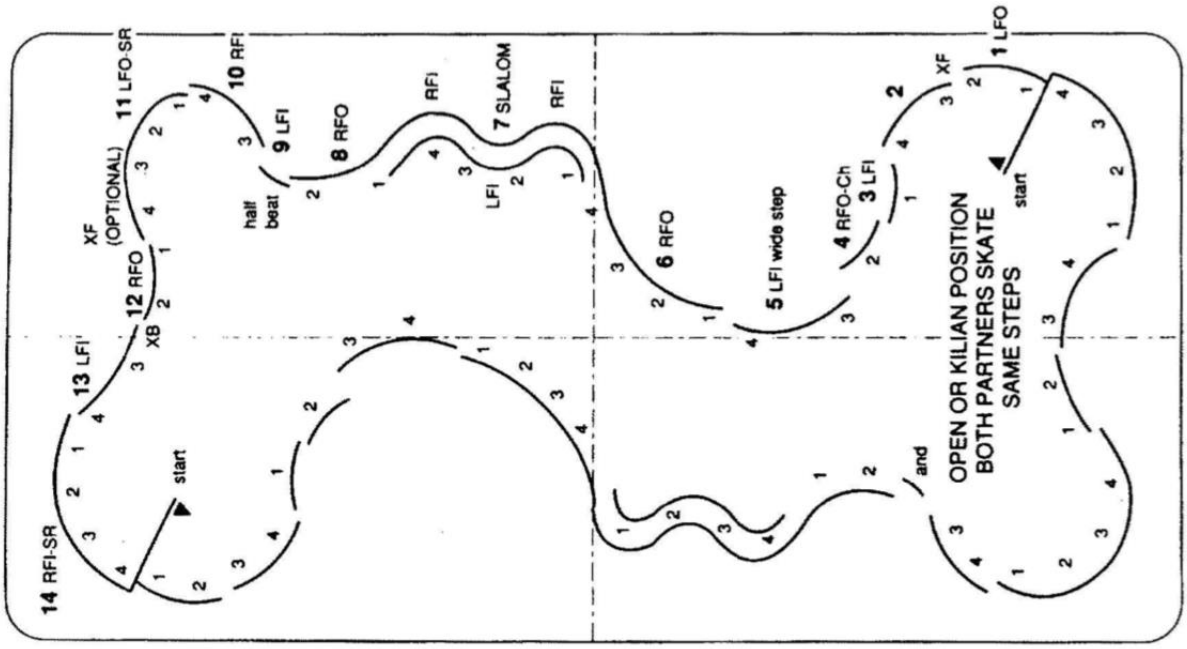
## Swing-Dance




## Fiesta-Tango



# Cha Cha


1 LFO
2
3 XF
4 RFO-Ch
5 LFI wide step
6 RFO
7 SLALOM
8 RFO
9 LFI
10 RFI
11 LFO-SR
12 RFO
13 LFI
14 RFI-SR
XF (OPTIONAL)
XB
half beat
LFI
RFI
start
and
OPEN OR KILIAN POSITION
BOTH PARTNERS SKATE
SAME STEPS

## *Level III*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

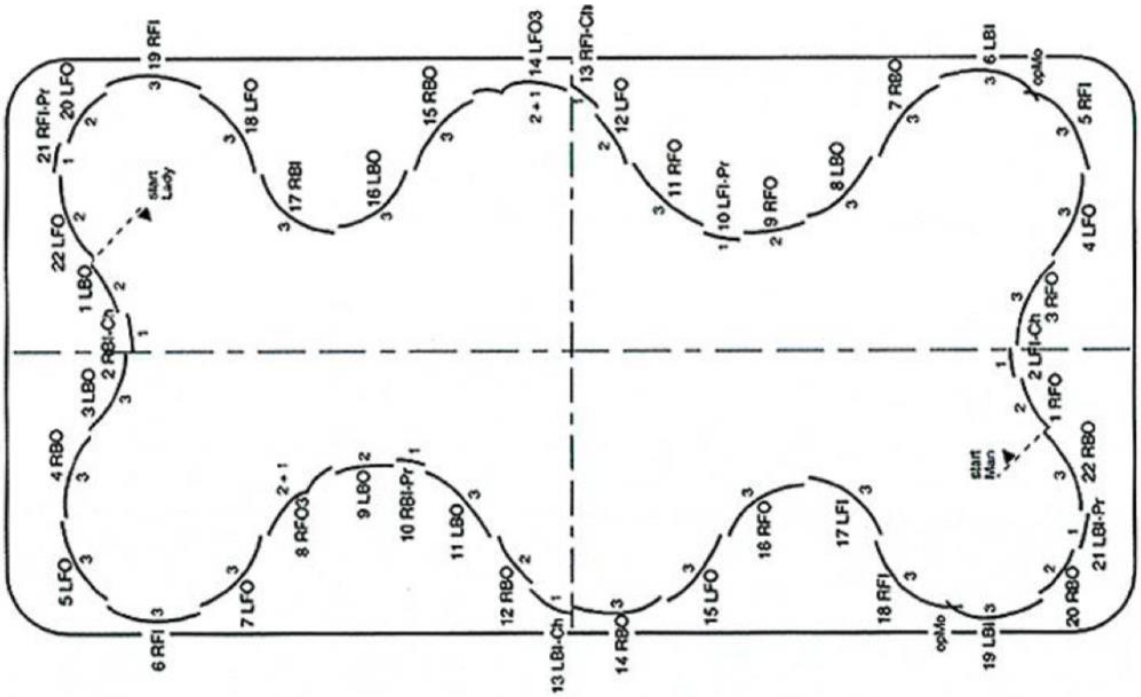
Tanzankündigung (Bronze):

Die Läufer müssen in der Lage sein, den Ten-Fox, Willow Walzer oder Hickory Hoedown (Country Western) zu zeigen.

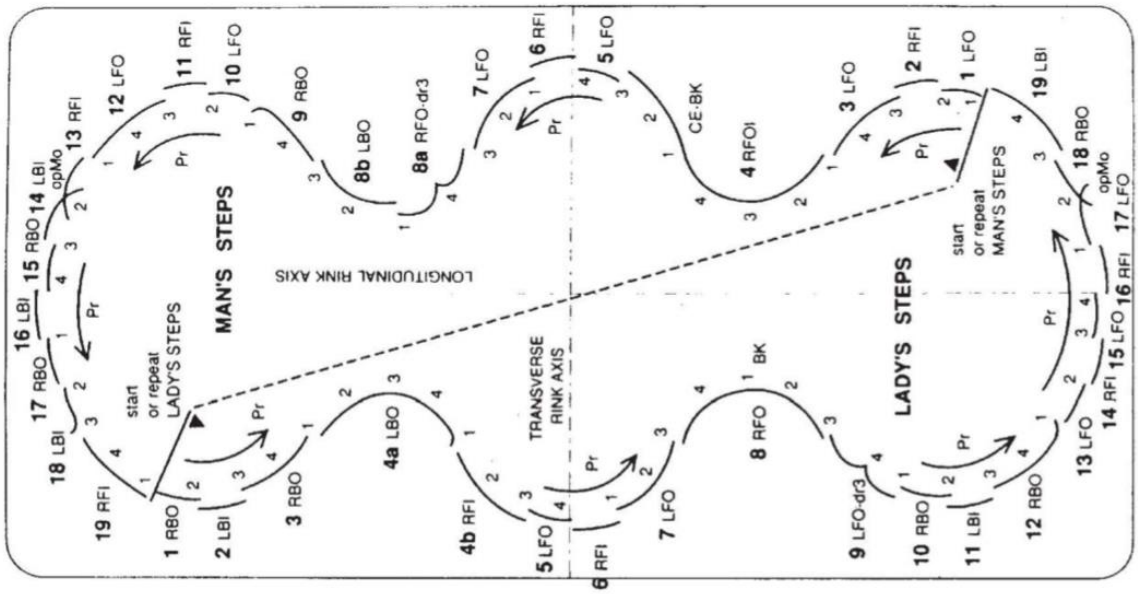
| Jahr | 1. Pattern-Tanz | 2. Pattern-Tanz |
|---|---|---|
| 2019 | Willow Walzer | Hickory Hoedown |
| 2020 | Hickory Hoedown (Qualifikationsjahr für die Weltspiele) | Ten-Fox |
| 2021 | Hickory Hoedown (Weltspiele) | Ten-Fox |

| | |
|---|---|
| Willow Walzer | ¾-Takt, 138 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Ten-Fox | 4/4-Takt, 100 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Hickory Hoedown | 4/4-Takt, 104 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |

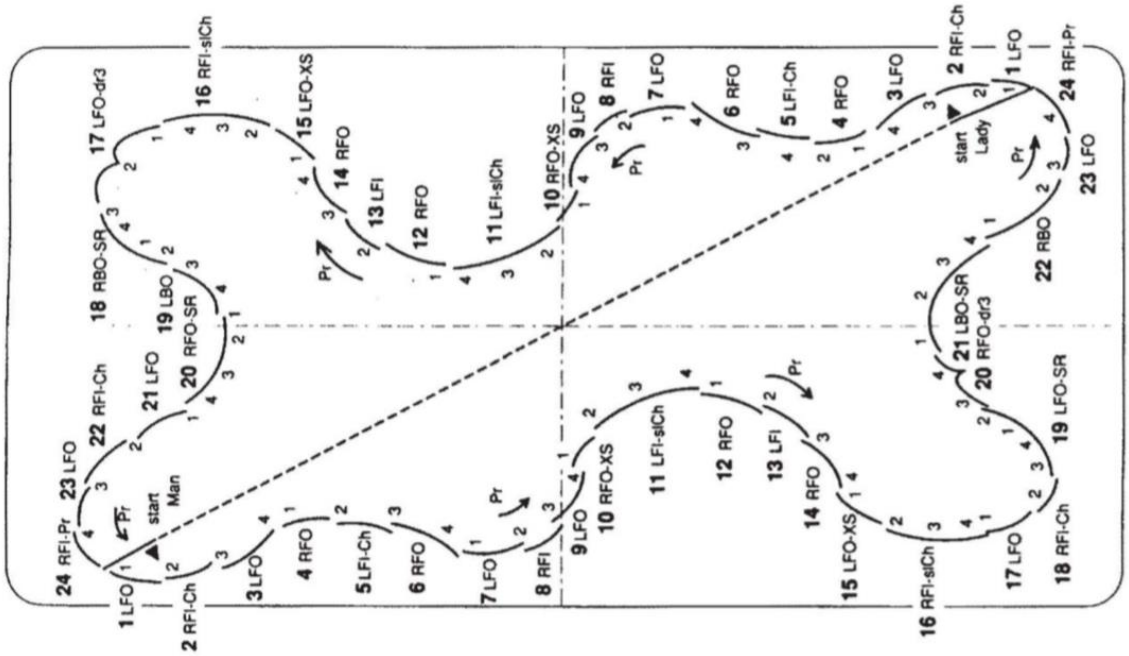
## Willow Walzer



## Ten-Fox



Hickory Hoedown



## *Level IV*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

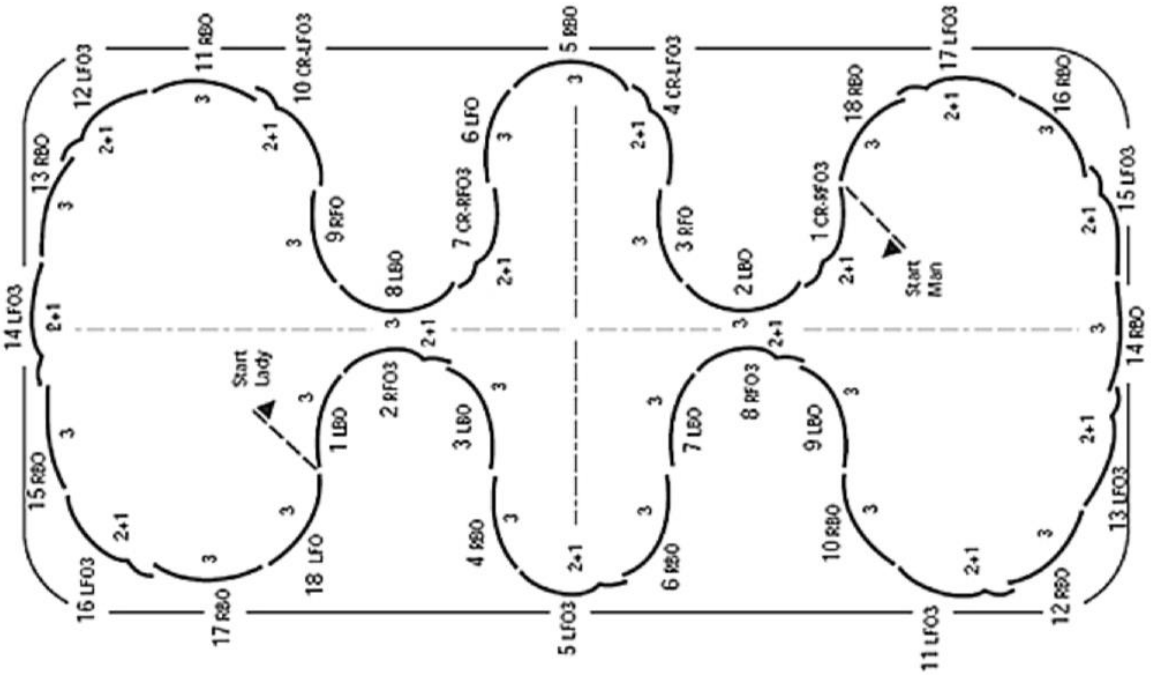
Tanzankündigung (Pre-Silber):

Die Läufer müssen in der Lage sein, den Europäischen Walzer, den Fourteen-Step (Marsch) und den Foxtrott zu zeigen.

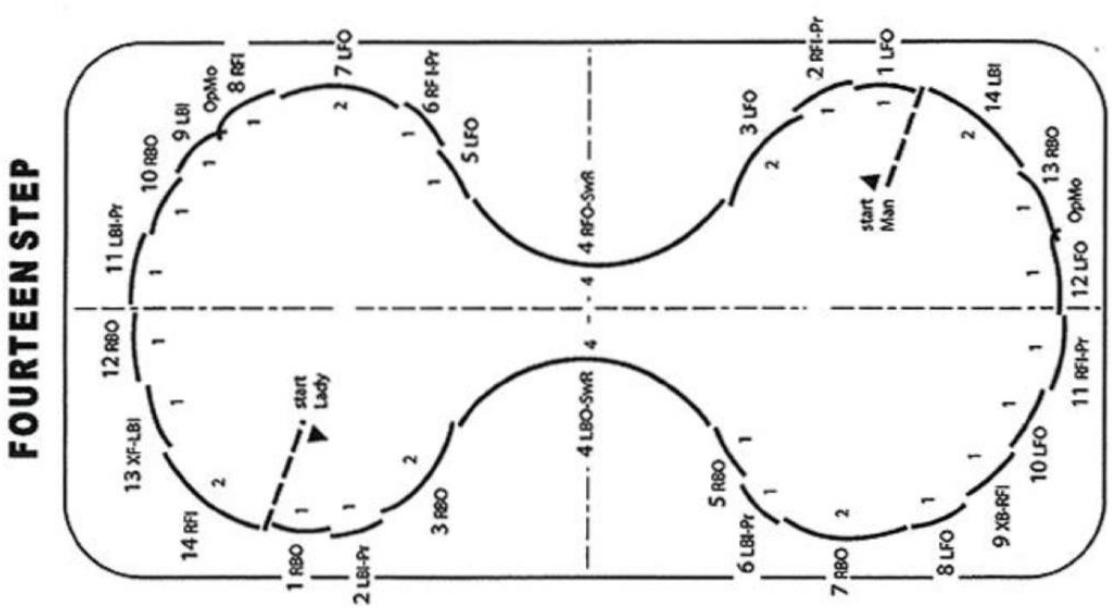
| Jahr | 1. Pattern-Tanz | 2. Pattern-Tanz |
|---|---|---|
| 2019 | Foxtrott | Fourteen-Step |
| 2020 | Fourteen-Step (Qualifikationsjahr für die Weltspiele) | Europäischer Walzer |
| 2021 | Fourteen-Step (Weltspiele) | Europäischer Walzer |

| | |
|---|---|
| Europäischer Walzer | ¾-Takt, 135 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Fourteen-Step | 4/4-Takt, 2/4-Takt oder 6/8-Takt, 112 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |
| Foxtrott | 4/4-Takt, 100 Schläge pro Minute, 2 Bahnen oder 1 x um die Eisfläche |

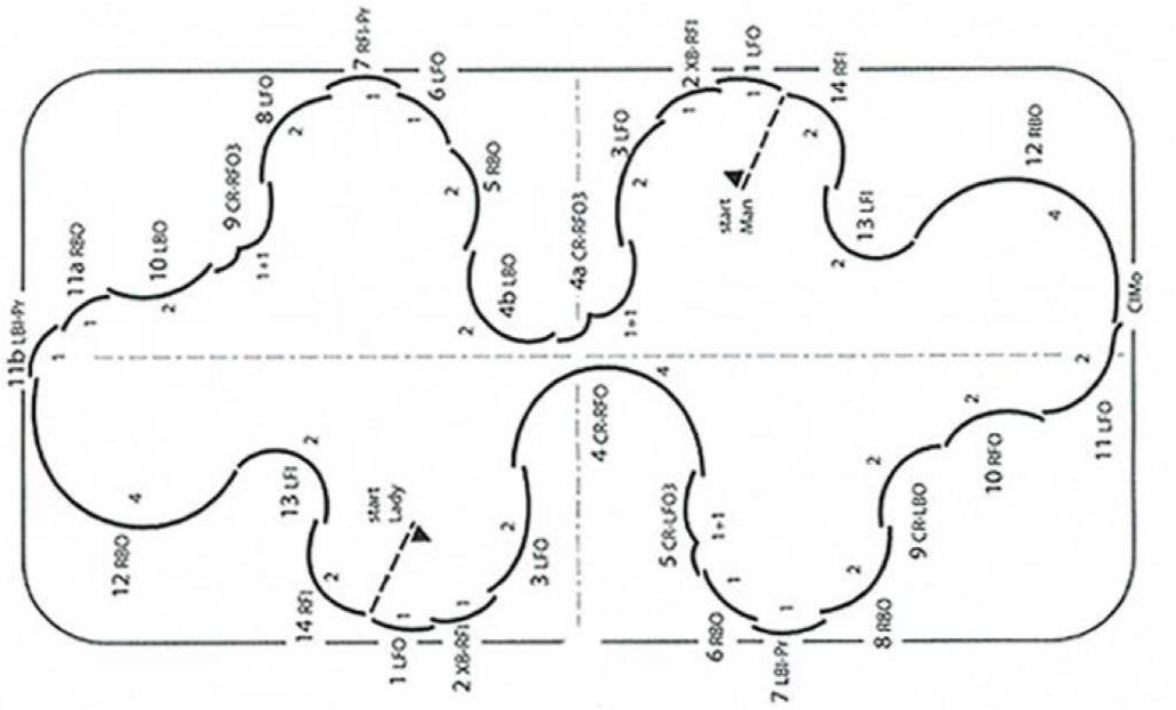
## Europäischer Walzer




## Fourteen-Step



Foxtrott


11b LBI-Pr
11a RBO
10 LBO
9 CR-RFO3
8 LFO
7 RFI-Pr
6 LFO
5 RBO
4b LBO
4a CR-RFO3
3 LFO
2 XB-RFI
1 LFO
14 RFI
13 LFI
12 RBO
CIMo
11 LFO
10 RFO
9 CR-LBO
8 RBO
7 LBI-Pr
6 RBO
5 CR-LFO3
4 CR-RFO
3 LFO
2 XB-RFI
1 LFO
14 RFI
13 LFI
12 RBO
start Lady
start Man

## *Level V*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

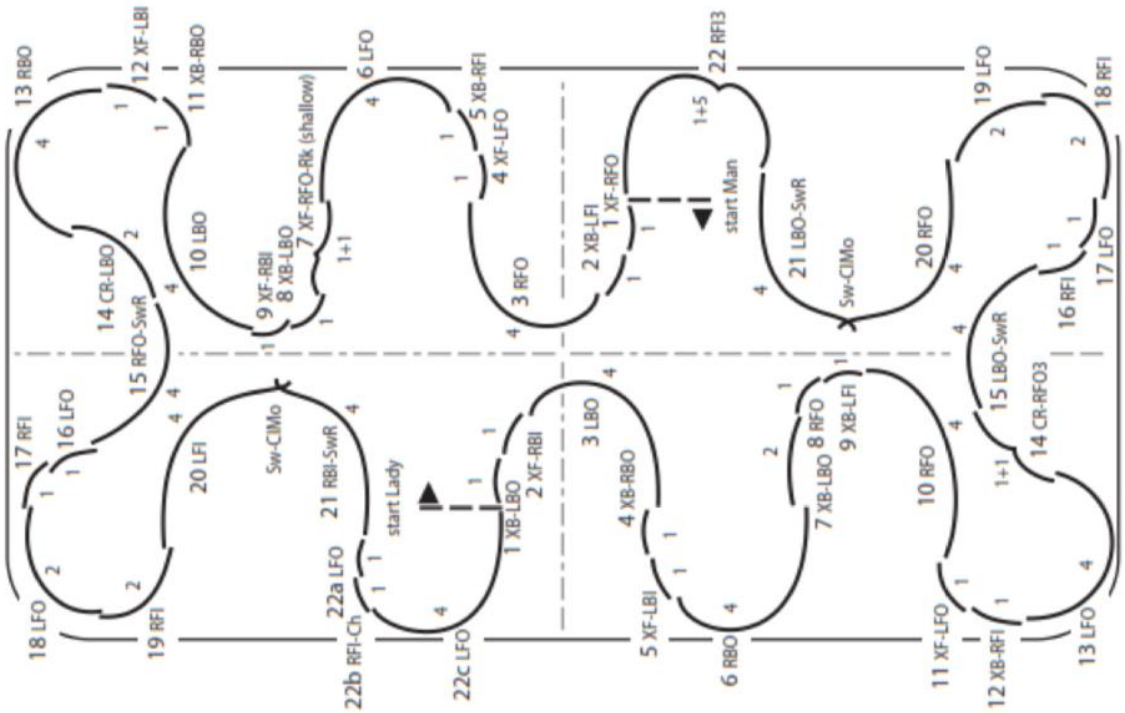
Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

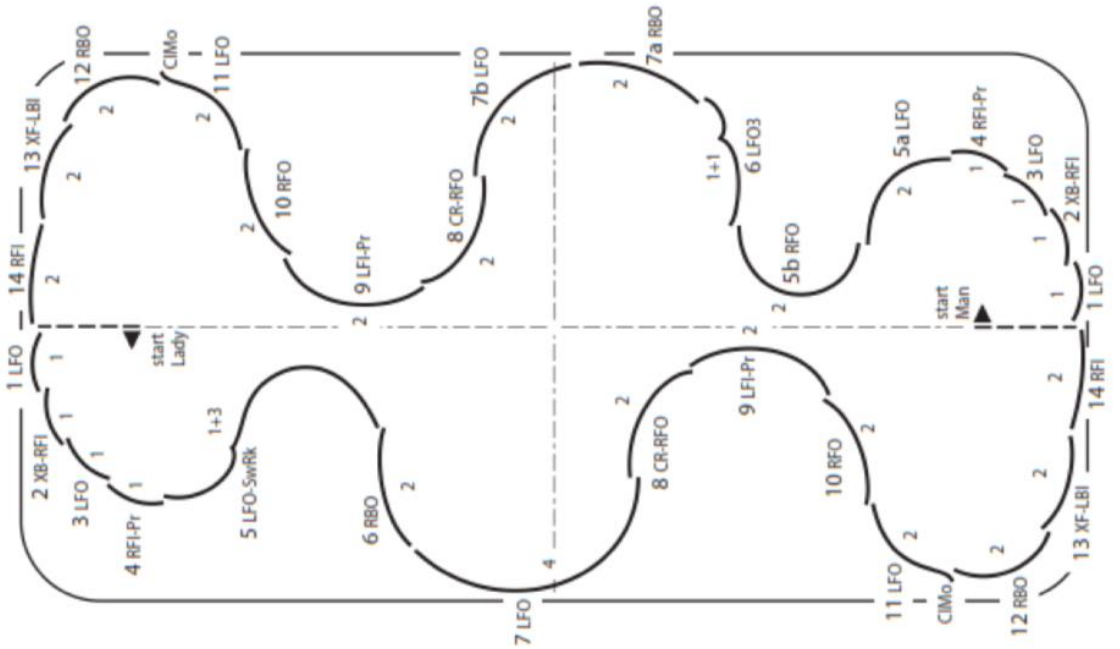
Tanzankündigung (Silber):

| Jahr | | | |
|---|---|---|---|
| 2018 - 2021 | Tango | und | Rocker-Foxtrott |
| 2022 – 2025 | Rocker-Foxtrott | und | Amerikanischer Walzer |
| 2026 – 2029 | Amerikanischer Walzer | und | Tango |

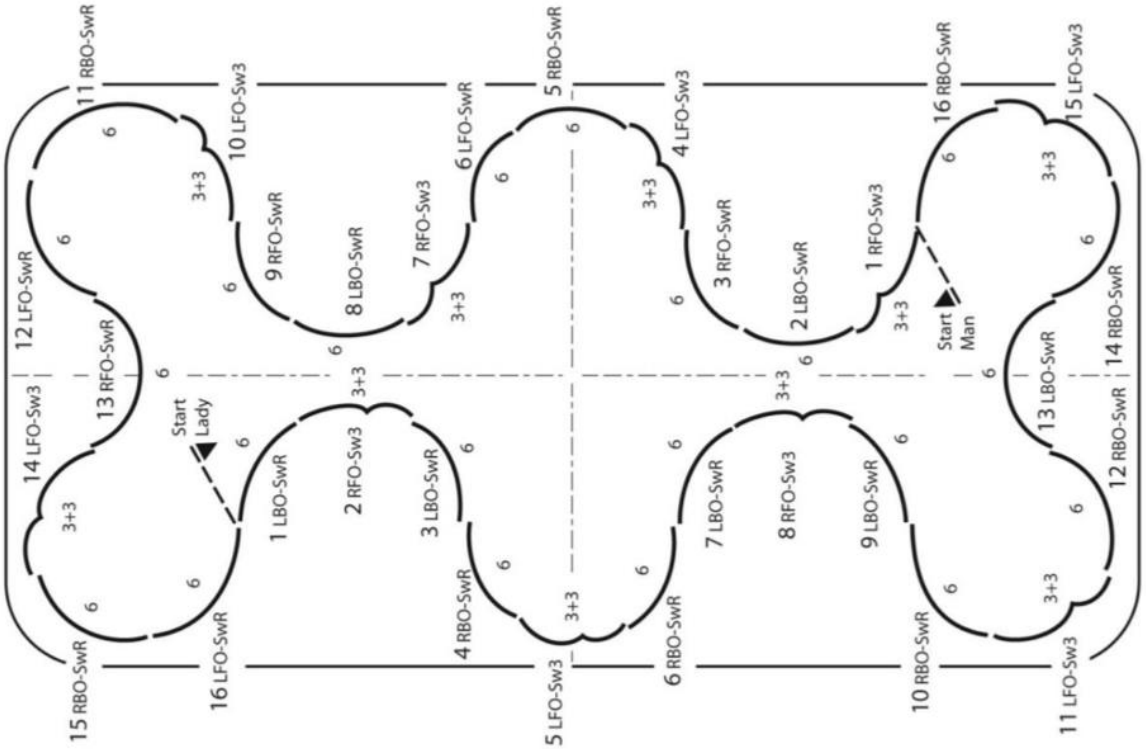
## Tango




## Rocker-Foxtrott



# Amerikanischer Walzer



## *Level VI*

Berechtigung:

Alle Eistanzwettbewerbe können alleine oder als Paar absolviert werden.
Das Paar sollte aus zwei (2) Special Olympics Athleten oder aus einem (1) Special Olympics Athleten und einem Unified Sports Eistänzer bestehen. Das Paar kann aus einer (1) Frau und einem (1) Mann, zwei (2) Frauen oder zwei (2) Männer bestehen.
Beide Läufer sollten ähnliche Eiskunstlauf-Fähigkeiten besitzen.

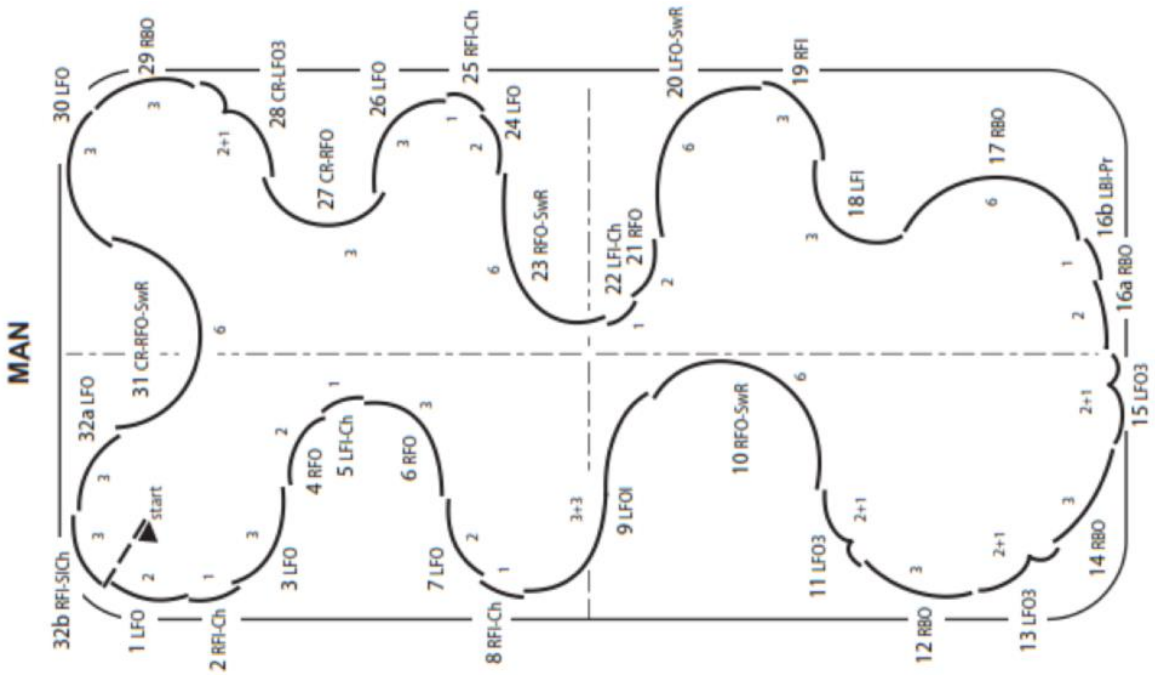
Allgemeine Anforderungen für die Pattern-Tänze 1 + 2:

Alle Tänze müssen zu Musik gelaufen werden.
Die Tänze beginnen an der Längsbande. Der Startpunkt wird durch den Schiedsrichter vorgegeben.
Es sind maximal sieben (7) Einleitungsschritte möglich.

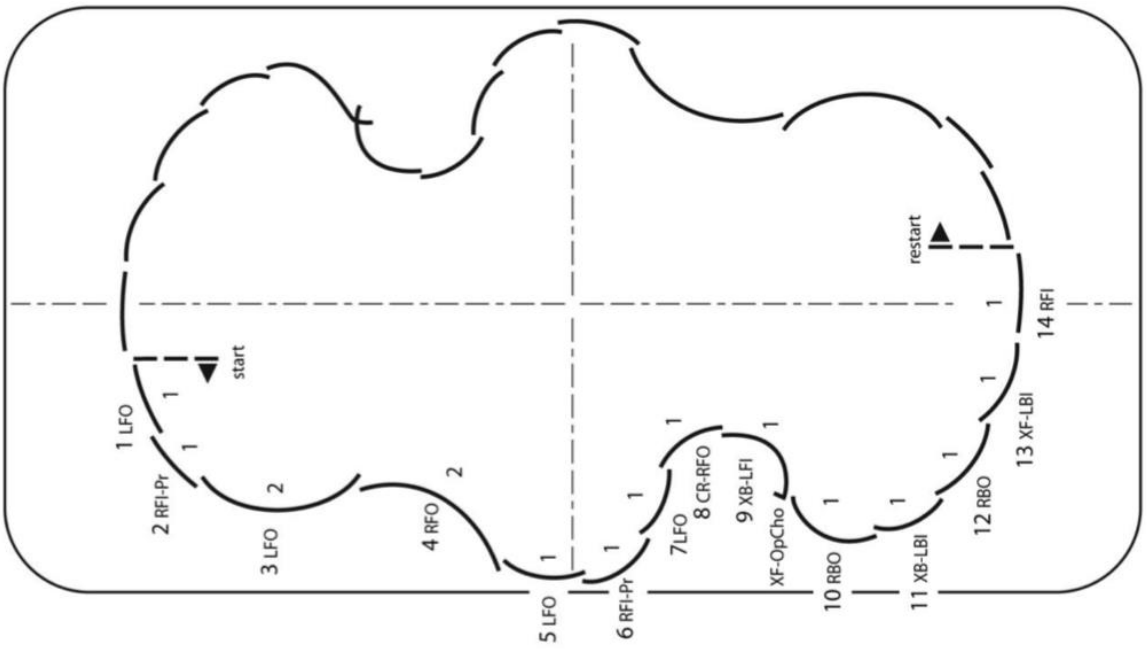
Tanzankündigung (Pre-Gold):

| Jahr | | | |
|---|---|---|---|
| 2018 – 2021 | Starlight-Walzer | und | Kilian |
| 2022 – 2025 | Kilian | und | Blues |
| 2026 – 2029 | Paso Doble | und | Starlight Walzer |

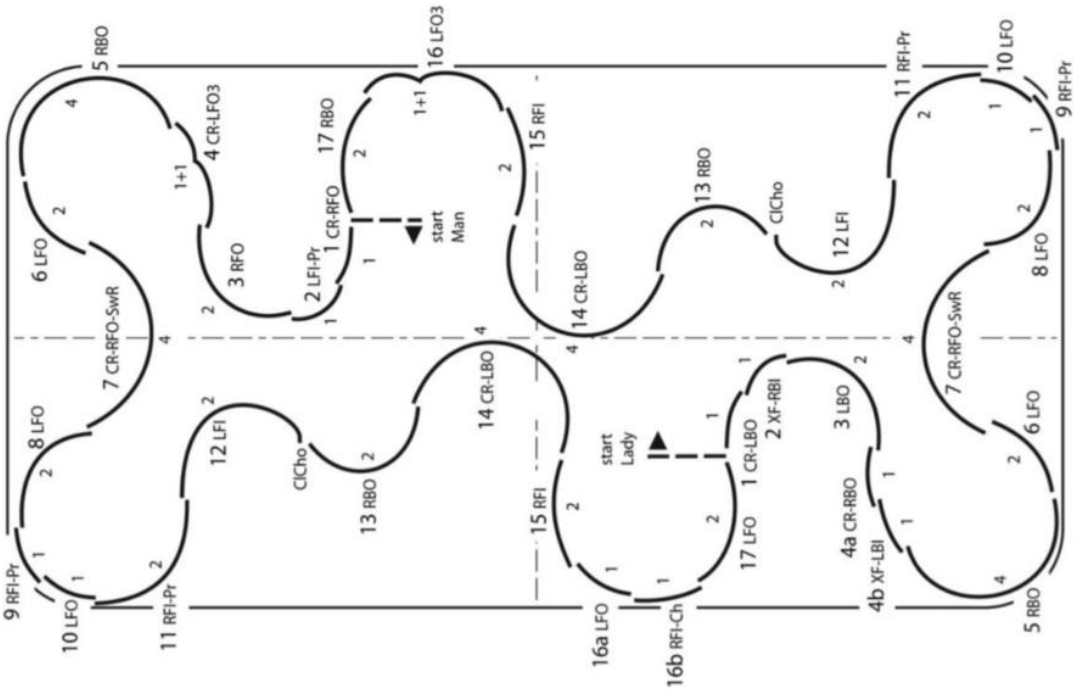
## Starlight-Walzer



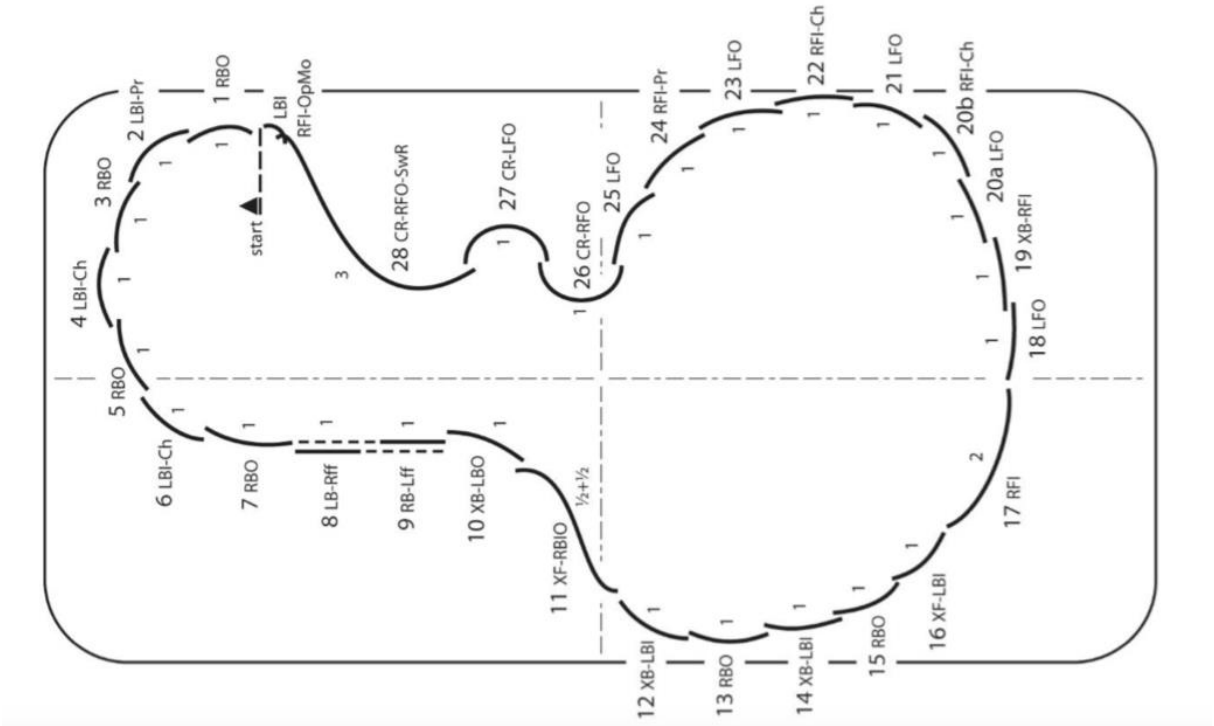

## Kilian



## Blues




## Paso Doble



# *4. Unified Synchroneiskunstlauf (keine Disziplin bei Weltspielen)*

## *Level I*

Berechtigung:

Das Team sollte aus mindestens 6 und maximal 16 Läufern bestehen. Maximal 50 % des Teams können Unified-Sportler sein. Das Team kann aus männlichen und weiblichen Athleten bestehen.

Level-I-Kür:

Das Team kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Team losläuft. Das Programm hat eine Länge von 3 Minuten und 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist ein Anfänger-Kür-Programm:

Die Läufer zeigen die folgenden fünf (5) Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Reihe (nur vorwärts) (L) |
| Element 2: | Kreis (nur vorwärts), mit oder gegen den Uhrzeigersinn (C) |
| Element 3: | Block (nur vorwärts) (B) |
| Element 4: | Mühle (nur vorwärts) (W) |
| Element 5: | Kreuzen (nur vorwärts) (I) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, wenn sie nicht aus einem höheren Level stammen.

Folgende Schritte dürfen für die Übergänge genutzt werden:

- vorwärts gleiten
- vorwärts Semmeln
- einbeiniges vorwärts gleiten
- rückwärts Semmeln (max. zwei (2) hintereinander)
- halbe Semmeln vorwärts (ein Bein = Standbein, anderes Bein semmelt)

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Die Handhaltung ist frei wählbar.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Level I gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 1,0 Punkte, max. 2,0 Punkte bei Mehrfachsturz |
| | - | Kostümfehler: | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Folgende Programmkomponente wird bewertet:

| | |
|---|---|
| Performance | Faktor: 1,0 |

## *Level II*

Berechtigung:

Das Team sollte aus mindestens 6 und maximal 16 Läufern bestehen. Maximal 50 % des Teams können Unified-Sportler sein. Das Team kann aus männlichen und weiblichen Athleten bestehen.

Level-II-Kür:

Das Team kann sein Programm an einem beliebigen Punkt auf der Eisfläche beginnen. Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn das Team losläuft. Das Programm hat eine Länge von 3 Minuten und 30 Sekunden +/- 10 Sekunden.
Das Programm kann zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen werden.

Dies ist ein Fortgeschrittenen-Kür-Programm:

Die Läufer zeigen die folgenden fünf (5) Elemente und erhalten für jedes Element einen technischen Basiswert und einen GOE-Wert.

| | |
|---|---|
| Element 1: | Reihe (vorwärts oder diagonal) (L) |
| Element 2: | Kreis mit Richtungswechsel (vorwärts oder rückwärts) (C) |
| Element 3: | Block mit Achsenwechsel (vorwärts) (B) |
| Element 4: | Mühle (vorwärts und rückwärts) (W) |
| Element 5: | Kreuzen (I) |

Zusätzlich gezeigte Elemente erhalten keine Wertung, können jedoch als Übergang zwischen den geforderten Elementen genutzt werden, wenn sie nicht aus einem höheren Level stammen.

Folgende Schritte dürfen für die Übergänge genutzt werden:

- vorwärts und rückwärts Abstöße
- vorwärts und rückwärts Semmeln
- Dreier
- Mohawks
- halbe Semmeln vorwärts (ein Bein = Standbein, anderes Bein semmelt)
- einbeiniges Gleiten vorwärts und rückwärts

Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden.
Die Handhaltung ist frei wählbar.

Im Programm dürfen keine höherwertigen Elemente als Level gezeigt werden.
Für jedes gezeigte höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abzüge: | - | Sturz | 1,0 Punkte, max. 2,0 Punkte bei Mehrfachsturz |
| | - | Kostümfehler: | 0,5 Punkte |
| | - | falsche Musiklänge: | 0,5 Punkte je 5 Sekunden |

Folgende Programmkomponenten werden bewertet:

| | |
|---|---|
| Performance | Faktor: 1,0 |
| Interpretation | Faktor: 1,0 |

## ABSCHNITT G - UNIFIED SPORTS-WETTBEWERBE

Special Olympics Athleten und Unified-Partner sollten ein ähnliches Alter haben.

Athlet und Unified-Partner sollten gemeinsam trainieren, um Wettkämpfe bestreiten zu können.

Ein Unified-Sports-Team sollte aus einem Special-Olympics-Athleten und einem Unified-Partner bestehen.

Der Trainer darf nicht gleichzeitig Unified-Partner sein.

# ABSCHNITT H - WERTUNG

(betrifft nur Technisches Panel, Schiedsrichter und Preisrichter)

## 1. Grundprinzipien

Die Ergebnisse müssen bei Weltspielen elektronisch ermittelt werden.
Das Organisationskomitee ist verantwortlich für korrekte Ergebnisse, für eine aktuelle Computersoftware und den Einsatz erfahrener Data-Operator (verantwortlich für die Dateneingabe) bei den Wettkämpfen.
Jeder Preisrichter und jeder Schiedsrichter sollte unabhängig voneinander agieren.
Die Entscheidung des Technischen Panels erhält der Data-Operator online.
Für die Wertung sollen Touchscreens verwendet werden, wenn möglich mit einem eingebauten Video-Replay-System.
Alle eingegebenen Wertungen werden online an einen Computer übermittelt und die Ergebnisse daraus berechnet. Dieser sollte mit einem Backup-System ausgestattet sein.
Bei Weltspielen muss eine elektronische Anzeigetafel für die Wertung verwendet werden.
Angezeigt werden müssen die Platzierung nach dem Kurzprogramm, dem Platz in der Kür sowie die Gesamtplatzierung.

Wenn kein Online-System zur Verfügung steht, sollten die Offiziellen wie folgt agieren:

Möglichkeit 1:

Es gibt nur 5 Preisrichter und kein technisches Panel.
Die Preisrichter werden aufgeteilt in „Technische Preisrichter“ (2) und die „Performance Preisrichter“ (nicht mehr als 3).
Es sollte eine Kommunikationsmöglichkeit, z. B. via Headset, zwischen den Preisrichtern existieren.
Die Technischen Preisrichter schreiben sich alle Elemente auf und vergeben dafür GOE’s. Sie können bei der Bewertung zusammenarbeiten. Außerdem soll ein Technischer Preisrichter für die Abzüge verantwortlich sein.

Die Performance-Preisrichter bewerten die Programm-Komponenten. Die Bewertung sollte unabhängig voneinander erfolgen.
Einer der Technischen Preisrichter soll als Schiedsrichter des Wettbewerbs fungieren.

Möglichkeit 2:

Es gibt ein Technisches Panel (Technischer Spezialist, Technischer Controller, wenn möglich Assistant Technischer Spezialist) oder mehr als 5 Preisrichter.
Es sollte eine Kommunikationsmöglichkeit, z. B. via Headset zwischen den Preisrichtern und dem Technischen Panel existieren.
Das Technische Panel notiert alle Elemente und Abzüge.
Die Preisrichter bewerten die Elemente mit GOE's sowie die Programmkomponenten.
Einer der Preisrichter fungiert als Schiedsrichter, falls kein Schiedsrichter vorhanden ist.
Der Schiedsrichter entscheidet über die Abzüge.
Die Bewertungsbögen der Offiziellen müssen nach jedem Programm eingesammelt werden und werden entweder per Computer oder per Hand ausgewertet.

## 2. Ergebnisermittlung und Veröffentlichung

Grundprinzipien der Ergebnisermittlung

Jeder Teil eines Pattern-Tanzes/ jedes Element hat einen bestimmten technischen Basiswert, welcher sich aus der Skala der Wertigkeit (SOV) ergibt.

Jeder Preisrichter bewertet das Element mit einer Note der Ausführung (GOE). Jede Note hat einen eigenen positiven numerischen Wert aus der SOV.

Der Gesamt-GOE-Wert berechnet sich aus dem angepassten Mittelwert des numerischen Wertes der GOE, welche von den Preisrichtern vergeben wurden.

Der angepasste Mittelwert wird ermittelt, indem der höchste und der niedrigste GOE gestrichen werden. Die verbleibenden GOE's bilden den angepassten Mittelwert. Wenn weniger als 5 Preisrichter vorhanden sind, werden keine GOE's gestrichen.
Dieser Durchschnittswert ergibt den finalen GOE-Wert, welcher auf zwei Nachkommastellen gerundet wird.

Der finale Elementwert errechnet sich aus der Addition des Basiswertes mit dem finalen GOE-Wert.

Für den technischen Gesamtwert werden alle Elementwertungen addiert.

Einzel- und Paarlauf:

Sprungkombinationen zählen als 1 Element, wobei die Basiswerte der Einzelsprünge und der GOE-Wert des schwereren Sprungs addiert werden.

Sprungsequenzen zählen als 1 Element, wobei die Basiswerte der zwei schwersten Sprünge addiert werden. Dieses Ergebnis wird mit 0,8 multipliziert und auf zwei Nachkommastellen gerundet. Danach wird der GOE-Wert des schwersten Sprunges dazu addiert.
Zusätzlich gezeigte Elemente werden nicht gewertet.

Jeder Preisrichter bewertet die Programmkomponenten auf einer Skala von 0,25 – 10,00 in Schritten von 0,25 Punkten.

Die Punkte je Programmkomponente werden aus dem angepassten Mittelwert der vergebenen Punkte ermittelt. Das Ergebnis wird auf zwei Nachkommastellen gerundet.

Die Punkte der Programmkomponente werden mit dem vorher festgelegten Faktor multipliziert. (Einzellauf Damen und Herren, KP + Kür 1,0; Paarlaufen, KP + Kür 1,0; Eistanzen 1,0) Das Ergebnis wird auf zwei Nachkommastellen gerundet.

Alle Ergebnisse werden addiert und ergeben den Program Component Score.

Folgende Abzüge kommen zur Anwendung:

| | | |
|---|---|---|
| Falsche Musiklänge | 0,5 Punkte je 5 Sekunden | |
| Verbotene Elemente | 1,0 Punkte | |
| Kostümfehler | 0,5 Punkte | |
| Stürze | Einzellauf | 0,5 Punkte je Sturz |
| | Paarlauf/ Eistanz | 0,5 Punkte je Sturz |
| | SYS | 1,0 Punkte je Sturz |
| | | 2,0 Punkte bei Massensturz |

Gesamtergebnis:

Die Gesamtpunktzahl jedes Läufers/ Paares/ Teams setzt sich zusammen aus der Addition der technischen Gesamtpunktzahl und der Gesamtpunktzahl der Programmkomponenten. Eventuell vorhandene Abzüge reduzieren das Ergebnis.

Im Eistanzen wird die Punktzahl der Tänze jeweils mit 0,5 multipliziert.

Die Läufer/ Paare/ Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnen den Wettkampf. Die Platzierung dahinter ergeben sich aus den jeweiligen Ergebnissen.

Wenn zwei oder mehr Läufer oder Paare die gleiche Punktzahl haben, entscheiden im Kurzprogramm bzw. Pattern-Tanz der technische Wert und in der Kür der Component-Wert über die Platzierung. Wenn nach zwei Pattern-Tänzen immer noch Punktgleichheit besteht sind diese Läufer/ Paare gleich platziert.

Veröffentlichung der Ergebnisse:

Nicht gestartete Teilnehmer bzw. nicht qualifizierte Athleten werden unter allen anderen Athleten genannt. Sie werden mit ihrer erreichten Punktzahlt aufgeführt.

Disqualifizierte Athleten verlieren ihre Platzierung und werden in der Ergebnisliste am Ende mit DSQ gekennzeichnet.

Nach jedem Wettkampteil werden die Gesamtpunktzahl mit Detailergebnissen (Total Element Score, Programm Component Score mit Einzelangabe der Punkte und Abzüge) veröffentlicht.

Nach jedem Wettkampfteil erhält jeder Athlet eine ausgedruckte Version der Preisrichterwertung (Judges Scores).

Bei allen Wettbewerben müssen die Namen der Preisrichter und deren Wertung veröffentlicht werden.

Das Gesamtergebnis muss so schnell wie möglich veröffentlicht werden incl. finaler Platzierung und Platzierung in den Wettkampfteilen.

# ABSCHNITT I - ERNENNUNG DER OFFIZIELLEN

## Preisrichter für die Welt-Winter-Spiele

Jede nationale Special-Olympics-Organisation, welche Teilnehmer bei den Weltspielen im Eiskunstlauf hat, darf nicht mehr als zwei (2) Preisrichter für Einzel- und Paarlaufen und einen (1) Preisrichter für Eistanzen aus seinem Land vorschlagen.

Diese Vorschläge müssen an Special Olympics International bis zum 01.04. des Vorjahres der Weltspiele gesandt werden.

Jede Nominierung muss von der der Deutschen Eislauf-Union unterschrieben werden, damit die Qualifikation nachgewiesen werden kann.

Special Olympics Deutschland muss den Nachweis erbringen, dass der Preisrichter bereits Erfahrungen bei SO-Wettkämpfen in der vorgesehenen Disziplin im In- oder Ausland gesammelt hat.

Der Technische Delegierte für Eiskunstlauf wählt gemeinsam mit Special Olympics International die Preisrichter für den Wettbewerb aus. Hierbei müssen regionale Aspekte berücksichtigt werden und es darf keine Nationalität die Mehrheit im Preisgericht haben.

Wenn es nicht genügend Nominierungen gab, kann der Technische Delegierte gemeinsam mit SOI zusätzliche Preisrichter einladen, um das Preisgericht zu vervollständigen.

Der Schiedsrichter, der Technische Controller, der Technische Spezialist und der Data und Replay-Operator werden ebenfalls vom Technischen Delegierten und SOI eingeladen.
Alle Offiziellen müssen spätestens 90 Tage vor Beginn der Weltspiele vom Organisationskomitee kontaktiert werden.

Das Mindestalter für Offizielle ist 18 Jahre und das max. Alter beträgt 75 Jahre.

# ABSCHNITT J - BADGE-WETTBEWERB

Die Badge-Wettbewerbe sind nicht für Weltspiele sondern für nationale/ lokale Wettkämpfe gedacht.

Die Wettkampfleitung kann gemäß den offiziellen Badges eine Element-Event oder ein Programm-Event veranstalten.

Bei einem Programm-Event wird zu Instrumentalmusik oder Musik mit Gesang gelaufen. Das Programm hat eine Länge von 1 Minute und 10 Sekunden.

Bei einem Element-Event sind nachfolgende Regeln zur berücksichtigen:

- Die Athleten haben für jedes Element zwei (2) Versuche.
- Die Preisrichter geben eine Note für jeden Versuch. Die bessere Note wird gewertet.
- Alle Noten werden addiert, um die Gesamtpunktzahl und die Platzierung des Athleten zu ermitteln.
- Die Elemente werden mit Noten von 0,1 – 6,0 bewertet.
- Die Athleten sollten alle Elemente des ausgewählten Badge beherrschen.

Badge Wettbewerb 1

Element 1: ohne Hilfe für 5 Sekunden stehen
Element 2: ohne Hilfe hinfallen und wieder aufstehen
Element 3: ohne Hilfe hocken und still stehen
Element 4: assistiert 10 Schritte vorwärts laufen

Badge Wettbewerb 2

Element 1: ohne Hilfe 10 Schritte vorwärts laufen
Element 2: Semmeln, stehen bleiben (3 Wiederholungen)
Element 3: assistiert rückwärts laufen (Rollerfahren oder Schritte)
Element 4: beidbeiniges vorwärts Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)

Badge Wettbewerb 3

Element 1: ohne Hilfe rückwärts laufen (Rollerfahren oder Schritte)
Element 2: fünf (5) vorwärts Semmeln über eine Strecke von 3 Meter
Element 3: vorwärts laufen über die gesamte Eisfläche
Element 4: vorwärts Hocke aus dem Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)

Badge Wettbewerb 4

Element 1: beidbeiniges rückwärts Gleiten (mindestens so weit wie Körpergröße)
Element 2: beidbeiniger Sprung aus dem Stand
Element 3: einbeiniger Schneepflug-Stopp (links oder rechts)
Element 4: einbeiniges Gleiten vorwärts, mindestens so weit wie Körpergröße (links und rechts)

Badge Wettbewerb 5

Element 1: vorwärts Abstöße über die gesamte Eisfläche
Element 2: fünf (5) rückwärts Semmeln
Element 3: beidbeinige Kurven vorwärts links und rechts über die Eisfläche
Element 4: beidbeinige Drehung von vorwärts auf rückwärts im Stand

Badge Wettbewerb 6

Element 1: beidbeinige Drehung von vorwärts auf rückwärts im Gleiten
Element 2: fünf (5) aufeinanderfolgende vorwärts Rollerfahren auf dem Kreis
Element 3: einbeiniges Gleiten rückwärts, mindestens so weit wie Körpergröße (links und rechts)
Element 4: vorwärts Zirkel

Badge Wettbewerb 7

Element 1: rückwärts Abstöße über die gesamte Eisfläche
Element 2: beidbeinige Drehung von rückwärts auf vorwärts im Gleiten
Element 3: T-Bremse links oder rechts (stoppender Fuß dahinter)
Element 4: beidbeinige Drehung von vorwärts auf dem Kreis (links und rechts)

Badge Wettbewerb 8

Element 1: fünf (5) aufeinanderfolgende Vorwärtsübersetzer (links und rechts)
Element 2: Geiten auf der vorwärts auswärts Kante (links und rechts)
Element 3: fünf (5) aufeinanderfolgende rückwärts Rollerfahren auf dem Kreis
Element 4: beidbeinige Pirouette

Badge Wettbewerb 9

Element 1: vorwärts auswärts Dreier (links und rechts)
Element 2: Geiten auf der vorwärts einwärts Kante (links und rechts)
Element 3: vorwärts Fechter (jede Tiefe)
Element 4: Tippsprung

Badge Wettbewerb 10

Element 1: vorwärts einwärts Dreier (links und rechts)
Element 2: fünf (5) aufeinanderfolgende Rückwärtsübersetzer (links und rechts)
Element 3: Hockey-Stopp
Element 4: vorwärts Spirale mindestens so weit wie Körpergröße (3 Wiederholungen)

Badge Wettbewerb 11

Element 1: aufeinanderfolgende vorwärts auswärts Kanten (mindestens 2 pro Seite)
Element 2: aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Kanten (mindestens 2 pro Seite)
Element 3: vorwärts einwärts Mohawk (links und rechts)
Element 4: aufeinanderfolgende rückwärts auswärts Kanten (mindestens 2 pro Seite)
Element 5: aufeinanderfolgende rückwärts einwärts Kanten (mindestens 2 pro Seite)

Badge Wettbewerb 12

Element 1: Dreiersprung
Element 2: einbeinige Pirouette (mindestens 3 Umdrehungen)
Element 3: vorwärts Übersetzer, einwärts Mohawk, rückwärts Übersetzer, Schritt auf vorwärts (Schrittfolge sollte mit und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden)
Element 4: Kombination von 3 Elementen aus den Badges 9-12