

ISU コミュニケーション 第 1207 号

フィギュア・スケート、アイス・ダンスの新ジャッジング・システム

3月30日および4月1日にワシントンで行なわれた理事会において、ISU 理事会は新ジャッジング・システム開発のためのアド・ホック委員会から現況報告を受けた。報告の結論は肯定的であり、各技術委員会からも支持されていたので、理事会は以下の決定を行なった。

1. ISU 理事会は、選手権大会に恒久的に採用するためには、この十分に開発されたシステムを実地に適用してはじめて、選手権大会に恒久的に採用するための長期的な決定を適切に行なうことができるかと結論した。したがって、理事会は新ジャッジング・システムを以下の国際競技会における公式ジャッジング・システムとして使用することを決定した：

-) ネーベルホーン・トロフィー。ドイツ、オーバースドルフ、2003年9月3~7日開催。
-) 2003/2004シーズンのISU フィギュア・スケート・グランプリ・シリーズの6競技会。
-) ISU グランプリ・ファイナル。米国、コロラドスプリングス、2003年12月12~14日開催。

2. ISU 規程第 121 条第 3 項の主な規定に加え、以下の詳細事項を追加適用する。付属文書に概略を示した追加事項は、数カ国、数部門からなる練達のフィギュア・スケート専門家たちによる献身的なグループが大きな努力をはらって準備したものである。アドホック委員会に任命されたメンバーはアレクサンダー・レカーニック（ロシア。ISU フィギュア・スケート技術委員長）、アン・ショー（カナダ。ISU アイスダンス技術委員）、マリー・ルンドマーク（フィンランド。ISU 理事、前 ISU シンクロナイズド・スケート技術委員長）、テッド・バートン（カナダ。ISU ビデオ技術コンサルタント、元フィギュア・スケート選手、コーチ）、ピーター・クリック（ドイツ。ISU イベント・コーディネーター、元フィギュア・スケート選手）、アンドレアス・シガードソン（ドイツ、ソフトウェア技術者、元フィギュア・スケート選手）であり、各技術委員、多くのコーチ、ジャッジ、スケーターの協力を得、さらに統計学、ソフトウェア・プログラマー、ビデオ技術のエキスパートたちが何度かのテストおよび会合に参加協力した。

-) 規程第 121 条第 3 項 a): 適用する「価値基準”Scale of Values”」（エレメントの基準値）および「演技水準”Grade of Execution”」（質の評価値）は付属文書 A に定義してある。別に採点する 5 つのプログラム構成要素（プログラム・コンポーネント：スケート技術、トランジション、パフォーマンス、コレオグラフィー、インタープリテーション）は付属文書 B に定義してある。
-) 規程第 121 条第 3 項 c): ISU メンバーは 2003 年 4 月 30 日までに 2003/2004 シーズンに訓練を受けるジャッジの推薦を付属文書 C にしたがって送付するよう求められる。同文書に含まれるジャッジの数は、上記大項記載の指定競技会のために必要と思われるジャッジ数に基づく。各メンバーのジャッジ数は 2003 ネーベルホーン・トロフィー、2003/2004 フィギュア・スケート・グランプリ・シリーズに参加させると予想されるスケーターの数に基づいた。

ISU は教育セミナーをヨーロッパ地域で 2 回、「4 大陸地域」で 1 回開催する予定であり、自己学習プログラムを含む教本を用意する。

-) 規程第 121 条第 3 項 d/e): 地理的な地域を代表する国際ジャッジの完全なリストを作り上げるには時間が必要である。したがって、第 1 項に示した指定競技会のためには 2002/2003 シーズンと同じ基準を用いることとし、地理上の地域からジャッジを無作為抽選によって選出しパネルを構成する方法はまだ採用しない。そのような無作為抽選を地理上の地域に基づいて有資格の国際ジャッジ・リストから選ぶ方法は十分な人数のジャッジが訓練を受けた後、すなわち 2004/2005 シーズンに、関連規程の 2004 年総会での承認を経て採用する。しかしながら、第 2 項に記載の訓練のためにメンバーから推薦され、訓練が合格と認められた者のみが上記指定競技会でジャッジすることができる。

指定競技会に必要なその他の重要な役員、すなわち付属文書 D に定義した「テクニカル・コントローラー」「テクニカル・スペシャリスト」「イベント・レフェリー」は ISU 会長が任命する。「ジャッジズ・コーディネーター」は競技会の前に各パネルから抽選される。

-) 規程第 121 条第 3 項 f): 実際に結果計算に採用されるジャッジを決める無作為秘密抽選は以下のシステムによる：

最少 8 人のパネルの場合：	5 人を抽選して計算
最少 10 人のパネルの場合：	7 人を抽選して計算
最少 12 人から 14 人までのパネルの場合：	9 人を抽選して計算
-) 規程第 121 条第 3 項 h/j): 付属文書 E に概略する計算方法を用いる。
-) 規程第 121 条第 3 項 j): 「バランスの取れたプログラム」は付属文書 F に定義されている。アイス・ダンスに関しては別のコミュニケーションを早期に発行する。
-) 規程第 121 条第 3 項 k/m/n): イベント・レビュー・ミーティングおよびジャッジ評価プロセスについては ISU コミュニケーション第 1197 号に示した原則を適用する。ただし 2003/2004 シーズン開幕前に、新ジャッジング・システムによる精密な分析方法を考慮して改訂したコミュニケーションが発行される。
-) 規程第 121 条第 3 項 o): 役員（休業）補償金については、この期間は現行の規程および手続きのままとする。
-) 規程第 121 条第 3 項 p): 2004 年総会議題としては、基礎研究、実地テスト、競技会への適用を行なって作成した技術規定はそれぞれの部門の特別規程に含めるよう提案される。
-) 理事会は本コミュニケーションで公表した方法を新たに実地で試した結果、必要と認めれば修正を加える。それらの修正は別のコミュニケーションで公表する。

3. シンクロナイズド・スケートティングについては相応の時期にコミュニケーションを発行する。

ミラノ

2003 年 4 月 16 日

ローザンヌ

会長 オッタビオ・チンクワンタ

事務局長 フレディ・シュミット

ISU New Judging System
Scale of Values – Singles

+++ ++ + **BASE** - -- ---

A Jumps								
Toeloop	1T	1	0.6	0.3	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Salchow	1S	1	0.6	0.3	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Loop	1Lo	1	0.6	0.3	0.5	-0.1	-0.2	-0.3
Flip	1F	1	0.6	0.3	0.5	-0.1	-0.2	-0.3
Lutz	1Lz	1	0.6	0.3	0.6	-0.1	-0.2	-0.3
Axel	1A	1.5	1	0.5	0.8	-0.2	-0.4	-0.5
Double-Toeloop	2T	1.5	1	0.5	1.3	-0.3	-0.6	-1
Double-Salchow	2S	1.5	1	0.5	1.3	-0.3	-0.6	-1
Double-Loop	2Lo	1.5	1	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1
Double-Flip	2F	1.5	1	0.5	1.7	-0.3	-0.6	-1
Double-Lutz	2Lz	1.5	1	0.5	1.9	-0.3	-0.6	-1
Double-Axel	2A	3	2	1	3.3	-0.7	-1.4	-2.1
Triple-Toeloop	3T	3	2	1	4.5	-1	-2	-3
Triple-Salchow	3S	3	2	1	4.8	-1	-2	-3
Triple-Loop	3Lo	3	2	1	5.3	-1	-2	-3
Triple-Flip	3F	3	2	1	5.6	-1	-2	-3
Triple-Lutz	3Lz	3	2	1	6.1	-1	-2	-3
Triple-Axel	3A	3	2	1	7.5	-1	-2	-3
Quad.-Toeloop	4T	3	2	1	8	-1	-2	-3
Quad.-Salchow	4S	3	2	1	8.5	-1	-2	-3
Quad.-Loop	4Lo	3	2	1	9.5	-1	-2	-3
Quad.-Flip	4F	3	2	1	10	-1	-2	-3
Quad.-Lutz	4Lz	3	2	1	11	-1	-2	-3
Quad.-Axel	4A	3	2	1	13	-1	-2	-3
B Spins								
Spin with one position and no change of foot (upright, camel or sit)								
Upright Spin Level 1	1USp	1.5	1	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1
Upright Spin Level 2	2USp	1.5	1	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1
Upright Spin Level 3	3USp	1.5	1	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1
Camel Spin Level 1	1CSp	1.5	1	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1
Camel Spin Level 2	2CSp	1.5	1	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1
Camel Spin Level 3	3CSp	1.5	1	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1
Sit Spin Level 1	1SSp	1.5	1	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1
Sit Spin Level 2	2SSp	1.5	1	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1
Sit Spin Level 3	3SSp	1.5	1	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1
Flying Spin (any position - upright, camel or sit)								
Flying Upright Spin Level 1	1FUSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Flying Upright Spin Level 2	2FUSp	1.5	1	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1
Flying Upright Spin Level 3	3FUSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Flying Camel Spin Level 1	1FCSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Flying Camel Spin Level 2	2FCSp	1.5	1	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1
Flying Camel Spin Level 3	3FCSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Flying Sit Spin Level 1	1FSSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Flying Sit Spin Level 2	2FSSp	1.5	1	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1
Flying Sit Spin Level 3	3FSSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Spin with one change of foot and no change of position (upright, sit or camel)								
Change Foot Upright Spin Level 1	1CUSp	1.5	1	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Upright Spin Level 2	2CUSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Upright Spin Level 3	3CUSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Camel Spin Level 1	1CCSp	1.5	1	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Camel Spin Level 2	2CCSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Camel Spin Level 3	3CCSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1

Change Foot Sit Spin Level 1	1CSp	1.5	1	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Sit Spin Level 2	2CSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Change Foot Sit Spin Level 3	3CSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Spin Combination with change of position and no change of foot								
Level 1	1CoSp	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Level 2	2CoSp	1.5	1	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1
Level 3	3CoSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Spin Combination with change of position and change of foot								
Level 1	1CCoSp	1.5	1	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1
Level 2	2CCoSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
Level 3	3CCoSp	1.5	1	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1
C Steps								
Step Sequence - any pattern (Straight Line, Circular, Serpentine)								
Straight Line Step Sequence Level 1	1SSt	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Straight Line Step Sequence Level 2	2SSt	1.5	1	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Straight Line Step Sequence Level 3	3SSt	3	2	1	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Circular Step Sequence Level 1	1CiSt	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Circular Step Sequence Level 2	2CiSt	1.5	1	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Circular Step Sequence Level 3	3CiSt	3	2	1	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Serpentine Step Sequence Level 1	1SeSt	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Serpentine Step Sequence Level 2	2SeSt	1.5	1	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Serpentine Step Sequence Level 3	3SeSt	3	2	1	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Spiral Step Sequence - any pattern								
Spiral Step Sequence Level 1	1SpSt	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
Spiral Step Sequence Level 2	2SpSt	1.5	1	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Spiral Step Sequence Level 3	3SpSt	3	2	1	3.4	-0.7	-1.4	-2.1

ISU New Judging System
Scale of Values - Pairs

+++ ++ + **BASE** - -- ---

A Side-by-Side Jumps								
Toeloop	1T	1.0	0.6	0.3	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Salchow	1S	1.0	0.6	0.3	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Loop	1Lo	1.0	0.6	0.3	0.5	-0.1	-0.2	-0.3
Flip	1F	1.0	0.6	0.3	0.5	-0.1	-0.2	-0.3
Lutz	1Lz	1.0	0.6	0.3	0.6	-0.1	-0.2	-0.3
Axel	1A	1.5	1.0	0.5	0.8	-0.2	-0.4	-0.5
Double-Toeloop	2T	1.5	1.0	0.5	1.3	-0.3	-0.6	-1.0
Double-Salchow	2S	1.5	1.0	0.5	1.3	-0.3	-0.6	-1.0
Double-Loop	2Lo	1.5	1.0	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
Double-Flip	2F	1.5	1.0	0.5	1.7	-0.3	-0.6	-1.0
Double-Lutz	2Lz	1.5	1.0	0.5	1.9	-0.3	-0.6	-1.0
Double-Axel	2A	3.0	2.0	1.0	3.3	-0.7	-1.4	-2.1
Triple-Toeloop	3T	3.0	2.0	1.0	4.5	-1.0	-2.0	-3.0
Triple-Salchow	3S	3.0	2.0	1.0	4.8	-1.0	-2.0	-3.0
Triple-Loop	3Lo	3.0	2.0	1.0	5.3	-1.0	-2.0	-3.0
Triple-Flip	3F	3.0	2.0	1.0	5.6	-1.0	-2.0	-3.0
Triple-Lutz	3Lz	3.0	2.0	1.0	6.1	-1.0	-2.0	-3.0
Triple-Axel	3A	3.0	2.0	1.0	7.5	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Toeloop	4T	3.0	2.0	1.0	8.0	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Salchow	4S	3.0	2.0	1.0	8.5	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Loop	4Lo	3.0	2.0	1.0	9.5	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Flip	4F	3.0	2.0	1.0	10.0	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Lutz	4Lz	3.0	2.0	1.0	11.0	-1.0	-2.0	-3.0
Quad.-Axel	4A	3.0	2.0	1.0	13.0	-1.0	-2.0	-3.0
B Side-by-Side Spins								
Spin with one position and no change of foot (upright, camel or sit)								
Upright Spin Level 1	1USp	1.5	1.0	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1.0
Upright Spin Level 2	2USp	1.5	1.0	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1.0
Upright Spin Level 3	3USp	1.5	1.0	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1.0
Camel Spin Level 1	1CSp	1.5	1.0	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1.0
Camel Spin Level 2	2CSp	1.5	1.0	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1.0
Camel Spin Level 3	3CSp	1.5	1.0	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1.0
Sit Spin Level 1	1SSp	1.5	1.0	0.5	1.2	-0.3	-0.6	-1.0
Sit Spin Level 2	2SSp	1.5	1.0	0.5	1.6	-0.3	-0.6	-1.0
Sit Spin Level 3	3SSp	1.5	1.0	0.5	2.4	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Spin (any position - upright, camel or sit)								
Flying Upright Spin Level 1	1FUSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Upright Spin Level 2	2FUSp	1.5	1.0	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Upright Spin Level 3	3FUSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Camel Spin Level 1	1FCSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Camel Spin Level 2	2FCSp	1.5	1.0	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Camel Spin Level 3	3FCSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Sit Spin Level 1	1FSSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Sit Spin Level 2	2FSSp	1.5	1.0	0.5	2.3	-0.3	-0.6	-1.0
Flying Sit Spin Level 3	3FSSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0

Spin with one change of foot and no change of position (upright, camel or sit)								
Change Foot Upright Spin Level 1	1CUSp	1.5	1.0	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Upright Spin Level 2	2CUSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Upright Spin Level 3	3CUSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Camel Spin Level 1	1CCSp	1.5	1.0	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Camel Spin Level 2	2CCSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Camel Spin Level 3	3CCSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Sit Spin Level 1	1CSSp	1.5	1.0	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Sit Spin Level 2	2CSSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Change Foot Sit Spin Level 3	3CSSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Spin Combination with change of position and no change of foot								
Level 1	1CoSp	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Level 2	2CoSp	1.5	1.0	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1.0
Level 3	3CoSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Spin Combination with change of position and change of foot								
Level 1	1CCoSp	1.5	1.0	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1.0
Level 2	2CCoSp	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Level 3	3CCoSp	1.5	1.0	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1.0
C	Step and Spiral Sequences							
Step Sequence - any pattern (Straight Line, Circular, Serpentine)								
Straight Line Step Sequence Level 1	1SISt	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Straight Line Step Sequence Level 2	2SISt	1.5	1.0	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Straight Line Step Sequence Level 3	3SISt	3.0	2.0	1.0	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Circular Step Sequence Level 1	1CiSt	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Circular Step Sequence Level 2	2CiSt	1.5	1.0	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Circular Step Sequence Level 3	3CiSt	3.0	2.0	1.0	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Serpentine Step Sequence Level 1	1SeSt	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Serpentine Step Sequence Level 2	2SeSt	1.5	1.0	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Serpentine Step Sequence Level 3	3SeSt	3.0	2.0	1.0	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
Spiral Step Sequence - any pattern								
Spiral Step Sequence Level 1	1SpSt	1.5	1.0	0.5	2.0	-0.3	-0.6	-1.0
Spiral Step Sequence Level 2	2SpSt	1.5	1.0	0.5	3.1	-0.7	-1.4	-2.1
Spiral Step Sequence Level 3	3SpSt	3.0	2.0	1.0	3.4	-0.7	-1.4	-2.1
D	Lifts							
Group 1 Level 1	11Li	1.0	0.6	0.3	1.2	-0.3	-0.6	-1.0
Group 1 Level 2	12Li	1.0	0.6	0.3	1.7	-0.3	-0.6	-1.0
Group 2 Level 1	21Li	1.0	0.6	0.3	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
Group 2 Level 2	22Li	1.0	0.6	0.3	2.4	-0.3	-0.6	-1.0
Group 2 Level 3	23Li	1.0	0.6	0.3	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Group 3 – 4 Level 1	41Li	1.5	1.0	0.5	3.0	-0.3	-0.6	-1.0
Group 3 – 4 Level 2	42Li	1.5	1.0	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1.0
Group 3 – 4 Level 3	43Li	1.5	1.0	0.5	4.0	-0.3	-0.6	-1.0
Group 5 Level 1	51Li	1.5	1.0	0.5	4.5	-0.3	-0.6	-1.0
Group 5 Level 2	52Li	1.5	1.0	0.5	5.0	-0.3	-0.6	-1.0
Group 5 Level 3	53Li	1.5	1.0	0.5	5.5	-0.3	-0.6	-1.0
Group 6 Level 1	61Li	2.0	1.4	0.7	6.0	-0.3	-0.6	-1.0
Group 6 Level 2	62Li	3.0	2.0	1.0	6.5	-0.3	-0.6	-1.0
Group 6 Level 3	63Li	3.0	2.0	1.0	7.0	-0.3	-0.6	-1.0

E	Twist Lifts								
	Single	1Tw	1.5	1.0	0.5	1.5	-0.3	-0.6	-1.0
	Double	2Tw	1.5	1.0	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1.0
	Triple	3Tw	2.0	1.4	0.7	4.5	-0.7	-1.4	-2.0
	Quad	4Tw	2.0	1.4	0.7	6.5	-0.7	-1.4	-2.0
F	Throws								
	ToeLoop	TTh	1	0.6	0.3	1.2	-0.3	-0.6	-1
	Salchow	STh	1	0.6	0.3	1.2	-0.3	-0.6	-1
	Loop	LoTh	1	0.6	0.3	1.5	-0.3	-0.6	-1
	Flip	FTh	1	0.6	0.3	1.5	-0.3	-0.6	-1
	Axel	ATh	1.5	1	0.5	2	-0.3	-0.6	-1
	Double Toeloop	2TTh	1.5	1	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1
	Double Salchow	2STh	1.5	1	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1
	Double Loop	2LoTh	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
	Double Flip	2FTh	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
	Double Axel	2ATh	2	1.4	0.7	4	-0.7	-1.4	-2
	Triple Toeloop	3TTh	2	1.4	0.7	4.5	-0.7	-1.4	-2
	Triple Salchow	3STh	2	1.4	0.7	4.5	-0.7	-1.4	-2
	Triple Loop	3LoTh	2	1.4	0.7	5	-0.7	-1.4	-2
	Triple Flip	3FTh	2	1.4	0.7	5	-0.7	-1.4	-2
	Triple Axel	3ATh	3	2	1	7.5	-0.7	-1.4	-2
	Quad. Toeloop	4TTh	3	2	1	8	-0.7	-1.4	-2
	Quad. Salchow	4STh	3	2	1	8	-0.7	-1.4	-2
	Quad. Loop	4LoTh	3	2	1	8.5	-0.7	-1.4	-2
	Quad. Flip	4FTh	3	2	1	8.5	-0.7	-1.4	-2
G	Death Spirals								
	forward inside Level 1	1FIDs	2	1.4	0.7	3	-0.7	-1.4	-2
	forward inside Level 2	2FIDs	2	1.4	0.7	3.2	-0.7	-1.4	-2
	forward inside Level 3	3FIDs	2	1.4	0.7	3.5	-0.7	-1.4	-2
	backward inside Level 1	1BIDs	2	1.4	0.7	3	-0.7	-1.4	-2
	backward inside Level 2	2BIDs	2	1.4	0.7	3.2	-0.7	-1.4	-2
	backward inside Level 3	3BIDs	2	1.4	0.7	3.5	-0.7	-1.4	-2
	forward outside Level 1	1FODs	2	1.4	0.7	3.5	-0.7	-1.4	-2
	forward outside Level 2	2FODs	2	1.4	0.7	4	-0.7	-1.4	-2
	forward outside Level 3	3FODs	2	1.4	0.7	4.5	-0.7	-1.4	-2
	backward outside Level 1	1BODs	2	1.4	0.7	3.5	-0.7	-1.4	-2
	backward outside Level 2	2BODs	2	1.4	0.7	4	-0.7	-1.4	-2
	backward outside Level 3	3BODs	2	1.4	0.7	4.5	-0.7	-1.4	-2
H	Pair Spins								
	Pair Spin – Level I	1PSp	1.5	1	0.5	2.5	-0.3	-0.6	-1
	Pair Spin – Level II	2PSp	1.5	1	0.5	3	-0.3	-0.6	-1
	Pair Spin – Level III	3PSp	1.5	1	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1
	Pair Combination Spin – Level I	1PCOSp	1.5	1	0.5	3.5	-0.3	-0.6	-1
	Pair Combination Spin – Level II	2PCOSp	1.5	1	0.5	4	-0.3	-0.6	-1
	Pair Combination Spin – Level III	3PCOSp	1.5	1	0.5	4.5	-0.3	-0.6	-1

ISU New Judging System
Scale of Values - Ice Dancing

+++ ++ + **BASE** - -- ---

A Compulsory Dances 2003/2004 Season (Senior)								
Austrian Waltz								
1st sequence								
1. Steps 1-8		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
2. Steps 9 – 14		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
3. Steps 15 - 25		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
4. Steps 26 –36		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
2nd sequence								
1. Steps 1-8		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
2. Steps 9 – 14		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
3. Steps 15 - 25		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
4. Steps 26 –36		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
Ravensburger Waltz								
1st sequence								
1. Steps 1-8		1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5
2. Steps 9 – 27		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
3. Steps 28 - 41		2	1.4	0.7	4	-0.7	-1.4	-2
2nd sequence								
1. Steps 1-8		1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5
2. Steps 9 – 27		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
3. Steps 28 - 41		2	1.4	0.7	4	-0.7	-1.4	-2
Yankee Polka								
1st sequence								
1. Steps 1-13		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
2. Steps 14 -25		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
3. Steps 26 -38		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
4. Steps 39 - 52		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
2nd sequence								
1. Steps 1-13		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
2. Steps 14 -25		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
3. Steps 26 -38		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
4. Steps 39 - 52		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
Midnight Blues								
1st sequence								
1. Steps 1-9		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
2. Steps 10 – 13		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
3. Steps 14- 19		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
4. Steps 20 –26		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
2nd sequence								
1. Steps 1-8		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
2. Steps 9 – 14		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
3. Steps 15 - 25		1	0.7	0.3	1.5	-0.3	-0.7	-1
4. Steps 26 –36		1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5
B Original Dance								
Step Sequences								
<i>(1 Circular & 1 Midline with Twizzles Required)</i>								
Circular level 1	CiSt1	3	2	1	3.5	-1	-2	-3
Circular level 2	CiSt2	3	2	1	4.2	-1	-2	-3
Circular level 3	CiSt3	3	2	1	5.2	-1	-2	-3
Midline level 1	MiSt1	3	2	1	4	-1	-2	-3
Midline level 2	MiSt2	3	2	1	5.2	-1	-2	-3
Midline level 3	MiSt3	3	2	1	6.8	-1	-2	-3

Lifts		<i>(2 required – and no more)</i>						
Optional level 1	OL1	1.5	1	0.5	1.5	-0.5	-1	-1.5
Optional level 2	OL2	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5
Optional level 3	OL3	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5
Spin		<i>(1 required – and no more)</i>						
Optional level 1	OSp1	1.5	1	0.5	1.5	-0.5	-1	-1.5
Optional level 2	OSp2	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5
Optional level 3	OSp3	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5

C Free Dance									
Step Sequences									
<i>(1 Circular & 1 Midline/Diagonal Required)</i>									
Circular level 1	CiSt1	3	2	1	4	-1	-2	-3	
Circular level 2	CiSt2	3	2	1	5.2	-1	-2	-3	
Circular level 3	CiSt3	3	2	1	6.8	-1	-2	-3	
Midline/Diagonal level 1	MiSt1	3	2	1	3.5	-1	-2	-3	
Midline/Diagonal level 2	MiSt2	3	2	1	4.2	-1	-2	-3	
Midline/Diagonal level 3	MiSt3	3	2	1	5.2	-1	-2	-3	
Lifts									
<i>(new: Sr. to be 6 required – 2 specified & Jr. to be 4 required – 1 specified)</i>									
Rotational Lift level 1	RL1	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Rotational Lift level 2	RL2	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	
Rotational Lift level 3	RL3	1.5	1	0.5	3.2	-0.5	-1	-1.5	
Serpentine Lift level 1	SL1	1.5	1	0.5	3	-0.5	-1	-1.5	
Serpentine Lift level 2	SL2	1.5	1	0.5	3.5	-0.5	-1	-1.5	
Serpentine Lift level 3	SL3	1.5	1	0.5	4.2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Lift level 1	OL1	1.5	1	0.5	1.5	-0.5	-1	-1.5	
Optional Lift level 2	OL2	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Lift level 3	OL3	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	
Spins									
<i>(new: Sr. 2 required – 1 specified & Jr to be 1 required and specified)</i>									
Specified Spin level 1	SSP1	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Specified Spin level 2	SSP2	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	
Specified Spin level 3	SSP3	1.5	1	0.5	3.2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Spin level 1	OSp1	1.5	1	0.5	1.5	-0.5	-1	-1.5	
Optional Spin level 2	OSp2	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Spin level 3	OSp3	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	
Synchronized Twizzles									
<i>(Sr. 2 sets required – 1 specified & Jr. 1 set required and specified)</i>									
Specified Twizzles level 1	ST1	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Specified Twizzles level 2	ST2	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	
Specified Twizzles level 3	ST3	1.5	1	0.5	3.2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Twizzle level 1	OT1	1.5	1	0.5	1.5	-0.5	-1	-1.5	
Optional Twizzle level 2	OT2	1.5	1	0.5	2	-0.5	-1	-1.5	
Optional Twizzle level 3	OT3	1.5	1	0.5	2.5	-0.5	-1	-1.5	

ISU 新ジャッジング・システム

プログラム・コンポーネントの定義 フィギュア・スケートティング/アイス・ダンシング

スケート技術 (スケートティング・スキル)

定義: スケーター/カップルが氷上で動作を行なうのに用いた方法。

目的: スピード、フロー、エッジの質に関連した動作の効率を評価する。

基準:

- ・ 全体的なスケートティングの質
- ・ 多様な方向へのスケートティング
- ・ スピードとパワー
- ・ エッジのクリーンさと確実さ (アイスダンスではステップおよびエッジ)
- ・ 滑りと流れ
- ・ エッジの深さと質 (アイスダンス)
- ・ パートナーの能力のバランス (アイスダンスおよびペア)

トランジション

定義: プログラムのハイライトをつなぐステップや要素の滑走。

目的: プログラムのハイライトをつなぎ、高め、単なる孤立した要素では無くプログラムの一部をなすようにする動作や要素を評価する。

基準:

- ・ 要素をつなぐステップの難かしさと質
- ・ 要素をつなぐステップの創造性、独創性 (アイスダンスではコレオグラフィーで評価)
- ・ 要素の入り方、出方の独創性と難度
- ・ パターン (アイスダンス)
- ・ パートナー間の仕事量のバランス (アイスダンス)
- ・ ダンス・フットワーク、ホールド、つなぎの動作の難しさと多様さ (アイスダンス)

パフォーマンス

定義： スケーター/カップルが身体をうまく使って心地よく演じる能力の評価

目的： 要素のハイライトを演じながら良いボディ・ライン、身のこなし、バランスを示す能力を評価する。

基準：

- ・ 身のこなし
- ・ スタイル
- ・ ボディ・アラインメント
- ・ スピードの変化
- ・ ユニゾン（アイスダンスおよびペア）
- ・ パートナー間の演技のバランス（アイスダンス）

コレオグラフィー

定義： 要素とそれらをつなぐステップと関連したプログラムのレイアウトの評価。プログラム・ハイライトは氷上に均等に分布し、スケーター/カップルの技術を示すようであればならない。

目的： 氷面の全体を、また周囲の空間の、いろいろな高さの部分を利用するスケーターを評価する。（アイスダンス： カップルが創造的に、プログラムを利用してテーマやコンセプトを音楽を使って氷面全体に、また周囲の空間のいろいろな高さに展開することを評価する。）

基準：

- ・ 調和あるプログラム構成
- ・ 創造性および独創性（アイスダンスのみ）
- ・ 要素、ステップ、動作の音楽との調和
- ・ プログラム・パターンの独創性、難しさ、多様さ
- ・ ハイライトの分布
- ・ 空間と氷面の利用

インタープリテーション

定義： 身体およびスケATING要素を利用して選んだ音楽の雰囲気や特色を表現すること。

目的： 音楽の雰囲気や情緒、特色を技術要素、つなぎのステップ、コレオグラフィーを駆使し、音楽の構造に合わせて表現するスケATER/カップルを評価すること。

基準：

- ・ 音楽にしっかりと合った楽々とした動作
- ・ 音楽フレーズの巧みさ、微妙さの表現（アイスダンスではさらにアクセントと速度変化）
- ・ 音楽のスタイルや特色の表現
- ・ プログラム全体を通して音楽のスタイル、特色を一貫して表現すること
- ・ タイミング（オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスのみ）

タイミング（コンパルソリー・ダンスのみ）

基準：

- ・ 音楽のタイミングに合った滑走
- ・ 強拍に合わせた滑走
- ・ 序走のステップ

ISU 新ジャッジング・システム
教育セミナー

ジャッジの推薦

メンバーごとのジャッジ数は下表に示すとおりであり、これまでの統計から予想される、2003 ネーベルホーン・トロフィーおよび 2003/2004 フィギュアスケート・グランプリ競技会参加スケーター数を基礎に算定した。

メンバー連盟により選出されるジャッジは出来れば「ISU ジャッジ」の資格を有すること、少なくとも「国際ジャッジ」の資格を有すること。フィギュア・スケートおよびアイス・ダンスの両資格を有するジャッジを優先的に推薦すること。

メンバーは、キャンセルにより空席ができた場合には追加の参加を申請できる。

メンバー別ジャッジ割り当て表：省略。日本に対する割り当て数およびコメントは以下のとおり。

日本：8名。うち少なくとも4名はアイス・ダンスの資格を有すること。

ISU 新ジャッジング・システム**競技役員****テクニカル・コントローラー**

以下から任用：

- ・技術委員
- ・現任の ISU または国際レフェリー

任務：

- ・演じられた要素の喚呼およびコンピューター入力の監督
- ・演じられた要素の正しいレベルの喚呼およびコンピューター入力の監督
- ・要素をガイドラインに沿って正しく喚呼、入力する作業の監督（例：回転不足の（ごまかし）ジャンプ）
- ・「追加の要素」の削除の管理
- ・「正しくない要素」の採点の管理
- ・要素の許されない繰り返しの管理
- ・イベント・レビュー・ミーティングの統括（現行規程の適用や有効性に関するジャッジの意見交換、スケーティングの質に関する検討を目的とする）
- ・ハイライト・ボーナス点の確認または削除

テクニカル・スペシャリスト（コーラー）

以下から任用

- ・フィギュア・スケーティング、ペア・スケーティング、アイス・ダンス、について最高の知識を持ち、各部門を日常的に仕事にしている者
- ・国内または国際レベルで最高のスケーターであった者

注：

国際的なコーチで現役のスケーターを競技に参加させている者は、その競技会の当該部門のテクニカル・スペシャリストとして活動できない。ただし、他部門で活動することはできる。

任務：

- ・演じられた要素を同定・喚呼すること
- ・要素の「レベル」を同定、喚呼すること
- ・「実際の要素」（すなわち回転不足、パートナー2人の要素が異なる（ペア）など）の同定、喚呼
- ・余分の要素の再確認
- ・「正しくない要素」の再確認
- ・要素の許されない繰り返しの再確認
- ・ハイライト・ボーナスの同定

ジャッジズ・コーディネーター（従来のレフェリーに相当）

以下から任用

- ・現行リスト記載の ISU および国際ジャッジ（競技会のレベルによる）

任務

- ・ジャッジ・パネルの議長役；例えば輸送、ペーパーワーク、スケジュールなど、およびパネルの監督
- ・競技中、現レフェリーの任務、たとえば中断などの処理を勤める
- ・演技時間の過不足の確認
- ・フィギュア・スケートにおけるボーカル音楽違反の確認
- ・コスチューム、小道具違反の確認

（ジャッジズ・コーディネーターは自分の記録のために競技をジャッジするが、公式結果には採用されない）

イベント・レフェリー

以下から任用

- ・技術委員
- ・現行リスト記載の ISU および国際レフェリー、ジャッジ

任務

- ・現行規程にしたがって競技に責任を負う
- ・全ての抽選などの監督
- ・パネルのジャッジの管理
- ・イベント・コーディネーターとの連絡

ISU 新ジャッジング・システム
フィギュア・スケート結果計算の基本原則

- a) テクニカル・スペシャリストが各要素の名称と（必要に応じて）レベルを決定する。
- b) この決定にしたがって各要素がそれぞれバリュースケール（価値基準、SOV）表に示された基本値（付属文書 A の表中の BASE：訳注）を持つ。
- c) 各ジャッジは各要素について 7 段階の等級から一つを選ぶ。各等級はそれぞれ + または - の、同じく SOV に示された数値を持つ。
- d) パネル全体としての要素演技等級（GOE）は、採点が採用されるジャッジの中間平均値（仮訳語）を計算して求める。
- e) 中間平均値は各ジャッジの与えた GOE のうち、最高、最低から同数を無視した残りの等級の平均値を計算して求める。
- f) この目的のために、パネルが 8 人または 9 人構成の場合には 4 人、5 人から 7 人構成の場合には 2 人の等級を無視する。
- g) パネルの GOE は丸め、小数点以下 2 桁まで求める。
- h) 各要素に対するパネルのスコアは、こうして求めたパネルの GOE を基本値に加えて求める。
- i) ジャンプ・コンビネーションは 1 単位として評価され、含まれたジャンプの基本値の合計により評価し、GOE は最も難しいジャンプのものを適用する。
- j) ジャンプ・シークエンスは 1 単位として評価され、最も価値の高い 2 ジャンプの基本値の和をとり、最も難しいジャンプの GOE を適用し、結果に係数 0.8 を乗ずる。
- k) 全要素についてパネルのスコアを加算する。
- l) 追加の要素、指定数を越えた要素は結果計算に算入されない。それぞれの要素について最初の（あるいは許された回数）試みのみが計算される。
- m) 革新的な要素、動作、トランジションに対しては特別ボーナス点として 2 点が与えられる。このボーナス点は全プログラムを通して 1 回だけ与えられる。ボーナスの認定はテクニカル・スペシャリストが行なう。
- n) ボーナスがあった場合には全要素に対するパネルのスコア合計に加算され、総要素点（TES）が求められる。
- o) シングル・スケートイングのフリー・プログラムでは、プログラム後半に行なわれた（開始した）全てのジャンプは係数 1.1 を乗じ、プログラム中での難度の分布が平均しているものとして評価する。
- p) プログラム終了時に各ジャッジは幾つかの全体評価点も与える。それらはプログラム・コンポーネントと呼ぶが、スケート技術、トランジション、パフォーマンス、コレオグラフィー、インタープリテーションからなる。これらの評価点は 10 点満点で 0.25 点きざみで評価する。
- q) 各プログラム・コンポーネントのパネル・スコアは採点が採用されるジャッジの点数の中間平均値で求める。中間平均値の計算法は上に述べたのと同じである。
- r) 各プログラム・コンポーネントのパネル・スコアに以下の係数を乗じる（シニア、ジュニア共通）
男子： SP: 1.0, FS: 2.0
女子： SP: 0.8, FS: 1.6

ペア : SP: 0.8, FS: 1.6

結果は丸め、小数第 2 位まで求め、各プログラム・コンポーネントのスコアとする。

s) 各違反に対して以下の減点を行なう :

演技時間違反 - 5 秒間毎の過不足につき 1.0

音楽違反 - ボーカル音楽に対し 1.0

規定違反要素 - 各違反要素につき 2.0

コスチューム、小道具違反 - 1.0

t) 最終スコアは総要素スコアに 5 つのプログラム・コンポーネント・スコアを加算し、減点があればそれらを引いて計算する。

u) ショート・プログラムとフリー・スケートティングのスコアを加算した結果が最終スコアとなる。最終スコアの高い者が上位を得る。

v) 競技途中で同点があった場合には、それまでに滑走した最後の競技部分のスコアが高い者を上位とする。

減点

現行規程にしたがい、上記 s) に記載の値とする。

各競技部分内での同点

2 人以上のスケーターが同点となった場合には、SP では総要素点が高い者を上位とし、FS では 5 つのプログラム・コンポーネントの合計スコアが高い者を上位とする。これらが同点の場合には同順位とする。

最終結果での同点

FS の上位者を上位とする。

第 1 滑走者に対するその他の採点 (プログラム・コンポーネント) の中間値

各競技部分の第 1 滑走者の演技終了後、ジャッジはその他の採点を入力し、5 つの各コンポーネントにつきそれぞれ中間値の計算結果が示される。この中間値計算は全ジャッジの採点により行なう。

ISU 新ジャッジング・システム
アイスダンス結果計算の基本原則

- a) テクニカル・スペシャリストが各要素の名称と（必要に応じて）レベルを決定する。
- b) この決定にしたがって各要素がそれぞれバリュースケール（価値基準、SOV）表に示された基本値を持つ。
- c) 各ジャッジは各要素について 7 段階の等級から一つを選ぶ。各等級はそれぞれ + または - の、同じく SOV に示された数値を持つ。
- d) パネル全体としての要素演技等級（GOE）は、採点が採用されるジャッジの中間平均値（e）で定義）を計算して求める。
- e) 中間平均値は各ジャッジの与えた GOE のうち、最高、最低から同数を無視した残りの等級の平均値を計算して求める。
- f) この目的のために、パネルが 8 人または 9 人構成の場合には 4 人、5 人から 7 人構成の場合には 2 人の等級を無視する。
- g) パネルの GOE は丸め、小数点以下 2 桁まで求める。
- h) 各要素 / セグメントに対するパネルのスコアは、こうして求めたパネルの GOE を基本値に加えて求める。
- i) 全要素についてパネルのスコアを加算する。
- j) 追加の要素、指定数を越えた要素は結果計算に算入されない。前もって提出されたプログラム・コンテンツ・シートに記載されていない限り、指定要素の最初の試みのみ考慮され、その後に同じ要素を試みた場合には、任意の要素としてのみ考慮される。
- k) プログラム終了時に各ジャッジは幾つかの全体評価点も与える。それらはプログラム・コンポーネントと呼ぶが、コンパルソリー・ダンスについてはタイミング、パフォーマンス、およびインタープリテーションからなる。オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスについてはスケート技術、トランジション、パフォーマンス、コレオグラフィー、インタープリテーションからなる。これらの評価点は 10 点満点で 0.25 点きざみで評価する。
- l) 各プログラム・コンポーネントのパネル・スコアは採点が採用されるジャッジの点数の中間平均値で求める。中間平均値の計算法は上に述べたのと同じである。
- m) 各プログラム・コンポーネントのパネル・スコアに以下の係数を乗じる（シニア、ジュニア共通）。

コンパルソリー・ダンス：	タイミング	1.0
	パフォーマンス	0.5
	インタープリテーション	0.5
オリジナル・ダンス：	スケート技術	1.0
	トランジション	1.0
	パフォーマンス	0.75
	コレオグラフィー	0.75
	インタープリテーション	1.5
フリー・ダンス：	スケート技術	1.5
	トランジション	1.5
	パフォーマンス	1.5
	コレオグラフィー	2.0
	インタープリテーション	1.5

- n) 各違反に対して以下の減点を行なう：
- 演技時間違反 - 5 秒間毎の過不足につき 1.0
 - 規定違反要素 - 各違反要素につき 2.0
 - コスチューム、小道具違反 - 1.0
 - 5 秒間を超える中断 - 演技時間の 10%毎に 1.0
- o) 最終スコアは総要素スコアに 5 つのプログラム・コンポーネント・スコアを加算し、減点があればそれらを引いて計算する。
- p) コンパルソリー・ダンス、オリジナル・ダンス、フリーダンスのスコアを加算した結果が最終スコアとなる。最終スコアの高い者が上位を得る。コンパルソリー・ダンスが 2 課題の場合には各課題の総スコアに係数 0.5 を乗じる。
- q) 競技途中で同点があった場合には、それまでに滑走した最後の競技部分のスコアが高い者を上位とする。コンパルソリー・ダンスが 2 課題の場合、両ダンスは等価であり、第 2 ダンスがタイ・ブレイクとなることは無い。

減点

現行規程にしたがい、上記 n) に記載の値とする。

各競技部分内での同点

2 人以上のスケーターが同点となった場合には、CD では総要素点が高い者を上位とし、OD および FD では 5 つのプログラム・コンポーネントの合計スコアが高い者を上位とする。これらが同点の場合には同順位とする。

最終結果での同点

FD の上位者を上位とする（上記 q) 参照）。

第 1 滑走者に対するその他の採点（プログラム・コンポーネント）の中間値

各競技部分の第 1 滑走者の演技終了後、ジャッジはその他の採点を入力し、5 つの各コンポーネントにつきそれぞれ中間値の計算結果が示される。この中間値計算は全ジャッジの採点により行なう。

ISU 新ジャッジング・システム
シングル・スケーティングのウェルバランスト・プログラム

フリー・プログラム - シングル・スケーティング

定義：ジャンプ要素

「ジャンプ要素」とは単独のジャンプ、ジャンプ・コンビネーション、ジャンプ・シーケンスの総称である。

全てのシングル競技に以下を適用する。

男子 - ジュニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 8 個のジャンプ要素（アクセル型のジャンプ 1 個を含む）
- ・ 最大 3 個のスピンのうち 1 個はスピン・コンビネーション、1 個はフライング・スピン、1 個は単一のポジションによるスピン。
- ・ 最大 2 個のステップ・シーケンス、内一つは「ムーブズ・イン・ザ・フィールド」を含むこと。

男子 - シニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 8 個のジャンプ要素（アクセル型のジャンプ 1 個を含む）
- ・ 最大 4 個のスピンのうち 1 個はスピン・コンビネーション、1 個はフライング・スピン、1 個は単一のポジションによるスピン。
- ・ 最大 2 個のステップ・シーケンス、内一つは「ムーブズ・イン・ザ・フィールド」を含むこと。

女子 - ジュニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 7 個のジャンプ要素（アクセル型のジャンプ 1 個を含む）
- ・ 最大 3 個のスピンのうち 1 個はスピン・コンビネーション、1 個はフライング・スピン、1 個は単一のポジションによるスピン。
- ・ 最大 2 個のステップ・シーケンス、内一つはスパイラル・ステップ・シーケンスであること。

女子 - シニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 7 個のジャンプ要素（アクセル型のジャンプ 1 個を含む）
- ・ 最大 4 個のスピンのうち 1 個はスピン・コンビネーション、1 個はフライング・スピン、1 個は単一のポジションによるスピン。
- ・ 最大 2 個のステップ・シーケンス、内一つはスパイラル・ステップ・シーケンスであること。

説明

フリー・プログラムのジャンプ・コンビネーション / ジャンプ・シーケンス

ジャンプ・コンビネーションは同一あるいは他の、もう一つのダブル、トリプル、クワドラブルジャンプで構成される。フリー・プログラムには 2 個までジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスを含んでよい。ジャンプ・コンビネーションの一つは 3 個までのジャンプで構成してよく、他の一つは 2 個までとする。ジャンプの価値は係数無しに加算される。

ジャンプ・コンビネーションでは第一のジャンプの着氷足が第二のジャンプの踏切足となる。第 3 ジャンプについても同様である。ジャンプの間にフリーフットをつくこと無しにスリー・ターンが行なわれた場合、定義の範囲内とし、(エラーのある) コンビネーションと認めるが、ターンとフリー・フットのタッチがともに起こった場合には要素はシーケンスとなる。ジャンプ・コンビネーションは単独ジャンプ群としてではなく、一単位として採点される。結果計算のための GOE レベルは最高難度のジャンプのものをを用いる。

ジャンプ・シーケンス

ジャンプ・シーケンスの価値 (調整基本値) は含まれるジャンプのうち最も難度の高い 2 つのジャンプの要素価を加算し、和に係数 0.8 を乗じて求める。

ジャンプ・シーケンスにはいくつジャンプを含めてもよい。ジャンプの間にはターンや簡単なジャンプが入ってよいが、ストロークが含まれてはならない。一つのジャンプの着氷から次のジャンプの踏切までの間に氷上で 1 回転まですることができる。

ジャッジはジャンプ・シーケンスを 1 単位として採点する。結果計算のための GOE レベルは最高難度のジャンプのものをを用いる。

繰り返し

3 回転以上のジャンプはフリー・プログラム中で 2 個まで繰り返すことができ、ジャンプ・コンビネーション、またはジャンプ・シーケンス中で行なわなければならない。

3 回転または 4 回転ジャンプがジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンス中でなく単独 (ソロ) で繰り返された場合には余分の要素とみなされ (ソロ・ジャンプとしては) カウントされず、むしろ成功しなかったジャンプ・コンビネーションの一部とみなされ、一つだけのジャンプが行なわれたジャンプ・コンビネーションとしてカウントされる。ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスがすでに 2 個おこなわれていた場合には、繰り返されたソロ・ジャンプは追加の要素とみなされ、カウントされない。

追加の要素

追加の要素、または上に指定された数を超えた要素は結果計算にカウントされない。最初の (または許された回数) の試みだけがカウントされる。

スピン

スピンの回転数には制限は無いが、個々の「スピン」で 3 回転に足りないものはスケート動作とみなし、スピンとはみなされない。

ショート・プログラム - シングル・スケーティング

現行のまま。

追加のムーブズ・イン・ザ・フィールド

男子フリー・スケーティングにおいてステップ・シーケンスの一つの中に統合されていないものは「トランジション」として考慮される。

ISU 新ジャッジング・システム
ペア・スケーティングのウェルバランスト・プログラム

ペア - ジュニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 3 個のリフト、うち 1 個はグループ 3 または 4
- ・ 最大 1 個のトゥイスト・リフト
- ・ 最大 2 個の異なるスロー・ジャンプ
- ・ 最大 1 個のジャンプ・コンビネーションまたはシーケンス
- ・ 最大 1 個のソロ・スピンまたはソロ・スピン・コンビネーション
- ・ 最大 1 個のペア・スピンまたはペア・スピン・コンビネーション
- ・ 最大 1 個のデス・スパイラル
- ・ 最大 1 個のステップ・シーケンス
- ・ 最大 1 個のスパイラル、イナ・バウアー、スプレッド・イーグルその他のムーブズ・イン・ザ・フィールドによるシーケンス

ペア - シニア - フリー・プログラム

- ・ 最大 3 個のリフト、うち 1 個はグループ 3 または 4
- ・ 最大 1 個のトゥイスト・リフト
- ・ 最大 2 個の異なるスロー・ジャンプ
- ・ 最大 1 個のジャンプ・コンビネーションまたはシーケンス
- ・ 最大 1 個のソロ・スピンまたはソロ・スピン・コンビネーション
- ・ 最大 1 個のペア・スピンまたはペア・スピン・コンビネーション
- ・ 最大 2 個のデス・スパイラル
- ・ 最大 1 個のステップ・シーケンス
- ・ 最大 1 個のスパイラル、イナ・バウアー、スプレッド・イーグルその他のムーブズ・イン・ザ・フィールドによるシーケンス

説明

ペア・ショート・プログラム

現行のまま。

ジャンプ・コンビネーション

ジャンプ・コンビネーションは同一あるいは他のダブル、トリプル、またはクワドラプル・ジャンプから構成される。含まれるジャンプの数は 2 個に限る。

ジャンプ・コンビネーションでは第一のジャンプの着氷足が第二のジャンプの踏切足となる。ジャンプ・コンビネーションは単独ジャンプ群としてでは無く、一単位として採点される。結果計算のための GOE レベルは最高難度のジャンプのものをを用いる。

ジャンプ・シーケンス

ジャンプ・シーケンスの価値（調整基本値）は含まれるジャンプのうち最も難度の高い 2 つのジャンプの要素価を加算し、和に係数 0.8 を乗じて求める。

ジャンプ・シーケンスにはいくつジャンプを含めてもよい。ジャンプの間にはターンやシングル(簡単な?)ジャンプが入ってよいが、ストロークが含まれてはならない。一つのジャンプの着氷から次のジャンプの踏切までの間に氷上で 1 回転まですることができる。

ジャッジはジャンプ・シーケンスを 1 単位として採点する。結果計算のための GOE レベルは最高難度のジャンプのものをを用いる。

キャリー

現在「降るす際にキャリー」するリフトが許されているが、これは上記の（最大 3 個）リフトの一つと数える。このようなリフトは 1 回だけ行なうことができる。単なる「キャリー」リフトは上記の回数制限に含まれず、「トランジション」の要素とみなされる。基本値は無い。

新要素

新要素ないし現存の要素を独創的に組み合わせた要素は上記の基準制限回数を超えてはならない。しかし、付加的な価値を認めることがある。例：a) リフトの出からただちにデス・スパイラルに入る。b) リフトのランディングからスロー・ジャンプを行なう。c) ソロ・スピンの出からペア・スピンに入る。

追加の要素

追加の要素、または上に指定された数を超えた要素は結果計算にカウントされない。最初の（または許された回数の）試みだけがカウントされる。