

# Описание данных

## units

Юнит – спортивная единица. Мы работаем с одиночным катанием, в одном юните только один спортсмен. Если бы были пары/команды, то было б несколько спортсменов в юните.

- id: идентификатор юнита
- color: категория
- school\_id: идентификатор школы

## tournaments

Турнир состоит из нескольких категорий, оценки по категориям расписаны в total\_scores

- id: идентификатор турнира
- date\_start: дата начала
- date\_end: дата завершения
- origin\_id: место проведения

## total\_scores

Оценки за выступления по категориям и общие за турнир

- id: идентификатор выступления, джойнится с tournament\_scores.total\_score\_id
- unit\_id: идентификатор юнита, ключ к units.id
- tournament\_id: идентификатор турнира, tournaments.id
- components\_score: артистизм (мастерство, композиция, хореография)
- base\_score: базовая оценка за элементы в выступлении (идеал)
- elements\_score: реальная оценка всех выполненных элементов, base\_score+goe
- decreasings\_score: снижения оценок за ошибки
- total\_score: components\_score+elements\_score+decreasings\_score за выступление
- starting\_place:
- place: занятое место в категории category\_name+segment\_name
- segment\_name: название сегмента
- info: комментарии и пояснения к оценке
- overall\_place: итоговое место в турнире
- overall\_total\_score: итоговая оценка за весь турнир
- overall\_place\_str: комментарии, пояснения

## tournament\_scores

Таблица с оценками поэлементно

- id: идентификатор оценки за конкретный элемент/комбинацию
- total\_score\_id: идентификатор выступления, ключ total\_scores.id
- title: запись элемента или комбинации элементов с отметками об ошибках
- decrease: за что снижена оценка
- base\_score: базовая оценка (идеал, цена данного элемента/комбинации, сложность)
- goe: Grade of Execute, качество исполнения, судейские надбавки/убавки
- avg\_score: оценка за элемент/комбинацию (усредненная по судьям)

# Расшифровка элементов tournaments\_scores.title

Разбираем только одиночное катание. Есть 3 типа элементов:

- Прыжки: начинаются с цифры от 1 до 4, потом идет код прыжка, потом может стоять один из специальных кодов
- Вращения. Сначала идет код вращения, после которого стоит уровень (В – базовый, 1, 2, 3, 4). Если после элемента стоит NV – not value значит элемент не выполнен.
- Шаги. Два варианта. Может быть так же как у вращений 5 уровней и NV – StSqB, StSq1 и тд.
- Внимание:
  - Могут попадаться базовые уровни без литеры В, например ChSt или CCoSp
  - Иногда прыжки иногда указаны без цифры
  - Также могут встречаться отдельные элементы из других групп
- Ошибки:
  - q – недокрут прыжка в четверть оборота. Базовая стоимость при такой ошибке остается неизменной, но судьи обязательно снизят за это GOE
  - < – спортсмен проворачивался в воздухе на 90°-180 ° меньше, чем положено, "недокрутил". Стоимость прыжка за такую ошибку не сильно, но снижают.
  - << – спортсмен недокрутил более 180°. Стоимость прыжка становится, как если бы прыгнул на один оборот меньше
  - e – Этот знак ставится, когда фигурист отталкивается от льда с неправильного ребра. Правильные ребра: на лутце – наружное, на флипе – внутреннее. На базовую стоимость влияет ровно на то же количество баллов, что и <
  - ! – Этот знак так же ставится только у флипа и лутца в случае, если технический специалист посчитал, что отрыв происходит с "нечеткого ребра". На базовую стоимость прыжка эта ошибка не влияет, но судьи обязательно её учтут при выставлении GOE
  - COMBO – Не выполнен обязательный каскад в короткой программе. Этот знак после прыжка, например: 3Lz+COMBO, говорит о том, что спортсмен должен был исполнить каскад прыжков, но, по какой-то причине (чаще всего падение), не смог. На оценку не влияет, но оставляет плохое впечатление у судейской бригады.
  - REP – Обозначает ошибку, похожую на COMBO, но в произвольной программе. По правилам, в произвольной программе фигурного катания один и тот же прыжок второй раз можно исполнить только в составе каскада или комбинации. Если по каким то причинам спортсмен оба раза прыгнул прыжок сольно, то ко второй попытке добавляют этот знак и базовую стоимость уменьшают на 30%.
  - SEQ – Комбинация прыжков. Фигурист сразу после любого прыжка делает аксель. В этом случае SEQ означает, что была исполнена комбинация прыжков. Раньше базовая стоимость прыжков, исполненных в комбинации, умножалась на коэффициент 0.8, с сезона 2022 стоимость комбинации приравнивается к каскаду
- Бонус:
  - x – Элемент исполнен во второй половине программы. Относится только к прыжкам! Если прыжок сделан во второй половине программы, его базовая стоимость умножается на коэффициент 1.1. Недавно введено ограничение – только три последних прыжка получают бонус. Ввели это ограничение, потому что многие спортсмены переносили все свои прыжки во вторую часть.

## Полезные ссылки

- <https://calculatorfs.ru/rules-fs/conventions/>
- <https://calculatorfs.ru/rules-fs/all-about-goe/#example2>
- [https://eislauf-union.de/files/users/997/Elemente-Liste2023\\_24.pdf](https://eislauf-union.de/files/users/997/Elemente-Liste2023_24.pdf)
- <https://usfigureskating.org/sites/default/files/media-files/Scoring%20Cheat%20Sheet.pdf>
- <https://www.isu.org/inside-isu/rules-regulations/isu-congresses/17142-isu-communication-2168/file>
- <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/39011778/ZHU-SENIORTHESIS-2018.pdf>
- <https://usfigureskatingssmcblogdotcom.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/landing-for-success-a-biomechanical-and-perceptual-analysis-of-on-ice-jumps-in-figure-skating.pdf>