

# DKB – Formationslaufen der Deutschen Eislauf-Union e. V.

## Regel 500 Allgemeines

Das Synchron Eiskunstlaufen ist in der ISU als Synchronized Skating bekannt. Grundlage der DKB sind die gültigen "Special Regulation for Synchronized Skating" der ISU und den ISU Communication, die sich auf Synchron Eiskunstlauf beziehen. Die Passagen, die teilweise die ISU Regeln ersetzen, sind besonders hervor gehoben.

### 1. Kategorien (Klassen)

#### 1.1. nationale Kategorien

- a) Senioren
- b) Junioren
- c) Nachwuchs

#### 1.2. weitere Klassen

- a) Neulinge
- b) Erwachsene
- c) Offene Klasse/Breitensport

### 2. Nationale Wettbewerbe

#### 2.1. Deutsche Meisterschaft im Synchroneiskunstlauf (Deutsche Meisterschaft Synchron Eiskunstlaufen)

Die Deutsche Meisterschaft Synchron Eiskunstlaufen kann in Verbindung mit der Deutschen Meisterschaft im Eiskunstlaufen (Senioren), bzw. in Verbindung mit der Deutschen Nachwuchsmeisterschaft im Eiskunstlaufen (Junioren, Nachwuchs) durchgeführt werden. Es werden in den jeweiligen Kategorien die unter Regel 503, bzw. 504 genannten Programme gelaufen.

Wird eine eigenständige Deutsche Meisterschaft Synchron Eiskunstlaufen durchgeführt, können Rahmenwettbewerbe der Klassen unter Regel 500 Nr. 2.2 durchgeführt werden, wenn nach der Team-Meldung nach 501 Nr. 3 zum 1.7. mindestens 4 Teams in den betreffenden Kategorien gemeldet sind. Die Deutsche Meisterschaft Synchron Eiskunstlaufen kann zusätzlich als offene Deutsche Meisterschaft durchgeführt werden.

#### 2.2. Deutschland Pokal

Der Deutschland Pokal wird nach Eingang der Team-Meldung nach 501 Nr. 3 veranstaltet. Der Wettbewerb besteht aus folgenden Bedingungen:

- a) Senioren      Kurzprogramm, gem. Regel 503  
                            und wahlweise Kür gem. Regel 504
- b) Junioren      Kurzprogramm, gem. Regel 503  
                            und wahlweise Kür gem. Regel 504
- c) Nachwuchs      Kür

Im Anschluss an den Deutschland Pokal beschließt die Deutsche Eislaufer Union die Wettbewerbsbeschickung für die betreffende Saison. Der Deutschland Pokal dient zugleich als Kaderüberprüfung.

### 3. Team -Manager

Der Team-Manager ist für Schiedsgericht, Wettbewerbsveranstalter, TK Synchron Eiskunstlaufen und andere Team-Manager Ansprechpartner. Vor und ggf. nach Beendigung eines Wettbewerbs kann eine Besprechung des Schiedsgerichtes mit den Team-Managern (eine Vertretung ist zulässig) durchgeführt werden, in der diese über wichtige Wettbewerbsdetaillien informiert werden. Team-Trainer oder Preisrichter können ohne Rederecht an der Besprechung teilnehmen. Die Termine für die Besprechungen müssen mit dem offiziellen Zeitplan veröffentlicht werden.

## **Regel 501 Das Team**

### 1. Größe der Teams

#### a) Senioren (Senior)

Das Team soll aus mindestens 16 und maximal 20 Mitglieder plus maximal 4 Ersatzläufer(innen) bestehen.

#### b) Junioren (Junior)

Das Team soll aus mindestens 12 und maximal 20 Mitgliedern plus maximal 4 Ersatzläufer(innen).

#### c) Nachwuchs (Novice) und alle weiteren Kategorien

Das Team soll aus mindestens 12 und maximal 20 Mitgliedern plus maximal 4 Ersatzläufer(innen).

### 2. Federführender Verein, Team-Manager

Für die organisatorische Zuordnung wird der "federführende Verein" eingeführt. Als Ansprechpartner fungiert der Team-Manager. Dieser meldet das Team gemäß Regel 501 Nr. 3 und wird bei der Geschäftsstelle der Deutschen Eislaufer Union registriert.

### 3. Meldung des Teams

Um den internationalen Anforderungen, insbesondere in ISU-Regel 701 Nr. 4 zu genügen, muss jedes Team bis zum 1.9. eines jeden Jahres eine Teammeldung unter Angabe

- seines Teamnamens
- der Kategorie (Klasse)
- des "federführenden Vereins" und des Landesverbandes
- die Anschrift der Team-Homepage
- des Team-Managers (Name, Anschrift, Telefon, Fax, Mobil, E-Mail-Anschrift)
- des Team-Trainers (Name, Anschrift, Telefon, Fax, Mobil, E-Mail-Anschrift)
- ggf. bestandene Teamprüfungen
- der Team – Pass --Nr. des federführenden Vereins
- und allen Team-Mitgliedern (alle Teammitglieder sind namentlich mit Geburtsdatum, Verein, und Pass -Nr. zu melden, Meldetermin 1. 9.

gegenüber der Deutschen Eislauf Union Geschäftsstelle abgeben. Es werden nur solche Teams bei der Beschickung internationaler Wettbewerbe berücksichtigt werden, die eine Meldung nach Regel 501 Nr. 2 und 3 abgegeben haben.

Die Meldung der Teammitglieder kann zu einem späteren Zeitpunkt, spätestens jedoch mit der Wettkampfmeldung (Deutschland Pokal, Deutsche Meisterschaft) erfolgen.

3. Team-Pass  
Der federführende Verein erhält einen Team-Pass mit Pass-Nr.. Der Team- Pass ist durch den Team-Manager zu führen. Der Team-Pass ist mit allen Sportpässen der startenden Sportler durch den Team-Manager zur Vorlage vor Wettbewerbsbeginn bereit zu halten.
5. Bestätigung der Mitglieder  
Vor Beginn jeder neuen Saison ist eine Bestätigung der Team-Meldung analog der Punkte 1-3 einzureichen und durch die Geschäftsstelle zu bestätigen. Mit dieser Meldung ist der Team -Pass für eine Saison gültig. Der federführende Verein erhält jeweils eine Anmeldebestätigung zum Abheften im Team -Pass.
6. Gebühren  
Die Erstanmeldung eines Teams ist gemäß Gebührenordnung der DEU gebührenpflichtig. Ummeldungen und Veränderungen sind dann gebührenpflichtig, wenn sie nicht mit der Jahresmeldung erfolgen.

## **Regel 502 Die Mitglieder des Teams**

1. Zulassung  
Alle Mitglieder müssen die Voraussetzung lt. Allgemeiner Bestimmung Regel 202 bis 204 erfüllen und in der Saisonmeldung unter Regel 501 Nr. 2 und 3 berücksichtigt worden sein. Um-und Nachmeldungen gegenüber der Deutschen Eislauf Union Geschäftsstelle sind unter Beachtung von Regel 501 Nr. 6 möglich. (Das gilt nicht für die namentliche Meldung der Läufer)
2. Preisrichter  
Preisrichter dürfen nicht gleichzeitig als Mitglieder eines Teams gemeldet sein. Auf Antrag ist es möglich, für die Preisrichter-Qualifikation ruhen zu lassen um somit die Teilnahme als Mitglied eines Teams zu ermöglichen.
3. Mitglied in einem zweiten Team  
Ein Teamläufer kann in einer Saison als Mitglied in maximal 2 Teams gemeldet werden, vorausgesetzt, die Teams starten in unterschiedlichen Leistungsklassen und erfüllen die ISU Regel 701.
4. Altersbestimmungen
 

Senioren	Alle Läufer müssen am 1. 7. Juli eines Wettkampfjahres das 14te Lebensjahr erreicht haben.
Junioren	Alle Läufer müssen am 1. 7. Juli eines Wettkampfjahres das 12te aber noch nicht das 19te Lebensjahr erreicht haben.
Nachwuchs	Alle Läufer dürfen am 1. 7. Juli eines Wettkampfjahres das 15te Lebensjahr noch nicht erreicht haben.

Ausnahmegenehmigungen zu den Altersbestimmungen können nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Deutschen Eislauf Union erteilt werden. Eine Ausnahmegenehmigung für Läufer, die die Altersgrenze überschreiten (zu alt sind) ist in keinem Fall möglich. Eine Ausnahmegenehmigung kann nicht für die gesamte Wettkampfsaison, sondern nur für einen einzigen Wettbewerb erteilt werden. Hierzu ist eine gebührenpflichtige vollständige Änderungsmeldung gegenüber der Deutschen Eislauf Union notwendig. Die Antragsfrist für eine Sondergenehmigung ist 14 Tage.

### **Regel 503**

#### **Sportliche Bestimmungen für das Kurzprogramm**

1. Inhalte und Ausführungsbestimmungen für die Senioren und für die Junioren gelten die Inhalte der ISU Regel 705.
2. Dauer des Kurzprogramms Senioren  
Junioren: Maximal 2:40 Minuten
3. Faktor  
Der Faktor für das Kurzprogramm ist 0, 5.
4. Bewertungsbestimmungen  
siehe Regel 706

### **Regel 504**

#### **Sportliche Bestimmungen für die Kür**

1. a Inhalte und Ausführungsbestimmungen für Senioren und Junioren gelten die Inhalt der ISU Regel 711.
1. b Inhalte und Ausführungsbestimmungen für die Nachwuchs  
Alle 5 Manöver sollen mindestens einmal enthalten sein, keines der Manöver soll jedoch dabei dominieren. Die Grundsätze des Kürlaufens gemäß ISU Regel 711 sind einzuhalten. Die Bestimmungen für den Nachwuchs sind auch auf die Wettbewerbe unter Regel 500 Nr. 2.2. a-b anzuwenden.  
Für die offenen und Breitensportwettbewerbe sind ausgeschriebene Wettbewerbsbedingungen durch die Deutsche Eislauf Union zu genehmigen.
2. Dauer (+/-10 Sekunden)  
Senioren 4:30 Minuten  
Junioren 4:00 Minuten  
Nachwuchs 3:30 Minuten  
Neulinge, Erwachsene und Breitensport 3:00 Minuten
3. Faktor  
Der Faktor ist 1, 0.
4. Bewertungsbestimmungen  
Siehe ISU-Regulation 712.

## Regel 505 Sportliche Bestimmungen Klassenlaufen

1. Synchron-Klassenlaufen  
Der Nachweis bestandener Kunstlaufklassen oder Tanz-/Technikklassen bzw. Synchron-Klassenlaufprüfungen ist gemäß Regel 506 Voraussetzung für die Teilnahme an nationalen Meisterschaften und Wettbewerben.
2. Durchführungsbestimmungen
  - a) Alle Elemente einer Klasse sind in der vorgegebenen Reihenfolge zu laufen.
  - b) Die Anzahl der Ausführungen eines Elementes bestimmt der Schiedsrichter/ Preisrichter nach seinem Ermessen, wobei mindestens eine Wiederholung zugelassen ist.
  - c) Die Deutsche Eislauf Union kann zusätzlich besondere, für Teams und Preisrichter/Schiedsrichter verbindliche Ausführungsvorschriften erlassen.

### Mindestanforderung und Wertung

- a) Prüfungsbogen für jedes Element, ob es  
Gut (+)  
Befriedigend (~) oder  
Mangelhaft (-)  
ausgeführt wurde.
  - Bei mindestens 2/3 der Elemente (6) muss die Mindestnote erreicht werden, damit der Test als bestanden gilt.
  - Wenn ein Element aus mehr als Teil besteht, muss bei allen Teilen die Mindestnote erreicht werden, damit das Element als bestanden gilt.
  - Nur das Element wird bewertet, nicht aber die Einlauf- bzw. Auslaufschritte.
  - Mindestens 2/3 der Läufer müssen im (bisherigen) Team verbleiben, damit das Team den nächst höheren Test absolvieren kann, bzw. der bisherige Test als absolviert gilt.
  - Möchte ein Team die nächst höhere Klasse ablegen, so muss die Mehrzahl der Teammitglieder, die vorangehende Klasse absolviert haben.
  - Sofern die Eisfläche, auf der der Test absolviert wird, kleiner ist als die normalen ISU-Größen (Rule 723), ist die im Test erforderliche Distanz zu verdoppeln.
  - Die Test können mit Musik gelaufen werden.
- b) Die Prüfung ist bestanden, wenn
  - Kein Element mit „mangelhaft“ (-) bewertet oder
  - Höchstens ein Element mit „mangelhaft“ bewertet, dieses jedoch durch mindestens drei Wertungen mit „gut“ ausgeglichen wurde.
 In allen anderen Fällen ist die Prüfung nicht bestanden.

Grober Fehler (mit „mangelhaft“ (-) zu bewerten)

- a) Sturz
- b) Misslingen, ein Element überhaupt ausführen zu können
- c) Bruch im Element

- d) Kollision mit einem Sturz im Durchkreuzungsmanöver

Fehler (mit „befriedigend“ (~) zu bewerten)

- a) Sturz eines Läufers (Sturz mit sofortigem Aufstehen: down and up)  
 b) Bruch im Element (Fähig sofort zu korrigieren)  
 c) Kollision ohne Sturz im Durchkreuzungsmanöver

### 3. Einteilung und Inhalte:

#### Fünfte Klasse (Weiße Klasse)

##### I. Teil: Elemente

- a) Kreis, vorwärts mit einfachen Schritten. Wenigstens 2 Umdrehungen. Handhaltung mit Blickrichtung in den Kreis
- b) Kreis, rückwärts mit rückwärts übersetzen. Wenigstens 2 Umdrehungen. Handhaltung.
- c) Gerade Linie, vorwärts mit abwechselnden, zweischlägigen Abstößen links und rechts. Die Linie muss entlang der kurzen Achse und wenigstens über die Hälfte der Eisfläche gelaufen werden. Schulterhaltung.
- d) Parallele Linie. Die Sportler laufen mit den Blickrichtungen zueinander, eine Linie vorwärts die andere rückwärts. Die Linie muss entlang der kurzen Achse und wenigstens über die Hälfte der Eisfläche gelaufen werden. Schulterhaltung.
- e) Geschlossener Block, vorwärts mit abwechselnden, zweischlägigen Abstößen links und rechts, die wenigstens über die Hälfte der Eisfläche gelaufen werden. Schulterhaltung.
- f) Einspeichenrad, vorwärts, Schulterhaltung
- g) Zweispeichenrad, rückwärts mit einfachen Chasseeschritten. Schulterhaltung.
- h) "V"-Durchkreuzung, vorwärts, Schulterhaltung
- i) "8"-Durchkreuzung, vorwärts, keine Haltung

##### II. Teil Programm mit Musik: Kein Programm mit Musik

#### Vierte Klasse (Rote Klasse)

##### I. Teil: Elemente

- a) Kreis, zunächst vorwärts dann rückwärts übersetzen ohne Bremsen im Uhrzeigersinn oder gegen die Uhrzeigerrichtung. Wenigstens 2 Umdrehungen. Schulterhaltung. Der Wechsel von vorwärts nach rückwärts erfolgt nach Wahl.
- b) Linie, rückwärts mit achtschlägiger Schrittpassage, die sich zweimal wiederholen muss. Die Linie muss entlang der kurzen Achse gelaufen werden. Schulterhaltung.
- c) Linie, vorwärts, die sich in zwei Linien aufteilt und sich wieder zu einer Linie vereinigt. Es soll wenigstens die Hälfte der Eisfläche bedeckt sein. Vorne oder hinten gehaltene Catchhold.
- d) Geschlossener Block rückwärts, der eine achtschlägige Schrittpassage enthält. Schulterhaltung.
- e) Rückwärts "S"-Rad mit übersetzen oder einfachen Chassees.

- f) Schulterhaltung.  
Vierspeichenrad, rückwärts mindestens 2 Umdrehungen, Schulterhaltung
- g) Rad mit 2 parallelen Linien um einen Drehpunkt, mit Blickrichtung der Läufer zueinander. Haltung wahlweise.
- h) Block-Durchkreuzung, vorwärts mit Haltung nach Wahl
- i) Durchkreuzung zweier Linien, die jeweils mit abwechselnden, zweischlägigen Abstößen links und rechts gelaufen werden. Bei der Durchkreuzung, die Läufer/innen öffnen ihre Schulterhaltung und laufen auf zwei Füßen, zweischlägig durch die Durchkreuzung. Dann nehmen die Läufer die Schulterhaltung und die abwechselnden, zweischlägigen Abstößen links und rechts wieder auf.

## II. Teil Programm mit Musik:

Wenigstens 8 Läufer (keine Höchstzahl)

Wenigstens 4 unterschiedliche Elemente der 5ten Klasse und/oder der vierten Klasse müssen enthalten sein. Die Musik muss 2 verschiedene Tempos enthalten und darf wenigstens 2, 0 und höchstens 3, 5 Minuten dauern.

### Dritte Klasse (Bronze Klasse)

#### I. Teil: Elemente

- a) Kreis zunächst 2 Umdrehungen Handhaltungen vorwärts oder rückwärts Übersetzen oder Chassees, schwierigere Schritte sind erlaubt. Danach Wechsel in ChoCho-Haltung. Der Wechsel muss gleichmäßig aber zügig erfolgen. Der kleine Kreis muss ebenfalls mit zwei Umdrehungen gelaufen werden.
- b) Linie, vorwärts oder rückwärts zunächst parallel zur kurzen, dann zur langen Bande. Es müssen Chassees, Swingrolls, Kicks oder ähnliche Schritte enthalten sein. Die gesamte Eisfläche muss ausgefüllt sein. Basket Weave Hold muss mindestens 16 Schläge enthalten sein.
- c) Geschlossener Block, zunächst vorwärts dann rückwärts, mit wenigstens 2 verschiedenen Achsen. Es muss ein achtschlägiger Schritt enthalten sein, der sich zweimal wiederholen muss. Die Haltung ist wahlweise.
- d) Dreispeichenrad, rückwärts in Basket Weave Hold.
- e) Mehrere Räder mit unterschiedlichen Mittelpunkten in paralleler Ausführung, vorwärts. Schulterhaltung.
- f) Rad mit 2 parallelen Linien um einen Drehpunkt, mit Blickrichtung der Läufer/innen in die gleiche Richtung. Haltung wahlweise.
- g) "V"-Durchkreuzung, rückwärts (Verboten: Flieger-Durchkreuzung), Schulterhaltung
- h) Vierspeichen-Durchkreuzung, rückwärts, Haltung wahlweise
- i) Eine Sequenz aus Elementen der eigenen Wahl. Es müssen wenigstens 2 Elemente aus der dritten Klasse ausgewählt werden, die miteinander mit Mithilfe eines Überganges (Transition) verbunden werden. Die Schrittfolge und die Körperbewegungen (bzw. -Positionen) müssen variiert werden.  
Die Haltung ist wahlweise, es müssen aber wenigstens 2 verschiedene Haltungen gezeigt werden.

## II. Teil Programm mit Musik:

Wenigstens 12 Läufer (keine Höchstzahl)

Wenigstens 6 unterschiedliche Elemente, drei davon aus der 3ten Klasse, 2 aus der vierten Klasse und 2 aus der 5ten Klasse müssen enthalten sein.

Die Musik muss 2 verschiedene Tempos enthalten und darf wenigstens 2, 5 und höchstens 4 Minuten dauern.

### Zweite Klasse (Silber Klasse)

#### I. Teil: Elemente

- a) Doppelkreis, rückwärts, wobei der Innenkreis in der entgegengesetzten Richtung läuft wie der Außenkreis. Wenigstens 2 Umdrehungen, beide Kreise müssen unterschiedliche Haltungen haben.
- b) Kreis, zunächst vorwärts dann rückwärts mit Kürelementen, wie Spiralen oder andere, sowie wenigstens einer achtschlägigen Schrittfolge müssen enthalten sein mit zwei unterschiedlichen Haltungen eigener Wahl.
- c) Doppellinie mit entgegengesetzter Blickrichtung. Die Linie muss entlang der kurzen Achse und wenigstens über die Hälfte der Eisfläche gelaufen werden. Schulterhaltung.
- d) Drehender (rotierender) Block mit mehr als 180 Grad aber weniger als 360 Grad Drehung, fortlaufend. Eingehakte Ellenbogenhaltung.
- e) Rad mit 2 parallelen Linien um einen Drehpunkt, mit Blickrichtung der Läufer in die entgegengesetzte Richtung (Rücken an Rücken). Schulterhaltung
- f) Zwei Dreispeichenräder, vorwärts ineinandergreifend (interlocking). Basketweavehold.
- g) Zwei Kreise rückwärts, die sich an zwei Positionen kreuzen (Intersection). Die Kreise laufen in entgegengesetzter Richtung. Alle Läufer müssen kreuzen (in die Durchkreuzung (Intersection) einbezogen werden), keine Haltung.
- h) "Doppel-V"- Durchkreuzung rückwärts, Haltung Wahlweise.
- i) Eine Sequenz aus Elementen der eigenen Wahl. Es müssen wenigstens 3 verschiedene Elemente aus der zweiten Klasse ausgewählt werden, die mit miteinander Mithilfe eines Übergangs (Transition) verbunden werden. Die Schrittfolge und die Körperbewegungen (bzw. -Positionen) müssen variiert werden. Die Haltung ist wahlweise, es müssen aber wenigstens 2 verschiedene Haltungen gezeigt werden.

#### II. Teil Programm mit Musik:

Wenigstens 12 Läufer (keine Höchstzahl)

Wenigstens 8 unterschiedliche Elemente, drei davon aus der 2ten Klasse, 2 müssen enthalten sein.

Die Musik muss 2 verschiedene Tempos enthalten und darf wenigstens 3 und höchstens 4, 5 Minuten dauern.

### Erste Klasse (Golden Klasse)

#### I. Teil: Elemente

- a) Wandernder Kreis (einfach oder Doppelkreis), vorwärts oder rückwärts. Die zurückgelegte Strecke muss wenigstens die Hälfte der Eisfläche betragen, Haltung wahlweise.
- b) Linie (eine) mit Haltungswechsel von Schulter zu Basketweave-Haltung oder umgekehrt, vorwärts oder rückwärts, entlang der kurzen Achse, wenigstens die Hälfte der Eisfläche muss ausgefüllt werden.

- c) Geschlossener Block, vorwärts oder rückwärts, mit wechselnder Konfiguration und wechselnden Achsen, der wenigstens 2 verschiedene achtschlägige Schrittfolgen enthalten muss. Die gesamte Eisfläche muss ausgefüllt werden. Zwei Haltungen nach Wahl, wobei eine nicht Schulterhaltung sein darf.
- d) Zwei Dreispeichenräder, rückwärts ineinandergreifend (interlocking). Haltung nach Wahl.
- e) Wanderndes Dreispeichen-oder Fünfspeichen-Rad, rückwärts. Haltung nach Wahl.
- f) Drei Räder, rückwärts oder vorwärts ineinandergreifend (interlocking). Auch als Zweispeichen oder Dreispeichenrad. Haltung nach Wahl.
- g) Vierspeichenrad, rückwärts mit kreuzen von 2 Speichen während der Umdrehung. Haltung nach Wahl.
- h) Durchkreuzung (Intersection) von asymmetrischen Linien, Haltung wahlweise
- i) Eine Sequenz aus Elementen der eigenen Wahl. Es müssen wenigstens 3 verschiedene Elemente aus der zweiten Klasse oder der ersten Klasse ausgewählt werden, die mit miteinander Mithilfe eines Übergangs (Transition) verbunden werden. Die Schrittfolgen und die Körperbewegungen (bzw. -Positionen) müssen variiert werden. Die Haltung ist wahlweise, es müssen aber wenigstens 2 verschiedene Haltungen gezeigt werden.

## II. Teil Programm mit Musik:

Wenigstens 12 Läufer (keine Höchstzahl)

Wenigstens 10 unterschiedliche Elemente, vier davon aus der ersten Klasse, 2 müssen enthalten sein.

Die Musik muss 2 verschiedene Tempos enthalten und darf wenigstens 4 und höchstens 4, 5 Minuten dauern.

- a) Eintrag in den Sportpass  
Die Läufer, die an einem Testlaufen erfolgreich teilgenommen haben, erhalten einen Eintrag in ihren persönlichen Sportpass.
- b) Eintrag in dem Team-Pass  
Das Team erhält einen Eintrag in den Team-Pass.
- c) Urkunde  
Der federführende Verein erhält eine Urkunde.
- d) Gebühren  
Für die Teilnahme des Teams an einem Klassenlaufen muss eine Gebühr laut Gebühren-Ordnung der Deutschen Eislauf Union entrichtet werden.
- e) Preisrichter-Qualifikationen  
Es werden für Synchron-Klassenlaufen folgende Preisrichter-Qualifikationen benötigt.  
Klasse 5: 1 NM-und 2 LV-Preisrichter Synchron Eiskunstlaufen  
Klasse 4: 2 NM-und 1 LV-Preisrichter Synchron Eiskunstlaufen  
Klasse 3: 1 IW-und 2 NM-Preisrichter Synchron Eiskunstlaufen  
Klasse 2: 1 IW-und 2 NM-Preisrichter Synchron Eiskunstlaufen  
Klasse 1: 1 IM-, 1 IW -und 1 NM-Preisrichter Synchron Eiskunstlaufen

### **Regel 506**

#### **Teilnahme an Meisterschaften /Wettbewerben**

1. Senioren  
Für die Teilnahme an der Deutsche Meisterschaften Senioren sind entweder die Kunstlaufklasse 5 oder die Tanzklasse 4 oder Synchron Eiskunstlauf-Klasse 2 im ersten Jahr der Teilnahme in dieser Kategorie bzw. Synchron Eiskunstlauf Klasse 1 im zweiten Jahr der Teilnahme in dieser Kategorie für jedes Mitglied Mindestvoraussetzung.
2. Junioren  
Für die Teilnahme an der Deutsche Nachwuchs-Meisterschaften Junioren sind entweder die Kunstlaufklasse 6 oder die Tanzklasse 5 oder Synchron Eiskunstlauf-Klasse 4 im ersten Jahr der Teilnahme in dieser Kategorie bzw. Synchron Eiskunstlauf Klasse 3 im zweiten Jahr der Teilnahme in dieser Kategorie für jedes Mitglied Mindestvoraussetzung.
3. Nachwuchs  
Für die Teilnahme an der Deutsche Nachwuchs-Meisterschaften Nachwuchs sind entweder die Kunstlaufklasse 7 oder die Tanzklasse 6 oder Synchron Eiskunstlauf-Klasse 5 für jedes Mitglied Mindestvoraussetzung.
4. Für die Teilnahme-Anmeldung zu Wettbewerben sind der Deutschen Eislauf Union Geschäftsstelle der Team-Name und die Team –Pass -Nr. , sowie die namentliche Meldung der Läufer mitzuteilen.
5. Für die Akkreditierung sind alle teilnehmenden Team-Mitglieder, Teammanager, bis zu 2 Trainer (Choreographen) und maximal 8 Begleiter pro Team anzugeben.
6. Bei Deutschen-Meisterschaften erhält das Team und jedes akkreditierte Mitglied eine Teilnehmer Urkunde, sowie eine Eintragung in den Sportpass und Team-Pass.

### **Regel 507**

#### **Aufstiegsbestimmungen**

Es gibt keine Aufstiegsbestimmungen, die Einstufung regelt sich durch das Alter.

### **Regel 508**

#### **Meisterschaft-/Wettbewerbs-Durchführungsbestimmungen**

1. Kabinen  
Für die Austragung einer Meisterschaft /Wettbewerb müssen mindestens 5 Kabinen und für die Teams sollte eine abschließbare Verwahrmöglichkeit (Raum, Schrank, Spinde o. ä. ) für Sportgeräte und Kleidung vorhanden sein.
2. Aufwärbereich

Es muss ausreichend Platz vorhanden sein, der als Aufwärmplatz für 5 Teams ausreicht.

3. Doping  
Vgl. Regel 800 -805
4. Trainingszeitplan  
10 Minuten für Kurzprogramm  
12 Minuten für die Kür
5. Schiedsgericht  
Der Schiedsrichter/-Assistent, der Schiedsrichter am Eis, die Musik und die Ansage müssen über Sprechfunk verbunden sein.
6. Preisgericht  
Das Preisgericht sollte (DM/DNM muss) mindestens in einer Höhe von 2, 5 m über der Eisfläche platziert werden.  
Für jeden Preisrichter muss ein Tisch vorhanden sein.
7. Schiedsrichter am Eis  
Der Schiedsrichter am Eis muss in der Mitte der langen Bandenseite platziert werden.

### **Regel 509 Preisrichter**

1. Generelles  
Als Preisrichter dürfen nur solche Personen fungieren, die regelmäßig an Seminaren über das Synchroneskunstenlaufen teilnehmen. Als Schiedsrichter, Schiedsrichter Assistent oder Schiedsrichter Assistent am Eis können nur solche Preisrichter berufen werden, die innerhalb der letzten 24 Monate an einem durch die Deutsche Eislauf Union genehmigten Seminar über Synchroneskunstenlauf teilgenommen und bereits auf nationalen Meisterschaften oder bei internationalen Wettbewerben oder Meisterschaften im Synchroneskunstenlaufen als Schieds- oder Preisrichter fungiert haben. Eine Teilnahme an einem durch die TK Synchron Eskunstenlaufen genehmigten Trialjudging ist wie ein nationaler Einsatz zu bewerten.
2. Höhermeldung  
Eine Höhermeldung zum IW/IM Preisrichter kann nur erfolgen, wenn der gemeldete Preisrichter innerhalb von 48 Monaten mindestens zweimal an einer Deutschen Meisterschaft oder Deutschen Nachwuchsmeisterschaft mit mindestens 6 Teams in mindestens einem Preisgericht mit 5 Preisrichtern teilgenommen hat.

**Regel 510****Vierergruppen  
Empfehlung**

Eine Gruppe besteht aus vier Läuferinnen, die Vereinen aus dem gleichen LEV angehören. Der Wettbewerb beinhaltet nur die Kür. Gruppenlaufen wird nicht bei Deutschen Meisterschaften ausgeschrieben.

Zum Einlaufen werden maximal 4 Gruppen auf das Eis gelassen. Die Einlaufzeit beträgt 6 Minuten. Die letzte Einlaufgruppe ist die größte Einlaufgruppe.

In der Kür müssen Sprünge, Pirouetten, Schritte und Elemente des Gruppenlaufens gezeigt werden. Hebungen sind nicht erlaubt. Die Elemente müssen in einem ausgewogenen Verhältnis gezeigt werden.

Die Kürdauer beträgt 3 Minuten +/-10 sec.

Abzugsskala:

Sturz von einem Sportler – 0,3 (A-Note)

Sturz von mehreren Sportlern – 0,5 (A-Note)

Bei einem Sturz wird das gesamte Element nicht gewertet.

Wettbewerb A: Level 1

Klassenlaufbedingung: Kürklasse 8. Mindestens drei Sportler müssen diese Klassenlaufbedingung erfüllen. Darüber hinaus dürfen auch nur maximal drei Sportlerinnen bereits die 7.Kürklasse abgelegt haben.

Ergänzende Wettbewerbsbedingungen: In der Kür dürfen nur die Elemente bis einschließlich der Kürklasse 7 gezeigt werden.

Wettbewerb B: Level 2

Klassenlaufbedingung: Kürklasse 6. Mindestens drei Sportler müssen diese Klassenlaufbedingung erfüllen. Darüber hinaus dürfen auch nur maximal drei Sportlerinnen bereits die 5.Kürklasse abgelegt haben.

Ergänzende Wettbewerbsbedingungen: In der Kür dürfen nur die Elemente bis einschließlich der Kürklasse 4 gezeigt werden.