

国際スケート連盟コミュニケーション第 1611 号

シングルおよびペア・スケーティング

価値尺度(SOV)、難度レベル(LOD)、GOE 採点のガイドライン

I. 価値尺度(SOV)

回転不足やダウングレードの新しい規則に関して、以下の用語を推奨する。

- ジャンプ/スロウ・ジャンプ が実施されたが踏切や着氷で意図した回転を満たさない。このような回転を満たさない要素は、“回転不足判定 (Under-rotated)” または “ダウングレード判定 (Downgraded)” として定義し、その扱いは以下とする。
- ジャンプ/スロウの回転が容認できるのは “不足している回転数が 1/4 回転まで” の場合である。
 - この場合にはジャンプの基礎値はそのまま与えられ各ジャッジにより GOE が判断される。
- ジャンプ/スロウが “**回転不足判定(Under-rotated)**” となるのは、“回転不足が 1/4 回転よりは大きい 1/2 回転未満” の場合である。
 - “回転不足判定” はテクニカル・パネルから各ジャッジへ示され、プロトコルでは要素名の後ろに “<” 記号が付される。
 - “回転不足判定” の場合には、減ぜられた基礎値 (BV) が与えられる。減ぜられた基礎値とは、意図したジャンプ/スロウの基礎値の 70% であり、四捨五入して小数点以下 1 桁まで求める。
(例: ジャンプの基礎値が 6.0 である場合には、“回転不足判定” されたジャンプの価値は 4.2 となる。)
 - “回転不足判定” に適用される GOE の数的価値は、意図したジャンプ/スロウと同じものである。
- ジャンプ/スロウが “**ダウングレード判定(Downgraded)**” となるのは、“回転不足が 1/2 回転以上” の場合である。
 - “ダウングレード判定” はテクニカル・パネルから各ジャッジへ示され、プロトコルでは要素名の後ろに “<<” 記号が付される。
 - “ダウングレード判定” の場合には、その評価には 1 回転少ないジャンプ/スロウの価値尺度 (SOV 表) が用いられる。(例: “ダウングレード判定” されたトリプルの評価には、対応するダブルの価値尺度が用いられる。)
- ウェル・バランス規定の観点では、“回転不足判定(under-rotated)” されたジャンプ、“ダウングレード判定(Downgraded)” されたジャンプともに意図したジャンプとして数える。
- 着氷の際に意図した回転を満たしていない ツイスト・リフト も “回転不足が 1/2 回転以上” の場合にはダウングレード判定(Downgraded) となる。

価値尺度(SOV)

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
シングルおよびペア・スケートイング									
ジャンプ									
Toeloop	1T	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	0.4	0.3	-0.1	-0.2	-0.3
Salchow	1S	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	0.4	0.3	-0.1	-0.2	-0.3
Loop	1Lo	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	0.5	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Flip	1F	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	0.5	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Lutz	1Lz	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	0.6	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Axel	1A	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	1.1	0.8	-0.2	-0.4	<u>-0.6</u>
Double Toeloop	2T	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	1.4	1.0	<u>-0.2</u>	<u>-0.4</u>	<u>-0.6</u>
Double Salchow	2S	<u>0.6</u>	<u>0.4</u>	<u>0.2</u>	1.4	1.0	<u>-0.2</u>	<u>-0.4</u>	<u>-0.6</u>
Double Loop	2Lo	<u>0.9</u>	<u>0.6</u>	<u>0.3</u>	1.8	1.3	-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Double Flip	2F	<u>0.9</u>	<u>0.6</u>	<u>0.3</u>	1.8	1.3	-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Double Lutz	2Lz	<u>0.9</u>	<u>0.6</u>	<u>0.3</u>	2.1	1.5	-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Double Axel	2A	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	3.3	2.3	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
Triple Toeloop	3T	<u>2.1</u>	<u>1.4</u>	<u>0.7</u>	4.1	2.9	<u>-0.7</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.1</u>
Triple Salchow	3S	<u>2.1</u>	<u>1.4</u>	<u>0.7</u>	4.2	2.9	<u>-0.7</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.1</u>
Triple Loop	3Lo	<u>2.1</u>	<u>1.4</u>	<u>0.7</u>	5.1	3.6	<u>-0.7</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.1</u>
Triple Flip	3F	<u>2.1</u>	<u>1.4</u>	<u>0.7</u>	5.3	3.7	<u>-0.7</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.1</u>
Triple Lutz	3Lz	<u>2.1</u>	<u>1.4</u>	<u>0.7</u>	6.0	4.2	<u>-0.7</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.1</u>
Triple Axel	3A	3.0	2.0	1.0	8.5	6.0	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Toeloop	4T	3.0	2.0	1.0	10.3	7.2	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Salchow	4S	3.0	2.0	1.0	10.5	7.4	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Loop	4Lo	3.0	2.0	1.0	12.0	8.4	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Flip	4F	3.0	2.0	1.0	12.3	8.6	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Lutz	4Lz	3.0	2.0	1.0	13.6	9.5	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
Quad Axel	4A	<u>3.6</u>	<u>2.4</u>	<u>1.2</u>	15.0	10.5	<u>-1.2</u>	<u>-2.4</u>	<u>-3.6</u>
スピンの (ペアではソロ・スピン)									
単一姿勢のスピン、足換え無し (アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Upright Level 1	USp1	1.5	1.0	0.5	1.2		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 2	USp2	1.5	1.0	0.5	1.5		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 3	USp3	1.5	1.0	0.5	1.9		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 4	USp4	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 1	LSp1	1.5	1.0	0.5	1.5		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 2	LSp2	1.5	1.0	0.5	1.9		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 3	LSp3	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 4	LSp4	1.5	1.0	0.5	2.7		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Camel Level 1	CSp1	1.5	1.0	0.5	1.4		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Camel Level 2	CSp2	1.5	1.0	0.5	1.8		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Camel Level 3	CSp3	1.5	1.0	0.5	2.3		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Camel Level 4	CSp4	1.5	1.0	0.5	2.6		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Sit Level 1	SSp1	1.5	1.0	0.5	1.3		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Sit Level 2	SSp2	1.5	1.0	0.5	1.6		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Sit Level 3	SSp3	1.5	1.0	0.5	2.1		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Sit Level 4	SSp4	1.5	1.0	0.5	2.5		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
フライング・スピン (アップライト、レイバック、キャメル、シットいずれかの姿勢)									
Upright Level 1	FUSp1	1.5	1.0	0.5	1.7		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 2	FUSp2	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 3	FUSp3	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Upright Level 4	FUSp4	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 1	FLSp1	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 2	FLSp2	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 3	FLSp3	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>
Layback Level 4	FLSp4	1.5	1.0	0.5	3.2		-0.3	-0.6	<u>-0.9</u>

Camel Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Flying Sit Level 1									
Flying Sit Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Flying Sit Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Flying Sit Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Flying Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
単一姿勢のスピン、足換えあり (アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Upright Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Upright Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Upright Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Upright Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Layback Level 1									
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 1									
Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Sit Level 1									
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
スピン・コンビネーション、足換え無し									
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
スピン・コンビネーション、足換えあり									
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
ステップ/スパイラル・シーケンス									
ステップ・シーケンス-いづれかのパターン(ストレート・ライン、サーキュラー、サーペンタイン)									
Level 1	SI/Ci/Se1	1,5	1,0	0,5	1,8		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 2	SI/Ci/Se2	1,5	1,0	0,5	2,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 3	SI/Ci/Se3	1,5	1,0	0,5	3,3		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 4	SI/Ci/Se4	3,0	2,0	1,0	3,9		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Choreo Step Seq.	ChSt	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	2,0		<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
Choreo Spirals	ChSp	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	2,0		<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>

ペア・スケートティング

ペア・スケートティング									
リフト									
Group 1 Level 1	1Li1	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,1		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 1 Level 2	1Li2	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 1 Level 3	1Li3	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 1 Level 4	1Li4	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,7		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 2 Level 1	2Li1	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 2 Level 2	2Li2	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,7		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 2 Level 3	2Li3	<u>0,9</u>	0,6	0,3	2,4		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 2 Level 4	2Li4	<u>0,9</u>	0,6	0,3	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Group 3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	4,0		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4, Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4, Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4, Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4, Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	4,0		-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Toe/Step in Lasso									
Level 1	5T/SLi1	1,5	1,0	0,5	4,5		-0,5	-1,0	-1,5
Level 2	5T/SLi2	1,5	1,0	0,5	5,0		-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	5T/SLi3	1,5	1,0	0,5	5,5		-0,5	-1,0	-1,5
Level 4	5T/SLi4	1,5	1,0	0,5	6,0		-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Axel/Reverse Lasso									
Level 1	5A/RLi1	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 2	5A/RLi2	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,5		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 3	5A/RLi3	<u>2,1</u>	1,4	0,7	6,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 4	5A/RLi4	<u>2,1</u>	1,4	0,7	6,5		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
ツイスト・リフト									
Lutz/Flip/Toeloop Twist lift									
Single Level 1	1Lz/F/TTw1	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,1		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 2	1Lz/F/TTw2	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,3		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 3	1Lz/F/TTw3	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,5		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 4	1Lz/F/TTw4	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,7		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Double Level 1	2Lz/F/TTw1	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 2	2Lz/F/TTw2	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,2		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 3	2Lz/F/TTw3	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 4	2Lz/F/TTw4	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,8		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Triple Level 1	3Lz/F/TTw1	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 2	3Lz/F/TTw2	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,4		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 3	3Lz/F/TTw3	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,8		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 4	3Lz/F/TTw4	<u>2,1</u>	1,4	0,7	6,2		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Quad Level 1	4Lz/F/TTw1	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	7,1		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Lz/F/TTw2	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	7,6		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Lz/F/TTw3	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	8,1		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Lz/F/TTw4	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	8,6		-1,0	-2,0	-3,0
Axel Twist Lift									
Single Level 1	1ATw1	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,1		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 2	1ATw2	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,3		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 3	1ATw3	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,5		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Single Level 4	1ATw4	<u>0,6</u>	0,4	<u>0,2</u>	1,7		<u>-0,2</u>	-0,4	<u>-0,6</u>
Double Level 1	2ATw1	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,3		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 2	2ATw2	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 3	2ATw3	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	3,8		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Double Level 4	2ATw4	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	4,1		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>

Triple Level 1	3ATw1	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,3		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 2	3ATw2	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,7		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 3	3ATw3	<u>2,1</u>	1,4	0,7	6,1		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Level 4	3ATw4	<u>2,1</u>	1,4	0,7	6,6		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
スロウ									
Quad Level 1	4ATw1	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	7,5		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4ATw2	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	8,0		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4ATw3	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	8,5		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4ATw4	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	9,0		-1,0	-2,0	-3,0
スロウ									
Single ToeLoop	1TTh	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,1	0,8	-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Single Salchow	1STh	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,1	0,8	-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Single Loop	1LoTh	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,4	1,0	-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	<u>0,9</u>	0,6	0,3	1,4	1,0	-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
スロウ									
Double Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	2,2	1,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
スロウ									
Triple Axel	2ATh	<u>2,1</u>	1,4	0,7	4,0	2,8	-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Toeloop	3TTh	<u>2,1</u>	1,4	0,7	4,5	3,2	-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Salchow	3STh	<u>2,1</u>	1,4	0,7	4,5	3,2	-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Loop	3LoTh	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,0	3,5	-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Triple Flip/Lutz	3F/LzTh	<u>2,1</u>	1,4	0,7	5,5	3,9	-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
スロウ									
Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	7,5	5,3	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	8,0	5,6	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	8,0	5,6	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	8,5	6,0	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip/Lutz	4F/LzTh	3,0	2,0	1,0	9,0	6,3	-1,0	-2,0	-3,0
デス・スパイラル									
Forward/Backward inside									
Level 1	Fi/BiDs1	<u>2,1</u>	1,4	0,7	2,8		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 2	F/BiDs2	<u>2,1</u>	1,4	0,7	3,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 3	Fi/BiDs3	<u>2,1</u>	1,4	0,7	3,2		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 4	Fi/BiDs4	<u>2,1</u>	1,4	0,7	3,5		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Forward/Backward outside									
Level 1	Fo/BoDs1	<u>2,1</u>	1,4	0,7	3,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 2	Fo/BoDs2	<u>2,1</u>	1,4	0,7	3,5		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 3	Fo/BoDs3	<u>2,1</u>	1,4	0,7	4,0		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Level 4	Fo/BoDs4	<u>2,1</u>	1,4	0,7	4,5		-0,7	-1,4	<u>-2,1</u>
Pivot Figure									
Pivot Figure	PiF	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	2,2		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
ペア・スピンの									
Pair Spin Level 1	PSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Pair Spin Level 2	PSp2	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Pair Spin Level 3	PSp3	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Pair Spin Level 4	PSp4	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
ペア・コンビネーション・スピンの									
Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	4,0		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>
Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	4,5		-0,3	-0,6	<u>-0,9</u>

II. シングル/ペア要素の難度レベル(LOD)の更新

難度レベル、 シングル・スケーティング、 2010-2011

各レベルの特徴の数: レベル2は2個 レベル3は3個 レベル4は4個

<p>ステップ シーケンス</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) シーケンス中のターンおよびステップがやや多様(レベル2)、多様(レベル3)、複雑(レベル4)である(必須) 2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への(ターン、ステップによる)回転. 各回転方向とも全体でパターンの少なくとも1/3はカバーすること 3) <u>上半身の動きを使っている</u> 4) <u>少なくともパターンの半分を片足のみで行う</u> 5) <u>難しいターン(ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル)の組み合わせ. 両方向で素早く行われる(シーケンス中に少なくとも2か所)こと</u>
<p>すべての スピン</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 基本姿勢または(スピン・コンビネーションのみだが)中間姿勢での1つの難しい姿勢バリエーション. 2) 基本姿勢での別の難しい姿勢バリエーション. <u>前項のものとは著しく異なるものであり、</u> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>足換えを伴う単一姿勢のスピン</u>—前項のものとは異なる足で行うこと ● <u>足換え無しのスピン・コンビネーション</u>—前項のものとは異なる姿勢で行うこと ● <u>足換えを伴うスピン・コンビネーション</u>—前項のものとは異なる足および異なる姿勢で行うこと 3) <u>ジャンプにより行われる足換え</u> 4) <u>バック・エントランス/フライング・エントランスの難しいバリエーション/フライング・シット・スピンドで踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え</u> 5) <u>シット姿勢またはキャメル姿勢での明確なエッジの変更(シット姿勢の場合にはバック・インサイドからフォア・アウトサイドのみ)</u> 6) <u>左右の足とも3基本姿勢全てを含む</u> 7) <u>シットまたはキャメル姿勢でのただちに続けて行う両方向のスピン</u> 8) <u>姿勢/バリエーション、足、エッジを変更せずに少なくとも8回転(キャメル、シット、レイバック、難しいアップライト). 左右の足とも行った場合には2回数える</u> <p>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9) <u>バックからサイドまたはその反対に1回の姿勢変更. 各姿勢少なくとも3回転. (ほかのスピンの一部分としてレイバック・スピが行なわれた場合も数える)</u> 10) <u>レイバック・スピンからのビールマン姿勢(SP - レイバック・スピンドで8回転してから)</u> <p><u>バック・エントランス、エッジの変更、いずれの種類も、レベルを上げるための特徴として数えることができるのはプログラム中で(試みられた最初のスピンドでの)一度のみである.</u></p> <p><u>ショート・プログラム、フリー・スケーティングとも、レベル2-4には次の要件が必須である.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a) <u>足換えを伴うスピン・コンビネーションでは、全ての基本姿勢を含むこと</u> b) <u>足換えを伴うスピンでは、左右の足とも少なくとも1つの基本姿勢を含むこと</u> <p>足換えを伴うスピンでは、一方の足で獲得することができる特徴の数は最大<u>2</u>個である.</p>

明確化： シングルの難度レベル、2010-2011 シーズン

ステップ・シーケンス

ターンの種類 (片足で行われる)： スリー・ターン、ツイズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカー

ステップの種類(可能なものは片足で行われる)： トウ・ステップ、シャッセ、モホーク、チョクトウ、エッジの変更を伴うカーブ、クロスロール、ランニング・ステップ

やや多様なとは少なくとも **7**個のターンおよび **4**個のステップを含まなければならず、どの種類も数えてよいのは **2**個までである。

多様なとは少なくとも **9**個のターンおよび **4**個のステップを含まなければならず、どの種類も数えてよいのは **2**個までである。

複雑なとは少なくとも異なる **5**種類のターンおよび異なる **3**種類のステップが含まれなければならず、これらのターンおよびステップはそれぞれ両方向に少なくとも **1**回行われなければならない。

上半身の動きを使っているとは、ステップ・シーケンスのパターンの少なくとも 2/3 は両腕、頭、胴体の動きをはっきりと使い、これらの動きが体幹のバランスに影響を及ぼしていることを意味する。

両方向で素早く行われる難しいターンの組み合わせ (ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル) は、各方向少なくとも 2つのターンが必要である。

スピン

姿勢： 3つの基本姿勢がある。すなわち、キャメル姿勢 (フリー・レッグは後方に位置し、その膝がヒップより高い姿勢。ただし、レイバック、ビールマンおよび類似のバリエーションはそれでもアップライト・スピンとしてみなす)、シット姿勢 (スケートニング・レッグの大腿部が少なくとも氷面に平行)、アップライト姿勢 (キャメル姿勢を除き、スケートニング・レッグを伸ばして、あるいはほぼ伸ばして行う全ての姿勢) であり、その他の姿勢として、中間姿勢 (上記以外の姿勢全て) がある。

スピン・コンビネーション： 中間姿勢での回転数は、スピン・コンビネーションの総回転数に数えられる。姿勢の難しいバリエーションの定義を満たしていれば、そのような中間姿勢は難しいバリエーションとしてみなされる。しかし、姿勢変更とみなされるのは、ある基本姿勢から別の基本姿勢への変更のみである。

単一姿勢のスピンおよびフライング・スピン： 中間姿勢は許され規定で要求されている総回転数に数えられるが、レベルの特徴としては認められない。

エッジの変更が数えられるのは、基本姿勢のシット姿勢 (バック・インサイドからフォア・アウトサイド) またはキャメル姿勢の中で行われた場合のみである。エッジの変更がレベル特徴として数えられるには、一つの基本姿勢の中で、一方のエッジでの完全な 2 回転に続いて他方のエッジで完全に 2 回転することが必要である。

スピンのバリエーション

簡単な： 姿勢の簡単なバリエーションとは、身体の部分すなわち脚、腕、手、頭などの動きが表現効果を高めているが、体幹部の基本姿勢が変わらないものである。簡単なバリエーションを行ってもレベルは上がらない。

難しい： 難しいバリエーションとは、身体の部分すなわち脚、腕、手、頭などの動きが大きな肉体的強さや柔軟性を要し、体幹部のバランスに影響を与えるものである。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。

諸注意：

・バック・エントランス、エッジの変更、いずれの種類の難しいスピン・バリエーションも、レベルを上げるための特徴として数えることができるのはプログラム中で (試みられた最初のスピンでの) 一度のみである。

・キャメル、シット、レイバック姿勢において、一旦姿勢が確立した後に明らかにスピードが増した場合には、難しいバリエーションとみなす。

・キャメル・スピンには、上体を約 180 度仰向けにする姿勢 (アップサイド・ダウン姿勢) を含む。

・いかなるスピンにおいても、スピニング中に明らかなジャンプが行われ、そのジャンプの踏切および着氷が同じ足である場合には、難しいバリエーションとみなす。(ジャンプの前後ともそれぞれ少なくとも 基本姿勢での 2 回転が必要)

・バック・エントランスがレベルの特徴として数えられるためには、開始時に少なくともバックワード・アウトサイド・エッジで 2 回転する必要がある。

両方向へのスピン： シット、キャメルの基本姿勢で両方向 (時計回りと反時計回り) へのスピニングをただちに続けて行なった場合、すべてのレベルにおいてレベルを上げるための特徴としてカウントする。 各回転方向少なくとも **3** 回転が必要である。このように両方向に行なわれたスピンは 1 つのスピンとみなされる。

スピンにおいて 足換えとみなされるには、足換えの前後とも少なくとも **3** 回転を必要とする。

フライング・スピン： 踏み換え (“ステップ・オーバー”) の場合、ショート・プログラムではレベルは最高でも 1 であり、フリー・スケートニングでは踏み換えはレベルの特徴として数えない。フライング・シット・スピンでは空中でシット姿勢を取ることができた場合のみ “踏み切りと同じ足で着氷または着氷の際に足換え” というレベルの特徴を数える。

難度レベル、 ペア・スケーティング、 2010-2011

各レベルの特徴の数: レベル 2 は 2 個 レベル 3 は 3 個 レベル 4 は 4 個

ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子のスプリット姿勢 (体の軸から各足少なくとも 45 度は開く) 2) 女子の(両)手、(両)腕、上体のいずれの部分も男子に触れることなく男子がウェストの側面で女子をキャッチ 3) 女子の空中姿勢で(両)腕が頭より上にあがっているもの (最小でも完全に1回転) 4) 難しいテイクオフ (両者がステップやスケーティング動作からただちにテイクオフ等)
リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) テイクオフの難しい(ジュニアでは簡単な)バリエーション 2) 1 回のホールド変更および/または女子のポジション変更(変更の前後とも 1 回転、繰り返されたなら 2 回数える) 3) 女子の難しいバリエーション(完全に1回転) 4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリー (SP では無し) 5) <u>男子のワンハンドホールド (全部で完全に 2 回転)</u> 6) <u>5)の 2 回転に続く男子のワンハンドホールドでの追加回転 (FS のみ、1 つのリフトのみ)</u> 7) 難しい(ジュニアでは簡単な)ランディングの変化 8) 男子の回転方向の変更(変更の前後とも 1 回転)
ステップ シーケ ンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シークェンス中の二人のターンおよびステップが、やや多様(レベル2)、多様(レベル3-4)(必須) 2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への(ターン、ステップによる)回転. 各回転方向とも全体でパターンの少なくとも 1/3 はカバーすること 3) <u>上半身の動きを使っている</u> 4) 少なくともシークェンスの1/3に及ぶ男女の位置交換 (ステップやターンをしながら少なくとも2回互いに横切る) 5) <u>少なくともパターンの 1/2 は互いが離れない (ホールドの変更は行ってよい)</u>
デス スパイ ラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい入り方(ただちにデス・スパイラルに入る)および/または出方 2) <u>男子のピボット姿勢の変更 (SP では無し)</u> 3) 女子および/または男子のアーム・ホールドの変更(各ホールド1回転) 4) <u>デス・スパイラルでの女子の最初の1回転を超えた追加回転(回転を繰り返すごとにカウントする)</u> 特徴3)および4)をカウントするのは両パートナーとも“低い”姿勢の場合のみである。(明確化を参照)
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 基本姿勢での 1 つの難しいバリエーション. (スピン・コンビネーションでは)中間姿勢でもよい 2) 基本姿勢での別の難しい姿勢バリエーション. <u>前項のものとは著しく異なるものであり、</u> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>足換えを伴う単一姿勢のスピン</u>—前項のものとは異なる足で行うこと ● <u>足換え無しのスピン・コンビネーション</u>—前項のものとは異なる姿勢で行うこと ● <u>足換えを伴うスピン・コンビネーション</u>—前項のものとは異なる足および異なる姿勢で行うこと 3) <u>フライングまたはバック・エントランス</u> 4) <u>シット姿勢またはキャメル姿勢での明確なエッジの変更 (シット姿勢の場合にはバック・インサイドからフォア・アウトサイドのみ)</u> 5) 一方の足で 3 つの基本姿勢すべてを含むこと(左右の足とも行った場合には2回カウントする) 6) 2 回目の足換え (SP では不可) 7) <u>ただちに続けて行う両方向のスピン</u> 8) <u>姿勢/バリエーション、足、エッジを変更せずに少なくとも6回転(キャメル、シット、レイバック、難しいアップライト)</u> 足換えを伴うスピンでは、一方の足で獲得することのできる特徴の数は最大2個である。 <u>ショート・プログラム、フリー・スケーティングとも、足換えを伴うスピンでは左右の足とも少なくとも1つの基本姿勢を含むことがレベル2-4を獲得するために必須である。</u>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両者とも2回の基本姿勢の変更 2) 上項で要求された2回の基本姿勢の変更を超えて行なわれた両者の追加的な基本姿勢の変更 3) 3 つの難しい姿勢バリエーション、内 1 つのみは中間姿勢でもよい (各パートナーの各バリエーションは別個にカウントする) 4) 上項で要求された 3 つの難しいバリエーションを超えて行なわれた追加的な他の難しいバリエーション 5) <u>バックワード・アウトサイド・エッジ/インサイド・エッジからの開始</u> 6) <u>ただちに続けて行なう両方向のスピン</u> 7) <u>姿勢/バリエーション、足を変更せずに少なくとも 6 回転(キャメル、シット、難しいアップライト)</u>

明確化： ペアの難度レベル、2010-2011 シーズン

リフト：

キャリーおよびワン・ハンド・ホールドの定義

基本的な:	ホールド ポジション	ハンド・ツウ・ハンド、ハンド・ツウ・ヒップ、ハンド・ツウ・ウェスト、ハンド・ツウ・アームピット アップライト(女子の上半が氷面と垂直)、スター(女子の姿勢が横向きとなり、上半が氷面と平行)、プラッター(女子の姿勢が仰向きまたはうつ伏せで平らとなり、上半が氷面と平行)
簡単な:	キャリー テイクオフ ランディング	両手による3秒までのキャリーで男子が回転しないもの 例えば、持ち上げる際のハンド・ホールドの変更 異なる足での着氷、降ろす際のホールドの変更
難しい:	キャリー テイクオフ ランディング キャリー ポジション	少なくとも3秒間持続する 例えば: サマーソルト・テイクオフ、女子が2つのリフトの間に氷に触れることなくダンス・リフトからただちにペア・リフト・テイクオフに移行、ワン・ハンドのテイクオフ、一方または両者が入りのカーブとしてスプレッド・イーグル、 <u>イナ・バウアー</u> 、 <u>スパイラル</u> を行う 難しいランディングのバリエーションは例えば: サマー・ソルト、ホールドやパートナーのポジションおよび/または着氷方向のバリエーション、ワン・ハンド・ランディング、降ろす間の男子のスプレッド・イーグル姿勢 少なくとも次の特徴を1つ含む: キャリー中に少なくとも3秒間、男子が片足で滑走あるいは片腕でパートナーをホールド、または男子がクロスオーバーで行うあるいはスプレッド・イーグルや類似動作で行う。 (両)脚、(両)腕、上半の動きが大きな肉体的強さや柔軟性を要し、体幹部のバランスに影響を与えるもの。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。

ホールドの変更または女子の姿勢変更が要求することは、変更の前後も完全に1回転することである。ホールドの変更と女子の姿勢変更が同時に行われたならば、レベルの特徴は1つのみ与えられる。

ステップ・シーケンス

ターンの種類(片足で行われる): スリー・ターン、ツイズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカー

ステップの種類(可能なものは片足で行われる): トウ・ステップ、シャッセ、モホーク、チョクトウ、エッジの変更を伴うカーブ、クロスロール、ランニング・ステップ

やや多様などは少なくとも7個のターンおよび4個のステップを含まなければならない、どの種類も数えてよいのは2個までである。

多様などは少なくとも9個のターンおよび4個のステップを含まなければならない、どの種類も数えてよいのは2個までである。

上半身の動きを使っているとは、ステップ・シーケンスのパターンの少なくとも2/3は両腕、頭、胴体の動きを目に見えるように使い、これらの動きが体幹のバランスに影響を及ぼしていることを意味する。

スピン

ソロ・スピン: シングル・スケータリングと同様。

ペア・スピン: バックワード・アウトサイド・エッジ/インサイド・エッジからの開始がペア・スピンでのレベルの特徴として数えられるためには各パートナーともバックワード・アウトサイド・エッジ/インサイド・エッジで少なくとも2回転する必要がある。

4つの難しいバリエーションが行われた場合(各パートナーの各バリエーションは別個に数え、各バリエーション少なくとも2回転)には、これらのバリエーションのうちの少なくとも2つが基本姿勢で行われているならば、その実施順にかかわらず2つのレベル特徴を獲得する。

デス・スパイラル

女子の“低い”姿勢: インサイド・デス・スパイラルでは、女子のヒップ/臀部の最下部および頭の位置が女子のスケータリング・レッグの膝よりも高くなってはいけない。アウトサイド・デス・スパイラルでは、女子の頭部の位置は女子のスケータリング・レッグの膝よりも高くなってはならず、スケータリング・レッグの膝から頭部にかけての身体ラインはフラットか浅いアーチでなければならない。

男子の“低い”ピボット姿勢: 男子の尻の高さがピボット・フットの膝の高さを超えない。

デス・スパイラル中、女子または男子の姿勢が高い部分は、レベル特徴項目の3)および4)としては認められない。ピボット姿勢の変更中に男子の姿勢が高くなることは許されるが、レベル特徴2)を獲得するためには、男子は変更の前後も低いピボット姿勢で1回転しなければならない。

女子あるいは男子のアーム・ホールドの変更は、変更の前後もデス・スパイラル姿勢で完全に1回転することを要求している。しかしながら、両者が同時にアーム・ホールドを変更した場合には、レベルの特徴は1つのみ与えられる。

難しい入り方、出方: スケーターは入りのカーブ(を滑走)中に体幹部やバランスに影響を与えている姿勢を示さなければならない。これらの姿勢だけがレベルを上げる。難しい出方(エグジット)の例としては女子が出ただちにリフト(ダンス・リフトあるいはその他のリフト)またはジャンプに入る。

入り(エントリー)の開始は、一人または二人がデス・スパイラルのエッジで片足滑走しながら、エントリー・カーブが開始された時である。

出(エグジット)の開始は、男子が持ち手の肘を曲げ出した時であり、出の終了は、女子が垂直の姿勢に達した時である。

III. シングルペア要素の +GOE 採点ガイドラインの更新 (プラス面)

これらのガイドラインは、マイナス GOE 採点表と一緒に利用されるためのものである。プラス面およびマイナス面の両評価により、実施された要素の最終の GOE を決定する。重要なことは、要素の最終の GOE に、エラーによる引き下げだけではなくプラス面が反映されていることである。

最終の GOE を計算するためには、まず始めに要素のプラス面を考慮し、これが GOE 評価の起点となる。次に、ジャッジはあり得るエラーのガイドラインに従って GOE を引き下げ、その結果が最終の GOE となる。

起点となる(プラス面の)GOE を確立するために、ジャッジは各要素に対して次の項目を考慮しなければならない。GOE の等級に対する項目の数は各ジャッジの裁量によるが、一般的には以下を推奨する。

+1: 2 項目

+2: 4 項目

+3: 6 項目またはそれ以上

シングル

<p>ジャンプ要素</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り 2) 明確ではっきりとしたステップ/フリー・スケーティング動作から直ちにジャンプに入る 3) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転のジャンプ 4) 高さおよび距離が十分 5) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方 6) 入りから出までの流れが十分 (ジャンプ・コンビネーション/シークエンスを含む) 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
<p>スピン</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度あるいは回転速度の増加が十分 2) すばやくスピンの軸をとることができる 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 規定回転数を明らかに超えた回転 5) 姿勢が良い(フライング・スピンの場合には空中での高さおよび姿勢を含む) 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 全局面でのコントロールが十分 8) 音楽構造に要素が合っている
<p>ステップシークエンス</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シークエンス中のスピード、またはスピードの加速が十分 3)十分に明確で正確 4) 深いはっきりとしたエッジ(全てのターンの入りと出を含む) 5) 全身が関わり十分にコントロールされた正確なステップ 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
<p>スパイラルシークエンス</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 流れがよく、エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シークエンス中のスピードが十分 3) 身体のラインが良く(四肢が)完全に伸びている 4) スパイラル姿勢間の無駄な動きが最小限 5) 柔軟性が十分 6) 独創的でオリジナリティがある 7) スパイラル姿勢や変形姿勢に素早く楽々と達している 8) 音楽構造に要素が合っている

ペア

リフト	1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い 2) 正しく美しい空中姿勢 3) 氷面を十分にカバーしている 4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い	5) スピードおよび流れが十分 6) ある姿勢から別の姿勢へ流れが維持されている 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
ツイスト リフト	1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い 2) リリース時の男子の姿勢が良い 3) 氷面を十分にカバーしている 4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い	5) 入りから出までのスピードとタイミングが十分 6) 女子の空中姿勢での高さが十分 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
ジャンプ 要素	1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り 2) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転 3) 高さおよび距離が十分 4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方	5) 入りから出までの流れが十分 6) 全ての局面でのユニゾンが十分で両者が近接 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
スロウ ジャンプ	1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り 2) リリース時の男子の姿勢が良い 3) 女子の空中姿勢が良い 4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方	5) スピード、高さ、距離が十分 6) 着氷の際のコントロールおよび流れが十分 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
ソロ スピンの	1) スピン中の回転速度、速度増加が十分 2) すばやくスピンの軸をとることができる 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 規定回転数を明らかに超える回転	5) 両者とも姿勢が良く同一 6) 両者とも全局面でのコントロールが十分 7) ユニゾンおよび二人の距離が良い 8) 音楽構造に要素が合っている
ペア スピンの	1) 両者ともスピンの中(入り、回転、最終部/出)のコントロールが十分 2) スピン中の回転速度、速度増加が十分 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 規定回転数を明らかに超えた回転	5) 両者とも姿勢が良い 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 流れが途絶えず容易に行なわれる 8) 音楽構造に要素が合っている
デス スパイラル	1) 入りと出の流れが十分 2) デス・スパイラル姿勢中のコントロールおよびスピードが十分 3) 両者の姿勢の質が良い 4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い	5) 十分にコントロールされた要求姿勢への移行 6) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 7) <u>独創的でオリジナリティがある</u> 8) 音楽構造に要素が合っている
ステップ シーケンス	1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シーケンス中のスピード、加速が十分 3) 十分に明確で正確 4) 深いはっきりとしたエッジ(全てのターンの入りと出を含む)	5) 全身が関わり十分にコントロールされた正確なステップ 6) 独創的でオリジナリティがある 7) ユニゾンが十分 8) 音楽構造に要素が合っている
スパイラル シーケンス	1) 流れがよく、エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シーケンス中のスピードが十分 3) 両者とも身体のラインが良く(四肢が)完全に伸びている 4) スパイラル姿勢間の無駄な動きが最小限	5) 両者とも柔軟性が十分 6) 独創的でオリジナリティがある 7) スパイラル姿勢や変形姿勢に素早く楽々と達している 8) 音楽構造に要素が合っている

IV. SP, FS でのエラーに対する GOE 確定のためのガイドライン更新

無価値(no value)要素はジャッジ・パネルに示される。そのような要素の GOE は結果に影響しない。複合エラーの場合には、それぞれのエラーに対応する GOE の引き下げが合算される。

シングル・スケーティング

最終的な GOE が必ずマイナスとなるエラー	引き下げ 他	最終的な GOE の＋は制約されないエラー	引き下げ 他
ジャンプ要素			
SP: 規定回転数に 1 回転以上不足	GOE -3	スピード、高さ、距離、空中姿勢が拙劣	-1 to -2
SP: 1 つのジャンプのみからなるコンボ	GOE -3	回転が足りない(記号無し)	-1
ダウングレード判定(Downgraded)(記号 <<)	-2 to -3	回転不足判定(Under-rotated) (記号 <)	-1 to -2
SP: ジャンプの前に要求されているステップ/動作が無い	-3	SP: ステップ/動作から直ちにジャンプしない、ジャンプ前のステップ/動作が 1 つのみ	-1 to -2
転倒	-3	拙劣な踏み切り	-1 to -2
1 ジャンプの開始または着氷が両足	-3	ジャンプ間で流れ/リズムが無くなる (コンビネーション/シーケンス)	-1 to -2
1 ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-2 to -3	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 to -2
1 ジャンプで両手がタッチダウン	-2	長い構え	-1 to -2
ジャンプの間に 2 つのスリー・ターン (ジャンプ・コンビネーション)	-2	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
F/Lz での間違ったエッジでの開始 (記号 "e")	-2 to -3	F/Lz での不明確なエッジでの開始 (記号 "g")	-1 to -2
スピン			
転倒	-3	必須回転数に満たない	-1 to -2
SP: 必須姿勢数未満 (各姿勢最少 2 回転)	-2 to -3	姿勢が拙劣/ぎこちない、回転速度が遅い、軸の流れ	-1 to -3
SP: 空中姿勢がとれていない (F スピン)	-2 to -3	FS: 空中姿勢がとれていない (F スピン/F エントランス)	-1 to -3
両手がタッチダウン	-2	足換えが拙劣 (入/出のカーブ、中間姿勢になる等)	-1 to -3
		F スピンでの正しくない踏み切り、着氷	-1 to -2
		フリー・フットまたは片手がタッチダウン	-1
ステップ			
転倒	-3	SP: パターンが正しくない	-1 to -2
ステップ/ターンを行っているのがパターンの半分に満たない	-2 to -3	ステップやターンの質、姿勢が拙劣	-1 to -3
		つまずき	-1 to -2
		SP: 1/2 回転を超えるジャンプが含まれる	-1
スパイラル			
転倒	-3	姿勢が拙劣	-1 to -3
スパイラル姿勢がパターンの半分に満たない	-2 to -3	つまずき	-1 to -2
		エッジしっかりしていない	-1 to -2

ペア・スケーティング

最終的な GOE が 必ずマイナスとなるエラー	引き下げ 他	最終的な GOE の＋は 制約されないエラー	引き下げ 他
リフト			
転倒	-3	空中または着氷姿勢が拙劣	-1 to -3
上げる過程に重大な問題あり	-3	スピードおよび/または距離が拙劣	-1 to -3
女子がパートナーに崩れかかる	-2	男子の回転が拙劣	-1 to -3
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	拙劣な踏み切り/拙い着氷	-1 to -3
		長い構え	-1
		フリー・フットのタッチダウン	-1
ツイスト・リフト			
SP: シングル (1回転)	GOE -3	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
転倒	-3	拙劣な踏切 (スピード不足、重大な引っかき、トウを突かない)	-1 to -2
女子がパートナーに崩れかかる	-2 to -3	男子の肩で支持されたキャッチ	-1 to -2
女子が着氷前に空中でキャッチされない	-2	拙い着氷 (スピード不足、姿勢が悪い、ぎこちないキャッチ)	-1 to -2
女子がウェストでキャッチされない	-2	長い構え	-1
女子の着氷が両足	-2	男子の出が両足	-1
女子の両手がタッチダウン	-2	フリー・フットのタッチダウン	-1
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2		
ジャンプ要素、スロウ・ジャンプ			
SP: 規定回転に1回転以上不足	GOE -3	スピード、高さ、空中姿勢が拙劣	-1 to -2
転倒	-3	ユニゾンの欠如 –ジャンプ要素	-1 to -3
1ジャンプの開始または着氷が両足	-2	二人の距離が離れすぎ –ジャンプ要素	-1 to -3
1ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-2	拙劣な踏切	-1 to -2
1ジャンプで両手がタッチダウン	-2	回転が足りない(記号無し)	-1
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2 to -3	回転不足判定(Under-rotated) (記号 <)	-1 to -2
二人の回転数が不揃い	-2	ジャンプ間で流れ/リズムが無くなる (コンビネーション/シーケンス)	-1 to -2
ジャンプの間に2つのスリー・ターン (ジャンプ・コンビネーション)	-2	踏切時の男子の姿勢が拙劣 –スロウ・ジャンプ	-1 to -2
F/Lzでの間違ったエッジでの開始 (記号“e”)	-2 to -3	F/Lzでの不明確なエッジでの開始(記号“e”)	-1 to -2
		拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 to -2
		長い構え	-1 to -2
		片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
ソロ・スピン、ペア・スピン			
転倒	-3	必須回転数に満たない	-1 to -2
SP: 必須姿勢数未滿 (各姿勢最少2回転)	-2 to -3	姿勢が拙劣/ぎこちない、回転速度が遅い、軸の流れ	-1 to -3
両手がタッチダウン	-2	空中姿勢がとれていない(Fスピン/Fエントランス)	-1 to -3
		足換えが拙劣	-1 to -3
		回転速度が遅い、遅くなる	-1 to -3
		ユニゾンの欠如、二人の距離が離れすぎ	-1 to -3
		正しくない踏切または着氷(Fスピン/Fエントランス)	-1 to -2
		SP, PCoSp: 足換えが同時ではない	-1 to -2
		回転が止まる (回転方向の転換時は除く)	-1 to -2
		フリー・フットまたは片手がタッチダウン	-1
デス・スパイラル			
転倒	-3	女子の姿勢が拙劣 (高過ぎ等)	-1 to -3
ピボット姿勢が不正 (軸足がトウではない等)	-2 to -3	出が拙劣	-1 to -3
女子がブレード以外の部分で支持あり	-2 to -3	回転速度が遅い、遅くなる	-1 to -3
		女子のエッジがしっかりしていない	-1
ステップ			
転倒	-3	SP: パターンが正しくない	-1 to -2
ステップ/ターンを行っているのがパターンの半分に満たない	-2 to -3	ステップやターンの質、姿勢が拙劣	-1 to -3
		つまずき	-1 to -2
		SP: 1/2回転を超えるジャンプが含まれる	-1
スパイラル			
転倒	-3	姿勢が拙劣	-1 to -3
スパイラル姿勢がパターンの半分に満たない	-2 to -3	つまずき	-1 to -2
		エッジがしっかりしていない	-1 to -2

諸注意：

1. シングルおよびペア・スケーティングとも、フリップまたはルッツ・ジャンプの“間違っただエッジでの開始”および“不明確なエッジでの開始”はテクニカル・パネルにより特定されジャッジに示され、プロトコルでは記号“e”を用いる。各ジャッジはエラーの程度（メイジャー・エラーあるいはマイナー・エラー）を自分自身で決定し、それに相応する GOE 減点を行なう。
2. ジャンプ・コンビネーション／シーケンスにおいて、ハーフ・ループ（またはオイラー）（バックワードで着氷する）はリストに掲載されているジャンプであり、その結果、“ハーフ・ループ＋サルコウ／フリップ”および“バック・アウトで着氷するいかなるジャンプ＋ハーフ・ループ＋サルコウ／フリップ”はそれぞれ 2 つのあるいは 3 つのジャンプから構成されるジャンプ・コンビネーションとなる。ハーフ・ループはシングル・ループ・ジャンプと同じ基礎値、GOE 値があり、テクニカル・パネルにより特定されジャッジに示され、プロトコルでは“1Lo”を用いる。
3. シングル&ペア技術委員会はジャッジに以下の内容の注意を喚起したい；シングルのショート・プログラムにおける、複数のコネクティング・ステップあるいはこれに匹敵する他のフリー・スケーティング動作から直ちに行なうジャンプの前に、ステップまたは匹敵する動作が無い場合、あるいはステップ／動作とジャンプの間に中断がある場合には、ガイドラインに従い GOE の減点がなされなければならない。

ミラノ
2010年5月4日
ローザンヌ

ISU 会長 **Ottavio Cinquanta**
専務理事 **Fredi Schmid**

日本語訳： 2010年6月10日 第1版