

LAAJENNETTU TÄHTIARVIOINTI - ARVIOINTIOHJE
esimerkkinä B-silmut

Osa-alue	1-3	4-6	7-8
Perusluistelu ja askelsarja	<p>Luistelijalla on selkeästi vaikeuksia hallita tasapainoaan, polven käyttö on vähäistä. Luistelussa näkyy piikkipotkuja ja kaarityöskentely on vähäistä.</p> <p>Askelsarja sisältää lähinnä helppoja askeleita ja käännöksiä, joiden puhtaus vaatii vielä harjoittelua.</p>	<p>Luistelijalla on näkyvässä tasapainon hallintaa ja polven joustoa. Luistelussa näkyy melko hyviä kaaria ja sujuvat potkut. Luistelija pystyy esittämään joitakin piirteitä molempiin suuntiin luistelusta ja yhden jalan työskentelystä.</p> <p>Askelsarja sisältää erilaisia askeleita ja joitakin vaikeampia käännöksiä. Laatu on pääosin sujuvaa.</p>	<p>Luistelija osoittaa hyvää tasapainon hallintaa, polven joustoa ja luistelee pääosin yhdellä jalalla. Luistelija etenee puhtain kaarin ja äänettömästi. Luistelussa on nähtävissä molempiin suuntiin luistelua.</p> <p>Askelsarja sisältää jo monipuolisia käännöksiä ja suurin osa niistä on puhtaasti suoritettuja.</p>
Siirtymät	<p>Siirtymät eivät erotu kunnolla ohjelmasta. Niiden monipuolisuus, yhdistely ja laatu kaipaavat vielä harjoitusta.</p>	<p>Ohjelma sisältää jonkin verran erilaisia siirtymiä. Luistelija pystyy jo jonkin verran yhdistelemään liikkeitä toisiinsa ja laatu on pääosin sujuvaa.</p>	<p>Siirtymät nousevat selkeästi esille ohjelmasta. Luistelija osoittaa kykyä tehdä erilaisia siirtymiä (jalkatyöskentely, vapaaluisteluliikkeet, vartalon liikkeitä ja luokittelemattomat hypyt). Vaikeus ja liikkeiden yhdistely on jo hyvällä mallilla. Laatu on hyvää.</p>
Hypyt vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee pelkkiä yksöishyppyjä ja vain yhden kaksoishypyn. Luistelija ei tee ollenkaan yhdistelmää <u>tai sarjaa</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kaksoishyppyjä sekä vähintään yhden yhdistelmän <u>tai sarjan</u>.</p> <p>6*: 3 erilaista kaksoishyppyä, joista yhden täytyy olla 2Lo tai vaikeampi. <u>Luistelija esittää vähintään yhden seuraavista vaihtoehdoista:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>2H+2H</u> - <u>1A+2H</u> - <u>kolmen hypyn yhdistelmä, jossa on yksi kaksoishyppeä</u> - <u>2H+1A+seq</u> 	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää neljä erilaista kaksoishyppyä, joista yksi on 2F tai 2Lz.</p> <p><u>Luistelija esittää kaksi hyppy-yhdistelmää tai hyppy-yhdistelmän ja sarjan.</u></p> <p><u>Luistelija esittää vähintään yhden 2H+2H.</u> <u>Toinen esitetty hyppy-yhdistelmä/-sarja voi olla:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>2H+2H</u> - <u>1A+2H</u> - <u>kolmen hypyn yhdistelmä, jossa on yksi kaksoishyppeä</u> - <u>2H+1A+seq</u>
Hypyt laatu	<p>Hyppyjen eri vaiheissa on puutteita. Hypyt ovat epäonnistuneita tai vajaita. Hypyt eivät nouse jäädästä juuri ollenkaan.</p>	<p>Suurin osa hypyn vaiheista on hallinnassa. Hypyt irtoavat jo jonkin verran tunnistettavasti jäädästä.</p> <p>6*: Pienet virheet sallitaan esim. jonkin hypyn epäpuhtaus tai e/!</p>	<p>Luistelija hallitsee hypyn eri vaiheet. Suurin osa hypyistä on onnistuneita ja puhtaita ja niissä (hypyissä) on ilmavuutta.</p>



Osa-alue	1-3	4-6	7-8
Piruetit vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yhden jalan piruetteja.</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + CUSp/CSSp tai CCoSp + CSp/SSp vaikeustekijöillä</p> <p>Piruteista täytyy löytyä 2-4 vaikeustekijää (featurea).</p> <p>Jos luistelija kaatuu piruetin lähdössä, enimmäistähtimäärä vaikeudesta on neljä tähteä (4*).</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + FSSp/FCSp/FCSSp/FCCSp/CCSp/LSp</p> <p>Piruteista täytyy löytyä useita (väh. 3) vaikeustekijää (featureita).</p>
Piruetit laatu	<p>Piruetin eri vaiheissa on puutteita (esim. asennot, kierrosmäärä, nopeus, paikallaan pysyminen, horjuminen).</p>	<p>Suurin osa piruetin vaiheista on hallinnassa. Piruetit pyörivät melko vaivattomasti ja tasapainoisesti.</p>	<p>Luistelija hallitsee piruetin eri vaiheet. Molemmat piruetit ovat onnistuneita ja sujuvia. Niissä on hyvä rotaationopeus ja vaivattomat asennot.</p>
Esittäminen ja suoritusvarmuus	<p>Luistelijan ryhdissä ja vartalonkäytössä on selkeitä puutteita.</p> <p>Ohjelman esittämisen piirteet eivät välity luistelusta.</p> <p>Luistelijan päivän suorituksessa on useita epäonnistumisia.</p>	<p>Luistelijan ryhti ja vartalon käyttö on melko hyvällä mallilla (pienet puutteet sallittuja). Luistelussa näkyy esittämisen piirteitä. Luistelijan päivän suoritus on melko hyvä (sallitaan muutama kaatuminen, jos muut esittämisen osa-alueet ovat hyvällä mallilla).</p>	<p>Luistelijan ryhti ja vartalon käyttö on hallittu. Luistelija ymmärtää esiintyvänsä. Päivän suoritus on sujuva. Suoritusta on nautinto katsoa.</p>
Musiikkiin luistelu	<p>Musiikkiin luistelun piirteet ovat vähäisiä (esim. musiikki soi lähinnä taustalla).</p>	<p>Luistelussa näkyy melko hyvin musiikkiin luistelun piirteitä.</p> <p>Luistelija pystyy paikoittain toteuttamaan musiikin rytmin ja tyylin esiintuontia esim. kaatumisen jälkeen.</p>	<p>Luistelija ymmärtää musiikin merkityksen ohjelmassa. Luistelija pystyy tuomaan esiin musiikin tyylin, luonteen ja rytmin.</p>



MINIT	1-3	4-6	7-8
<p>Hypyt vaikeus ja monipuolisuus</p> <ul style="list-style-type: none">• enintään 5 hyppyelementtiä• enintään 2 yhdistelmää/sarjaa• sarjassa ei ole käytössä hyppyjen toistosääntöä yksöishyppyjen osalta	<p>Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää yksöishyppyjä.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää Axelin ja 1-2 kaksoishyppyä sekä vähintään yhden yhdistelmän <u>tai sarjan</u>.</p> <p>4-5*: ohjelma sisältää Axelin ja vähintään yhden kaksoishypyn</p> <p>6*: Axel ja kaksi erilaista kaksoishyppyä</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää vähintään kaksi Axelia ja kaksi erilaista kaksoishyppyä, joista toinen on vähintään 2Lo (2x1A ja 2x2H).</p> <p>Hyppy-yhdistelmään tulee sisällyttää joko Axel tai kaksoishyppy.</p>
<p>Piruetit vaikeus ja monipuolisuus</p> <p>Featureiden hakeminen ei ole ensisijaista vaikeuden ja monipuolisuuden arvioinnissa. Vaikeudessa tulee ottaa ensisijaisesti huomioon perusrakenne.</p>	<p>Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yhden asennon ja jalan piruetteja.</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia, joista yksi on CoSp/CCoSp.</p> <p>Esimerkiksi: 4*: CoSp+SSp+CSp</p> <p>5-6*: CCoSp+SSp+CSp (huomioi mahdolliset muut vaikeustekijät)</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia.</p> <p>Esimerkiksi: CCoSp + CSSp/CCSp/FCSp/FSSp + vapaavalintainen eri lyhenteinen piruetti</p>



ALUESILMUT	1-3	4-6	7-8
Hypyt vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelmassa ei ole Axelia eikä kaksoishyppyjä.</p> <p>Luistelija ei tee lainkaan yhdistelmää <u>tai sarjaa</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää vähintään neljä erilaista yksöishyppyä, joista yksi on 1A sekä mahdollisesti yhden kaksoishypyn.</p> <p>Ohjelma sisältää vähintään yhden hyppy-yhdistelmän <u>tai sarjan</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää Axelin, kaksoishyppyjä ja kaksi hyppy-yhdistelmää <u>tai hyppy-yhdistelmän ja sarjan</u>.</p>
Piruetit vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yhden jalan piruetteja.</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + CUSp/CSSp Tai CCoSp + CSp/SSp vaikeustekijöillä</p> <p>Piruteista täytyy löytyä 2-4 vaikeustekijää (featurea).</p> <p>Jos luistelija kaatuu piruetin lähdössä, enimmäistähtimäärä vaikeudesta on neljä tähteä (4*).</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + FSSp/FCSp/FCSSp/FCCSp/CCSp/LSp</p> <p>Piruteista täytyy löytyä useita (väh. 3) vaikeustekijää (featureita).</p>



ALUESARJAT (aluedebytantit, -noviisit ja -juniorit)	1-3	4-6	7-8
Hypyt vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yksöishyppyjä ja vain yhtä kaksoishyppyä.</p> <p>Luistelija ei tee lainkaan yhdistelmää <u>tai sarjaa</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää vähintään kaksi erilaista kaksoishyppyä sekä vähintään yhden yhdistelmän <u>tai sarjan</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää vähintään neljä erilaista kaksoishyppyä sekä kaksi yhdistelmää <u>tai hyppy-yhdistelmän ja sarjan</u>.</p>
Piruetit vaikeus ja monipuolisuus	<p>Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yhden jalan piruetteja.</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + CUSp/CSSp Tai CCoSp + CSp/SSp vaikeustekijöillä</p> <p>Piruteista täytyy löytyä 2-4 vaikeustekijää (featurea).</p> <p>Jos luistelija kaatuu piruetin lähdössä, enimmäistähtimäärä vaikeudesta on neljä tähteä (4*).</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>CCoSp + FSSp/FCSp/FCSSp/FCCSp/ CCSp/LSp</p> <p>Piruteista täytyy löytyä useita (väh. 3) vaikeustekijää (featureita).</p>

TAITAJAT, AXEL	1-3	4-6	7-8
<p>Hypyt vaikeus ja monipuolisuus</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelmassa ei ole Axelia.</p> <p>Luistelija ei tee lainkaan yhdistelmiä.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset.</p> <p>Ohjelma sisältää vähintään neljä erilaista yksöishyppyä, joista yksi on 1A. Ohjelma sisältää vähintään yhden hyppy-yhdistelmän <u>tai sarjan</u>.</p>	<p>Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kaikki yksöishypyt ja vähintään kaksi Axelia. Ohjelmassa on sekä soolohyppyjä että hyppy-yhdistelmiä <u>ja/tai sarjoja</u>.</p>
<p>Piruetit vaikeus ja monipuolisuus</p> <p>Featureiden hakeminen ei ole ensisijaista vaikeuden ja monipuolisuuden arvioinnissa. Vaikeudessa tulee ottaa ensisijaisesti huomioon perusrakenne.</p>	<p>Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset.</p> <p>Luistelija tekee yhden asennon ja jalan piruetteja.</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia.</p> <p>Esimerkiksi: 4*: CUSp/CoSp+SSp+USp 5-6*: CoSp+SSp+CSp/CUSp (huomioi muut mahdolliset vaikeustekijät)</p>	<p>Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia, joista yksi on yhdistelmäpiruetti jalanvaihdoilla. Pirueteissa käytetään kaikkia perusasentoja.</p> <p>Esimerkiksi: CCoSp+CSSp/CCSp + vapaavalintainen eri lyhenteinen piruetti</p> <p>TAI</p> <p>CCoSp+SSp/CSp vaikeustekijöillä + vapaavalintainen eri lyhenteinen piruetti</p>



TAITAJAT, EI AXEL	1-3	4-6	7-8
Hypyt vaikeus ja monipuolisuus	Ohjelman hyppyelementit eivät ole sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää maksimissaan kaksi erilaista yksöishyppyä.	Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää vähintään kolme erilaista yksöishyppyä ja vähintään yhden hyppy-yhdistelmän.	Ohjelman hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kaikki yksöishypyt (1S, 1T, 1Lo, 1F, 1Lz). Ohjelmassa on sekä soolohyppyjä että hyppy-yhdistelmiä.
Piruetit vaikeus ja monipuolisuus Featureiden hakeminen ei ole ensisijaista vaikeuden ja monipuolisuuden arvioinnissa. Vaikeudessa tulee ottaa ensisijaisesti huomioon perusrakenne.	Ohjelman piruetit eivät ole sääntöjen mukaiset. Luistelija tekee yhden asennon ja jalan piruetteja.	Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia. Esimerkiksi: 4*: CUSp/CoSp+SSp+USp 5-6*: CoSp +Ssp+CSp/CUSp (huomioi muut mahdolliset vaikeustekijät)	Ohjelman piruetit ovat sääntöjen mukaiset. Ohjelma sisältää kolme erilaista eli eri lyhenteistä piruettia, joista yksi on yhdistelmäpiruetti jalanvaihdolla . Pirueteissa käytetään kaikkia perusasetoja. Esimerkiksi: CCoSp+CSSp/CCSp + vapaavalintainen eri lyhenteinen piruetti TAI CCoSp+SSp/CSp vaikeustekijöillä + vapaavalintainen eri lyhenteinen piruetti



Q & A:

Piruetit

Mitkä ovat piruettien vaikeustekijöitä (featureita)?

Esimerkkejä piruettien vaikeustekijöistä:

- Vaikeat variaatiot istumassa: Sit forward (SF) esim. canonball, Sit side (SS) esim. broken leg, Sit behind (SB)
- Vaikeat variaatiot vaa'assa: Camel forward (CF) esim. risti-ikkuna, Camel side (CS) esim. sormus, Camel upward (CU)
- Vaikeat variaatiot seisomassa: Upright forward (UF) esim. A-kirjain, Upright straight or sideways (US) esim. nosturi, Upright Layback (UL) esim. puhelin, Upright Biellmann (UB)
- Vaikeat variaatiot väli-asennossa: Non-basic position (NBP)

Muita vaikeustekijöitä:

- Kaarenvaihto
- Hyppy piruetin sisällä
- Hyppy jalanvaihtona
- Vaikea lähtö tai ulostulo
- Vaikea lentävä lähtö
- Kahdeksan kierrosta
- Sivulta taakse tai toisinpäin asennon vaihto taivutusasennossa
- Kolme perusasentoa toisella jalalla
- Vaikea asennonvaihto
- Pyöräminen sekä myötä- että vastapäivään
- Vauhdin kiihdytys

Hypyt

Hyppysarja:

Hyppysarja koostuu kahdesta hypystä, joissa voi olla kuinka monta kierrosta tahansa. Sarja voi alkaa millä tahansa hypyllä, jonka alastulokaaren jälkeen astutaan suoraan axel-tyyppisen hypyn lähtökaarelle. Esim. 1A+1A+seq, 1Lz+1A+seq.

Hyppy-yhdistelmä:

- Yhdistelmä voi koostua kahdesta tai kolmesta hypystä, ja seuraavan hypyn ponnistava jalka on edellisen hypyn alastulojalka esim. 1F+1T.
- Kun euler on kahden hypyn välissä, se muodostaa kolmen hypyn hyppy-yhdistelmän.
 - o Eulerin lyhenne on 1Eu.
 - o Kun euler on kahden hypyn välissä, kolmannen hypyn pitää lähteä eulerin alastulojalalta, esim. 1F+1Eu+1S / 1Lo+1Eu+1F. Huomioi, että kolmas hyppy ei voi olla 1T tai 1Lo, koska ponnistava jalka vaihtuu. Jos luistelija tekee vääränlaisen yhdistelmän, hyppyvaatimukset eivät täyty (1-3 tähteä).



Mitä tarkoitetaan, kun hyppyelementit ovat sääntöjen mukaiset?

Hypyt ovat sääntöjen mukaiset, kun ohjelma sisältää esim. oikean määrän hyppyjä/yhdistelmiä/toistoja.

- esim. jos luistelija tekee kolme yhdistelmää, kun vaatimuksissa sanotaan enintään kaksi, silloin ollaan tähtimäärässä 1-3.
- esim. B-silmu tekee kuusi hyppyelementtiä, kun vaatimuksissa sanotaan enintään viisi hyppyelementtiä, silloin ollaan tähtimäärässä 1-3.
- esim. B-silmu tai aluesarjalainen tekee ohjelmassa kolme kertaa 1T, kun vaatimuksissa on toistosääntö (jokaista yksöishyppyä/kaksoishyppyä saa tehdä enintään kaksi kertaa), silloin ollaan tähtimäärässä 1-3.
- esim. jos luistelija tekee neljä hyppyelementtiä, kun vaatimuksissa sanotaan enintään viisi hyppyelementtiä, hyppyelementit ovat edelleen sääntöjen mukaiset. Tällöin tähtimäärä ei automaattisesti putoa tähtimäärään 1-3.

Tulkitaanko hyppyelementti yhdeksi elementiksi, kun luistelija kaatuu hypyn ja noustuaan ylös tekee heti perään lisää hyppyjä?

Kyllä, kyseessä on yksi hyppyelementti. Välittömästi kaadutun hypyn jälkeen tehdyille hypyille ei anneta arvoa arvioinnissa, mutta katsotaan yritykseksi. Esimerkki: B-silmut-sarjassa luistelija kaatuu 2Lo ja heti noustuaan ylös tekee 1T. Tulpille ei anneta arvoa, mutta kyseessä on hyppy-yhdistelmän yritys, ja jos ohjelmassa on lisäksi kaksi muuta yhdistelmää, yhdistelmiä on liikaa.

Tulkitaanko hyppyelementti yhdeksi elementiksi, kun hyppy-yhdistelmässä/sarjassa hyppyjen välille tulee taukoa?

Kyllä, kyseessä on yksi hyppyelementti. Yhdistelmän hitaus ja yhdistelmän/sarjan heikko rytmi huomioidaan elementin laadussa.

Miksi hyppyelementiksi hyppy katsotaan, kun 1Lz/1F on rittimäinen?

Hyppy katsotaan 1Lz/1F yritykseksi, ja ponnistuksen heikko hallinta huomioidaan elementin laadussa.

Miten tulkitaan hyppyelementti, jossa esimerkiksi kaksoishypyn alastuloon tulee yksöisrittä muistuttava hypähdys?

Alastuloon tullut hypähdys katsotaan luistelijan edun mukaisesti heikoksi alastuloksi.

Mitä hyppyjen toistosääntö tarkoittaa?

Sarjan vaatimuksissa todetaan, että kutakin yksöis- tai kaksoishyppyä saa tehdä enintään 2 kertaa. Tällöin ohjelmassa saa olla enintään kaksi samaa hyppyä samoilla kierroksilla. Eri kierrosmäärät sisältävät hypyt ovat eri hyppyjä (esim. 1Lo/2Lo).

Tähti-arvioinnissa käytettävät vähennykset:

- Aikavähennys: 0,5 pistettä jokaista 5 sekuntia kohden. Ylituomari tekee aikavähennyksen. Tinteillä ei ole aikavähennystä.
- Liukuvähennys: 0,5 pistettä / puuttuva liuku. Liukuvähennys keskustellaan koko paneelin kanssa ja ylituomari merkitsee vähennyksen omaan arviointipaperiinsa.
- Pukuvähennys: 0,5 pistettä. Jokainen tuomari merkitsee omaan arviointipaperiinsa, jos on pukuvähennyksen kannalla. Vähennys tulee enemmistö päätöksellä voimaan.