

## 国際スケート連盟コミュニケーション第2254号

### シングルおよびペア・スケーティング

**2019-2020シーズンにおける価値尺度（SOV），  
難度レベル（LOD），GOE採点のガイドライン**

これはコミュニケーション第2186号に置き換わるものである。

- I. シングル／ペア要素の新しい難度レベル （2019－2020シーズン）
- II. シングル／ペア要素の新しい+GOE採点ガイドライン（プラス面）
- III. ショート・プログラムおよびフリー・スケーティングにおけるエラーのGOEを決定するための新しいガイドライン
- IV. プログラム・コンポーネンツおよびGOEに関する新しい諸注意

トゥブバーゲン，  
2019年5月21日  
ローザンヌ  
日本語訳：2019年7月10日 第1版

ISU会長 Jan Dijkema

ISU専務理事 Fredi Schmid

**I. シングル／ペア要素の新しい難度レベル（2019－2020シーズン）**  
**難度レベル、シングル・スケーティング、2019－2020シーズン**

各レベルの特徴の数：レベル1は1個、レベル2は2個、レベル3は3個、レベル4は4個

<b>ステップ シーケンス</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シーケンス中の難しいターンおよびステップが、最低限に多様(レベル1)、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)</li> <li>2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への回転。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。</li> <li>3) 少なくともパターンの1/3において身体の動きを使っている</li> <li>4) シーケンス中、<u>連続された流れによって実行される</u>難しい3つのターンの組み合わせを2つ。各足異なるものを1つずつ。数えられるのは、各足とも<b>最初に試みられた</b>組み合わせのみである。</li> </ol>
<b>スピン</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える）</li> <li>2) ジャンプによって行われる足換え</li> <li>3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</li> <li>4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更</li> <li>5) スピンへの難しい入り方</li> <li>6) シット姿勢、キャメル姿勢、レイバック姿勢、ビールマン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）</li> <li>7) （1回目の）足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う</li> <li>8) シット姿勢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の</li> <li>9) キャメル姿勢、シット姿勢、レイバック姿勢、ビールマン姿勢での明確な回転速度の増加</li> <li>10) 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、レイバック、基本姿勢の難しいバリエーション、非基本姿勢の難しいバリエーション（スピン・コンビネーションのみ））</li> <li>11) フライング・スピン／フライング・エントランス・スピンにおけるフライング・エントリーの難しいバリエーション（明確化も参照のこと）</li> </ol> <p><b>レイバック・スピンにのみ適用される特徴項目：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) バックからサイドまたはその反対に姿勢を1回、明確に変更し、それぞれの姿勢で少なくとも2回転ずつ回る（ほかのスピンの一部分としてレイバック姿勢が取られた場合も数える）</li> <li>13) レイバック・スピンからのビールマン姿勢（SP－レイバック・スピンで8回転してから）</li> </ol> <p>特徴2～9、11～13を数えるのは、プログラム中で（最初に試みられた）一度のみである。特徴10を数えるのは、プログラム中で一度のみである（ただし、成し遂げられた最初のスピンにおいてのみであり、このスピンの中で左右いずれの足でも8回転が行われた場合は、スケーターの有利になるようにどちらか一つを数える）。</p> <p>基本姿勢での難しいバリエーションは、いずれのカテゴリーもプログラム中で（最初に試みられた）一度のみ数えられる。非基本姿勢での難しいバリエーションが数えられるのはスピン・コンビネーションだけであり、プログラム中で（最初に試みられた）一度のみである。</p> <p>いずれの足換えを伴うスピンでも、一方の足で獲得することができる特徴の数は最大2個である。</p>

**要素の要件（次頁の明確化も参照のこと）**

**ジャンプ**

1. 十分な回転：記号（<）および記号（<<）はエラーを示している。記号（<）が付いたジャンプの基礎値は、SOV表に記載されている。記号（<<）が付いたジャンプは1回転少ない同じジャンプの価値尺度（SOV）により評価される。
2. F/Lzにおける正しい踏み切りエッジ：記号（e）および記号（!）はエラーを示している。記号（e）が付いたジャンプの基礎値は、SOV表に記載されている。記号（!）はそのジャンプの本来の基礎値をそのまま用いる。1つのジャンプに記号（<）と記号（e）が同時に付いた場合には、そのジャンプの基礎値は、SOV表に記載されている。

**スピン**

1. ショート・プログラム、フリー・スケーティングにおける（足換え無しで1姿勢のみの）フライング・スピンでは以下が要求される：はっきりと分かるジャンプを行うこと。記号（V）は、この要求事項が満たされなかったことを示している。記号（V）が付いたスピンの基礎値は、SOV表に記載されている。
2. 基本姿勢が2種類のみの（それぞれの基本姿勢で少なくとも2回転を回っている）スピン・コンビネーションの基礎値はSOV表に記載されている。
3. 足換えを伴うすべてのスピンは、各足とも3回転が必要である。ショート・プログラムにおいてこの要件が満たされない場合には、そのスピンは無価値（No Value）となる。フリー・スケーティングにおいては、記号（V）は、この要件が満たされていないことを示している。記号（V）が付いたスピンの基礎値は、SOV表に記載されている。
4. 足換えを伴う単一姿勢のスピンは、各足とも基本姿勢での2回転が必要である。ショート・プログラムにおいてこの要件が満たされない場合には、そのスピンは無価値（No Value）となる。フリー・スケーティングにおいては、記号（V）は、この要件が満たされていないことを示している。記号（V）が付いたスピンの基礎値は、SOV表に記載されている。

## 明確化：シングルの難度レベル，2019-2020シーズン

### ステップ・シーケンス

難しいターンおよびステップの種類：ツイズル，ブラケット，ループ，カウンター，ロッカー，チョクトウ

最低限に多様なとは少なくとも5個の難しいターンおよびステップを含み，どの種類も数えてよいのは2個までである。

やや多様なとは少なくとも7個の難しいターンおよびステップを含み，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個の難しいターンおよびステップを含み，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11個の難しいターンおよびステップを含み，どの種類も数えてよいのは2個までであり，5種類は両方向で行われなければならない。

身体の動きを使っているとは，合計すればステップ・シーケンスのパターンの少なくとも1/3は両腕，頭，胴体，ヒップ，両脚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。

### スピン

スピン姿勢の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。難しいバリエーションには11のカテゴリーがある。その中の3カテゴリーはキャメル姿勢であり，肩のラインに基づいて区分している。肩のラインが氷面に平行であるキャメル・フォワード（CF），肩のラインを氷面と垂直位置にまでひねるキャメル・サイドウエイズ（CS），肩のラインを氷面と垂直位置を超えてひねるキャメル・アップワード（CU）がある。難しいキャメル姿勢を準備する間にフリー・レッグの位置が長々と下がる場合には，該当するレベル特徴は与えられるが，ジャッジは「拙劣な／ぎこちない／美しさを損ねる姿勢」であるとしてGOEの引き下げを適用する。

“ジャンプによって行われる足換え”および“スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ”：これらがレベル特徴として数えられるのは，スケーターが着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢に達する場合のみである。

“シット姿勢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”：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）のスピンをただちに続けて行なった場合，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。

“フライング・スピン／フライング・エントリー・スピンにおけるフライング姿勢の難しいバリエーション”：これらがレベル特徴として数えられるのは，そのフライング姿勢が実際に難しく，スケーターが着氷後の2回転以内に基本姿勢に達する場合のみである。通常のフライング・キャメルの入りを行っていても，（別のスピンで行う）難しいフライング・エントランスをレベル特徴として数えることができる。

ウィンドミル（イリュージョン）は，最初に試みられた一度のみレベル特徴に数える。

### ジャンプ

不足している回転が，1/4回転以上1/2回転未満の場合には，そのジャンプは回転不足（Under-rotated）とみなされる。

フリップはバックワード・インサイド・エッジから踏み切る。ルッツはバックワード・アウトサイド・エッジから踏み切る。テクニカル・パネルは，踏み切りエッジについて判定し，記号（e）および記号（!）を用いてエラーを示す。重度のエラー（記号（e））の場合にはそのジャンプの基礎値およびGOEが引き下げられる。小さなエラー（記号（!））の場合には，基礎値は本来の基礎値のままでありGOEが引き下げられる。

ショート・プログラムにおいては，要件を満たさない（回転数が間違っている場合を含めて）ジャンプは，無価値（No Value）となるが，まだ空きがある場合はジャンプのボックスを占める。2つのダブル・ジャンプから構成されるジャンプ・コンビネーションが認められていない場合（シニア男子，シニア女子，ジュニア男子）には，記号<，<<，eを考慮した後の基礎値が低い方のジャンプの価値はジャンプ・コンビネーションの基礎値には含まない（例：2Lz+2T\*，2T\*+2Lo，2Lz<+2T\*，2F<<+2T）。

ショート・プログラムにおいて，ジャンプ要素が要求と異なる場合，最終GOEは-5とする。該当するのは，ジャンプ要素の回転数が違う場合やジャンプがくり返された場合，ジャンプ・コンビネーションなのにジャンプをひとつしか跳ばなかった +COMBO 記号のついた場合などである。

ショート・プログラムにおける繰り返し：同一のジャンプがソロ・ジャンプとして行われ，かつジャンプ・コンビネーションの一部としても行われた場合，繰り返されたジャンプのうち後に行われたものはカウントされない（後に行われたものがジャンプ・コンビネーションの一部として行われた場合，繰り返し要件に違反する個々のジャンプのみがカウントされない）。

フリー・スケートにおける余分なジャンプ要素：余分なジャンプが行われた場合，要件に違反する個々のジャンプのみが無価値となる。実施順により余分なジャンプとみなす。

### フリー・スケート，ジャンプ・シーケンス

ジャンプ・シーケンスは任意の回転数の2つのジャンプで構成され，リストにある任意のジャンプで開始し，最初のジャンプの着氷のカーブからアクセル・ジャンプの踏み切りのカーブに直接踏み込み，直ちにアクセル系のジャンプに続くものである。

### ジャンプ・コンビネーションでリストにある2つのジャンプの間におけるシングル・オイラー

シングル・オイラー（1Eu）の回転が半回転以上，足りなかった場合はダウングレード（<<）の対象となる。この場合，ジャッジは，ダウングレード・ジャンプの減点を適用する。

シングル・オイラーの回転不足が半回転未満であった場合，テクニカル・パネルは，回転不足（<）を適用しない。シングル・オイラーがきちんと跳ばれなかった場合やステップ・オーバーになった場合，ジャッジは，GOEを減点する。

## 難度レベル、ペア・スケーティング、2019-2020シーズン

各レベルの特徴の数：レベル1は1個、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"> <li>1) 女子のスプリット姿勢（体の軸から各脚少なくとも45度は開く。女子の各脚とも真っ直ぐに／ほぼ真っ直ぐにする）</li> <li>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エストの側面で女子をキャッチ</li> <li>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）</li> <li>4) 難しいテイクオフ</li> <li>5) 女子のリリース後に男子が少なくとも肩の高さになるまで各腕を真っ直ぐに／ほぼ真っ直ぐに横位置にする</li> </ol>
リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シニア：テイクオフの難しいバリエーションおよび難しいランディングの変形 ジュニア：テイクオフの簡単なバリエーションおよび簡単なランディングの変形</li> <li>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（変更の前後とも男子が1回転。繰り返されたら2回数える）</li> <li>3) 女子の難しいバリエーション（完全に1回転）</li> <li>4) 難しい（ジュニアでは簡単な）キャリー（SPでは不可）</li> <li>5) シニア：難しい男子のワンハンドホールド（全部で完全に2回転、1回転に足りない部分は数えない） ジュニア：男子のワンハンドホールド（全部で完全に2回転、1回転に足りない部分は数えない）</li> <li>6) 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）</li> <li>7) 男子の回転方向の変更（変更の前後とも1回転、数えるのはプログラム中で1度のみ）</li> </ol> <p><b>特徴1）、2）、3）、5）はリフトごとに著しく異なる必要があります、同じようなものであれば最初に試みられたもののみを数える</b>  <b>すべての特徴は、最初の3.5回転の中で実行された場合にのみカウントされる。テイクオフおよびランディングについては、共に追加の1/2回転が許容される</b></p>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シーケンス中の二人の難しいターンおよびステップが、最低限に多様（レベル1）、やや多様（レベル2）、多様（レベル3-4）である。（必須）</li> <li>2) 完全に体が回転する両方向（左と右）への回転。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。</li> <li>3) 少なくともパターンの1/3において身体の動きを使っている。</li> <li>4) 少なくともシーケンスの1/3に及ぶ男女のクロッシング（ステップやターンをしながら少なくとも3回互いに横切る）、ただしシーケンスの1/2を超えてはならない。または、少なくともパターンの1/2は互いに離れない（ホールドの変更は行ってよい）。</li> <li>5) シーケンス中、連続された流れによって実行される難しい3つ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、ループ）。異なるものを2つ。両者とも行うこと。</li> </ol>
デス・ スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>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（明確化を参照のこと）</li> <li>2) 両者とも“低い”姿勢での女子の完全な回転（回転を繰り返すごとに数える）</li> </ol>
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える）</li> <li>2) ジャンプにより行われる足換え</li> <li>3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</li> <li>4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更</li> <li>5) スピンへの難しい入り方</li> <li>6) シット姿勢またはキャメル姿勢、レイバック姿勢、ビールマン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）</li> <li>7) （1回目の）足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う</li> <li>8) シット姿勢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</li> <li>9) キャメル姿勢、シット姿勢、レイバック姿勢、ビールマン姿勢での明確な回転速度の増加</li> <li>10) 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、レイバック、基本姿勢の難しいバリエーション、非基本姿勢の難しいバリエーション（スピン・コンビネーションのみ））</li> </ol> <p><b>特徴2-10および各カテゴリーでの難しいバリエーションは、プログラム中で（最初に試みられた）一度のみ数えられる。左右いずれの足でも6回転が行われた場合は、スケーターの有利になるようにどちらか一つを数える。いずれの足換えを伴うスピンドでも、一方の足で獲得することができる特徴の数は最大2個である。</b></p>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも2回の基本姿勢の変更</li> <li>2) 3つの難しい姿勢バリエーション、内2つは非基本姿勢でもよい。（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。各パートナーとも少なくとも1つの難しいバリエーションを行わなければならない）</li> <li>3) パートナーのいずれかまたは両方による難しい入り方またはフライング・エントランス</li> <li>4) 難しい出方</li> <li>5) ただちに続けて行う両方向のスピン</li> <li>6) 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）</li> </ol>

### 要素の要件（次頁にある明確化も参照のこと）

#### ソロ・スピン・コンビネーションおよびペア・スピン・コンビネーション

基本姿勢が2種類のみの（それぞれの基本姿勢で少なくとも2回転を回っている）スピン・コンビネーションの基礎値はSOV表に記載されている。

#### ジャンプ要素

両パートナーともシングル・スケーティングにおけるジャンプ要素に対する要件を満たさなくてはならない。一方または両者が要件を満たしていない場合の記号およびGOEの引き下げは、シングルの場合のものと同様である。

不足している回転が、1/4回転以上1/2回転未満の場合には、そのジャンプは回転不足（Under-rotated）とみなされる。

ジャンプ・コンビネーションでリストにある2つのジャンプの間にあるシングル・オイラーについては、シングル・スケーティングの場合と同じ取り扱いとする。

## 明確化：ペアの難度レベル，2019-2020シーズン

### ツイスト・リフト

**特徴1) (女子のスプリット)：**女子は各脚とも真っ直ぐ／ほぼ真っ直ぐに，体の軸から各足少なくとも45度は開く。

**特徴5) (男子の両腕)：**各腕を真っ直ぐに／ほぼ真っ直ぐに，少なくとも肩の高さになるまで横位置にする。

### リフト

**テイクオフ：**簡単な：例えば，持ち上げる際のハンド・ホールドの変更。

難しい：これだけではないが例えば，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小さな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，イナ・パウアー，スパイラルを行う。5ALiおよび5SLiにおけるインサイド・アクセル・テイクオフ。

**ランディング：**簡単な：(自動的にみなすのではないが)異なる足での着氷，降ろす際のホールドの変更

難しい：これだけではないが例えば，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。

**キャリー：**簡単な：少なくとも3秒間持続する。難しい：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。キャリーは，SP，FSにおいて行ってよいが，SPではレベルを上げるための特徴としてはカウントしない。FSでは，行われた最初の1回のみカウントされる。

**女子の姿勢の難しいバリエーション：**(両)脚，(両)腕，上体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ポジション変更**が要求していることは，変更の前後とも男子が完全に1回転することである。ホールドの変更と女子のポジション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。

**テイクオフ／ランディングのバリエーション，ホールド／女子の基本姿勢の変更，女子の難しいバリエーション**がレベルを上げる特徴として認められるためには，それ以前に試みられたバリエーション／変更とは著しく異なるものでなくてはならない。片腕で降ろすのが特徴としてカウントされるのはプログラムの中で1度のみである。

“ホールドの変更／女子のポジション変更／回転方向の変更”の特徴は，キャリーにより変更が中断される場合には与えられない。

**特徴5) 難しい男子のワンハンドホールドが意味すること：**

- 男子と女子の接触は1点のみであり，女子が自分自身を支えることなく男子の上でバランスを取っているリフト。
- 接触は2点以上だが，その接触点で例外的なバランスおよびコントロールを必要とするリフト（例：女子が男子に背を向けるスター・リフト）。

### ステップ・シーケンス

**難しいターンおよびステップの種類：**ロッカー，カウンター，ブラケット，ツイズル，ループ，チョクトウ最低限に多様，やや多様，多様の定義はシングル・スケーティングの定義と同じである。要件は両者ともに満たさなければならない。

**身体の動きを使っているとは，**合計すればステップ・シーケンスのパターンの少なくとも1/3は両腕，頭，胴体，ヒップ，両脚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。

少なくともシーケンスの1/3に及ぶ男女の少なくとも3回のクロッシング，ただしシーケンスの1/2を超えてはならない。

**クロッシングの特徴**を行っている間，パートナー同士は距離をおおよそ3m以内に保たなければならない。

少なくともパターンの1/2は互いに離れない：これらの2つの特徴のうち(両方ではなく)1つのみが与えられる。

### デス・スパイラル

男子，女子ともに，デス・スパイラル姿勢(男子は膝をはっきりと曲げ，トウを固定し，十分に腕を伸ばす。女子の頭部はスケーティング・レッグの膝の高さに一時的にでも達する。)で少なくとも1回転を行った場合には，デス・スパイラルにはレベルがあり，価値がある。上のレベルを獲得するためには，完全に1回転，あるいはそれ以上の回転を行う間，女子，男子ともに“低い”姿勢を保たなければならない。

**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ティング・レッグの膝よりも高くなってはいけなく，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ティング・レッグの膝よりも高くなってはならず，スケーティング・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2)としては認められない。

女子または男子によるアーム・ホールドの変更は行ってよいが，もはやレベルを上げるための特徴としては認められない。

**ピボットの変更**は，デス・スパイラルの終わりとしてみなされる。

**入り方，出方：**難しい入りの姿勢は，両者ともエントリー・カーブ上にいる間に行われなければならない，女子および/または男子が難しい入りの姿勢から直ちに，あるいは遅延なく，デス・スパイラル姿勢に移る。この特徴が与えられるのは，男子のトウが氷上に固定されてから1回転以内に両者とも低い姿勢に達した場合のみである。

**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。

### ソロ・スピン

“スピンへの難しい入り方”の特徴は，通常のバックワード・エントランスおよび通常のフライング・キャメル・エントリーを含まない。シングル・スケーティングにおけるスピンの明確化は，(適用できる場合には)ペアについても同様に有効である。

### ペア・スピン・コンビネーション

ペア・スピン・コンビネーションはジャンプから開始することもでき，フライング・エントリーは特徴とみなすことができる。両パートナーによる足換えの，前または後が3回転に達しなかった場合，PCoSplに「V」が付く。パートナーのいずれかが足換えを試みなかった場合や，パートナーのいずれかが両足とも3回転できなかった場合，そのスピンは無価値となる。

**難しい出方：**リフトやスピニング・ムーブメント，革新的な動きで大幅に出が難しくなる場合をさす。

### ジャンプ，スロウ・ジャンプ，ツイスト・リフト

ショート・プログラムにおいては，要件を満たさない(回転数が間違っている場合を含む)ジャンプ，スロウ・ジャンプ，ツイスト・リフトは無価値(no value)となるが，まだ空きがある場合は該当する要素のボックスを占める。

**フリー・スケーティング：**余分なジャンプが行われた場合，要件に違反する個々のジャンプのみが無価値となる。実施順により余分なジャンプとみなす。

## II. シングル／ペア・スケーティング要素の更新された+GOE採点ガイドライン (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: 1項目	+2: 2項目	+3: 3項目
+4: 4項目	+5: 5項目以上	

+4 および +5 には、太字で強調表示されている最初の3つの項目が満たされていなければならない。

### シングル・スケーティング

ジャンプ 要素	1) 高さおよび距離が非常に良い（ジャンプ・コンボおよびシーケンスでは全ジャンプ） 2) 踏切および着氷が良い 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い（ジャンプ・コンボではリズムを含む） 4) ジャンプの前にステップ、予想外または創造的な入り方 5) 踏切から着氷までの身体の姿勢が非常に良い 6) 要素が音楽に合っている
スピン	1) スピン中の回転速度および／または回転速度の増加が十分 2) 良くコントロールされた、明確な姿勢（フライング・スピンの場合には高さ、空中／着氷姿勢を含む） 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 4) 回転軸を維持する 5) 創造的および／またはオリジナリティがある 6) 要素が音楽に合っている
ステップ シーケンス	1) エッジが深く、明確なステップおよびターン 2) 要素が音楽と合っている 3) エネルギー、流れ、出来栄が十分で、開始から終了まで無駄な力が全く無い 4) 創造的および／またはオリジナリティがある 5) 全身の優れた関わりとコントロール 6) シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分
コレオ グラフィック シーケンス	1) 創造的および／またはオリジナリティがある 2) 要素が音楽と合っており、プログラムのコンセプト／特徴を反映している 3) エネルギー、流れ、出来栄が十分で、開始から終了まで無駄な力が全く無い 4) 氷面を十分にカバーしている、あるいは、パターンが興味深い。 5) 十分に明確で正確 6) 全身の優れた関わりとコントロール

## ペア・スケーティング

リフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) テイクオフおよびランディングが非常に良い</li> <li>2) スピード、流れ、氷面のカバーが十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い（回転および姿勢変更を含む）</li> <li>4) 空中姿勢が非常に良い</li> <li>5) 男子のスムーズなフットワーク</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
ツイスト リフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 女子の空中姿勢での高さが十分</li> <li>2) しっかりとしたキャッチ</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) テイクオフおよび出が良い</li> <li>5) スピードと流れが非常に良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
ジャンプ 要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) ユニゾンおよびパートナー間の距離が良い</li> <li>2) 高さおよび距離が非常に良い（ジャンプ・コンボおよびシーケンスでは全ジャンプ）</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い（ジャンプ・コンボではリズムを含む）</li> <li>4) ジャンプの前にステップ、予想外または創造的な入り方</li> <li>5) 踏切および着氷が良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
スロウ ジャンプ	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 高さおよび距離が非常に良い</li> <li>2) スピード、流れ、リリース時のコントロール、着氷が良い</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 難しい、予想外の、創造的な入り</li> <li>5) 空中姿勢が非常に良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
ソロ スピン	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) ユニゾンおよびパートナー間の距離が良い</li> <li>2) スピン中の回転速度および／または回転速度の増加が十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 良くコントロールされた明確な姿勢（フライング・スピンの場合、高さ、空中／着氷姿勢を含む）</li> <li>5) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
ペア スピン	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 両者ともスピン中のコントロールが十分</li> <li>2) スピン中の回転速度および／または回転速度の増加が十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 良くコントロールされた明確な姿勢（フライング・スピンの場合、高さ、空中／着氷姿勢を含む）</li> <li>5) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
デス スパイラル	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも姿勢が非常に良い</li> <li>2) 開始から終了まで流れおよびスピードが良い（入りと出を含む）</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 十分にコントロールされた要求姿勢への移行および出の移行</li> <li>5) 男子と女子によって示される良い／連続的なエッジ</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
ステップ シーケンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) エッジが深く、明確なステップおよびターン</li> <li>2) 要素が音楽と合っている</li> <li>3) エネルギー、流れ、出来栄が十分で、開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) ユニゾンおよびパートナー間の距離が良い</li> <li>5) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>6) 全身の優れた関わりとコントロール</li> </ul>
コレオ グラフィック シーケンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>2) 要素が音楽と合っており、プログラムのコンセプト／特徴を反映している</li> <li>3) シーケンスの要素が無駄な力なく行われている</li> <li>4) 氷面を十分にカバーしている、あるいは、パターンが興味深い</li> <li>5) ユニゾンが良い</li> <li>6) 全身の優れた関わりとコントロール</li> </ul>

### III. SP, FSのエラーに対しGOEを確定するための 最新ガイドライン

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するGOEの引き下げが合算される。しかしながらペア・スケーティングにおいて、パートナーの一人だけがエラーをおこした場合と二人とも同じエラーをおこした場合では、減点は同じである。

#### シングル・スケーティング

エラーに対する引き下げ			
ジャンプ要素			
SP: 要件を満たさないジャンプ要素の最終のGOEは必ず	GOE -5	ダウングレード判定 (Downgraded) (記号 <<)	-3 to -4
転倒	-5	回転不足判定 (Under-rotated) (記号 <)	-1 to -2
1ジャンプの着氷が両足	-3 to -4	回転が足りない (記号無し)	-1 to -2
		オイラーがステップ・オーバー	-1 to -2
1ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-3 to -4	スピード, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -3
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 to -3	1ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2 to -3
F/Lzでの間違った踏み切りエッジ (記号 "e")	-3 to -4	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	-1 to -2
F/Lzでの不明確な踏み切りエッジ (記号 "!")	-1 to -3	ジャンプ間で流れが無い/方向を失う/リズムが無くなる (コンビネーション/シーケンス)	-2 to -3
F/Lzでの不明確な踏み切りエッジ (記号無し)	-1	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 to -3
拙劣な踏み切り	-2 to -3	長い構え	-1 to -3
スピン			
転倒	-5	拙劣な/ぎこちない, 美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
フリー・フットまたは片 (両) 手がタッチ・ダウン	-1 to -3	回転速度が遅い, 遅くなる	-1 to -3
フライングが劣る (フライング・スピン/エントリー)	-1 to -3	足換えが拙劣 (回転方向の転換時を除く, 入/出のカーブを含む)	-1 to -3
スピンでの正しくない踏み切り, 着氷	-1 to -2	必須回転数に満たない	-1 to -3
軸の流れ	-1 to -3	足替えスピンにおいて回転数のバランス	-1
バランスを崩す	-1 to -3	がとれていない	
ステップ			
SP: 半回転を超えるリストにあるジャンプが含まれる	-1	ステップやターンの質が拙劣	-1 to -3
転倒	-5	姿勢が拙劣	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	流れやエネルギーがない	-1 to -3
つまずき	-1 to -3		
コレオグラフィック・シーケンス			
転倒	-5	コントロールを失う/エネルギーがない	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	動作の質が拙劣	-1 to -3
コレオグラフィック・ムーブメントがない	-2 to -3	創造性/オリジナリティに欠ける	-1 to -3
つまずき	-1 to -3		



## ペア・スケートニング

エラーに対する引き下げ			
リフト			
転倒	-5	スピードが劣る、および／または氷面カバーが不十分	-1 to -3
上げる過程に重大な問題あり	-3	男子の回転が拙劣および／または回転中に停止	-1 to -3
上げる過程に小さな問題あり	-1 to -2	拙劣な踏み切り／拙い着氷	-1 to -3
リフトを下す過程に重大な問題あり	-3 to -4	基本姿勢やバリエーションに達する時間がかかり過ぎ	-1 to -3
リフトを下す過程に小さな問題あり	-1 to -2	フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	長い構え	-1 to -2
空中または着氷姿勢が拙劣	-1 to -3		
ツイスト・リフト			
転倒	-5	ダウングレード判定 (Downgraded) (記号 <<)	-2 to -4
キャッチに重大な問題あり	-3 to -4	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
キャッチに小さな問題あり	-1 to -2	拙劣な踏み切り (スピード不足、重大なひっかき、トゥを突かない)	-1 to -2
女子の着氷が両足	-2 to -3	拙い着氷 (スピード不足、姿勢が悪い)	-1 to -2
フリー・フットのタッチ・ダウン	-1	長い構え	-1 to -2
ジャンプ要素, スロウ・ジャンプ			
転倒	-5	スピード、高さ、距離、空中姿勢が拙劣	-1 to -3
両足着氷	-3 to -4	二人の距離が離れているージャンプ要素	-1 to -3
ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-3 to -4	拙劣な踏み切り	-1 to -2
二人の回転数が不揃い	-2	ジャンプ間で流れが無い／方向を失う／リズムが無くなる (コンビネーション／シーケンス)	-2 to -3
ダウングレード判定 (Downgraded) (記号 <<)	-3 to -4	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣ースロウ・ジャンプ	-1 to -2
回転不足判定 (Under-rotated) (sign <)	-1 to -2	拙い着氷 (悪い姿勢／間違ったエッジ／引っかけ等)	-1 to -3
回転が足りない (記号無し)	-1 to -2	長い構え	-1 to -3
オイラーがステップ・オーバー	-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 to -3	ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2 to -3
F/Lzでの間違った踏み切りエッジ (記号“e”)	-2 to -3	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	-1 to -2
F/Lzでの不明確な踏み切りエッジ (記号“!”)	-1 to -2	ユニゾンの欠如	-1 to -3
F/Lzでの不明確な踏み切りエッジ (記号無し)	-1		
ソロ・スピン, ペア・スピン			
転倒	-5	拙劣な／ぎこちない、美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
両手がタッチ・ダウン	-2	軸の流れ	-1 to -3
フリー・フットまたは片手がタッチ・ダウン	-1 to -2	足換えが拙劣	-1 to -3
回転速度が遅い、遅くなる	-1 to -3	スピニング中に回転が止まる、回転動作の連続性に欠ける (回転方向の転換時は除く)	-1 to -2
二人の距離が離れている	-1 to -3	フライングが劣る (フライング・スピン／エントリー)	-1 to -3
正しくない踏み切りまたは着氷 (フライング・スピン／エントリー)	-1 to -2	ユニゾンの欠如	-1 to -3
必須回転数に満たない	-1 to -3	バランスを崩す	-1 to -3
デス・スパイラル			
転倒	-5	女子の身体の一部 (髪を除く) が氷に触れる	-1 to -2
ピボット姿勢が拙劣 (軸足がトゥではない等)	-2 to -4	回転速度が遅い、遅くなる	-1 to -3
女子がブレード以外の部分で支持あり	-2 to -3	女子または男子のエッジがしっかりしていない	-1 to -2
女子または男子の姿勢が拙劣 (高過ぎ等)	-1 to -3	出が拙劣	-1 to -3
ステップ			
SP:半回転を超えるリストにあるジャンプが含まれる	-1	ステップ／ターンの質が悪い	-1 to -3
転倒	-5	姿勢が悪い	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	流れやエネルギーがない	-1 to -3
つまずき	-1 to -3	空間に対する意識やユニゾンのユニゾンの欠如	-1 to -3
コレオグラフィック・シーケンス			
転倒	-5	コントロールを失う／エネルギーがない	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	動作の質が拙劣	-1 to -3
コレオグラフィック・ムーブメントがない	-2 to -3	創造性／オリジナリティに欠ける	-1 to -3
つまずき	-1 to -3		

#### IV. プログラム・コンポーネンツとGOEに関する追加の諸注意

##### プログラム・コンポーネンツ

転倒が1回あるいは重大なエラーが1つあった場合、下記を最高点とする。

スケーティング技術，トランジション，構成：                      最高 9.75.

パフォーマンスおよび音楽の解釈：                                      最高 9.50.

転倒が複数回あるいは重大なエラーが複数あった場合、下記を最高点とする。

スケーティング技術，トランジション，構成：                      最高 9.25.

パフォーマンスおよび音楽の解釈：                                      最高 8.75.

重大なエラーとは、プログラムが中断されるものや技術的なミスで、構成および／または構成と音楽の関係の健全性／連続性／流れるような美しさに影響を与えるものを言う。

この制限は、稚拙なスケーターから卓越したスケーターまで、あらゆるレベルのスケーターに適用する。

##### GOE評価

下記のエラーがあった場合、評価のスタートとなるGOEは +2 を上限とする。

転倒，両足着氷，着氷時のステップ・アウト，正しくないエッジ，ダウングレード判定（<<），リフトを下す際の重大な問題，ツイストをキャッチする際の重大な問題，音楽に合わないステップ・シーケンスやコレオグラフィック・シーケンス