

# INTERNATIONAL SKATING UNION

## Communication No. 2254

### **SÓLO A ~~ŠPORTOVÉ DVOJICE~~**

#### **Stupne obťažnosti (levely) a smernica pre určenie stupňa predvedenia (GOE), sezóna 2019-20**

Nasledujúce Communication nahrádza Communication č. 2186

- I. Aktualizované stupne obťažnosti (levely) pre sólo (sezóna 2019-2020)
- II. Aktualizovaná smernica pre určenie +GOE v sólových / párových prvkoch (pozitívne aspekty)
- III. Aktualizovaná smernica pre určenie GOE za chyby v krátkom programe a voľnej jazde
- IV. Aktualizovaná dodatočné poznámky pre programové komponenty a GOE

**I. Aktualizované Stupne obťažnosti pre sólo**  
**STUPNE OBŤIAŽNOSTI (LEVELY), KATEGÓRIA SÓLO, SEZÓNA 2019-2020**

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

<b>Krokové pasáže</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Minimálna rozmanitosť (Level 1), jednoduchá rozmanitosť (Level 2), rozmanitosť (Level 3), komplexnosť (Level 4) zložitých obrátov a krokov počas celej krokovej pasáže (<b>povinné</b>)</li> <li>2) Otáčanie v oboch smeroch (doľava a doprava) s rotáciou celého tela a celkovým pokrytím najmenej 1/3 kresby pre každý smer rotácie</li> <li>3) Využitie pohybu tela najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže</li> <li>4) Dve rôzne kombinácie 3 zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené <b>na rôznych nohách s neprerušenou plynulosťou</b> počas krokovej pasáže. Počítať sa môže <b>len prvá kombinácia</b>, o ktorú sa pretekár pokúsi na každej nohe.</li> </ol>
<b>Všetky piruety</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Zložité variácie (počíta sa toľkokrát, koľkokrát sú predvedené s obmedzeniami špecifikovanými nižšie)</li> <li>2) Zmena nohy vykonaná skokom</li> <li>3) Skok počas piruety bez zmeny nohy</li> <li>4) Zložitá zmena polohy na tej istej nohe</li> <li>5) Zložitý vjazd do piruety</li> <li>6) Jasná zmena hrany v nízkej (len zo zadnej vnútornej do prednej vonkajšej), v piruete vo váhe, zaklonenej/uklonenej a Biellmannovej polohe</li> <li>7) Všetky 3 základné polohy na druhej nohe</li> <li>8) Pirueta v oboch smeroch nasledujúcich okamžite za sebou v nízkej piruete alebo v piruete vo váhe</li> <li>9) Jasné zrýchlenie v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenke/uklonenke alebo v Biellmannovej polohe.</li> <li>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)</li> <li>11) Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet / v piruetách začínajúcich skokom (viď vysvetlivky)</li> </ol> <p><b>Dodatočné podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, najmenej 2 otočky v každej polohe (počíta sa aj vtedy ak je zaklonená/uklonená <b>pozícia</b> súčasťou akejkoľvek inej piruety)</li> <li>13) Biellmannovej poloha po zaklonenej/uklonenej piruete (KP – po 8 otočkách v zaklonenej/uklonenej piruete)</li> </ol> <p><b>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 počítat ktorákoľvek z nich podľa zásady v prospech pretekára).</b></p> <p><b>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).</b></p> <p><b>V akejkoľvek piruete so zmenou nohy maximálne množstvo podmienok dosiahnutých na jednej nohe je dva (2).</b></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 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 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 tabuľke hodnôt.

**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 tabuľke hodnôt.
2. Základná hodnota kombinovanej piruety len s 2 základnými polohami (najmenej 2 otočky v každej z týchto polôh) je tiež uvedená v tabuľke hodnôt.
3. Všetky piruety so zmenou nohy musia mať 3 otočky na každej nohe. Ak táto podmienka nie je splnená v KP, celá pirueta dostane hodnotu „no value“ (bez hodnoty). Vo VJ znamienko „V“ znamená, že táto požiadavka nebola splnená. Základná hodnota piruet so znamienkom „V“ je uvedená v tabuľke hodnôt.
4. Piruety v jednej polohe so zmenou nohy musia mať 2 otočky v základnej polohe na každej nohe. Ak táto požiadavka nie je splnená v KP, pirueta dostane hodnotu „no value“ (bez hodnoty). Vo VJ znamienko „V“ znamená, že táto požiadavka nebola splnená. Základná hodnota piruet so znamienkom „V“ je uvedená v tabuľke hodnôt.

## VYSVETLIVKY: STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY) PRE SÓLISTOV, sezóna 2019-2020

### 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 oboch 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.

### 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 ťadom, 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.

**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. 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

**Skok** sa hodnotí ako „nedorotovaný“ ak mu **chýba ¼ otočky a viac**, ale menej ako ½ otočky.

**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\*).

**V KP, ak skokový element nie je v súlade s požiadavkami, GOE musí byť -5**, tj. napr. ak skokový element má zlý počet otočiek, skok je opakovaný alebo kombinácia skokov má len 1 skok a znamienko +COMBO.

**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.

**Voľná jazda, Sekvencia skokov**

Sekvencia skokov pozostáva z 2 (dvoch) skokov s akýmkoľvek počtom otočiek, ktorá začína akýmkoľvek skokom, ktorý je nasledovaný skokom Axlového typu s priamym krokom z výjazdového oblúka prvého skoku do nájazdového oblúka Axlového skoku.

**Jednoduchý Euler medzi dvoma skokmi z tabuľky hodnôt v skokovej kombinácii**

**Jednoduchý Euler (1Eu) s chýbajúcou pol otočkou a viac bude považovaný za podrotovaný skok (<<).** V takomto prípade rozhodcovia uplatnia zrážku za podrotovaný skok.

**Ak jednoduchému Eulerovi chýba menej ako pol otočky, nebude technickým panelom považovaný za nedorotovaný skok (<).** Ak 1Eu nie je čisto skočený alebo je predvedený ako prekok, rozhodcovia uplatnia zrážku v GOE.

## II. 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: 2 pozitíva**

**PRE + 3: 3 pozitíva**

**PRE + 4: 4 pozitíva**

**PRE +5: 5 alebo viac pozitív**

**PRE +4 a +5 musia byť prítomné PRVÉ TRI vyznačené tučným písmom**

### Sólo

<b>Skokové prvky</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Veľmi dobrá výška a veľmi dobrá dĺžka všetkých skokov v kombinácii alebo sekvencii.</b></li> <li>2) <b>Dobrá odrazová a dopadová fáza.</b></li> <li>3) <b>Celý prvok prevedený bez námahy (vrátane rytmu v kombináciách skokov)</b></li> <li>4) Kroky pred skokom, nečakaný alebo kreatívny nájazd</li> <li>5) Veľmi dobré držanie tela od odrazu po výjazd</li> <li>6) Prvok v súlade so štruktúrou hudby</li> </ol>
<b>Piruety</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>dobrá rýchlosť a akcelerácia (zrýchlenie) počas piruety</b></li> <li>2) <b>dobré kontrolovaná, jasné pozície (vrátane výšky a polohy vo vzduchu a pri dopade v skokoch do piruety)</b></li> <li>3) <b>celý prvok prevedený bez námahy</b></li> <li>4) zachovanie vycentrovanej piruety</li> <li>5) kreativita <u>a/alebo</u> originalita</li> <li>6) prvok v súlade so štruktúrou hudby</li> </ol>
<b>Krokové pasáže</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>hlboké hrany, čisté kroky a obraty</b></li> <li>2) <b>prvok v súlade so štruktúrou hudby</b></li> <li>3) <b>celý prvok prevedený bez námahy s dobrou energiou, plynulosťou prevedenia</b></li> <li>4) kreativita <u>a/alebo</u> originalita</li> <li>5) dobrá kontrola a zapojenie celého tela</li> <li>6) dobrá akcelerácia a spomalenie</li> </ol>
<b>Choreografická sekvencia</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>kreativita <u>a/alebo</u> originalita</b></li> <li>2) <b>prvok v súlade so štruktúrou hudby</b></li> <li>3) <b>celý prvok prevedený bez námahy s dobrou energiou, plynulosťou prevedenia</b></li> <li>4) dobré pokrytie ľadu <u>alebo</u> zaujímavá kresba</li> <li>5) dobrá čistota a presnosť</li> <li>6) dobrá kontrola a zapojenie celého tela</li> </ol>

### III. 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 **rovnej** chyby oboch partnerov je rovnaká.

#### KATEGÓRIA SÓLO

ZRÁŽKY ZA CHYBY			
SKOKOVÉ PRVKY			
KP: Skokový prvok, ktorý nie je podľa požiadaviek <b>finálne GOE musí byť</b>	-5	Ponižená rotácia (označenie << )	-3 až -4
Pád	-5	Nedorotovaný skok(=1/4 <1/2) (označenie < )	<u>-1 až -2</u>
Dopad na 2 nohy v skoku	-3 až -4	Chýbajúca rotácia (<1/4)(bez označenia)	-1 až -2
		Euler predvedený ako prekrok	<u>-1 až -2</u>
Vykročenie/ vypadnutie z výjazdu v skoku	-3 až -4	Nedostatočná rýchlosť, výška, diaľka, zlá poloha vo vzduchu	-1 až -3
2 trojkové obraty medzi skokmi (kombinácia skokov)	-2 až -3	Dotyk oboch rúk pri výjazde zo skoku	-2 až -3
Odraz z výrazne zlej hrany pri F/ LZ (označenie „e“)	-3 až -4	Dotyk jednou rukou alebo voľnou nohou pri výjazde	-1 až -2
Nejasná hrana pri odskoku pri F/LZ (označenie „!“ alebo bez označenia)	-1 až -3	Strata plynulosti/smeru/rytmu medzi skokmi (kombo/sekv.)	-2 až -3
Nejasná hrana pri odskoku pri F/LZ (bez označenia)	-1	Slabý/neistý dopad (zlá pozícia, nesprávna hrana, škrabanie na zúbku atď.)	-1 až -3
Slabý odraz/ odskok	-2 až -3	Dlhá príprava na skok	<u>-1 až -3</u>
PIRUETY			
Pád	-5	Slabá / nevydarená, neestetická pozícia	-1 až -3
Dotyk voľnou nohou alebo jednou rukou (rukami)	-1 až -3	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
Nesprávny odraz/dopad v skoku do piruety	-1 až -2	Nižší ako požadovaný počet otočiek	-1 až -3
Cestovanie	-1 až -3	Nevyvážený počet otočiek v piruete so zmenou nohy	-1
<u>Strata rovnováhy</u>	<u>-1 až -3</u>		
KROKY			
KP: Zaradenie skoku zo zoznamu skokov s viac ako 1/2 r.	-1	<u>Slabá kvalita krokov a obratov</u>	<u>-1 až -3</u>
Pád	-5	<u>Slabá kvalita pozície tela</u>	<u>-1 až -3</u>
Nesúlad s hudbou	-2 až -4	<u>Nedostatok plynulosti a energie</u>	<u>-1 až -3</u>
Strata kontroly pri predvádzaní sekvencie	-1 až -3		
CHOREOGRAFICKÁ SEKVENCIA			
Pád	-5	Strata kontroly / <u>Nedostatok energie</u>	<u>-1 až -3</u>
Nesúlad s hudbou	-2 až -4	Nízka kvalita pohybov	<u>-1 až -3</u>
<u>Nedostatok choreografických pohybov</u>	<u>-2 až -3</u>	Nedostatok kreativity / originality	-1 až -3
Strata kontroly pri predvádzaní sekvencie	-1 až -3		

## IV. Aktualizované dodatočné poznámky pre programové komponenty a GOE

### Programové komponenty

V programe, kde sa vyskytol **pád** alebo **vážna chyba**, maximálne skóre môže byť nasledovné:

Skating Skills, Transition a Composition:      maximálne skóre 9,75

Performance a Interpretácia: \_\_\_\_\_      maximálne skóre 9,50

V programe, kde sa vyskytol **pád** alebo **vážna chyba**, maximálne skóre môže byť nasledovné:

Skating Skills, Transition a Composition:      maximálne skóre 9,25

Performance a Interpretácia: \_\_\_\_\_      maximálne skóre 8,75

Vážne chyby sú prerušenia počas programu alebo technické chyby, ktoré vplyvajú na celistvosť/kontinuitu/ plynulosť kompozície a/alebo jej vzťah k hudbe.

Podobné limity musia byť uplatnené na všetkých úrovniach korčuliarov od extrémne nízkej po vynikajúcu.

### GOE hodnotenie

V prípade nasledujúcich chýb, začiatočné GOE na zhodnotenie nemôže byť vyššie ako +2:

Pád, dopad na dve nohy, vykročenie/ vypadnutie z výjazdu v skoku, zlá hrana (e), podrotovanie (<<), kroková pasáž a choreografická sekvencie v nesúlade s hudbou.

Preklad pre sólové kategórie: Zuzana Drnzíková, 20.08.2019