

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).

- 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 viidestä 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 nollasta kymmeneen 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 sääntökirjan kohdassa 7.

OHJELMAVAATIMUKSET

Kullekin sarjalle määritellään, kuinka monta ja minkä tyyppisiä hyppyelementtejä, piruetteja sekä askel- ja liikesarjoja kilpailuohjelmassa saa enintään suorittaa. Ylimääräisenä suoritetuista ja tyypiltään vääristä elementeistä ei saa pisteitä. Jos luistelija 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 tyypiltään 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- ja asentovaatimusten sekä keston 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 laatu pisteeseen
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 hyppyssä		Hyppy saa 60 % vaikeusarvosta	Laatupiste alenee
+COMBO	Lyhytohjelma: vaadituksi hyppy- yhdistelmäksi tulkittava elementti	+COMBO -merkintää edeltävä hyppy saa täyden vaikeusarvon	Laatupiste -5 (hyppyelementti ei vastaa vaatimuksia)
+SEQ	Vapaaohjelma: ilmaisee suorituksesta riippuen eri asioita: 1. Sääntöjen mukainen hyppysarja (hyppy+Axel+SEQ) tai 2. Hyppy-yhdistelmä tai -sarja, joka ei täytä yhdistelmän tai sarjan vaatimuksia (esim. yhdistelmässä tai sarjassa luistelijä astuu pois alastulokaarelta (step-out) ja tekee virheen jälkeen hypyn tai hyppyjä (3T+SEQ+2T*+2 Lo* tai 2A+SEQ+2A*))	+SEQ-merkintää edeltävät hyppyt saavat 80 % vaikeusarvosta, sen jälkeiset merkitään *- merkillä eivätkä ne saa vaikeusarvoa.	Koko elementti arvioidaan, laatupiste suorituksen tason mukaisesti.
+REP	Vapaaohjelma: 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).
*	Lyhytohjelma: elementissä on virhe eikä se vastaa ohjelmavaatimuksia Vapaaohjelma: elementti ei vastaa ohjelmavaatimuksia (esim. ylimääräinen hyppy)	Elementti ei saa vaikeusarvoa	Lyhytohjelma: laatupiste -5 Vapaaohjelma: 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	Askel- ja liikesarja
<ul style="list-style-type: none"> - kaatuminen - kahden jalan alastulo - väärä lähtökaari (e) - ½ kierrosta tai enemmän vajaa pyörintä (<<) - useita virheitä (esim. sekä ! että < merkintä) 	<ul style="list-style-type: none"> - kaatuminen - useita virheitä 	<ul style="list-style-type: none"> - kaatuminen - useita virheitä - sarjaa ei suoriteta musiikin mukaan

Alla olevassa taulukossa kuvataan, mitä tuomarit tarkkailevat kustakin elementtiryhmästä. Taulukossa on myös joitakin esimerkkejä elementtivaatimuksista, joita tekninen tuomari tarkkailee. Lisäksi kerrotaan esimerkkinä, millainen suoritus vaaditaan, jotta laatuaste on 0 (*perusarvo, base value*). Laatuasteen 0 saanut suoritus tarkoittaa, että liike on jo pääpiirteissään hyvä. Laatuasteen 0 voi saada myös lähtökohtaisesti laadukkaammasta suorituksesta, joka olisi ollut esimerkiksi +1:n arvoinen, mutta jossa on pieni virhe. Elementtien laatuasteita nostavia ja joitakin virheiksi katsottavia piirteitä on liitetty taulukkoon esimerkeiksi. Ohjeet laatuasteista 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 2021–2022 ISU Communication 2334): 1 tekijä +1 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella 2021–2022 ISU Communication 2334)
<p>HYPYT (vaikeuden ja kierrosmäärän mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Neljä vaihetta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valmistautuminen - ponnistus - ilmalento - alastulo <p>Luokitellut (<i>listed</i>) hyyt salchow, tulppi, ritti, flippi, lutz ja axel saavat vaikeusarvon ja laatupisteen.</p> <p>Luokittelemattomat (<i>unlisted</i>) hyyt, esim. walley, euler, sisäkaaren axel ja saksihyyt, eivät saa vaikeusarvoa, vaan ne arvioidaan siirtymisissä. Poikkeuksena on euler osana hyyt-yhdistelmää.</p>	<p>Kaikki vaiheet suoritettu hyväksyttävästi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valmistautuminen normaalin pituinen - puhdas ponnistus - riittävä korkeus ja ilmalennon pituus - hallittu pyörimisasento ilmassa - puhdas alastulo - puhdas ja riittävän pitkä alastulokaari 	<ul style="list-style-type: none"> - erittäin hyvä korkeus ja pituus - hyvä ponnistus ja alastulo - vaivattomuus alusta loppuun, myös rytmi yhdistelmissä tai sarjoissa - askeleita ennen ponnistusta, yllättävä tai luova lähtö - vartalon erittäin hyvä asento ilmassa - hyyt suoritetaan musiikin mukaan 	<ul style="list-style-type: none"> - pieni virhe: yhden käden kosketus tai kolmonen alastulossa: -1 – -2 - jos pieniä virheitä on useampia, ne kaikki vaikuttavat laatupistettä alentavasti (kolmonen ja pieni kosketus alastulossa = -2:n vähennys) - pitkä odotus ennen ponnistusta, matala hyyt, huono asento ilmassa tai heikko alastulo: -1 – -3 - rotaatio: pieni virhe, alle ¼ kierrosta vajaa: -1 merkintä q: -2 merkintä <: -2 – -3 merkintä <<: -3 – -4 pistettä - suurempi virhe: kahden jalan alastulo, alastulokaareltä ulos astuminen: -3 – -4 - kaatuminen: -5

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella 2021–2022 ISU Communication 2334): 1 tekijä +1, 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella 2021–2022 ISU Communication 2334)
<p>HYPPY-YHDISTELMÄT JA –SARJAT (vaikeuden ja kierrosmäärän mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Kahdeksan vaihetta (kolmen hypyn yhdistelmässä 12)</p> <ul style="list-style-type: none"> - valmistautuminen - ponnistus - ilmalento - alastulo - siirtyminen toiseen hyppyyn - ponnistus - ilmalento - alastulo 	<p>Kaikki vaiheet suoritettu hyppyjen kohtaan eritellyn mukaisesti.</p> <p>Lisäksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - yhdistelmässä hypyt seuraavat välittömästi toisiaan - hyppyrytmi, polven jousto ja liuku sekä etenevä suunta säilyvät koko sarjan/yhdistelmän ajan - hypyt ovat yhtä laadukkaita 	<p>Ks. hypyt</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kaksoiskolmonen hyppyjen välissä: -2 – -3 - hyppyrytmin / etenemisen katkeaminen: -1 – -3 <p>Ks. hypyt</p>

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella 2021–2022 ISU Communication 2334): 1 tekijä +1, 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella 2021–2022 ISU Communication 2334)
<p>PIRUETIT JA YHDISTELMÄPIRUETIT (asennonvaihto- ja jalanvaihtopiruetit) (vaikeustason mukainen vaikeusarvo)</p> <p>Neljä vaihetta</p> <ul style="list-style-type: none"> - valmistautuminen - sisäänmeno - pyöriminen - ulostulo <p>Perusasennot:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vaaka (vapaa jalka takana, polvi lantion tason yläpuolella) - istuma (pyörivän jalan yläosa vähintään jään suuntainen) - seisoma (kaikki asennot joissa pyörivä jalka on (lähes) ojennettu ja jotka eivät ole vaaka-asentoja) 	<p>Kaikki vaiheet suoritettu hyväksyttävästi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hallittu sisäänmeno ja ulostulo - vaatimusten mukaiset, selkeät ja luontevat asennot - tasainen tai kiihtyvä pyörimisvauhti - pyöriminen paikallaan - vaatimukset täyttävä määrä kierroksia - kierroksia tasaisesti molemmilla jaloilla - lentävässä piruetissa hypyn ponnistus on puhdas, hyppy nousee jäädästä, tavoiteltu asento saavutetaan ilmassa ja siinä pysytään pyörimisen alusta alkaen 	<ul style="list-style-type: none"> - hyvä vauhti ja/tai kiihdyttäminen piruetin aikana - hyvät hallitut ja selkeät asennot (myös lentävien piruettien korkeus sekä asento ilmassa ja alastulossa) - vaivattomuus alusta loppuun - pyörimisen keskiöinnin säilyttäminen - luovuus ja/tai omaperäisyys - piruetti suoritetaan musiikin mukaan 	<ul style="list-style-type: none"> - virheiksi katsotaan esimerkiksi työläät ja viimeistelemättömät asennot, hidas pyöriminen tai vauhdin hidastuminen, piruetin liikkuminen, heikko jalanvaihto (pyörimisen keskustan vaihtuminen), puuttuvat kierrokset ja heikko lentävä lähtö. Virheen vakavuuden mukaan laatupiste alenee -1 – -3 pistettä. - kaatuminen piruetissa: -5

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella 2021–2022 ISU <i>Communication 2334</i>): 1 tekijä +1, 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella 2021–2022 ISU <i>Communication 2334</i>)
ASKELSARJAT (vaikeustason mukainen vaikeusarvo)	<ul style="list-style-type: none"> - riittävä askelten ja käännösten puhtaus ja tarkkuus - sarja suoritetaan musiikin mukaan - riittävä vauhti ja energisyys sekä sujuva eteneminen - koko vartalon hallinta ja riittävät ojennukset 	<ul style="list-style-type: none"> - syvät kaaret, puhtaat askeleet ja käännökset - askelsarja suoritetaan musiikin mukaan - vaivattomuus alusta loppuun, hyvä energia, sujuvuus ja suorittaminen - luovuus ja/tai omaperäisyys - erinomainen koko vartalon käyttö ja hallinta - hyvä vauhdin kiihdyttäminen ja hidastaminen 	<ul style="list-style-type: none"> - ei suoritettu musiikin mukaan: -2 – -4 pistettä - käännösten ja vartalon asentojen heikko laatu, sujuvuuden ja energisyyden puute, horjahtelu: -1 – -3 - kaatuminen askelsarja aikana: -5

Elementtiryhmä	Laatupisteen 0 vaatimukset (= base value)	Laatupistettä nostavia tekijöitä (kaudella 2021–2022 ISU <i>Communication 2334</i>): 1 tekijä +1, 2 tekijää +2 3 tekijää +3 4 tekijää +4 5 tai useampia tekijöitä +5	Esimerkkejä virheistä ja laatupisteen alentamisesta (kaudella 2021–2022 ISU <i>Communication 2334</i>)
KOREOGRAFISET LIIKESARJAT (aina sama vaikeusarvo)	<ul style="list-style-type: none"> - sarja suoritetaan musiikin mukaan - sarjan liikkeet muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden - kaarten ja asentojen puhtaus hyväksyttäviä 	<ul style="list-style-type: none"> - luovuus ja/tai omaperäisyys - liikesarja suoritetaan musiikin mukaan ja se kuvastaa ohjelman luonnetta - vaivattomuus alusta loppuun, hyvä energia, sujuvuus ja suorittaminen - hyvä kentän kattaminen tai mielenkiintoinen muoto - hyvä selkeys ja tarkkuus liikkeissä - erinomainen koko vartalon käyttö ja hallinta 	<ul style="list-style-type: none"> - ei suoritettu musiikin mukaan: -2 – -4 pistettä - sarjan liikkeet eivät yhdisty toisiinsa: -2 – -3 pistettä - asentojen heikko laatu, hallinnan tai energisyyden puute ja luovuuden puuttuminen sekä horjahtelu: -1 – -3 pistettä - kaatuminen liikesarjan aikana: -5

MITÄ ESITTÄMISEN OSA-ALUEPISTEISSÄ ARVIOIDAAN?

1. Peruluistelutaidot (*Skating Skills*)

Tuomarit arvioivat luistelijan kykyä ja taitoa

- säilyttää tasapaino ja hallita painonsiirrot
- joustaa polvia rytmikkäästi luistellessa
- liukua terällä äänettömästi ja sujuvasti (oikealla terän osalla)
- tehdä puhtaita potkuja, kaaria ja käännöksiä
- käyttää voimaa sekä kiihdyttää ja hiljentää vauhtia
- luistella molempiin suuntiin (eteen- ja taaksepäin, myötä- ja vastapäivään)
- luistella yhden jalan varassa

2. Siirtymiset (*Transitions*)

Tuomarit arvioivat elementtejä yhdistävien siirtymisten

- jatkuvuutta
- monipuolisuutta (käännöksiä, askeleita, liukuja, luokittelemattomia hyppyjä sekä pään, vartalon ja käsien liikkeitä)
- vaikeutta
- laatua

3. Esitys (*Performance*)

Tuomarit arvioivat luistelijan kykyä ja taitoa

- luistella ryhdikkäänä (tavoitteena on luonteva selän, pään ja hartioiden asento ja hyvä vartalon ja käsien kannatus)
- viimeistellä jalkojen ja käsien ojennukset ja hallita vartalon linjat
- tuoda liikekielessä esiin persoonallisuutta, liikkeen ja voiman vaihtelevuutta ja vastakohtaisuuksien käyttöä
- olla läsnä suorituksessa ja esiintyä katsojalle

Lisäksi tuomarit arvioivat, miten hyvin luistelija onnistuu suorituksessaan (rikkonainen tai ehjä kokonaisuus).

4. Sommittelu (*Composition*)

Tuomarit arvioivat

- ohjelman tarkoituksen välittymistä katsojalle
- kentän käyttöä
- eri tasojen ja ulottuvuuksien käyttöä liikekielessä
- liikkeiden ja sommittelun sopivuutta valitun musiikin erilaisiin osiin
- liikkeiden ja sommittelun omaperäisyyttä

5. Musiikin tulkinta (*Interpretation of the Music*)

Tuomarit arvioivat luistelijan kykyä ja taitoa

- luistella vaivattomasti musiikin rytmiä, jaksottelua ja tempoa seuraten (ajoitus)
- ilmaista musiikin luonnetta
- ilmaista musiikin eri kerroksia ja vivahteita

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	Kohtalainen (<i>fair</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>)