

## YKSINLUISTELUN ISU-ARVIOINNIN PÄÄPERIAATTEITA

### MISTÄ PISTEET KERTYVÄT?

ISU:n arviointijärjestelmässä pisteitä kertyy elementtien vaikeudesta ja laadusta sekä esittämisen osa-alueista.

**Tekninen tuomaristo** nimeää luistelijan ohjelmassa suorittaman elementin. Tällä perusteella saadaan tuloslaskentaan elementin vaikeusarvo. Kaikkien elementtien vaikeusarvot julkaistaan taulukkona ISU:n englanninkielisessä tiedotteessa (*ISU Communication, Scale of Values*), joka on saatavilla ajantasaisena ISU:n verkkosivuilta ([www.isu.org](http://www.isu.org)).

- Hyppyjen vaikeusarvoon vaikuttavat hypyn vaikeus ja kierrosten lukumäärä.
- Pirueteille sekä askelsarjoille tekninen tuomaristo määrittelee vaikeustason (*level of difficulty*). Eri tasoille vaadittavat vaikeustekijät (*features*) julkaistaan myös ISU:n tiedotteessa (*ISU Communication, Levels of Difficulty and Guidelines for marking Grade of Execution*).
- Lisäksi ohjelmaan voi kuulua vaadittuja elementtejä (kuten koreografinen liikesarja), jotka perusvaatimukset täytettyään saavat tekniseltä tuomaristolta saman vaikeusarvon.

Tarkemmat ohjeet tekniselle tuomaristolle julkaistaan ajantasaisina ISU:n verkkosivuilla (*Technical Panel Handbook*).

**Tuomarit** antavat pisteet erikseen kunkin elementin laadusta (*grade of execution, GOE*) ja ohjelman kolmesta esittämisen osa-alueesta (*program components*).

Laatupisteet annetaan kokonaislukuina asteikolla -5:stä +5:een. Tuloslaskennassa laatupisteiden keskiarvo liitetään elementin vaikeusarvoon. Elementin hyvä laatu nostaa vaikeusarvoa ja heikko laskee sitä pääsääntöisesti 10 %:n portain (esim. GOE +2 kasvattaa vaikeusarvoa 20 % ja GOE -5 pudottaa sitä 50 %). Pisteitä kertyy myös epäonnistuneista elementeistä, jos elementin perusvaatimukset täyttyvät.

Osa-aluepisteiden skaala on 0,25:stä 10:een neljäsosadesimaalin tarkkuudella (esim. 3,00 / 3,25 / 3,5 / 3,75). Sama skaala on käytössä niin kotimaassa kuin kansainvälisesti kaikkien ikäluokkien kilpailuissa.

Tulosten laskemista kuvataan STLL:n sääntökirjan 26 kohdassa 7.

### OHJELMAVAATIMUKSET

Kullekin sarjalle määritellään, kuinka monta ja minkä tyyppisiä hyppyelementtejä, piruetteja sekä askel- ja liikesarjoja kilpailuohjelmassa saa enintään suorittaa. Ylimääräisenä suoritetuista ja tyyppiltään vääristä elementeistä ei saa pisteitä. Jos luisteliija puolestaan suorittaa esimerkiksi vaaditun kolmen piruetin sijasta vain kaksi, yhdestä piruetista jäävät pisteet kokonaan saamatta, eikä muuta elementtiä voida laskea sen tilalle. On siis tärkeää että ohjelman kokoonpano vastaa vaatimuksia.

Suunnitellun ohjelman sisältö toimitetaan kilpailuissa etukäteen arvioijien käyttöön, mutta suorituksen sisällön ja järjestyksen ei tarvitse noudattaa sitä. Lyhytohjelmien elementtivaatimukset ovat tarkemmin rajattuja kuin vapaaohjelmien.

### TEKNISEN TUOMARISTON ARVIOINNIN KOHTEITA

Tekninen tuomaristo tarkistaa, että ohjelmassa suoritettut elementit vastaavat ohjelmavaatimuksia sekä tyyppiltään että lukumäärältään.

**Hyppyjen** kierrosten lukumäärän lisäksi tekninen tuomaristo tarkistaa alastulojen puhtauden ja lutz- ja flippihyppyissä myös lähtökaaren.

**Piruettien** vaikeustasoa (B=*basic*, 1, 2, 3, 4) määritellessään tekninen tuomaristo tarkistaa perusasentojen saavuttamisen, asentojen ja niiden vaikeiden variaatioiden minimikierrosmäärien täyttymisen sekä jalanvaihtopiruettien ja lentävien lähtöjen perusvaatimusten saavuttamisen.

**Askelsarjojen** vaikeustason (B=*basic*, 1, 2, 3, 4) määrittelyssä tekninen tuomaristo tarkkailee puhtaiden vaikeiden askelten ja käännösten määrää, vaikeiden käännösten yhdistelmiä sekä pyörimissuuntien ja koko vartalon käyttöä.

Tekninen tuomaristo nimeää ohjelman **koreografisen liikesarjan**, kun sen perusvaatimukset täyttyvät. Niissä sarjoissa, joissa erikseen vaaditaan vaakaliukuja, tekninen tuomaristo tarkistaa kaari-, kesto- ja asentovaatimusten täyttymisen.

Tekninen tuomaristo voi käyttää videotarkistusta kilpailijan suorituksen päätyttyä.

### PISTE-ERITTELYSSÄ ELEMENTIN LYHENTEEN JÄLKEEN NÄKYVÄT MERKINNÄT JA NIIDEN VAIKUTUS PISTEISIIN:

Merkintä	Peruste	Vaikutus vaikeusarvoon	Vaikutus tuomarin laatuasteeseen
q	Hyppy ¼ kierroksen vajaa ( <i>quarter</i> )	Hyppy saa täyden vaikeusarvon	Laatupiste alenee
<	Hyppy enemmän kuin ¼ kierroksen mutta alle ½ kierrosta vajaa ( <i>underrotated</i> )	Hyppy saa 80 % vaikeusarvosta	Laatupiste alenee
<<	Hyppy ½ kierrosta tai enemmän vajaa ( <i>downgraded</i> )	Hyppy saa kierrosta pienemmän hypyn vaikeusarvon	Laatupiste alenee
!	Lutz ja flippi: epäselvä lähtökaari ( <i>unclear edge take off</i> )	Hyppy saa täyden vaikeusarvon	Laatupiste alenee
e	Lutz ja flippi: väärä lähtökaari ( <i>wrong edge take off</i> )	Hyppy saa 80 % vaikeusarvosta	Laatupiste alenee
< ja e samassa hypyssä		Hyppy saa 60 % vaikeusarvosta	Laatupiste alenee
+COMBO	<b>Lyhytohjelma:</b> vaadituksi hyppy-yhdistelmäksi tulkittava elementti <b>Vapaaohjelma:</b> hyppy-yhdistelmä, joka ei täytä yhdistelmän vaatimuksia (esim. luistelija astuu pois alastulokaarelta (step-out) ja tekee virheen jälkeen hypyn tai hyppäjä: 3T+COMBO+2T*)	+COMBO -merkintää edeltävä hyppy (tai hypyt vapaaohjelman kolmen hypyn yhdistelmässä) saa(vat) täyden vaikeusarvon, sen jälkeiset merkitään *-merkillä eivätkä ne saa vaikeusarvoa.	<b>Lyhytohjelma:</b> Laatupiste -5 (hyppyelementti ei vastaa vaatimuksia) <b>Vapaaohjelma:</b> Koko elementti arvioidaan, laatupiste suorituksen tason mukaisesti.
+SEQ	<b>Vapaaohjelma:</b> ilmaisee hyppysarjassa suorituksesta riippuen eri asioita: 1. Sääntöjen mukainen hyppysarja (esim. Hyppy+Axel+SEQ,	+SEQ-merkintää edeltävät hypyt saavat täyden vaikeusarvon, sen jälkeiset merkitään *-merkillä	Koko elementti arvioidaan, laatupiste suorituksen tason mukaisesti.

	Hyppy+hyppy+Axel+SEQ, Hyppy+Axel+hyppy+SEQ) tai 2. Hyppysarja, joka ei täytä sarjan vaatimuksia (esim. luistelija astuu pois alastulokaarelta (step- out) ja tekee virheen jälkeen hypyn tai hyppyjä (esim. 2A+SEQ+2A* tai 3T+2A+SEQ+1T*)	eivätkä ne saa vaikeusarvoa.	
+REP	<b>Vapaaohjelma:</b> hypyn toistaminen ohjelmavaatimusten vastaisesti	Hyppy saa 70 % vaikeusarvosta	Laatupiste suorituksen tason mukaan
V	Piruetissa oleva merkintä seuraavissa tapauksissa: - lentävä piruetti, jonka lähdössä ei kunnollista hyppyä - yhdistelmäpiruetissa vain 2 perusasentoa - vapaaohjelmassa jalanvaihtopiruetissa jommalla kummalla jalalla alle 3 kierrosta - vapaaohjelman yhden asennon jalanvaihtopiruetissa alle 2 kierrosta perusasennossa jommalla kummalla jalalla	Piruetti saa 75 % vaikeusarvosta	Merkki ei näy tuomareille, mutta virhe saattaa vaikuttaa laatupisteeseen (esim. heikko perusasento tai lentävä lähtö).
*	<b>Lyhytohjelma:</b> elementissä on virhe eikä se vastaa ohjelmavaatimuksia <b>Vapaaohjelma:</b> elementti ei vastaa ohjelmavaatimuksia (esim. ylimääräinen hyppy)	Elementti ei saa vaikeusarvoa	<b>Lyhytohjelma:</b> laatupiste -5 <b>Vapaaohjelma:</b> laatupiste koko suorituksen tason mukaan
No value (NV)	Elementti ei täytä perusvaatimuksia	Elementti ei saa vaikeusarvoa	Elementti ei saa laatupistettä

## TUOMARIEN LAATUPISTEIDEN MÄÄRÄYTYMINEN

**Kukin tuomari määrittelee ensin elementin laatua nostavat tekijät ja sen jälkeen sitä alentavat.** Tuomarit voivat käyttää elementtien videotarkistusta suorituksen päätyttyä kilpailuissa, joissa tuomareilla on omat näytöt pisteiden syöttämistä varten.

Jos elementissä on mikä tahansa seuraavista virheistä, tuomarin lähtöpiste ennen vähennyksiä ei voi olla korkeampi kuin +2:

Hyppy	Piruetti	Askelsarja ja koreografinen liikesarja
<ul style="list-style-type: none"><li>- kaatuminen</li><li>- kahden jalan alastulo</li><li>- astuminen pois alastulokaarelta (step-out)</li><li>- ½ kierrosta tai enemmän vajaa pyörintä (&lt;&lt;)</li><li>- väärä lähtökaari (e)</li><li>- useita virheitä (esim. sekä ! että &lt; merkintä)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- kaatuminen</li><li>- vähemmän kuin vaadittu määrä kierroksia</li><li>- heikko jalanvaihto jalanvaihtopiruetissa</li><li>- heikko hyppy lentävässä piruetissa</li><li>- useita virheitä</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- kaatuminen</li><li>- sarjaa ei suoriteta musiikin mukaan</li><li>- useita virheitä</li></ul>

Alla olevassa taulukossa kuvataan, mitä tuomarit tarkkailevat kustakin elementtiryhmästä. Taulukossa on myös joitakin esimerkkejä elementtivaatimuksista, joita tekninen tuomaristo tarkkailee. Lisäksi kerrotaan esimerkkinä, millainen suoritus vaaditaan, jotta laatupiste on 0 (*perusarvo, base value*). Laatupisteen 0 saanut suoritus tarkoittaa, että liike on jo pääpiirteissään hyvä. Laatupisteen 0 voi saada myös lähtökohtaisesti laadukkaammasta suorituksesta, joka olisi ollut esimerkiksi +1:n arvoinen, mutta jossa on pieni virhe. Elementtien laatupistettä nostavia ja joitakin virheiksi katsottavia piirteitä on liitetty taulukkoon esimerkeiksi. Ohjeet laatupisteistä julkaistaan kausittain ISU:n englanninkielisessä tiedotteessa (*ISU Communication, Levels of Difficulty and Guidelines for marking Grade of Execution*).

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella <u>2024–2025</u> <i>ISU Communication 2623</i> ): <b>1 tekijä +1</b> <b>2 tekijää +2</b> <b>3 tekijää +3</b> <b>4 tekijää +4</b> <b>5 tai useampia tekijöitä +5</b>	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella <u>2024–2025</u> <i>ISU Communication 2623</i> )
<p><b>HYPYT</b> (vaikeuden ja kierrosmäärän mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Neljä vaihetta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valmistautuminen</li> <li>- ponnistus</li> <li>- ilmalento</li> <li>- alastulo</li> </ul> <p>Luokitellut (<i>listed</i>) hypyt salchow, tulppi, ritti, flippi, lutz ja axel saavat vaikeusarvon ja laatupisteen.</p> <p>Luokittelemattomat (<i>unlisted</i>) hypyt, esim. walley, euler, sisäkaaren axel ja saksihyppy, eivät saa vaikeusarvoa, vaan ne arvioidaan ohjelman rakenteessa. Poikkeuksena on euler, joka hyppy-yhdistelmässä kahden luokitellun hypyn välissä saa vaikeusarvon.</p>	<p>Kaikki vaiheet suoritettu hyväksyttävästi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valmistautuminen normaalin pituinen</li> <li>- puhdas ponnistus</li> <li>- riittävä korkeus ja ilmalennon pituus</li> <li>- hallittu pyörimisasento ilmassa</li> <li>- puhdas alastulo</li> <li>- puhdas ja riittävän pitkä alastulokaari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- erittäin hyvä korkeus ja pituus</li> <li>- hyvä ponnistus ja alastulo</li> <li>- vaivattomuus alusta loppuun, myös rytmi yhdistelmissä tai sarjoissa</li> <li>- askeleita ennen ponnistusta, yllättävä tai luova lähtö</li> <li>- vartalon erittäin hyvä asento ilmassa</li> <li>- hyppy suoritetaan musiikin mukaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pieni virhe: yhden käden kosketus tai kolmonen alastulossa: -1 – -2</li> <li>- jos pieniä virheitä on useampia, ne kaikki vaikuttavat laatupistettä alentavasti (kolmonen ja pieni kosketus alastulossa = -2:n vähennys)</li> <li>- pitkä odotus ennen ponnistusta, matala hyppy, huono asento ilmassa tai heikko alastulo: -1 – -3</li> <li>- rotaatio: <ul style="list-style-type: none"> <li>pieni virhe, alle ¼ kierrosta vajaa: -1</li> <li>merkintä q: -2</li> <li>merkintä &lt;: -2 – -3</li> <li>merkintä &lt;&lt;: -3 – -4 pistettä</li> </ul> </li> <li>- suurempi virhe: kahden jalan alastulo, alastulokaareltä ulos astuminen: -3 – -4</li> <li>- heikko ponnistus (esim. pyöriminen jäässä ennen ilmalentoa tai koko terän käyttö kärkiponnistuksessa): -2 – -4</li> <li>- <u>elementti suoritetaan kokonaan tai osittain ilman musiikkia</u>: -1 – -4</li> <li>- kaatumisen: -5</li> </ul>

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella <u>2024–2025</u> <u>ISU Communication 2623</u> ): 1 tekijä +1, 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella <u>2024–2025</u> <u>ISU Communication 2623</u> )
<p><b>HYPPY-YHDISTELMÄT JA – SARJAT</b> (vaikeuden ja kierrosmäärän mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Kahdeksan vaihetta (kolmen hypyn yhdistelmässä 12)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valmistautuminen</li> <li>- ponnistus</li> <li>- ilmalento</li> <li>- alastulo</li> <li>- siirtyminen toiseen hyppyyn</li> <li>- ponnistus</li> <li>- ilmalento</li> <li>- alastulo</li> </ul>	<p>Kaikki vaiheet suoritettu yllä hyppyjen kohdassa eritellyn mukaisesti.</p> <p>Lisäksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- yhdistelmässä hypyt seuraavat välittömästi toisiaan</li> <li>- hyppyrytmi, polven jousto ja liuku sekä etenevä suunta säilyvät koko sarjan/yhdistelmän ajan</li> <li>- hypyt ovat yhtä laadukkaita</li> </ul>	<p>Ks. hypyt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kaksoiskolmonen hyppyjen välissä: -2 – -3</li> <li>- kaarenvaihdot hyppyjen välissä: -1 – -2</li> <li>- hyppyrytmin / etenemisen katkeaminen: -1 – -3</li> <li>- useampi q-merkintä: -3 – -4</li> <li>- astuttu (=ei hypätty) euler hyppyjen välissä: -1 – -3</li> <li>- vapaaohjelma: hypy-yhdistelmän osana hypy, joka ei saa perusarvoa (no value): -3 – -4</li> <li>- elementti suoritetaan kokonaan tai osittain ilman musiikkia: -1 – -4</li> <li>- kaatumisen: -5</li> </ul> <p>Ks. hypyt</p>

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella <u>2024–2025</u> <i>ISU Communication 2623</i> ): <b>1 tekijä +1,</b> <b>2 tekijää +2</b> <b>3 tekijää +3</b> <b>4 tekijää +4</b> <b>5 tai useampia tekijöitä +5</b>	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella <u>2024–2025</u> <i>ISU Communication 2623</i> )
<p><b>PIRUETIT JA YHDISTELMÄPIRUETIT (asennonvaihto- ja jalanvaihtopiruetit)</b> (vaikeustason mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Neljä vaihetta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valmistautuminen</li> <li>- sisäänmeno</li> <li>- pyöriminen</li> <li>- ulostulo</li> </ul> <p>Perusasennot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vaaka (vapaa jalka takana, polvi lantion tason yläpuolella)</li> <li>- istuma (pyörivän jalan yläosa vähintään jään suuntainen)</li> <li>- seisoma (kaikki asennot joissa pyörivä jalka on (lähes) ojennettu ja jotka eivät ole vaaka-asentoja)</li> </ul>	<p>Kaikki vaiheet suoritettu hyväksyttävästi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hallittu sisäänmeno ja ulostulo</li> <li>- vaatimusten mukaiset, selkeät ja luontevat asennot</li> <li>- tasainen tai kiihtyvä pyörimisvauhti</li> <li>- pyöriminen paikallaan</li> <li>- vaatimukset täyttävä määrä kierroksia</li> <li>- kierroksia tasaisesti molemmilla jaloilla</li> <li>- lentävässä piruetissa hypyn ponnistus on puhdas, hyppy nousee jäältä, tavoiteltu asento saavutetaan ilmassa ja siinä pysytään pyörimisen alusta alkaen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hyvä vauhti ja/tai kiihdyttäminen piruetin aikana</li> <li>- hyvät hallitut ja selkeät asennot (myös lentävien piruettien korkeus sekä asento ilmassa ja alastulossa)</li> <li>- vaivattomuus alusta loppuun</li> <li>- pyörimisen keskiöinnin säilyttäminen</li> <li>- luovuus</li> <li>- piruetti suoritetaan musiikin mukaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- virheiksi katsotaan esimerkiksi työläät ja viimeistelemättömät asennot, hidas pyöriminen tai vauhdin hidastuminen, piruetin liikkuminen, heikko ulostulo ja heikko lentävä lähtö. Virheen vakavuuden mukaan laatupiste alenee</li> <li>- 1 – -3 pistettä.</li> <li>- <u>vaadittuja kierroksia puuttuu 1 tai 2: -1 – -2</u></li> <li>- <u>vaadittuja kierroksia puuttuu 3 tai enemmän: -3 – -4</u></li> <li>- heikko jalanvaihto: -2 – -3</li> <li>- <u>ei suoritettu musiikin mukaan: -1 – -3</u></li> <li>- <u>elementti suoritetaan kokonaan tai osittain ilman musiikkia: -1 – -4</u></li> <li>- kaatuminen: -5</li> </ul>

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella <u>2024–2025 ISU Communication 2623</u> ): <b>1 tekijä +1,</b> <b>2 tekijää +2</b> <b>3 tekijää +3</b> <b>4 tekijää +4</b> <b>5 tai useampia tekijöitä +5</b>	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella <u>2024–2025 ISU Communication 2623</u> )
<b>ASKELSARJAT</b> (vaikeustason mukainen vaikeusarvo)	Askelsarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- riittävä askelten ja käännösten puhtaus ja tarkkuus</li> <li>- sarja suoritetaan musiikin mukaan</li> <li>- riittävä vauhti ja energisyys sekä sujuva eteneminen</li> <li>- koko vartalon hallinta ja riittävät ojennukset</li> </ul>	Askelsarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- syvät kaaret, puhtaat askeleet ja käännökset sekä vartalon hallinta</li> <li>- askelsarja suoritetaan musiikin mukaan</li> <li>- vaivattomuus alusta loppuun, hyvä energia, sujuvuus ja suorittaminen</li> <li>- luovuus vartalon liikkeissä ja vapaan jalan käytössä</li> <li>- hyvä kentän käyttö tai mielenkiintoinen muoto</li> <li>- hyvä vauhdin kiihdyttäminen ja hidastaminen</li> </ul>	Askelsarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ei suoritettu musiikin mukaan: -2 – -4 pistettä</li> <li>- käännösten ja vartalon asentojen heikko laatu, sujuvuuden ja energisyyden puute, horjahtelu: -1 – -3</li> <li>- suppea kentän käyttö: -1 – -3</li> <li>- <u>elementti suoritetaan kokonaan tai osittain ilman musiikkia: - 1 – -4</u></li> <li>- kaatuminen: -5</li> </ul>
<b>KOREOGRAFISET LIIKESARJAT</b> (aina sama vaikeusarvo)	Koreografinen liikesarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sarja suoritetaan musiikin mukaan</li> <li>- sarjan liikkeet muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden</li> <li>- kaarten ja asentojen puhtaus</li> </ul>	Koreografinen liikesarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sarja suoritetaan musiikin mukaan ja se kuvastaa ohjelman luonnetta</li> <li>- luovuus</li> <li>- vaivattomuus alusta loppuun,</li> </ul>	Koreografinen liikesarja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ei suoritettu musiikin mukaan: -2 – -4</li> <li>- sarjan liikkeet eivät yhdisty toisiinsa: -2 – -3</li> <li>- liikkeiden ja asentojen heikko laatu, hallinnan tai energisyyden puute ja luovuuden puuttuminen</li> </ul>

	hyväksyttäviä	hyvä energia, sujuvuus ja suorittaminen - <u>luistelusuuntien ja muodon vaihtelevuus</u> - hyvä selkeys ja tarkkuus liikkeissä - erinomainen koko vartalon käyttö ja hallinta	sekä horjahtelu: -1 – -3 - <u>suppea muoto: -1 – -3</u> - <u>elementti suoritetaan kokonaan tai osittain ilman musiikkia: -1 – -4</u> - kaatuminen: -5
--	---------------	--	---

## MITÄ ESITTÄMISEN OSA-ALUEPISTEISSÄ ARVIOIDAAN?

### 1. Ohjelman rakenne (*Composition*)

Tuomarit arvioivat

- eri tasojen ja ulottuvuuksien käyttöä liikekielessä
- elementtien yhdistämistä toisiinsa
- koreografian sopivuutta valitun musiikin erilaisiin osiin
- kentän käyttöä
- ohjelman yhtenäistä kokonaisuutta

### 2. Esittäminen (*Presentation*)

Tuomarit arvioivat luistelijan kykyä ja taitoa

- esiintyä katsojalle ja ilmaista itseään
- näyttää energian ja liikkeiden vaihtelua ja käyttää vastakohtaisuuksia
- ilmaista musiikin luonnetta ja luistella vaivattomasti musiikin rytmiä, jaksottelua ja tempoa seuraten (ajoitus)

### 3. Peruluistelutaidot (*Skating Skills*)

Tuomarit arvioivat luistelijan kykyä ja taitoa

- käyttää eri kaaria, askelia, käännöksiä, liikkeitä ja suuntia
- tehdä puhtaita kaaria, askelia ja käännöksiä sekä viimeistellä jalkojen ja käsien ojennukset ja hallita vartalon käyttö (luistella ryhdikkäänä selkä, lantio, pää ja hartiat luontevassa asennossa sekä kannatella vartalo, jalat ja kädet hyvin)
- säilyttää tasapaino ja liukua terällä äänettömästi ja vaivattomasti
- siirtyä sujuvasti liu'usta ja liikkeestä toiseen
- käyttää voimaa ja luistella vauhdikkaasti

### Osa-aluepisteiden skaala

10	Poikkeuksellisen loistava ( <i>outstanding</i> )
9	Erinomainen ( <i>excellent</i> )
8	Erittäin hyvä ( <i>very good</i> )
7	Hyvä ( <i>good</i> )
6	Keskitasoa parempi ( <i>above average</i> )
5	Keskitasoinen ( <i>average</i> )
4	Keskitasoa heikompi ( <i>below average</i> )
3	Välttävä ( <i>weak</i> )
2	Heikko ( <i>poor</i> )
1	Hyvin heikko ( <i>very poor</i> )
<1	Erittäin heikko ( <i>extremely poor</i> )

Jos suorituksessa on virhe tai virheitä, jotka katkaisevat ohjelman suorittamisen (esim. kaatuminen tai muu iso virhe), tuomari arvioi virheen/virheiden vaikutuksen ohjelman sujuvuuteen ja jatkuvuuteen ja alentaa kutakin osa-aluepistettä. Jos suoritus on ehjä ja onnistunut, se on myös osa-aluepisteissä arvokkaampi kuin sama ohjelma rikkonaisena ja ja epäonnistuneena.