

Soutěžící (startovní pořadí):

Rozhodčí:

#	Poznámky (tvar, spoje a provázanost, hudba, atd.)	Plánovaný prvek	Provedený prvek	Poznámky	GOE		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
Kompozice		extrémně ubohé až ubohé: 0,25 - 2,75	slabé až slušné: 3,00 - 4,75	průměrné až nadprůměrné: 5,00– 6,75	dobré až velmi dobré: 7,00 - 8,75	skvělé: 9,00 - 9,75	vynikající: 10
Multidimenzionální pohyby / využití prostoru							
Propojenost mezi prvky							
Choreografie reflektující frázování a strukturu hudby							
Rozložení po ploše / pokrytí ledové plochy							
Jednotný celek							
Postřehy						Udělené hodnocení:	
Prezentace		extrémně ubohé až ubohé: 0,25 - 2,75	slabé až slušné: 3,00 - 4,75	průměrné až nadprůměrné: 5,00– 6,75	dobré až velmi dobré: 7,00 - 8,75	skvělé: 9,00 - 9,75	vynikající: 10
Expresivnost & projekce							
Rozmanitost a kontrast energie a pohybů							
Cit pro hudbu a bruslení v rytmu hudby							
Synchronnost, jednota provedení a uvědomování si vzájemného prostoru							
Postřehy						Udělené hodnocení:	
Bruslařské dovednosti		extrémně ubohé až ubohé: 0,25 - 2,75	slabé až slušné: 3,00 - 4,75	průměrné až nadprůměrné: 5,00– 6,75	dobré až velmi dobré: 7,00 - 8,75	skvělé: 9,00 - 9,75	vynikající: 10
Rozmanitost hran, kroků, obrátů, pohybů a směrů							
Čistota hran, kroků, obrátů a pohybů a ovládání těla							
Rovnováha a skluz							
Plynulost							
Síla a rychlost							
Postřehy						Udělené hodnocení:	
Srážky za porušení pravidel týkajících se kostýmu / použitých rekvizit:							
Chyby	Maximální skóre	Platí pro všechny komponenty: * Když dojde pouze k jedné chybě a tato chyba ovlivní program jen minimálně, nejvyšší možná známka je 9.50. Pozn: Pro aplikaci výše uvedeného je nutným předpokladem to, že program jako celek je stále považován za „skvělý“.				** Když dojde ke dvěma nebo více chybám a když tyto chyby ovlivní program pouze minimálně, nejvyšší možná známka je 8.75.	
1 závažná chyba	9.50*						
2 nebo více závažných chyb	8.75**						