Teil 6

Artistischer Freestyle und Standard Skill

Inhalt

6a Artistischer Freestyle und Standard Skill –Überblick

6.1 Unterschiede zwischen den einzelnen Veranstaltungen 4
6.2 Altersgruppen und Kategorien 4
6.3 Sicherheitsausrüstung 5
6.4 Kategorien für kleinere Wettkämpfe 5
6.5 Aufbau 6
6.6 Unterbrechung der Wertung 6
6.7 Musik 6
6.8 Bekanntgabe der Ergebnisse 7
6.9 Proteste 8
6.10 Kampfgericht für artistischen Freestyle 8
6.11 Wertungsverfahren 12
6.12 Weltmeister 12

6b Regeln beim artistischen Freestyle

6.13 Einzelkür –Überblick 13
6.14 Paarkür – Überblick 15
6.15 Gruppenkür –Überblick 16
6.16 Anmeldefrist 18
6.17 Größe der Wettkampfflächen 18
6.18 Auftrittsreihenfolge 18
6.19 Start der Darbietung 18
6.20 Ende der Darbietung 19
6.21 Optionaler Signalverzicht 19
6.22 Abbau/Reinigung 20
6.23 Verschmutzte Wettkampffläche 20
6.24 Übungszeit vor der Veranstaltung 20

6c Bewertung im artistischen Freestyle

6.25 Einzelkür – Technik-Wertung 21
6.26 Einzelkür – Darbietungswertung 23

6.27 Paarkür – Zusätzliche Wertungskriterien 26
6.28 Gruppenkür – Zusätzliche Wertungskriterien 27
6.29 Bewertungsraster: Technik 30
6.30 Bewertungsraster: Darbietung 31

6d Standard Skill-Regeln

6.31 Standard Skill/Einzel – Überblick 33
6.32 Standard Skill/Gruppe – Überblick 34
6.33 Start der Darbietung 34
6.34 Ende der Darbietung 35
6.35 Optionaler Signalverzicht 35
6.36 Fahrflächenmarkierungen und Ausführungsarten von Übungen 35
6.37 Aufstiege, Übergänge, Axis, Single und Counted Short Skills 37
6.38 Körperhaltung 37
6.39 Abstiege 37
6.40 Fremde Hilfe 37
6.41 Wertungsbögen im Standard Skill 38

6e Bewertung im Standard Skill

6.42 Kampfgericht 40
6.43 Arbeitsweise der Kampfrichter 40
6.44 Abwertung hinsichtlich Schwierigkeit 41
6.45 Abwertung hinsichtlich Ausführung 43
6.46 Summierung der Punktzahlen 44

6f Liste der Standard-Skills

6g X-Style

6.47 Definitionen 46
6.48 Runs 46
6.49 Startgruppen 47
6.50 Ablauf des Wettkampfs 47
6.51 Kampfrichter 47
6.52 Wertung 48
6.53 Veröffentlichung der Ergebnisse 48

6a Artistischer Freestyle und Standard Skill – Überblick

6.1 Unterschiede zwischen den einzelnen Veranstaltungen

Bei Standard Skill-Wettbewerben demonstrieren die Fahrer ihr technisches Können und ihre Beherrschung des Geräts anhand von bis zu 18 vorab gewählten Übungen auf einem Standard-Einrad. Die Wertung bei Standard Skill-Wettbewerben erfolgt unter dem Gesichtspunkt des Schwierigkeitsgrads der Übungen und der Qualität ihrer Ausführung, nicht nach dem „Show"-Aspekt. Beim Freestyle (artistische Kürveranstaltungen) treten die Fahrer kostümiert und mit Requisiten ihrer Wahl auf beliebigen Einrädern zu Musik an. Die Fahrer werden nicht nur nach Können beurteilt, sondern auch nach dem Unterhaltungs- und Show-Aspekt. Es gibt Einzel-, Paar- und Gruppenwettbewerbe für Freestyle.

6.2 Altersgruppen und Kategorien

Die Altersgruppen und Kategorien für verschiedene Arten von Veranstaltungen können unterschiedlich festgelegt werden. Die Mindestvorgaben für zulässige Altersgruppen und Kategorien sind für jede Veranstaltung vorgegeben; Ausrichter haben jedoch die Möglichkeit, zusätzliche Altersgruppen aufzunehmen. Für die Aufnahme zusätzlicher Kategorien ist die Zustimmung des Artistikdirektors, des Chefkampfrichters und des Veranstalters erforderlich. Bei Unicons dürfen ohne Zustimmung des IUF-Vorstands keine Kategorien aufgenommen oder gestrichen werden. In welcher Altersklasse ein Fahrer antritt, ergibt sich aus dem Alter des Fahrers am ersten Tag der Veranstaltung. Die Kategorie Junior Expert steht allen Fahrern bis einschließlich 14 Jahren offen. In der Kategorie Expert können Fahrer jeden Alters antreten (einschl. 0-14). Die Fahrer müssen bei der Anmeldung zu jedem Freestyle-Wettkampf angeben, in welcher Kategorie sie antreten möchten.

Beispiel: Fahrer, die als Expert in der Einzelkür antreten, können für die Paarkür in einer anderen Kategorie an den Start gehen, sofern sie dies wünschen. Bei Standard Skill und Einzelkür starten die Fahrer getrennt nach Geschlecht, bei der Paar- oder Gruppenkür dagegen nicht.

6.2.1 Fahrer müssen sich bereithalten

Fahrern, die zum Zeitpunkt ihres angesetzten Auftritts nicht erscheinen oder auftrittsbereit sind, kann (muss aber nicht) gestattet werden, nach dem letzten Teilnehmer ihrer Altersklasse oder Kategorie anzutreten. Der Chefkampfrichter berücksichtigt sprachliche Barrieren ebenso wie die Tatsache, dass Fahrer eventuell durch administrative Aufgaben im Zusammenhang mit der Veranstaltung aufgehalten werden. Mit Ausnahme von Standard Skill dürfen Fahrer nicht vor anderen Kampfrichtern auftreten als der Rest ihrer Altersgruppe oder Kategorie.

6.3 Sicherheitsausrüstung

Sicherheitsausrüstung ist nicht erforderlich.

6.4 Kategorien für kleinere Wettkämpfe

Bei artistischen Kürwettkämpfen mit wenigen Teilnehmern kann der Veranstalter ggf. nur Kategorien anbieten und auf Altersgruppen verzichten. Dadurch steigen die Aussichten auf einen fairen, für Zuschauer und Teilnehmer gleichermaßen interessanten Wettkampf.

6.4.1 Kategorien und Zeitvorgaben

Die Kategorien ergeben sich nach dem Skill Level. Als Richtlinie zur Bestimmung der Könnensstufe dienen die von der IUF herausgegebenen Skill Levels. Tests zum Nachweis der Könnensstufe sind nicht erforderlich; diese Angaben liefern lediglich Anhaltspunkte.

Um bei der Paarkür die geeignete Kategorie zu bestimmen, wird der Durchschnitt aus dem Skill Level beider Fahrer ermittelt.

Kategorie	Level	Zeitvorgabe
Anfänger	0-3	2 Minuten
Mittelstufe	4-6	3 Minuten
Expert	7-10	4 Minuten

6.4.2 Auswahl der Kategorien

Fahrer können sich für jede Wettkampfkategorie anmelden, die in etwa dem Skill Level der Übungen entspricht, die sie bei ihrer Vorführung zeigen möchten. Wenn Fahrer in einer Kategorie antreten möchten, die nicht unter die Richtlinien fällt, müssen sie dies vor dem Wettkampf beim Chefkampfrichter beantragen und begründen. Der Chefkampfrichter überprüft die Auswahl, um sicherzustellen, dass die Fahrer in Kategorien antreten, die ihren Skills entsprechen.

6.4.3 Hochstufung von Fahrern in eine höhere Kategorie

Da diese Kategorien an Skill Levels gebunden sind und nicht an das Alter, ist es eventuell nicht immer leicht, die passende Kategorie für eine Vorführung zu wählen. Daher kann es vorkommen, dass Teilnehmer nach der Bewertung in eine höhere Kategorie eingestuft werden müssen.

Darbietungen dürfen maximal drei erfolgreich ausgeführte Übungen enthalten, die aus einem höheren Skill Level stammen als dem für die Kategorie zulässigen Level. Eine Übung gilt dann als erfolgreich ausgeführt, wenn sie über eine angemessene Distanz gezeigt wird (gemessen an der Choreografie der Darbietung), ohne dass der Fahrer stürzt. Sobald mehr als drei erfolgreiche schwierigere Übungen gezeigt werden, wird die Darbietung in die nächsthöhere Kategorie eingestuft.

Selbstverständlich dürfen bei der Vorführung nicht nur die Übungen aus den jeweiligen Skill Levels gezeigt werden. Deshalb ist es nötig, das ungefähre Schwierigkeitsniveau jeder gezeigten Übung zu bestimmen und zu prüfen, ob diese Übung zu anspruchsvoll für die jeweilige Kategorie ist oder nicht.

Ob eine Vorführung in eine höhere Kategorie eingestuft wird, liegt im Ermessen des Chefkampfrichters, der bei dieser Entscheidung auch die übrigen Kampfrichter zu Rate ziehen sollte.

6.5 Aufbau

Die Teilnehmer erhalten maximal 2 Minuten Zeit, um ihre Einräder und Requisiten im Wettkampfbereich zu platzieren. Teilnehmer, die hierfür zu viel Zeit benötigen, riskieren, vom Wettbewerb ausgeschlossen zu werden. Eine längere Aufbauphase kann nur vom Chefkampfrichter genehmigt werden und muss vorab beantragt werden. Dabei müssen die Teilnehmer einen berechtigten Grund für die zusätzlich benötigte Aufbauzeit nachweisen, etwa zahlreiche Requisiten oder komplizierte Spezialeffekte.

6.6 Unterbrechung der Wertung

Die Wertung kann aufgrund von Beschädigungen, Verletzungen oder plötzlichem Unwohlsein eines Fahrers oder Zusammenstößen eines Teilnehmers mit einem anderen Fahrer oder einem Gegenstand unterbrochen werden. In diesem Fall entscheidet der Chefkampfrichter, wie viel Zeit verbleibt und ob eventuelle Schäden Fehler des Teilnehmers sind. Die erneute Aufnahme des Wettkampfs muss innerhalb der vorgeschriebenen Wettbewerbszeiten erfolgen. Wenn eine Darbietung fortgesetzt wird und der Fahrer nicht für die Unterbrechung verantwortlich war, werden alle mit der Unterbrechung verbundenen Abzüge zurückgenommen.

6.7 Musik

Bei artistischen Kürveranstaltungen ist die verwendete Musik Bestandteil der Wertung und sollte entsprechend von den Teilnehmern eingesetzt werden. Bei Standard Skill wird die Musik nicht gewertet. Hintergrundmusik wird jedoch bei allen Standard Skill-Darbietungen eingespielt. Alternativ können die Teilnehmer auch eigene Musik mitbringen oder, sofern sie dies wünschen, ganz auf Musik verzichten. Es wird empfohlen, mindestens eine Sicherungskopie aller Musiktitel anzulegen, falls Medien verloren gehen oder beschädigt werden. Bei selbst gebrannten CDs sollten die Teilnehmer ihre Musik zudem auch vorab auf unterschiedlichen Geräten testen, um sicherzustellen, dass die CDs im Wettkampf funktionieren.

6.7.1 Medienformate

Der Gastgeber hat dafür zu sorgen, dass gebrannte CDs (CD-R) abgespielt werden können. Daneben können nach Ermessen des Veranstalters weitere Medienformate freigegeben werden. Der Artistikdirektor ist verantwortlich für die Bekanntgabe der unterstützten Medienformate und die Besorgung der erforderlichen Abspielgeräte.

6.7.2 Vorbereitung der Musik

Die Teilnehmer müssen ihre Musik in einem unterstützten Format bereitstellen, das vorab vom Artistikdirektor freigegeben wurde. Jedes Medium muss deutlich mit dem Namen des/der Teilnehmer/s, der Altersgruppe oder Kategorie und dem Veranstaltungstyp (z. B. Paare) sowie ggf. dem Musiktitel gekennzeichnet sein. Wann immer möglich, sollte der erste Titel auf der CD für die Vorführung verwendet werden. Der DJ ist nicht für Fehler verantwortlich, die daraus resultieren, dass das Medienformat nicht unterstützt wird oder die Titel falsch beschriftet sind.

6.7.3 Lautstärke der Musik

Die Lautstärke wird auf entsprechende Anweisung durch den Chefkampfrichter vom DJ geregelt. Die Grundlautstärke für Freestyle sollte laut genug sein, um klar zu klingen und von allen gehört zu werden. Bei Standard Skill ist darauf zu achten, dass die Lautstärke der Musik nicht die Kommunikation unter den Kampfrichtern behindert; davon abgesehen gelten ähnliche Richtlinien wie für artistischen Freestyle. Die Musiktitel einiger Teilnehmer starten möglicherweise mit einem besonders lauten oder leisen Abschnitt. In diesem Fall sollte der DJ vorab informiert werden, um sicherzustellen, dass die Lautstärke insgesamt nicht falsch reguliert wird. Teilnehmer, die ihre Musik generell leiser abgespielt haben möchten, können dies direkt mit dem DJ absprechen. Anfragen zu einer größeren Lautstärke müssen durch den Chefkampfrichter genehmigt werden, der diese Verantwortung gegebenenfalls an den DJ delegieren kann.

6.7.4 Spezielle Musikanweisungen

Einige Teilnehmer haben eventuell besondere Anforderungen und wünschen beispielsweise, dass die Musik auf ein entsprechendes visuelles Zeichen hin angehalten oder gestartet wird, die Lautstärke der Musik sich im Laufe der Vorführung ändert usw. Der DJ ist nicht für Fehler verantwortlich, die bei der Ausführung dieser Anweisungen entstehen. Um ein bestmögliches Resultat zu erzielen und Fehler zu vermeiden, sollten die betreffenden Teilnehmer eine Kontaktperson bereitstellen, die den DJ während der Vorführung anleitet. Bei Anweisungen, die der DJ als ungewöhnlich oder unüblich ansieht, sollte eine entsprechende Freigabe durch den Chefkampfrichter eingeholt werden.

6.8 Bekanntgabe der Ergebnisse

Die Endergebnisse werden laufend verkündet und/oder für alle sichtbar angezeigt. Ergebnislisten werden nach Abschluss der jeweiligen Alterskategorie bei einer Veranstaltung ausgehängt. Gleichzeitig beginnt die Protestfrist.

6.9 Proteste

Proteste müssen schriftlich innerhalb von 15 Minuten nach Veröffentlichung der Veranstaltungsergebnisse eingelegt werden. Proteste gegen die Wertungen der Kampfrichter sind nicht zulässig. Protest kann lediglich gegen Berechnungsfehler oder andere Fehler eingelegt werden, die nicht in Zusammenhang mit der Wertung stehen. Der Chefkampfrichter muss alle Proteste innerhalb von 30 Minuten ab Erhalt des schriftlichen Einspruchs prüfen und klären.

6.10 Kampfgericht für artistischen Freestyle

Es gibt jeweils fünf (oder mehr) Kampfrichter für Technik und Präsentation bei Wettkämpfen, die nach Altersklassen durchgeführt werden, und jeweils fünf (oder mehr) Kampfrichter für Technik und Präsentation bei Wettkämpfen in den Kategorien Jr. Expert und Expert (einschl. Gruppenwettkämpfen). Alle Kampfrichter müssen vor dem Beginn der artistischen Kürwettbewerbe im Rahmen des Veranstaltungsplans an einem Workshop teilnehmen. Der Chefkampfrichter kann Kampfrichter ausnahmsweise von dieser Verpflichtung befreien, sofern die Wertungsregeln seit dem letzten Einsatz dieses Kampfrichters nicht geändert wurden und der Kampfrichter über hohe Werte für Präzision/Fehlerfreiheit verfügt. Sofern nicht anders festgelegt, müssen die Kampfrichter bei Unicons entweder Englisch sprechen oder bei ihrer Kampfrichtertätigkeit einen Dolmetscher bzw. eine andere Übersetzungshilfe für die betreffende Sprache zur Hand haben. Bei anderen Einradveranstaltungen sollten die Kampfrichter die vorrangig gesprochene Sprache beherrschen oder Übersetzungshilfe zur Hand haben.

Die Namen der Kampfrichter müssen dem Chefkampfrichter mindestens einen Monat vor Beginn der Einradveranstaltung (per E-Mail, Fax oder auf dem Postweg) mitgeteilt werden und Angaben dazu enthalten, bei wie vielen Kürveranstaltungen die Kampfrichter bereits als Teilnehmer, Kampfrichter oder auch nur als Zuschauer teilgenommen haben. Eine Beschreibung dazu, welche Teams/Länder Kampfrichter stellen müssen, findet sich in Abschnitt 6.10.8. Kampfrichter müssen bei Beginn der Veranstaltung mindestens 15 Jahre alt sein. Es empfiehlt sich, aktuelle oder ehemalige Freestyle-Wettkämpfer, aktive Freestyle-Trainer, bereits bei früheren Wettkämpfen eingesetzte Kampfrichter oder begeisterte Zuschauer, die bereits zahlreiche Freestyle-Vorführungen verfolgt haben, als Kampfrichter einzusetzen. Details zum Standard Skill-Kampfgericht sind in Abschnitt 6.42 geregelt.

6.10.1 Auswahl der Kampfrichter

Nicht als Kampfrichter eingesetzt werden können Personen, wenn:

- sie ein Elternteil, Kind oder Geschwisterteil eines Wettkampfteilnehmers sind
- sie selbst als Coach, Manager, Trainer oder Vereinskollege eines einzelnen Fahrers oder Teams teilnehmen oder Angehöriger eines Mannschaftskollegen sind usw.
- sie ein Sponsor oder Teil einer Sponsorenorganisation sind bzw. Beziehungen zu einer Organisation haben, die Fahrer aus der Gruppe sponsert
- ein Angehöriger eines anderen Kampfrichters sind, der ebenfalls im Kampfgericht vertreten ist

Stehen zu wenige potenzielle Kampfrichter zur Auswahl, um alle vorstehenden Kriterien zu erfüllen, können die Einschränkungen gelockert werden. Dabei ist mit dem zuletzt genannten Kriterium zu beginnen und nur so weit aufsteigend fortzufahren, bis ausreichend Kampfrichter gestellt werden können.

6.10.2 Bestimmung von Kampfrichtern für Wettkämpfe in den Altersklassen und Kategorien

Die Kampfrichter werden aus der gemäß Abschnitt 6.10.8 vorgelegten Kampfrichterliste gewählt. Es wird dringend empfohlen, Kampfrichter, die selbst als Teilnehmer in der Veranstaltung direkt vor oder nach der betreffenden Kategorie antreten, von der Liste auszuschließen. Kampfrichter werden auch entsprechend den Regelungen aus Abschnitt 6.10.5 aus der Liste für die betreffende Kategorie ausgeschlossen. Die endgültige Auswahl der Kampfrichter aus den verbleibenden Kandidaten erfolgt nach ihren Werten für Präzision/Fehlerfreiheit.

6.10.3 Bestimmung von Kampfrichtern für Expert- (und Jr. Expert-) Wettkämpfe

Die Kampfrichter für Wettkämpfe in den Kategorien Expert und Jr. Expert werden vom Chefkampfrichter bestimmt. Als Kriterium dient dabei die beste Qualifikation der verfügbaren Kandidaten. Die Qualifikationen der einzelnen Kampfrichter werden absteigend in der folgenden Reihenfolge gewichtet:

- Höchste Wertung für Präzision/Fehlerfreiheit bei der Tätigkeit als Kampfrichter bei altersgruppengebundenen Wettkämpfen (Mindesterfahrung: 5 Wettkämpfe) oder bei anderen Veranstaltungen in den Kategorien Jr. Expert und Expert
- Größte Erfahrung mit der Tätigkeit als Kampfrichter bei Veranstaltungen in den Kategorien Jr. Expert und Expert
- Größte internationale Erfahrung mit der Tätigkeit als Kampfrichter
- Größte Erfahrung mit Freestyle-Wettkämpfen (als Zuschauer, Kampfrichter oder Teilnehmer)

Kampfrichter, die selbst als Teilnehmer in der Veranstaltung direkt vor oder nach der betreffenden Kategorie antreten, werden von der Liste ausgeschlossen. Kampfrichter werden auch entsprechend den Regelungen aus Abschnitt 6.10.1 aus der Liste für die betreffende Kategorie ausgeschlossen. Ferner werden Kampfrichter auch aus der Liste ausgeschlossen, wenn sie bei der Tätigkeit als Kampfrichter bei Wettkämpfen in den Altersklassen Schwächen zeigen (siehe Abschnitt 6.10.5). Verbleiben bei Unicons nach dem Ausschlussverfahren mehr als 5 Kampfrichter für Technik und 5 Kampfrichter für Präsentation, werden diejenigen Kampfrichter ausgeschlossen, die bislang noch bei keiner Unicon als Kampfrichter tätig gewesen sind. Stehen danach immer noch mehr als jeweils 5 Kampfrichter für die beiden Kategorien zur Auswahl, wird die endgültige Liste der Kampfrichter für die jeweilige Kategorie nach den Werten für Präzision/Fehlerfreiheit bestimmt, wie in Abschnitt 6.10.7 geregelt.

6.10.4 Keine Umbesetzung im Kampfgericht

Die einzelnen Mitglieder des Kampfgerichts müssen jeweils für die gesamte Altersgruppe oder Kategorie identisch sein; das heißt, einzelne Kampfrichter können allenfalls zwischen zwei Altersgruppen oder Kategorien ausgetauscht werden. Bei einem medizinischen oder sonstigen Notfall kann diese Regelung durch den Chefkampfrichter außer Kraft gesetzt werden.

6.10.5 Bewertung der Kampfrichterleistung

Zur Einstufung ihrer Leistungen werden die Kampfrichter mit den Kampfrichterwertungen früherer Veranstaltungen verglichen. Merkmale schwacher Wertungsleistungen:

- **Unverhältnismäßig hohe Anzahl von Gleichständen:** Ein Kampfrichter sollte in der Lage sein, Abstufungen zwischen den einzelnen Teilnehmern vorzunehmen. Zwar ist gegen einen Gleichstand generell nichts einzuwenden, doch sollte dies nicht überhand nehmen, da dies dem Sinn und Zweck einer Wertung widerspricht.
- **Bevorteilung bestimmter Gruppen:** Ein Kampfrichter beurteilt Mitglieder einer bestimmten Gruppe oder Nation deutlich anders als die übrigen Kampfrichter; diese Abweichung kann sowohl nach oben als auch nach unten erfolgen. (Ein Kampfrichter kann z. B. strenger gegenüber Mitgliedern seiner eigenen Gruppe sein.)
- **Inkonsistente Platzierung:** Ein Kampfrichter platziert eine große Anzahl von Fahrern deutlich abweichend vom Durchschnitt der übrigen Kampfrichter.

6.10.6 Erneuter Einsatz von Kampfrichtern mit schwachen Leistungen

Kampfrichter, denen Schwächen in der Wertung nachgewiesen wurden, können erneut in die Kampfrichterliste aufgenommen werden, wenn:

- die betreffenden Gleichstände, Bevorteilungen oder Inkonsistenzen mit dem Chefkampfrichter diskutiert wurden
- sie in mindestens 2 Kategorien mit mindestens 4 Teilnehmern an einer Übungswertung teilgenommen haben.

Werden dabei keine weiteren Beispiele für Wertungsschwächen festgestellt, können die Kampfrichter mit entsprechender Genehmigung des Chefkampfrichters und Artistikdirektors wieder in die Liste aufgenommen werden. Fungiert ein und dieselbe Person als Chefkampfrichter und Artistikdirektor, muss der nächstrangierende Verantwortliche der Wiederaufnahme zustimmen.

6.10.7 Berechnung der Werte für Präzision/Fehlerfreiheit

Der Chefkampfrichter entscheidet darüber, ob Kampfrichter, die Schwächen bei der Wertung zeigen, ausgetauscht werden sollten. Bei der Entscheidung hierüber kann der Chefkampfrichter heuristische Methoden, statistische Analysen etc. als Indikatoren heranziehen.

6.10.8 Nominierung von Kampfrichtern für artistische Kürveranstaltungen

Mannschaften (Länder/Vereine), die an Wettkämpfen teilnehmen, müssen auch Kampfrichter nominieren. Die Anzahl dieser Kampfrichter richtet sich nach der Anzahl der angemeldeten Kürteilnehmer (siehe Tabelle unten). Nach Anmeldeschluss sendet der Chefkampfrichter allen Mannschaften ein Schreiben mit der Anzahl der insgesamt mindestens erforderlichen Kampfrichter und der Bitte, geeignete Kandidaten zu nominieren. Bei der Nominierung der Kampfrichter sind auch Angaben zur Erfahrung der Kampfrichter zu machen (z. B. frühere Wettkämpfe, an denen der/die Betreffende bereits als Kampfrichter teilgenommen hat, wie lange die Tätigkeit als Kampfrichter bereits ausgeführt wird, Altersklasse/Kategorie Expert oder andere relevante Qualifikationen wie Schulungsabschlüsse).

Anzahl der Teilnehmer pro Mannschaft	Mindestanzahl von Kampfrichtern pro Mannschaft
<5	0
5-10	2
11-20	3
21-30	4
>30	5

6.10.9 Keine Benennung von Kampfrichtern

Bei Wettkämpfen können Mannschaften, die nicht in der Lage sind, die erforderliche Anzahl von Kampfrichtern (für Gruppen- oder Einzel-/Paarwettkämpfe) zu stellen, vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Sonderausnahmen können in Einzelfällen auf entsprechenden schriftlichen Antrag vom Chefkampfrichter, Artistikdirektor und Veranstaltungsleiter bewilligt werden. **Hinweis:** Mannschaften, die nicht in der Lage sind, die erforderliche Mindestanzahl von Kampfrichtern zu nominieren, können andere Mannschaften, die mehr Kampfrichter haben als unbedingt erforderlich, bitten, deren zusätzliche Kampfrichter als ihre eigenen Kampfrichter zu nominieren.

6.10.10 Workshop für Kampfrichter

Der Veranstaltungsausrichter muss mindestens 24 Stunden vor Beginn der artistischen Kürwettbewerbe einen Workshop für Kampfrichter abhalten. Dafür sind mindestens 3 Stunden anzusetzen und ein geeigneter Übungsraum o. Ä. bereitzustellen. Sofern möglich, wird dringend empfohlen, mehrere Workshop-Termine anzubieten, um allen Teilnehmern gerecht zu werden. Abweichungen hiervon können durch den Chefkampfrichter genehmigt werden. Die Workshop-Termine müssen allen Kampfrichtern mindestens drei Wochen vor Wettkampfstart mitgeteilt werden.

Die Kampfrichter sollten die Regeln bereits vor dem Start des Workshops gelesen haben. Der Workshop umfasst einen Praxisteil für Übungswertungen. Alle Kampfrichter müssen eine Erklärung unterzeichnen, in der sie bestätigen, die Regeln gelesen und am Workshop teilgenommen zu haben. Ferner erklären sie sich mit ihrer Unterschrift zur Einhaltung der Regeln bereit und stimmen zu, aus der Liste der verfügbaren Kampfrichter gestrichen zu werden, falls ihre Wertungen für Präzision/Fehlerfreiheit Wertungsschwächen erkennen lassen.

6.11 Wertungsverfahren

Für die Ergebniswertung bei artistischen Kürveranstaltungen (nicht dagegen bei X-Style oder Standard Skill) werden die Wertungen jedes Kampfrichters für die Kategorie oder Altersgruppe einzeln addiert und dann jeweils als prozentualer Wert der Gesamtpunkte des Kampfrichters für diese Kategorie oder Altersgruppe ausgedrückt. Anders gesagt, es wird die relative Vorliebe des Kampfrichters für die einzelnen Fahrer bestimmt. Anschließend werden die Prozentwerte aller Kampfrichter addiert. Dies erfolgt zunächst sowohl für Darbietung als auch für Technik. Nachdem für jeden Teilnehmer ein Gesamtprozentwert für Darbietung und Technik ermittelt wurde, werden die beiden Prozentsätze zum Gesamtergebnis addiert.

6.11.1 Streichen von Wertungen

Alle Wertungen der Kampfrichter müssen berücksichtigt werden. Wertungen dürfen nur dann vom Chefkampfrichter gestrichen werden, wenn sie als nicht objektiv bzw. ungenau eingestuft werden oder ein anderer Ausnahmefall vorliegt.

6.11.2 Gleichstand

Wenn zwei oder mehr Teilnehmer nach dem oben geschilderten Wertungsprozess über denselben Punktestand verfügen, richtet sich die Rangfolge dieser Fahrer nach den Platzierungswerten, die sie für Technik erhalten haben. Dazu wird der Wertungsprozess mit den Technikwertungen für die betreffenden Fahrer mit Punktegleichstand wiederholt. Haben die Teilnehmer auch bei ihren Technikwertungen Gleichstand, erhalten alle Teilnehmer mit demselben Punktwert dieselbe Ranglistenplatzierung.

6.12 Weltmeister

Bei Unicons sind die Sieger in der Kategorie Expert jeder Veranstaltung die **Weltmeister** dieser Disziplin. Bei den Einzelwettkämpfen werden getrennte Titel für Männer und Frauen vergeben. Die Unicon-Sieger in der Kategorie Jr. Expert sind die **Juniorenweltmeister**.

6b Regeln beim artistischen Freestyle

6.13 Einzelkür – Überblick

6.13.1 Mindestvorgaben für Altersklassen

0-14, 15 und höher, Expert. Die Entscheidung, ob sich ein Teilnehmer als Expert oder Jr. Expert anmeldet, ist optional, muss aber im Vorfeld angegeben werden.

6.13.2 Zeitvorgaben

2 Minuten für Fahrer im Alter von 0-14 (außer Jr. Expert), 3 Minuten für alle anderen Altersklassen (außer Expert). Für die Kategorie Jr. Expert gilt ein maximales Zeitlimit von 3 Minuten, für Expert 4 Minuten.

6.13.3 Einräder

Beliebiger Typ und beliebige Anzahl.

6.13.4 Musik und Kostüme

Fließen allesamt in die Wertung ein und müssen bei der Darbietung berücksichtigt werden.

6.13.5 Requisiten und Dekoration

Als **Requisiten** werden alle Gegenstände bezeichnet, die ein Fahrer bei der Darbietung verwendet und technisch einsetzt. (Typische Requisiten sind z. B. Kegel, Band, Reifen usw.) Diese Gegenstände können für Einrad-Tricks genutzt werden, indem der Fahrer z. B. mit dem Einrad seilspringt. Sie können aber auch für Nicht-Einrad-Tricks eingesetzt werden, um die Choreografie zu untermalen und auszubauen (z. B. durch die sorgfältig durchdachte Verwendung eines Huts). Requisiten müssen vom Fahrer präsentiert werden. Es ist nicht zwingend notwendig, dass Requisiten eingesetzt werden. Werden keine Requisiten verwendet, hat dies keinen Punktabzug zur Folge.

Dekoration: Im Gegensatz zu Requisiten dient die Dekoration der Präsentation des Fahrers oder der Verdeutlichung des Darbietungsthemas. Dekoration wird vom Fahrer nicht technisch eingesetzt. Beispiele für Dekoration können andere Personen in Kostümen oder auch Hintergrundbilder sein. Da die Dekoration keinen persönlichen Beitrag des Fahrers darstellt, sollte ihre Wirkung bei der Wertung nicht berücksichtigt werden. Hingegen sollte der

Einsatz von Dekoration negativ gewertet werden, wenn die Dekoration von der Darbietung des Fahrers ablenkt. Bei Unicon-Veranstaltungen in den Kategorien Junior Expert und Expert dürfen keine Dekorationsartikel (einschließlich Personen) verwendet werden, die zu groß sind bzw. die der Teilnehmer nicht tragen und/oder selbst aufsetzen oder anbringen kann.

Weder Feuer noch scharfe Gegenstände (z. B. Jongliermesser) dürfen als Requisiten und Dekoration verwendet werden.

6.13.6 Wertungsmethode

Die Punktewertung für die Fahrer ist in die beiden Bereiche Technik und Präsentation unterteilt, von denen jeder 50 % der Gesamtwertung ausmacht. Weitere Informationen finden sich im Abschnitt zur Bewertung im artistischen Freestyle.

6.13.7 Maximale Teilnehmerzahl für Jr. Expert und Expert

Veranstaltungen außer Unicon: Die Veranstaltungsausrichter können die Anzahl der Gruppen entweder entsprechend den unten geregelten Richtlinien begrenzen oder auf eine Beschränkung verzichten.

Unicon: Jedes Land kann bei Unicon-Wettkämpfen pro Kategorie maximal drei Personen bei Einzelküren antreten lassen (d. h. jeweils 3 in der Kategorie Jr. Expert/männl., Jr. Expert/weibl., Expert/männl. und Expert/weibl.). Länder, deren Teilnehmer bei der vorherigen Unicon den ersten, zweiten oder dritten Platz in der Einzelkür belegt haben, dürfen pro Platzierung einen zusätzlichen Teilnehmer in der betreffenden Kategorie stellen. Beispiel: Land A hat bei der letzten Unicon den 1. Platz in der Kategorie Expert/männl. erzielt und darf demnach bei dieser Unicon max. 4 Personen in der Kategorie Expert/männl. antreten lassen. Land B hat bei der letzten Unicon die Plätze 2 und 3 in der Kategorie Jr. Expert/weibl. erzielt und darf entsprechend bei dieser Unicon bis zu 5 Personen in der Kategorie Jr. Expert/weibl. antreten lassen.

6.13.8 Methode zur Beschränkung der Teilnehmerzahl

Ein Land, das mehr Personen antreten lassen möchte, als ihm zustehen, sollte die endgültigen Teilnehmer nach einem eigenen Auswahlverfahren bestimmen. Empfohlen wird dazu ein beliebiger Wettkampf, der nach den IUF-Kriterien gewertet wird. Kann ein Land keinen Wettkampf abhalten, können die Teilnehmer anhand einer eigenen Rangliste bestimmt werden. Beispiel: Wenn ein Land bei der letzten Unicon den 1., 2. oder 3. Platz in der Einzelkür belegt hat, können diese Personen eine höhere Ranglistenwertung erhalten, da sie ihrem Land zusätzliche Teilnehmer gesichert haben. Hat ein Land keinen der ersten drei Plätze erzielt, kann der bestplatzierte Teilnehmer eine höhere Wertung erhalten. Es wird dringend empfohlen, das Auswahlverfahren mindestens drei Monate vor Beginn der Unicon abzuschließen. Ist dies einem Land nicht möglich, müssen Auswahlmethode und -plan dem Chefkampfrichter und dem Artistikdirektor mindestens drei Monate vor Beginn der Unicon mitgeteilt werden.

6.14 Paarkür – Überblick

6.14.1 Mindestvorgaben für Altersklassen

Altersklasse (jedes Alter), Expert. Jeder Fahrer kann sich nur für eine Gruppe anmelden. Als maßgeblich für die Altersklasse des Paares gilt die Altersgruppe für den älteren der beiden Fahrer. Die Expert-Kategorie wird als „älteste“ Altersklasse behandelt, gefolgt von Jr. Expert und danach allen weiteren Altersgruppen. Die Anmeldung als Expert oder Jr. Expert (sofern verwendet) ist optional, muss aber im Vorfeld vorgenommen werden.

6.14.2 Zeitvorgaben

Wie bei der Einzelkür.

6.14.3 Einräder

Beliebiger Typ und beliebige Anzahl.

6.14.4 Musik und Kostüme

Wie bei der Einzelkür.

6.14.5 Requisiten und Dekoration

Wie bei der Einzelkür.

6.14.6 Wertungsmethode

Wie bei der Einzelkür, 50 % für Technik und 50 % für Präsentation. Bei Paardarbietungen liegt ein besonderer Schwerpunkt auf Teamarbeit, 2-Personen-Übungen usw. (siehe Wertungskriterien).

6.14.7 Maximale Teilnehmerzahl für Jr. Expert und Expert

Veranstaltungen außer Unicon: Die Veranstaltungsausrichter können die Anzahl der Gruppen entweder entsprechend den unten geregelten Richtlinien begrenzen oder auf eine Beschränkung verzichten.

Unicon: Jedes Land kann bei Unicon-Wettkämpfen pro Kategorie maximal drei Paare bei Paarküren antreten lassen (d. h. jeweils 3 in der Kategorie Jr. Expert/Paare und Expert/Paare). Länder, deren Teilnehmer bei der vorherigen Unicon den ersten, zweiten oder dritten Platz in der Paarkür belegt haben, dürfen pro Platzierung ein zusätzliches Paar in der betreffenden Kategorie stellen. Beispiel: Land A hat bei der letzten Unicon den 1. Platz in der Kategorie Expert/Paare erzielt und darf demnach

bei dieser Unicon bis zu 4 Paare in der Kategorie Expert/Paare antreten lassen. Land B hat bei der letzten Unicon die Plätze 2 und 3 in der Kategorie Jr. Expert/Paare erzielt und darf entsprechend bei dieser Unicon bis zu 5 Paare in der Kategorie Jr. Expert/Paare antreten lassen. Besteht ein Paar aus Mitgliedern zweier Länder, muss sich das Team entscheiden, für welches Land es antreten möchte.

6.14.8 Methode zur Beschränkung der Teilnehmerzahl

Ein Land, das mehr Paare antreten lassen möchte, als ihm zustehen, sollte die endgültigen Teilnehmer nach einem eigenen Auswahlverfahren bestimmen. Empfohlen wird dazu ein beliebiger Wettkampf, der nach den IUF-Kriterien gewertet wird. Kann ein Land keinen Wettkampf abhalten, können die Paare anhand einer eigenen Rangliste bestimmt werden. Beispiel: Wenn ein Land bei der letzten Unicon den 1., 2. oder 3. Platz in der Paarkür belegt hat, können diese Paare eine höhere Ranglistenwertung erhalten, wenn BEIDE Partner aus der vorherigen Unicon noch im Paar vertreten sind, da sie ihrem Land zusätzliche Teilnehmerpaare gesichert haben. Hat ein Land keinen der ersten drei Plätze erzielt, können die bestplatzierten Paare eine höhere Wertung erhalten. Es wird dringend empfohlen, das Auswahlverfahren mindestens drei Monate vor Beginn der Unicon abzuschließen. Ist dies einem Land nicht möglich, müssen Auswahlmethode und -plan dem Chefkampfrichter und dem Artistikdirektor mindestens drei Monate vor Beginn der Unicon mitgeteilt werden.

6.15 Gruppenkür – Überblick

Bei Gruppenküren wird zwischen großen und kleinen Gruppen unterschieden. Jeder Fahrer darf in jeder Kategorie (kleine Gruppe, große Gruppe) nur einmal antreten. Beispiel: Ein Fahrer kann an einer Darbietung mit einer kleinen Gruppe und einer Darbietung mit einer großen Gruppe teilnehmen, nicht aber (ohne Sondergenehmigung) an zwei Darbietungen von zwei kleinen Gruppen.

Ein Fahrer kann jedoch mit entsprechender Genehmigung des Chefkampfrichters an einer zweiten Gruppenkürdarbietung (kleine Gruppe, große Gruppe) teilnehmen, wenn ein anderer Fahrer z. B. aufgrund von Krankheit, Verletzung oder einem anderen Missgeschick ersetzt werden muss.

6.15.1 Kleine Gruppe

Mindestens drei Fahrer, höchstens acht.

6.15.2 Große Gruppe

Mindestens neun Fahrer. Keine Einschränkungen zur Höchstteilnehmerzahl.

6.15.3 Mindestvorgaben für Altersklassen

Kleine Gruppe: 0-14, 15+ Große Gruppe: Keine Mindestvorgaben.

6.15.4 Zeitvorgaben

5 Minuten.

6.15.5 Einräder

Beliebiger Typ und beliebige Anzahl.

6.15.6 Musik und Kostüme

Wie bei der Einzelkür.

6.15.7 Requisiten und Dekoration

Wie bei der Einzelkür.

6.15.8 Wertungsmethode

Wie bei der Einzelkür, aber mit einem zusätzlichen Schwerpunkt auf Teamarbeit und Übungen für mehrere Personen, z. B. das Fahren in Formationen. Auch werden große Unterschiede in der Gruppengröße, den relativen Fertigkeiten und dem relativen Alter der Fahrer in die Wertung mit einbezogen.

6.15.9 Maximale Teilnehmerzahl für Jr. Expert und Expert

Veranstaltungen außer Unicon: Die Veranstaltungsausrichter können die Anzahl der kleinen/großen Gruppen entweder entsprechend den unten geregelten Richtlinien begrenzen oder auf eine Beschränkung verzichten.

Unicon: Jedes Land kann bei Unicon-Wettkämpfen maximal drei Gruppen in jeder der folgenden Kategorien antreten lassen: Expert (Kleine Gruppe), Jr. Expert (Kleine Gruppe), Expert (Große Gruppe) und Jr. Expert (Große Gruppe).

6.15.10 Methode zur Beschränkung der Teilnehmerzahl

Ein Land, das mehr Gruppen antreten lassen möchte, als ihm zustehen, sollte die endgültigen Teilnehmer nach einem eigenen Auswahlverfahren bestimmen. Empfohlen wird dazu ein beliebiger Wettkampf, der nach den IUF-Kriterien gewertet wird. Kann ein Land keinen Wettkampf abhalten, können die Gruppen anhand einer eigenen Rangliste bestimmt werden. Beispiel: Wenn ein Land bei der letzten Unicon den 1., 2. oder 3. Platz in der Gruppenkür belegt hat, können diese Gruppen eine höhere Ranglistenwertung erhalten, da sie ihrem Land zusätzliche Teilnehmergruppen gesichert haben. Hat ein Land keinen der ersten drei Plätze erzielt, können die bestplatzierten Gruppen eine höhere Wertung erhalten. Nicht alle Mitglieder, die bei der letzten Unicon in der Gruppe vertreten waren, müssen auch Teil einer neuen Gruppe sein. Es wird dringend empfohlen, das Auswahlverfahren mindestens drei

Monate vor Beginn der Unicon abzuschließen. Ist dies einem Land nicht möglich, müssen Auswahlmethode und -plan dem Chefkampfrichter und dem Artistikdirektor mindestens drei Monate vor Beginn der Unicon mitgeteilt werden.

6.16 Anmeldefrist

Bei diesen Veranstaltungen ist eine Anmeldefrist zu beachten, die auf dem Registrierungsformular angegeben sein muss. Ist diese Frist auf dem Formular nicht ausdrücklich genannt, gilt als Stichtermin ein Monat vor dem offiziellen Start der Veranstaltung. Nach diesem Stichtermin dürfen maximal noch zehn Einzelpersonen, zehn Paare und zwei Gruppen angemeldet werden, wenn z. B. aufgrund von Schwierigkeiten bei der Reiseplanung oder aus einem anderen berechtigten Grund, zu dem vorab Auskunft gegeben werden muss, entsprechende Änderungen erforderlich sind. Derartige Mitteilungen sind in der chronologischen Reihenfolge der Antragstellung per E-Mail oder Fax an den Chefkampfrichter und den Veranstaltungsleiter zu richten. Anmeldungen, die weniger als 36 Stunden vor Beginn des jeweiligen Wettkampfs eingehen, werden nicht mehr angenommen. Der Austausch von Paarpartnern innerhalb derselben Kategorie ist bis zu 36 Stunden vor Wettkampfbeginn zulässig. Bis zu 36 Stunden vor Wettkampfbeginn können auch zusätzliche Mitglieder für eine Gruppendarbietung aufgestellt bzw. einzelne Mitglieder zurückgezogen werden.

6.17 Größe der Wettkampfflächen

Die Wettkampffläche bei artistischen Kürveranstaltungen muss mindestens 28 m x 15 m groß sein. Die Veranstalter haben den Fahrern zusätzlichen Platz zur Verfügung zu stellen. Veranstalter müssen diese Angaben so frühzeitig wie möglich bekannt geben; für die Organisatoren internationaler Meisterschaften gilt eine Frist von mindestens 3 Monaten vor Veranstaltungsbeginn.

6.18 Auftrittsreihenfolge

Die Reihenfolge der Auftritte für Jr. Experts und Experts in der Einzel-, Paar- und Gruppenkür wird durch offene Auslosung ohne Computer ermittelt. Das Los-/Auswahlverfahren sollte öffentlich und transparent erfolgen, und zwar zu einem vorab angekündigten Zeitpunkt, damit Interessierte anwesend sein können. Die Methode zur Bestimmung der Auftrittsreihenfolge der Altersklassen bleibt dem Artistikdirektor überlassen.

6.19 Start der Darbietung

6.19.1 Artistischer Freestyle

Wertung, Stoppuhr und „Vorführung“ beginnen zum selben Zeitpunkt. Der Zeitnehmer (Timer) startet die Uhr, sobald die Musik beginnt, oder auf ein entsprechendes Zeichen von den Teilnehmern, je nachdem, was zuerst eintritt. Das Startzeichen kann aus einem Nicken bestehen, einer Armbewegung, einer Verbeugung, einem verbalen Hinweis („Start!“) oder

einem beliebigen anderen, klar verständlichen Signal. Ein akustisches Signal (z. B. ein Pfeifton) zeigt an, dass Zeitnahme und Wertung begonnen haben. Alle nicht einradbezogenen Aktivitäten (Tanzfiguren, Posituren, Akrobatikübungen usw.) müssen ebenfalls innerhalb des Zeitlimits für die Wertung ausgeführt werden. Bei jeder Kür ertönt 30 Sekunden vor Zeitablauf ein akustisches Signal. Bei jeder artistischen Veranstaltung wird durch zwei akustische Signale oder ein anderes Signal das Ende der Fahrzeit und der Wertung angezeigt.

6.20 Ende der Darbietung

Die Darbietung endet mit einem Signal des Fahrers (z. B. einer Verbeugung oder einem „Danke“), einem offensichtlichen Schlusspunkt oder bei Ablauf des Zeitlimits. Alle nach Ablauf des Zeitlimits gezeigten Übungen oder Figuren haben keinen Einfluss mehr auf die Wertung.

6.20.1 Artistischer Freestyle

Ein akustisches Signal zeigt das Ende des vorgesehenen Zeitraums an. Alle nach Ablauf des Zeitlimits gezeigten Figuren oder Darbietungen werden nicht mehr in die Wertung einbezogen. Darbietungen, die über das Zeitlimit hinausgehen, werden mit Punktabzug bestraft. Alle Zeitlimits sind Maximalangaben. Fahrer müssen nicht den gesamten Zeitraum ausnutzen; eine extrem kurze Vorführung kann jedoch schlechter bewertet werden als eine umfangreichere Darbietung. Andererseits kann auch eine langweilige oder künstlich aufgeblähte Vorführung mit vielen Wiederholungen mit einem Punktabzug bestraft werden. Es bleibt jedem Fahrer überlassen, eine möglichst optimale Darbietung auszuarbeiten.

6.20.2 Verkündung der Darbietungsdauer

Nach Abschluss einer Kür gibt der Zeitnehmer (Timer) die tatsächliche Dauer der Vorführung bekannt. Die Zeitangabe kann entweder grafisch angezeigt oder öffentlich verkündet werden. Eine grafische Anzeige muss für die Jury und das Publikum sichtbar sein (z. B. eine elektronische Zeittafel oder ein Vermerk auf einem Whiteboard). Bei einer Zeitüberschreitung kann entweder nur die Maximalzeit angezeigt werden (Beispiel: 4:00 für Expert) oder gar nichts. Bei mündlicher Bekanntgabe sollte die Verkündung der Zeitangabe erfolgen, nachdem die Fahrer abgegangen sind oder ihre Darbietung klar erkennbar abgeschlossen haben. Anders ausgedrückt, es empfiehlt sich abzuwarten, ob ein Fahrer noch einen artistischen Abgang zeigt, selbst wenn dieser nicht gewertet werden kann. Anschließend sollte die Verkündung erfolgen, etwa nach folgendem Muster: „Die Vorführungsdauer lag bei 2 Minuten und 42 Sekunden.“ Diese Meldung muss ohne Verzögerung erfolgen, da sie einen Wertungsfaktor darstellt. Bei einer Zeitüberschreitung ist keine mündliche Meldung erforderlich.

6.21 Optionaler Signalverzicht

6.21.1 Artistischer Freestyle

Möglicherweise haben Fahrer eine Darbietung zu einem Musiktitel einstudiert, von dem sie sicher wissen, dass er das zulässige Zeitlimit nicht überschreitet, und möchten während des Auftritts nicht durch die akustischen Signale abgelenkt werden. Bei der Anmeldung können

Teilnehmer beim Ansprechpartner für die Fahrer angeben, dass keine akustischen Signale gegeben werden sollen. In diesem Fall entfallen das Startsignal und der Warnton 30 Sekunden vor Ablauf der Zeit. Der Zeitnehmer stoppt trotzdem die Zeit und zeigt bei einer Zeitüberschreitung durch das entsprechende akustische Doppelsignal an, dass die zulässige Zeit überschritten wurde.

6.22 Abbau/Reinigung

Eine saubere, trockene Fahrfläche ist im Einradsport von entscheidender Bedeutung. Nach jeder Darbietung muss die Fahrfläche so hinterlassen werden, wie sie vor der Vorführung gewesen ist. Die Fahrer und ihre Helfer müssen alle Requisiten, Einräder und den gesamten Abfall innerhalb von 2 Minuten von der Wettkampffläche entfernen. Der nächste Fahrer kann diesen Zeitraum zum Aufbau nutzen.

6.23 Verschmutzte Wettkampffläche

Fahrer, die bei ihrer Vorführung Requisiten verwenden möchten, durch die die Wettkampffläche erheblich verschmutzt wird, sollten die vorstehende Regel sorgfältig prüfen. Die Entfernung von geplatzten Ballons, Schmutz oder Pulver, Konfetti, Wasser, Torten usw. kann mehr Zeit in Anspruch nehmen als die vorgesehenen 2 Minuten. Vor der Verwendung derartiger Requisiten muss daher eine Sondergenehmigung vom Chefkampfrichter oder Artistikdirektor eingeholt werden. Teilnehmer, die Verschmutzungen verursachen, die sie nicht mehr beseitigen können, können disqualifiziert werden.

6.24 Übungszeit vor der Veranstaltung

Damit die Teilnehmer an den anspruchsvolleren Kürwettbewerben vorab noch ausreichend Zeit haben, auf der Wettkampffläche zu üben, müssen unmittelbar vor jedem Wettkampf in den Kategorien Jr. Expert und Expert 30 Minuten als Übungszeitrahmen reserviert werden. Während dieses Aufwärmzeitraums dürfen sich nur die Teilnehmer am jeweils folgenden Wettbewerb auf der Wettkampffläche aufhalten.

Auch jede teilnehmende Gruppe muss Übungszeit auf der Wettkampffläche erhalten. Der Artistikdirektor ist dafür zuständig, mindestens zwei Wochen vor dem Wettkampftag einen Probenplan zu veröffentlichen. Wie viel Zeit den einzelnen Gruppen eingeräumt wird, liegt im Ermessen des Artistikdirektors. Allerdings muss der Zeitraum für alle Gruppen gleich lang sein und mindestens 15 Minuten betragen.

6c Bewertung im artistischen Freestyle

Die Jurywertung für Einzel-, Paar- und Gruppenküren ist in 2 Komponenten aufgeteilt, Technik und Darbietung. Qualifizierte Wertungsrichter können nur die Technik bzw. nur die Darbietung werten oder auch beides. Für jeden Bereich geben die Kampfrichter 3 oder 4 Wertungen ab und zwar in der Bandbreite von 0-10 bzw. 0-15 Punkten, wobei 10 bzw. 15 die Höchstpunktzahl ist. Punkte wie 2.0, 2.2 oder sogar 2.25 sollen helfen, zwischen Fahrern desselben Niveaus zu unterscheiden.

6.25 Einzelkür – Technik-Wertung

Der Technikbereich besteht aus 3 Teilen. Jeder Kampfrichter gibt wie folgt drei Wertungen in einer Skala von 0-10 oder 0-15 Punkten ab:

- Anzahl der Einrad-Tricks und Übergänge (0-10 Punkte)
- Sicherheit und Qualität der Ausführung (0-15 Punkte)
- Schwierigkeit und Dauer (0-15 Punkte)

Technische Gesamtwertung: 40 Punkte

6.25.1 Anzahl der Einrad-Tricks und Übergänge

Anzahl: Hier werden die Tricks und Übergänge gezählt, die erfolgreich ausgeführt wurden. Übergänge vor und nach dem Trick werden ebenfalls gezählt. Wenn es zu einem Abstieg während eines Übergangs kommt, nachdem bereits ein Trick erfolgreich ausgeführt wurde, dann wird nur der Trick gezählt und der missglückte Übergang zählt nicht. Kommt es z. B. während des „Stand up gliding“ zu einem Abstieg, dann zählt nur der Übergang ins „Stand up gliding“. Kommt es nach dem „Stand up gliding“ beim Übergang zum normalen Fahren zu einem Abstieg, dann zählen der vorherige Übergang ins „Stand up“ und das „Stand up gliding“.

Es zählen nur Einrad-Tricks (Definition, siehe Kapitel 1d). Jongliert ein Fahrer zum Beispiel während er pendelt, dann zählt das Pendeln als Einrad-Trick und das Jonglieren wirkt sich in der Interpretation: Requisiten oder anderen Präsentations-Punkten aus. Viele kurze Tricks mit schnellen Übergängen können die Punktzahl erhöhen, senken aber gleichzeitig die Punktzahl im Bezug auf die Dauer der Tricks.

Variationen: Im Gegensatz zu den Variationen im Standard Skill werden hier verschiedene Variationen desselben Einrad-Tricks separat gezählt. Die gewählten Tricks sollten zu dem Stil der Vorführung passen. Werden aber exakt dieselben Tricks mehrfach gezeigt, so senkt dies die Wertung.

Beispiele:

- „Drag seat in front“ und „Drag seat in back“ werden unabhängig voneinander gezählt.
- Die folgenden Variationen vom „Stand up gliding einbeinig“ werden unterschiedlich gezählt:
  - Arabesque (das freie Bein wird hinter dem Körper in Hüfthöhe weggestreckt – mind. 90° Winkel)
  - Knee hold (eine Hand unterstützt das Knie des freien Beins)
  - Y-character balance (das gestreckte Bein wird mit einer Hand gehalten, während die andere Hand ein Y formt)
  - Catch-foot (das freie Bein wird mit einer oder beiden Händen gehalten)
  - Biellmann (das freie Bein wird von hinten gegriffen und über den Kopf in die Biellmann Position gezogen)
- Spins mit dem Gesicht nach oben unterscheiden sich von normalen aufrechten Spins.
- Kombinationen aus einmal rotierenden Spins/Drehungen unterscheiden sich von andauernden Spins.

Originalität: Bei artistischen Kürveranstaltungen werden neue Tricks weniger gewichtet als beim Flatland. Trotzdem werden Tricks mit einzigartigen Variationen, die komplett neu sind oder neue Ansätze haben, höher gewertet. Die Originalität wird hauptsächlich in der Präsentation gewertet (Abschnitt 6.26).

6.25.2 Sicherheit und Qualität der Ausführung

Sicherheit ist die Beherrschung der Tricks, die der Fahrer/die Fahrerin während der vorgeführten Tricks und Übergänge zeigt. Die Körperhaltung sollte Beherrschen und Sicherheit auf dem Einrad ausstrahlen. Wenn der Fahrer bei schwierigen Tricks eine gute Körperhaltung zeigt (Abschnitt 6.26.2), dann sollte die Sicherheit hoch bewertet werden. Sicherheit bei Einrad-Tricks wird ebenso bei der Ausführung der „zusätzlichen Nicht-Einrad-Tricks“ benötigt, wie z. B. Jonglieren, Tanzen und Akrobatik.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Qualität der Ausführung zu prüfen, zum Beispiel Stabilität, Dauer der Tricks, Geschwindigkeit, Synchronisation und flüssige Ausführung von Übergängen. Die oben genannten Aspekte müssen geprüft, aber nicht gleichmäßig gewichtet werden.

Dauer: Wird ein Trick längere Zeit oder über eine längere Distanz gezeigt, deutet dies auf ein hohes Sicherheits- und Schwierigkeitsniveau hin.

Stabilität: Hohe Punkte sollten nicht vergeben werden, wenn der Körper gelegentlich unbeabsichtigte Bewegungen macht oder wandernde Drehungen oder wandernde Pirouetten gezeigt werden.

Geschwindigkeit: Hier werden hohe Wertungen vergeben, wenn der Fahrer die (schnellere oder langsamere) Geschwindigkeit bei Drehungen und Übergängen exzellent kontrolliert.

Synchronisation: Abstimmung auf den Rhythmus der Musik und akkurates Timing sollten in die Wertung einfließen. Viele Punkte erhält eine Vorführung, bei der die Tricks gut geplant sind und präzise ausgeführt werden.

Fließende Übergänge: Eine hohe Punktzahl im Bereich Übergänge wird vergeben, wenn der Fahrer direkt von einem Trick in den nächsten übergeht. Eine geringe Punktzahl gibt es für Übergänge, wenn z. B. zunächst Pendeln, Hüpfen, zusätzliches Fahren etc. vorangeht, bevor ein neuer schwieriger Trick gezeigt wird – außer es ist offensichtlich, dass diese Mittel aus choreografischen Gründen zur Abstimmung auf die Musik eingesetzt werden, um den schwierigen Trick genau an einer bestimmten Musikstelle anzusetzen.

6.25.3 Schwierigkeit und Dauer

Hier wird der Schwierigkeitsgrad von hervorragend ausgeführten Tricks, inklusive Übergängen, bewertet. Eine hohe Punktzahl erhält eine Kür, die mehrere Tricks mit hohem Schwierigkeitsgrad enthält. Eine hohe Punktzahl für diesen Bereich wird nicht gegeben, wenn die Darbietung nur 1 oder 2 hochwertige Tricks enthält. Allgemein gilt:

- Rückwärts ist ein Trick schwieriger als vorwärts.
- „Sattel am Körper“ ist leichter als „Sattel ohne Körperkontakt“.
- Schnelle Drehungen (spins/turns) mit geringem Durchmesser sind schwieriger als langsame Drehungen (spins/turns) mit großem Durchmesser.
- Übergänge ins Stand up mit Hand am Sattel sind leichter als Übergänge ins Stand up ohne Hand am Sattel.
- Wird mit beiden Füßen gleichzeitig ins Stand up gesprungen, ist dieser Übergang schwieriger als wenn die Füße nacheinander auf die Gabel gestellt werden.

Wenn ein Fahrer z. B. während des Pendelns jongliert, dann ist die Schwierigkeit des Pendelns nicht genauso zu bewerten wie das Pendeln ohne Jonglieren. Gleiches gilt bei Tanz und Akrobatik.

Dauer: Wird ein Trick längere Zeit oder über eine längere Distanz gezeigt, deutet dies auf ein hohes Sicherheits- und Schwierigkeitsniveau hin.

6.26 Einzelkür – Darbietungswertung

Der Darbietungsteil wird bei der Wertung in vier Teile unterteilt. Jeder Kampfrichter gibt wie folgt vier Wertungen in einer Skala von 0-10 Punkten ab:

- Fehler: Abstiege (0-10 Punkte)
- Präsenz/Ausführung (0-10 Punkte)
- Komposition/Choreografie (0-10 Punkte)
- Interpretation der Musik/Timing (0-10 Punkte)

Gesamtwertung Darbietung: 40 Punkte
Die folgenden Abschnitte enthalten Definitionen zu den Begriffen und Anweisungen dazu, welche Kriterien von den Kampfrichtern zu berücksichtigen sind.

6.26.1 Fehler: Abstiege

Eine Kür mit mehr als 8 schwerwiegenden Abstiegen erhält eine niedrige Wertung, weil dies den Ablauf der Kür stark unterbricht. Eine mittlere Wertung erhält eine Kür, die ungefähr 3 schwerwiegende Abstiege und einige geringfügige Abstiege aufweist. Eine hohe Wertung erhält eine Kür, die keine schwerwiegenden Abstiege und nur einige oder keine geringfügige/n Abstiege enthält. Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen geplanten und ungeplanten Abstiegen zu unterscheiden.

Schwerwiegende Abstiege: Hierunter versteht man, dass das Einrad fällt und/oder eine Hand oder ein anderer Teil des Körpers als der Fuß oder die Füße des Fahrers den Boden berühren. Sollte ein Abstieg die Choreografie deutlich negativ beeinflussen, so ist dieser als schwerwiegend zu bewerten.

Geringfügige Abstiege: Hierunter versteht man, dass das Einrad nicht fällt und nur der Fuß oder die Füße den Boden berühren und die Choreografie nicht beeinflusst wird. Können die Kampfrichter nicht erkennen, ob es sich um einen geplanten oder ungeplanten Abstieg handelt, kann ebenfalls ein geringfügiger Abstieg gezählt werden.

Ausnahme: Abstiege bei drag seat-Übungen sind etwas anders zu werten, da sich das Einrad ja bereits auf dem Boden befindet. In diesen Fällen sollten sich die Kampfrichter an den oben geregelten Vorgaben zu schwerwiegenden und geringfügigen Abstiegen orientieren, die Hinweise zum Einrad jedoch ignorieren. Beispiel: Wenn ein Fahrer „Drag seat in back“ zeigt, dabei vom Einrad absteigt und nur mit den Füßen den Boden berührt, würde dies als geringfügiger Abstieg gewertet, sofern die Choreografie der Darbietung dadurch nicht offenkundig gestört wird.

Die Punkte können wie folgt errechnet werden:

Score = 10 - 1,0 x (Anzahl der schwerwiegenden Abstiege)
- 0,5 x (Anzahl der geringfügigen Abstiege)

6.26.2 Präsenz/Ausführung

Dieser Bereich unterteilt sich in zwei Aspekte, die beide geprüft, aber nicht gleich stark gewichtet werden müssen.

Präsenz: Körperliche, emotionale und intellektuelle Teilnahme/Konzentration des Fahrers bei der Umsetzung der Musik und Choreografie.

Ausführung: Qualität der Bewegungen und Präzision bei der Umsetzung. Hierzu gehört auch ein harmonischer Bewegungsablauf.

Kriterien:

- Körperliche, emotionale und intellektuelle Teilnahme/Konzentration
- Körperhaltung
- Ausdruck und Individualität/persönliche Ausstrahlung
- Klare Bewegungen
- Abwechslung und Kontrast
- Projektion

6.26.3 Komposition/Choreografie

Sorgfältig und bewusst geplante Abfolge aller Bewegungsarten bzw. Verwendung eines Originalarrangements. Dabei sind die Grundsätze zu Proportion, Einheitlichkeit, Raum, Muster, Struktur und Phrasierung zu berücksichtigen.

Kriterien:

- Zweck (Idee, Konzept, Vision)
- Proportion (ausgewogene Gewichtung der Teile)
- Ausnutzung des persönlichen und öffentlichen Bereichs
- Muster und Raumausnutzung
- Phrasierung und Form (Abstimmung der Bewegungen und Struktur auf die Musik:)
- Originalität von Zweck, Bewegung und Gestaltung

6.26.4 Interpretation der Musik/Timing

Die persönliche und kreative *musikalische Umsetzung* von Rhythmus, Charakter und Inhalt der Musik durch die Bewegungen und Abläufe auf der Wettkampffläche.

Kriterien:

- Müheloser Bewegungsablauf im Rhythmus der Musik (Timing)
- Ausdruck des Stils, Charakters und Rhythmus der Musik
- Geeignete musikalische Umsetzung zur kunstvollen Charakterisierung der Darbietung
- *Nuancierte* Umsetzung der musikalischen Struktur
- Gute Abstimmung auf Rhythmus und Melodie

Die **musikalische Umsetzung** kann auf vier unterschiedliche Arten erfolgen:

- Analog: Durch Bewegungen, die auf die Höhepunkte/charakteristischen Merkmale der Musik abgestimmt sind
- Kongruent: Durch Bewegungen, die alle rhythmischen Akzente/Töne/Noten der Musik ausdrücken
- Kontrastierend: Durch Bewegungen/Figuren, die im Gegensatz zur Musik stehen oder rhythmisch versetzt sind (z. B. auftaktisch)
- Autonom: Durch Bewegungen, die nicht in Bezug zur Musik stehen. Musik und Bewegung können, müssen aber nicht aufeinander abgestimmt sein. Diese Vorgehensweise bietet die größte kreative Freiheit.

Unter **Nuanciertheit** wird der geschickte, kunstvolle Einsatz von Abstufungen/Variationen verstanden, mit denen Fahrer Intensität, Tempo und Dynamik der Komposition bzw. der musikalischen Wiedergabe individuell, künstlerisch und abwechslungsreich umsetzen.

6.27 Paarkür – Zusätzliche Wertungskriterien

Bei Paarküren müssen die Kampfrichter die Präsentation von zwei Einradfahrern beachten. Alle Wertungskriterien und Wertungsrichtlinien für Einzelküren gelten, es müssen aber zusätzlich die unten angegebenen Faktoren berücksichtigt werden. Einzige Ausnahme ist die Wertungsrichtlinie für Schwierigkeit und Dauer, die bei Paaren wie unter Abschnitt 6.27.3 beschrieben bewertet wird.

6.27.1 Paarkür: Anzahl der Einrad-Tricks und Übergänge

Die Anzahl der Tricks sollte für jeden Fahrer einzeln gezählt werden. Wenn einer der Fahrer nicht Einrad fährt und einen Nicht-Einrad-Trick ausführt, während der andere Fahrer Einrad-Tricks zeigt, wird nur ein Trick gezählt.

Doubles: Von „Doubles“ spricht man, wenn zwei Fahrer auf einem Einrad fahren. In diesem Fall wird die Anzahl so gezählt, als ob es sich um einen einzelnen Fahrer handelt.

6.27.2 Paarkür: Sicherheit und Qualität der Ausführung

Synchronisation: Hier wird die zeitliche Synchronisation beider Fahrer bewertet. Hohe Punktzahlen werden vergeben für eine Kür, bei der alle Tricks zeitlich gut geplant sind und akkurat gefahren werden. Auch wenn die Fahrer nicht den gleichen Trick oder die gleiche Bewegung zur selben Zeit als Paar durchführen, kann die Synchronisation an dem Rhythmus der Musik gemessen werden, ähnlich wie bei Einzelküren. Die gleichen Regeln und Bewertungstabellen wie für Einzelküren finden hier Anwendung.

6.27.3 Paarkür: Schwierigkeit und Dauer

Bei einer Darbietung mehrerer Personen ist der Schwierigkeitsgrad zu bewerten, den das Paar als Ganzes zeigt – nicht das Schwierigkeitsniveau einer einzelnen Person. Wenn die Fähigkeit des einen Fahrers viel höher ist als die des anderen, müssen die Kampfrichter die Benotung für den Bereich Schwierigkeit irgendwo im Mittelleistungsbereich beider Fahrer festlegen. Die Anzahl der Tricks sollte für jeden Fahrer einzeln gezählt werden. Wenn einer der Fahrer nicht Einrad fährt und einen Nicht-Einrad-Trick ausführt, während der andere Fahrer Einrad-Tricks zeigt, wird nur ein Trick gezählt. Ein Trick, bei dem sich die Fahrer offensichtlich gegenseitig stützen, wird geringer bewertet als der gleiche Trick, wenn er offensichtlich unabhängig vom Partner dargeboten wird. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein zu unterscheiden, ob es sich um „Stützen“ oder „Künstlerischen Kontakt“ handelt. Fahrer, die sich an den Händen halten, müssen sich nicht unbedingt stützen. Wenn sie aber die Arme ineinander verschränkt haben, stützen sie sich vermutlich.

Hinweis: Einige Tricks können schwieriger sein, wenn sich die Fahrer an den Händen halten, z. B. beim Einbeinfahren.

Doubles: Von „Doubles“ spricht man, wenn zwei Fahrer auf einem Einrad fahren. In diesem Fall wird die Anzahl so gezählt, als ob es sich um einen einzelnen Fahrer handelt. Einige Fahrer setzen viele solcher „Doubles“ ein, die große Kraft und viele Hebungen erfordern und entsprechend schwieriger sind. Andere Fahrer verzichten ganz auf dieses Mittel. Bei

Vergleich und Wertung ist zu beachten, dass die Fertigkeiten beider Fahrer bewertet werden. Wenn der „obere“ Fahrer nicht viele Einrad-Tricks zeigt, während er fährt, müssen das die Kampfrichter beachten und die Bewertungen unter dem Punkt Schwierigkeit entsprechend anpassen. Wenn der „obere“ Fahrer gar nicht fährt, kann man argumentieren, dass es sich hier nicht um eine Paarkür handelt und deshalb einen entsprechend hohen Punktabzug vornehmen. „Double“-Figuren sind schwierig für beide Fahrer, man muss aber abwägen zwischen „Doubles“ und herkömmlicher Paarkür.

Die Wertung für Dauer kann erhöht werden, wenn ein Fahrer den anderen mit verschränkten Händen zieht oder schiebt, gleichzeitig wird dann aber die Punktzahl hinsichtlich Anzahl gesenkt (siehe Abschnitt 6.27.1).

6.27.4 Paarkür: Präsenz/Ausführung

Zusätzliche Kriterien:

- Einklang und „Einssein“
- Ausgewogene Darbietung der Partner
- Gutes Raumgefühlt der Partner

6.27.5 Paarkür: Komposition/Choreografie

Zusätzliche Kriterien:

- Einheitlichkeit
- Beide Partner übernehmen Verantwortung, um die Zielsetzung ihrer Darbietung zu erfüllen

6.27.6 Paarkür: Interpretation der Musik/Timing

Zusätzliche Kriterien:

- Beziehung zwischen den Partnern entspricht dem Charakter der Musik

6.28 Gruppenkür – Zusätzliche Wertungskriterien

Alle Wertungskriterien und Wertungsrichtlinien für Einzel- und Paarküren gelten, es müssen aber zusätzlich die unten angegebenen Faktoren berücksichtigt werden. Ausnahmen bestehen bei den Wertungsrichtlinien, die in Abschnitt 6.28.3 und 6.28.4 geregelt sind. Eine Gruppe mit mehreren Fahrern hat mehr Optionen, was und wie etwas präsentiert werden kann. Die Fahrer können alle dieselben Fertigkeiten haben oder sehr unterschiedliche Niveaus. Einige Gruppen werden größer sein als andere. All dies muss bei der Bewertung von Gruppen berücksichtigt werden.

6.28.1 Anzahl der Einrad-Tricks und Übergänge

Gezählt wird die ungefähre Anzahl der Einrad-Tricks für alle Mitglieder der Gruppe. Die Anzahl der Tricks sollte gewichtet werden nach Anzahl der Mitglieder in der Gruppe. Wenn

einige Fahrer nicht Einrad fahren oder einen Nicht-Einrad-Trick ausführen, während die anderen Fahrer Einrad-Tricks zeigen, dann muss der Wert entsprechend reduziert werden.

6.28.2 Gruppenkür: Sicherheit und Qualität der Ausführung

Synchronisation: Hier wird die zeitliche Synchronisation aller Fahrer bewertet. Hohe Punktzahlen werden vergeben für eine Kür, bei der alle Tricks zeitlich gut geplant sind und akkurat gefahren werden. Auch wenn einige Fahrer der Gruppe nicht den gleichen Trick oder die gleiche Bewegung zur selben Zeit ausführen wie die anderen Fahrer der Gruppe, kann die Synchronisation an dem Rhythmus der Musik gemessen werden, ähnlich wie bei Einzelküren.

Sicherheit ist die Beherrschung der Tricks, die die Fahrer während der vorgeführten Tricks und Übergänge zeigen. Die Körperhaltung sollte Beherrschen und Sicherheit auf dem Einrad ausstrahlen. Wird ein Trick längere Zeit oder über eine längere Distanz gezeigt, deutet dies auch auf ein hohes Sicherheitsniveau hin. Wird ein Trick mehrfach gezeigt, kann dies die Punktzahl für Sicherheit erhöhen, wird aber die Wertung im Bereich Variationen und Schwierigkeitsgrad senken. Wenn die Fahrer der Gruppe bei schwierigen Tricks eine gute Körperhaltung zeigen (Abschnitt 6.26.2), dann sollte die Sicherheit hoch bewertet werden.

6.28.3 Gruppenkür: Schwierigkeit und Dauer

Wie bei der Paarkür müssen die Kampfrichter zu einer Schwierigkeitswertung finden, die einer Gruppe von Fahrern mit stark unterschiedlichem Niveau gerecht wird. Höchste Schwierigkeiten, die nur von einem einzigen Fahrer gezeigt werden, können die Schwierigkeitswertung nicht auf oberstes Niveau heben. Hohe Wertungen sollten nicht vergeben werden, wenn nur ein oder zwei der gezeigten Übungen ein hohes Niveau haben, selbst wenn sie von allen Fahrern ausgeführt werden, oder wenn Übungen derselben Art mit geringen Variationen gezeigt werden. Alle Fahrer der Kür müssen effektiv eingesetzt werden. Das bedeutet, falls einzelne Fahrer Anfängerniveau haben, können sie trotzdem Kreise fahren, Fahnen tragen, von anderen Fahrern getragen werden etc. Kein Fahrer sollte an der Seite stehen müssen.

Kleine bzw. große Gruppen: Einige Gruppen werden deutlich kleiner oder größer sein als andere. Die Kampfrichter müssen dies in ihren Entscheidungen berücksichtigen. Große Gruppen werden eher in Formationen fahren und Muster zeigen, während kleinere Gruppen sich auf schwierigere Übungen konzentrieren werden. Bei so vielen Möglichkeiten müssen die Kampfrichter viele verschiedene Faktoren vergleichen, um zu einem angemessenen Urteil zu gelangen. Eine große Anzahl von Fahrern alleine sollte nicht zu einer hohen Schwierigkeitswertung führen, ebenso wenig wie ein paar wenige schwierige Übungen, die von einer kleinen Gruppe gezeigt werden. Die Kampfrichter müssen die Gruppengröße als Teil der gesamten Kür betrachten, einschließlich der Vorteile und Einschränkungen im Hinblick auf die gezeigten Übungen, die die Gruppengröße mit sich bringt.

Der **Schwierigkeitsgrad** gilt für erfolgreich gezeigte Übungen. Hohe Wertungen belohnen Küren, die mit vielen unterschiedlichen Übungen gefüllt sind. Nur „Einrad-Tricks“ werden gewertet. Nicht-Einrad-Tricks beeinflussen lediglich die Präsentationswertung. Tanzen, Jonglieren und andere Nicht-Einrad-Tricks können die Präsentationswertung verbessern, haben aber keinen Einfluss auf die Schwierigkeitswertung.

6.28.4 Gruppenkür: Abstiege

Der Chefkampfrichter sollte zwei oder vier Kampfrichter ernennen, die dafür zuständig sind, die Abstiege bei Gruppendarbietungen zu zählen. Dabei ist auf eine gerechte repräsentative Verteilung zu achten (z. B. können vier Kampfrichter aus vier unterschiedlichen Teilnehmerländern bestimmt werden). Die für die Darbietung zuständigen Kampfrichter sollten keine Abstiege zählen. Jeder Kampfrichter für Abstiege sollte alle schwerwiegenden und geringfügigen Abstiege der gesamten Gruppe zählen, nicht nur die Abstiege, die in einem bestimmten Bereich der Wettkampffläche erfolgen. Anschließend wird der Durchschnitt aus der Anzahl an Abstiegen ermittelt, die die einzelnen Kampfrichter gezählt haben, und so der Abstiegswert für die Gruppe bestimmt.

Die Punkte können wie folgt errechnet werden: Die Anzahl der Abstiege sollte nach Anzahl der Mitglieder der Gruppe gewichtet werden. Dazu wird folgende Formel verwendet:

Fehlerwertung = 1,0 x (Anzahl der schwerwiegenden Abstiege)
+ 0,5 x (Anzahl der geringfügigen Abstiege)

Endgültige Abstiegswertung = 10 - Fehlerwertung/Anzahl der Fahrer.

Dieser Wert kann nicht kleiner als 0 sein.

6.28.5 Gruppenkür: Präsenz/Ausführung

Zusätzlich zu der Beschreibung für Einzelküren (Abschnitt 6.26.2) müssen die Kampfrichter hier auf Teamwork und Zusammenspiel achten. Außerdem ist darauf Wert zu legen, dass die Fahrfläche gleichmäßig ausgenutzt wird und alle Fahrer effektiv eingesetzt werden.

6.29 Bewertungsraster: Technik

Wertebereich	Anzahl der Einrad-Tricks und Übergänge	Sicherheit und Qualität der Ausführung (1,5-fach gewichtet)	Schwierigkeit und Dauer (1,5-fach gewichtet)
10,00-9,00 *Hervorragend*	• Optimale Anzahl an Tricks in der verfügbaren Zeit • Beeindruckende Originalität und Vielfalt	• Mühelos wirkende Darbietung • Kein Kontrollverlust während der gesamten Darbietung • Gute Balance und Kontrolle beim Fahren	• Alle Fahrer zeigen sehr schwierige Tricks. • Alle Tricks weisen eine lange Dauer auf.
8,99-7,00 *Gut*	• Recht effektive Zeiteinteilung beim Zeigen verschiedener Tricks • Gute Originalität und Vielfalt	• Größtenteils mühelos wirkende Darbietung • Minimaler Kontrollverlust • Größtenteils gute Balance und Kontrolle beim Fahren	• Viele schwierige Übungen • Viele lange Tricks
6,99-4,00 *Durchschnittlich*	• Gute Anzahl an Tricks, Zeiteinteilung könnte aber besser sein • Befriedigende Originalität und Vielfalt	• Teilweise mühelos wirkende Darbietung • Einige Kontrollverluste • Teilweise gute Balance und Kontrolle beim Fahren	• Insgesamt durchschnittliche Schwierigkeit der von allen Fahrern gezeigten Tricks • Unterschiedlich lange Tricks
3,99-1,00 *Mangelhaft*	• Geringe Anzahl an Tricks • Mangelnde Originalität und Vielfalt	• Oft mühsam wirkende Darbietung • Häufige Kontrollverluste • Häufig fehlende Balance	• Über die gesamte Darbietung insgesamt geringer durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad • Viele kurze Tricks
0,99-0,00 *Äußerst mangelhaft*	• Wenige bis keine Tricks	• Ständige Sturzgefahr • Ständige Kontrollverluste • Durchgängig fehlende Balance beim Fahren	• Nur Anfänger-Tricks

6.30 Bewertungsraster: Darbietung

Wertebereich	Präsenz/Ausführung	Komposition/Choreografie	Interpretation der Musik/Timing
10,00-9,00 *Hervorragend*	• Eleganter/raffinierter Stil • Ausgereifte Körperhaltung • Präzise Ausführung der Körperbewegungen • Fesselnde Ausstrahlung • Hervorragende Projektion	• Ausgezeichnet auf die Musik abgestimmte Elemente • Raffinierter Einsatz von Musik, Raum, Symmetrie • Gleichmäßig verteilte denkwürdige Highlights • Nahtlose Umsetzung von Tempo-/ Rhythmuswechseln • Ausnutzung der gesamten Fläche • Vollständig einheitlich und tänzerisch wirkende Choreografie	• „Von Herzen kommendes“ synchrones Gesamtkunstwerk aus Fahrern/Musik/Nuancen • Breites Spektrum an originellen Bewegungen oder Gesten • Fahrer fallen während der gesamten Darbietung nicht aus der Rolle • Hervorragende synchrone Umsetzung von Musik/Thema • Hervorragende Darstellung von Stil und Charakter der Musik • Timing zu 100 % korrekt
8,99-8,00 *Sehr gut*	• Koordinierte Bewegungen • Sehr gute Körperhaltung • Müheloser Fahrfluss • Starke Projektion	• Ausgezeichnete, klar verständliche Choreografie • Verschiedene innovative und am Thema ausgerichtete Figuren • Souveräne Umsetzung von Tempo-/ Rhythmuswechseln • Sehr guter Einsatz von Musik, Raum, Symmetrie • Größtenteils einheitlich und tänzerisch wirkende Choreografie	• Verschmelzung von Fahrern und Musik • Motivation „von innen“ • Sehr gutes Spektrum an interessanten Bewegungen/Gesten • Sehr gute synchrone Umsetzung von Musik/Thema • Sehr gute Darstellung von Stil und Charakter der Musik • Timing zu 85 % korrekt
7,99-7,00 *Gut*	• Gute Körperhaltung • Meist gute Projektion	• Interessante, vom Thema abgeleitete Figuren • Guter Einsatz von Musik, Raum, Symmetrie • Einheitliche Umsetzung der Musik	• Integration von Fahren und Musik • Gute innere Motivation • Fahrer fallen höchstens bei 25 % der Darbietung aus der Rolle • Gute Darstellung von Stil und Charakter der Musik • Timing zu 75 % korrekt
6,99-6,00 *Überdurchschnittlich*	• Überdurchschnittlich gute Körperhaltung • Projektion während ca. 75 % der Darbietung	• Einige interessante kreative und rhythmisch effektive Figuren • Überdurchschnittlich gute, auf die Musik abgestimmte Tempowechsel • Überdurchschnittlich gute Verteilung von Highlights • Überdurchschnittlich gute Ausnutzung der Darbietungsfläche	• Gute Abstimmung des Fahrverhaltens auf die Musik • Bewegungen fallen höchstens zu 25 % aus der Rolle • Spielerischer Umgang mit der Musik • Überdurchschnittlich gute Darstellung von Stil und Charakter der Musik • Timing zu 65 % korrekt
5,99-5,00 *Durchschnittlich*	• Durchschnittliche Körperhaltung mit einigen Ausfällen • Durchgängig ansprechende Haltung von Körper, Armen und Beinen • Wechselnde Projektion während der Darbietung	• Variable Figuren, oft abgestimmt auf Thema und Musik • Interessante Komposition • Durchschnittliche Umsetzung von Rhythmuswechseln • Durchschnittliche Ausnutzung der Darbietungsfläche • Durchschnittlich gute, auf die Musik abgestimmte Tempowechsel	• Kleine Unterschiede in der Motivation bei Figuren erkennbar • Durchschnittlicher Einsatz von Akzenten/Nuancen • Durchschnittlicher Ausdruck des Rhythmus oder Themas • Durchschnittliche emotionale Verbindung zur Musik • Timing zu 55 % korrekt
4,99-4,00 *Befriedigend*	• Unterschiedliche Körperhaltung • Meist ansprechende Haltung • Angemessene Haltung von Körper, Armen und Beinen • Projektion nur während ca. 50 % der Darbietung	• Gute Abstimmung der Darbietung auf die Musik • Generell gute Verteilung der Elemente, hin und wieder aber zu starke Betonung einzelner Bereiche der Wettkampffläche • Nur halbwegs tänzerisch wirkende Choreografie	• Gute Abstimmung auf die Musik mit kleineren Ausnahmen • Einige motivierte Figuren, mäßiger Einsatz von Akzenten/Nuancen • Korrekte Darstellung von Stil und Charakter der Musik • Timing zu 45 % korrekt

6c Bewertung im artistischen Freestyle

3,99-3,00 *Ausreichend*	• Unterschiedliche Körper-haltung • Relativ stabiles Fahrverhalten • Gelegentliche Projektion	• Vereinzelt Figurenreihen, die zu Musik/Thema passen • Musik zumeist nur im Hintergrund • Angemessene Platzierung von Elementen auf der Wettkampffläche	• Einige motivierte, aber häufig bedeutungslos wirkende Figuren • Fahrer fallen immer wieder aus der Rolle • Timing zu 35 % korrekt
2,99-2,00 *Mangelhaft*	• Keine durchgängige Stabilität beim Fahren • Schlechte Körperhaltung • Eingeschränktes Projektionsvermögen, vorsichtiges Auftreten	• Einige Figuren scheinbar nicht auf Musik/Thema abgestimmt, minimale Verbindung von Darbietung und Musik • Fehlende Tempo-/Rhythmuswechsel	• Mangelhafter Einsatz von Akzenten/Nuancen • Unmotivierte Bewegungen • Timing zu 25 % korrekt
1,99-1,00 *Sehr mangelhaft*	• Probleme beim stabilen Fahren • Sehr schlechte Körperhaltung • Sehr eingeschränktes Projektionsvermögen	• Viele scheinbar nicht auf Musik/Thema abgestimmte Figuren • Wenig Bezug zwischen Darbietung und Musik • Keine logische Platzierung der Figuren • Monoton	• Keine angemessene Dynamik • Scheinbar kein Bezug zwischen Figuren und Rhythmus/Charakter • Timing zu 15 % korrekt
0,99-0,00 *Äußerst mangelhaft*	• Instabiles, unkontrolliertes Fahren • Äußerst schlechte Körperhaltung • Fehlendes Projektionsvermögen, angestrengtes Auftreten	• Die meisten Figuren scheinbar nicht auf die Musik abgestimmt • Zufällig wirkende Platzierung der Figuren • Einige Bereiche der Wettkampffläche bleiben ungenutzt • Choreografie wirkt überhaupt nicht einheitlich oder tänzerisch	• Fehlende Dynamik • Nur vereinzelte und scheinbar zufällige Gesten ohne Bezug zu Musik/Charakter/ Nuancen/Akzenten • Timing zu weniger als 15 % korrekt

Hinweis:
Abstiege während der Darbietung können sich auf bestimmte Merkmale einzelner oder mehrerer Wertungskategorien auswirken.

6d Standard Skill-Regeln

Diese Regeln sind Richtlinien, nach denen die Wettbewerbe im Standard Skill ausgetragen werden. Gegebenenfalls können die Umstände es erfordern, dass die Regeln nicht genau befolgt werden. Dies gilt aber nur für nebensächliche Details, nicht für generelle Regeln. Müsste zum Beispiel die Fahrfläche wegen der Beschaffenheit der gegebenen Halle geringfügig kleiner sein als erforderlich, so kann das Kampfgericht durch Mehrheitsbeschluss darüber befinden. Alle beschlossenen Abweichungen von den gegebenen Regeln müssen allen Teilnehmern bereits vor dem Wettbewerb bekannt sein. In allen Situationen, für die die Regeln keine Lösung bieten, ist durch den Chefkampfrichter oder durch Mehrheitsbeschluss in einer Versammlung aller Kampfrichter für den betreffenden Wettbewerb unter Vorsitz des Chefkampfrichters eine Lösung zu finden.

6.31 Standard Skill/Einzel – Überblick

6.31.1 Mindestvorgaben für Altersklassen

0-14, 15 und höher. Die Teilnehmer mit den besten Gesamtwertungen erreichen den Rang eines Experts.

6.31.2 Zeitvorgabe

3 Minuten (altersunabhängig).

6.31.3 Einrad

Nur ein Standard-Einrad (siehe Definition). Keine Bremsen oder Lenker. Keine Einschränkungen für Radgrößen oder Kurbellängen.

6.31.4 Musik

Die Musik wird nicht bewertet. Hintergrundmusik kann bei allen Standard Skill-Darbietungen eingespielt werden. Alternativ können die Teilnehmer auch eigene Musik mitbringen oder, sofern sie dies wünschen, ganz auf Musik verzichten. Siehe auch Abschnitt 6.7.

6.31.5 Kostüme und Requisiten

Die Kleidung hat keinen Einfluss auf die Wertung. Die Fahrer werden ermuntert, in der Uniform ihres Nationalteams oder Clubs anzutreten oder Kleidung zu tragen, die ihr Team, ihre Gruppe oder ihr Land kennzeichnet. Requisiten sind nicht erlaubt.

6.31.6 Wertungsmethode

Die Fahrer werden ausschließlich nach der Ausführungsqualität der von ihnen gewählten Übungen beurteilt. Jede Figur ist mit einem bestimmten, festen Punktwert verbunden. Die Kampfrichter ziehen Punkte für Fehler wie Abstiege, mangelhafte Form, falsche Reihenfolge der Figuren usw. ab.

6.31.7 Auszuführende Übungen

Verwendet werden dürfen nur Übungen, die in der von der IUF herausgegebenen Liste der Standard Skills aufgeführt sind. Die entsprechenden Methoden zur Ausführungen dieser Skills sind im Beschreibungsteil dieser Liste genannt. Sollten Abbildungen einzelner Figuren von der zugehörigen Beschreibung abweichen, gelten die Beschreibungen vorrangig.

6.32 Standard Skill/Gruppe – Überblick

Diese Veranstaltung ähnelt der für Standard Skill/Einzel, wobei Teams aus vier Personen beliebigen Geschlechts auf Standard-Einrädern gegeneinander antreten. Die Regeln werden separat veröffentlicht. Diese Veranstaltung wird nach dem Ermessen des jeweiligen Ausrichters angeboten.

6.33 Start der Darbietung

6.33.1 Standard Skill

Die Wertung beginnt, sobald der Zeitnehmer mit einem einsekündigen Pfeifton den Start der dreiminütigen Darbietung anzeigt oder ein vorab vereinbarter Musiktitel beginnt; die Stoppuhr wird unmittelbar nach dem einsekündigen Pfeifton oder Musikbeginn gestartet. Nach Ablauf jeder Minute ertönen akustische Signale; hierauf kann ggf. verzichtet werden (siehe Abschnitt 6.35). Ein letztes akustisches Signal zeigt das Ende des für die Darbietung vorgesehenen 3-Minuten-Zeitraums an.

6.34 Ende der Darbietung

6.34.1 Standard Skill

Standard Skill-Figuren, die bei Zeitablauf noch nicht vollständig ausgeführt sind, werden nur so weit gezählt, wie sie noch innerhalb der regulären Zeit lagen (siehe Abschnitt 6.44.3). War die Figur erst zu weniger als 50 % abgeschlossen, wird sie mit 100 % abgewertet. Bei einem Anteil zwischen 50 % und 100 % werden 50 % abgewertet. Figuren, die gar nicht ausgeführt wurden, erhalten 100 % Abwertung.

6.35 Optionaler Signalverzicht

6.35.1 Standard Skill

Fahrer, die eigene Musik verwenden und akustische Signale nutzen möchten, müssen dies bei der Anmeldung gegenüber dem Ansprechpartner für die Fahrer äußern. Verwendet ein Fahrer keine eigene Musik, werden automatisch akustische Signale verwendet, es sei denn, der Fahrer hat bei der Anmeldung gegenüber dem Ansprechpartner für Fahrer verlangt, dass keine akustischen Signale gegeben werden sollen. In diesem Fall entfallen das Startsignal und die Signale nach Ablauf der 1. und 2. Minute. Der Zeitnehmer stoppt in jedem Fall trotzdem die Zeit und zeigt bei einer Zeitüberschreitung durch das entsprechende akustische Doppelsignal an, dass die zulässige Zeit überschritten wurde.

6.36 Fahrflächenmarkierungen und Ausführungsarten von Übungen

Siehe Zeichnung. Die Fahrfläche muss ein einwandfreies Fahren erlauben. Sie muss ausreichend beleuchtet sein. Ein Vertreter der IUF überprüft, ob die Fläche den Erfordernissen entspricht, und erklärt sie für befahrbar. Der Boden muss sauber, eben und glatt sein und darf nicht rutschig sein. Ein Wettbewerb kann auch auf einer Fahrfläche stattfinden, die nicht für befahrbar erklärt worden ist. Allerdings müssen die Ergebnisse eines solchen Wettbewerbs nach Untersuchung durch das Regel-Komitee (Rules Committee) von der IUF nicht unbedingt offiziell anerkannt werden.

6.36.1 Fahrflächenbegrenzungen

Bei internationalen Wettbewerben muss die Fahrfläche 11 m x 14 m groß sein. Wenn der zur Verfügung stehende Platz hierfür nicht ausreicht, darf die Fahrfläche bei allen übrigen Wettbewerben auch kleiner sein, jedoch nicht kleiner als 9 m x 12 m. Alle Linien, einschließlich der Fahrflächenbegrenzung, müssen eindeutig markiert und mindestens 3 cm breit sein.

a. Innenkreis (center circle, 50 cm Durchmesser)
b. Lange Seite der Fahrfläche (An dieser Seite sitzt das Kampfgericht.)
c. Kurze Seite der Fahrfläche
d. Mittelkreis (inner circle, 4 m Durchmesser) für Runden

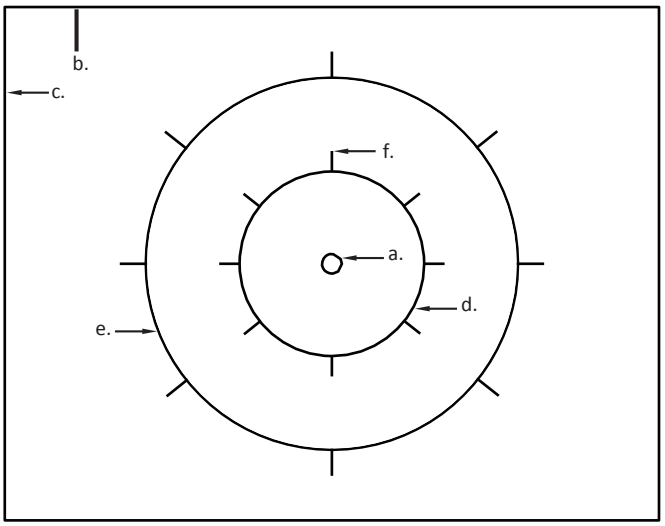

Abb. 6d.1: Fahrflächenbegrenzungen

e. Außenkreis (outer circle, 8 m Durchmesser) für Geraden und Achten
f. Viertel- und Diagonalmarken am Mittelkreis (quarter/diagonal circle marks, je ca. 1 m Länge) auf den 4 m- und 8 m-Kreisen. Die Diagonalen werden von Ecke zu Ecke der Fahrflächenbegrenzungen markiert.

6.36.2 Gerade

Geraden, Runden und Achten dürfen in beliebiger Richtung gefahren werden. Die Übung beginnt außerhalb des Außenkreises, schneidet den Innenkreis und endet außerhalb des Außenkreises. Der Fahrer muss für die Übung in Stellung sein, bevor die Nabe die äußere Kante der Linie kreuzt. Für Dragseat-Übungen, bei denen der Sattel vorne in Fahrtrichtung ist, muss der Fahrer in Stellung sein, bevor der Sattel die äußere Kante der Linie kreuzt. Die Gerade soll so gradlinig wie möglich sein. Runden und Achten dürfen an jedem beliebigen Punkt begonnen werden, solange der Fahrer am Ende der Übung den Ausgangspunkt ein zweites Mal überfährt und damit die Übung vollendet.

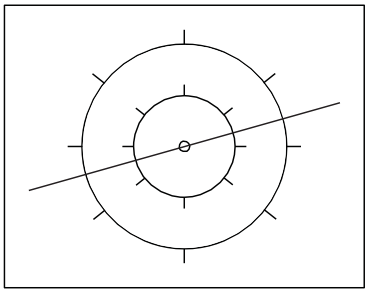

Abb. 6d.2: Gerade

6.36.3 Kreis

Runden werden außerhalb des 4 m-Kreises gefahren. Überfährt ein Fahrer während einer Übung den Mittelkreis, muss die Übung vollständig wiederholt werden von dem Punkt an, an dem der Fahrer sich wieder außerhalb des Kreises befindet. Das Überfahren des Außenkreises macht die Übung nicht ungültig. Runden sollten so gleichmäßig wie möglich sein.

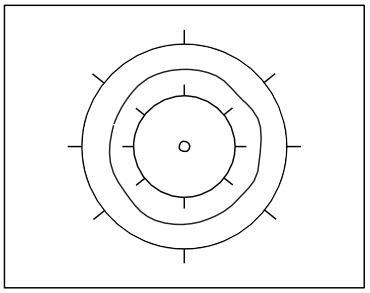

Abb. 6d.3: Kreis

6.36.4 Acht

Die Acht kann an jedem Punkt gestartet werden und in jede Richtung gehen, solange der Fahrer die Übung durch Überqueren des Ausgangspunktes beendet. Die beiden Hälften der Acht müssen kreisförmig sein, wobei der Durchmesser beider Teilkreise 4 m nicht unterschreiten darf. Die Mitte der Acht muss im Innenkreis liegen, die Enden der Achten liegen außerhalb des Außenkreises. Die beiden Teilkreise müssen gleich groß sein. Achten können in beliebiger Richtung gefahren werden.

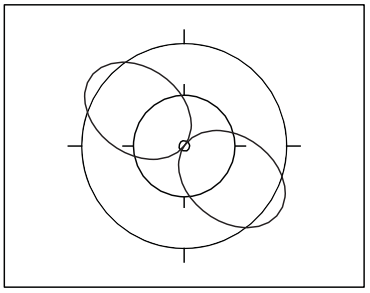

Abb. 6d.4: Acht

6.37 Aufstiege, Übergänge, Axis, Single und Counted Short Skills

Diese so genannten „non-riding skills“ können überall auf der Fahrfläche ausgeführt werden, sofern in der Beschreibung nicht anders geregelt.

6.38 Körperhaltung

Wenn nicht anders angegeben, muss jede Übung aufrecht sitzend und mit gestreckten, waagrecht gehaltenen Armen gezeigt werden. Die Hände sind flach, die Handflächen zeigen nach unten, und die Finger sind zusammen. Die Arme müssen nicht exakt nach den Seiten ausgestreckt sein. Solange sie gestreckt und waagrecht sind, dürfen sie in jede Richtung zeigen.

6.39 Abstiege

Alle Abstiege müssen kontrolliert erfolgen, auch am Ende der Übungsabfolge. Ein Abstieg ist kontrolliert (beabsichtigt), wenn der Fahrer zum Stillstand kommt und vom Einrad absteigt. Alle anderen Abstiege werden als unbeabsichtigt gewertet. Ein Abstieg liegt immer dann vor, wenn ein Fahrer den Boden berührt, außer bei Übungen, die dies erfordern, oder wenn ein Fuß auf dem Pedal den Boden berührt. Der Abstieg am Ende einer Übungsabfolge hat in einer sportlichen Art zu erfolgen. Tut ein Fahrer dies nicht, wird hier eine Welle für einen unsicheren Abgang abgewertet.

6.40 Fremde Hilfe

Bei internationalen Wettbewerben darf kein Fahrer von einer Person außerhalb der Fahrfläche Hilfe durch Zurufe oder durch sonstige Zeichen in Anspruch nehmen, da dies Einflussnahme eines Außenstehenden wäre. Bei internationalen Veranstaltungen ist es dem Fahrer verboten, während des 3-Minuten-Programms jegliche Hilfsmittel (Personen eingeschlossen) zu verwenden. Jeder Wettkampfteilnehmer, der bei der Inanspruchnahme von Hilfe (verbal oder

nicht verbal) oder Benutzung von Hilfsmitteln ertappt wurde, kann vom Wettkampf disqualifiziert werden. Ebenfalls dürfen Fahrer während der Durchführung der Übungen nicht auf die Übungsabfolge sehen. Dabei ist es egal, ob die Übungen auf die Hand des Teilnehmers, auf ein Stück Papier oder anderswo aufgeschrieben sind. Jeder Blick des Teilnehmers auf die Übungsabfolge bedeutet in der Beurteilung eine Welle.

6.41 Wertungsbögen im Standard Skill

Vor der Teilnehme an einem Wettbewerb im Standard Skill muss jeder Fahrer seine Übungsabfolge auf einem Wertungsbogen einreichen. Die eingereichte Übungsabfolge enthält laufende Nummer, Bezeichnung und Punktzahl aller Übungen, die gezeigt werden sollen, in der Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden sollen.

6.41.1 Zulässige Übungen

Es dürfen höchstens 18 Übungen gezeigt werden. Von diesen 18 Übungen dürfen nicht mehr als zwölf andere als riding skills sein. Übungen mit der Nummer 101 und höher sind auf ein Maximum von 12 begrenzt. Wenn ein Fahrer nur 12 Übungen für die gesamte Vorführung wählt, dürfen diese alle non-riding skills sein.

Hinweis: Jede Übungsnummer darf auf einem Wertungsbogen nur einmal erscheinen. Das heißt, wenn ein Fahrer zum Beispiel die Übung 15 b zeigt, muss er auf die Übungen 15 a, c, d, e, f, g und h verzichten.

6.41.2 Reihenfolge der Übungen

Die Reihenfolge der gezeigten Übungen muss exakt der Reihenfolge auf dem eingereichten Wertungsbogen entsprechen. Übungen, die in der Reihefolge der eingereichten Übungsabfolge ausgelassen werden, werden mit 100 % abgewertet. Die Abwertung bleibt auch bei einem Nachfahren der ausgelassenen Übung bestehen. **Beispiel:** Die Übungen auf einem Wertungsbogen sind wheel walk, one-foot, idle und riding backwards. Der Fahrer macht wheel walk, überspringt one-foot und idle, macht dann riding backwards, gefolgt von one-foot und idle. Die Jury markiert one-foot und idle mit 100 % Abwertung.

6.41.3 Ausfüllen des Wertungsbogens

Der ausgefüllte Wertungsbogen muss vor dem vom Veranstalter festgelegten Stichtag eingereicht werden. Beim Ausfüllen müssen die Übungsbezeichnungen aus der Tabelle für die Standard Skills genau beibehalten werden. Weitere Abkürzungen sind unzulässig. Ferner müssen die vollständigen Übungsnummern, die Punktzahlen und die Gesamtschwierigkeit (Summe der Punktzahlen aller Übungen der Übungsabfolge) eingetragen werden. Die Kampfrichter müssen die Wertungsbögen überprüfen und, falls möglich, zusammen mit dem Fahrer eventuelle Fehler berichtigen. Alle Nachteile, die sich aus einem fehlerhaft ausgefüllten Wertungsbogen ergeben, gehen zu Lasten des Fahrers und sind kein Anlass für Proteste. Nachdem die Wertungsbögen überprüft sind, können daran keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

6.41.4 Teilnehmer- und Jury-Formulare

Falls bei den Ausrichtern vorhanden, sollte eine Computer-Datenbank zur Erstellung der Formulare für Teilnehmer und Jury verwendet werden. Diese wird auch zum Berechnen der Punktzahlen verwendet. Entweder das „Writing Judge Form“ oder das traditionelle „Standard Skill Form“ werden für das Bewerten benötigt. Die anderen Formulare stellen Empfehlungen dar, um den Teilnehmern und der Jury zu helfen. Vorgeschlagene Formulare sind:

- **Competitor Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl und Beschreibung.
- **Standard Skill Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl und Bereiche zur Markierung der 50- bzw. 100-prozentigen technischen Abwertung und der ~ / + 0 Ausführungsabwertungen. Ein Bereich am Ende des Formulars sollte für die Namen der drei Jurymitglieder hinzugefügt werden. Ein weiteres Feld am Ende des Formulars sollte hinzugefügt werden, um bei den manuellen Bewertungen der Vorführungen zu helfen
- **Writing Judge Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl und Bereiche zur Markierung der 50- bzw. 100-prozentigen technischen Abwertung und der ~ / + 0 Ausführungsabwertungen. Ein Bereich am Ende des Formulars sollte für die Namen der drei Jurymitglieder hinzugefügt werden.
- **Difficulty Judge Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl, Beschreibung und Bereiche zur Markierung der 50- bzw. 100-prozentigen technischen Abwertungen. Die zusätzliche Beschreibung kann der Jury helfen, falls Klärungsbedarf bezüglich der korrekten Ausführung der Übung besteht.
- **Execution Judge Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl und Bereiche zur Markierung der ~ / + 0 Ausführungsabwertungen.

Alle drei Judge Forms sollten Graustufen zur Kennzeichnung der relativen Geschwindigkeiten der Übungen aufweisen. Keine Schattierung weist auf eine langsame Übung hin (normalerweise alle riding skills), ein helles Grau weist auf Übungen hin, die schneller als riding skills sind (die meisten counted short skills), und dunkelgrau hinterlegte Felder weisen auf Übungen hin, die sehr schnell sind. Das hilft den Jurymitgliedern einzuschätzen, wie schnell mit einer neuen Übung zu rechnen ist.

6e Bewertung im Standard Skill

6.42 Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus dem Obmann (Chief Judge), zwei Kampfrichtern für die Schwierigkeit (Difficulty Judges), zwei Kampfrichtern für die Ausführung (Execution Judges), zwei schreibenden Kampfrichtern (Writing Judges) und einem Zeitnehmer (Timer). Das Kampfgericht arbeitet in zwei Einheiten, bestehend aus je einem Kampfrichter für die Schwierigkeit, einem Kampfrichter für die Ausführung und einem schreibenden Kampfrichter. Für die einzelnen Aufgaben werden die Kampfrichter ernannt bzw. entsprechend ihrer Erfahrung eingesetzt. Bei Unicons müssen alle Kampfrichter, die in den Expert-Kategorien werten, Wertungserfahrungen aus vorherigen Unicons vorweisen.

6.43 Arbeitsweise der Kampfrichter

Während die Kampfrichter für Schwierigkeit und Ausführung die Übungsabfolge verfolgen, liest der schreibende Kampfrichter die Übungen vom Wertungsbogen ab. Der Kampfrichter für die Schwierigkeit meldet, ob eine Übung vollständig ausgefahren wurde oder, falls nicht, den prozentualen Abzug. Der Kampfrichter für die Ausführung nennt die Fehler bei der Ausführung, indem er die unten beschriebenen Fehlerzeichen gebraucht. Der schreibende Kampfrichter schreibt die Ansagen beider Kampfrichter auf dem Wertungsbogen nieder. Er sitzt daher zwischen den beiden anderen Kampfrichtern. Das Kampfgericht muss so positioniert sein, dass alle Kampfrichter die Wettkampffläche gut überblicken können. Zwischen den beiden Einheiten muss genügend Platz gelassen werden, um sicherzustellen, dass sie unabhängig voneinander arbeiten.

Bei abweichenden Bewertungen oder in Fällen, in denen sich ein Kampfrichter über bestimmte Einzelwertungen unschlüssig ist, kann eine Videoaufzeichnung zuhilfe gezogen werden. Sofern ausreichend Zeit vorhanden ist, kann das Video mit Zustimmung des Chefkampfrichters geprüft werden. Der Chefkampfrichter sollte entsprechende Vorkehrungen zur Aufzeichnung der Darbietungen treffen; dies ist jedoch keine obligatorische Vorschrift.

Alternativ sollten die Wettkämpfe mit einer Videokamera aufgezeichnet werden, um den Wettkampfablauf und den Wertungsprozess zu beschleunigen. Es müssen mindestens zwei Kameras verwendet werden – eine in jeder der zwei Ecken. Eine dritte Kamera in der Mitte ist für Sicherungszwecke ebenfalls zu empfehlen. Die Aufzeichnungen sollten dann jeweils in Abschnitten von ca. 10 Teilnehmern auf einen Computer heruntergeladen werden. Die Kampfrichter sehen sich die Videos in einem separaten Vorführungsbereich an und nehmen ihre Wertungen vor.

6.44 Abwertung hinsichtlich Schwierigkeit

6.44.1 Ausführungsart

Jede Übung auf dem Wertungsbogen muss gemäß der Beschreibung in der Übungstabelle für Standard Skills ausgeführt werden. Entspricht eine gezeigte Übung nicht der Eintragung auf dem Wertungsbogen, werden 100 % abgewertet.

6.44.2 Technische Fehler

Tritt während der Ausführung einer Übung ein technischer Fehler auf, werden 50 % abgewertet. Beispiele für technische Fehler:

- Ein Körperteil außer einer Hand berührt den Sattel bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten werden muss (seat out skills)
- Die Hand, die den Sattel hält, berührt den Körper bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten werden muss (seat out skills)
- Der nicht antreibende Fuß berührt ein rotierendes Teil des Einrads bei Übungen, die einbeinig gefahren werden müssen (one foot skills)
- Beine sind nicht ausgestreckt und/oder Fuß ist nicht gestreckt bei Übungen, bei denen das Bein schnell weggestreckt wird (auch, aber nicht nur: wheel grab, crank idle kick, hop on wheel kick)

6.44.3 Vollständige Ausführung von Übungen

Jede Übung auf dem Wertungsbogen muss von Anfang bis Ende wie eingereicht gezeigt werden, ohne dass der Fahrer den Boden berührt, außer wenn die Übungsbeschreibung dies verlangt. Dies trifft auf alle Übungen zu: riding skills (Übungen auf Geraden, in Kreisen oder Achten), transitions, axis skills, single und counted short skills und mounts.

Riding skills, wiederholte axis skills und counted short skills: Wenn eine Übung in der ersten Hälfte der Ausführung abgebrochen wird oder weniger als die Hälfte wie verlangt vorgeführt wird, wird 100 % abgewertet. Wenn eine Übung in der zweiten Hälfte der Ausführung abgebrochen wird oder weniger als verlangt vorgeführt wird, wird 50 % abgewertet.

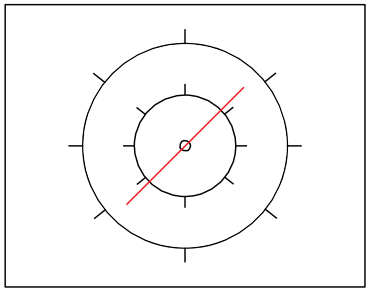

Abb. 6e.1: 50 % Abwertung

Riding skills: Wenn ein Fahrer nicht in Stellung für eine Gerade ist, bevor er den 8 m-Kreis kreuzt, aber in Stellung ist, wenn er beide Linien des 4 m-Kreises kreuzt, werden 50 % abgewertet (siehe Abb. 6e.1). Wenn der Fahrer in Stellung ist, aber nur die eine Linie des 4 m-Kreises kreuzt, wird 100 % abgewertet (siehe Abb. 6e.2).

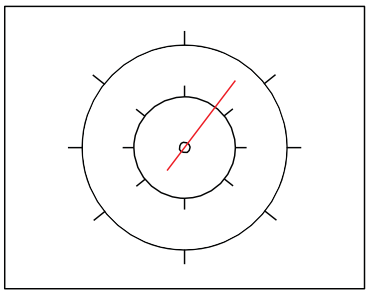

Abb. 6e.2: 100% Abwertung

Transitions und mounts: Die Übung muss mit der Endposition beendet werden (eine Radumdrehung, 2,5 mal hüpfen oder 2,5 mal pendeln), sonst wird 100 % abgewertet. Sollte die Abschlussposition eines Aufstiegs nicht definiert sein, muss eine Radumdrehung ODER 2,5 mal hüpfen ODER 2,5 mal pendeln vorgeführt werden, bevor der Fahrer vom Einrad absteigt. –

Axis skills: Ist keine Abschlussposition vorgegeben, muss eine Radumdrehung vorgeführt werden, bevor der Fahrer vom Einrad absteigt. Die Endposition muss nicht mit der Ausgangsposition identisch sein.

Single short skills: Wenn in der Übungsbeschreibung nicht anders angegeben, ist die Endposition die gleiche wie die Ausgangsposition. Die Übung muss mit der Endposition beendet werden (eine Radumdrehung, 2,5 mal hüpfen oder 2,5 mal pendeln), sonst wird 100 % abgewertet. Wenn die Start- und Endposition für einen single short skill nicht definiert ist, muss eine Radumdrehung, 2,5 mal hüpfen ODER 2,5 mal pendeln vorgeführt werden, bevor der Fahrer vom Einrad absteigt.

6.44.4 Beginn der Übungen

Alle Übungen beginnen, wenn der Fahrer die für die Übung vorgeschriebene Position eingenommen hat.

6.44.5 Reihenfolge der Übungen

Übungen, die in der Reihenfolge der eingereichten Übungsabfolge ausgelassen werden, werden mit 100 % abgewertet. Die Abwertung bleibt auch bei einem Nachfahren der ausgelassenen Übung bestehen.

6.44.6 Ausführungsarten von Übungen

Riding skills, die vom Fahrer nicht wie in Abschnitt 6.36.1 beschrieben zu fahren versucht werden, sollten 100 % Abwertung erhalten.

Beispiel: Eine Gerade ist wie folgt beschrieben: „[...] Die Übung beginnt außerhalb des 8 m-Kreises, durchquert den Mittelkreis und endet außerhalb des 8 m-Kreises [...]“. Wenn der Fahrer nicht versucht, den Mittelkreis zu durchqueren, und die Gerade komplett außerhalb des 4 m-Kreises gezeigt wird, wird 100 % abgewertet.

6.45 Abwertung hinsichtlich Ausführung

6.45.1 Welle (~) = -0,5 Punkte

Für jeden der unten aufgeführten Ausführungsfehler erhält der Fahrer einmal pro Übung eine Welle. Es können mehrere Wellen pro Übung vergeben werden, aber wenn ein Fahrer den gleichen Fehler zweimal während der selben Übung macht, sollte er nur eine Welle bekommen.

Beispiel: Falls ein Fahrer während wheel walk ruckartige Körperbewegungen macht und die Finger nicht zusammen sind, können zwei Wellen gegeben werden. Wenn der Fahrer dann sauber wheel walk fährt und später wieder ruckartige Körperbewegungen macht, sollte keine dritte Welle gegeben werden.

- unsicherer Beginn oder unsicheres Ende
- verkrampfte oder unsichere Ausführung
- ruckartige Körperbewegungen
- Körperhaltung nicht aufrecht
- Finger nicht zusammen
- freies Bein und Fuß nicht gestreckt
- Armrudern
- ruckartige Pedalbewegung
- unsaubere Gerade
- unsauberer Kreis
- Überfahren des Mittelkreises(4 m-Kreis) bei Übungen im Kreis
- Verfehlen des Innenkreises bei Achten
- ungleich große Einzelkreise bei der Acht
- Bodenberührung mit dem Pedal oder mit dem Fuß auf dem Pedal
- wandernde Drehung (spin) oder Pirouette
- die Kreisgröße überschreitet bei einem spin den 1 m-Durchmesser
- Überfahren der Fahrflächenbegrenzung
- nach der Reihenfolge der Standard-Übungen sehen
- Arme sind nicht ausgestreckt
- Arme sind nicht horizontal
- Handflächen zeigen nicht nach unten
- Arme berühren den Körper bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten wird

6.45.2 Strich (/) = -1 Punkt

Ein Strich wird immer dann gegeben, wenn ein Fahrer die Kontrolle verliert. Der Verlust der Kontrolle beinhaltet:

- Verlust der korrekten Körperhaltung
- Abbruch und Wiederholung einer Übung
- Verlust der korrekten Körperhaltung vor oder nach einer transition

6.45.3 Kreuz (+) = -2 Punkte

Ein Kreuz wird für jeden unbeabsichtigten Abstieg gegeben, den der Fahrer mit den Füßen abfängt und bei dem das Einrad nicht zu Boden fällt.

6.45.4 Kreis (0) = -3 Punkte

Ein Kreis wird für jeden unbeabsichtigten Abstieg gegeben, bei dem der Fahrer mit einem anderen Körperteil als mit den Füßen (Hände, Knie, Rücken etc.) den Boden berührt oder bei dem das Einrad zu Boden fällt. Bei drag seat-Übungen wird dieser Abzug nur gegeben, wenn ein anderes Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.

6.45.5 Wie Striche, Kreuze und Kreise gegeben werden

Fehler werden durch Striche, Kreise und Kreuze gegeben, sooft sie während und zwischen den Übungen auftreten, egal, ob sie auf dem Bewertungsbogen eingetragen sind oder nicht. Je Ausführungsfehler sollte nur die höchste anwendbare Abwertung angerechnet werden. Die meisten Wellen werden nicht angestrichen, wenn sie zwischen Übungen auftreten, die auf der Übungsabfolge stehen. Wellen zwischen Übungen können nur gegeben werden, wenn sie nicht in Zusammenhang mit der Körperhaltung stehen.

Beispiel: Ein Wettkampfteilnehmer bekommt keine Welle, wenn seine Arme zwischen den Übungen, die auf der Übungsabfolge stehen, nicht in richtiger Haltung sind. Dagegen bekommt ein Teilnehmer eine Welle, wenn er die Fahrflächenbegrenzung überschreitet.

6.46 Summierung der Punktzahlen

Nach Beendigung einer Übungsliste werden prozentuale Abzüge und Fehlerzeichen der Kampfrichter in Punktabzüge umgerechnet. Diese Abzüge werden von der Ausgangspunktzahl des Fahrers abgezogen. Anschließend werden die Ergebnisse der beiden Kampfgerichte addiert und durch zwei geteilt, um die finale Punktzahl eines Teilnehmers zu erhalten. Sieger in dem Standard Skill-Wettbewerb ist der Fahrer mit der höchsten finalen Punktzahl. Erreichen mehrere Fahrer die gleiche Punktzahl, wird die Platzierung durch die höchste Punktzahl in der Ausführung bestimmt. Sind auch diese Punktzahlen identisch, erhalten die betreffenden Fahrer die gleiche Platzierung.

6f Liste der Standard Skills

Dieses Kapitel ist als zusätzliche Ressource auf der IUF-Website unter „Publications“ zu finden oder hier.

6g X-Style

Bei dieser Wettkampfart zählen nur die gestandenen Tricks. Mit dem hier vorgestellten System werden mindestens die 3 besten Fahrer ermittelt.

6.47 Definitionen

Einrad-Trick: Tricks erfolgen hauptsächlich auf und mit dem Einrad.

Beispiel 1: Ein Handstand, bei dem das Einrad auf dem Boden liegt, ist ein Nicht-Einrad-Trick, da der Hauptteil der Übung aus dem Handstand besteht.

Beispiel 2: Ein Handstand auf dem Einrad, bei dem das Einrad auf dem Kopf steht, ist ein Einrad-Trick, da der Hauptteil der Übung darin besteht, beim Handstand auf dem Einrad zu balancieren.

6.48 Runs

Jeder Teilnehmer kann sein Können während eines eigenen Runs präsentieren. Ein DJ spielt dazu jeweils Musik ein. Nach dem Run wartet der DJ, bis der aktuelle Trick abgeschlossen ist, und stoppt die Musik. Auf Wunsch können Fahrer auch eigene Musik einreichen. Außerdem können die Fahrer den DJ bitten, ihnen zu einem bestimmten Zeitpunkt vor Ende ihres Runs ein Signal zu geben.

6.48.1 Dauer der Runs

Der Veranstaltungsleiter kann die Dauer der Runs nach eigenem Ermessen festlegen. Weicht er dabei vom unten ausgeführten empfohlenen Format ab, muss dies mindestens einen Monat vor dem Wettkampf bekannt gegeben werden. Die einzelnen Runs müssen eine Länge zwischen 1 und 2,5 Minuten haben.

Folgendes Format wird empfohlen:
Die Länge für die Runs der einzelnen Teilnehmer wird je nach Durchgang festgelegt.

- Bei drei oder mehr Durchgängen: 1.
  Runde: 1 Minute
  Alle weiteren Durchgänge: 1 Minute, 30 Sekunden
  Finale: 2 Minuten
- Bei zwei Durchgängen:
  1. Runde: 1 Minute, 30 Sekunden
  Finale: 2 Minuten
- Bei einem Durchgang: 2 Minuten

6.49 Startgruppen

Das Teilnehmerfeld wird in beliebig zusammengestellte Startgruppen unterteilt. Die einzelnen Gruppen sollten in etwa gleich groß sein und maximal aus 10 Fahrern bestehen. Es können zwei unterschiedliche Wettkämpfe für jüngere Fahrer (bis 14 Jahre) und ältere Fahrer (ab 15 Jahren) angesetzt werden. Bei offensichtlich kritischen Situationen (z. B. in Fällen, in denen alle besten Fahrer derselben Gruppe zugeteilt sind) kann der Chefkampfrichter Änderungen an der Gruppenverteilung vornehmen.

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, die Fahrer vor der Unterteilung in Startgruppen nach Alter zu sortieren. Außerdem können auch Preise an die Sieger der Zwischendurchgänge vergeben werden. Dies kann besonders bei jüngeren Teilnehmern dazu beitragen, die Motivation zu verbessern.

6.50 Ablauf des Wettkampfs

Die besten 3 Fahrer jeder Gruppe erreichen die nächste Runde, in der die Teilnehmer neu zusammengestellt werden. Bei einem Gleichstand auf einem der 3 bestplatzierten Plätze können auch mehr Fahrer die nächste Runde erreichen. Vor Beginn der Folgerunde wird das Teilnehmerfeld erneut in Startgruppen unterteilt. Im Enddurchgang tritt nur noch eine Startgruppe an. Die besten 3 Fahrer aus der Endausscheidung belegen die Plätze 1-3 des Gesamtwettkampfs.

6.50.1 Gleichstand

Bei Wettkämpfen, in denen Gleichstände ausgeschlossen sind (z. B. Unicons), erhalten Fahrer, die in der Endrunde die gleiche Wertung erhalten, einen weiteren einminütigen Run. Die Kampfrichter beurteilen alle Fahrer, die zuvor identische Ergebnisse erzielt haben. Besteht danach immer noch Gleichstand, wird die Regelung erneut auf die betreffenden Teilnehmer angewendet – so lange, bis die Gleichstände zwischen allen Fahrern aufgelöst sind.

6.51 Kampfrichter

Der Chefkampfrichter setzt das Schiedsgericht für jede Startgruppe zusammen. Als Kampfrichter kommen sowohl Personen in Frage, die selbst am Wettkampf teilnehmen, als auch andere Personen. Bevorzugt sollten Kampfrichter eingesetzt werden, die bereits Wertungserfahrungen vorweisen können oder selbst am Wettkampf teilnehmen. Personen, die selbst keine Wettkampfteilnehmer sind, können sich vorab als Kampfrichter beim Chefkampfrichter bewerben. Über die entsprechende Frist entscheidet der Chefkampfrichter. Es wird empfohlen, die Wertung für jede Startgruppe von zwei anderen Startgruppen durchführen zu lassen. Das Kampfgericht besteht aus mindestens 5 Kampfrichtern.

6.52 Wertung

Das Kampfgericht bewertet alle Darbietungen eines Durchgangs und wird für die Startgruppe nicht geändert. Kampfrichter können ihre Wertungen allein oder (bevorzugt) zu zweit abgeben. Um eine gleichwertige Gewichtung der Wertungen zu gewährleisten, müssen entweder alle Kampfrichter alleine arbeiten oder alle zu zweit.

(Im Folgenden werden Kampfrichter, die ihre Wertung zu zweit abgeben, so behandelt wie ein einzelner Kampfrichter.) Der Kampfrichter erstellt eine Rangliste der Fahrer aus der aktuellen Startgruppe und sollte dabei die Schwierigkeit der gezeigten Tricks zugrunde legen. Dabei ist ein Trick, der besonders elegant, fließend oder sauber vorgeführt wird, als schwieriger einzustufen als derselbe Trick in schlechterer Ausführung. Mehrere Fahrer können denselben Platz auf der Rangliste erhalten.

Nur erfolgreich ausgeführte Tricks werden berücksichtigt. Tricks gelten dann als erfolgreich ausgeführt, wenn der Fahrer sie kontrolliert zu Ende bringt.

Beispiele:

- Bei einem Unispin ist das Landen Teil des Tricks. Ob der Fahrer den Trick kontrolliert zu Ende bringt, zeigt sich erst, wenn er gelandet ist. Wenn der Fahrer nach dem Unispin 4 x hüpft und dann vom Einrad fällt, wird der Trick nicht gezählt.
- Beim Coasting gilt der Trick als kontrolliert zu Ende gebracht, wenn eine ausreichende Distanz zurückgelegt wurde. Das Zurückkommen auf die Pedale gilt als separater Trick.

Abstiege usw. werden ignoriert. Jeder Kampfrichter sollte sich auf einem leeren Blatt Papier Notizen machen.

Die höchste und niedrigste Platzierung für jeden Fahrer wird gestrichen. Alle verbleibenden Platzierungspunkte werden zum Gesamtergebnis für den Fahrer in diesem Durchgang addiert. Die 3 Fahrer mit den wenigsten Punkten gewinnen und erreichen die nächste Runde.

6.53 Veröffentlichung der Ergebnisse

Als Ergebnisse werden die Gesamtrangfolge der Fahrer mit ihren addierten Platzierungspunkten und die anonymisierten Ergebnisse der Kampfrichter mit ihrer Platzierung für jeden Fahrer bekannt gegeben.