

INTERNATIONAL SKATING UNION

Communication No. 2089

SÓLO A ŠPORTOVÉ DVOJICE

Stupnica hodnôt (SOV), stupne obtiažnosti (levely) a smernica pre určenie stupňa predvedenia (GOE) 2017/18

Nasledujúce Communication nahrádza Communication č. 2000

- I. Aktualizovaná stupnica hodnôt
- II. Aktualizované stupne obtiažnosti (levely) pre sólové prvky (sezóna 2017/ 2018)
- III. Aktualizovaná smernica pre určenie +GOE v sólových / párových prvkoch (pozitívne aspekty)
- IV. Aktualizovaná smernica pre určenie GOE za chyby v krátkom programe a voľnej jazde

I. Stupnica hodnôt (SOV)

		+ 3	+ 2	+ 1	základná	V	V1	- 1	- 2	- 3
Sólo a športové dvojice										
Skoky										
Jednoduchý Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Jednoduchý Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Jednoduchý Rittberger	1Lo	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4		-0,1	-0,2	-0,3
Jednoduchý Flip	1F	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4	0,3	-0,1	-0,2	-0,3
Jednoduchý Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Jednoduchý Axel	1A	0,6	0,4	0,2	1,1	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Dvojitý Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Dvojitý Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Dvojitý Rittberger	2Lo	0,9	0,6	0,3	1,8	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Dvojitý Flip	2F	0,9	0,6	0,3	1,9	1,4	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Dvojitý Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	2,1	1,5	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
Dvojitý Axel	2A	1,5	1,0	0,5	3,3	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Trojité Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	4,3	3		-0,7	-1,4	-2,1
Trojité Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	4,4	3,1		-0,7	-1,4	-2,1
Trojité Rittberger	3Lo	2,1	1,4	0,7	5,1	3,6		-0,7	-1,4	-2,1
Trojité Flip	3F	2,1	1,4	0,7	5,3	3,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,1
Trojité Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	6,0	4,2	3,6	-0,7	-1,4	-2,1
Trojité Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,5	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
Štvoritý Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	8		-1,2	-2,4	-4,0
Štvoritý Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	8,1		-1,2	-2,4	-4,0
Štvoritý Rittberger	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		-1,2	-2,4	-4,0
Štvoritý Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8,0	-1,2	-2,4	-4,0
Štvoritý Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	-1,2	-2,4	-4,0
Štvoritý Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	-4,0
Piruety										
<i>Piruety v jednej polohe bez zmeny nohy (vysoká, zaklonená, vo váhe alebo nízka)</i>										
Vysoká Level B	USpB	1,5	1,0	0,5	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	2,7			-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	1,4			-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	2,3			-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	1,3			-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	1,6			-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	2,1			-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9

		+ 3	+ 2	+ 1	základná	V	V1	- 1	- 2	- 3
Skok do piruety (akákoľvek poloha – vysoká, zaklonená, vo váhe alebo nízka)										
Vysoká Level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta s jednou zmenou nohy a bez zmeny polohy (vysoká, zaklonená, vo váhe alebo nízka)										
Vysoká Level B	(F)CUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Pirueta vo váhe Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Nízka Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Kombinovaná pirueta bez zmeny nohy										
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9

		+ 3	+ 2	+ 1	základná	V	V1	- 1	- 2	- 3
Kombinovaná pirueta so zmenou nohy a zmenou polohy										
Level B	(F)CCoSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	<u>1,5</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	<u>1,7</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	<u>2,0</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	<u>2,5</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	<u>3,0</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Kroková pasáž a choreografická sekvencia										
Kroková pasáž										
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,5	-1	-1,5
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9			-0,7	-1,4	-2,1
Choreografická sekvencia	ChSq	2,1	1,4	0,7	2,0			-0,5	-1,0	-1,5

II. Aktualizované Stupne obtiažnosti pre sólo

STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY), KATEGÓRIA SÓLO, SEZÓNA 2017-2018

Počet požadovaných podmienok pre Levely: 1 pre Level 1, 2 pre Level 2, 3 pre Level 3, 4 pre Level 4

Krokové pasáže	<ol style="list-style-type: none"> 1) Minimálna rozmanitosť (Level 1), jednoduchá rozmanitosť (Level 2), rozmanitosť (Level 3), komplexnosť (Level 4) zložitých obrátov a krokov počas celej krokovej pasáže (povinné) 2) Otáčanie v oboch smeroch (dofava a doprava) s rotáciou celého tela a celkovým pokrytím najmenej 1/3 kresby pre každý smer rotácie 3) Využitie pohybu tela najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže 4) Dve rôzne kombinácie 3 zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené na rôznych nohách so zreteľným rytmom počas krokovej pasáže. <u>Počítať sa môže len prvá kombinácia, o ktorú sa pretekár pokúsi na každej nohe.</u>
Všetky piruety	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zložité variácie (počíta sa toľkokrát, koľkokrát sú predvedené s obmedzeniami špecifikovanými nižšie) 2) Zmena nohy vykonaná skokom 3) Skok počas piruety bez zmeny nohy 4) Zložitá zmena polohy na tej istej nohe 5) Zložitý vjazd do piruety 6) Jasná zmena hrany v nízkej (len zo zadnej vnútornej do prednej vonkajšej), v piruete vo váhe, zaklonenej/uklonenej a Biellmannovej polohe_ 7) Všetky 3 základné polohy na druhej nohe 8) Pirueta v oboch smeroch nasledujúcich okamžite za sebou v nízkej piruete alebo v piruete vo váhe 9) Jasné zrýchlenie v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenej/uklonenej alebo v Biellmannovej polohe. 10) Najmenej 8 otočiek bez akejkoľvek zmeny polohy/variácie, nohy alebo hrany (váha, zaklonená/uklonená zložitá variácia akejkoľvek základnej polohy alebo len pre kombinované piruety nezákladnej polohy) 11) Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet / v piruetách začínajúcich skokom (viď vysvetlivky) <p>Dodatkové podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 12) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, najmenej 2 otočky v každej polohe (počíta sa aj vtedy ak je zaklonenka/uklonenka súčasťou akejkoľvek inej piruety) 13) Biellmannovej poloha po zaklonenej/uklonenej piruete (KP – po 8 otočkách v zaklonenej/uklonenej piruete) <p>Podmienky 2-9, 11-13 sa počítajú iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a). Podmienka 10 sa počíta iba jedenkrát za program (v prvej piruete, kde je úspešne predvedená; ak je v tejto piruete predvedených 8 otočiek na každej nohe, môže sa počítať ktorákoľvek z nich podľa zásady v prospech pretekára).</p> <p>Akákoľvek kategória zložitej variácie piruety v základnej polohe sa počíta iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a). Zložitá variácia v nezákladnej polohe sa počíta jedenkrát za program len v kombinovanej piruete (prvýkrát, kedy sa o ňu pokúša).</p> <p>V akejkoľvek piruete so zmenou nohy maximálne množstvo podmienok dosiahnutých na jednej nohe je dva (2).</p>

POŽIADAVKY NA PRVKY (viď tiež vysvetlivky uvedené na druhej strane)

Skoky

- 1) Plná rotácia: znamienko < a << označuje chybu. Základná hodnota skokov so znamienkom < je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt. Skok so znamienkom << sa hodnotí ako rovnaký skok s nižšou rotáciou o jednu otočku.
- 2) Správna odrazová hrana v skokoch F/Lz: znaky „e“ a „!“ označujú chybu. Základná hodnota skokov s označením „e“ je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt. Znak „!“ dovoľuje ponechať plnú základnú hodnotu skoku. Ak sú pre ten istý skok uplatnené oba znaky < a „e“, základná hodnota je uvedená v stĺpci V1_

Piruety

1. Pre skoky do piruet (bez zmeny nohy a v jednej polohe) v oboch programoch (KP i VJ) sa požaduje: „zreteľne viditeľný skok“. Znamienko „V“ označuje, že táto podmienka nebola splnená. Základná hodnota piruety so znamienkom „V“ je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt.
2. Základná hodnota kombinovanej piruety len s 2 základnými polohami (najmenej 2 otočky v každej z týchto polôh) je tiež uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt.

VYSVETLIVKY: STUPNE OBŤIAŤNOSTI (LEVELY) PRE SÓLISTOV, sezóna 2017-2018

KROKOVÉ PASÁŽE

Druhy zložitých obrátov a krokov: twizzle, protitrojky, klučky, zvraty, protizvraty, choctaw

Minimálna rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 5 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Jednoduchá rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 7 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 9 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Komplexnosť: Musí obsahovať najmenej 11 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát, 5 druhov musí byť predvedených v obidvoch smeroch.

Využitie pohybov tela znamená viditeľné použitie akéhokoľvek pohybu paží, hlavy, trupu, bokov a dolných končatín, ktorý má vplyv na rovnováhu hlavného ťažiska tela celkovo najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže.

Dve kombinácie zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, klučky) sa považujú za rovnaké, ak pozostávajú z rovnakých obrátov vykonaných v rovnakom poradí a na rovnakých hranách a na tej istej nohe.

PIRUETY

Zložitá variácia polohy je pohyb časti tela nohy, ramena, ruky alebo hlavy, ktorý vyžaduje viac fyzickej sily alebo ohybnosti a má vplyv na rovnováhu a základné ťažisko tela. Len tieto variácie môžu zvyšovať level.

Existuje 11 kategórií zložitých variácií, medzi ktorými sú: 3 v polohe vo váhe. Rozlišujú sa podľa otočenia línie ramien: vo váhe vpred (CF – camel forward) – s líniou ramien paralelne s ľadom, vo váhe nabok (CS – camel sideways) – s líniou ramien otočenou do vertikálnej polohy, vo váhe hore (CU – camel upward) – s líniou ramien vytočenou viac ako do vertikálnej polohy. Ak voľná noha klesne dole na dlhší čas počas prípravy na zložitú variáciu vo váhe, príslušná podmienka na zvýšenie levelu bude stále uznaná, avšak rozhodcovia aplikujú zníženie GOE za „slabú/ nevhodnú /neestetickú polohu“.

Zmena nohy vykonaná skokom & Skok počas piruety bez zmeny nohy:

Budú uznané len v prípade, ak pretekár dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade.

Zložitý vjazd do piruety: obyčajný zadný vjazd nebude viac považovaný za zložitý vjazd do piruety

Piruety v oboch smeroch v nízkej alebo v piruete vo váhe: Predvedenie piruet v oboch smeroch (v smere a protismeru hodinových ručičiek), ktoré nasledujú okamžite za sebou, bude ocenené tak, že sa to započíta ako podmienka pre zvýšenie levelu v základnej polohe nízkej a piruety vo váhe. Dlhý výjazd z prvej časti a dlhý vjazd do druhej časti piruety bude zohľadnený v GOE. Požadujú sa minimálne 3 otočky v každom smere. Pirueta predvedená v oboch smeroch, ako je uvedené vyššie, sa považuje za jednu piruetu.

Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet/ v piruetách začínajúcich skokom: bude uznaná len v prípade, ak je poloha vo vzduchu naozaj zložitá a korčuliar dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade.

Obyčajný skok do libely neblokuje možnosť započítať zložitý vjazd skokom do piruety ako podmienku na zvýšenie levelu.

Podmetenka (mlyn/ilúzia) bude považovaná za podmienku na zvýšenie levelu iba 1 krát, a to prvýkrát, kedy sa o ňu pretekár pokúsi.

SKOKY

Flip sa odskakuje zo zadnej vnútornej hrany, **Lutz** sa odskakuje zo zadnej vonkajšej hrany; technický panel rozhodne o odskokovej hrane a označí chybu znakom „e“ a „!“ V prípade vážnej chyby (znak „e“) bude znížená základná hodnota skoku aj GOE. V prípade menších chýb (znak „!“) pôvodná základná hodnota zostáva, GOE je redukované.

Skoky v KP, ktoré nespĺňajú požiadavky (vrátane zlého počtu otočiek) budú mať **nulovú hodnotu**, avšak budú blokováť kolónku pre skok, ak je ešte nejaká voľná. Ak nie je povolená kombinácia dvoch 2-tých skokov (seniori, seniorky, juniori), skok z pôvodne nižšou hodnotou (pred rozhodnutím o znamienku <, <<, e) sa nebude počítať (napr.: 2Lz+2T*, 2T*+2Lo, 2Lz<+2T*, 2F<<+2T*).

KP, opakovania: Ak je ten istý skok predvedený druhýkrát ako sólový skok a ako časť kombinácie, druhý vykonaný sa nebude počítať (ak je toto opakovanie súčasťou kombinácie, nebude sa počítať iba ten skok, ktorý nie je v súlade s požiadavkami.)

VJ, skokový prvok navyše: Ak je predvedený skok/skoky navyše, nulovú hodnotu má len ten skok, ktorý nie je predvedený podľa požiadaviek. Skoky sa posudzujú podľa poradia predvedenia.

III. Aktualizované smernice pre určenie stupňa predvedenia (+ GOE) sólových prvkov (pozitívne aspekty)

Inštrukcie v tejto smernici sa majú použiť spolu s inštrukciami v tabuľke mínusového GOE. Výsledný stupeň predvedenia (GOE) predvedeného prvku je založená na kombinácii pozitívnych i negatívnych aspektov. Dôležité je, aby výsledné GOE jedného prvku odrážalo pozitívne aspekty, rovnako ako aj možné zrážky, ktoré sa môžu aplikovať.

Výsledné GOE prvku je vypočítané tak, že sa najprv berú do úvahy pozitívne aspekty prvku, aby bola určená východisková hodnota GOE pred výpočtom. Nasleduje zníženie GOE rozhodcami podľa smernice /inštrukcií týkajúcich sa možných chýb a výsledkom je celková hodnota stupňa predvedenia (výsledné GOE) prvku.

Aby sa ustanovilo východiskové GOE, rozhodcovia musia brať do úvahy jednotlivé pozitívne charakteristiky každého prvku. Počet týchto pozitívnych aspektov závisí na osobnom rozhodnutí / vlastnom úsudku jednotlivých rozhodcov, avšak všeobecné odporúčania sú nasledovné:

PRE + 1: 2 pozitíva

PRE + 2: 4 pozitíva

PRE + 3: 6 alebo viac pozitív

Sólo

Skokové prvky	<ol style="list-style-type: none"> 1) neočakávaný (bez prípravnej fázy) / kreatívny / zložitý nájazd 2) jasne rozpoznateľné (kreatívne, zaujímavé, originálne pre skoky predvedené z krokov / pohybov z KP) kroky / pohyby v poli bezprostredne predchádzajúce prvku 3) rozmanitá poloha vo vzduchu / podržanie (predĺženie) rotácie 4) dobrá výška a dĺžka 5) dobrý rozsah (predĺženie) výjazdu / kreatívny výjazd 6) dobrá plynulosť od nájazdu po výjazd vrátane kombinácie / sekvencie skokov 7) celý prvok prevedený bez námahy 8) prvok v súlade so štruktúrou hudby
Piruety	<ol style="list-style-type: none"> 1) dobrá rýchlosť a akcelerácia (zrýchlenie) počas piruety 2) schopnosť rýchleho vycentrovania piruety 3) vyvážený počet otočiek vo všetkých polohách 4) zreteľne vyšší ako požadovaný počet otočiek 5) dobré polohy (vrátane výšky a polohy vo vzduchu v skokoch do piruety) 6) kreativita a originalita 7) dobré ovládanie celého tela počas všetkých fáz piruety 8) prvok v súlade so štruktúrou hudby
Krokové pasáže	<ol style="list-style-type: none"> 1) dobrá energia a prevedenie 2) dobrá rýchlosť alebo akcelerácia počas sekvencie 3) využitierôznych krokov počas sekvencie 4) hlboké čisté hrany (vrátane vjazdu a výjazdu zo všetkých obrátov) 5) dobrá kontrola a zapojenie celého tela pri zachovaní presného prevedenia krokov 6) kreativita a originalita 7) celý prvok prevedený bez námahy 8) prvok v súlade so štruktúrou hudby
Choreografická sekvencia	<ol style="list-style-type: none"> 1) dobrá plynulosť, energia a prevedenie 2) dobrá rýchlosť alebo zrýchlenie počas sekvencie 3) dobrá čistota a presnosť 4) dobrá kontrola a zapojenie celého tela 5) kreativita a originalita 6) celý prvok prevedený bez námahy 7) sekvencia odráža charakter programu 8) prvok v súlade so štruktúrou hudby

IV. Aktualizovaná smernica pre určenie stupňa predvedenia (GOE) za chyby v krátkom programe a voľnej jazde

Panel rozhodcov bude mať vyznačené prvky s nulovou hodnotou. GOE takýchto prvkov neovplyvňuje výsledok. V prípade prevedenia prvku s viacerými chybami sa zodpovedajúce zrážky sčítajú. Avšak v ŠD zrážka v prípade chyby jedného partnera a **rovnakej** chyby oboch partnerov je rovnaká.

KATEGÓRIA SÓLO

ZRÁŽKY ZA CHYBY			
SKOKOVÉ PRVKY			
KP: Skokový prvok, ktorý nie je podľa požiadaviek finálne GOE musí byť	-3	Ponižená rotácia (označenie <<)	-2 až -3
KP: Skoku bezprostredne nepredchádzajú žiadne kroky alebo pohyby	-3	Nedorotovaný skok(>1/4 <1/2) (označenie <)	-1 až -2
KP: v prípade skoku z krokov dlhá pauza medzi krokmi/pohybmi a skokom / len jeden krok/pohyb predchádzajúci skoku	-1 až -2	Chýbajúca rotácia (<1/4)(bez označenia) vrátane eulera v kombinácii	-1
Pád	-3	Nedostatočná rýchlosť, výška, diaľka, zlá poloha vo vzduchu	-1 až -2
Dopad na 2 nohy v skoku	-3	Dotyk oboch rúk pri výjazde zo skoku	-2
Vykročenie/ vypadnutie z výjazdu v skoku	-2 až -3	Dotyk jednou rukou alebo voľnou nohou pri výjazde	-1
2 trojkové obraty medzi skokmi (kombinácia skokov)	-2	Strata plynulosti/smeru/rytmu medzi skokmi (kombo/sekv.)	-1 až -2
Odras z výrazne zlej hrany pri F/ LZ (označenie „e“)	-2 až -3	Slabý/neistý dopad (zlá pozícia, nesprávna hrana, škrabanie na zúbku atď.)	-1 až -2
Nejasná hrana pri odskoku pri F/LZ (označenie „!“ alebo bez označenia)	-1 až -2	Slabý odraz/ odskok	-1 až -2
Nejasná hrana pri odskoku pri F/LZ (bez označenia)	-1	Dlhá príprava na skok	-1 až -2
PIRUETY			
Pád	-3	Slabá / nemotorná, neestetická pozícia	-1 až -3
Dotyk oboma rukami	-2	Cestovanie	-1 až -3
Dotyk voľnou nohou alebo jednou rukou	-1 až -2	Malá rýchlosť alebo strata rýchlosti	-1 až -3
Slabý skok (skok do piruety/pirueta začínajúca skokom)	-1 až -3	Zmena nohy vykonaná veľmi zle (nájazdový oblúk/ výjazd, okrem zmeny smeru)	-1 až -3
Nižší ako požadovaný počet otočiek	-1 až -2	<u>Nevyvážený počet otočiek v piruete so zmenou nohy</u>	<u>-1</u>
Nesprávny odraz/dopad v skoku do piruety	-1 až -2		
KROKY			
KP: Zaradenie skoku zo zoznamu skokov s viac ako 1/2 r.	-1	Slabá kvalita krokov, obratov, pozícií	-1 až -3
Pád	-3	Zakopnutie	-1 až -2
Menej ako 1/2 sekvencie vyplnená krokmi a obratmi	-2 až -3	Kroky nie sú v súlade s hudbou	-1 až -2
CHOREOGRAFICKÁ SEKVENCIA			
Pád	-3	Zakopnutie	-1 až -2
Neschopnosť zreteľne predviesť sekvenciu	-2 až -3	Nesúlad s hudbou	-1 až -3
Strata kontroly pri predvádzaní sekvencie	-1 až -3	Nízka kvalita pohybov	-1 až -2

Dodatočné poznámky**Programové komponenty**

Ako usmernenie: Skóre desať (10) nemôže byť udelené za žiadny z komponentov v programe, kde sa vyskytol pád alebo vážna chyba.

Kresba krokovej pasáže:

Musí byť viditeľná a identifikovateľná a mala by byť predvedená s využitím takmer celej ľadovej plochy (napr.: do roviny, do serpentíny, kruh, ovál alebo podobný tvar)

Preklad pre sólové kategórie: Zuzana Drnzíková, 2.7.2017