

Retour sur les GOE

Journée de rentrée

Module pour les juges

27 août 2023 - C. Miles (mise à jour le 28.08.23)

Pourquoi revenir sur les GOE ?

- Sommes-nous encore capables d'expliquer pourquoi nous donnons tel GOE ?
- Il y a malheureusement toujours des erreurs inacceptables.
- Il y a toujours des juges qui ne veulent pas suivre les directives.
- Les patineurs doivent toujours être évalués avec les mêmes règles, sinon ils ne peuvent plus avoir confiance dans le système de jugement.

Evolution de l'attribution des GOE pour 23-24

- Modifications des critères pour l'obtention de GOE positifs
 - Pour le StSq **créativité des mouvements du corps sans oublier des variations du placement du pied libre (en avant, sur le côté, en arrière, avec appui ou sans appui) (critère no 4)**
 - **Pour le ChSq : créativité (critère no1)**

On voit bien la différence voulue par l'ISU entre les 2 types de pas, avec le StSq on s'intéresse avant tout à la qualité technique des steps and turns, dans le ChSq on désire avant tout observer la créativité du patineur.

Evolution de l'attribution des GOE pour 23-24 - Suite

- Modifications des critères conduisant l'obtention de GOE négatifs
 - A propos des sauts
 - Mauvais départ de -2 à -4 (déduction plus importante qu'avant possible).(par exemple 2T et 2Lo
 - Dans une combinaison ou séquence, s'il y a plusieurs q, on applique gentiment la règle du cumul des erreurs -3 à -4 (il n'y a plus l'obligation de déduire -4 pour 2 q) .
 - A propos des pirouettes
 - En raison du niveau supérieur que l'on peut avoir avec des sorties difficiles, le juge doit apprécier la qualité de la sortie. Si la sortie est de mauvaise qualité déduction de -1 à -3.

Limitation des GOE de départ

- Face aux erreurs suivantes, le **GOE de départ** ne peut pas être plus haut que +2
 - Chute dans l'élément (F)
 - Réception sur 2 pieds
 - « stepping out »
 - Mauvaise carre de départ dans le flip et le lutz (e)
 - Rotation incomplète d'un ½ tour ou plus d'un ½ tour (<<)
 - **Au programme court, pirouette avec nombre de rotations non respecté**
 - **Changement de pied dans une pirouette mal exécuté**
 - **Saut à l'entrée d'une pirouette mal exécuté**
 - StSq et ChSq ne correspondant pas à la musique
 - Cumul d'erreurs dans un élément (saut, pirouette, pas)

Quels documents utiliser pour bien faire son travail ?



Communication No. 2558

SINGLE & PAIR SKATING

Levels of Difficulty and Guidelines for marking
Grade of Execution and Program Components
Season 2023/24
(revised June 9, 2023)
(revised post ISU Global Seminar Frankfurt 2023 – August 9, 2023)

This replaces Communication No. 2474

- I. Updated Levels of Difficulty of Single/Pair Skating Elements (season 2023/24)
- II. Updated Guidelines for marking +GOE of Single/Pair Skating Elements (positive aspects)
- III. Updated Guidelines in establishing GOE for errors in Short Program and Free Skating
- IV. Changes and clarifications for GOE and Program Components for season 2023/24

ISU Communication 2475 Scale of Value Single & Pair Skating will remain valid for season 2023/24.

Additional remarks for technical elements and features are found in Technical Panel Handbooks for Single Skating and Pair Skating.

Seoul, April 26, 2023
Lausanne, 2023

Jae Youl Kim, President
Fred Schmid, Director General

2023/24

II. Updated Guidelines for marking +GOE of Single/Pair Skating 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

Single Skating

Jump Elements	<ol style="list-style-type: none"> 1) very good height and very good length (of all jumps in a combo or sequence) 2) good take-off and landing 3) effortless throughout (including rhythm in jump combo or sequence) 4) steps before the jump, unexpected or creative entry 5) very good body position from take-off to landing 6) element matches the music
Spins	<ol style="list-style-type: none"> 1) good speed and/or acceleration during spin 2) good controlled, clear position(s) (inc. height and air/landing position in flying spin) 3) effortless throughout 4) maintaining a centered spin 5) creativity 6) element matches the music
Step Sequences	<ol style="list-style-type: none"> 1) deep edges, clean steps and turns, control of the whole body 2) element matches the music 3) effortless throughout with good energy, flow and execution 4) creativity of body movements including variations of free foot 5) good ice coverage or interesting pattern 6) good acceleration and deceleration
Choreographic Sequences	<ol style="list-style-type: none"> 1) creativity 2) element matches the music and reflects the concept/character of the program 3) effortless throughout with good energy, flow and execution 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
Stepping out of landing in a jump	-3 to -4	Multiple "r" signs in jump combo/seq	-3 to -4
2 three turns in between (jump combo/seq.)	-2 to -3	Less than quarter missing (no sign)	-1
Changes of edge in between jump combo	-1 to -2	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 "t")	-1 to -2	Touch down with one hand or free foot (including in between jumps)	-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	-2 to -4	Weak landing (bad pos./wrong edge/scratching etc)	-1 to -3
Euler executed as step over	-1 to -2	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)	-2 to -3
Poor exit	-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 of more than one revolution	-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	Small pattern	-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	-1 to -3

2023/24

9

Quelques situations pour lesquelles on n'a plus droit à l'erreur ? **A relire avant chaque compétition**

- Dans un programme court advanced : 2F +1T* → *Cet élément n'est pas autorisé donc obligatoirement GOE final -5*
- Dans un programme court advanced : 2F+ Combo +2T* → *Cet élément n'est pas autorisé après le 2F il y a eu une erreur qui entraîne la fin de la combinaison pour le panel, l'élément n'est donc pas celui qui est demandé → GOE final -5*
- Dans un programme court advanced novice 1A → *en Suisse GOE final -5*
- Sur l'écran on voit StSq F → *quel est le GOE le plus haut possible ? Une chute est une erreur grave donc le GOE de base max +2 → GOE final max +2 - 5 = -3*
- Dans un programme libre : 2Fe < +2Tq → *il y a un cumul d'erreur donc GOE de base max +2, ensuite il faut déduire pour le e + pour le < et le q → on arrive à -5*
- Dans un programme court advanced novice, la LSp a 5 révolutions et 3 en Biemann quel est le plus haut GOE possible ? *Sachant que la pirouette demandée est une LSp, il manque un tour donc GOE de base +2 et GOE final maximum +1*
- Dans un programme libre CCoSp, le changement de pied est mal exécuté et la 2^{ème} partie est déménagée, quel est le plus haut GOE possible ? *Si le changement est mal exécuté, le GOE de base est +2, il faut déduire un cumul de 2 erreurs l'aspect déménagement et l'aspect changement de mauvaise qualité, le GOE final sera négatif*
- Dans un programme court on a 2Fq +2Tq, de combien doit être réduit le GOE ? *Minimum -3 en partant d'un GOE de base +2 donc GOE final maximum -1*

Points importants de cette saison

- Dans le programme court, pirouette 1 position
 - Pour les hommes : position avion
 - Seniors, Juniors CCSp (6/6)
 - Advanced novice CSp (6) ou CCsp (5/5)
 - Pour les femmes : position Layback ou avion
 - Seniors, Juniors 8 tours
 - Advanced novices : 6 tours
- Attention au nombre de rotations, c'est une erreur importante, même s'il manque 1 tour

Que retenir ?

- Compter les tours dans les pirouettes et respecter les minimas pour les programmes courts et programmes longs
- Observer les sauts dans les pirouettes sautées, c'est un élément essentiel
- Observer les changements de pieds dans une pirouette combinée
- Dans une Layback, attention à effectuer 6 ou 8 rotations avant la position Biemann sinon il manque des tours
- Additionner les erreurs successives dans une pirouette comme dans les sauts