

Bewertungskriterien & Ausführungsempfehlungen Elemente-Kategorien

Basis: BEV Wettbewerbsbedingungen 2026/27 + Ergänzungen Stand: Oktober 2026

1 Bewertungskriterien (GOE)				
Kriterium	Definition positiver GOE	GOE +	Definition negativer GOE	GOE –
Für alle Elemente				
Generell	Mühelose Ausführung des gesamten Elements	+1/+2	Fall (Sturz) Kriterium nicht vollständig erfüllt (Position nicht für erforderliche Zeit, Anzahl unzureichend o.ä.)	GOE –5 No Value
Geschwindigkeit / Gleiten	Über gesamtes Element gehalten oder erhöht	+1/+2	Generell gering oder Verlust während des Elements	–1/–3
Position / Körperhaltung	Stabile, aufrechte Körperhaltung; geforderte Position über gesamtes Element gehalten (inkl. in der Luft)	+1/+2	Schwache und/oder instabile Position oder Körperhaltung (inkl. Position in der Luft)	–1/–3
Zusatz Sprünge				
Absprung / Landung	Guter Absprung und Landung (inkl. Kante)	+1/+2	Probleme bei Absprung und/oder Landung Falsche Kante beim Absprung Umdrehung nicht vollständig (>)	–1/–3 –1/–3 –2/–3
Sprunghöhe und -weite	Sehr gut über gesamtes Element	+1	Gering, niedrig	–1/–3
Zusatz Pirouetten				
Umdrehung / Zentrierung	Zentrierte Position	+1	Wandern	–1/–3
Zusatz Schritte				
Abstöße	Sauberer Abstoß (von der Kante)	+1	Zackenabstoß, sichtbarer Geschwindigkeitsverlust	–1/–2
Kante	Tiefe und/oder eindeutige geforderte Kante über das gesamte Element	+1	Kante nur schwach erkennbar, nicht eindeutig, instabil oder falsch	–1/–3
Zusatz Positionen (Storch, Flieger, Hocke, etc.)				
Kante	Tiefe und/oder eindeutige geforderte Kante über das gesamte Element	+1	Kante nur schwach erkennbar, nicht eindeutig, instabil oder falsch	–1/–3

Die einzelnen Kriterien können addiert bzw. subtrahiert werden und sind nicht als Vorgabe zum End-GOE zu verstehen.

2 Mindestanforderung und Ausführungsempfehlungen				
Element	Varianten / Vorkommen	Mindestanforderung (Gültigkeitskriterien)	positive Qualitätsmerkmale	
Bremsen beidbeinig VW	<i>Elemente I, Element 5</i>	– Erkennbare Verzögerung bis zum Stillstand	– Gewichtsverteilung auf beide Beine	
Bremsen einbeinig in den Stand	<i>Elemente II, Element 6</i>	– Erkennbare Verzögerung bis zum Stillstand auf einem Bein	– Kontrollierte, gleichmäßige Abbremsung – Kontrolliertes Spielbein	
Dreier-Schrittfolge VA im Wechsel	<i>Elemente IV, Element 2</i>	– 4 erkennbare Wechseldreier	– Eingangs- und Ausgangskante gleichwertig – Sicherer und deutlicher Auslauf auf der Kante – Sauber ausgeführte Dreier stehen im Vordergrund, nicht die Verbindungsschritte	
Dreh Sprünge beidbeinig im Kreis	<i>Elemente III, Element 4 (3 Dreh Sprünge, ½ U.)</i>	– 3 Dreh Sprünge beidbeinig auf dem Kreis – Absprung und Landung auf zwei Beinen – Je ½ Umdrehung	– Sprünge hintereinander ohne Pause – Gleichmäßiger Rhythmus – Kreisbahn wird beibehalten	
Eier / Zitronen VW/RW	<i>Elemente I, Element 1: VW Elemente III, Element 5: RW</i>	– 5 Zitronen/Eier – Beide Hälften erkennbar	– Ausgeprägte Kniearbeit – Gleichmäßige Größe beider Hälften	
Fechter VW	<i>Elemente III, Element 2: Gerade Elemente IV, Element 4: Teil der Storch-Fechter-Kombination</i>	– 3 Sek. in erreichter Position, ohne Unterbrechung	– Ruhige Kantenhaltung – Klare Fechterposition (Standbein ca. 90 Grad gebeugt, Spielbein gestreckt)	
Flieger	<i>Elemente V, Element 4 (min. 5 Sek., davon 3 Sek. Basisposition)</i>	– Spielbeinknie und -fuß mind. auf Hüfthöhe – 3 Sek. in erreichter Basisposition – Keine Variationen (reine Basisposition)	– Klar definierte, stabile Basisposition – Standbein gestreckt – Oberkörper waagrecht – Kontinuierliche Kante (oder Gerade) - kein schwanken	
Gleitschritte VW	<i>Elemente II, Element 3 (min. 3 Gleitschritte)</i>	– Mind. 3 Gleitschritte	– Abstöße von der Kante – Rhythmische Gewichtsverlagerung mit Kniearbeit (Be-/Entlastung)	
Hocke VW	<i>Elemente I, Element 4: Gerade (min. 3 Sek.) Elemente II, Element 2: im Kreis (min. 3 Sek.)</i>	– Oberschenkel parallel zum Eis – 3 Sek. in erreichter Position	– Stabile, kontrollierte und tiefe Hockposition – Kein Aufstehen und Wiederabsenken – Gesäß nicht höher als Oberschenkel – Gesäß nicht an Ferse	
Hocksprünge VW	<i>Elemente I, Element 3 (3 Hocksprünge VW)</i>	– Absprung und Landung gleichzeitig mit/auf beiden Füßen aus bzw. in der Hocke – 3 Sprünge hintereinander ohne Pause auf zwei Beinen	– Klar erkennbare Hockposition beim Ab- und Aufsprung – Rhythmische Abfolge – Oberschenkel mind. parallel zum Eis bei Absprung und Landung	

Element	Varianten / Vorkommen	Mindestanforderung (Gültigkeitskriterien)	positive Qualitätsmerkmale	
Mohawk-Schrittfolge VE im Wechsel	<i>Elemente V, Element 2</i>	– Einwärtskante vor und nach dem Fußwechsel – Mind. 4 Mohawks im Wechsel	– Mohawks auf gleichmäßigen Kreis oder Halbkreis – Sauber ausgeführte Mohawks stehen im Vordergrund, nicht die Verbindungsschritte	
Pferdchensprünge VW	<i>Elemente II, Element 5 (min. 3 hintereinander)</i>	– Mind. 3 Sprünge rhythmisch hintereinander	– Gleichmäßiger Rhythmus – Keine Pause auf zwei Beinen zwischen den Sprüngen	
Rollerfahren VW im Kreis	<i>Elemente II, Element 1</i>	– mind. 1 Runde	– Abstöße von der Kante – Rhythmische Gewichtsverlagerung (Be-/Entlastung)	
Sitzpirouette einbeinig	<i>Elemente V, Element 6</i>	– Oberschenkel des Standbeins mind. parallel zum Eis – Mind. 3 Umdrehungen in erreichter Basisposition – Keine Variationen (reine Basisposition)	– Stabile, tiefe Sitzposition – Freies Bein klar gestreckt und gehoben	
Standpirouette einbeinig	<i>Elemente IV, Element 6</i>	– Standbein gestreckt – Mind. 3 Umdrehungen in erreichter Basisposition – Keine Variationen (reine Basisposition)	– Stabile Achse – Klar gestreckte Standbeinposition während der Umdrehungen	
Standpirouette zweibeinig	<i>Elemente III, Element 6</i>	– Mind. 3 Umdrehungen	– Drehen auf beiden Beinen (kein einseitiges Abstoßen im Kreis) – Gewicht gleichmäßig auf beiden Beinen verteilt	
Storch VW	<i>Elemente I, Element 2: Gerade</i> <i>Elemente II, Element 4: auswärts im Kreis</i> <i>Elemente III, Element 3: einwärts im Kreis</i> <i>Elemente IV, Element 4: Teil Storch-Fechter-Kombination</i>	– Standbein gestreckt – Spielbein gebeugt – 3 Sek. in erreichter Position, ohne Unterbrechung Zusatz Storch-Fechter (Elemente IV): – Kein Verbindungsschritt zwischen Storch und Fechter (direkt aus Flieger in Fechter)	– Spielbeinfuß kurz unterhalb des Knies – Winkel Ober- zu Unterschenkel 90 Grad – Spielbeinknie nach vorne gerichtet – Ruhige, kontrollierte Position Zusatz Kreis-Varianten: – Kontinuierliche Kante ohne Wackeln	
Übersetzen	<i>Elemente III, Element 1: VW im Kreis</i> <i>Elemente IV, Element 1: VW in der Acht</i> <i>Elemente V, Element 1: RW in der Acht</i>	– Mind. 3 Übersetzer je geforderte Seite – Übersetzer auf dem Kreis / der Acht	– Abstöße von der Kante – Rhythmische Gewichtsverlagerung und Kniearbeit (Be-/Entlastung) – kein Drübersteigen	