

# GOE

Cours de juges candidat 2<sup>ème</sup> classe, 2<sup>ème</sup> classe, candidat 1<sup>ère</sup> classe

Samedi 21 août 2021-Lausanne

C. Miles

# Documents importants

- ISU Communication no 2334 (levels of difficulty and **Guidelines for marking Grade of execution in Single and pair Skating, season 2020/2021**) encore en vigueur en 2021/2022 (page 8 et 9)
- Règlements des compétitions et des tests SIS, ARP
- Tout est téléchargeable sur le site de l'ARP, sous règlement ou cours de formation

## II. Updated Guidelines for marking +GOE of Single/Pair Elements (positive aspects)

These guidelines are tools to be used together with the minus GOE charts. The final GOE of a performed element is based on the combination of both positive and negative aspects. It is important that the final GOE of an element reflects the positive aspects, as well as any possible reductions that may apply. The final GOE of an element is calculated considering first the positive aspects of the element that result in a starting GOE for the evaluation. Following that a Judge reduces the GOE according to the guidelines of possible errors and the result is the final GOE of the element.

To establish the starting GOE Judges must take into consideration the bullets for each element. General recommendations are as follows:

FOR + 1 : 1 bullet                      FOR + 2 : 2 bullets                      FOR + 3 : 3 bullets  
FOR + 4 : 4 bullets                      FOR + 5 : 5 or more bullets

FOR + 4 and +5 THE FIRST THREE bullets highlighted in bold must be present

### Singles

<b>Jump Elements</b>	<b>1) very good height and very good length (of all jumps in a combo or sequence)</b> <b>2) good take-off and landing</b> <b>3) effortless throughout (including rhythm in jump combination)</b> 4) steps before the jump, unexpected or creative entry 5) very good body position from take-off to landing 6) element matches the music
<b>Spins</b>	<b>1) good speed and/or acceleration during spin</b> <b>2) good controlled, clear position(s) (inc. height and air/landing position in flying spin)</b> <b>3) effortless throughout</b> 4) maintaining a centered spin 5) creativity and/or originality 6) element matches the music
<b>Step Sequences</b>	<b>1) deep edges, clean steps and turns</b> <b>2) element matches the music</b> <b>3) effortless throughout with good energy, flow and execution</b> 4) creativity and/or originality 5) excellent commitment and control of the whole body 6) good acceleration and deceleration
<b>Choreographic Sequences</b>	<b>1) creativity and/or originality</b> <b>2) element matches the music and reflects the concept/character of the program</b> <b>3) effortless throughout with good energy, flow and execution</b> 4) good ice coverage or interesting pattern 5) good clarity and precision 6) excellent commitment and control of the whole body

## III. Updated Guidelines in establishing GOE for errors in Short Program and Free Skating

Elements with no Value are indicated to the Panel of Judges. GOE of such elements does not influence the result. In case of multiple errors the corresponding reductions are added. However in Pair Skating the reduction applied for a mistake of one partner or the same mistake by both partners remains the same.

### SINGLE SKATING

REDUCTIONS FOR ERRORS			
JUMP ELEMENTS			
SP: Jump element not according to requirements final GOE must be	GOE -5	Downgraded (sign << )	-3 to -4
Fall	-5	Under-rotated (sign < )	-2 to -3
Landing on two feet in a jump	-3 to -4	Landed on the quarter (sign q)	-2
		Less than quarter missing (no sign)	-1
Stepping out of landing in a jump	-3 to -4	Euler executed as step over	-1 to -2
2 three turns in between (jump combo)	-2 to -3	Poor speed, height, distance, or air position	-1 to -3
Wrong edge take off F/Lz (sign "e")	-2 to -4	Touch down with both hands in a jump	-2 to -3
Unclear edge take off F/Lz (sign "f")	-1 to -2	Touch down with one hand or free foot	-1 to -2
Unclear edge take off F/Lz (no sign)	-1	Loss of flow/direction/rhythm between jumps (combo/seq.)	-1 to -3
Poor take-off	-1 to -3	Weak landing (bad pos./wrong edge/scratching etc)	-1 to -3
		Long preparation	-1 to -3
SPINS			
Fall	-5	Poor/awkward, unaesthetic position(s)	-1 to -3
Touch down with free foot or hand(s)	-1 to -3	Slow or reduction of speed	-1 to -3
Poor fly (flying spin/entry)	-1 to -3	Change of foot poorly done (including curve of entry/exit except when changing direction)	-1 to -3
Incorrect take-off or landing in a flying spin	-1 to -2	Less than required revolutions	-1 to -3
Traveling	-1 to -3	Unbalanced number of revolutions in change foot spin	-1
Loss of balance	-1 to -3		
STEPS			
SP: Listed jumps with more than half rev. included	-1	Poor quality of steps and turns	-1 to -3
Fall	-5	Poor quality of body positions	-1 to -3
Does not correspond to the music	-2 to -4	Lack of flow and energy	-1 to -3
Stumble	-1 to -3		
CHOREOGRAPHIC SEQUENCES			
Fall	-5	Stumble	-1 to -3
Does not correspond to the music	-2 to -4	Loss of control/Lack of energy	-1 to -3
Lack of connection between choreographic movements	-2 to -3	Poor quality of movements	-1 to -3
		Lack of creativity/originality	-1 to -3

# Comment déterminer le GOE de base ?

- Rechercher les critères positifs de chaque élément p 8 de la communication 2334
  - Pour avoir plus de 3, il faut absolument les **3 premiers critères en gras** pour tous les éléments
    - *Au niveau que vous jugez, c'est quasi impossible d'avoir plus que +3*
- Le GOE de base sera au maximum +2 si il y a une erreur sérieuse
  - Chute / Atterrissage sur 2 pieds / Stepping out à la réception / e / <<
  - Pas ne correspondant pas à la musique (*StSq et ChSq*)
  - Plusieurs erreurs sur le même élément (*! et < / manque de tours et déménager*)
- Le GOE de base sera au maximum +3 si l'un des critères en gras n'est pas validé.
  - Si q ou < car le critère bon décollage et atterrissage n'est pas présent

# Recherche des déductions

- Vous devez décrire sur votre feuille de juge les différents éléments exécutés pour garder une trace des erreurs faites.
  - 2F carre peu claire → 2F ! , il faut déduire selon circulaire 2234 p 10 entre -1 et -2
  - Pirouette déménagée, il faut déduire entre -1 et -3
  - Mauvaise qualité des carres dans le pas , il faut déduire entre -1 et -3
- Important s'il y a 2, 3 erreurs, il faut ajouter les 2 ou 3 déductions jusqu'à un maximum de -5, c'est alors une erreur sérieuse

# GOE Final

GOE de base – déductions = GOE final

# Exercices pratiques avec 6 et 5 SIS

- Les tests de libre Inter-Bronze et Bronze consistent en une présentation d'éléments.  
Ils se jugent depuis la saison dernière avec les GOE -5 à + 5
- Le patineur dispose de 5 minutes d'échauffement.
- Les feuilles de juges ont changé de manière à avoir en bas les valeurs des éléments avec notre GOE final, n'oubliez pas de prendre une machine à calculer.
- Pour les pirouettes et les pas, le Level B représente l'exigence minimale. Le juge a le devoir de vérifier si les exigences pour le Level B sont remplies.
  - Il faut que la pirouette ait la position et le nombre de tours demandés.
  - Les pirouettes ayant un niveau de difficulté supérieur à celui requis et dont l'exécution est bonne seront notées par un GOE +
  - Il faut que le pas ait les turns et steps demandés

- Le patineur a réussi le test si :
  - Il a obtenu auprès d'un même juge le nombre de points requis ainsi que des GOE 0 ou plus pour la majorité des éléments, mais il faut en plus au moins 1 saut, 1 pas et 1 pirouette.
  - Il a réussi auprès de 2 juges
- Le patineur a droit à 2 essais, le meilleur compte
- Si on obtient -3, -4 ou -5 , auprès de la majorité des juges, l'élément peut être refait. En cas de récurrence du -3, le patineur est éliminé du test. Le 3<sup>ème</sup> élément est octroyé qu'une fois dans le test.



# Éléments de la 6ème

- 6ème
- Sauts
  - 1S / 1Lo / 1F
- Pas
  - 1) trois dehors avant et dedans avant pied droit et pied gauche
  - 2) Changement de carre avant et mohawk sur pied droit et pied gauche
- Pirouettes
  - 1) USpB 5 tours
  - 2) SSpB 5 tours

# Eléments de la 5<sup>ème</sup>

- 5<sup>ème</sup>
- Sauts
  - 1Lz / 1A / 1F+1Lo
- Pas
  - 1) Changement de carre arrière et trois arrière pied droit et pied gauche
  - 2) 2 positions différentes de spirales à 3 secondes pied droit et pied gauche
- Pirouettes
  - 1) CSpB 5 tours
  - 2) CUSpB 5/5 tours ou CSSpB (5/5)

# Compétitions sans test / Inter-bronze / Bronze / Advanced

- 2 minutes
  - 4 sauts / 2 pirouettes / 1 pas SS et P
- 2 minutes 30
  - 5 sauts / 2 pirouettes / 1 pas SS et P
- 3 minutes Bronze
  - 5 sauts / 2 pirouettes / 1 pas SS, P et Interprétation de la musique
- 3 minutes Advanced
  - 6 sauts / 2 pirouettes / 1 pas SS, T, P, I
-