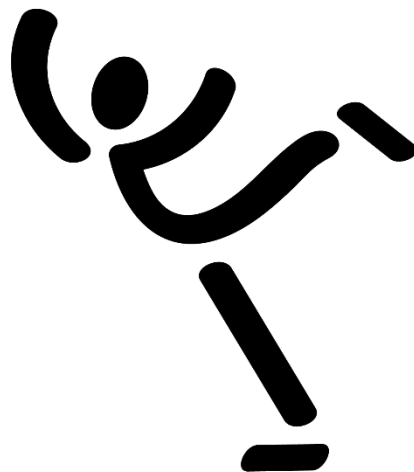




Special Olympics Sportregeln ©

Eiskunstlauf

(04/2025)



Premium Partner

ABB

WÜRTH



1	Regelwerk.....	5
2	Offizielle Wettbewerbe	5
2.1	Badge-Wettbewerbe (kein Wettbewerb bei Weltspielen, nicht in Deutschland)....	5
2.2	Einzellaufen – Level 0 (nicht bei Weltspielen)	5
2.3	Einzellaufen – Level 1-4 (Kurzprogramm (Level 3-4) und Kür (Level 1-4)).....	5
2.4	Paarlauf – Level 1-2 (Kurzprogramm (Level 2) und Kür (Level 1-2))	5
2.5	Eistanz – Level 1-3 (nicht in Deutschland).....	5
2.6	Unified-Paarlauf – Level 1-2 (Kurzprogramm (Level 2) und Kür (Level 1-2))	5
2.7	Unified-Eistanz – Level 1-3 (nicht in Deutschland).....	5
2.8	Unified Synchroneislaufen – Level 1-2 (SYS).....	5
2.9	Unified Showcase Artistic Event.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3	Räumlichkeiten Ausstattung.....	5
3.1	Eisfläche.....	5
3.2	Aufwämbereich.....	6
3.3	Tonanlage.....	6
4	Wettbewerbsausrüstung.....	6
4.1	Schlittschuhe.....	6
4.2	Wettbewerbsbekleidung	6
4.3	Musik.....	6
4.4	Formular Geplante Programminhalte (PPC).....	7
5	Offizielle	7
5.1	Technisches Panel	7
5.2	Preisrichter	7
5.3	weitere Offizielle.....	7
6	Startreihenfolge und Aufwärmen	7
6.1	Auslosung.....	7
6.2	Einlaufzeiten	7
6.3	Einlaufgruppen	8
7	Klassifizierung.....	8



7.1	Die Klassifizierung wird angewendet, wenn mehr als 6 Athleten pro Disziplin und Level angemeldet sind.	8
7.2	Leistungsgruppen	8
7.3	Einteilung der Leistungsgruppen.....	8
7.4	Klassifizierung bei Benutzung des ISU-Wertungssystems, mehr als 1 Wettbewerbstag.....	9
7.5	Klassifizierung bei Benutzung des ISU-Wertungssystem, 1 Wettbewerbstag	9
7.6	Klassifizierung ohne Verwendung des ISU-Wertungssystems.....	10
8	Wettbewerbsregeln: Einzellauf	10
8.1	Badge-Programm	10
8.2	Level 0	13
8.3	Level I	14
8.4	Level II	15
8.5	Level III	16
8.6	Level IV.....	19
9	Wettbewerbsregeln: Paarlauf..... Fehler! Textmarke nicht definiert.	
9.1	Badge-Programm	21
9.2	(Unified) Paarlauf Level I	23
9.3	(Unified) Paarlauf Level II	24
10	Wettbewerbsregeln: Eistanz.....	26
10.1	Badge-Programm	26
10.2	Musikbestimmungen	27
10.3	Wertung.....	27
10.4	Level I	28
10.5	Level II	31
10.6	Level III	34
11	Showcase – Artistic	Fehler! Textmarke nicht definiert.
11.1	Definition.....	37
11.2	Disziplin 1: Künstlerische Anziehungskraft mit Innovation und Kreativität ...	Fehler! Textmarke nicht definiert.



11.3	Disziplin 2: Darbietung & Projektion.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
11.4	Disziplin 3: Skating Skills Showcase.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
12	Unified-Synchroneiskunstlauf.....	38
12.1	Level I	38
12.2	Level II	39
13	Unified Sports ® Wettbewerbe	40
13.1	Alter und Fähigkeit.....	40
13.2	Bestandteil der Paare	40
13.3	Rolle des Trainers	40
14	Wertung (Gilt nur für das technische Panel, Preis- und Schiedsrichter).....	40
14.1	Grundprinzipien	40
14.2	Feststellung und Veröffentlichung von Ergebnissen.....	42
15	Ernennung von Offiziellen	46
15.1	Preisrichter-Panels bei den Weltwinterspielen.....	46

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1 Regelwerk

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

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

2 Offizielle Wettbewerbe

Die Wettbewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Wettbewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Wettbewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Sportler zu entsprechen haben. Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Wettbewerbe.

- 2.1 Badge-Wettbewerbe (kein Wettbewerb bei Weltspielen, nicht in Deutschland)
- 2.2 Einzellaufen – Level 0 (nicht bei Weltspielen)
- 2.3 Einzellaufen – Level 1-4 (Kurzprogramm (Level 4) und Kür (Level 1-4))
- 2.4 Paarlauf – Level 1-2 (Kurzprogramm (Level 2) und Kür (Level 1-2))
- 2.5 Eistanz – Level 1-3 (nicht in Deutschland)
- 2.6 Unified-Paarlauf – Level 1-2 (Kurzprogramm (Level 2) und Kür (Level 1-2))
- 2.7 Unified-Eistanz – Level 1-3 (nicht in Deutschland)
- 2.8 Unified Synchroneislaufen – Level 1-2 (SYS)
- 2.9 Künstlerische Darbietung (alle Level und Kategorien)

3 Räumlichkeiten und Ausstattung

3.1 Eisfläche

Die verfügbare Eislauffläche muss rechteckig sein und, wenn möglich, 60 Meter lang



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

3.2 Aufwärmbereich

Ein Aufwärmbereich und Umkleidemöglichkeiten sollten den Athleten zur Verfügung stehen.

3.3 Tonanlage

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

4 Wettbewerbsausrüstung

4.1 Schlittschuhe

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

4.2 Wettbewerbsbekleidung

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

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

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

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

4.3 Musik

4.3.1 Alle Teilnehmer müssen die Musik für den Wettbewerb in ausgezeichneter Qualität als MP3-Datei einschicken.



- 4.3.1.1 Jedes Programm (Kurzprogramm/Kür) muss als einzelne Datei vorliegen.
- 4.3.1.2 Teilnehmer müssen für jedes Programm eine Reservedatei auf einem USB-Stick beim Wettbewerb mitführen.

4.4 Formular Geplante Programminhalte (PPC)

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

5 Offizielle

5.1 Technisches Panel

- 5.1.1 Technischer Controller
- 5.1.2 2 Technische Spezialisten

5.2 Preisrichter

- 5.2.1 Es gibt mindestens drei und höchstens neun Preisrichter.
- 5.2.2 Einer der Preisrichter übernimmt die Rolle des Schiedsrichters

5.3 weitere Offizielle

- 5.3.1 Verantwortlicher Dateneingabe (Data Operator)
- 5.3.2 Verantwortlicher Videowiedergabesystem (Replay Operator) (wenn ein solches verwendet wird)

6 Startreihenfolge und Einlaufen

6.1 Auslosung

- 6.1.1 Die Auslosung erfolgt elektronisch vor dem Wettbewerb und nach Anmeldeschluss.

6.2 Einlaufzeiten

- 6.2.1 Allen Teilnehmern stehen die folgenden Einlaufzeiten zu:
 - 6.2.1.1 Einzellaufen:



- 6.2.1.1.1 Level 0: 4 Minuten
- 6.2.1.1.2 Level 1-2: 4 Minuten
- 6.2.1.1.3 Level 4: Kurzprogramm 4 Minuten
- 6.2.1.1.4 Level 3-4: Kür 6 Minuten

6.2.2 Paarlaufen:

- 6.2.2.1 Level 1: 4 Minuten
- 6.2.2.2 Level 2: Kurzprogramm 4 Minuten
- 6.2.2.3 Level 2: Kür 6 Minuten

6.2.3 Eistanzen:

- 6.2.3.1 Level 1-3: 4 Minuten mit Musik

6.3 Einlaufgruppen

- 6.3.1 Einzellaufen: nicht mehr als 8 Läufer (Level 0-2) und 6 Läufer (Level 3-4) pro Einlaufgruppe
- 6.3.2 Paarlaufen: nicht mehr als 4 Paare pro Einlaufgruppe
- 6.3.3 Eistanz: nicht mehr als 5 Paare pro Einlaufgruppe

7 Klassifizierung

- 7.1 Die Klassifizierung wird angewendet, wenn mehr als 6 Athleten pro Disziplin und Level angemeldet sind.
- 7.2 Die Leistungsgruppen umfassen 3 bis 8 Läufer. Der Leistungsunterschied innerhalb einer Leistungsgruppe beträgt maximal 15%.
- 7.3 Die Wettbewerbsleitung ist für die Einteilung der Leistungsgruppen verantwortlich.



7.4 Klassifizierung bei Benutzung des ISU-Wertungssystems, mehr als 1 Wettbewerbstag

- 7.4.1 In der Klassifizierung laufen die Athleten ihre Programme und werden vom Technischen Panel sowie von den Preisrichtern bewertet (wie bei regulären Wettbewerben).
- 7.4.2 Die Athleten bekommen eine technische Punktzahl (Technical Element Score). Diese besteht aus dem Basiswert gemäß der Wertungstabelle und der Ausführung (GOE). Die technische Punktzahl wird zur Einteilung der Leistungsgruppen herangezogen.
- 7.4.3 Programmkomponenten, Stürze und Abzüge (z.B. Zeitüberschreitung) werden nicht bewertet.

	Technical Element Score			Leistungsgruppe
	Klassifizierung	+15%	-15%	
Läufer 1	1,52	1,75	1,29	A
Läufer 2	1,61	1,85	1,37	A
Läufer 3	1,51	1,74	1,28	A
Läufer 4	1,39	1,60	1,18	B
Läufer 5	1,35	1,55	1,15	B
Läufer 6	1,40	1,61	1,19	B
Läufer 7	1,20	1,38	1,02	B
Läufer 8	1,14	1,31	0,97	B
Läufer 9	1,43	1,64	1,22	A
Läufer 10	1,83	2,10	1,56	A

7.5 Klassifizierung bei Benutzung des ISU-Wertungssystem, 1 Wettbewerbstag

- 7.5.1 Die Ergebnisse von vergangenen Wettbewerben werden zur Einteilung der Leistungsgruppen herangezogen. Sollte ein Läufer noch an keinen Wettbewerb zuvor teilgenommen haben, kann die Leistung anhand eines eingeschickten Videos durch die Wettbewerbsleitung und Offizielle in Absprache mit dem Trainer eingeschätzt werden.
- 7.5.2 Die Athleten bekommen eine technische Punktzahl (Technical Element Score). Diese besteht aus dem Basiswert gemäß der Wertungstabelle und der Ausführung (GOE). Die technische Punktzahl wird zur Einteilung der Leistungsgruppen herangezogen.
- 7.5.3 Programmkomponenten, Stürze und Abzüge werden nicht bewertet.



- 7.6 Klassifizierung ohne Verwendung des ISU-Wertungssystems (nicht in Deutschland)
- 7.6.1 Leistungsgruppen können innerhalb eines Levels nach Alter und/oder Leistung gebildet werden.
- 7.6.2 Die Leistungsgruppen werden in der Ausschreibung veröffentlicht, in der die verschiedenen Untergruppen kenntlich gemacht werden. Die notwendigen/erlaubten Elemente pro Untergruppe werden innerhalb der Ausschreibung aufgelistet. Diese Elemente sind für die gesamte Untergruppe gleich.
- 7.6.3 Die Musiklänge verändert sich über die unterschiedlichen Untergruppen nicht.
- 7.6.4 Beispiel:
- Level 3 – Leistungsgruppe A: Dreiersprung, Einfachsalchow, Einfachtoeloop, Einfachrittberger erlaubt
- Level 3 – Leistungsgruppe B: nur USp, Dreiersprung und Einfachsalchow erlaubt
- Level 4 – Leistungsgruppe A: nur Einfachsprünge, Sprungkombination aus 2 Sprüngen, USp und SSp, keine eingesprungenen Pirouetten erlaubt
- Level 4 – Leistungsgruppe B: nur Einfachsprünge, Doppelsalchow und Doppeltoeloop sind erlaubt
- Level 4 – Leistungsgruppe C: alle Einfach- und Doppelsprünge und alle Pirouetten sind erlaubt

8 Wettbewerbsregeln: Einzellauf

8.1 Badge-Programm

8.1.1 Badge 1

- 8.1.1.1 5 Sekunden lang ohne Hilfe stehen
- 8.1.1.2 Ohne Hilfe hinfallen und aufstehen
- 8.1.1.3 Ohne Hilfe in die Knie gehen, stillstehen
- 8.1.1.4 Ohne Hilfe zehn Schritte vorwärts gehen

8.1.2 Badge 2

- 8.1.2.1 Ohne Hilfe zehn Schritte vorwärts gehen
- 8.1.2.2 3 Fische, vom Stand
- 8.1.2.3 Beidbeiniges rückwärtsgleiten oder -gehen mit Hilfe
- 8.1.2.4 Beidbeiniges vorwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht



8.1.3 Badge 3

- 8.1.3.1 Beidbeiniges rückwärtsgleiten oder –gehen
- 8.1.3.2 5 vorwärts-Fische über eine Strecke von zumindest drei Metern
- 8.1.3.3 Vorwärtslaufen entlang der Eisfläche
- 8.1.3.4 Vorwärts Hocke über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht

8.1.4 Badge 4

- 8.1.4.1 Beidbeiniges rückwärtsgleiten über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht
- 8.1.4.2 Beidbein-Sprung im Stand
- 8.1.4.3 Schneepflug-Bremser (links oder rechts)
- 8.1.4.4 Storch über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht (links und rechts)

8.1.5 Badge 5

- 8.1.5.1 Vorwärtslaufen entlang der Eisfläche
- 8.1.5.2 5 rückwärts-Fische
- 8.1.5.3 Beidbeinige Links- und Rechtskurven quer über die Eisfläche
- 8.1.5.4 Beidbeiniges Umdrehen von vorwärts auf rückwärts, am Platz

8.1.6 Badge 6

- 8.1.6.1 Beidbeiniges Umdrehen von vorwärts auf rückwärts im Gleiten
- 8.1.6.2 5 halbe Fische vorwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.1.6.3 Rückwärts-Storch über eine Strecke, die zumindest der Körperlänge entspricht (links und rechts)
- 8.1.6.4 Vorwärtszirkel

8.1.7 Badge 7

- 8.1.7.1 Rückwärtslaufen entlang der Eisfläche
- 8.1.7.2 Beidbeiniges Umdrehen von rückwärts auf vorwärts im Gleiten
- 8.1.7.3 T-Stopp links oder rechts (bremsender Fuß hinten)
- 8.1.7.4 Beidbeinige Umdrehen am Kreis (links und rechts)

8.1.8 Badge 8

- 8.1.8.1 5x Übersetzen vorwärts (links und rechts)



- 8.1.8.2 Schwungbögen vorwärts auswärts (links und rechts)
- 8.1.8.3 5 halbe Fische rückwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.1.8.4 Beidbein-Pirouette

- 8.1.9 Badge 9
 - 8.1.9.1 Dreier vorwärts auswärts (links und rechts)
 - 8.1.9.2 Schwungbögen vorwärts einwärts (links und rechts)
 - 8.1.9.3 Vorwärts-Fechter oder Kanone (Tiefe freigestellt)
 - 8.1.9.4 Pferdchensprung

- 8.1.10 Badge 10
 - 8.1.10.1 Dreier vorwärts einwärts (links und rechts)
 - 8.1.10.2 5x Übersetzen rückwärts (links und rechts)
 - 8.1.10.3 Hockeybremser
 - 8.1.10.4 Vorwärts-Spirale über eine Strecke, die zumindest der dreifachen Körperlänge entspricht

- 8.1.11 Badge 11
 - 8.1.11.1 4 Schwungbögen vorwärts auswärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 8.1.11.2 4 Schwungbögen vorwärts einwärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 8.1.11.3 Mohawk vorwärts einwärts (links und rechts)
 - 8.1.11.4 4 Schwungbögen rückwärts auswärts (mind. 2 auf jedem Bein)
 - 8.1.11.5 4 Schwungbögen rückwärts einwärts (mind. 2 auf jedem Bein)

- 8.1.12 Badge 12
 - 8.1.12.1 Dreiersprung
 - 8.1.12.2 Einbein-Pirouette (mind. 3 Umdrehungen)
 - 8.1.12.3 Vorwärts-Übersetzen, Mohawk einwärts, Rückwärts-Übersetzen, Vorwärtsschritt (Schrittfolge sollte im und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden)
 - 8.1.12.4 Kombination von drei für die Badges 9 bis 12 angeführten Übungen

- 8.1.13 Level 1 = Badges 1 - 6
- 8.1.14 Level 2 = Badges 1 - 10
- 8.1.15 Level 3, 4 = Badges 1 - 12 inkl. Schwierigeren Schritten, Sprüngen und Pirouetten



8.1.16 Verweis: Eiskunstlauf-Coaching Guide auf der Website von SOI (<http://resources.specialolympics.org/>)

8.2 Level 0

8.2.1 Das Level 0 gilt als Vorbereitung für Level 1. Es wird eine Abfolge von 5 Elementen auf Musik gelaufen.

8.2.2 Verbindungsschritte sind erlaubt.

8.2.3 Die Abfolge kann gemeinsam mit einem Assistenten gelaufen werden. Kommandos und verbale Hilfestellung ist zulässig, taktile Hilfestellung jedoch verboten. Der Assistent läuft die Elemente vor und der Athlet läuft hinterher.

8.2.4 Freie Musikwahl

8.2.5 Musikdauer: circa 1:00 min (keine Abzüge für längere Dauer)

8.2.6 Elemente:

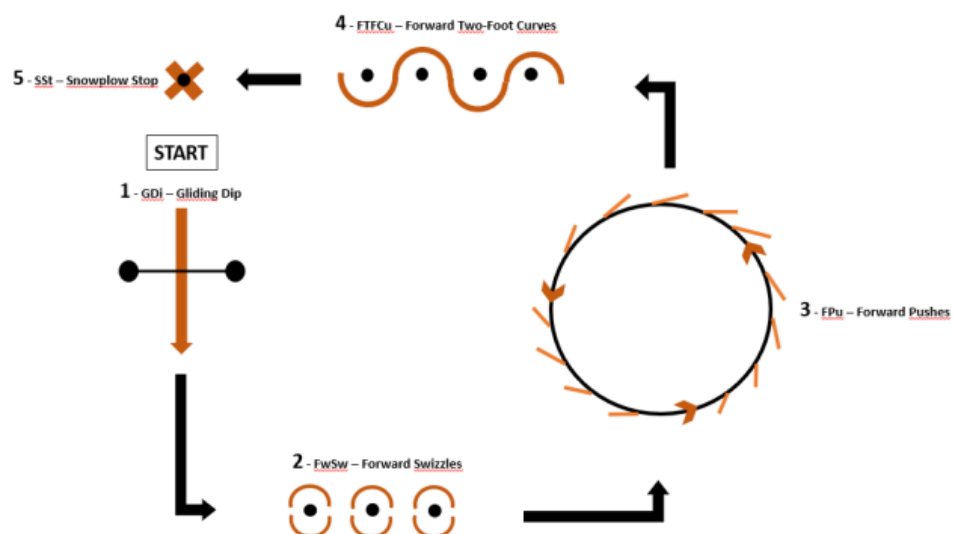
8.2.6.1.1 Hocke (GDi): Die Hocke wird unter einer Hürde aus Stangen gelaufen. Die Länge und Tiefe ist nicht vorgegeben und kann individuell an die Leistung der Läufer angepasst werden.

8.2.6.1.2 3 vorwärts Fische (FSw) um 3 Hütchen herum

8.2.6.1.3 Halbe Fische / Rollerfahren vorwärts (FPu) am Kreis gegen den Uhrzeigersinn einmal herum

8.2.6.1.4 Beidbeinige vorwärts-Kurven links und rechts (FTFCu) um 4 Hütchen herum

8.2.6.1.5 Schneepfugbremsen (FSSt)





8.3 Level 1

8.3.1 Berechtigung: Ein Läufer, der in Level 1 startet, muss alle Elemente der Badges 1 - 6 beherrschen, aber nicht mehr.

8.3.2 Level 1 Kür

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

8.3.2.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt.

8.3.2.3 Musikdauer: 1:30 min (max.)

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

8.3.2.5 Dies ist ein Anfänger-Programm.

8.3.2.5.1 Die Läufer zeigen die folgenden **6 Elemente** der Badges 1 – 6. Pro Element bekommt der Läufer den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).

8.3.2.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber als Verbindungsschritte verwendet werden, solange sie zu den Badges 1 - 6 gehören.

8.3.2.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

8.3.2.5.4 Werden Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt wird das Element in Bewegung mit einem höherem GOE bewertet.

8.3.2.6 Level 1 Elemente

8.3.2.6.1 Mind. 5 Vorwärts-Fische (FSw)

8.3.2.6.2 Mind. 5 Rückwärts-Fische (BSw)

8.3.2.6.3 Storch links und rechts (die zurückgelegte Strecke wird im GOE berücksichtigt) (FGI)

8.3.2.6.4 Rückwärts Hocke (die zurückgelegte Strecke wird im GOE berücksichtigt) (BGI)

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

8.3.2.6.6 Vorwärts Schneeflugbremser (links oder rechts) (FSSt)

8.3.2.6.7 Mind. 4 beidbeinige vorwärts-Kurven links und rechts (Füße sollten parallel sein und sich in die Kurve lehnen) (FTCu)



8.3.2.6.8 5 aufeinanderfolgende halbe Fische am Kreis (links oder rechts)
(FSwO)

8.3.2.7 Elemente über Badge 6 hinaus sind verboten. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

8.3.2.8 Abzüge:

8.3.2.8.1 pro Sturz: -0,5

8.3.2.8.2 Verletzung der Kostümregeln: -0,5

8.3.2.8.3 Verletzung der Musikregeln (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 sek.

8.3.2.9 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden gewertet:

- Presentation

8.4 Level 2

8.4.1 Berechtigung: Ein Läufer, der in Level 2 startet, muss alle Elemente der Badges 1 bis 10 beherrschen, aber nicht mehr.

8.4.2 Level 2 Kür

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

8.4.2.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt.

8.4.2.3 Musikdauer: 1:45 min (max.)

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

8.4.2.5 Inhalt:

8.4.2.5.1 Die Läufer zeigen die folgenden **6 Elemente** aus den Badges 1 – 10. Pro Element bekommt der Läufer den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).

8.4.2.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Badges 1 - 12 gehören.

8.4.2.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

8.4.2.5.4 Werden Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt wird das Element in Bewegung mit einem höherem GOE bewertet.



8.4.2.6 Level 2 Elemente

8.4.2.6.1 Pferdchensprung (BHo)

8.4.2.6.2 T-Stopp links oder rechts (TSt)

8.4.2.6.3 Rückwärts Laufschritte (6 - 8 Abstöße mit abwechselnden Beinen) (BSt)

8.4.2.6.4 Beidbein-Pirouette vorwärts (min. 3 Umdrehungen) (FTFSp)

8.4.2.6.5 3 vorwärts auswärts Dreier (=englische Dreier) (links und rechts) (am Platz oder in Bewegung) (FoTTu) – die Dreier werden als ein Element betrachtet und müssen direkt aufeinander folgen, wobei kleinste Schritte dazwischen erlaubt sind.

8.4.2.6.6 Übersetzen vorwärts in Achterform (4 - 6 Übersetzer pro Kreis) (FCr)

8.4.2.6.7 Vorwärts-Fechter (beliebige Tiefe) (FLu)

8.4.2.6.8 Vorwärts Kanone (beliebige Tiefe) (STD)

8.4.2.6.9 Vorwärts Spirale (FSp)

8.4.2.7 Elemente über Badge 10 hinaus sind verboten. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

8.4.2.8 Abzüge:

8.4.2.8.1 pro Sturz: -0,5

8.4.2.8.2 Kostümverstoß: -0,5

8.4.2.8.3 Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 sek.

8.4.2.9 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden gewertet:

- Presentation

8.5 Level 3

8.5.1 Berechtigung: Ein Läufer, der in Level 3 startet, muss alle Elemente der Badges 1 - 12 sowie schwierigere Schritte, Sprünge und Pirouetten beherrschen.

8.5.2 Level 3 Kür

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

8.5.2.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt.

8.5.2.3 Musikdauer: 2:40 min (max.)

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



8.5.2.5 Inhalt:

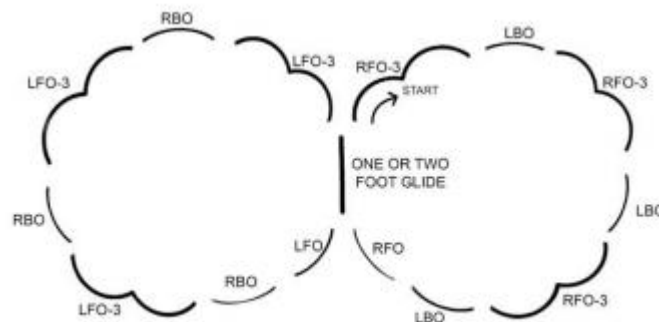
- 8.5.2.5.1 Die Läufer zeigen die folgenden **7 Elemente** aus den Badges 1 – 12. Pro Element bekommt der Läufer den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).
- 8.5.2.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Badges 1 - 12 gehören.
- 8.5.2.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.
- 8.5.2.5.4 Werden Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt wird das Element in Bewegung mit einem höherem GOE bewertet.

8.5.2.6 Level 3 Elemente:

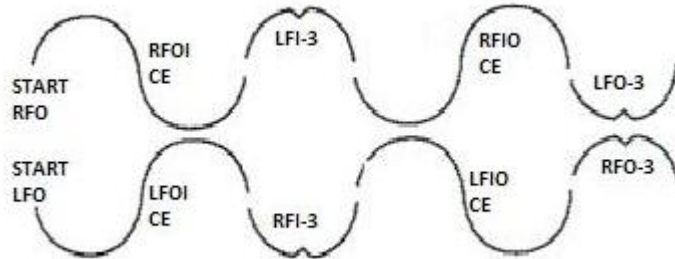
- 8.5.2.6.1 Max. 2 Pirouetten (mind. 3 Umdrehungen) (2 Pirouetten der gleichen Abkürzung erlaubt):
 - 8.5.2.6.1.1 Standpirouette (USp)
 - 8.5.2.6.1.2 Rückwärts-Standpirouette (UBSp)
 - 8.5.2.6.1.3 Sitzpirouette (SSp)
- 8.5.2.6.2 Max. 4 Sprungelemente, davon max. 2 Sprungkombinationen oder -sequenzen mit je 2 oder 3 Sprüngen (jeder Sprung max. 2x erlaubt; 1 Sprungkombination/-sequenz entspricht 1 Sprungelement):
 - 8.5.2.6.2.1 Dreiersprung (W)
 - 8.5.2.6.2.2 Einfachsälchow (1S)
 - 8.5.2.6.2.3 Einfachtoeloop (1T)
 - 8.5.2.6.2.4 Einfachrittberger (1Lo)
- 8.5.2.6.3 Max. 3 Skating Skills Elemente:



- 8.5.2.6.3.1 Rückwärts-Übersetzen in Achterform (4 - 6 Übersetzer pro Kreis) (BCr)
- 8.5.2.6.3.2 4 Schwungbögen vorwärts einwärts mit abwechselnden Beinen (FiEd)
- 8.5.2.6.3.3 3 vorwärts einwärts Dreier (links und rechts) (am Platz oder in Bewegung) (FiTTu) – die Dreier werden als ein Element betrachtet und müssen direkt aufeinander folgen, wobei kleinste Schritte dazwischen erlaubt sind.
- 8.5.2.6.3.4 Skating Skills Sequenz A(SSkSqA): Dreierwalzer in Achterform
- Uhrzeigersinn beginnt
 - 2 Laufschrte zum Einleiten der Sequenz erlaubt
 - 3 Dreierwalzer pro Kreis

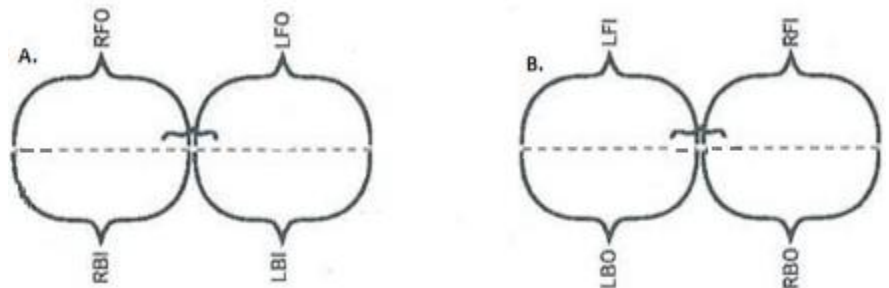


- 8.5.2.6.3.5 Skating Skills Sequenz B (SSkSqB): beginnender Fuß darf frei gewählt werden; Zwischenschritte sind zu vermeiden
- Kantenwechsel rechts vorwärts auswärts auf einwärts
 - Abstoß auf links – vorwärts einwärts Dreier
 - Kantenwechsel rechts vorwärts einwärts auf aufwärts
 - Abstoß auf links – vorwärts auswärts Dreier
 - Kantenwechsel links vorwärts auswärts auf einwärts
 - Abstoß auf rechts – vorwärts einwärts Dreier
 - Kantenwechsel links vorwärts einwärts auf aufwärts
 - Abstoß auf rechts – vorwärts auswärts Dreier



8.5.2.6.3.6 Skating Skills Sequenz B (SSkSqC): Gegenwende in Achterform

- A: Abstoß auf rechts – vorwärts auswärts Gegendreier, Abstoß auf links – rückwärts einwärts Gegendreier, Abstoß auf links – vorwärts auswärts Gegendreier, Abstoß auf rechts – rückwärts einwärts Gegendreier
- B: Abstoß auf links – vorwärts einwärts Gegendreier, Abstoß auf rechts – rückwärts auswärts Gegendreier, Abstoß auf rechts – vorwärts einwärts Gegendreier, Abstoß auf links – rückwärts auswärts Gegendreier



8.5.2.7 Elemente über Badge 10 hinaus sind verboten. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 1,0 Punkten.

8.5.2.8 Abzüge:

8.5.2.8.1 pro Sturz: -0,5

8.5.2.8.2 Kostümverstoß: -0,5

8.5.2.8.3 Musikverstoß (falsche Musicklänge): -0,5 pro 5 sek.

8.5.2.9 Programm Komponenten (Faktor 1,0) werden gewertet in Bezug auf:

- Presentation
- Skating Skills

8.6 Level 4

8.6.1 Level 4 Kurzprogramm



- 8.6.1.1 Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
- 8.6.1.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt.
- 8.6.1.3 Musikdauer: 2:15 min (max.)
- 8.6.1.4 Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

- 8.6.1.5 Inhalt:
 - 8.6.1.5.1 Die Läufer zeigen die folgenden **5 Elemente**. Pro Element bekommt der Läufer den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).
 - 8.6.1.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet.
 - 8.6.1.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

- 8.6.1.6 Level 4 Kurzprogramm Elemente:
 - 8.6.1.6.1 1 Einzelsprung:
 - 8.6.1.6.1.1 Einfachrittberger (1Lo)
 - 8.6.1.6.1.2 Einfachflip (1F)
 - 8.6.1.6.1.3 Einfachlutz (1L)
 - 8.6.1.6.2 1 Sprungkombination aus 2 Sprüngen
 - 8.6.1.6.3 1 Einpositionspirouette (mind. 3 Umdrehungen)
 - 8.6.1.6.3.1 Standpirouette (USp)
 - 8.6.1.6.3.2 Sitzpirouette (SSp)
 - 8.6.1.6.3.3 Waagepirouette (CSp)
 - 8.6.1.6.4 1 Kombinationspirouette mit oder ohne Fußwechsel ((C)CoSp) (mind. 2 Umdrehungen pro Position)
 - 8.6.1.6.5 1 Schrittfolge (StSq), die mind. die halbe Eisfläche einnimmt) zwei Schritte gelaufen werden.

- 8.6.2 Level 4 Kür
 - 8.6.2.1 Der Läufer kann an einem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
 - 8.6.2.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn der Läufer zu laufen beginnt.
 - 8.6.2.3 Musikdauer: 3:10 min (max.)
 - 8.6.2.4 Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik



oder Vokalmusik sind zulässig.

8.6.2.5 Inhalt:

8.6.2.5.1 Die Läufer zeigen die folgenden **9 Elemente**. Pro Element bekommt der Läufer den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE)

8.6.2.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet.

8.6.2.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

8.6.2.6 Level 4 Kür Elemente:

8.6.2.6.1 Max. 7 Sprungelemente, davon max. 3 Sprungkombination oder -sequenzen mit je 2 oder 3 Sprüngen (1 Sprungkombination/-sequenz entspricht 1 Sprungelement)

8.6.2.6.1.1 Alle Einfach- und Doppelsprünge sind erlaubt.

8.6.2.6.1.2 Jeder Sprung darf max. 2x gezeigt werden.

8.6.2.6.2 max. 3 Pirouetten mit unterschiedlichen Abkürzungen

8.6.2.6.3 1 Choreografische Sequenz (ChSq) über die gesamte Eisfläche mit mind. 2 verschiedenen Laufbewegungen wie Spiralen, Arabesques, Mond, Ina Bauers, Hydroblading

8.6.2.7 Abzüge:

8.6.2.7.1 pro Sturz: -0,5

8.6.2.7.2 Kostümverstoß: -0,5

8.6.2.7.3 Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 sek.

8.6.2.8 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden gewertet:

- Skating Skills
- Presentation
- Composition

9 Wettbewerbsregeln: Paarlauf

9.1 Badge-Programm

9.1.1 Badge 1

9.1.1.1 Gemeinsam Hand in Hand fahren, im und gegen den Uhrzeigersinn

9.1.1.2 Gemeinsames Vorwärtsübersetzen, Hand in Hand, im und gegen den



Uhrzeigersinn

- 9.1.1.3 Synchrone beidbeinige Pirouette (nebeneinander, mindestens drei Umdrehungen)
- 9.1.1.4 Rückwärts-Fische (zumindest 5), Hand in Hand
- 9.1.1.5 Vorwärts Storch links und rechts (Körperlänge), Hand in Hand
- 9.1.1.6 Beidbeiniger Sprung am Platz oder in Bewegung (nur vorwärts), Hand in Hand

- 9.1.2 Badge 2
 - 9.1.2.1 Ein Partner Storch vorwärts, der andere Partner Storch rückwärts (Körperlänge), Hand in Hand
 - 9.1.2.2 Synchroner Vorwärtszirkel (nebeneinander)
 - 9.1.2.3 Synchrone Häschen- bzw. Pferdchensprünge (Hand in Hand)
 - 9.1.2.4 Beidbeinige Paarpirouette (Position optional mit beiden Läufern auf zwei Füßen, mindestens drei Umdrehungen)
 - 9.1.2.5 Fechter in Halteposition (nebeneinander)
 - 9.1.2.6 T-Stopp, Hand in Hand, links oder rechts
- 9.1.3 Badge 3
 - 9.1.3.1.1.1 Gemeinsames Rückwärtsübersetzen (Position freigestellt, im und gegen den Uhrzeigersinn)
 - 9.1.3.1.1.2 Häschen- bzw. Pferdchensprung-Hebung (überkreuzte Armhaltung oder Achselhaltung)
 - 9.1.3.1.1.3 Schrittfolge (unter Ausnutzung zumindest der Hälfte der Eisfläche, Spurenbild freigestellt)
 - 9.1.3.1.1.4 Paarpirouette in Kilian-Haltung (mindestens drei Umdrehungen)
 - 9.1.3.1.1.5 Einbeinige Standpirouette (USp) (mindestens drei Umdrehungen), nebeneinander
 - 9.1.3.1.1.6 Synchroner Dreiersprung (nebeneinander)
 - 9.1.3.1.1.7 Synchroner Einfach-Salchow (1S) (nebeneinander)
 - 9.1.3.1.1.8 Spiralen in Armhaltung (Position optional)

- 9.1.4 Badge 4
 - 9.1.4.1 Zirkelspirale oder Todesspirale: beidhändige Haltung und Zirkel nicht erforderlich, beidbeinig möglich, nur vorwärts einwärts
 - 9.1.4.2 Dreiersprunghebung



- 9.1.4.3 Synchrone Sitzpirouette ohne Fußwechsel (SSp) (nebeneinander)
 - 9.1.4.4 Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Spurenbild freigestellt)
 - 9.1.4.5 Synchroner Einfach-Toeloop (1T) (nebeneinander)
 - 9.1.4.6 Synchroner Einfach-Rittberger (1Lo) (nebeneinander)
 - 9.1.4.7 Synchrone Sprungkombination: Einfach-Salchow + Einfach-Toeloop (1S+1T) (nebeneinander)
 - 9.1.4.8 Geworfener Dreiersprung
-
- 9.1.5 Paare Level I = Paare Badges 1-3 (entspricht Einzellauf Level I-II)
 - 9.1.6 Paare Level II = Paare Badges 1-4 (entspricht Einzellauf Level III-IV) inkl. schwierige Schritte, Sprünge, Pirouetten, Spiralen und Würfe
 - 9.1.7 VERWEIS: Eiskunstlauf-Coaching Guide auf der Website von SOI

9.2 (Unified) Paarlauf Level 1

- 9.2.1 Berechtigung: Ein Team besteht aus 2 SO-Athleten oder 1 SO-Athleten und 1 Unified-Paarläufer; 1 Mann und 1 Frau, 2 Männern oder 2 Frauen. Beide Läufer sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen (Empfehlung: mind. Level 1 und max. Level 3 Einzelläufer)
- 9.2.2 Die Paare können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
- 9.2.3 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Paare zu laufen beginnen.
- 9.2.4 Musikklänge: 2 Minuten (max.)
- 9.2.5 Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.
- 9.2.6 Inhalt:
 - 9.2.6.1 Die Paare wählen aus den folgenden Vorgaben **7 Elemente** aus den Badges 1 - 3. Pro Element bekommt das Paar den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).
 - 9.2.6.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber für Verbindungen verwendet werden, solange sie zu den Badges 1 - 3 gehören.
 - 9.2.6.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.
 - 9.2.6.4 Werden Elemente am Platz oder in der Bewegung durchgeführt wird das Element in Bewegung mit einem höherem GOE bewertet.
- 9.2.7 Paarlauf Level 1 Elemente:
 - 9.2.7.1 3 Skating Skills Elemente



- 9.2.7.2 1 Hebung
- 9.2.7.3 2 Pirouetten, davon eine in Paarhaltung (mind. 3 Umdrehungen)
- 9.2.7.4 Max. 2 Sprünge

9.2.8 Elemente über Paarlauf-Badge 3 hinaus sind verboten. Für jedes höherwertige Element gibt es einen Abzug von 0,5 Punkten.

9.2.9 Abzüge:

- 9.2.9.1 pro Sturz pro Person: -0,5
- 9.2.9.2 Kostümverstoß: -0,5
- 9.2.9.3 Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 Sekunden

9.2.10 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden gewertet:

- Presentation
- Skating Skills

9.3 (Unified) Paarlauf Level 2

9.3.1 Berechtigung: Ein Team besteht aus 2 SO-Athleten oder 1 SO-Athleten und 1 Unified-Paarläufer; 1 Mann und 1 Frau, 2 Männern oder 2 Frauen. Beide Läufer sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen (Empfehlung: mind. Level III Einzelläufer)

9.3.2 Paarlauf Level 2 Kurzprogramm

- Die Paare können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
- Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Paare zu laufen beginnen.
- Musikdauer: 2:15 min (max.)

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

9.3.2.2 Inhalt:

9.3.2.2.1 Die Paare zeigen die folgenden **5 Elemente**. Pro Element bekommt das Paar den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).

9.3.2.2.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber für Verbindungen genutzt werden.

9.3.2.2.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.



9.3.2.3 Paarlauf Level 2 Kurzprogramm Elemente:

- 9.3.2.3.1 1 geworfener Dreiersprung (1WTh)
- 9.3.2.3.2 1 abgewandelte Todesspirale: Ein Partner Zirkel, der andere Partner in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)
- 9.3.2.3.3 1 Dreiersprung-Hebung (WLi)
- 9.3.2.3.4 1 Paarpirouette in Kilianhaltung (mind. 3 Umdrehungen) (PSp)
- 9.3.2.3.5 1 Choreografische Sequenz (ChSq) über die gesamte Eisfläche mit mind. 2 verschiedenen Laufbewegungen wie Spiralen, Arabesques, Mond, Ina Bauers, Hydroblading

9.3.3 Paarlauf Level 2 Kür

- 9.3.3.1 Die Paare können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
- 9.3.3.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Paare zu laufen beginnen.
- 9.3.3.3 Musikklänge: 3:00 min (max.)
- 9.3.3.4 Das Programm muss zu Musik vorgeführt werden. Instrumentalmusik oder Vokalmusik sind zulässig.

9.3.3.5 Inhalt:

- 9.3.3.5.1 Die Paare wählen aus den folgenden Vorgaben **8 Elemente** aus den Badges 1 - 4. Pro Element bekommt das Paar den Basiswert, addiert mit der Punktzahl der Ausführung (GOE).
- 9.3.3.5.2 Zusätzliche Elemente werden nicht bewertet, können aber für Verbindungen verwendet werden.
- 9.3.3.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge vorgeführt werden.

9.3.3.6 Paarlauf Level 2 Kür Elemente

- 9.3.3.6.1 Max. 1 abgewandelte Todesspirale: Ein Partner Zirkel, der andere Partner in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)
- 9.3.3.6.2 Max. 1 Hebung
- 9.3.3.6.3 Max. 1 Paarpirouette in Stand-, Sitz oder Waageposition ohne Fußwechsel (PSp)
- 9.3.3.6.4 Drei parallele Sprungelemente, davon 1 Sprungkombination oder -sequenz aus 2 oder 3 Sprüngen (1 Sprungkombination/-sequenz entspricht 1 Sprungelement)



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

9.3.3.6.4.2 Jeder Sprung kann max. 2x gezeigt werden.

9.3.3.6.5 Max. 1 Einfach- oder Doppel-Wurf-Sprung (1WTh)

9.3.3.6.6 1 Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Spuren- bild freigestellt) (StSq)

9.3.3.7 Abzüge:

9.3.3.7.1 pro Sturz pro Person: -0,5

9.3.3.7.2 Kostümverstoß: -0,5

9.3.3.7.3 Musikverstoß (falsche Musiklänge): -0,5 pro 5 sek.

9.3.3.8 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden gewertet:

- Skating Skills
- Presentation
- Composition

10 Wettbewerbsregeln: Eistanz

10.1 Badge-Programm

10.1.1 Walzer-Badge 1

10.1.1.1 Laufschrirte vorwärts über sechs Schläge (links und rechts)

10.1.1.2 Swing Roll vorwärts auswärts über sechs Schläge (links und rechts)

10.1.2 Walzer-Badge 2

10.1.2.1 Aufeinanderfolgende Laufschrirte vorwärts über sechs Schläge (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

10.1.2.2 Aufeinanderfolgende Swing Rolls vorwärts auswärts über sechs Schläge (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

10.1.3 Walzer-Badge 3

10.1.3.1 Dutch-Waltz-Musik: $\frac{3}{4}$ -Walzer, 138 Schläge pro Minute; zwei Spuren- bilder oder einmal rund um die Eisfläche

10.1.4 Tango-Badge 1



- 10.1.4.1 Chassé vorwärts über vier Schläge (links und rechts)
- 10.1.4.2 Gleitchassé vorwärts über vier Schläge (links und rechts)
- 10.1.4.3 Swing Roll vorwärts auswärts über vier Schläge (links und rechts)

10.1.5 Tango-Badge 2

- 10.1.5.1 Aufeinanderfolgende Chassés vorwärts über vier Schläge (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)
- 10.1.5.2 Aufeinanderfolgende Gleitchassés vorwärts über vier Schläge (links und rechts, zumindest zwei in jede Richtung)

10.1.6 Tango-Badge 3

- 10.1.6.1 Canasta-Tango mit Musik: zwei Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche
- 10.1.6.2 Rhythm-Blues-Badge 1
- 10.1.6.3 Laufschrirte LVA (vier Schläge) zu Swing Roll RVE (vier Schläge)
- 10.1.6.4 Flare LVA (zwei Schläge) zu Laufschrirte RVE (vier Schläge)

10.1.7 Rhythm-Blues-Badge 2

- 10.1.7.1 Swing Rolls LVE zu RVE (jeweils vier Schläge)
- 10.1.7.2 Laufschrirte LVA (vier Schläge, auf drei, vier, eins zwei), Schritre zu hinten Kreuzen RVE (auf drei, vier), hinten Kreuzen LVA (auf eins, zwei), RVE (jeweils zwei Schläge, auf drei, vier)

10.1.8 Rhythm-Blues-Badge 3

- 10.1.8.1 Rhythm Blues mit Musik (zwei Spurenbilder)

10.2 Musikbestimmungen

Alle Paare bringen ihre eigene Eistanzmusik zum Wettbewerb. Die Musik kann Instrumental- oder Vokalmusik sein.

10.3 Wertung

- 10.3.1 Das Technische Panel legt den Namen des Pflichttanzes fest und bestätigt, dass die Anforderungen für das Basis-Level erfüllt sind.
- 10.3.2 Die Preisrichter bewerten den Pflichttanze mittels GOE.
- 10.3.3 Folgende Programmkomponenten (Faktor 1,0) werden bewertet:
 - Skating Skills
 - Composition
 - Presentation



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

10.4 Level 1

10.4.1 Berechtigung: Alle Eistanzwettbewerbe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. Ein Team besteht aus 2 SO-Athleten oder 1 SO-Athleten und 1 Unified-Athleten, 1 Mann und 1 Frau oder 2 Frauen oder 2 Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

10.4.2 Allgemeine Anforderungen für 1. und 2. Pflichttanz:

10.4.2.1 Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

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

10.4.2.3 Die Einleitung darf maximal 7 Schritte umfassen.

10.4.3 Tanzrotation (Preliminary)

10.4.3.1 Für alle Eistanz-Levels rotieren die Pflichttänze jedes Jahr bzw. alle zwei Jahre abhängig von den Winterweltspielen und den Jahren der Qualifikation

Jahr	1. Pflichttanz	2. Pflichttanz
2026	Canasta Tango	Rhythm Blues
2027	Cha Cha	Dutch Walz
2028 (Qualifizierung SOWG)	Rhythm Blues	Cha Cha
2029 (SOWG)	Rhythm Blues	Cha Cha

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

10.4.3.1.2 Rhythm Blues: 4 /4 Blues - 88 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 3)

10.4.3.1.3 Canasta Tango: 4 /4 Tango - 104 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche. (siehe Diagramm # 2)

10.4.3.1.4 Cha Cha: 104 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisfläche

DIAGRAMM # 1 – DUTCH WALTZ



Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte

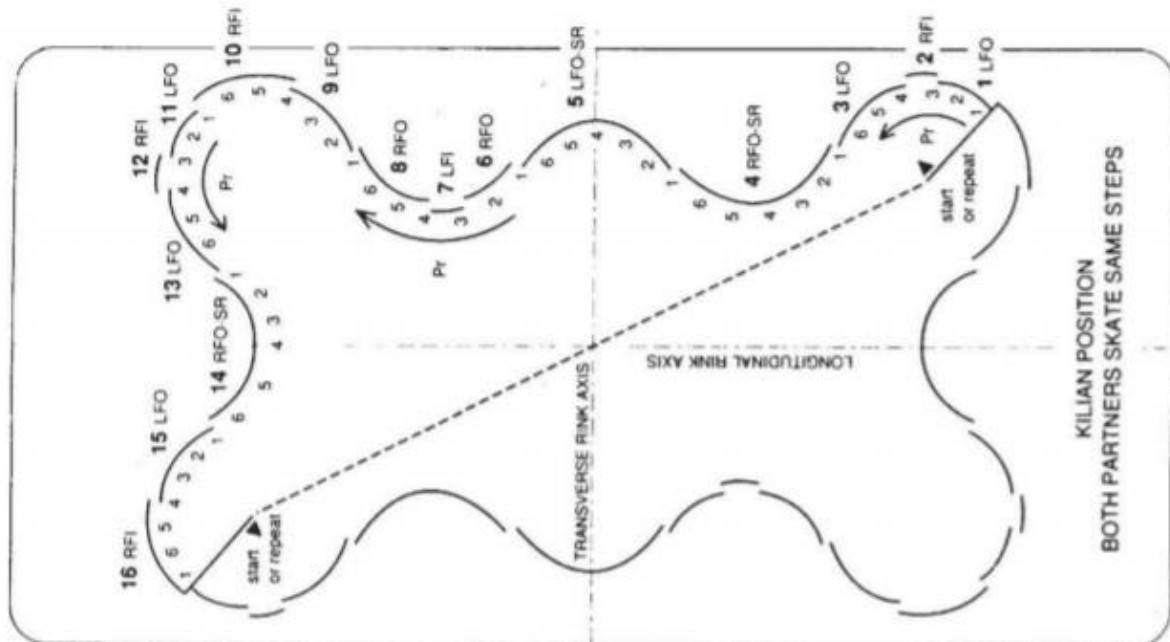


DIAGRAMM # 2 – CANASTA TANGO



Umgekehrte Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte

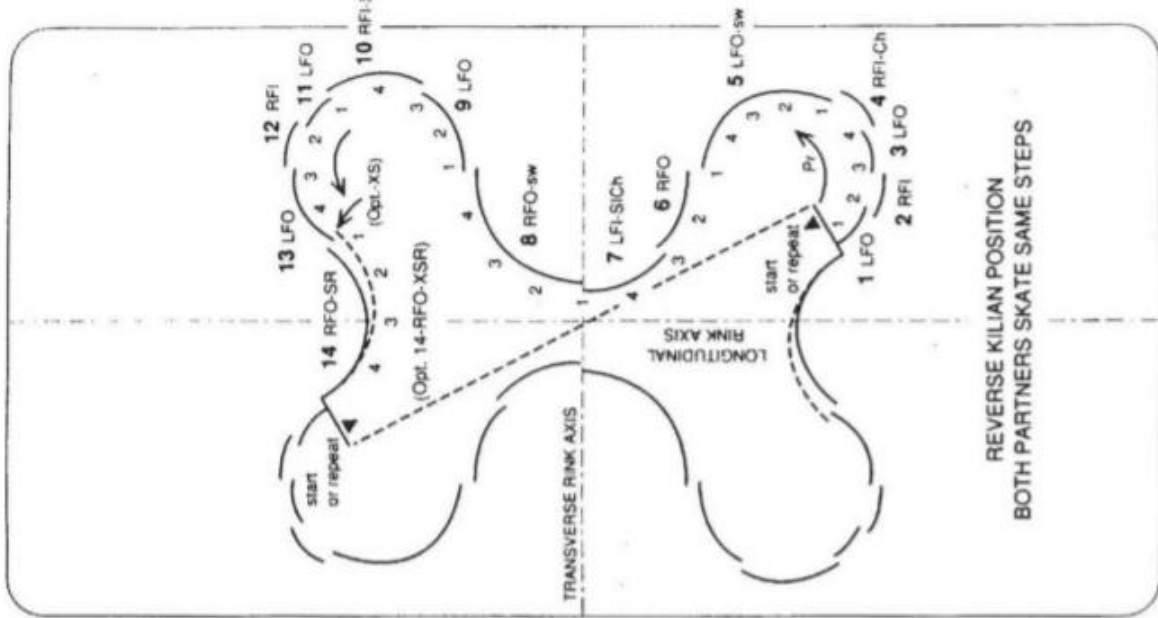


DIAGRAMM # 3 – RHYTHM BLUES

Kilian-Position, beide Partner laufen dieselben Schritte

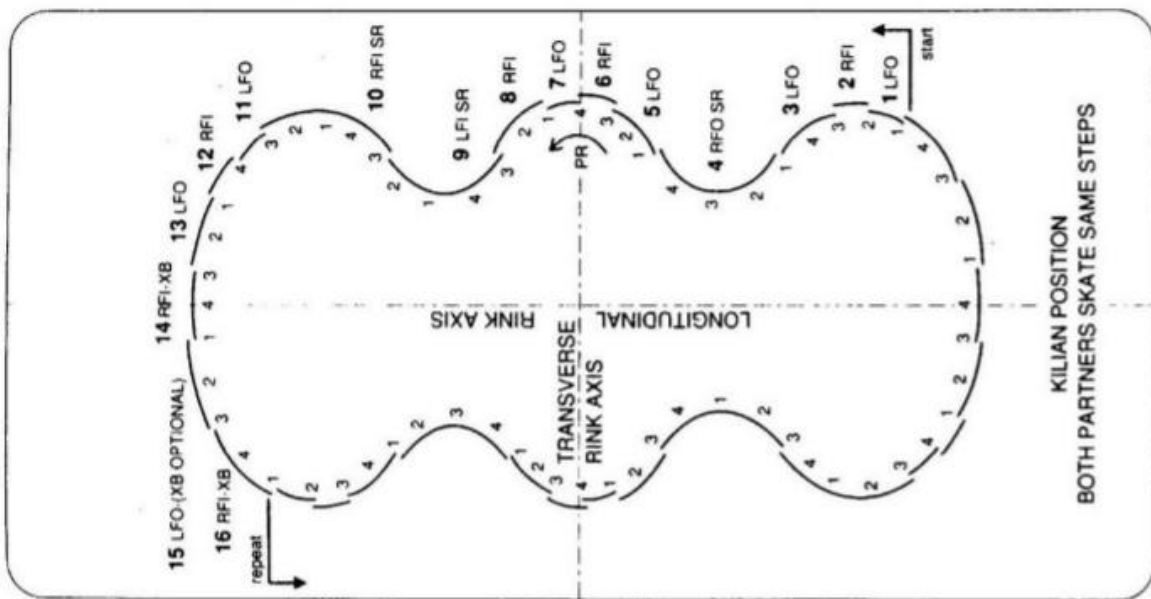
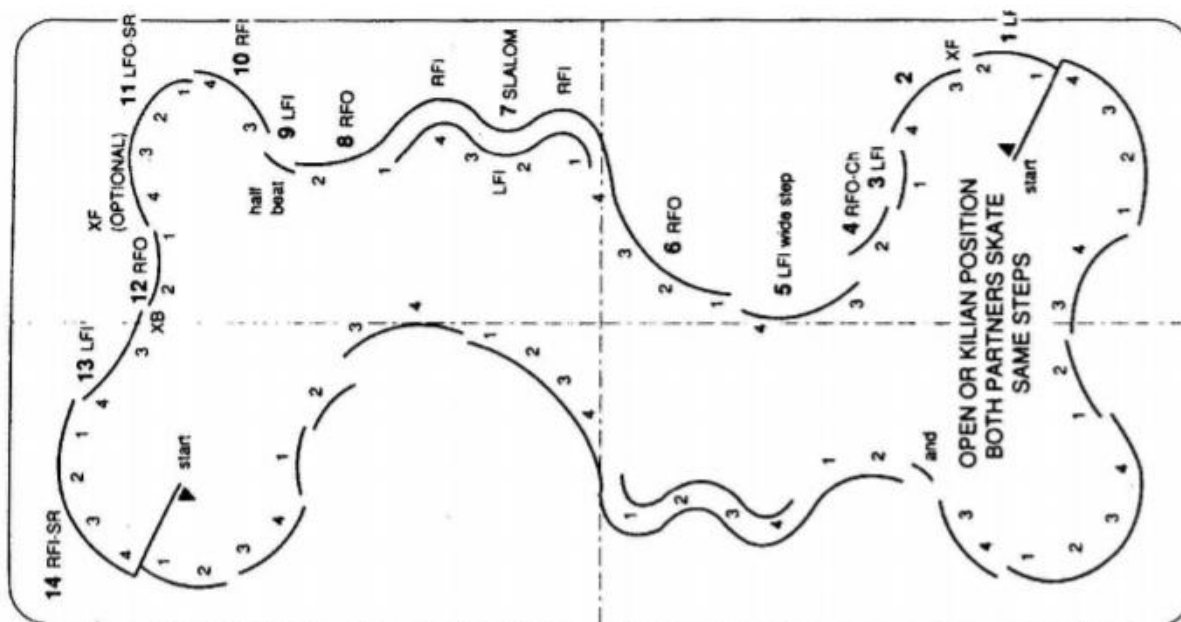


DIAGRAMM # 6 – CHA CHA



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



10.5 Level 2

10.5.1 Berechtigung: Alle Eistanzwettkämpfe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. 1 Team besteht aus 2 SO-Athleten oder 1 SO-Athleten und 1 Unified-Athleten, 1 Mann und 1 Frau oder 2 Frauen oder 2 Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

10.5.2 Allgemeine Anforderungen für 1. und 2. Pflichttanz:

10.5.2.1 Alle Spurenbildtänze werden zu Musik vorgeführt.

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

10.5.2.3 Die Einleitung darf maximal 7 Schritte umfassen.

10.5.3 Tanzrotation (Pre- Bronze)

10.5.3.1 Von den Läufern wird verlangt, dass sie Swing Dance, Fiesta Tango, Ten Fox oder Willow Waltz in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema laufen.

Jahr	1. Pflichttanz	2. Pflichttanz
2026	Fiesta Tango	Willow Waltz
2027	Ten Fox	Swing Dance
2028 (Qualifizierung SOWG)	Willow Waltz	Ten Fox
2029 (SOWG)	Willow Waltz	Ten Fox

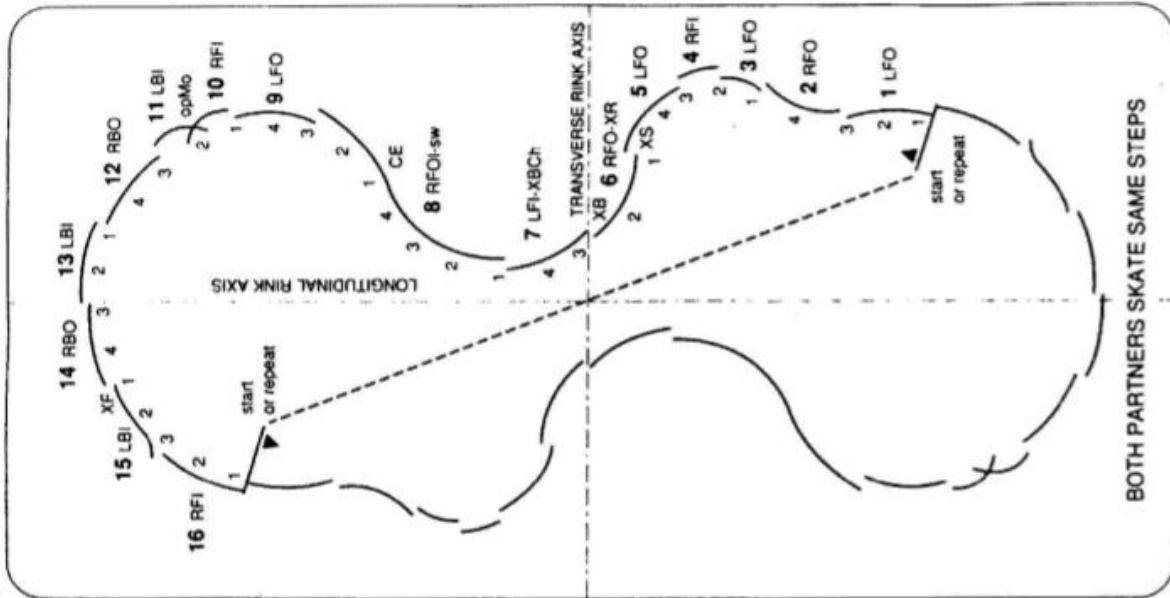


DIAGRAMM # 7 – TEN FOX

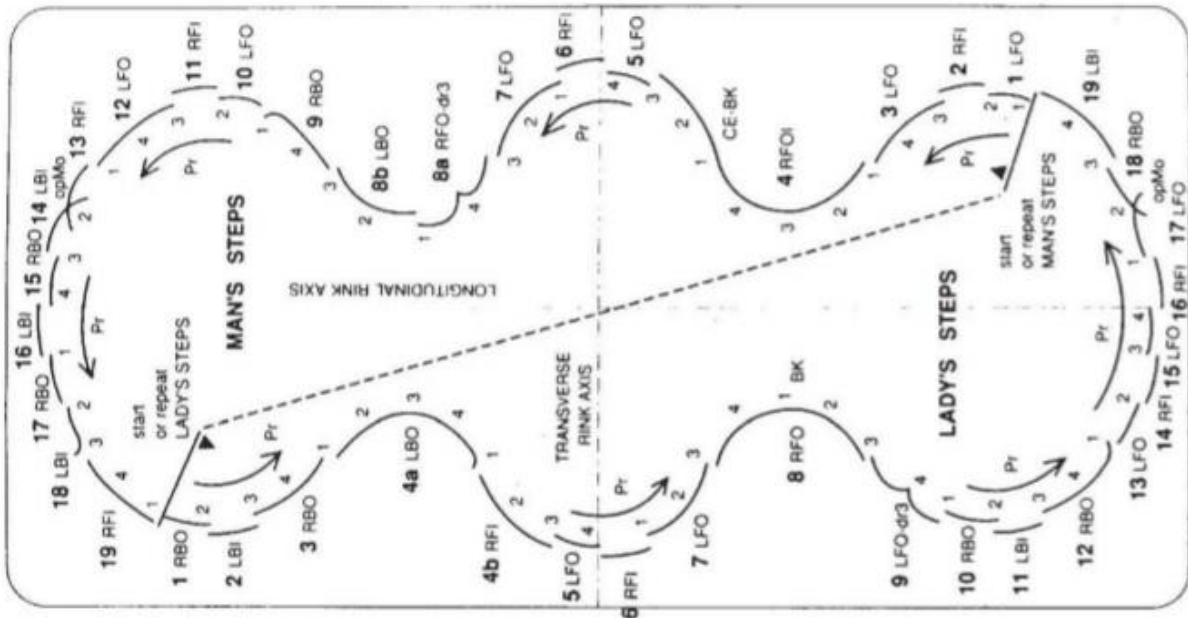
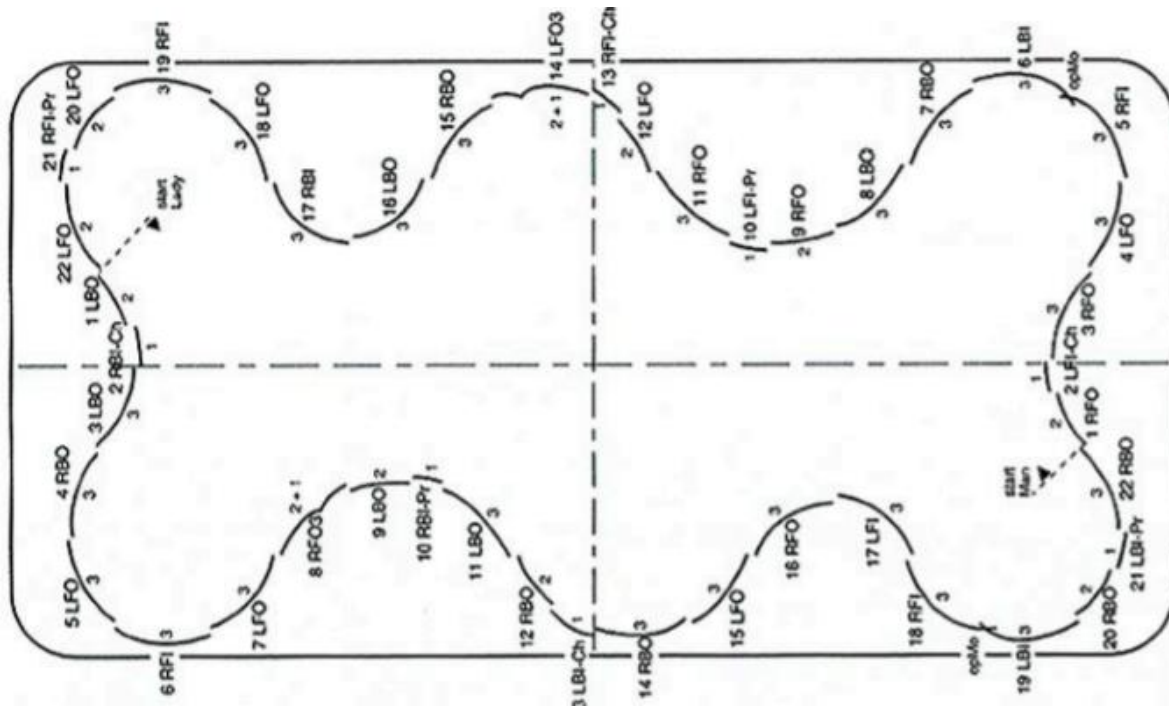




DIAGRAMM # 8 - WILLOW WALTZ



10.6 Level 3

10.6.1 Berechtigung: Alle Eistanzwettkämpfe können solo oder als Tanzteam gelaufen werden. 1 Team besteht aus 2 SO-Athleten oder 1 SO-Athleten und 1 Unified-Athleten, 1 Mann und 1 Frau oder 2 Frauen oder 2 Männern, gelaufen werden. Beide Partner sollten über ähnliche eisläuferische Fähigkeiten verfügen.

10.6.2 Allgemeine Anforderungen für 1. und 2. Pflichttanz:

10.6.2.1 Alle Pflichttänze werden zu Musik vorgeführt.

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

10.6.2.3 Die Einleitung darf maximal 7 Schritte umfassen.

10.6.3 Tanzrotation (Bronze)

10.6.3.1 Von den Läufern wird verlangt, dass sie Foxtrott, Fourteenstep, Harris Tango oder Rocker Foxtrot in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema laufen.



Erster Spurenbildtanz	Finalrunde – Zweiter Spurenbildtanz
2022 European Waltz	Foxtrot
2023 Foxtrot	Fourteen Step
2024 Fourteen Step (Qualifikationsjahr für Weltspiele)	European Waltz (Qualifikationsjahr für Weltspiele)
2025 European Waltz	Fourteen Step (Weltspiele)

10.6.3.1.1 Rocker Foxtrott (siehe Diagramm #9)

10.6.3.1.2 Fourteen Step: Marsch 4 /4, 2/4 oder 6/8; 112 Schläge/Minute, 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn (siehe Diagramm #10)

10.6.3.1.3 Harris Tango – Tango 4/4 – 27 measures von 4 Schlägen /Minute, 108 Schläge/Minute, 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm #11)

10.6.3.1.4 Foxtrott: Foxtrott 4 /4 - 100 Schläge/Minute; 2 Spurenbilder oder einmal rund um die Eisbahn. (siehe Diagramm #12)

DIAGRAMM # 10 – FOURTEEN STEP

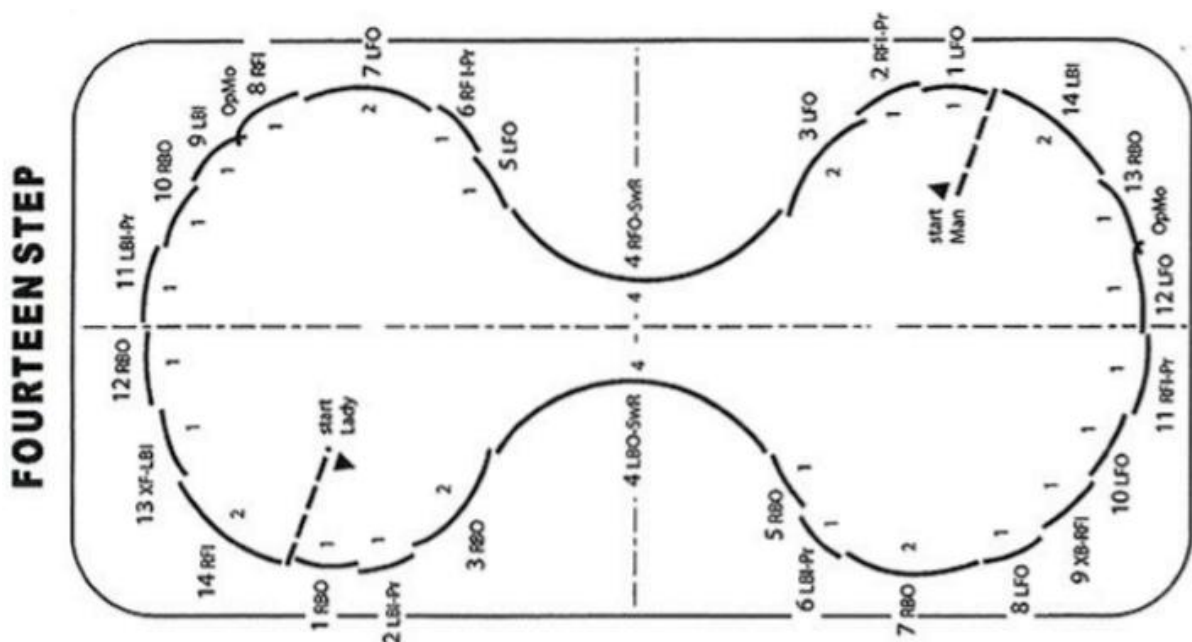




DIAGRAMM # 12 – FOXTROT

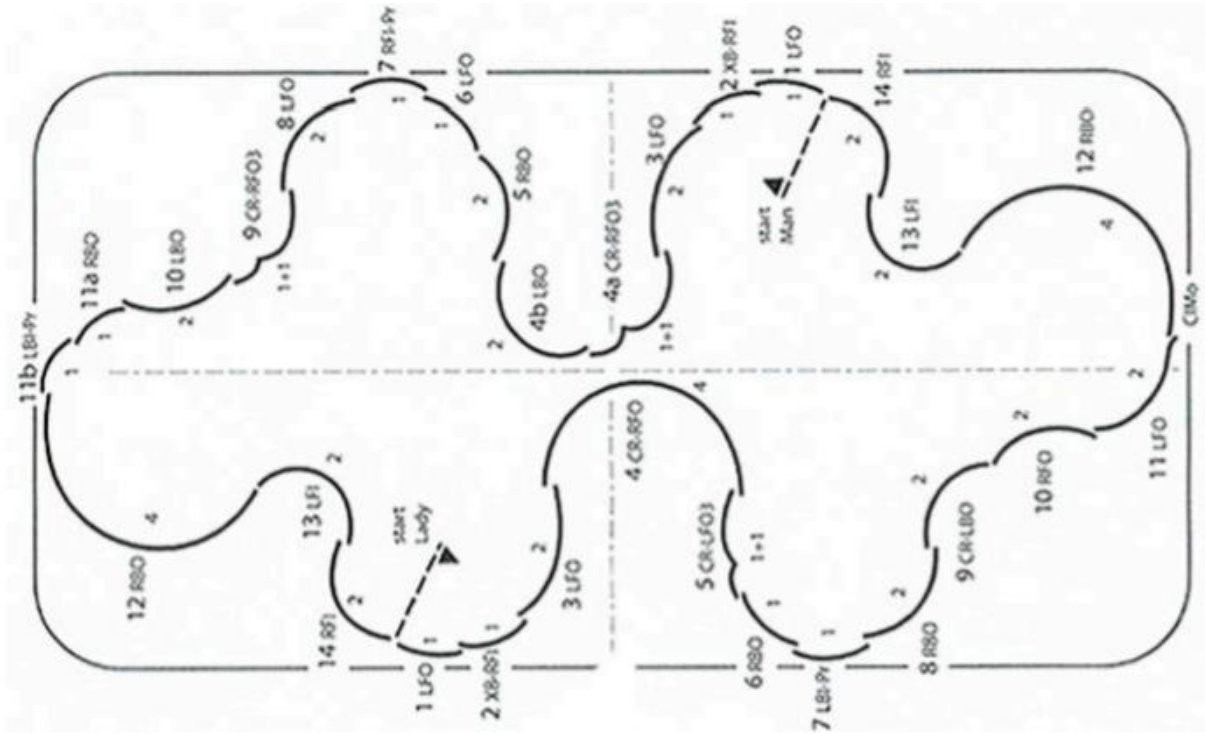
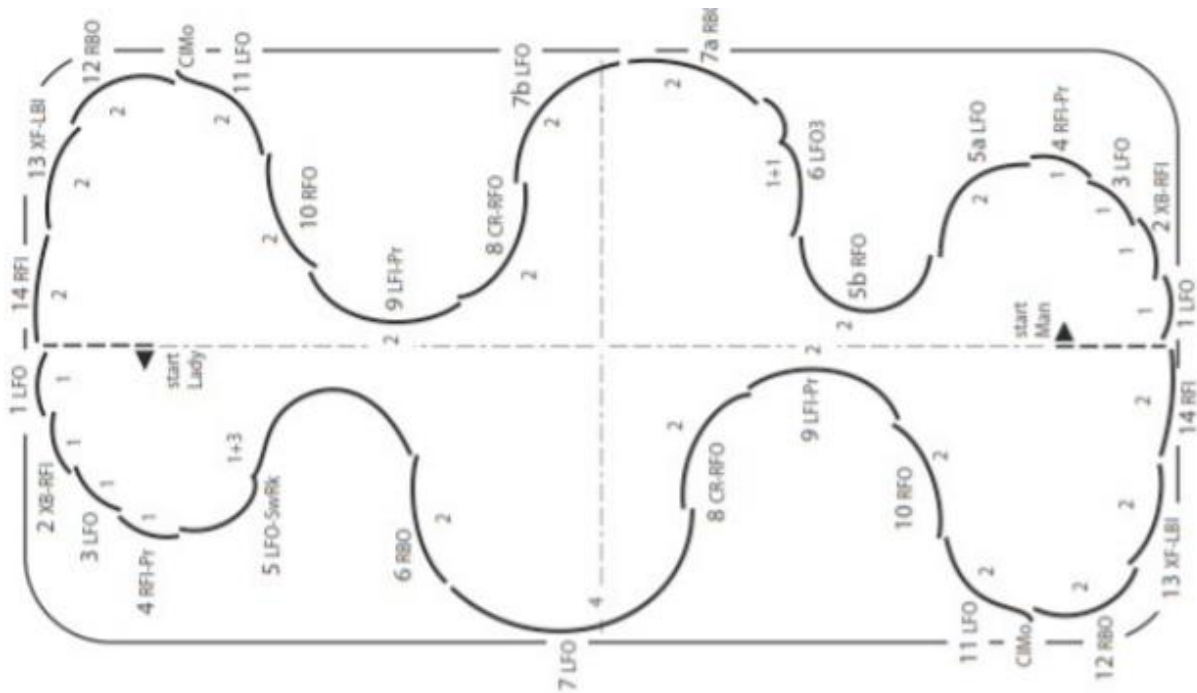


DIAGRAMM # 14 – ROCKER FOXTROT





11 Künstlerische Darbietung (Demowettbewerb)

- 11.1 Läufer, die bei den künstlerischen Darbietungs-Wettbewerben teilnehmen, können ihre kreativen Fähigkeiten präsentieren, indem sie in ihrem Programm einen bestimmten Charakter oder musikalisches Thema darstellen.
- 11.2 Es handelt sich um einen reinen Demowettbewerb. Dies bedeutet, dass alle Level und Kategorien zusammen starten und nicht klassifiziert wird. Es werden keine Platzierungen, sondern Teilnahme-Schleifen vergeben.
- 11.3 Berechtigung:**
 - 11.3.1 Alle Läufer der Level 0-4 können teilnehmen.
 - 11.3.2 Die Kategorie Künstlerische Darbietung kann sowohl als alleinige Kategorie, als auch zusätzliche Kategorie gemeldet werden.
 - 11.3.3 Man kann auch im Paar oder Unified Paar teilnehmen.
- 11.4 Anforderungen:**
 - 11.4.1 Die Läufer können an jedem beliebigen Punkt der Eisfläche beginnen.
 - 11.4.2 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen.
 - 11.4.3 Musiklänge: 2:00 min (max.)
- 11.5 Das Programm sollte nach den folgenden 3 Kriterien aufgebaut werden:
 - 11.5.1 Künstlerische Kreativität
 - 11.5.1.1 Das Programm ist unterhaltsam, wenn sie in den Augen, Ohren und Herzen des Publikums liegt. Sie wird daran gemessen, wie die Zuschauer das Programm in Erinnerung behalten, welche Emotionen während des Laufs entstanden und wie stark sie in das Programm involviert waren.
 - 11.5.1.2 Eine Bedeutung des Programms sollte erkennbar sein.
 - 11.5.2 Darbietung und Projektion
 - 11.5.2.1 Das physische, emotionale und künstlerische Engagement eines Läufers, der durch das Programm ein Universum kreiert.
 - 11.5.2.2 Das Programm zeigt eine kontinuierliche Entwicklung des Themas von Anfang bis Ende, während die Musikalität des Läufers zur Geltung kommt.
 - 11.5.2.3 Der Läufer sollte das Eis, die Musik und den Raum um sich herum nutzen, um Gefühle und musikalisches Bewusstsein in das Unterbewusstsein des Publikums zu projizieren.
 - 11.5.3 Skating Skills



11.5.3.1 Skating Skills entsprechen der Art und Weise, wie ein Läufer seine eisläuferischen Fähigkeiten nutzt, um sein Programm auf der Eisfläche zu vermitteln. Es muss eine Qualität zeigen, die das Thema des Programms unterstützt.

11.5.3.2 Technische Elemente sollten nicht direkt belohnt werden, es sei denn, sie sind direkt in die Darbietung integriert und tragen zur Weiterentwicklung der Geschichte/des Themas bei.

11.6 Abzüge:

11.6.1 pro Sturz pro Person: -0,5

11.6.2 Kostümverstoß: -0.5

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

11.7 Bewertung:

11.7.1 Es werden keine Elemente innerhalb des Technischen Scores gelistet.

11.7.2 Folgende Programmkomponenten (Faktor 2,0) werden gewertet:

- Skating Skills
- Presentation
- Composition

12 Unified-Synchroneiskunstlauf

12.1 Level 1

12.1.1 Berechtigung: Teams sollten aus mind. 6 und max. 16 Athleten bestehen, wobei max. die Hälfte des Teams Unified-Partner sein können. Das Team kann aus Männern und Frauen bestehen.

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

12.1.3 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen.

12.1.4 Musiklänge: 3:30 min (max)

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

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

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



werden.

12.1.6.1 Linie (nur vorwärts)

12.1.6.2 Kreis (nur vorwärts; im und gegen den Uhrzeigersinn)

12.1.6.3 Block (nur vorwärts)

12.1.6.4 Mühle (nur vorwärts)

12.1.6.5 Kreuzen (nur vorwärts)

12.1.7 Die Handhaltung ist freigestellt.

12.1.8 Für Verbindungen können folgende Elemente verwendet werden:

12.1.8.1 Vorwärtslaufen

12.1.8.2 Vorwärts-Fische

12.1.8.3 Halbbögen vorwärts

12.1.8.4 Einbeiniges Vorwärtsgleiten

12.1.8.5 Rückwärts-Fische (maximal zwei aufeinanderfolgende Fische)

12.1.9 Program Components werden beurteilt in Bezug auf

- Performance

Faktor: 1,0

12.2 Level 2

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

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

12.2.3 Wertung und Zeitmessung beginnen, wenn die Läufer zu laufen beginnen.

12.2.4 Musikklänge: 3:30 min (max)

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

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

12.2.6.1 Linie (kann diagonal sein)

12.2.6.2 Kreis (vorwärts oder rückwärts; mit einer verpflichtenden Richtungsänderung)

12.2.6.3 Block (mit einer Änderung der Achse)

12.2.6.4 Mühle (inklusive Rückwärtslaufen)



- 12.2.6.5 Kreuzen (kann diagonal sein)
- 12.2.7 Die Handhaltung ist freigestellt.
- 12.2.8 Für Verbindungen können zugelassene Techniken verwendet werden:
 - 12.2.8.1 Vorwärts- und Rückwärtslaufen
 - 12.2.8.2 Vorwärts- und Rückwärts-Fische
 - 12.2.8.3 Halbbögen vorwärts
 - 12.2.8.4 Einbeiniges Vorwärts- und Rückwärtsgleiten
 - 12.2.8.5 Dreier
 - 12.2.8.6 Mohawks
- 12.2.9 Program Components werden beurteilt in Bezug auf
 - Performance
 - InterpretationFaktor: 1,0

13 Unified Sports ® Wettbewerbe

- 13.1 Special-Olympics-Athleten und Unified-Partner sollten vorzugsweise in einem ähnlichen Alter sein. Der Unified-Partner muss über die Fähigkeit für die Teilnahme am Unified-Training und an Eiskunstlaufwettbewerben verfügen.
- 13.2 Jedes Paar besteht aus einem SO-Athleten und einem Unified-Partner.
- 13.3 Ein Trainer darf bei einem Wettbewerb, bei dem er als Trainer agiert, nicht als Unified-Partner fungieren.

14 Wertung (Gilt nur für das technische Panel, Preis- und Schiedsrichter)

14.1 Grundprinzipien

- 14.1.1 Bei Welt-Winterspielen müssen die Ergebnisse elektronisch berechnet werden.
- 14.1.2 Das für die Organisation der Spiele verantwortliche Komitee (GOC) ist dafür verantwortlich, dass die Ergebnisse stimmen, sowie für die Bereitstellung des Computersoftwareprogramms. Das Komitee stellt auch erfahrenes, kompetentes Bedienungspersonal an, das für das Eingeben von Daten in den Computer und das Generieren der offiziellen Ergebnisse zuständig ist.
- 14.1.3 Elektronische Wertungs- und Anzeigesystem
 - 14.1.3.1 Bildschirm für Offizielle



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

14.1.3.2 Elektronische Wertungsanzeige/Scoreboard

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

14.1.4 Nicht-elektronische Wertung

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

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

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

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

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

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

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

14.1.4.2.2 Zwischen den Ausführungspreisrichtern/Preisrichtern und den Technischen Preisrichtern/dem Technischen Panel muss eine Kommunikationskette eingesetzt werden (Headsets oder ähnliches).



Mit dieser Kommunikationskette wird gewährleistet, dass die Ausführungspreisrichter/Preisrichter, die im Panel eingesetzt sind, über die identifizierten und gerufenen Elemente Bescheid wissen.

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

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

14.1.4.3 Die Wertungsbogen der Offiziellen müssen nach jedem gelaufenen Programm eingesammelt werden. Die Daten werden entweder in einen Computer eingegeben, um die Ergebnisse zu berechnen oder die Berechnung erfolgt manuell. Die Ergebnisse werden nach Regel 12.2. berechnet.

14.2 Feststellung und Veröffentlichung von Ergebnissen

14.2.1 Grundprinzipien der Ermittlung von Ergebnissen

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

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

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

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

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



- 14.2.1.6 Die Punktzahl des Panels für jeden Wettbewerbsteil/jedes Element errechnet sich durch Addition des Durchschnittswerts (Trimmed Mean) des GOEs zum Basiswert (Base Value) des Wettbewerbsteils/Elements.
- 14.2.1.7 Die Punktzahlen des Panels für alle Wettbewerbsteile/Elemente werden addiert und ergeben die Gesamtpunkteanzahl (Total Element Score).
- 14.2.1.8 Im Einzel- und Paarlaufen:
- 14.2.1.8.1 Sprungkombinationen werden als eine Einheit bewertet, die Basiswerte der beinhalteten Sprünge werden addiert und der numerische Wert des GOE des schwierigsten Sprungs wird gewertet.
 - 14.2.1.8.2 Sprungfolgen werden als Einheit bewertet, die Basiswerte der höchstbewerteten Sprünge werden addiert, das Ergebnis wird mit 0,8 multipliziert und der numerische Wert des GOE des schwierigsten Sprungs wird gewertet. Der errechnete Basiswert der Sprungfolge wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.
 - 14.2.1.8.3 Etwaige zusätzliche Elemente, die über die Anzahl der vorgeschriebenen Elemente hinausgehen, werden nicht zur Ergebnisberechnung eines Teilnehmers herangezogen. Nur der erste Versuch (oder die erlaubte Anzahl von Versuchen) eines Elements wird berücksichtigt.
- 14.2.1.9 Jeder Preisrichter bewertet die Programmkomponenten auf einer Skala von 0,25 bis 10 in 0,25er-Schritten.
- 14.2.1.10 Die Punkte des Panels für jede Programmkomponente erhält man durch Berechnung des Durchschnittswertes (Trimmed Mean) wie oben unter 10.2.1.4. beschrieben.
- 14.2.1.11 Der errechnete Durchschnittswert jeder einzelnen Programmkomponente wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.
- 14.2.1.12 Die Punktezahl des Panels für jede Programmkomponente wird mit folgenden Faktoren multipliziert:
- 14.2.1.12.1 Herren: Kurzprogramm: 1,0 Kür: 1,0
 - 14.2.1.12.2 Damen: Kurzprogramm: 1,0 Kür: 1,0
 - 14.2.1.12.3 Paare: Kür: 1,0
 - 14.2.1.12.4 Eistanz: Spurenbildtanz: 1,0
- 14.2.1.13 Die so errechneten Ergebnisse werden auf zwei Dezimalstellen gerundet und addiert. Die Summe ergibt die Gesamtpunktezahl der Programmkomponente (Program Component Score).



14.2.1.14 Abzüge für im Regelwerk angeführte Verstöße werden wie folgt vorgenommen:

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

14.2.2 Bestimmung der Ergebnisse jedes Wettbewerbssteils

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

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

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

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

14.2.2.5 Für jeden Wettbewerbssteil, für den ein Faktor angewendet wird, werden die mit dem Faktor errechneten Punkte auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet.

14.2.3 Bestimmung des Endergebnisses

14.2.3.1 Der Total Segment Score (Gesamtpunktezahl des jeweiligen Wettbe-



werbsteils) des Kurzprogramms/Kurztanzes oder des Spurenbildtanzen/der Spurenbildtänze und der Kür/des Kürtanzen werden addiert und ergeben somit den Final Score eines Läufers/Paares/Teams in einem Wettbewerb. Der Läufer/das Paar/das Team mit dem höchsten Final Score wird erstgereiht usw.

- 14.2.3.2 Im Falle eines Punktegleichstandes nach dem Endergebnis erhält der Läufer/das Paar/das Team mit der höchsten Punktezahl für den zuletzt gelaufenen Wettbewerbsteil den ersten Platz usw. Wenn auch bei der höchsten Punktezahl ebenfalls ein Punktegleichstand besteht, entscheidet die bessere Platzierung. Wenn beim Eistanzen zwei Spurenbildtänze zu laufen sind, sind beide Tänze in ihrer Wertigkeit gleich. Es gibt keine Kriterien bezüglich des Lösen eines Gleichstands.
- 14.2.3.3 Sollte sich ein Gleichstand in diesem Wettbewerbsteil ergeben, so zählt die Platzierung im vorangegangenen Wettbewerbsteil für die bessere Platzierung usw. Sollte kein Wettbewerbsteil vorangegangen sein, nehmen die Läufer/Paare/Teams denselben Platz ein.
- 14.2.3.4 Veröffentlichung der Ergebnisse
- 14.2.3.5 In der Bekanntmachung der Gesamtergebnisse eines Wettbewerbs werden die ausgeschiedenen Teilnehmer (Teilnehmer, die sich wegen ungenügender Punkte nicht für den nächsten Wettbewerbsteil qualifiziert haben oder zurückgezogen wurden) nach den Teilnehmern, die den Wettkampf erfolgreich beendet haben, und in der Reihenfolge ihrer Platzierung im letzten von ihnen vollendeten Wettbewerbsteil angeführt werden.
- 14.2.3.6 Disqualifizierte Teilnehmer verlieren ihre Platzierung und werden offiziell in den Zwischen- und Endresultaten als disqualifiziert (DSQ) angeführt. Teilnehmer, die den Wettkampf beendet haben und zunächst schlechter platziert waren als der/die disqualifizierte Teilnehmer rücken entsprechend ihrer Platzierung auf bessere Plätze auf.
- 14.2.3.7 Nach jedem Wettbewerbsteil müssen der Total Elements Score, die Punkte des Panels für die Programmkomponenten, der Program Component Score, die Abzüge und der Total Segment Score jedes Läufers/Paares/Teams veröffentlicht werden.
- 14.2.3.8 Nach jedem Wettbewerbsteil erfolgt ein Ausdruck der Basiswerte aller Elemente und der GOEs und der Punkte für die Programmkomponenten, die von jedem Preisrichter vergeben wurden. Für alle Eiskunstlaufwettbewerbe werden die Namen der Preisrichter und die durch sie vergebene Wertung veröffentlicht.



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

- die endgültige Platzierung
- die jeweiligen Platzierungen in den einzelnen Wettbewerbsstellen.

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

15 Ernennung von Offiziellen

15.1 Preisrichter-Panels bei den Weltwinterspielen

15.1.1 Jede nationale Special-Olympics-Organisation, der Teilnehmer an Eiskunstlaufwettbewerben bei den jeweiligen Weltwinterspielen angehören, kann maximal zwei Preisrichter für Einzel- und Paarlaufen und einen Preisrichter für Eistanzen empfehlen. Diese Empfehlungen müssen Special Olympics International bis spätestens 1. April des Jahres vor den Weltwinterspielen vorgelegt werden.

15.1.2 Jede Nominierung muss durch den jeweiligen nationalen Eiskunstlaufverband unterzeichnet werden, um zu bestätigen, dass der nominierte Offizielle über die „nationale“ Mindestqualifikation in der Disziplin verfügt, für die er nominiert wurde.

15.1.3 Die nationale Special-Olympics-Organisation muss bestätigen, dass der nominierte Offizielle bereits bei nationalen oder internationalen Special-Olympics-Eiskunstlaufwettbewerben der betreffenden Disziplin als Offizieller fungiert hat.

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

15.1.5 Wurden nicht ausreichend Preisrichter nominiert, kann der Technische Delegierte zusammen mit Special Olympics International zusätzliche Preisrichter einladen, um die erforderlichen Panels vollständig zu besetzen.

15.1.6 Der Technische Delegierte für Eiskunstlaufen lädt gemeinsam mit Special Olympics International die erforderlichen Schiedsrichter, Technischen Controller, Technischen Spezialisten und Data & Replay Operators ein.

15.1.7 Das Organisationskomitee muss mit den ausgewählten Schiedsrichtern,



Preisrichtern, Technischen Controllern, Technischen Spezialisten, Data & Replay Operators mindestens 90 Tage vor Beginn der Spiele in Kontakt treten.
15.1.8 Das Mindestalter für Offizielle bei Eiskunstlaufwettbewerben beträgt 18 Jahre, das maximale Alter 75 Jahre.