

INTERNATIONAL SKATING UNION

Communication No. 1944

SÓLO A ŠPORTOVÉ DVOJICE

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

Nasledujúce Communication nahrádza Communication č. 1861 a 1884

- I. Aktualizovaná stupnica hodnôt
- II. Aktualizované stupne obtiažnosti (levely) pre sólové párové prvky (sezóna 2015/2016)
- 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										
Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4		-0,1	-0,2	-0,3
Flip	1F	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4	0,3	-0,1	-0,2	-0,3
Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
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	-3
Štvoritý Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	8		-1,2	-2,4	-4
Štvoritý Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	8,1		-1,2	-2,4	-4
Štvoritý Rittberger	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		-1,2	-2,4	-4
Štvoritý Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8	-1,2	-2,4	-4
Štvoritý Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	-1,2	-2,4	-4
Štvoritý Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	-4
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		-0,3	-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		-0,3	-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		-0,3	-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		-0,3	-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		-0,3	-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 (2 polohy)										
Level B	(F)CoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<u>1,1</u>	<u>1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp2p1	1,5	1,0	0,5	<u>1,3</u>	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2p2	1,5	1,0	0,5	<u>1,5</u>	<u>1,3</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp2p3	1,5	1,0	0,5	<u>1,8</u>	<u>1,5</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp2p4	1,5	1,0	0,5	<u>2,1</u>	<u>1,7</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Kombinovaná pirueta bez zmeny nohy (3 polohy)										
Level B	(F)CoSp3pB	1,5	1,0	0,5	1,5	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp3p1	1,5	1,0	0,5	1,7	<u>1,2</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp3p2	1,5	1,0	0,5	2,0	<u>1,4</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3p3	1,5	1,0	0,5	2,5	<u>1,8</u>		-0,3	-0,6	-0,9

		+ 3	+ 2	+ 1	základná	V	V1	- 1	- 2	- 3
Level 4	(F)CoSp3p4	1,5	1,0	0,5	3,0	<u>2,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
<i>Kombinovaná pirueta so zmenou nohy a zmenou polohy (2 polohy)</i>										
Level B	(F)CCoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<u>1,5</u>	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp2p1	1,5	1,0	0,5	<u>1,7</u>	<u>1,2</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2p2	1,5	1,0	0,5	<u>2</u>	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp2p3	1,5	1,0	0,5	<u>2,5</u>	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp2p4	1,5	1,0	0,5	<u>3</u>	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
<i>Kombinovaná pirueta so zmenou nohy a zmenou polohy (3 polohy)</i>										
Level B	(F)CCoSp3pB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp3p1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp3p2	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3p3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp3p4	1,5	1,0	0,5	3,5	2,5		-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 2015-2016

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) <u>zložitých</u> obratov a krokov počas celej krokovej pasáže (povinné) 2) Otáčanie v oboch smeroch (doľava 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 z 3 zložitých obratov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené so zreteľným rytmom počas krokovej pasáže (<u>pre Level 4 tieto 2 kombinácie musia byť na rôznej 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 nezakladnej polohy) 11) Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet / v piruetách začínajúcich skokom (viď vysvetlivky) <p>Dodatočné podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 12) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, <u>najmenej 2 otočky</u> 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 nezakladnej 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 so 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

Pre skoky do piruet (bez zmeny nohy a v jednej polohe) a piruety začínané skokom v oboch programoch (KP i VJ) sa požaduje nasledovné:

- zreteľne viditeľný skok, len pre juniorský KP je tiež požadované dosiahnuť predpísanú polohu vo vzduchu
- základná poloha musí byť dosiahnutá počas prvých 2 otočiek po dopade a od momentu, kedy je táto poloha prvotne dosiahnutá musí byť výdrž 2 otočky v tejto polohe po dopade.

Znamienko „V“ označuje, že jedna alebo obidve z týchto podmienok neboli splnené. Základná hodnota piruet s označením „V“ je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt.

Základné hodnoty kombinovaných piruet s 2 alebo 3 základnými polohami (minimálne 2 otočky v každej z týchto polôh) sú zohľadnené v tabuľke hodnôt.

VYSVETLIVKY: STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY) PRESÓLISTOV, sezóna 2015-2016

KROKOVÉ PASÁŽE

Druhy zložitých obrátov a krokov: twizzle, protitrojky, kľučky, 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 hornej časti tela znamená viditeľné použitie akéhokoľvek pohybu paží, hlavy, trupu, ktorý má vplyv na rovnováhu hlavného ťažiska tela celkovo najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže.

Dve kombinácie zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) 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 vykoná 2 otočky v základnej / nezákladnej polohe pred skokom, dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade a udrží túto základnú polohu najmenej 2 otočky.

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.

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

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 blokovať 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*).

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 kroky / pohyby voľnej jazdy 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) využitie rôznych 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: Kombinácia pozostávajúca iba z jedného skoku finálne GOE musí byť	-3	Ponížená 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
Odraz 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 „l“)	-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			
KP: Nedodržaná poloha vo vzduchu (skok do piruety)	-1 až -2	Slabá / nemotorná, neestetická pozícia	-1 až -3
Pád	-3	Cestovanie	-1 až -3
Dotyk oboma rukami	-2	Malá rýchlosť alebo strata rýchlosti	-1 až -3
Dotyk voľnou nohou alebo jednou rukou	-1 až -2	Zmena nohy vykonaná veľmi zle (nájazdový oblúk/ výjazd, okrem zmeny smeru)	-1 až -3
Nižší ako požadovaný počet otočiek	-1 až -2	Slabý skok (skok do piruety/pirueta začínajúca skokom)	-1 až -3
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