



Regelwerk **Eiskunstlauf**

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



Inhalt

1	REGELWERK.....	5
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE.....	5
2.1	Badge-Bewerbe.....	5
2.2	Einzellauf – Level 0 (kein Bewerb bei Weltspielen).....	5
2.3	Einzellauf – Level 1-4 (Kurzprogramm (Level 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.....	5
2.6	Showcase Artistic Event (kein Bewerb bei Weltspielen; nicht in Österreich)	5
2.7	Unified Paarlauf – Level 1-2.....	6
2.8	Unified Eistanz – Level 1-3.....	6
2.9	Unified Synchroneislauf – Level 1-2 (SYS).....	6
2.10	Unified Showcase Artistic Event (nicht in Österreich)	6
3	SPORTSTÄTTE.....	6
3.1	Eishalle.....	6
3.2	Aufwämbereich.....	6
3.3	Musikanlage.....	6
4	WETTBEWERBSAUSRÜSTUNG.....	6
4.1	Schlittschuhe.	6
4.2	Wettbewerbskleidung (nicht für Showcase Artistic Event):	6
4.3	Wettbewerbsmusik	7
4.4	Program Content Sheet (PPC).....	7
5	OFFIZIELLE	7
5.1	Wettbewerbspersonal/Technisches Panel:.....	7
5.2	Preisrichter:innen:	7
6	STARTREIHENFOLGE UND EINLAUFEN.....	7
6.1	Auslosung der Startreihenfolge:.....	7
6.2	Einlaufzeit:.....	8
6.3	Einlaufgruppen:.....	8
7	DIVISIONING.....	8



8	REGELWERK: EINZELLAUF	10
8.1	Badge-Programm	10
8.2	Badge-Bewerbe (kein Bewerb bei Weltspielen; nicht in Österreich).....	13
8.3	Level 0 (kein Bewerb bei Weltspielen)	16
8.4	Level I.....	17
8.5	Level II.....	18
8.6	Level III.....	20
8.7	Level IV.....	21
9	REGELWERK: PAARLAUF.....	23
9.1	Paarlauf Badge Programm	23
9.2	Level I Paarlauf (dies gilt für Special Olympics Paarläufer:innen und Unified Sports® Paarläufer:innen)	25
9.3	Level II Paarlauf (dies gilt für Special Olympics Paarläufer:innen und Unified Sports® Paarläufer:innen)	27
10	REGELWERK: EISTANZ.....	29
10.1	Badge Programm	29
10.2	Musikvorgaben.....	30
10.3	Bewertung	30
10.4	Level I	31
10.5	Level II	36
10.6	Level III.....	41
11	SHOWCASE – ARTISTIC	46
12	UNIFIED SYNCHRONIZED SKATING	47
12.1	Level I	47
12.2	Level II	48
13	UNIFIED SPORTS®-EVENTS	49
14	BEWERTUNG (GILT NUR FÜR DAS TECHNISCHE PANEL, SCHIEDSRICHTER:INNEN UND PREISRICHTER:INNEN).....	49
14.1	Grundprinzipien	49
14.2	Ermittlung und Veröffentlichung der Ergebnisse	51
15	ERNENNUNG VON OFFIZIELLEN.....	55



15.1	Jury für die Welt Winter Spiele.....	55
------	--------------------------------------	----



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Eiskunstlauf gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der International Skating Union (ISU) erstellt, das unter <https://www.isu.org/> zu finden ist. Es gelten die Regeln der ISU, sofern sie nicht in 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, Divisioning, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)).

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die folgenden Wettbewerbe sollen Sportler:innen aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die nationalen Programme können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer:innen sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen. Nachstehend ist eine Liste offizieller Wettbewerbe angeführt, die bei Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 Badge-Bewerbe (kein Bewerb bei Weltspielen; **nicht in Österreich**)
- 2.2 Einzellauf – Level 0 (kein Bewerb bei Weltspielen)
- 2.3 Einzellauf – 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
- 2.6 Showcase Artistic Event (kein Bewerb bei Weltspielen; **nicht in Österreich**)



2.7 Unified Paarlauf – Level 1-2

2.7.1 Männlicher Unified Partner mit Sportler:in

2.7.2 Weibliche Unified Partnerin mit Sportler:in

2.8 Unified Eistanz – Level 1-3

2.9 Unified Synchroneislauf – Level 1-2 (SYS)

2.10 Unified Showcase Artistic Event (**nicht in Österreich**)

3 SPORTSTÄTTE

- 3.1 Eishalle: Die verfügbare Eisfläche muss rechteckig sein und sollte nach Möglichkeit sechzig (60) Meter in der Länge und dreißig (30) Meter in der Breite betragen, darf jedoch nicht größer sein und muss mindestens sechsfünfzig (56) Meter in der Länge und sechsundzwanzig (26) Meter in der Breite umfassen. Die Offiziellen dürfen nicht auf der Eisfläche Platz nehmen. Die Preisrichter:innen und die/der Schiedsrichter:in nehmen an der Bande Platz, und das technische Panel sitzt, wenn möglich, auf einer erhöhten Position.
- 3.2 Aufwärmbereich: Den Sportler:innen sollte ein Aufwärmbereich und Umkleidemöglichkeiten zur Verfügung stehen.
- 3.3 Musikanlage: Es muss eine Musikanlage bereitgestellt werden, über die die Teilnehmer:innen ihre Musik von einer CD oder in einem anderen zugelassenen Format abspielen können.

4 WETTBEWERBSAUSRÜSTUNG

- 4.1 Schlittschuhe: Die bei Special Olympics Wettbewerben verwendeten Eiskunstlaufkufen müssen so geschliffen sein, dass sie einen flachen bis konkaven Querschnitt aufweisen, ohne dass sich die zwischen den beiden Kanten gemessene Breite der Kufe verändert. Eine leichte Verjüngung oder Verengung des Querschnitts der Kufe ist jedoch zulässig.
- 4.2 Wettbewerbskleidung (nicht für Showcase Artistic Event):
 - 4.2.1 Die Kleidung der Teilnehmer:innen muss zurückhaltend, würdevoll und für einen sportlichen Wettbewerb angemessen sein; sie darf nicht schrill oder theatralisch gestaltet sein. Die Kleidung darf jedoch den Charakter der gewählten Musik widerspiegeln.
 - 4.2.2 Die Kleidung darf keinen Eindruck übermäßiger Nacktheit vermitteln, der für die Disziplin unangemessen ist. Männer müssen lange Hosen tragen und dürfen keine Strumpfhosen tragen. Accessoires und Requisiten sind nicht erlaubt.
 - 4.2.3 Kleidung, die den Anforderungen nicht entspricht, wird mit einem Abzug von 0,5 Punkten geahndet.



- 4.2.4 Die Verzierungen an den Kostümen dürfen nicht abnehmbar sein. Falls Teile des Kostüms oder der Verzierungen auf das Eis fallen, wird dies mit einem Abzug von 0,5 Punkten geahndet.

4.3 Wettbewerbsmusik

- 4.3.1 Alle Teilnehmer:innen müssen die Wettbewerbsmusik in hervorragender Qualität auf einem USB-Stick oder in einem anderen zugelassenen Format vorlegen.
 - 4.3.1.1 Jedes Programm (Kurzprogramm/Kür) muss auf einer Datei aufgenommen und wie folgt benannt sein: NAME Sportler:in – Kategorie (z. B. Einzel Level 1) – Kurzprogramm oder Kür.
 - 4.3.1.2 Die Teilnehmer:innen müssen für jedes Programm eine Ersatzmusik bereitstellen. Der Trainer muss diese Ersatzkopie zur Hand haben und sie der/m Schiedsrichter:in oder der/m für die Musik Verantwortlichen übergeben, falls die Musik während des offiziellen Trainings oder des Wettbewerbes nicht funktioniert.

4.4 Program Content Sheet (PPC)

- 4.4.1 Jede:r Eiskunstläufer:in, jedes Paar bzw. jedes Eistanz-Paar muss eine Programmübersicht vorlegen, d. h. ein offizielles Formular, in dem die geplanten Elemente für jeden Wettbewerbsabschnitt aufgeführt sind, mit Ausnahme der Pflichttänze.

5 OFFIZIELLE

5.1 Wettbewerbspersonal/Technisches Panel:

- 5.1.1 Schiedsrichter:in
- 5.1.2 Technical Controller
- 5.1.3 Zwei Technical Specialist
- 5.1.4 Data Input Operator
- 5.1.5 Video Replay Operator (wenn ein Video Replay System im Einsatz ist)

5.2 Preisrichter:innen:

- 5.2.1 Es sind mindestens drei und höchstens neun Preisrichter:innen vorgesehen.

6 STARTREIHENFOLGE UND EINLAUFEN

6.1 Auslosung der Startreihenfolge:

- 6.1.1 Die Auslosung erfolgt vor dem Wettbewerb nach Ablauf der Anmeldefrist mittels elektronischer Auslosung.
- 6.1.2 Die Startreihenfolge für die Kür richtet sich in umgekehrter Reihenfolge nach den Ergebnissen des Kurzprogramms (reverse order).



6.2 Einlaufzeit:

6.2.1 Allen Teilnehmer:innen müssen Einlaufzeiten zugewiesen werden.

6.2.2 Die Dauer der Einlaufzeiten beträgt:

6.2.2.1 Einzellauf:

6.2.2.1.1 Level 0: 4 Minuten

6.2.2.1.2 Level I-II: 4 Minuten

6.2.2.1.3 Level IV: Kurzprogramm 4 Minuten

6.2.2.1.4 Level III-IV: Kür 6 Minuten

6.2.2.2 Paarlauf:

6.2.2.2.1 Level I: 4 Minuten

6.2.2.2.2 Level II: Kurzprogramm 4 Minuten

6.2.2.2.3 Level II: Kür 6 Minuten

6.2.2.3 Eistanz:

6.2.2.3.1 Level I-III: 4 Minuten mit Musik

6.3 Einlaufgruppen:

6.3.1 Einzellauf: Eine Einlaufgruppe sollte aus nicht mehr als acht Läufer:innen (Level 0-II) und sechs Läufer:innen (Level III-IV) bestehen.

6.3.2 Paarlauf: Eine Einlaufgruppe sollte aus nicht mehr als vier Paaren bestehen

6.3.3 Eistanz: Eine Einlaufgruppe sollte aus nicht mehr als fünf Eistanzpaaren bestehen.

7 DIVISIONING

7.1 Das Divisioning erfolgt, wenn sich mehr als 8 Sportler:innen für eine jeweilige Disziplin und Level angemeldet haben.

7.2 Die Divisions dürfen nicht weniger als 3 und nicht mehr als 8 Sportler:innen pro Division umfassen.

7.3 Bei kleineren Wettbewerben mit begrenzter Zeit kann das Divisioning auch vor dem Wettbewerb anhand der Ergebnisse eines früheren Wettbewerbs des Sportlers erfolgen, wobei die nachstehenden Grundsätze zu beachten sind.

7.4 Divisioning bei Wettbewerben (unter Verwendung des ISU -Wertungssystems und bei mehr als einem Wettbewerbstag)

7.4.1 Beim Divisioning laufen die Sportler:innen ihre Kürprogramme und werden wie im Wettbewerb vom technischen Panel und den Preisrichter:innen bewertet.

7.4.2 Die Sportler:innen erhalten eine technische Wertung (technical score) – diese technische Wertung entscheidet darüber, in welcher Division sie antreten werden.



- 7.4.3 Es wird ausschließlich die Ausführung der technischen Elemente berücksichtigt; Programmkomponenten fließen beim Divisioning nicht ein – da es hier zu größeren Schwankungen kommen kann, z. B. wenn sich die Sportler:innen an die Atmosphäre gewöhnen, wenn mehr Publikum anwesend ist usw.
- 7.4.4 Stürze und Abzüge haben keinen Einfluss auf das Divisioning.
- 7.4.5 Der Technical Element Score wird herangezogen, welcher sich aus dem Basiswert gemäß der Scale of Value und dem GOE-Wert zusammensetzt.

Beispiel:

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

- 7.5 Divisioning bei Wettbewerben (unter Verwendung des ISU-Wertungssystems, nicht mehr als ein Wettbewerbstag)
- 7.5.1 Für das Divisioning werden die Wertungen der Sportler:innen vom letzten vorangegangenen Wettbewerb herangezogen.
- 7.5.2 Die/Der technische Delegierte entscheidet, in welcher Divisions sie antreten.
- 7.5.3 Es wird ausschließlich die Ausführung der technischen Elemente berücksichtigt; Programmkomponenten fließen beim Divisioning nicht ein – da es hier zu größeren Schwankungen kommen kann, z. B. wenn sich die Sportler:innen an die Atmosphäre gewöhnen, wenn mehr Publikum anwesend ist usw.
- 7.5.4 Stürze und Abzüge haben keinen Einfluss auf das Divisioning.
- 7.5.5 Der Technical Element Score wird herangezogen, welcher sich aus dem Basiswert gemäß der Scale of Value und dem GOE-Wert zusammensetzt.



7.6 Divisioning bei Wettbewerben (ohne Verwendung des ISU-Wertungssystems)

- 7.6.1 Das Divisioning innerhalb der Levels kann nach Alter und/oder Leistungsniveau erfolgen.
- 7.6.2 Das Divisioning kann in der Ausschreibung durch Bildung von Untergruppen innerhalb der Levels bekannt gegeben werden. In der Ausschreibung müssen die vorgeschriebenen/zulässigen Elemente für die Untergruppen aufgeführt werden.
- 7.6.3 Die Musiklänge ändert sich für die Untergruppen nicht.
- 7.6.4 Die Pflichtelemente (Anzahl der Skating-Skills-Elemente, Sprünge und Pirouetten) dürfen innerhalb der Untergruppen nicht geändert werden.
- 7.6.5 Pro Level können so viele Divisions gebildet werden, wie erforderlich sind, wobei jedoch mindestens drei und höchstens acht Sportler:innen pro Division vorhanden sein müssen.
 - 7.6.5.1 Beispiel:
 - Level 3 – Division A: Kadetten-/Dreiersprung, einfacher Salchow, einfacher Toeloop, einfacher Loop erlaubt
 - Level 3 – Division B: nur USp, Kadetten-/Dreiersprung und einfacher Salchow erlaubt
 - Level 4 – Division A: alle einfachen und doppelten Sprünge sowie alle Pirouetten sind erlaubt
 - Level 4 – Division B: nur einfache Sprünge sowie doppelter Salchow und doppelter Toeloop sind erlaubt
 - Level 4 – Division C: nur einfache Sprünge sind erlaubt. Nur Sprungkombinationen mit zwei Sprüngen, nur USp und SSp, keine Pirouetten mit flying entry

8 REGELWERK: EINZELLAUF

8.1 Badge-Programm

8.1.1 Badge 1

- 8.1.1.1 5 Sekunden lang ohne Hilfe stehen
- 8.1.1.2 Hinfallen und ohne Hilfe wieder aufstehen
- 8.1.1.3 Im Stehen ohne Hilfe in die Knie gehen
- 8.1.1.4 10 Schritte mit Hilfe vorwärts marschieren

8.1.2 Badge 2

- 8.1.2.1 10 Schritte ohne Hilfe vorwärts marschieren
- 8.1.2.2 Fische vom Stand (3 Wiederholungen)
- 8.1.2.3 Rückwärts gleiten oder marschieren mit Hilfe
- 8.1.2.4 Beidbeiniges vorwärts gleiten über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge



8.1.3 Badge 3

- 8.1.3.1 Rückwärts gleiten oder marschieren
- 8.1.3.2 5 vorwärts Fische über mindestens 10 Fuß (3 Meter)
- 8.1.3.3 Vorwärts laufen über die Eisbahn
- 8.1.3.4 Vorwärts Hocke über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge

8.1.4 Badge 4

- 8.1.4.1 Beidbeiniges rückwärts gleiten über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge
- 8.1.4.2 Froschsprung im Stand
- 8.1.4.3 Schneepflug-Bremser auf einem Fuß (links oder rechts)
- 8.1.4.4 Storch über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge (links und rechts)

8.1.5 Badge 5

- 8.1.5.1 Vorwärts abstoßen über die Eisbahn
- 8.1.5.2 5 rückwärts Fische
- 8.1.5.3 Beidbeinige Vorwärtskurven nach links und rechts über die Eisbahn
- 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 aufeinanderfolgende Halbfische vorwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.1.6.3 Rückwärts Storch über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge (links und rechts)
- 8.1.6.4 Vorwärts Zirkel

8.1.7 Badge 7

- 8.1.7.1 Rückwärts abstoßen über die Eisbahn
- 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 Beidbeiniges Umdrehen vorwärts am Kreis (links und rechts)



8.1.8 Badge 8

- 8.1.8.1 5 aufeinanderfolgende vorwärts Übersetzer (links und rechts)
- 8.1.8.2 Vorwärts auswärts Bögen (links und rechts)
- 8.1.8.3 5 aufeinanderfolgende Halbfische rückwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.1.8.4 Beidbeinige Pirouette

8.1.9 Badge 9

- 8.1.9.1 Vorwärts auswärts Dreierschritt (links und rechts)
- 8.1.9.2 Vorwärts einwärts Bögen (links und rechts)
- 8.1.9.3 Vorwärts Schleppe oder Kanone in beliebiger Tiefe
- 8.1.9.4 Lauf-/Pferdchensprung

8.1.10 Badge 10

- 8.1.10.1 Vorwärts einwärts Dreierschritt (links und rechts)
- 8.1.10.2 5 aufeinanderfolgende rückwärts Übersetzer (links und rechts)
- 8.1.10.3 Hockey Stopp
- 8.1.10.4 Vorwärts Spirale über eine Distanz von mindestens drei Körperlängen

8.1.11 Badge 11

- 8.1.11.1 Aufeinanderfolgende vorwärts auswärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.1.11.2 Aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.1.11.3 Vorwärts einwärts Mohawk (links und rechts)
- 8.1.11.4 Aufeinanderfolgende rückwärts auswärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.1.11.5 Aufeinanderfolgende rückwärts einwärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)

8.1.12 Badge 12

- 8.1.12.1 Kadetten-/Dreiersprung
- 8.1.12.2 Einbeinige Pirouette (mindestens 3 Umdrehungen)
- 8.1.12.3 Vorwärts Übersetzer, einwärts Mohawk, rückwärts Übersetzer, Schritt nach vorne (die Schrittsequenz sollte im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden)
- 8.1.12.4 Kombination aus drei Elementen, ausgewählt aus den Badges 9–12



8.1.13 Level I = Badges 1–6

8.1.14 Level II = Badges 1–12

8.1.15 Level III, IV = Badges 1–12 sowie Fußarbeit, schwierige Sprünge, Pirouetten und Spiralen

8.2 Badge-Bewerbe (kein Bewerb bei Weltspielen; **nicht in Österreich**)

8.2.1 Die Wettbewerbsleitung kann die unten aufgeführten Badge Level nutzen, um für die Special Olympics Teilnehmer:innen entweder eine „Elements“-Disziplin ODER eine „Program“-Disziplin zu gestalten. Bei einer „Program“-Disziplin kann Instrumental- ODER Vokalmusik verwendet werden, die maximal eine Minute und zehn Sekunden dauern darf.

8.2.2 Gilt nur, wenn als „Elements“-Disziplin ausgetragen:

8.2.2.1 Bei den 12 Einzel Badge-Bewerben haben die Läufer:innen zwei Gelegenheiten, jede Figur auszuführen. Dies bildet die Endrunde. Eine Vorrunde wird bei diesen Wettbewerben nicht ausgetragen.

8.2.2.2 Die Preisrichter:innen vergeben für jeden der beiden von der/m Läufer:in ausgeführten Figurenversuche eine Note.

8.2.2.3 Die höchste Note der beiden Versuche wird gewertet, und die für jede Figur vergebenen hohen Noten werden addiert, um die Endpunktzahl und die Platzierung des Läufers zu ermitteln.

8.2.2.4 Die Preisrichter:innen bewerten die Ausführung der Figur anhand eines Bewertungssystems von 0,1 bis 6,0, wobei 0,1 die niedrigste und 6,0 die höchste Note ist.

8.2.2.5 Die Läufer:innen sollten in der Lage sein, alle Elemente des Badges zu absolvieren, in dem sie antreten werden. Das Badge-Programm ist im neuen Special-Olympics-Leitfaden für Eiskunstlauf-Trainer zu finden, der unter <http://resources.specialolympics.org/> abgerufen werden kann.

8.2.3 Badge-Bewerb 1

8.2.3.1 5 Sekunden lang ohne Hilfe stehen

8.2.3.2 Hinfallen und ohne Hilfe wieder aufstehen

8.2.3.3 Im Stehen ohne Hilfe in die Knie gehen

8.2.3.4 10 Schritte mit Hilfe vorwärts marschieren



8.2.4 Badge-Bewerb 2

- 8.2.4.1 10 Schritte ohne Hilfe vorwärts marschieren
- 8.2.4.2 Fische vom Stand (3 Wiederholungen)
- 8.2.4.3 Rückwärts gleiten oder marschieren mit Hilfe
- 8.2.4.4 Beidbeiniges vorwärts gleiten über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge

8.2.5 Badge-Bewerb 3

- 8.2.5.1 Rückwärts gleiten oder marschieren
- 8.2.5.2 vorwärts Fische über mindestens 10 Fuß (3 Meter)
- 8.2.5.3 Vorwärts laufen über die Eisbahn
- 8.2.5.4 Vorwärts Hocke über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge

8.2.6 Badge-Bewerb 4

- 8.2.6.1 Beidbeiniges rückwärts gleiten über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge
- 8.2.6.2 Froschsprung im Stand
- 8.2.6.3 Schneepflug-Bremser auf einem Fuß (links oder rechts)
- 8.2.6.4 Storch über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge (links und rechts)

8.2.7 Badge-Bewerb 5

- 8.2.7.1 Vorwärts abstoßen über die Eisbahn
- 8.2.7.2 5 rückwärts Fische
- 8.2.7.3 Beidbeinige Vorwärtskurven nach links und rechts über die Eisbahn
- 8.2.7.4 Beidbeiniges Umdrehen von vorwärts auf rückwärts, am Platz

8.2.8 Badge-Bewerb 6

- 8.2.8.1 Beidbeiniges Umdrehen von vorwärts auf rückwärts im Gleiten
- 8.2.8.2 5 aufeinanderfolgende Halbfische vorwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.2.8.3 Rückwärts Storch über eine Distanz von mindestens einer Körperlänge (links und rechts)
- 8.2.8.4 Vorwärts Zirkel



8.2.9 Badge-Bewerb 7

- 8.2.9.1 Rückwärts abstoßen über die Eisbahn
- 8.2.9.2 Beidbeiniges Umdrehen von rückwärts auf vorwärts im Gleiten
- 8.2.9.3 T-Stopp links oder rechts (bremsender Fuß hinten)
- 8.2.9.4 Beidbeiniges Umdrehen vorwärts am Kreis (links und rechts)

8.2.10 Badge-Bewerb 8

- 8.2.10.1 5 aufeinanderfolgende vorwärts Übersetzer (links und rechts)
- 8.2.10.2 Vorwärts auswärts Bögen (links und rechts)
- 8.2.10.3 5 aufeinanderfolgende Halbfische rückwärts am Kreis (links und rechts)
- 8.2.10.4 Beidbeinige Pirouette

8.2.11 Badge-Bewerb 9

- 8.2.11.1 Vorwärts auswärts Dreierschritt (links und rechts)
- 8.2.11.2 Vorwärts einwärts Bögen (links und rechts)
- 8.2.11.3 Vorwärts Schleppe oder Kanone in beliebiger Tiefe
- 8.2.11.4 Lauf-/Pferdchensprung

8.2.12 Badge-Bewerb 10

- 8.2.12.1 Vorwärts einwärts Dreierschritt (links und rechts)
- 8.2.12.2 5 aufeinanderfolgende rückwärts Übersetzer (links und rechts)
- 8.2.12.3 Hockey Stopp
- 8.2.12.4 Vorwärts Spirale über eine Distanz von mindestens drei Körperlängen

8.2.13 Badge-Bewerb 11

- 8.2.13.1 Aufeinanderfolgende vorwärts auswärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.2.13.2 Aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.2.13.3 Vorwärts einwärts Mohawk (links und rechts)
- 8.2.13.4 Aufeinanderfolgende rückwärts auswärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)
- 8.2.13.5 Aufeinanderfolgende rückwärts einwärts Bögen (mind. 2 auf jedem Fuß)



8.2.14 Badge-Bewerb 12

8.2.14.1 Kadetten-/Dreiersprung

8.2.14.2 Einbeinige Pirouette (mindestens 3 Umdrehungen)

8.2.14.3 Vorwärts Übersetzer, einwärts Mohawk, rückwärts Übersetzer, Schritt nach vorne (die Schrittsequenz sollte im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt werden)

8.2.14.4 Kombination aus drei Elementen, ausgewählt aus den Badges 9–12

8.3 Level 0 (kein Bewerb bei Weltspielen)

8.3.1 Zur Vorbereitung auf Level 1: Eine festgelegte Abfolge von 5 Elementen, die zu Musik gelaufen werden.

8.3.2 Überleitungsbewegungen / Verbindungen sind erlaubt.

8.3.3 Die Abfolge kann gemeinsam mit einer/m Assistenzläufer:in gelaufen werden – ohne Festhalten, aber Anweisungen sind erlaubt. Die/Der Assistenzläufer:in (kann die/der Trainer:in sein) läuft vor der/m Teilnehmer:in her, und die/der Teilnehmer:in ahmt die geforderten Elemente nach.

8.3.4 Musik nach freier Wahl.

8.3.5 Musikdauer: ca. 1:00 Minute (kein Zeitabzug)

8.3.6 Elemente

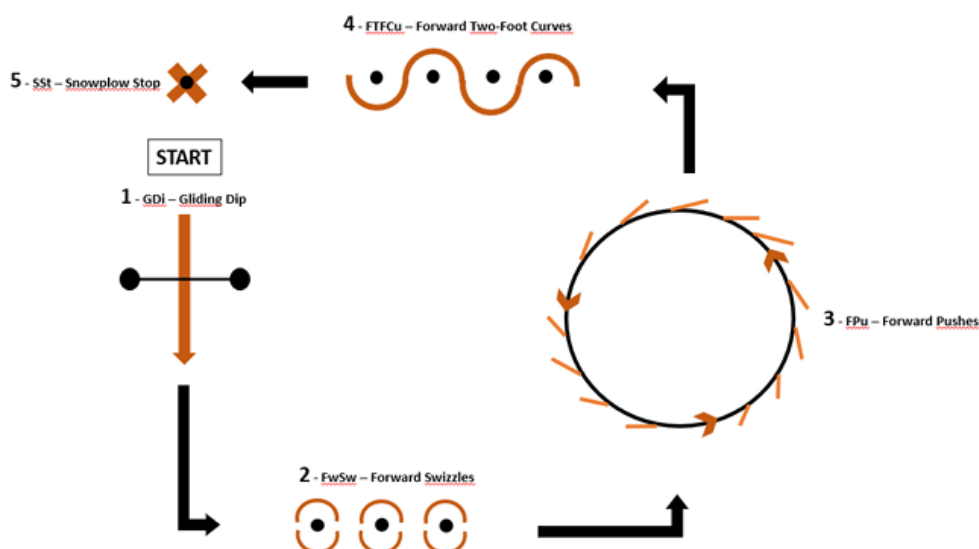
8.3.6.1 Hocke – Gliding Dip (GDi): Eine Hocke muss unter einer Hürde/einem Kegel hindurchgelaufen werden (siehe Video). Länge und Höhe sind nicht vorgeschrieben und richten sich nach den Fähigkeiten des Läufers.

8.3.6.2 Vorwärts Fische – Forward Swizzles (FSw): 3 (drei) vorwärts Fische um 3 Hürden/Kegel.

8.3.6.3 Vorwärts Rollerschritte – Forward Half Crossovers / Pushes (FPu): Auf einem Kreis ausgeführt (Eishockeykreis in der Mitte der Eisfläche oder vorab mit einem Marker auf das Eis gezeichnet), Richtung nach Wahl des Läufers. Die Anzahl der Rollerschritte ist nicht vorgeschrieben, sollte jedoch mindestens und höchstens einen Kreis umfassen.

8.3.6.4 Beidbeinige vorwärts Schlangenbögen – Forward Two Foot Curves (FTFCu): Auf dem Eis sollten 4 Kegel aufgestellt werden (siehe Video), um die die Läufer:innen herumfahren.

8.3.6.5 Schneepflug-Bremser – Snowplow Stop (SSt): Stopp an einem Kegel. Der bremsende Fuß ist frei wählbar.



8.4 Level I

- 8.4.1 Teilnahmeberechtigung: Ein:e Eisläufer:in, die/der im Level I antritt, muss in der Lage sein, die in den Badges 1–6 geforderten Elemente auszuführen, jedoch keine darüber hinausgehenden.
- 8.4.2 Trainer:innen oder Assistenz-Läufer:innen sind auf dem Eis nicht erlaubt.
- 8.4.3 Level I Kür
- 8.4.3.1 Die/Der Läufer:in darf das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.
- 8.4.3.2 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die/der Läufer:in sich in Bewegung setzt. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von einer Minute und dreißig Sekunden (max.) nicht überschreiten.
- 8.4.3.3 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 8.4.3.4 Es handelt sich um eine Anfänger Kür.
- 8.4.3.4.1 Die Läufer:innen führen sechs Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente der Badges 1–6 vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.
- 8.4.3.4.2 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt, können jedoch als Übergangsbewegungen verwendet werden, sofern sie ausschließlich aus den Badges 1–6 stammen.
- 8.4.3.4.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.



8.4.3.4.4 Kann ein Element im Stehen oder aus der Bewegung heraus ausgeführt werden, wird die Ausführung aus der Bewegung als qualitativ hochwertiger angesehen und spiegelt sich in den GOE wider.

8.4.3.5 Level I Elemente

8.4.3.5.1 Vorwärts Fische (mindestens 5) – Forward Swizzles (FSw)

8.4.3.5.2 Rückwärts Fische (mindestens 5) – Backward Swizzles (BSw)

8.4.3.5.3 Storch links und rechts – Forward one-foot Glide (die Länge des Gleitens fließt in die GOE ein) (FGL)

8.4.3.5.4 Beidbeiniges rückwärts Gleiten – Backward two-foot Glide (die Länge des Gleitens fließt in die GOE ein) (BGL)

8.4.3.5.5 Froschsprung im Stehen oder aus der Bewegung heraus (nur vorwärts) – Two-Foot Jump (TFJu)

8.4.3.5.6 Vorwärts Schneeflug-Bremser (links oder rechts) – one-foot Forward Snowplow Stop (FSSt)

8.4.3.5.7 Beidbeinige vorwärts Schlangenbögen links (mindestens 2) und rechts (mindestens 2) (die Füße sollten parallel stehen und sich in die Kurve neigen) – Forward Two Foot Curves (FTCu)

8.4.3.5.8 5 aufeinanderfolgende vorwärts Halbfische am Kreis (links oder rechts) – forward One-Foot Swizzle (OFSw)

8.4.3.6 Es dürfen keine Elemente über Badge 6 hinausgehend in das Programm aufgenommen werden.

8.4.3.7 Abzüge:

8.4.3.7.1 pro Sturz: -0,10

8.4.3.7.2 Kostümfehler: -0,10

8.4.3.7.3 Musik mit falscher Länge: pro 5 Sek. -0,10

8.4.3.8 Die Programmkomponenten werden gewertet in
Presentation: Faktor 1,0

8.5 Level II

8.5.1 Teilnahmeberechtigung: Ein:e Läufer:in, die/der im Level II antritt, muss in der Lage sein, die in den Badges 1–12 geforderten Elemente auszuführen, jedoch keine darüber-hinausgehenden.

8.5.2 Trainer:innen oder Assistenz-Läufer:innen sind auf dem Eis nicht erlaubt.

8.5.3 Level II Kür

8.5.3.1 Die/Der Läufer:in darf das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.



- 8.5.3.2 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die/der Läufer:in sich in Bewegung setzt. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von einer Minute und fünfundvierzig Sekunden (max.) nicht überschreiten.
- 8.5.3.3 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 8.5.3.4 Es handelt sich um eine fortgeschrittene Anfänger Kür.
 - 8.5.3.4.1 Die Läufer:innen führen sechs Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente der Badges 1–12 vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.
 - 8.5.3.4.2 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt, können jedoch als Übergangsbewegungen verwendet werden, sofern sie ausschließlich aus den Badges 1–12 stammen.
 - 8.5.3.4.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
 - 8.5.3.4.4 Kann ein Element im Stehen oder aus der Bewegung heraus ausgeführt werden, wird die Ausführung aus der Bewegung als qualitativ hochwertiger angesehen und spiegelt sich in den GOE wider.
- 8.5.3.5 Level II Elemente
 - 8.5.3.5.1 Lauf-/Pferdchensprung – Bunny Hop (BHo)
 - 8.5.3.5.2 Kadetten-/Dreiersprung – Waltz Jump (1W)
 - 8.5.3.5.3 T-Stopp links oder rechts (TSt)
 - 8.5.3.5.4 Rückwärts abstoßen (6–8 Schritte abwechselnde Füße) – Backward Stroking (BSt)
 - 8.5.3.5.5 Beidbeinige vorwärts Pirouette (mindestens drei Umdrehungen) – Forward Two-Foot Spin (FTFSp)
 - 8.5.3.5.6 Vorwärts auswärts Dreierschritt (links und rechts) (im Stehen oder in Bewegung) – Forward outside Three-Turn (FoTTu) – dies gilt als ein Element, und die drei Drehungen müssen unmittelbar aufeinanderfolgen, wobei jedoch ein Minimum an Schritten dazwischen zulässig ist
 - 8.5.3.5.7 aufeinanderfolgende Vorwärts Übersetzer (links und rechts) in einer Acht (4–6 Übersetzer pro Kreis) – Forward Crossovers (FCr)
 - 8.5.3.5.8 Vorwärts Schleppe (in beliebiger Tiefe) – Forward Lunge (FLu)
 - 8.5.3.5.9 Vorwärts oder rückwärts Kanone (in beliebiger Tiefe) – Shoot the Duck (STD)
 - 8.5.3.5.10 Vorwärts Spirale – Forward Spiral (FSp)
- 8.5.3.6 Es dürfen keine Elemente über Badge 6 hinausgehend in das Programm aufgenommen werden.



8.5.3.7 Abzüge:

8.5.3.7.1 pro Sturz: -0,25

8.5.3.7.2 Kostümfehler: -0,25

8.5.3.7.3 Musikfehler (falsche Musiklänge): pro 5 Sek. -0,25

8.5.3.7.4 Die Programmkomponenten werden gewertet in
Presentation: Faktor 1,0

8.6 Level III

8.6.1.1 Level III Elemente

8.6.1.1.1 Max. 2 Pirouetten (können dieselbe Abkürzung haben). Mindestens drei Umdrehungen.

Zum Beispiel: USp und CUSp werden als verschiedene Pirouetten angesehen.

8.6.1.1.2 Max. 4 Sprünge (max. 2 Sprungkombinationen oder Sequenzen aus zwei oder drei Sprüngen). Jeder Sprung darf zweimal ausgeführt werden.

Sprünge, die mehr als einmal ausgeführt werden, MÜSSEN Teil einer Kombination oder Sequenz sein.

Zulässige Sprünge: Kadetten-/Dreiersprung (W), einfacher Salchow (1S), einfacher Toeloop (1T), einfacher Rittberger (1Lo)

8.6.1.1.3 Max. 3 Skating Skills Elemente, ausgewählt aus:

8.6.1.1.3.1 Aufeinanderfolgende rückwärts Übersetzer (links und rechts) in einer Acht (4–6 Übersetzer pro Kreis) – Backwards Crossovers (BCr)

8.6.1.1.3.2 Aufeinanderfolgende vorwärts einwärts Bögen (eine Serie von vier Bögen mit wechselnden Füßen = insgesamt vier Bögen) – Forward inside Edges (FiEd)

8.6.1.1.3.3 Vorwärts einwärts Dreierschritt (links und rechts) (im Stehen oder in Bewegung) – Forward inside Three-Turn (FiTTu) – dies gilt als ein Element und die Dreierschritte müssen aufeinanderfolgen, wobei jedoch minimale Schritte dazwischen erlaubt sind

8.6.1.1.3.4 Eine Schrittfolge (StSq) unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Form frei wählbar, bestehend aus zwei verschiedenen Drehungen: Dreierschritte, C-Schritte (Mohawk), S-Schritte (Choctaw)

8.6.1.1.3.5 Für jedes zusätzliche Element aus einem höheren Level werden zwingend 1.0 Punkte abgezogen.



8.6.1.1.3.6 Abzüge:

8.6.1.1.3.6.1 Pro Sturz: -0,5

8.6.1.1.3.6.2 Kostümfehler: -0,5

8.6.1.1.3.6.3 Musikfehler (falsche Musiklänge): pro 5 Sek. -0,5

8.6.1.1.3.7 Die Programmkomponenten werden gewertet in

8.6.1.1.3.7.1 Presentation

8.6.1.1.3.7.2 Skating Skills
Faktor 1,0

8.7 Level IV

8.7.1 Trainer:innen oder Assistenz-Läufer:innen sind auf dem Eis nicht erlaubt.

8.7.2 Die/Der Läufer:in darf das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.

8.7.3 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.

8.7.4 Level IV Kurzprogramm

8.7.4.1 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die/der Läufer:in sich zu bewegen beginnt. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von zwei Minuten und fünfzehn Sekunden (max.) nicht überschreiten.

8.7.4.2 Die Läufer:innen führen maximal fünf Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note

8.7.4.3 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt

8.7.4.4 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

8.7.4.5 Level IV Kurzprogramm Elemente

8.7.4.5.1 1 Einzelsprung: Einfacher Rittberger (1Lo) oder Einfacher Flip (1F) oder Einfacher Lutz (1Lz) oder Einfacher Axel (1A)

8.7.4.5.2 Eine Sprungkombination aus zwei einfachen Sprüngen

8.7.4.5.3 Eine Pirouette in einer Position: Upright Spin (USp) oder Sit Spin (SSp) oder Camel Spin (CSp) (mindestens 3 Umdrehungen in der Position)

8.7.4.5.4 Eine Kombinationspirouette mit oder ohne Fußwechsel ((C)CoSp). Mindestens 2 Umdrehungen in jeder Position.

8.7.4.5.5 Eine Schrittfolge (StSq) unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche (Form frei wählbar), bestehend aus drei verschiedenen Drehungen: Dreierschritte, C-Schritte (Mohawk), S-Schritte (Choctaw), Gegendreier, Schlinge, Gegenwende, Wende



8.7.5 Level IV Kür

8.7.5.1 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die/der Läufer:in sich zu bewegen beginnt. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von drei Minuten und zehn Sekunden (max.) nicht überschreiten.

8.7.5.2 Die Läufer:innen führen maximal elf Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.

8.7.5.3 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt.

8.7.5.4 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

8.7.5.5 Level IV Kür Elemente

8.7.5.5.1 Maximal sieben Sprungelemente

8.7.5.5.1.1 Alle Einfach- und Doppelsprünge sind erlaubt.

8.7.5.5.1.2 Jeder Sprung darf zweimal ausgeführt werden, wobei insgesamt maximal sieben Sprungelemente zulässig sind. Mehr als einmal ausgeführte Sprünge MÜSSEN in einer Kombination oder Sequenz erfolgen.

8.7.5.5.1.3 Es dürfen drei Sprungkombinationen oder -sequenzen vorkommen (wobei höchstens eine Sequenz oder Kombination drei Sprünge enthalten darf).

8.7.5.5.1.4 Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: Einfacher Salchow + Einfacher Toeloop (1S+1T) (= 1 Sprungelement).

8.7.5.5.1.5 Definition einer Sprungsequenz: Eine Sprungsequenz besteht aus zwei oder drei Sprüngen mit beliebiger Anzahl von Umdrehungen, wobei der zweite und/oder der dritte Sprung ein Axel-Sprung ist, bei dem ein direkter Schritt von der Landekurve des ersten/zweiten Sprungs in die Absprungkurve des Axel-Sprungs erfolgt. Eine vollständige Umdrehung auf dem Eis zwischen den Sprüngen (das Spielbein darf das Eis berühren, jedoch ohne Gewichtsverlagerung) sorgt dafür, dass das Element im Rahmen der Definition einer Sprungsequenz bleibt. In einer Sprungsequenz ausgeführte Sprünge erhalten ihren vollen Wert.

8.7.5.5.2 Maximal drei Pirouetten

8.7.5.5.2.1 Pirouetten müssen unterschiedliche Abkürzungen haben.

8.7.5.5.3 Eine Choreographic Sequence (ChSq) (die die gesamte Eisfläche abdeckt und mindestens zwei verschiedene Skating Movements wie Spiralen, Arabesken, Mond, Ina Bauers, Hydroblading umfasst)

8.7.5.6 Abzüge:

8.7.5.6.1 pro Sturz: -0,5

8.7.5.6.2 Kostümfehler: -0,5

8.7.5.6.3 Musikfehler (falsche Musiklänge): pro 5 Sek. -0,5



8.7.5.7 Die Programmkomponenten werden gewertet in:

- Skating Skills
 - Presentation
 - Composition
- Faktor 1,0

9 REGELWERK: PAARLAUF

9.1 Paarlauf Badge Programm

9.1.1 Badge 1

- 9.1.1.1 Skating Skills Element: Gemeinsames vorwärts Abstoßen (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn
- 9.1.1.2 Skating Skills Element: Gemeinsame vorwärts Übersetzer (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn in einer Acht
- 9.1.1.3 Skating Skills Element: Rückwärts Fische (mindestens 5), Hand in Hand
- 9.1.1.4 Skating Skills Element: Vorwärts Storch links und rechts (Körperlänge), Hand in Hand
- 9.1.1.5 Synchrone beidbeinige Pirouette (nebeneinander, mindestens drei Umdrehungen)
- 9.1.1.6 Rückwärts Fische (mindestens 5), Hand in Hand
- 9.1.1.7 Froschsprung im Stehen oder aus der Bewegung heraus (nur vorwärts), Hand in Hand

9.1.2 Paarlauf Badge 2

- 9.1.2.1 Skating Skills Element: Ein:e Partner:in vorwärts Storch und ein:e Partner:in rückwärts Storch (Körperlänge), Hand in Hand
- 9.1.2.2 Skating Skills Element: Synchroner vorwärts Zirkel (nebeneinander)
- 9.1.2.3 Skating Skills Element: Schleppe in Halteposition (nebeneinander)
- 9.1.2.4 Skating Skills Element: T-Stopp, Hand in Hand, links oder rechts
- 9.1.2.5 Froschsprung im Stehen oder aus der Bewegung heraus (nur vorwärts), Hand in Hand
- 9.1.2.6 Synchrone Lauf-/Pferdchensprünge (Hand in Hand)
- 9.1.2.7 Synchroner Kadetten-/Dreiersprung (nebeneinander)
- 9.1.2.8 Synchroner einfacher Salchow (1S) (nebeneinander)
- 9.1.2.9 Beidbeinige Paar-Pirouette (Position frei wählbar, beide Läufer:innen auf zwei Füßen, mindestens drei Umdrehungen)



9.1.3 Paarlauf Badge 3

- 9.1.3.1 Skating Skills Element: Gemeinsame rückwärts Übersetzer (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn in einer Acht
- 9.1.3.2 Skating Skills Element: Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Form frei wählbar)
- 9.1.3.3 Skating Skills Element: Spiralen in einer Halteposition (Position frei wählbar)
- 9.1.3.4 Lauf-/Pferdchensprung-Hebung (überkreuzte Armhaltung oder Achselgriff)
- 9.1.3.5 Kilian-Paar-Pirouette (mindestens drei Umdrehungen)
- 9.1.3.6 Einbeinige Upright Spin (Usp) (mindestens drei Umdrehungen), nebeneinander
- 9.1.3.7 Synchroner Kadetten-/Dreiersprung (nebeneinander)
- 9.1.3.8 Synchroner einfacher Salchow (1S) (nebeneinander)

9.1.4 Paarlauf Badge 4

- 9.1.4.1 Zirkel-Spirale oder Todesspirale: Zweihandgriff und Zirkel nicht erforderlich, darf auf beiden Füßen bleiben, nur vorwärts einwärts
 - 9.1.4.2 Kadetten-/Dreiersprung-Hebung
 - 9.1.4.3 Synchrone Sitzpirouette ohne Fußwechsel (SSp) (nebeneinander)
 - 9.1.4.4 Skating Skills Element: Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Form frei wählbar)
 - 9.1.4.5 Synchroner einfacher Toeloop (1T) (nebeneinander)
 - 9.1.4.6 Synchroner einfacher Rittberger (1Lo) (nebeneinander)
 - 9.1.4.7 Synchrone Sprungkombination einfacher Salchow + einfacher Toeloop (1S+1T) (nebeneinander)
 - 9.1.4.8 Geworfener Kadetten-/Dreiersprung
- 9.1.5 Paarlauf Level I = Paarlauf Badge 1–3 (empfohlen Einzel Level I–IV)
 - 9.1.6 Paarlauf Level II = Paarlauf Badge 1–4 (empfohlen Einzel Level III–IV) sowie Fußarbeit, schwierige Sprünge, Pirouetten, Würfe und Spiralen



9.2 Level I Paarlauf (dies gilt für Special Olympics Paarläufer:innen und Unified Sports® Paarläufer:innen)

- 9.2.1 Teilnahmeberechtigung: Ein Team muss aus zwei Special Olympics Sportler:innen oder einer/m Special Olympics Sportler:in und einer/m Unified Sports® Paarläufer:in bestehen: einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Läufer:innen sollten über ein ähnliches Leistungsniveau verfügen; es wird empfohlen, dass sie mindestens Level I Einzelläufer:innen sind, jedoch nicht höher als Level III.
Die Paarläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.
- 9.2.2 Trainer:innen oder Assistenz-Läufer:innen sind auf dem Eis nicht erlaubt.
- 9.2.3 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die Paarläufer:innen sich zu bewegen beginnen. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von zwei Minuten (max.) nicht überschreiten.
- 9.2.4 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 9.2.5 9.2.5. Es handelt sich um eine Anfänger Kür.
 - 9.2.5.1 Die Läufer:innen führen maximal sieben Elemente aus den Paarlauf Badges 1–3 vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.
 - 9.2.5.2 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt, können jedoch als Übergangsbewegungen verwendet werden, sofern sie ausschließlich aus den Paarlauf Badges 1–3 stammen.
 - 9.2.5.3 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
 - 9.2.5.4 Kann ein Element im Stehen oder aus der Bewegung heraus ausgeführt werden, wird die Ausführung aus der Bewegung als qualitativ hochwertiger angesehen und spiegelt sich in den GOE wider.
 - 9.2.5.5 Zulässige Elemente (maximal acht der unten aufgeführten Elemente) müssen aus den Paarlauf Badges 1–3 stammen:
 - 9.2.5.6 3 Skating Skills Elemente aus den unten aufgeführten Elementen:
 - 9.2.5.6.1 Gemeinsames vorwärts Abstoßen (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn
 - 9.2.5.6.2 Gemeinsame vorwärts Übersetzer (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn in einer Acht
 - 9.2.5.6.3 Rückwärts Fische (mindestens 5), Hand in Hand
 - 9.2.5.6.4 Vorwärts Storch links und rechts (Körperlänge), Hand in Hand
 - 9.2.5.6.5 Ein:e Partner:in vorwärts Storch und ein:e Partner:in rückwärts Storch (Körperlänge), Hand in Hand



- 9.2.5.6.6 Synchroner vorwärts Zirkel (nebeneinander)
- 9.2.5.6.7 Schleppe in Halteposition (nebeneinander)
- 9.2.5.6.8 T-Stopp, Hand in Hand, links oder rechts
- 9.2.5.6.9 Gemeinsame rückwärts Übersetzer (insgesamt mindestens 8), Hand in Hand, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn in einer Acht
- 9.2.5.6.10 Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Form frei wählbar)
- 9.2.5.6.11 Spiralen in einer Halteposition (Position frei wählbar)
- 9.2.5.7 Maximal eine Lauf-/Pferdchensprung-Hebung
- 9.2.5.8 Maximal zwei verschiedene Pirouetten. Mindestens drei Umdrehungen. Eine Pirouette muss in Halte-/Paarposition sein. Zulässige Pirouetten:
 - 9.2.5.8.1 Synchrone beidbeinige Pirouette (nebeneinander, mindestens drei Umdrehungen)
 - 9.2.5.8.2 Beidbeinige Paar-Pirouette (Position frei wählbar, beide Läufer:innen auf zwei Füßen, mindestens drei Umdrehungen)
 - 9.2.5.8.3 Kilian-Paar-Pirouette (mindestens drei Umdrehungen)
 - 9.2.5.8.4 Einbeinige Upright Spin (Usp) (mindestens drei Umdrehungen), nebeneinander
- 9.2.5.9 Maximal zwei verschiedene Sprünge. Zulässige Sprünge:
 - 9.2.5.9.1 Froschsprung im Stehen oder aus der Bewegung heraus (nur vorwärts), Hand in Hand
 - 9.2.5.9.2 Synchrone Lauf-/Pferdchensprünge (Hand in Hand)
 - 9.2.5.9.3 Synchroner Kadetten-/Dreiersprung (nebeneinander)
 - 9.2.5.9.4 Synchroner einfacher Salchow (1S) (nebeneinander)
- 9.2.6 Es dürfen keine Elemente über Paarlauf Badge 3 hinausgehend in das Programm aufgenommen werden. Für jedes zusätzliche Element aus einem höheren Badge werden zwingend 0,5 Punkte abgezogen.
- 9.2.7 Abzüge:
 - 9.2.7.1 pro Sturz pro Person: -0,5
 - 9.2.7.2 Kostümfehler: -0,5
 - 9.2.7.3 Musikfehler (falsche Musiklänge): pro 5 Sek. -0,5
- 9.2.8 Die Programmkomponenten werden gewertet in:
 - Presentation
 - Skating SkillsFaktor 1,0



9.3 Level II Paarlauf (dies gilt für Special Olympics Paarläufer:innen und Unified Sports® Paarläufer:innen)

- 9.3.1 Teilnahmeberechtigung: Ein Team muss aus zwei Special Olympics Sportler:innen oder einer/m Special Olympics Sportler:in und einer/m Unified Sports® Paarläufer:in bestehen: einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Läufer:innen sollten über ein ähnliches Leistungsniveau verfügen; es wird empfohlen, dass sie mindestens Level III Einzelläufer:innen sind.
- 9.3.2 Trainer:innen oder Assistenz-Läufer:innen sind auf dem Eis nicht erlaubt.
- 9.3.3 Die Paarläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.
- 9.3.4 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 9.3.5 Level II Paarlauf Kurzprogramm
 - 9.3.5.1 Die Paarläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.
 - 9.3.5.2 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die Paarläufer:innen sich in Bewegung setzen. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von zwei Minuten und fünfzehn Sekunden (max.) nicht überschreiten.
 - 9.3.5.3 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
 - 9.3.5.4 Die Läufer:innen führen maximal fünf Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.
 - 9.3.5.5 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt.
 - 9.3.5.6 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
 - 9.3.5.7 Level II Elemente:
 - 9.3.5.7.1 Ein geworfener Kadetten-/Dreiersprung (1WTh)
 - 9.3.5.7.2 Eine modifizierte Todesspirale: Ein:e Partner:in Zirkel, ein:e Partner:in in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)
 - 9.3.5.7.3 Eine Kadetten-/Dreiersprung-Hebung (WLi)
 - 9.3.5.7.4 Eine Kilian-Paar-Pirouette mit mindestens drei (3) Umdrehungen (KHPSp)
 - 9.3.5.7.5 Eine Choreographic Sequence (ChSq) (die die gesamte Eisfläche abdeckt und mindestens 2 verschiedene Skating movements wie Spiralen, Arabesken, Mond, Ina Bauers und Hydroblading umfasst)
- 9.3.6 Level II Paarlauf Kür
 - 9.3.6.1 Die Paarläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.



- 9.3.6.2 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die Paarläufer:innen sich zu bewegen beginnen. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von drei Minuten (max.) nicht überschreiten.
- 9.3.6.3 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 9.3.6.4 Die Läufer:innen führen maximal acht Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note.
- 9.3.6.5 Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt.
- 9.3.6.6 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
- 9.3.6.7 Level II Elemente:
 - 9.3.6.7.1 Maximal eine modifizierte Todesspirale: Ein:e Partner:in Zirkel, ein:e Partner:in in Spiralposition; Zirkel und Spirale (PiF)
 - 9.3.6.7.2 Maximal eine Hebung
 - 9.3.6.7.3 Maximal eine Paar-Pirouette in Upright, Sit oder Camel Position ohne Fußwechsel und ohne Positionswechsel (PSp)
 - 9.3.6.7.4 Maximal drei Sprungelemente (nebeneinander)
 - 9.3.6.7.4.1 Zulässige Sprünge: Alle Einfach- und Doppelsprünge (mit Ausnahme des Kadetten-/Dreiersprungs und des Doppel Axel).
 - 9.3.6.7.4.2 Jeder Einzelsprung darf zweimal ausgeführt werden, wobei insgesamt maximal drei Sprungelemente zulässig sind.
 - 9.3.6.7.4.3 Es darf eine Sprungkombination oder -sequenz (mit maximal drei Sprüngen) vorkommen.
 - 9.3.6.7.4.4 Eine Sprungkombination gilt als ein Sprungelement. Zum Beispiel: 1 Kadetten-/Dreiersprung (= 1 Sprungelement), Kombination aus einfachem Salchow und einfachem Toeloop (= 1 Sprungelement).
 - 9.3.6.7.5 Maximal ein einfacher oder doppelter geworfener Sprung:
 - 9.3.6.7.5.1 Einfacher geworfener Kadetten-/Dreiersprung
 - 9.3.6.7.5.2 Einfacher geworfener Salchow
 - 9.3.6.7.5.3 Einfacher geworfener Rittberger
 - 9.3.6.7.6 Eine Schrittfolge (unter Ausnutzung der gesamten Eisfläche, Form frei wählbar) (StSq) Muss 3 Drehungen und C-Schritte (**Mohawk**) enthalten
- 9.3.6.8 Abzüge:
 - 9.3.6.8.1 pro Sturz pro Person: -0,5
 - 9.3.6.8.2 Kostümfehler: -0,5
 - 9.3.6.8.3 Musikfehler (falsche Musiklänge): pro 5 Sek. -0,5



9.3.6.9 Die Programmkomponenten werden gewertet in:

- Skating Skills
- Composition
- Presentation
- Faktor 1,0

10 REGELWERK: EISTANZ

10.1 Badge Programm

10.1.1 Walzer Badge 1

10.1.1.1 Sechs Takte vorwärts Übersetzer (links und rechts)

10.1.1.2 Sechs Takte vorwärts auswärts Swing-Roll (links und rechts)

10.1.2 Walzer Badge 2

10.1.2.1 Aufeinanderfolgende Sechs Takte vorwärts Übersetzer (links und rechts, mindestens zwei in jede Richtung)

10.1.2.2 Aufeinanderfolgende Sechs Takte vorwärts auswärts Swing-Rolls (links und rechts, mindestens zwei in jede Richtung)

10.1.3 Walzer Badge 3

10.1.3.1 Dutch Waltz Musik: 3/4-Walzer, 138 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche

10.1.4 Tango Badge 1

10.1.4.1 Vier Takte vorwärts Chassé (links und rechts)

10.1.4.2 Vier Takte vorwärts Gleitchassé (links und rechts)

10.1.4.3 Vier Takte vorwärts auswärts Swing-Roll (links und rechts)

10.1.5 Tango Badge 2

10.1.5.1 Aufeinanderfolgende Vier Takte vorwärts Chassé (links und rechts, mindestens zwei pro Richtung)

10.1.5.2 Aufeinanderfolgende Vier Takte vorwärts Gleitchassé, vier Takte vorwärts auswärts Swing-Roll (links und rechts, mindestens zwei pro Richtung)

10.1.6 Tango Badge 3

10.1.6.1 Canasta-Tango mit Musik: Zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche



10.1.7 Rhythm Blues Badge 1

10.1.7.1 Links vorwärts auswärts Übersetzer (vier Takte) zu rechts vorwärts auswärts Swing-Roll (vier Takte)

10.1.7.2 Links vorwärts auswärts Flare (zwei Takte) zu rechts vorwärts einwärts Übersetzer (vier Takte)

10.1.8 Rhythm Blues Badge 2

10.1.8.1 Linksvorwärtseinwärts zu rechtsvorwärts einwärts Swing-Roll (jeweils vier Takte)

10.1.8.2 Links vorwärts auswärts Übersetzer (vier Takte, ausgeführt auf den Schlägen drei, vier, eins, zwei), Schritt zu rechts vorwärts einwärts hinten kreuzen (Schläge drei, vier), linksvorwärts auswärts hinten kreuzen (Schläge eins, zwei), rechtsvorwärts einwärts (jeweils zwei Takte, Schläge drei, vier)

10.1.9 Rhythm Blues Badge 3

10.1.9.1 Rhythm Blues mit Musik (zwei Spurenbilder)

10.2 Musikvorgaben

10.2.1 Alle Teilnehmer:innen müssen für alle vorgeführten Tänze Eistanz-Wettbewerbsmusik in ausgezeichneter Qualität auf CD oder in einem anderen zugelassenen Format bereitstellen. Die Musik kann instrumental oder vokal sein.

10.2.2 Die Musik für jedes Level muss die für dieses Level vorgeschriebenen Schläge pro Minute aufweisen; aktuelle ISU-Musik kann verwendet werden, muss jedoch von der/m Teilnehmer:in bereitgestellt werden.

10.3 Bewertung

10.3.1 Das Technische Panel legt den Namen des Pflichttanzes fest und bestätigt die Sequenz/den Abschnitt, in dem die Anforderungen für das Basisniveau erfüllt sind.

10.3.2 Die Preisrichter:innen bewerten den Pflichttanz mit den GOE.

10.3.3 Folgende Programmkomponenten werden gewertet:

- Composition
- Presentation
- Skating Skills

10.3.4 Der Faktor der Komponenten beträgt 1,0.

10.3.5 Die Gesamtpunktezah für jeden Tanz wird mit einem Faktor von 0,5 multipliziert.



10.4 Level I

10.4.1 Teilnahmeberechtigung: Alle Eistanz-Wettbewerbe können einzeln oder als Tanzpaar bestritten werden. Ein Tanzpaar Special Olympics Sportler:innen oder einer/m Special Olympics Sportler:in und einer/m Unified Sports® Eistänzer:in bestehen: einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Eistänzer sollten über ein ähnliches Leistungsniveau verfügen.

10.4.2 Allgemeine Anforderungen für den ersten und zweiten Pflichttanz:

10.4.2.1 Alle Pflichttänze werden zu Musik gelaufen.

10.4.2.2 Der Tanz beginnt an dem von der/m Schiedsrichter:in festgelegten Ende der Eisfläche.

10.4.2.3 Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

10.4.3 Tanzrotation (Preliminary)

10.4.3.1 In allen Levels des Eistanzes rotieren die Pflichttänze je nach Welt Winter Spielen und Qualifikationsjahren. Die aktuellen Tänze sind dem entsprechenden Abschnitt innerhalb des jeweiligen Levels zu entnehmen.

Year	First Pattern Dance	Second Pattern Dance
2026	Canasta Tango	Rhythm Blues
2027	Canasta Tango	Dutch Waltz
2028	Rhythm Blues (World Games Qualification Year)	Cha Cha (World Games Qualification Year)
2029	Dutch Waltz (World Games)	Cha Cha (World Games)

10.4.3.1.1 Dutch Waltz – 3/4-Walzer – 138 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 1).

10.4.3.1.2 Rhythm Blues – 4/4-Blues – 88 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 2).

10.4.3.1.3 Canasta-Tango – 4/4-Tango – 104 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 3).

10.4.3.1.4 Cha Cha – 104 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 4).



DIAGRAM #1 – DUTCH WALTZ

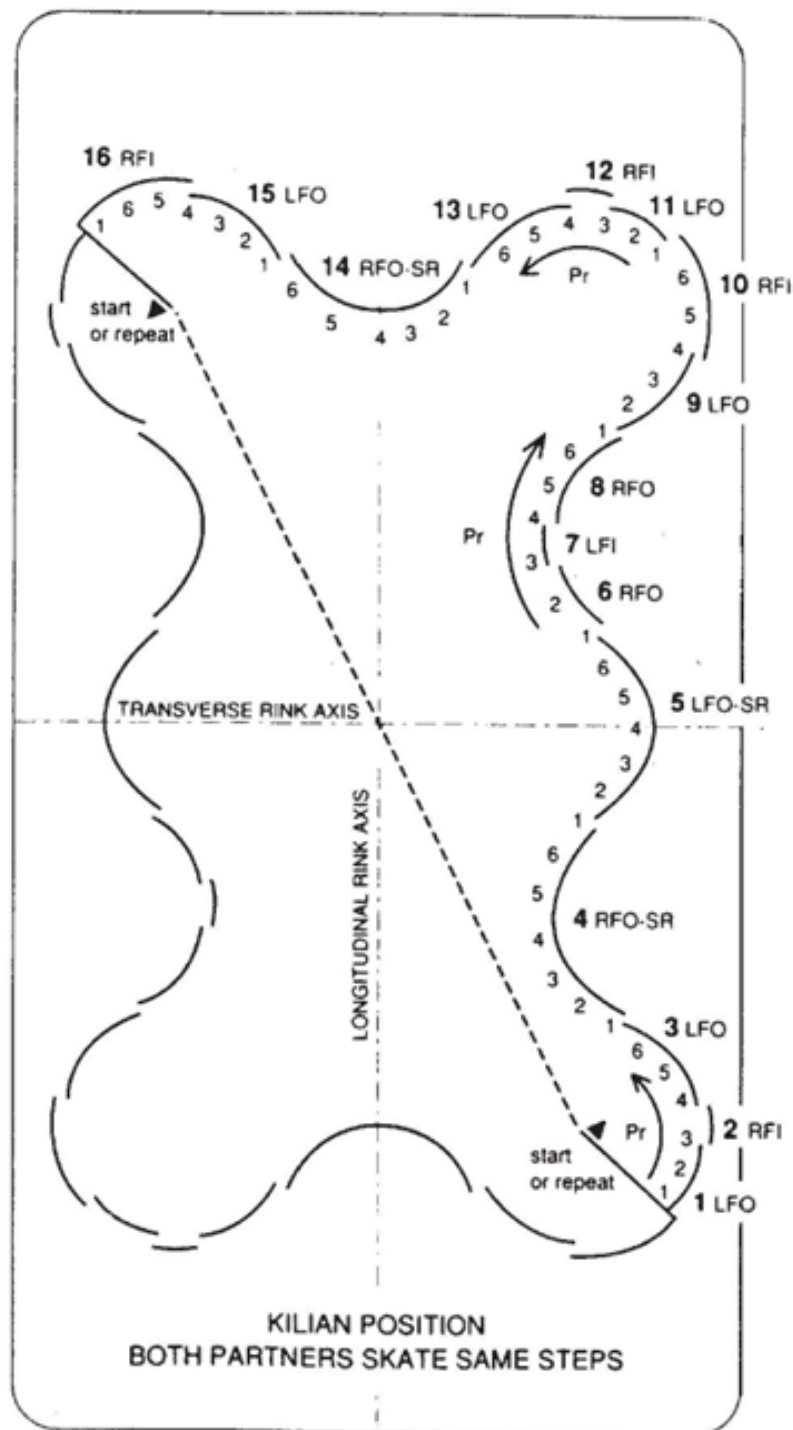




DIAGRAM #2 – RHYTHM BLUES

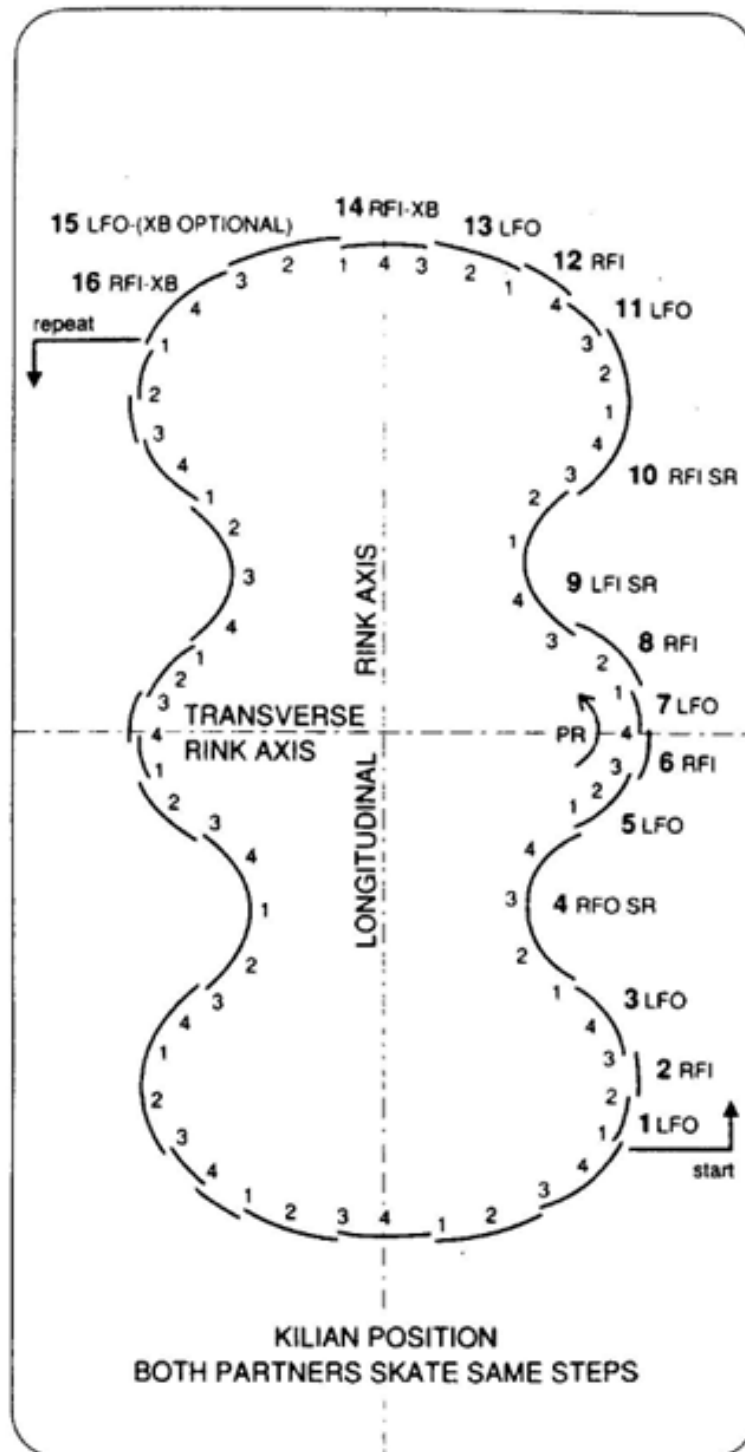




DIAGRAM #3 – CANASTA TANGO

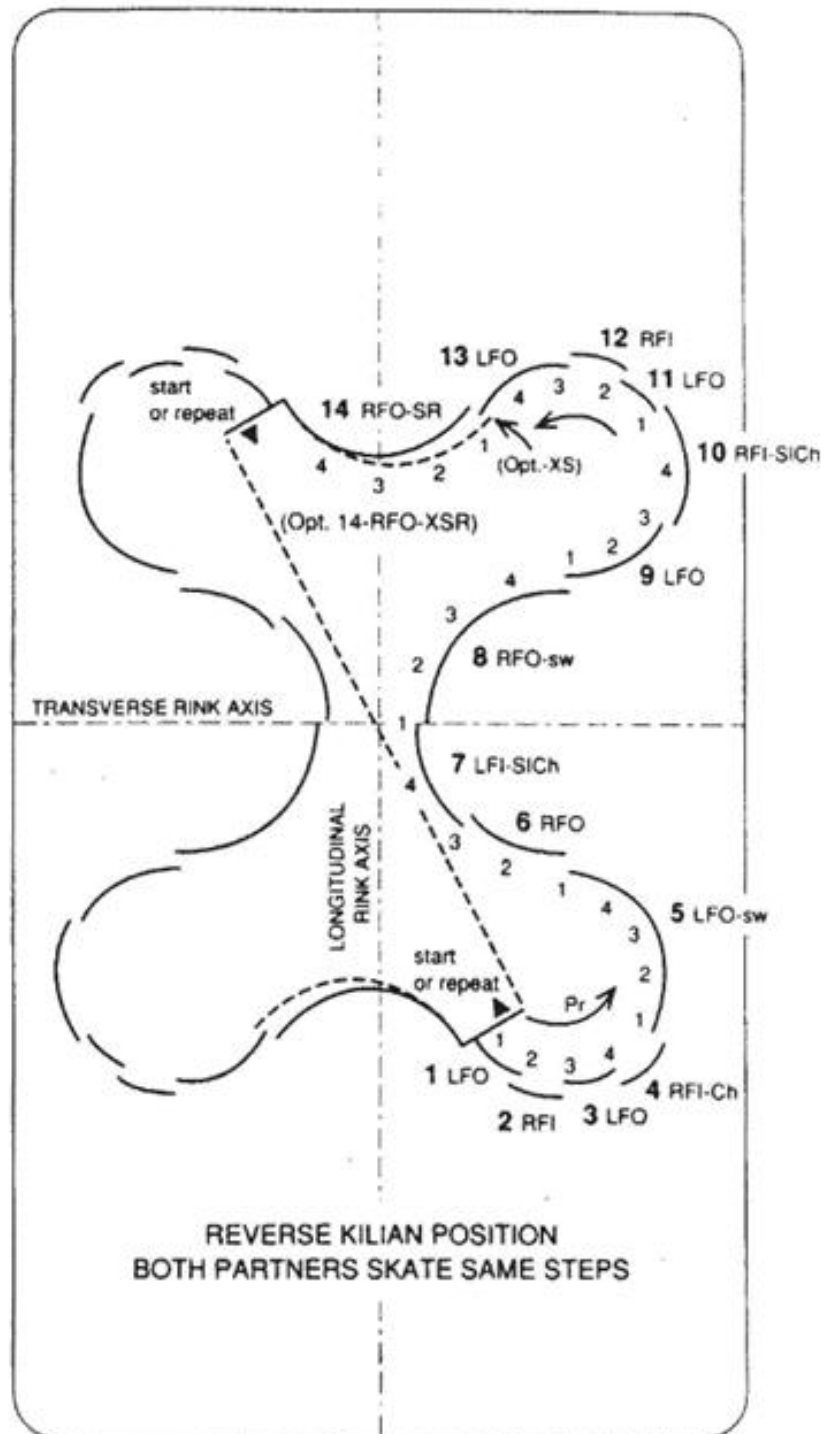
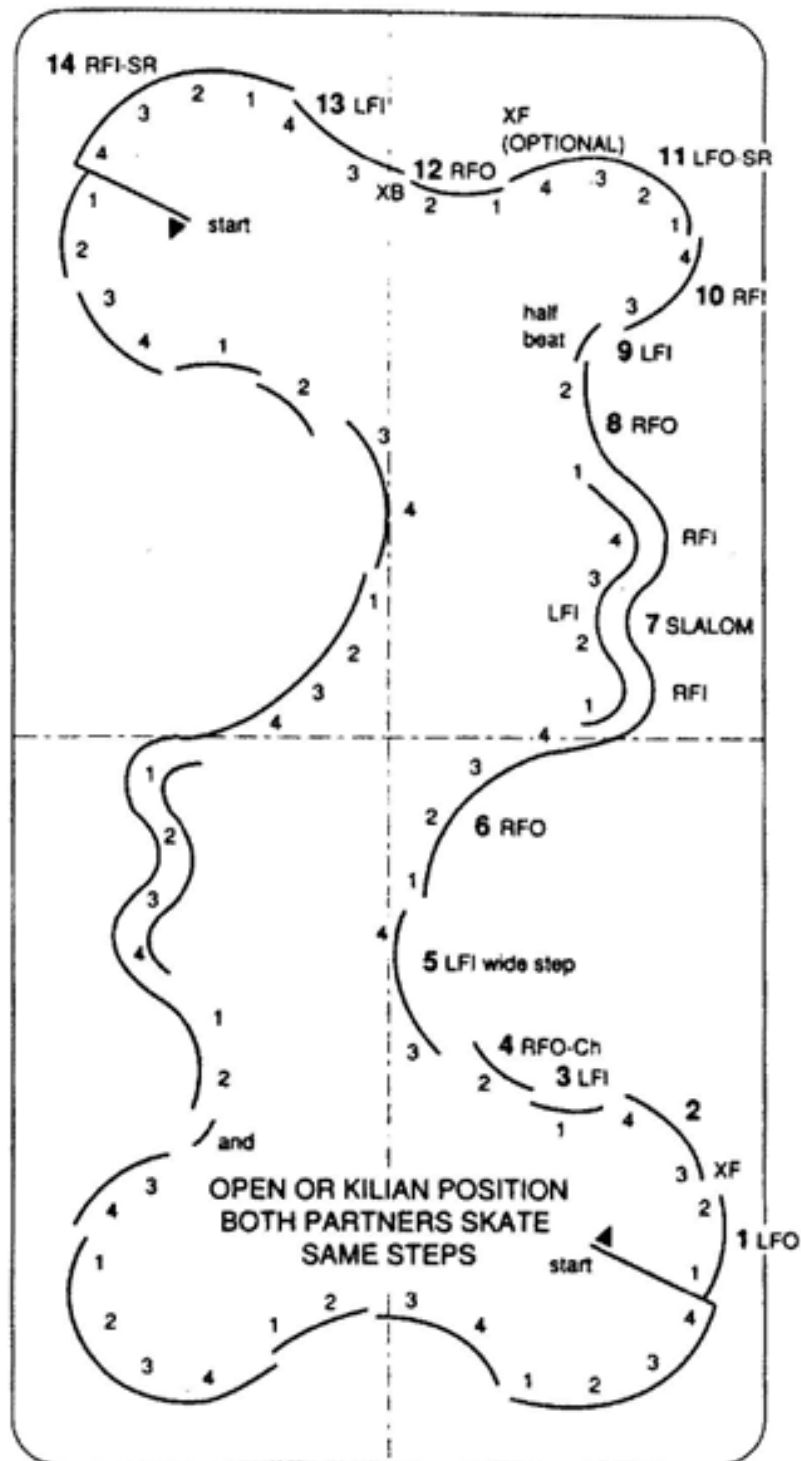




DIAGRAM #4 – CHA CHA





10.5 Level II

10.5.1 Teilnahmeberechtigung: Alle Eistanz-Wettbewerbe können einzeln oder als Tanzpaar bestritten werden. Ein Tanzpaar Special Olympics Sportler:innen oder einer/m Special Olympics Sportler:in und einer/m Unified Sports® Eistänzer:in bestehen: einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Eistänzer sollten über ein ähnliches Leistungsniveau verfügen.

10.5.2 Allgemeine Anforderungen für den ersten und zweiten Pflichttanz:

10.5.2.1 Alle Pflichttänze werden zu Musik gelaufen.

10.5.2.2 Der Tanz beginnt an dem von der/m Schiedsrichter:in festgelegten Ende der Eisfläche.

10.5.2.3 Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

10.5.3 Tanzrotation (Pre-Bronze)

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

Year	First Pattern Dance	Second Pattern Dance
2026	Fiesta Tango	Willow Waltz
2027	Ten Fox	Swing Dance
2028	Willow Waltz (World Games Qualifying Year)	Ten Fox (World Games Qualifying Year)
2029	Willow Waltz (World Games)	Ten Fox (World Games)

10.5.3.1.1 Swing Dance – 2/4 Schottische – 96 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 5).

10.5.3.1.2 Fiesta Tango – 4/4 Tango – 108 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 6).

10.5.3.1.3 Ten Fox – 4/4-Foxtrott – 100 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 7).

10.5.3.1.4 Willow Waltz – 3/4-Walzer – 138 Schläge pro Minute; zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 8).



DIAGRAM #5 – SWING DANCE

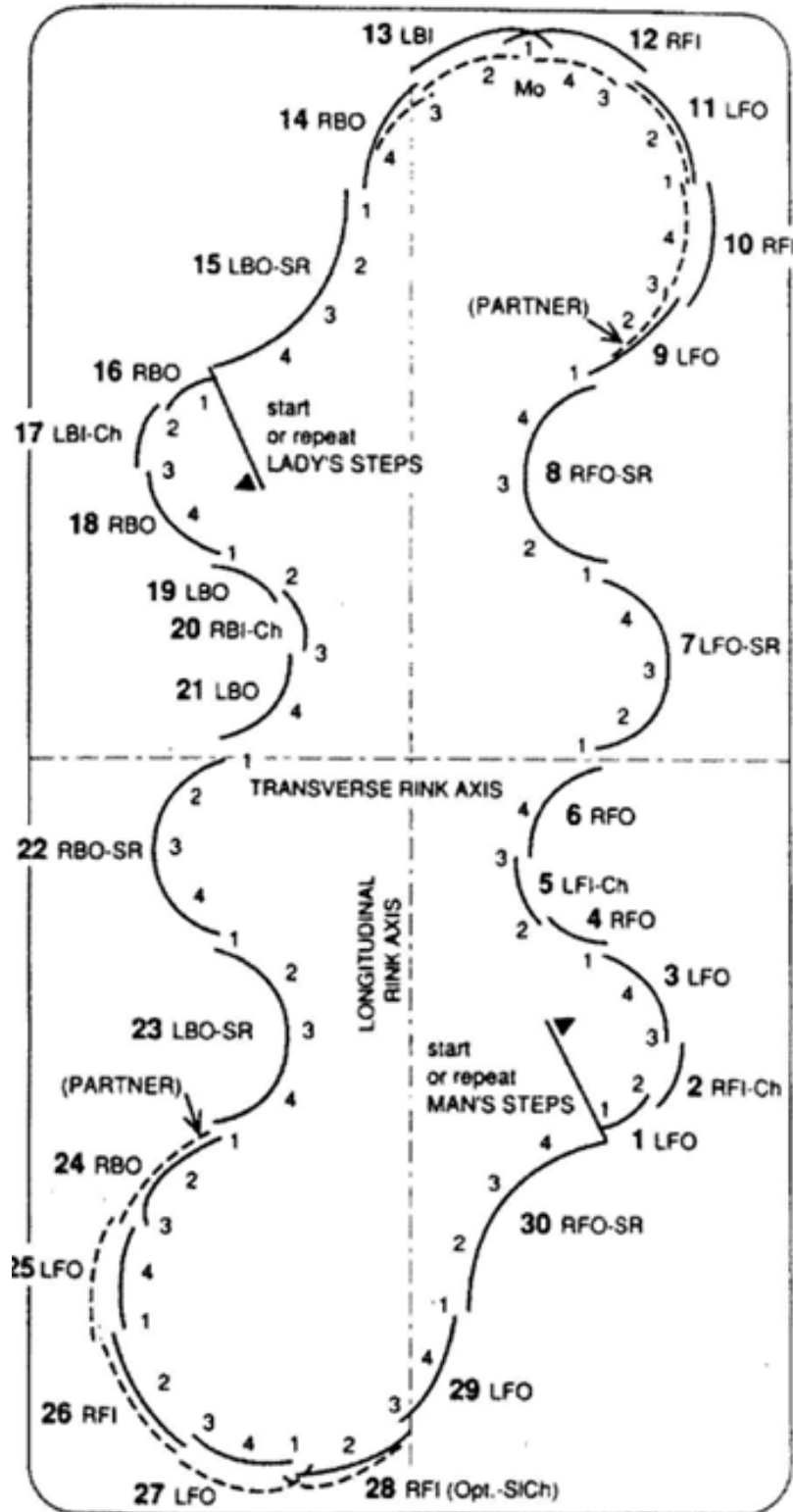




DIAGRAM #6 – FIESTA TANGO

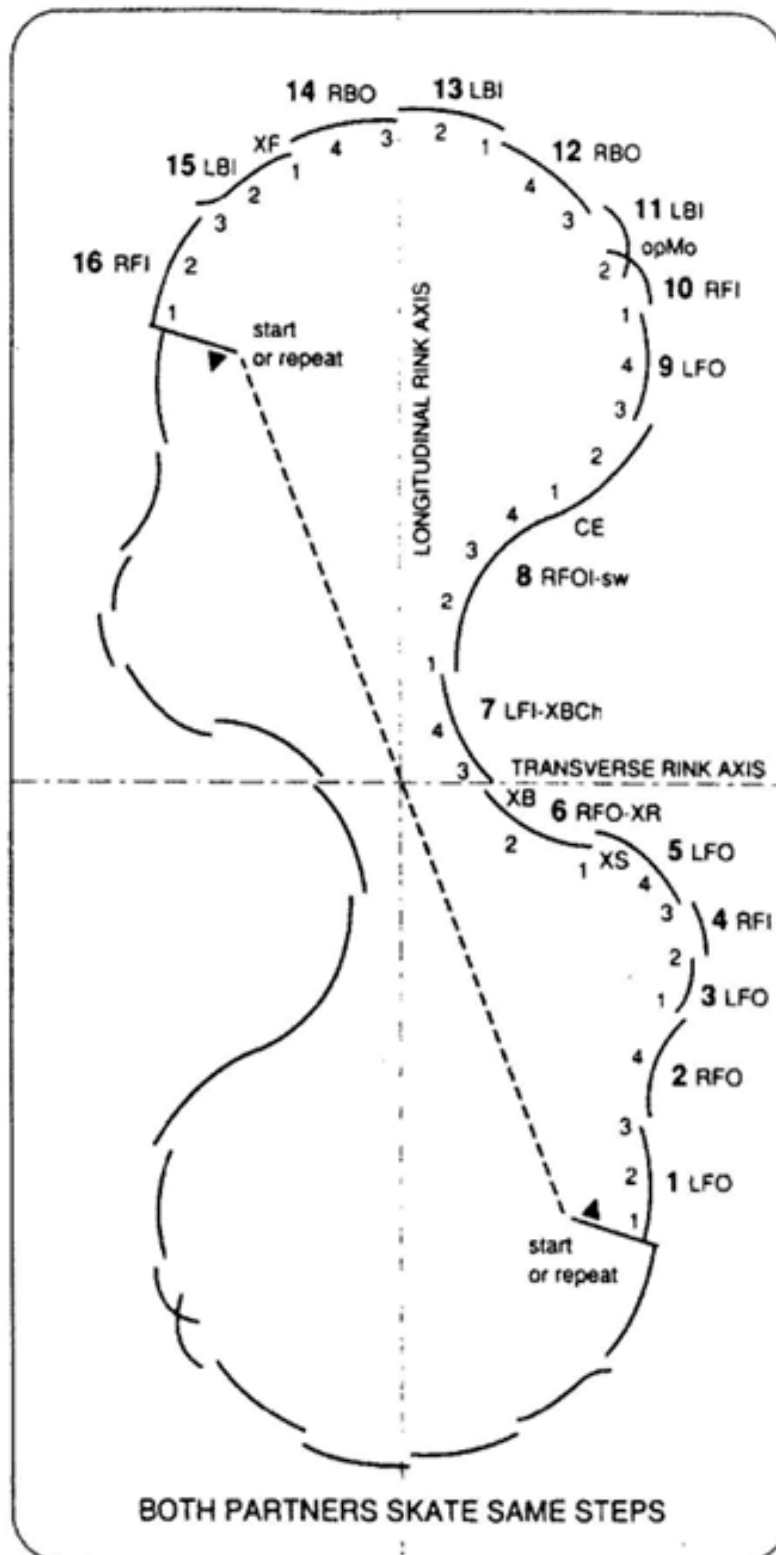




DIAGRAM #7 – TEN-FOX

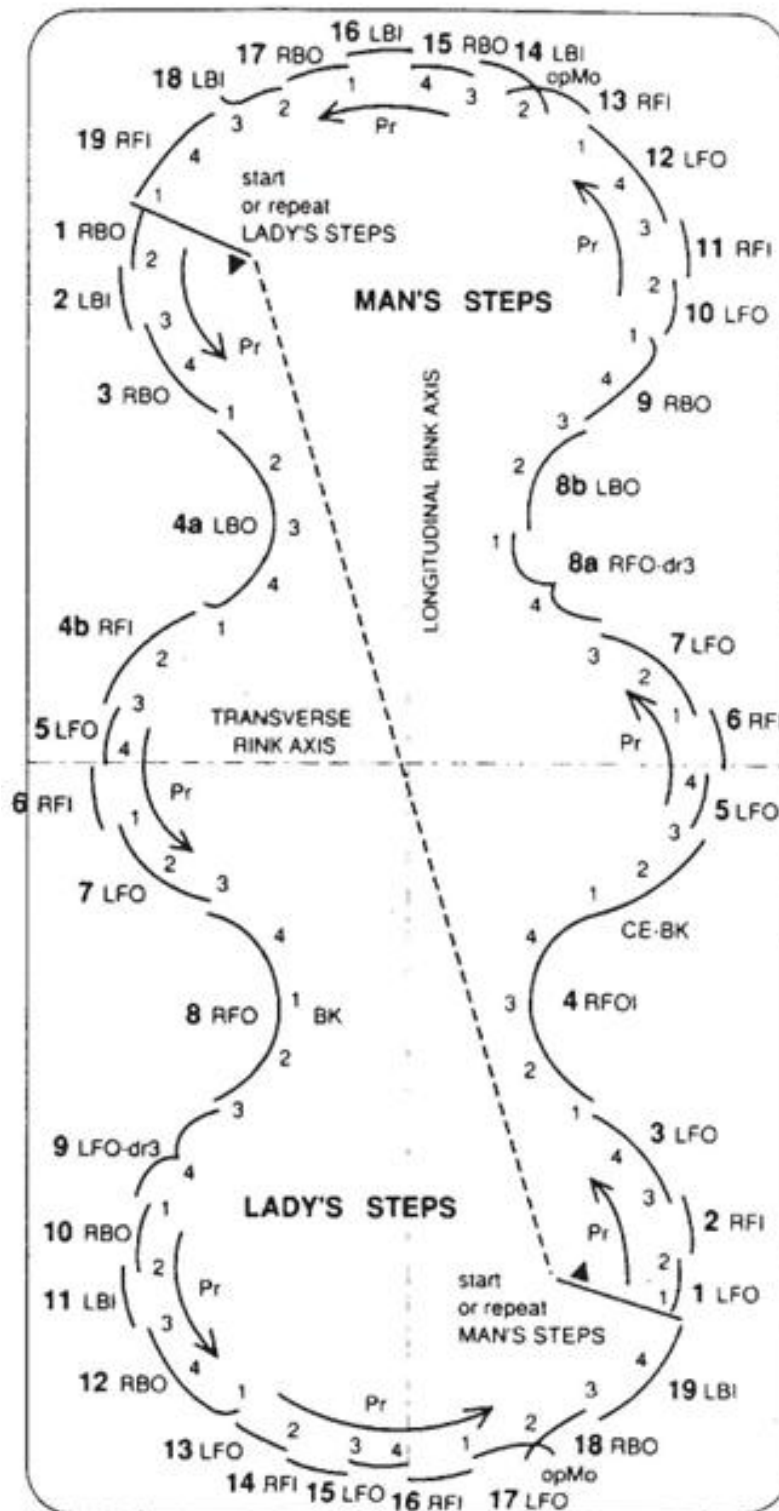
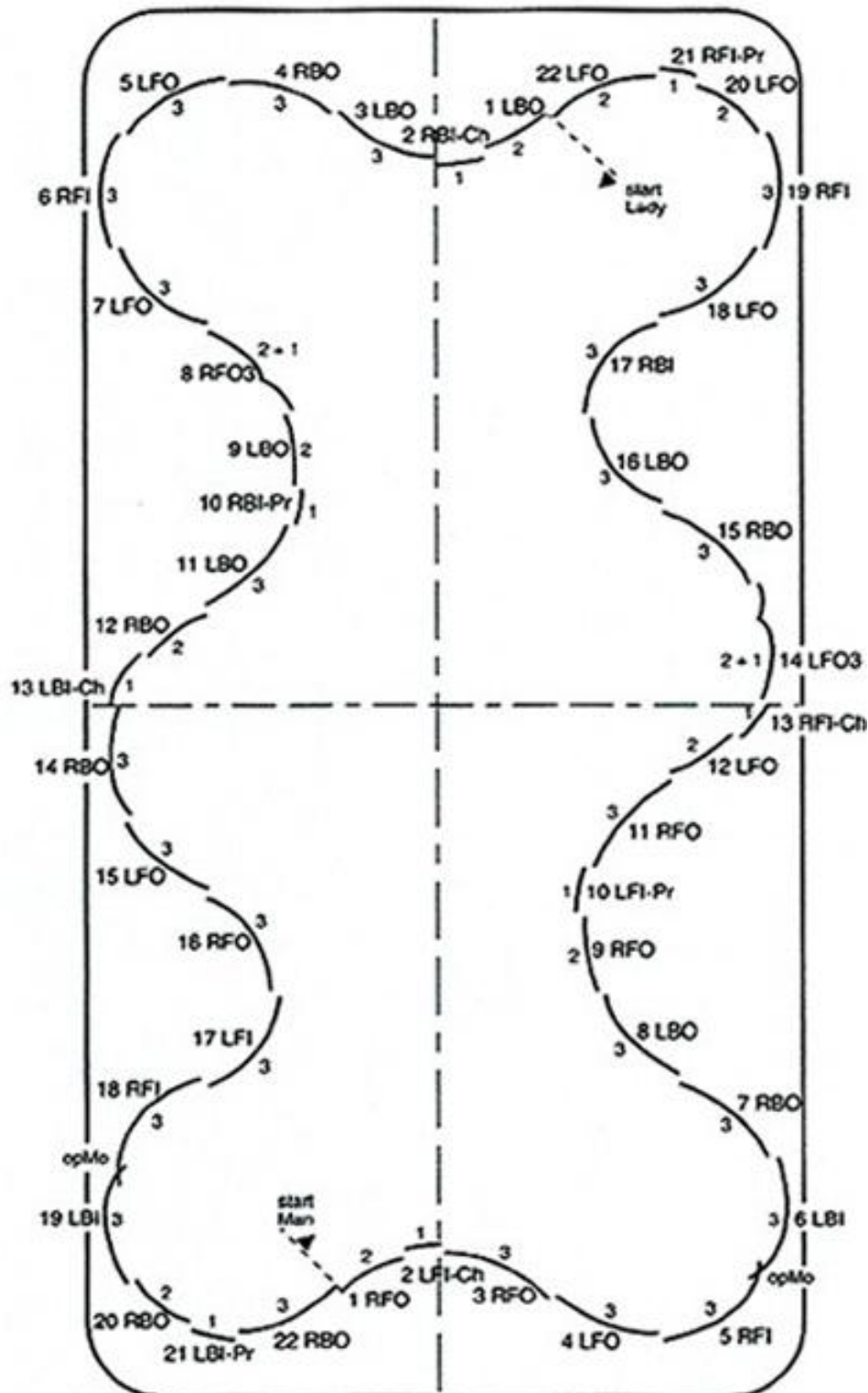




DIAGRAM #8 – WILLOW WALTZ





10.6 Level III

10.6.1 Teilnahmeberechtigung: Alle Eistanz-Wettbewerbe können einzeln oder als Tanzpaar bestritten werden. Ein Tanzpaar Special Olympics Sportler:innen oder einer/m Special Olympics Sportler:in und einer/m Unified Sports® Eistänzer:in bestehen: einem Mann und einer Frau, zwei Männern oder zwei Frauen. Beide Eistänzer sollten über ein ähnliches Leistungsniveau verfügen.

10.6.2 Allgemeine Anforderungen für den ersten und zweiten Pflichttanz:

10.6.2.1 Alle Pflichttänze werden zu Musik gelaufen.

10.6.2.2 Der Tanz beginnt an dem von der/m Schiedsrichter:in festgelegten Ende der Eisfläche.

10.6.2.3 Die Einleitung darf maximal sieben Schritte umfassen.

10.6.3 Tanzrotation (Bronze)

10.6.3.1 Von den Läufer:innen wird verlangt, dass sie Foxtrot, Fourteenstep, Harris Tango, Rocker Foxtrot in Übereinstimmung mit dem folgenden Rotationsschema vorführen.

Year	First Pattern Dance	Final Round—Second Pattern Dance
2026	Rocker Foxtrot	Fourteenstep
2027	Harris Tango	Rocker Foxtrot
2028	Foxtrot (World Games Qualifying Year)	Harris Tango (World Games Qualifying Year)
2029	Foxtrot (World Games)	Harris Tango (World Games)

10.6.3.1.1 Rocker Foxtrot – (siehe Diagramm Nr. 9)

10.6.3.1.2 Fourteenstep – Marsch im 4/4-, 2/4- oder 6/8-Takt; 112 Schläge pro Minute, zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 10).

10.6.3.1.3 Harris-Tango – Tango im 4/4-Takt: 27 Takte à 4 Schläge pro Minute, 108 Schläge pro Minute, zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 11)

10.6.3.1.4 Foxtrott – Foxtrott 4/4: 26 Takte à 4 Schläge pro Minute, 104 Schläge pro Minute, zwei Spurenbilder oder einmal um die Eisfläche (siehe Diagramm Nr. 12)



DIAGRAM #9 ROCKER FOXTROT

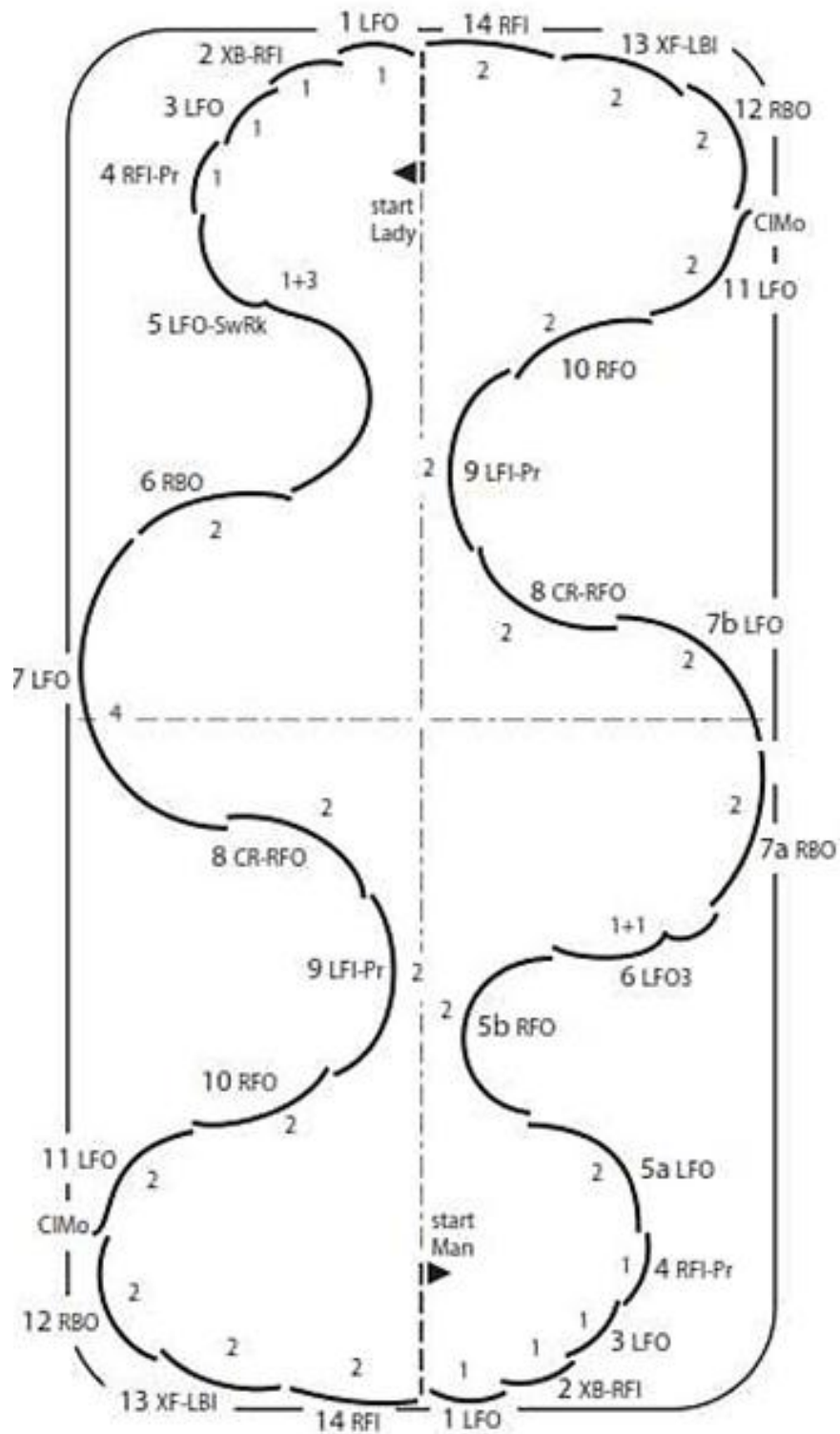




DIAGRAM #10 – FOURTEEN STEP

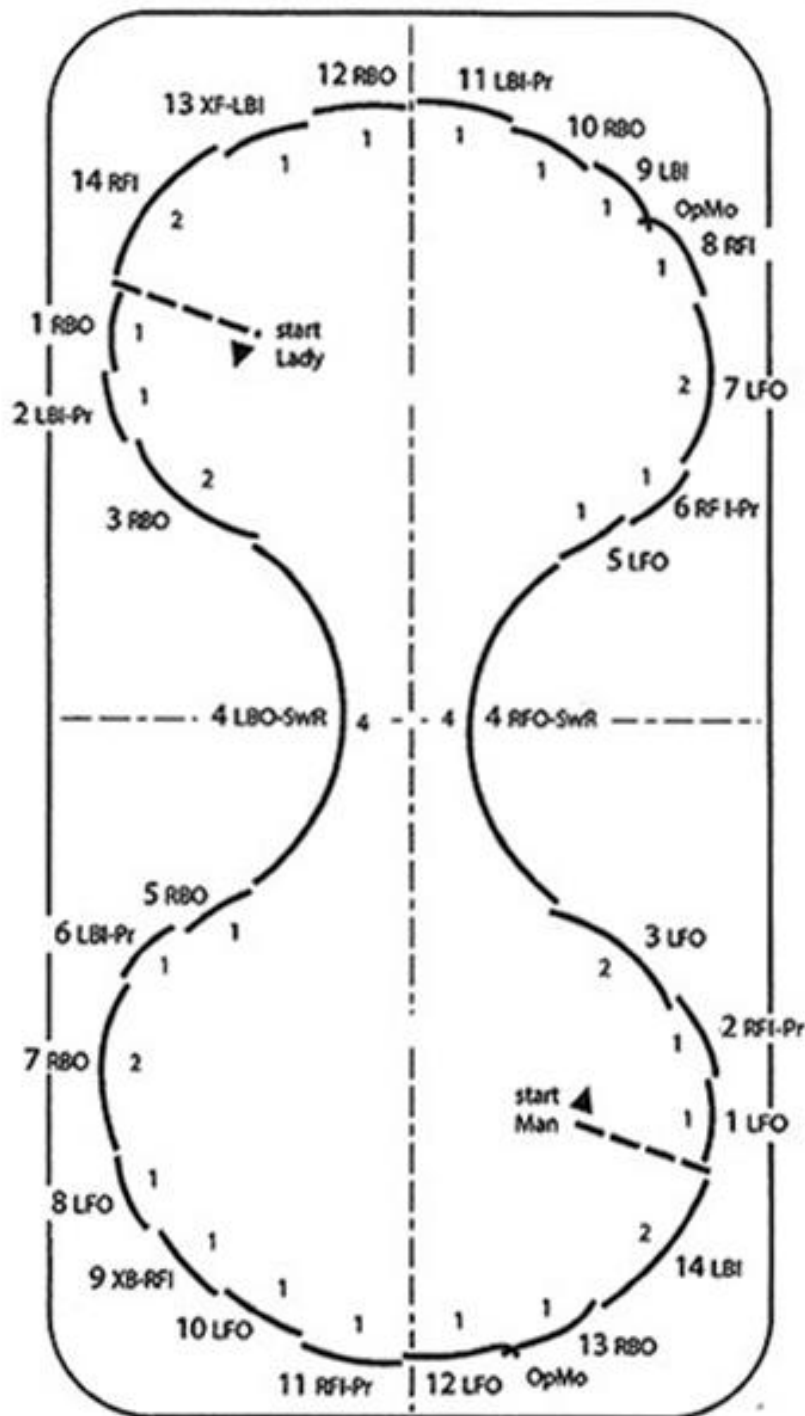
FOURTEEN STEP



DIAGRAM #11 – HARRIS TANGO

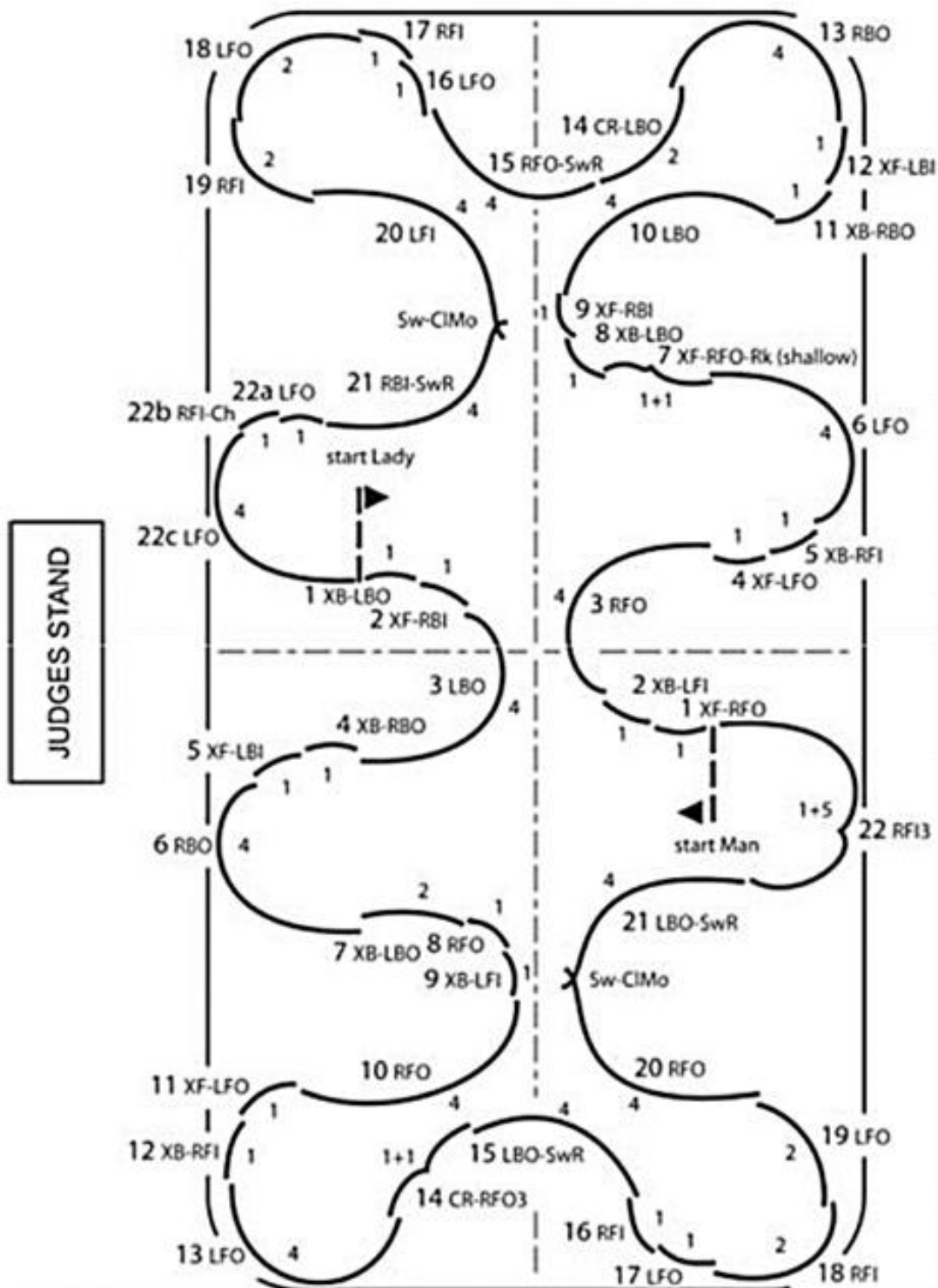
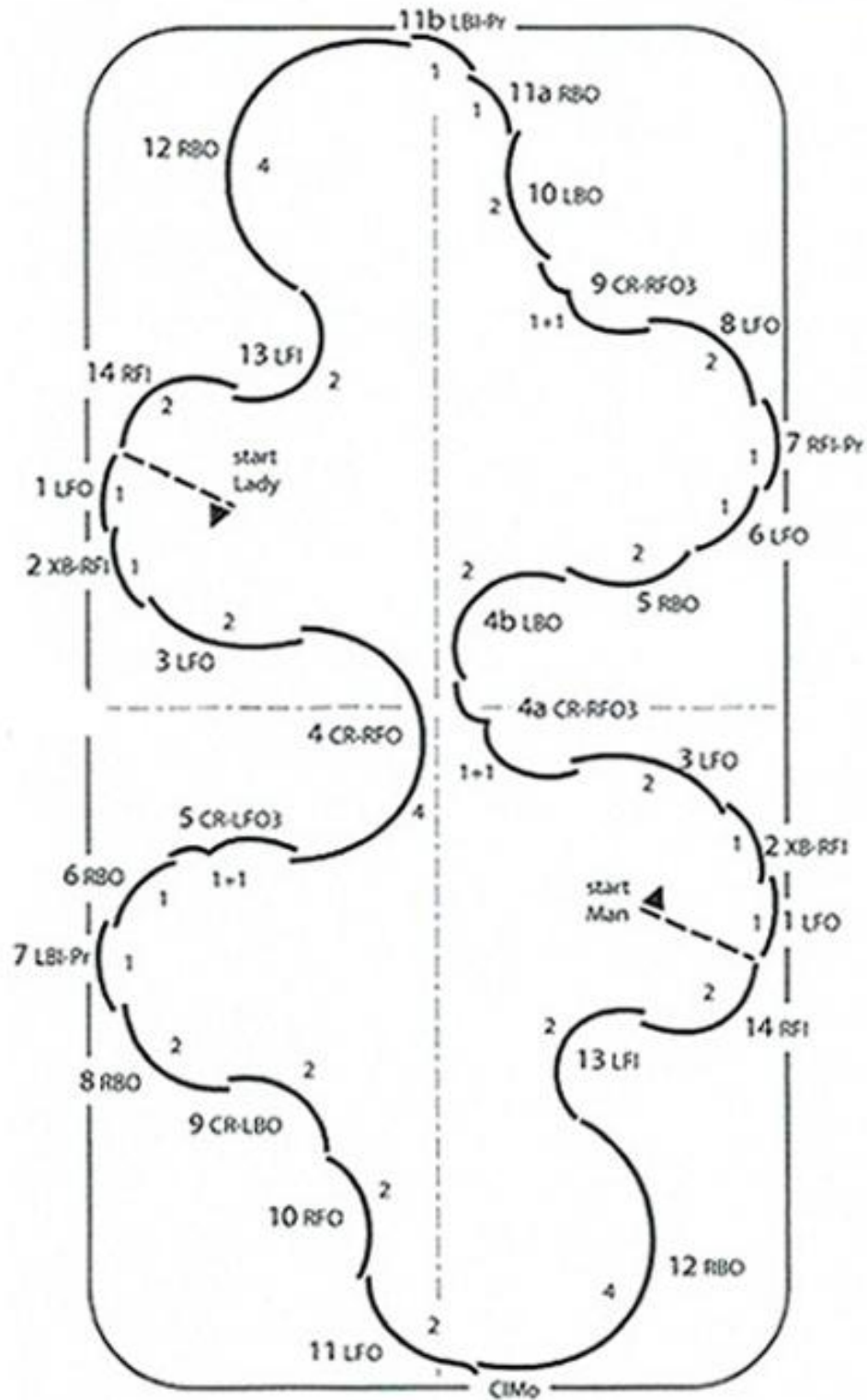




DIAGRAM #12 – FOXTROT





11 SHOWCASE – ARTISTIC

- 11.1 Eisläufer:innen, die an Showcase-Events und Wettbewerben teilnehmen, stellen ihre kreativen Fähigkeiten bei der Darstellung eines Charakters oder eines musikalischen Themas unter Beweis, der bzw. das sich in ihrer Kür widerspiegelt. Technische Fähigkeiten und der Schwierigkeitsgrad des Eislaufens werden als solche nicht bewertet. Das Eislaufen muss jedoch das Hauptelement der Darbietung sein und von ausreichender Qualität sein, um den gewählten Charakter oder das gewählte Thema zu untermauern.
- 11.2 Die Kostüme sollen den Charakter und das Thema des Programms hervorheben, müssen jedoch für sportliche Wettkämpfe geeignet, sicher und für Eiskunstlaufwettbewerbe angemessen sein.
- 11.3 Weitere Informationen zu Showcase-Events (Levels, Badges usw.) finden Sie bei der US-FSA.

11.4 Disziplin 1: Künstlerischer Ausdruck mit Innovation und Kreativität

- 11.4.1 Eine Darbietung ist dann wirklich unterhaltsam, wenn sie die Augen, Ohren und Herzen des Publikums anspricht. Sie ist ein Maß dafür, wie sich die Zuschauer an das Programm erinnern, wie sie sich während der Darbietung gefühlt haben, wie stark sie in das Programm eingebunden waren, was sie daraus mitnehmen und wie lange sie sich danach noch daran erinnern werden.
- 11.4.2 Die Bedeutung und die Stimmung sollten einzigartig und persönlich sein.

11.5 Disziplin 2: Darbietung & Ausstrahlung

- 11.5.1 Das körperliche, emotionale und künstlerische Engagement eines Eiskunstläufers, die/der ihre/seine Fähigkeiten nutzt, um eine eigene Welt zu erschaffen.
- 11.5.2 Diese Darbietung zeichnet sich durch eine kontinuierliche Entwicklung des Themas und der Welt vom Anfang bis zum Ende aus, während gleichzeitig die musikalischen Fähigkeiten zur Geltung kommen.
- 11.5.3 Es ist ein Maß dafür, wie Eiskunstläufer:innen das Eis, die Musik und den Raum um sich herum nutzen, um Gefühle und musikalisches Gespür in das Unterbewusstsein des Publikums zu übertragen.

11.6 Disziplin 3: Skating Skills Showcase

- 11.6.1 Unter „Lauftechnik“ versteht man die Art und Weise, wie ein:e Sportler:in ihre/seine Lauf- und körperlichen Fähigkeiten einsetzt, um seine Darbietung auf der Eisfläche zu vermitteln. Sie muss eine Qualität aufweisen, die die gewählte theatralische Darbietung unterstützt, und Fähigkeiten im Bereich der Lauftechnik zeigen, wie z. B. Gleichgewicht, Gleiten, Beschleunigung, Eisabdeckung, Einbeinlaufen usw.



11.6.2 Technische Elemente, wie sie häufig im Einzellauf vorkommen, sollten nicht direkt bewertet werden, es sei denn, sie sind direkt in die Darbietung integriert und tragen zur Geschichte, zum Thema oder zum Konzept bei.

12 UNIFIED SYNCHRONIZED SKATING

12.1 Level I

- 12.1.1 Teilnahmeberechtigung: Ein Team muss aus mindestens sechs und höchstens sechzehn Special Olympics Sportler:innen bestehen; maximal 50% des Teams dürfen Unified Sports®-Eisläufer:innen sein. Das Team kann aus männlichen und weiblichen Sportler:innen bestehen.
- 12.1.2 Die Eisläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.
- 12.1.3 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die Eisläufer:innen sich in Bewegung setzen. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von drei Minuten und dreißig Sekunden, plus oder minus zehn Sekunden, nicht überschreiten.
- 12.1.4 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- oder Vokalmusik, vorgeführt werden.
- 12.1.5 Die Läufer:innen führen die ausgewählten fünf Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note. Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt, können jedoch als Übergangsbewegungen verwendet werden, sofern sie nicht aus einem höheren Level stammen.
- 12.1.6 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
- 12.1.7 Level I Elemente:
 - 12.1.7.1 Linie (nur vorwärts)
 - 12.1.7.2 Kreis (nur vorwärts; im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn)
 - 12.1.7.3 Block (nur vorwärts)
 - 12.1.7.4 Rad (nur vorwärts)
 - 12.1.7.5 Intersection (nur vorwärts)
- 12.1.8 Das Halten an den Händen ist frei wählbar.
- 12.1.9 Zulässige Elemente, die als Übergangsbewegungen verwendet werden dürfen:
 - 12.1.9.1 Vorwärtslaufen
 - 12.1.9.2 Vorwärts Fische
 - 12.1.9.3 Vorwärts Halbfische
 - 12.1.9.4 Vorwärts Storch
 - 12.1.9.5 Rückwärts Fische (maximal 2 aufeinanderfolgende Fische)



12.1.10 Für jede zusätzliche Figur, die nicht in der obigen Liste aufgeführt ist, erfolgt ein zwingender Abzug von 1,0 Punkten.

12.1.11 Die Programmkomponenten werden gewertet in:

- Presentation
Faktor 1,0

12.2 Level II

12.2.1 Teilnahmeberechtigung: Ein Team muss aus mindestens sechs und höchstens sechzehn Special Olympics Sportler:innen bestehen; maximal 50% des Teams dürfen Unified Sports®-Eisläufer:innen sein. Das Team kann aus männlichen und weiblichen Sportler:innen bestehen.

12.2.2 Die Eisläufer:innen dürfen das Programm an jeder beliebigen Stelle der Eisfläche beginnen.

12.2.3 Die Bewertung und Zeitnahme beginnen, sobald die Eisläufer:innen sich in Bewegung setzen. Das Programm darf eine Zeitbegrenzung von drei Minuten und dreißig Sekunden, plus oder minus zehn Sekunden, nicht überschreiten.

12.2.4 Das Programm muss zu Musik, entweder Instrumental- ODER Vokalmusik, vorgeführt werden.

12.2.5 Die Läufer:innen führen die ausgewählten fünf Elemente aus der unten aufgeführten Liste der Elemente vor und erhalten für jedes Element eine Wertung sowie eine GOE-Note. Zusätzliche Elemente erhalten keinen Wert und werden nicht gezählt, können jedoch als Übergangsbewegungen verwendet werden, sofern sie nicht aus einem höheren Level stammen.

12.2.6 Die Elemente können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

12.2.7 Level II Elemente:

12.2.7.1 Linie (kann diagonal sein)

12.2.7.2 Kreis (vorwärts oder rückwärts; muss einen Richtungswechsel beinhalten)

12.2.7.3 Block (kann einen Achsenwechsel beinhalten)

12.2.7.4 Rad (kann rückwärtslaufen beinhalten)

12.2.7.5 Intersection (Richtung frei wählbar)

12.2.8 Das Halten an den Händen ist frei wählbar.

12.2.9 Zulässige Elemente, die als Übergangsbewegungen verwendet werden dürfen:

12.2.9.1 Vorwärts- und rückwärtslaufen

12.2.9.2 Vorwärts und rückwärts Fische

12.2.9.3 Vorwärts Halbfische

12.2.9.4 Vorwärts und rückwärts Storch



12.2.9.5 Dreierschritte

12.2.9.6 Mohawk (C-Schritte)

12.2.10 Für jede zusätzliche Figur, die nicht in der obigen Liste oder im Level aufgeführt ist, erfolgt ein zwingender Abzug von 1,0 Punkten.

12.2.11 Die Programmkomponenten werden gewertet in:

- Presentation
 - Skating Skills
- Faktor 1,0

13 UNIFIED SPORTS®-EVENTS

13.1 Das Verhältnis von Sportler:innen zu Unified Partner:innen muss beim Unified Paarlauf 1 Sportler:in zu 1 Unified Partner:in betragen.

13.2 Das Verhältnis von Sportler:innen zu Unified Partner:innen muss beim Eistanz 1 Sportler:in zu 1 Unified Partner:in betragen.

13.3 Es wird bevorzugt, dass Sportler:innen und Unified Partner:innen ein ähnliches Alter und ein ähnliches Leistungsniveau haben. Weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichem Leistungsniveau finden Sie in den Sportregeln, Artikel 1, Abschnitt 14.1.2.

13.4 Ein:e Trainer:in darf nicht gleichzeitig als Unified Sports® Partner:in teilnehmen.

14 BEWERTUNG (GILT NUR FÜR DAS TECHNISCHE PANEL, SCHIEDSRICHTER:INNEN UND PREISRICHTER:INNEN)

14.1 Grundprinzipien

14.1.1 Die Ergebnisse müssen bei den Welt Winter Spielen elektronisch ermittelt werden.

14.1.2 Das organisierende GOC ist für die Richtigkeit der Ergebnisse einschließlich der Computersoftware verantwortlich und muss erfahrene, kompetente Operator bereitstellen, die für die Eingabe der Daten in den Computer und die Erstellung der offiziellen Ergebnisse zuständig sind.

14.1.3 Online Bewertungs- und Anzeigesystem

14.1.3.1 Bildschirm für Offizielle:

Jede:r Preisrichter:in und die/der Schiedsrichter:in arbeiten unabhängig voneinander, und die Entscheidungen des Technical Controller und der Technical Specialists werden vom Data Operator mithilfe eines Touchscreens oder eines ähnlichen Systems erfasst, das mit einem integrierten Video-Replay-System ausgestattet sein kann. Die Eingaben der einzelnen Preisrichter:innen, des Schiedsrichters und des technischen Panels werden an einen Auswertungscomputer übertragen, der nach Möglichkeit über ein vollständiges Backup-System verfügt.



14.1.3.2 Elektronische Wertungsanzeige/Anzeigetafel:

Bei den Welt Spielen muss ein elektronisches Wertungsanzeigesystem verwendet werden. Die Ergebnisanzeige (Anzeigetafel) muss den Platz im vorherigen Segment (Kurzprogramm/Kurztanz), den aktuellen Platz in diesem Segment und den aktuellen Gesamtplatz anzeigen.

14.1.4 Offline-Wertung

14.1.4.1 Wenn keine Online-Wertung verfügbar ist, gehen die Offiziellen wie folgt vor:

14.1.4.2 Bei nicht mehr als fünf (5) Preisrichter:innen und ohne Technisches Panel (Technical Controller, Technical Specialist):

14.1.4.2.1 Die Preisrichter:innen werden unterteilt in den/die „Technischen Preisrichter:innen“ (maximal zwei (2) Preisrichter:innen) und die „Ausführungspreisrichter:innen“ (wenn möglich nicht mehr als drei (3) Preisrichter:innen).

14.1.4.2.2 Die „Technischen Preisrichter:innen“ erfassen alle Elemente und vergeben die GOE für jedes Element; die „Ausführungspreisrichter:innen“ vergeben ausschließlich die Programmkomponenten. Die „Ausführungspreisrichter:innen“ arbeiten unabhängig voneinander, während sich die „Technischen Preisrichter:innen“ beraten dürfen, um eine Einigung über die Bewertung der identifizierten Elemente zu erzielen.

14.1.4.2.3 Eine:r der „Technischen Preisrichter:innen“ fungiert als Schiedsrichter:in. Die/der technische Preisrichter:in entscheidet allein über die Abzüge im Rahmen der Pflichten von Schiedsrichter:innen und technischem Panel.

14.1.4.3 Bei Vorhandensein eines technischen Panels (Technical Controller, (wenn möglich zwei) Technical Specialist ~~und, falls möglich, Assistant Technical Specialist~~) oder bei mehr als fünf (5) Preisrichter:innen:

14.1.4.3.1 Bei mehr als fünf (5) Preisrichter:innen, aber ohne technischem Panel, gilt Absatz 12.1.4.1.1. oben.

14.1.4.3.2 Zwischen den „Ausführungspreisrichter:innen“/Preisrichter:innen und den/dem „Technischen Preisrichter:innen“/Technischen Panel muss eine Kommunikationskette (Headset usw.) eingerichtet werden. Durch die Kommunikationskette wird sichergestellt, dass die im Panel tätigen „Ausführungspreisrichter:innen“/Preisrichter:innen über die identifizierten und aufgerufenen Elemente informiert sind.

14.1.4.3.3 Die/das „Technischen Preisrichter:innen“/Technischen Panel muss alle Elemente erfassen und die Abzüge gemäß den Pflichten des Technischen Panels vornehmen. Die Preisrichter:innen müssen für jedes Element die GOE sowie die Programmkomponenten vergeben.



- 14.1.4.3.4 Eine:r der „Technischen Preisrichter:innen“/Preisrichter:innen fungiert als Schiedsrichter:in, sofern für die Veranstaltung kein:e separate:r Schiedsrichter:in benannt wurde. Die technischen Preisrichter:innen oder die/der Schiedsrichter:in allein wenden die Abzüge gemäß den Pflichten der Schiedsrichter:innen an.
- 14.1.4.4 Die „Bewertungsbögen der Offiziellen“ müssen nach jeder Darbietung eingesammelt werden. Die Daten werden entweder zur Berechnung der Ergebnisse in einen Computer übertragen oder die Berechnung erfolgt manuell. Die Berechnung der Ergebnisse erfolgt gemäß Regel 12.2.

14.2 Ermittlung und Veröffentlichung der Ergebnisse

14.2.1 Grundprinzipien der Berechnung

- 14.2.1.1 Jeder Abschnitt eines Pflichttanzes, jedes Element (d. h. Pflichtelement des Kurzprogramms/Kurztanzes/Kürtanz oder Element der Kür) hat einen bestimmten Basiswert, der in der veröffentlichten Scale of Value (SOV) angegeben ist.
- 14.2.1.2 Jede:r Preisrichter:in vergibt für jeden Abschnitt/jedes Element eine der Grades of Execution. Jede Note hat ihren eigenen positiven numerischen Wert, der ebenfalls in der SOV-Tabelle angegeben ist.
- 14.2.1.3 Der „Grade of Execution“ (GOE) der Jury wird durch Berechnung des getrimmten Mittelwerts der von den Preisrichtern vergebenen GOE-Werte ermittelt.
- 14.2.1.4 Der getrimmte Mittelwert wird berechnet, indem der höchste und der niedrigste Wert entfernt und der Durchschnitt der verbleibenden Werte ermittelt wird. Bei weniger als fünf (5) Preisrichter:innen werden der höchste und der niedrigste Wert nicht aus der Berechnung entfernt.
- 14.2.1.5 Dieser Durchschnitt wird zum endgültigen Grade of Execution für einen einzelnen Abschnitt/ein einzelnes Element. Der GOE der Jury wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.
- 14.2.1.6 Die Wertung der Jury für jeden Abschnitt/jedes Element ergibt sich aus der Addition des getrimmten mittleren GOE dieses Abschnitts/Elements zu dessen Basiswert.
- 14.2.1.7 Die Wertungen der Jury für alle Abschnitte/Elemente werden addiert, wodurch sich der Total Element Score ergibt.
- 14.2.1.8 Im Einzel- und Paarlauf:
- 14.2.1.8.1 Sprungkombinationen werden als eine Einheit bewertet, indem die Basiswerte der enthaltenen Sprünge addiert und der GOE mit dem numerischen Wert des schwierigsten Sprungs angewendet wird.



- 14.2.1.8.2 Sprungsequenzen werden als eine Einheit bewertet, indem die Basiswerte der beiden Sprünge mit dem höchsten Wert addiert, das Ergebnis mit 0,8 multipliziert und anschließend der GOE mit dem numerischen Wert des schwierigsten Sprungs angewendet wird. Der gewichtete Basiswert der Sprungsequenz wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.
- 14.2.1.8.3 Jedes zusätzliche Element oder Elemente, die über die vorgeschriebene Anzahl hinausgehen, werden im Ergebnis eines Teilnehmers nicht berücksichtigt. Es wird nur der erste Versuch (oder die zulässige Anzahl von Versuchen) eines Elements berücksichtigt.
- 14.2.1.9 Jede:r Preisrichter:in bewertet zudem die Programmkomponenten auf einer Skala von 0,25 bis 10 in Schritten von 0,25 Punkten.
- 14.2.1.10 Die Punkte der Jury für jede Programmkomponente ergeben sich aus dem getrimmten Mittelwert der Ergebnisse der Preisrichter:innen für diese Programmkomponente. Der getrimmte Mittelwert wird wie oben in Unterabsatz 10.2.1.4 beschrieben berechnet.
- 14.2.1.11 Der getrimmte Mittelwert jeder Programmkomponente wird auf zwei Dezimalstellen gerundet.
- 14.2.1.12 Die Punkte der Jury für jede Programmkomponente werden dann wie folgt mit einem Faktor 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 Paarlauf: Kür: 1,0
- 14.2.1.12.4 Eistanz: Pflichttanz: 1,0
- 14.2.1.13 Die gewichteten Ergebnisse werden auf zwei Dezimalstellen gerundet und addiert. Die Summe ergibt den Program Component Score.
- 14.2.1.14 Für bestimmte, in den Regeln festgelegte Verstöße werden wie folgt Abzüge vorgenommen:

Violation:	Points:
Program time	-0.5 up to every 5 seconds lacking or in excess
Illegal Element/Movement	-1.0 per violation
Costume and prop	-0.5 per program
Part of the costume/decoration falls on the ice	-0.5 per program
Fall	- Single Skating: -0.5 per fall - Pair Skating and Ice Dance: -0.5 per fall by one partner, -1.0 per fall by both partners - Synchronized Skating: -1.0 for every Fall of one Skater -2.0 for every Fall of more than one Skater at one time.



14.2.2 Ermittlung der Ergebnisse in den einzelnen Wettbewerbssegmenten

14.2.2.1 Der Total Segment Score jedes Segments eines Wettbewerbes (Kurzprogramm/Kurztanz, Kür/Kürtanz oder Pflichttänze) wird für jede:n Eiskunstläufer:in, jedes Eiskunstlaufpaar bzw. jedes Tanzpaar berechnet, indem der Total Element Score und der Program Component Score addiert und etwaige Abzüge für Verstöße gemäß Unterabsatz 10.2.1.15 abgezogen werden.

14.2.2.2 Im Eistanz wird bei Wettbewerben mit zwei (2) Pflichttänzen die Gesamtpunktzahl für jeden Tanz mit dem Faktor 0,5 multipliziert.

14.2.2.3 Die/der Eisläufer:in/das Paar/das Tanzpaar mit dem höchsten Total Segment Score belegt den ersten Platz, die/der Eisläufer:in/das Paar/das Tanzpaar mit dem nächsthöchsten Total Segment Score den zweiten Platz und so weiter.

14.2.2.4 Wenn zwei oder mehr Eisläufer:innen/Paare/Tanzpaare das gleiche Ergebnis erzielen, entscheidet der Total Element Score über den Gleichstand im Kurzprogramm/Kurztanz und in den Pflichttänzen. In der Kür bzw. im Kürtanz entscheidet der Program Component Score über den Rang. Sind auch diese Ergebnisse gleich, gelten die betreffenden Eisläufer:innen/Paare/Tanzpaare als gleichauf.

14.2.2.5 Für jedes Segment, auf das ein Segmentfaktor angewendet wird, werden die mit dem Faktor multiplizierten Segmentwertungen auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet.

14.2.3 Ermittlung des Endergebnisses

14.2.3.1 Der Total Segment Score des Kurzprogramms/Kurztanzes bzw. der Pflichttänze und der Kür/des Kürtanzes wird addiert; das Ergebnis bildet den Final Score eines Eiskunstläufers/Eiskunstlaufpaares/Tanzpaares in einem Wettbewerb. Die/der Eisläufer:in/das Paar/das Tanzpaar mit dem höchsten Final Score belegt den ersten Platz usw.

14.2.3.2 Bei Gleichstand nach dem Final Score wird die/der Eisläufer:in/das Paar/das Tanzpaar mit der höchsten Punktzahl für das zuletzt gelaufene Segment auf den ersten Platz gesetzt usw. Bei Gleichstand bei der höchsten Punktzahl entscheidet die bessere Platzierung über den besseren Rang. Im Eistanz sind, sofern zwei Pflichttänze zu laufen sind, beide Tänze gleichwertig. Es gibt keine Kriterien zur Entscheidung bei Gleichstand.

14.2.3.3 Bei Gleichstand in diesem Segment entscheidet die Platzierung im zuvor gelaufenen Segment über den besseren Platz usw. Gibt es kein vorheriges Segment, gilt der Gleichstand zwischen den Läufer:innen/Paaren/Tanzpaaren als unentschieden.

14.2.4 Veröffentlichung der Ergebnisse



- 14.2.4.1 Bei der Veröffentlichung der Gesamtergebnisse einer Veranstaltung werden die ausgeschiedenen Teilnehmer:innen (Teilnehmer:innen, die sich entweder aufgrund unzureichender Wertungen oder aufgrund eines Rückzugs nicht für das nächste Segment qualifiziert haben) im Anschluss an die Teilnehmer:innen aufgeführt, die den Wettbewerb erfolgreich beendet haben, und diese ausgeschiedenen Teilnehmer:innen werden in der Reihenfolge ihrer Platzierung nach ihrem zuletzt absolvierten Segment aufgeführt.
- 14.2.4.2 Disqualifizierte Teilnehmer:innen verlieren ihre Platzierungen und werden in den Zwischen- und Endergebnissen offiziell als disqualifiziert (DSQ) vermerkt. Teilnehmer:innen, die den Wettbewerb beendet haben und ursprünglich hinter den disqualifizierten Teilnehmern platziert waren, rücken entsprechend in ihrer Platzierung nach oben.
- 14.2.4.3 Nach jedem Segment muss der Total Element Score, die von der Jury in jeder Programmkomponente vergebenen Punkte, der Program Component Score, die Abzüge und der Total Segment Score für jede:n Eiskunstläufer:in/jedes Eiskunstlaufpaar/jedes Tanzpaar veröffentlicht werden.
- 14.2.4.4 Nach jedem Segment wird ein Ausdruck ausgegeben, der die Basiswerte aller Elemente sowie die GOEs und die Punkte für die Programmkomponenten von jeder/m Preisrichter:in angibt. Bei allen Eiskunstlaufwettbewerben werden die Namen der Preisrichter und ihre jeweiligen Wertungen veröffentlicht.
- 14.2.4.5 Das Endergebnis muss so bald wie möglich nach Abschluss der Veranstaltung veröffentlicht werden. Dieses muss für jede:n Eiskunstläufer:in/jedes Paar/jedes Tanzpaar Folgendes enthalten:
- Die finale Platzierung;
 - separat die Platzierung in jedem Segment eines Wettbewerbs.
- 14.2.4.6 Nach Abschluss der Veranstaltung müssen die Gesamtpunktzahl (Final Score) jedes Eiskunstläufers/jedes Paares/jedes Tanzpaares veröffentlicht werden.



15 ERNENNUNG VON OFFIZIELLEN

15.1 Jury für die Welt Winter Spiele

- 15.1.1 Jede nationale Special Olympics Organisation, die Eiskunstläufer:innen bei den jeweiligen Welt Winter Spielen entsendet, kann bis zu zwei eigene Preisrichter:innen für Einzel- und Paarlauf sowie eine:n Preisrichter:in für Eistanz vorschlagen. Solche Empfehlungen müssen spätestens am 1. April des den Welt Winter Spielen vorausgehenden Jahres bei Special Olympics International eingereicht werden.
- 15.1.2 Jede Nominierung muss vom jeweiligen nationalen Eiskunstlaufverband unterzeichnet sein, der damit bestätigt, dass die/der nominierte Offizielle in der nominierten Disziplin mindestens die Qualifikation „national“ besitzt.
- 15.1.3 Die nationale Special Olympics Organisation muss bestätigen, dass die/der nominierte Offizielle bereits als Offizielle bei nationalen oder internationalen Special Olympics Eiskunstlaufwettbewerben der betreffenden Disziplin tätig war.
- 15.1.4 Die/der Technische Delegierte für Eiskunstlauf wählt dann gemeinsam mit Special Olympics International die Preisrichter:innen für den Wettbewerb aus, wobei regionale Aspekte zu berücksichtigen sind und keine Nationalität die Mehrheit unter den Preisrichter:innen oder im technischen Panel stellen darf.
- 15.1.5 Falls nicht genügend Preisrichter nominiert wurden, kann die/der Technische Delegierte gemeinsam mit Special Olympics International zusätzliche Preisrichter:innen einladen, um die erforderliche Jury zu vervollständigen.
- 15.1.6 Die/der Technische Delegierte für Eiskunstlauf lädt gemeinsam mit Special Olympics International die erforderlichen Schiedsrichter:innen, Technical Controllers, Technical Specialists sowie Data & Replay Operators ein.
- 15.1.7 Die ausgewählten Schiedsrichter:innen, Preisrichter:innen, Technical Controllers, Technical Specialists sowie Data & Replay Operators müssen vom Organisationskomitee spätestens 90 Tage vor Beginn der Spiele kontaktiert werden.
- 15.1.8 Das Mindestalter für Offizielle im Eiskunstlauf beträgt 18 Jahre und das Höchstalter 75 Jahre.