

## Elemente und Ausführungsbestimmungen für Eiskunstlauf Kürklassen 1-8

(Anpassung Stand: gemäß Beschluss Sportausschuss 04.06.2024)

### Kürklasse 8

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<b>Gleitschritte L + R über die Diagonale verbunden mit Flieger va + ve, beidseitig</b>	Gleitschritte: Kantenabstöße und gestrecktes Spielbein Flieger: Kante mind. 3 sec. halten, Knie über Hüfthöhe + gestreckte Beine
2	<b>SF mit Übersetzen + Mohawk e, beidseitig</b>	2x ÜS v + Mohawk ve + 2x ÜS r + Mohawk re, in Kreisform
3	<b>SF aus Chassé v + Schlangenbogen va/ve + Dreier ve + Dreier va, beidseitig</b>	Chassé v + Schlangenbogen va/ve + FW + Dreier ve + Dreier va + FW in den Auslauf + ÜS v, in Kreisform
4	<b>Einfach Salchow (1S)</b>	
5	<b>Einfach Toeloop (1T)</b>	
6	<b>SK aus Dreiersprung + Einfach Rittberger (1Lo)</b>	
7	<b>Standpirouette re (USp) 5U, Level B</b>	Keine Features erlaubt
8	<b>Sitzpirouette re (SSp) 5U, Level B</b>	Keine Features erlaubt

### Kürklasse 7

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<b>Doppeldreier va + Cross Roll v + Cross Roll v + FW + Dreier va + Schlangenbogen re/ra, beidseitig</b>	Auf saubere Kantenabstöße achten
2	<b>Dreier ra mit Verbindungselementen, beidseitig</b>	Vor dem Dreier ra (Rittbergerdreier) das Spielbein vor dem Standbein kreuzen, in Achterform
3	<b>Twizzle ve, L + R mit Ausfallschritt v</b>	<u>TW mind. 1 ½ U, Spielfußhaltung beliebig</u>
4	<b>Einfach Lutz (1Lz)</b>	Absprung von der Außenkante
5	<b>Spreizsprung + Einfach Flip (1F) + Einfach Toeloop (1T)</b>	1F: Absprung von der Innenkante
6	<b>SK aus Einfach Rittberger (1Lo) + Euler (1Eu) + Einfach Salchow (1S)</b>	
7	<b>Kombinationspirouette mit FW (CCoSp): Sitzpirouette re 5U+ FW+ Standpirouette ra 5U, Level B</b>	Keine Features erlaubt
8	<b>Waagepirouette re (CSp) 5U, Level B</b>	Keine Features erlaubt

### Kürklasse 6

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<b>SF aus Gegenwenden ra + re und Mohawk ve, beidseitig</b>	GW ra + ÜS v + Mohawk ve + ÜS r + GW re + FW + Mohawk ve, beidseitig
2	<b>Schlangenbogen ve/va + Cross Roll v + Dreier va + Schlinge re + Verbindungselemente, beidseitig</b>	<u>Kanten beim Schlangenbogen vor und nach dem Kantenwechsel mind. 2 sec. halten; nach der Schlinge den Auslauf mind. 1 sec. halten</u>
3	<b>SF aus Chassé v + Schwungchoctaw va/re + Dreier re, beidseitig</b>	
4	<b>Non Listed Jump + Dreier + Einfach Rittberger (1Lo) + Einfach Rittberger (1Lo)</b>	<u>Sprungrhythmus beachten</u>
5	<b>Einfach Axel (1A)</b>	
6	<b>Doppelsprung nach Wahl</b>	
7	<b>Kombinationspirouette ohne FW (CoSp), alle 3 BP, 8U, Level B</b>	Keine Features erlaubt
8	<b>Wechselsitzpirouette (CSSp) 5U/5U, Level B</b>	Keine Features erlaubt

## Kürklasse 5

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<u>Wende ve + Übersetzen r + Spitzenschritt + FW + Schlinge va, beidseitig</u>	Verbindungsschritte erlaubt; nach der Wende die Kante mind. 1 sec. Halten, nach der Schlinge den Auslauf mind. 1 sec. halten
2	<u>SF aus Wenden re und Gegenwenden ve mit Verbindungselementen, beidseitig</u>	Vor und nach den W/GW Kante mind. 1 sec. halten
3	<u>SF aus Twizzle ra in Verbindung mit Cross Rolls r, beidseitig</u>	TW mind. 2 Umdrehungen
4	<u>Doppelsprung nach Wahl, der zweimal mit Verbindungselementen gezeigt wird</u>	Ein Versuch beinhaltet beide Sprünge
5	<u>Doppelsprung, verschieden zu Element 4</u>	
6	<u>SEQ aus einfach Axel (1A) + einfach Axel (1A)</u>	Gemäß aktueller ISU-Regel
7	<u>Kombinationspirouette mit FW (CCoSp) 5U/5U, Level 1*</u>	Alle 3 BP
8	<u>Wechselwaagepirouette (CCSp) 5U/5U, Level B</u>	Keine Features erlaubt

## Kürklasse 4

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<u>SF aus Gegendreier ve und re mit Verbindungselementen, beidseitig</u>	Vor und nach dem GD die Kante mind. 1 sec halten
2	<u>SF aus Wende va und Wende ra mit Verbindungselementen, beidseitig</u>	Vor und nach der W die Kante mind. 1 sec halten
3	<u>Gegenwende va + Cross Roll r + Schlinge ra, beidseitig</u>	Nach GW/Schlinge die Kante mind. 1 sec halten
4	<u>Sprungfolge aus zwei Doppel Rittbergern (2Lo) mit Verbindungselementen oder Sprungfolge aus zwei Doppel Toeloop (2T) mit Verbindungselementen</u>	ein Versuch beinhaltet beide Sprünge
5	<u>Doppelflip (2F)</u>	
6	<u>SK aus Einzelsprung + Doppelsprung oder Doppel Toeloop (2T) + Doppelsprung</u>	Sprungtyp frei wählbar für den Einzelsprung. Doppelsprung unterschiedlich zu Element 4
7	<u>Kombinationspirouette mit FW (CCoSp), 3 versch. BP, mind. 2 versch. BP auf jedem Fuß, 6U/6U, Level 2*</u>	
8	<u>eingesprungene Waagepirouette (FCSp), 6U, Level B</u>	Keine Features erlaubt
9	<u>Pirouette in einer Position ohne FW (LSp, SSp od. CSp), 6U, Level 2*</u>	

## Kürklasse 3

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<u>SF aus Dreier va + Schlangenbogen re/ra + Twizzle ra, ohne Absetzen des Spielbeins, beidseitig</u>	TW (mind. 1 1/2U) nach vorne öffnen, dann mit D va die andere Seite beginnen. Spielbein beim TW ra vorne geschlossen.
2	<u>SF aus Schwungchoctaw va/re + Gegenwenden re + Twizzle ve, beidseitig</u>	Vor und nach den Kantenwechseln und Drehungen Kante mind. 1 sec halten, TW mind. 2U
3	<u>SF aus Choctaw ra/ve + Gegenwende ve + Übersetzen r + Choctaw ve/ra + Dreier ra + Mohawk ve, beidseitig</u>	Kanten vor und nach Choctaws und GW mind. 1 sec halten
4	<u>Sprungfolge aus drei verschiedenen Doppelsprüngen mit Verbindungsschritten</u>	Sprünge aus Schritten und/oder Verbindungen mit Choreoelementen (z.B. Spirale, Ina Bauer,...)
5	<u>SK aus Doppel Lutz (2Lz) + Doppelsprung</u>	Absprung von der Außenkante
6	<u>SK aus drei Doppelsprüngen oder aus zwei Doppelsprüngen und Euler in der Mitte</u>	<u>Doppel Flip (2F) muss enthalten sein</u>
7	<u>eingesprungene Pirouettenkombination mit FW (FCCoSp), Einsprung frei wählbar, 3 versch. BP, 6U/6U, Level 2*</u>	
8	<u>eingesprungene Sitzpirouette (FSSp), 6U, Level 2*</u>	
9	<u>Pirouette in einer Position ohne FW (LSp, SSp od. CSp), 6U, Level 3* oder Pirouette in einer Position mit FW (CSSp od. CCSp), 5U/5U, Level 3*</u>	

## Kürklasse 2

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<u>Zwei Cluster, L + R, nach ISU Regel</u>	Beide Cluster müssen zweimal gezeigt werden
2	<u>Choreosequenz mit schwierigen Drehungen und Schritten, Choreoelementen und ungelisteten Sprüngen</u>	Verbindung aller verwendeten Elemente miteinander. Choreoelemente: Mond, Ina Bauer, Hydro Blading etc.
3	<u>Sprungfolge aus Spreizsprung + Walley + Doppel Rittberger (2Lo)</u>	Nach dem Spreizsprung Verbindung frei wählbar, Spielbein nach dem Walley nicht absetzen, Sprungrhythmus wichtig
4	<u>Doppel Axel (2A)</u>	3 Versuche möglich
5	<u>Mädchen: SK aus drei verschiedenen Doppelsprüngen mit Doppel Lutz (2Lz) oder Doppel Flip (2F) Jungen: Dreifachsprung nach Wahl</u>	Jungen: 3 Versuche möglich
6	<u>Eingesprungene Waage- (FCSp) oder Sitzpirouette (FSSp) mit schwierigem Einsprung, 8U, Level 3*</u>	
7	<u>Kombinationspirouette mit FW mit oder ohne Einsprung (FCCoSp) oder (CCoSp), Einsprung frei wählbar, 3 versch. BP, 6U/6U, Level 3*</u>	Mandatory feature muss verschieden zu 6 sein (difficult fly ist nicht erlaubt)

## Kürklasse 1

	Element	Ausführungsbestimmungen
1	<u>Schrittkür (max. 2 min) bestehend aus Schlangenbögen, Mohawks, Choctaws, Wenden, Gegenwenden, Gegendreieren, Twizzles, Schlingen</u>	Kreativ verbunden mit <u>Choreoelementen</u> wie Hydro Blading, Slide Movements, Unlisted Jumps etc. , dem Charakter der Musik muss entsprochen werden.
2	<u>SK aus Doppel Axel (2A) + Doppelsprung</u>	3 Versuche möglich
3	<u>Dreifachsprung</u>	3 Versuche möglich
4	<u>SK aus Dreifachsprung (verschieden zu Element 3) + Doppelsprung</u>	3 Versuche möglich
5	<u>Eingesprungene Waage- (FCSp) oder Sitzpirouette (FSSp) mit schwierigem Einsprung, 10U, Level 4*</u>	
6	<u>Kombinationspirouette mit 2 FW (CCoSp), 3 versch. BP, 6U/6U/6U, Level 4*</u>	Gefordert: change of edge
7	<u>Pirouette in einer Position ohne FW (LSP, SSp od. CSp), 10U, Level 4* oder Pirouette in einer Position mit FW (CSSp od. CCSP), 6U/6U, Level 4*</u>	Mandatory feature verschieden zu 5 und 6

### Abkürzungen:

L / R	=	links / rechts
v / r	=	vorwärts / rückwärts
a / e	=	auswärts / einwärts
FW	=	Fußwechsel
ÜS	=	Übersetzen
SF	=	Schrittfolge
D	=	Dreier
GD	=	Gegendreier
W	=	Wende
GW	=	Gegenwende
TW	=	Twizzle
SK	=	Sprungkombination
SEQ	=	Sprungsequenz (nach ISU Regel)
BP	=	Basisposition
U	=	Umdrehungen
Level B = Feature 8 U	=	ist zu vernachlässigen
*	=	gemäß ISU Regeln für die aktuelle Saison