



Judging System

テクニカル パネル ハンドブック

シングル・スケーティング

2010/2011

2010.07.17. ver.

ステップ・シーケンス

ルール

ショート・プログラム	<p>シニア男子・ジュニア男子およびシニア女子・ジュニア女子は、ショート・プログラムで<u>1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。</u></p> <p>ステップ・シーケンスの形状：</p> <ul style="list-style-type: none"> - ストレート・ライン・ステップ・シーケンス：ほぼ直線状を維持しながら、氷面の短辺のフェンスの任意の位置から開始し、反対側の氷面の短辺のフェンスの任意の位置へ向かう。または - サーキュラー・ステップ・シーケンス：氷面の幅を一杯に使って、完全な円または楕円状に滑る。または - サーペンタイン・ステップ・シーケンス：氷面の一方の端から始め、氷面の幅の半分はある少なくとも2つのはっきりしたカーブの連続で滑走し、反対側の端で終わる。 <p>ステップ・シーケンスの中には、<u>表外ジャンプ</u>を含めてもよい。音楽に合った短い停止は許される。逆行は禁止されていない。</p>
フリー・スケートニング	<p>よくバランスの取れたフリー・スケートニング・プログラムには、シニア男子では2つの異なる性質のステップ・シーケンスを含まなければならない、シニア女子・ジュニア男子・ジュニア女子では1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。</p> <p>どのような種類のステップ・シーケンスを行うかは全く競技者の自由である。ステップ・シーケンスの中でジャンプを行ってもよい。しかし、ステップ・シーケンスは氷面を十分に利用したものではない。短すぎてやっとなんと分かるようなものはステップ・シーケンスの要件を満たすとは見なされない。</p> <p>シニア男子では、(実施順で)2回目のステップ・シーケンスには常に固定された基礎値(BV)が与えられ、コリオグラフィック・ステップ・シーケンスとコールされ、ジャッジによるGOEでのみ評価される。このステップ・シーケンスは、氷面を十分に利用したものであればいかなる形状でもよい。</p>

レベル特徴

- 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) 上半身の動きを使っている
- 4) 少なくともパターンの半分以上を片足のみで行う
- 5) 難しいターン(ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル)の組み合わせが両方向に素早く行われること
(シーケンス中で少なくとも2ヶ所)

明確化

パターン	<p>ストレート・ライン — 一方の短辺フェンス側から他方の短辺フェンス側に。</p> <p>サーペンタイン — 2つあるいは3つのはっきりとしたカーブを描く。スケーターは一方の短辺フェンス側から他方の短辺フェンス側に滑走する。</p> <p>サーキュラー — スケーターは氷面の幅を使って円を完成させる。</p> <p>ステップ・シーケンスがレベルを獲得するためには、シーケンスのパターンが少なくとも50パーセント行なわれる必要がある。コリオグラフィック・ステップ・シーケンスは、明確に氷面を十分に利用していなければ無価値となる。</p>
パターンの終わり	<p>ショート・プログラムではステップ・シーケンスの終わりは、ストレート・ラインまたはサーペンタインの場合、始まりと反対側の短辺フェンスに達したときであり、サーキュラーの場合は、円が閉じるときである。もし、それ以前にスケーターがシーケンスを終了させたら、その時もステップ・シーケンスの終わりとなる。</p>

	しかし、 フリー・スケーティング の場合には、ステップ・シーケンスのパターンは制限されていない；コールはシーケンスの最初の部分のパターンに従って行う。
ターンおよびステップの定義	<p>ターンの種類：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</p> <p>ステップの種類：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。</p> <p>ターンは片足で行わなければならない。</p> <p>ステップは可能な限り片足で行わなければならない。</p> <p>ターンがジャンプしている場合、行ったものとして数えない。</p>
やや多様な(Simple Variety)	少なくとも <u>7</u> 個のターンおよび 4 個のステップを含む。どの種類も数えてよいのは 2 回までである。
多様な(Variety)	少なくとも <u>9</u> 個のターンおよび 4 個のステップを含む。どの種類も数えてよいのは 2 回までである。
複雑な(Complexity)	少なくとも 5 種類の異なるターンおよび 3 種類の異なるステップが含まれなければならない；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。“両方向”とは、回転方向のことである。フォア滑走とバック滑走では、方向の変更とはならない。
やや多様ですらない やや多様なだけ 多様なだけ	スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体でやや多様でなければ、レベルは 1 より高くない。スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体でやや多様であるだけなら、レベルは 2 より高くない。スケーターのターンおよびステップがシーケンス全体で複雑ではなく、多様なだけであれば、レベルは 3 より高くない。
分布	<p>ターンおよび/またはステップは、シーケンス全体に分布していなければならない。</p> <p>ターンまたはステップが無い部分が長くあってはならない。</p> <p>もしこの要求が満たされなければ、レベルは 1 より高くない。</p>
両方向への回転	<p>この特徴は、“スケーターが、シーケンス全体の少なくとも 1/3 をある一方向に連続して回転し、次にシーケンス全体の少なくとも 1/3 を反対方向に連続して回転する”または“ステップ・シーケンス全体を通じて、スケーターは(連続ではなくても)合計してシーケンスの少なくとも 1/3 をある一方向に回転を行い、(連続ではなくても)合計してシーケンスの少なくとも 1/3 を反対方向に回転を行う”ことを意味する。</p> <p>“完全な体の回転”とは完全に 1 回転することを意味する。スケーターがただ単に半回転してバックやフォアに向きを変えることではない。</p>
上半身の動きを使っている	<u>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全体の少なくとも 2/3 の間、体幹のバランスに影響を与えるような腕、頭、胸の動きを目に見えて明らかに使っていることを意味する。</u>
パターンの半分を片足のみで行う	<u>“少なくともパターンの半分を片足のみで行う”とは、スケーターがステップ・シーケンスのパターンの少なくとも半分の間、中断せずに片足に乗り続けることを前提とする。</u>
難しいターンの組み合わせ	<p>“難しいターン(ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル)の組み合わせが両方向に素早く行われること(シーケンス中で少なくとも 2 ヶ所)”とは次のことを前提とする；</p> <p>a) 少なくとも 2 種類の異なる難しいターンが行われなければならない；</p> <p>b) 各方向に少なくとも 2 つのターンが行われなければならない；</p> <p>c) 上記 a)および b) の項目が 2 回完了されなければならない；</p> <p>d) この組み合わせ中に使われるいずれの種類の難しいターンにも回数に制限はないが、同じ種類のターンが“多様性(Variety)”として数えられるのは 2 回のみである；</p> <p>e) この組み合わせは素早く行われなければならない。</p>
ステップ中に行われた半回転を超える	<u>ショート・プログラムとフリー・スケーティングの両方で表外ジャンプを行ってもよい。表内ジャンプはフリー・スケーティングではコールされる。ショート・プログラムでは、そのジャンプは無視さ</u>

ジャンプ	れる(しかし、ジャッジの GOE 減点により反映される)。いずれにせよ、ステップ・シーケンスの難しさのレベル決定には影響はない。
コリオグラフィック・ステップ・シーケンスのコールの仕方	コールは(もしシーケンスに価値があれば)、“ステップ・コンファームド(Steps confirmed)”となり、逆に無価値の場合、コールは“ステップ・ノーバリュー(Steps no Value)”となる。

スパイラル・シーケンス(シニア女子)

ルール

ショート・プログラム	ショート・プログラムでは行われたスパイラル・シーケンスは“トランジション(Transitions)”として評価される。
フリー・スケート	スパイラル・シーケンスは常に固定された基礎値(BV)が与えられ、コリオグラフィック・スパイラル・シーケンスとコールされ、ジャッジによる GOE でのみ評価される。このシーケンスでは、それぞれ 3 秒以上の長さのスパイラル姿勢が少なくとも 2 つなければならない、または 6 秒以上の長さのスパイラル姿勢が 1 つだけなければならない。この要求が満たされない場合、そのスパイラル・シーケンスは無価値である。

明確化

定義	スパイラルとは、一方のブレードが氷面に接し、(膝と足の両方を含む)フリー・レッグがヒップより高い姿勢のことである。 スパイラル姿勢は、スケート・レッグ(右、左)、滑走エッジ(アウト、イン)、滑走方向(フォア、バック)、フリー・レッグの位置(後方、前方、側方)により分類される。
フリー・レッグのポジション	フリー・レッグ: 膝と足がヒップより高い。
フリー・レッグの降下	フリー・レッグがヒップ・レベルに(またはそれ以下に)下がる場合には、当該スパイラル姿勢の終了とみなされる。
数えられるスパイラル姿勢の順番	上記ルールで述べられている 2 つまたは 1 つの長さが十分なスパイラル姿勢は、必ずしもシーケンス中の最初のものである必要はない。
コリオグラフィック・スパイラル・シーケンスのコールの仕方	コールは(もしシーケンスに価値があれば)、“スパイラル・コンファームド(Spirals confirmed)”となり、逆に無価値の場合、コールは“スパイラル・ノーバリュー(Spirals no Value)”となる。

スピン

ルール

概要	<p>1つの姿勢で必要な最少回転数は2回転である。この要求が満たされない場合、その姿勢は数えられない。</p> <p>3回転未満のスピンはスケーティング動作でありスピンとは認められない。</p> <p>スケーターがスピンの入りで転倒した場合、転倒直後のスピンまたは回転動作は(時間を埋める目的で)許されるが、このスピン／動作は要素としては数えられない。</p> <p>単一姿勢のスピンとフライング・スピン(足換えや姿勢変更の無い、フライング・エントランスのスピンを意味する)では、スピンを終了するためのアップライト姿勢(ファイナル・windアップ)は、<u>回転数にかかわらずそのファイナル・windアップ中に(エッジの変更、バリエーションなどの)追加的な特徴が試みられない限り、別姿勢とはみなされず、この姿勢で行われた回転は要求される回転数には数えられない。</u></p> <p>頭、腕またはフリー・レッグのポジションの変形、回転のスピードの変化は許される。</p> <p>スピン・コンビネーションにおいては、姿勢の難しいバリエーションを姿勢の変更中に行なってもよい。<u>(従って、難しい姿勢変更はスピン(姿勢)の難しいバリエーションに数えられる。)</u></p>
----	--

ショート・プログラム	<p>2010-2011 シーズンのショート・プログラムは以下の3つのスピンを含む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シニア: <u>単一姿勢のスピンとは異なる着氷姿勢のフライング・スピン</u>; ・ジュニア: フライング・キャメルスピン; ・シニア男子: 1回のみ足換えありの<u>(フライング・スピンの着氷姿勢とは異なる姿勢の)</u>キャメルスピンまたはシットスピン; ・ジュニア男子: 1回のみ足換えありのシットスピン ・シニア女子・ジュニア女子: レイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング・スピン ・基本3姿勢全てを含んだ1回のみ足換えありのスピン・コンビネーション <p>スピンは要求される最少回転数を回らなければならない: フライング・スピンおよびレイバック・スピンでは8回転、足換えスピンおよびスピン・コンビネーションでは各足6回転であり、この回転数に不足する場合はジャッジにより採点に反映されなければならない。スピン・コンビネーションでは足換えが要求される。</p> <p>フライング・スピンを除いて、スピンはジャンプで開始してはならない。</p>
------------	--

ショート・プログラム特有の要素

女子: レイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング・スピン	<p>8回転の間アップライト姿勢に起き上がってしまうことなく基本のレイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング姿勢が保たれるならば、どのような姿勢でもよい。“ビールマン・スピン”の姿勢は、レイバック姿勢(バックワードおよび/またはサイドウェイズ)で要求された8回転をうまく回り切った後にのみ取ることができ、レベルを上げる特徴とみなされる。</p>
男子: 1回のみ足換えありのスピン	<p>シニア・ジュニア: スピンには1回のみ足換えを含まなければならないが、足換えは踏み換えで行ってもジャンプで行ってもよい。各足での回転数は6回転以上でなければならない。</p> <p>シニア: 競技者はキャメル姿勢あるいはシット姿勢を選択することができるが、<u>この姿勢はフライング・スピンの着氷姿勢とは異なるものでなければならない。</u></p> <p>ジュニア: シットまたはキャメルいずれか規定された姿勢のみ許される。</p>
足換えありのスピン・コンビネーション	<p>スピン・コンビネーションは、基本3姿勢全て(シット、キャメル、アップライトあるいはそれらの変形)および1回のみ足換えを含み、各足6回転以上しなければならない。</p> <p>足換えは踏み換えで行ってもジャンプで行ってもよい。足換えと姿勢変更は同時に行っても別に行ってもよい。</p>
フライング・スピン	<p>シニア: <u>単一姿勢のスピンとは異なる着氷姿勢のあらゆるタイプのフライング・スピン</u>が許される。</p> <p>空中姿勢と異なってもよいが、着氷した姿勢で最少8回転しなければならない。</p>

	<p>ジュニア:規定された“フライング”姿勢またはその変形のみが許され、着氷姿勢で最少 8 回転しなければならないが、この姿勢は空中姿勢と同じでなければならない。フライング・シットスピン着氷時の足換えは許される。</p> <p>シニア・ジュニア:踏み切り前に氷上で回転することは許されない。ステップ・オーバー(踏み換え)はジャッジにより GOE で考慮されなければならない。フライング姿勢は空中で得られなければならない。要求される 8 回転は、着氷姿勢のどのようなバリエーションで行ってもよい。</p>
フリー・スケートニング	<p>男子・女子(シニア・ジュニア)のバランスのとれたフリー・スケートニング・プログラムは最大 3 つのスピンを含まなければならない。そのうち 1 つはスピン・コンビネーション、1 つはフライング・スピンまたはフライング・エントランスのスピン、1 つは単一姿勢のスピン。</p> <p>すべてのスピンは、異なる性質(異なる略記号)のものでなければならない。</p> <p>いかなるスピンも、それ以前に行われたスピンと同じ略記号のものであれば、コンピュータにより削除される(が、1 つのスピン枠を占める)。</p> <p>行ったスピンの中にフライング・エントランスのスピンのないまたは単一姿勢のスピンのないまたはスピン・コンビネーションがないという場合、3 番目に行ったスピンのコンピュータにより自動的に削除される。</p> <p>スピンは要求された最少の回転数を回らなければならない。フライング・スピンや単一姿勢のスピンは 6 回転、スピン・コンビネーションは 10 回転しなければならない。回転数不足は、ジャッジにより採点に反映されなければならない。要求された最少回転数は、(単一姿勢のスピンとフライング・スピンのファイナル・ワインドアップを除いて)スピンの入ったときからスピンの終了まで数えられる。スピン・コンビネーションにおいては、足換えは任意であり、異なる姿勢の数は自由である。</p>

レベル特徴

- 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。前項のものとは著しく異なるものであり、
 - 足換えありの単一姿勢のスピナー前項のものとは異なる足で行うこと
 - 足換えなしのスピン・コンビネーション前項のものとは異なる姿勢で行うこと
 - 足換えありのスピン・コンビネーション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) ジャンプにより行われる足換え
- 4) 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・シットスピンで踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え
- 5) 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)
- 6) 左右の足とも 3 基本姿勢全てを含む
- 7) 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
- 8) 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

レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:

- 9) 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・スピンが行なわれた場合も数える)
- 10) 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)

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;

ショート・プログラム、フリー・スケートニングとも、レベル 2-4 には次の要件が必須である:

- a) 足換えありのスピン・コンビネーションでは、全ての基本姿勢を含むこと
- b) 足換えありのスピンでは、左右の足とも少なくとも 1 つの基本姿勢を含むこと

足換えありのスピンでは、一方の足で獲得することができる特徴の数は最大 2 個である。

明確化

姿勢

基本姿勢	3つの基本姿勢、すなわちキャメル姿勢、シット姿勢、アップライト姿勢がある。それ以外の全ての姿勢は、中間姿勢である。 キャメル :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・スピンとみなす。 シット :スケーティング・レッグの上部が少なくとも氷面に平行 アップライト :キャメル姿勢を除き、スケーティング・レッグを伸ばしてまたはほとんど伸ばした状態で行う全ての姿勢。(膝を僅かに曲げることは許される)
中間姿勢	いずれの基本姿勢の要件も満たさない他の姿勢全て。 スピン・コンビネーション :中間姿勢の回転数は総回転数に数えられる。中間姿勢での難しいバリエーションは定義を満たしていればレベルの特徴とみなされるが、これら中間姿勢への移行は姿勢の変更とはみなされず、1つの基本姿勢から別の基本姿勢に移行するときのみ姿勢の変更とみなされる。 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、レベルの特徴の獲得には無効である
姿勢変更なしのスピン	“姿勢変更なしのスピン”は別の基本姿勢2回転以上行った場合、“姿勢変更なし”のスピンの要求が満たされずスピン・コンビネーションとみなされる。しかし、スピンを終了するためのアップライト・ポジション(ファイナル・windアップ)は、 <u>回転数にかかわらずそのファイナル・windアップ中に(エッジの変更、バリエーションなどの)追加的な特徴が試みられない限り、別姿勢とはみなされず、そこで行われた回転は要求される回転数としては数えられない。</u>
あらゆる基本姿勢で2回転に満たない	スピンの何らかの基本姿勢で少なくとも連続2回転に満たない場合、そのスピンのレベルはない。
基本姿勢で2回転に満たない(スピン・コンビネーション)	スピン・コンビネーションで(要求に従った)2回転以上ある姿勢が1姿勢のみで、他どの姿勢も(要求に従わず)2回転未満の場合、レベル1となりジャッジはGOEを減点する。
基本3姿勢が不足(ショート・プログラムのスピン・コンビネーション)	スケーターがスピン・コンビネーションで2回転以上行った基本姿勢が要求されている3姿勢(アップライト、シット、キャメル)より少ない場合、そのスピンのレベルは1以下であり、ジャッジはGOEを減点する。
1つの基本姿勢と1つの中間姿勢のあるスピン	テクニカル・パネルには、スピンのスピン・コンビネーションであるか単一姿勢のスピンであるかフライング・スピンであるかをガイドラインに従って決定する権利がある。スピンの互いにかなり異なる2つの姿勢を <u>(回転数に関わらず)</u> 含む場合、それはコンビネーションとなる。
3基本姿勢全てを行う	スピン・コンビネーションでは、レベル特徴として数えられるためには、 <u>左右の足とも3基本姿勢全てを行われなければならない。</u>

スピンの入り

フライング・エントランス:	(通常のフライングキャメルを除いた)デスドロップ、バタフライまたは別のフライング・エントランスのバリエーションはレベルの特徴とみなされる。 通常のキャメルスピンまたは(ジャンプの代わり)明らかな踏み換え“ステップ・オーバー”が行われた場合、このスピンの入りはレベルの特徴とはみなされない。
----------------------	---

フライング・スピン：フライングの入り空中で姿勢が取れない	フライングでの入りはスピンの性質の一部であり、フライングキャメルの場合を除き追加的な特徴とみなされる。 明らかな（ジャンプではなく）踏み換え（“ステップ・オーバー”）が行われるか、スケーターが空中で姿勢が取れない場合には、この入りはレベルの特徴とはみなされず、ショート・プログラムではレベル1を超えない。しかしながら、フリー・スケATINGではこれに対応するレベルの特徴は数えられないが、それでも他の特徴は高いレベルに達するために適用される。
フライング・シットスピン：同じ足で着氷	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、“踏み切り足と同じ足で着氷、あるいは着氷の際に足換え”というレベルの特徴を数える。
バックワード・エントランス	バックワード・エントランスとは、（これだけとは限らないが）フォワード・インサイド・スリー・ターンによる入りを含む。レベル特徴として数えられるためには、バックワード・エントランスではバックワード・アウトサイド・エッジで最初に2回転することが必要である。バックワード・エントランスはレベル特徴として数えられるが、カウントされるのはショート・プログラムおよびフリー・スケATINGともそれぞれ1つのスピンのみである。その際、最初に試みたものが考慮される。
バリエーション	
簡単なバリエーション	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、頭などの動きがスピンの質を高めているが、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、レベルは上らない。
難しいバリエーション	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のカテゴリー	<p>難しいバリエーションには13カテゴリーある：</p> <p><u>キャメル姿勢としてはへそ方向を基にして3カテゴリーある：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (CF) キャメル・フォワード：へそが前方に向いている - (CS) キャメル・サイドウエイズ：へそが側方に向いている - (CU) キャメル・アップワード：へそが上方に向いている <p><u>シット姿勢としてはフリー・レッグの位置を基にして3カテゴリーある：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (SF) シット・フォワード：フリー・レッグが前方にある - (SS) シット・サイドウエイズ：フリー・レッグが側方にある - (SB) シット・ビハインド：フリー・レッグが後方にある <p><u>アップライト姿勢としては胴の位置を基にして3カテゴリーある：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (UF) アップライト・フォワード：胴が前方に倒れている - (US) アップライト・ストレートまたはサイドウエイズ：胴が真っ直ぐであるまたは側方に傾いている - (UB) アップライト・ビールマン：ビールマン姿勢 <p><u>レイバック姿勢としては1カテゴリーある：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (UL) アップライト・レイバック <p><u>中間姿勢としては1カテゴリーある(IP)</u></p> <p><u>回転速度の増加としては1カテゴリーある(IS)</u></p> <p><u>スピン中のジャンプとしては1カテゴリーある(JS)</u></p>
クロスフット・スピン	“クロスフット・スピン”は、体重を左右の足に均等にかけ、両足で回転しなければならない。クロスフット・スピンの正確に行われればアップライト姿勢の難しいバリエーション <u>US</u> とみなされ、レベルを上げるための1つの特徴に数えられる。 <u>クロスをする前に片足で3回転することは必要ではない。</u>
ビールマン姿勢	“ビールマン姿勢”はスケーターのフリー・レッグが後方から頭より高く、頭の天辺に向けて引き上げられ、スケーターの回転軸近くに位置している姿勢であるとき、アップライト姿勢の難しいバリエーション <u>UB</u> である。

ウインドミル	“ウインドミル(イリュージョン)”は、中間姿勢の難しいバリエーション(IP)としてみなされ、レベル特徴として数えられるためには、少なくとも続けて 3 回行われなければならない。
スピン中に同じ足でジャンプ(JS)	いかなるスピンにおいても、スピン中に同じ足で踏み切って着氷した明らかなジャンプ(ジャンプ前後に少なくとも2回転ずつある)は難しいバリエーションとみなされる。 このジャンプは1つの基本姿勢から同じ基本姿勢または別の <u>基本姿勢</u> へと行われなければならないが、(SP・FSともに)必要最少回転数の前に行っても難しいバリエーションとみなされる。
回転速度の増加(IS)	キャメル、シット、レイバック姿勢において、一旦その姿勢が確立した後に明らかに回転速度が増した場合には、難しいバリエーションとみなされる。 回転速度の増加は、1つの基本姿勢の中または基本姿勢の中でバリエーションへと移行するときのみ数えられ、1つの基本姿勢から別の基本姿勢への移行時に回転速度が増加した場合は、レベルの特徴として無効である。
繰り返し	ショート・プログラムとフリー・スケーティングの両方とも、同じカテゴリーの難しいスピン・バリエーションが繰り返された場合、体重分布や体幹が最初のバリエーションと明らかに異なるときにのみ、この繰り返したものはレベルの特徴として数えられる。 スケーターが上記の1つのカテゴリーに該当するバリエーションを 2 つ試みると、(たとえ異なる足で行っても)そのカテゴリーのバリエーションをさらに試みても、評価されない。
試みるとは何か	難しいバリエーションは、(どんな理由によっても)そのバリエーションが数えられるか否かの事実に関わらず明らかに目に見えているとき、試みたとみなされる。
難しいバリエーションの s 種類の定義 (comm. 1611 参照)	2つの難しいバリエーションが、互いに(上記で定義した)異なるカテゴリーであるか、同じカテゴリーではあるが体重分布や体幹が明らかに異なる場合、それらは異なる種類であるとみなされる。
足換えなしの単一姿勢のスピンおよびフライング・スピンの 2 つの難しいバリエーション	これらのバリエーションの両方ともが基本姿勢で少なくとも 2 回転し、上記“繰り返し”に記述された基準を満たす場合、両方ともレベルの特徴として数えられる。
スピン・コンビネーションの 2 つの難しいバリエーション	難しいバリエーションは、3 回以上は数えない。2 つの難しいバリエーションのうち、一方は中間姿勢でもよく、もう一方は基本姿勢でなければならない。2 つのバリエーションは異なる足および異なる姿勢であり、上記“繰り返し”に記述された基準を満たされなければならない。
エッジおよび回転方向	
明確なエッジの変更	明確なエッジの変更はシット姿勢(バック・インサイドエッジからフォア・アウトサイドエッジのみ)またはキャメル姿勢でのみレベルの特徴として数えられる。 キャメル姿勢でのエッジの変更またはシット姿勢でのバック・インサイドからフォア・アウトサイドへのエッジの変更以外のエッジの変更は無視され、別の場所で評価される可能性を妨げない。 エッジの変更はショート・プログラムに1回とフリー・スケーティングに1回だけレベルを上げる特徴として数えられるが、最初に試みられたものが考慮される。 明確なエッジの変更がレベルの特徴として数えられるためには、同じ基本姿勢内(シットまたはキャメル)で、一方のエッジで少なくとも 2 回転行い、続いて他方のエッジで少なくとも 2 回転行うことが必要である。 <u>アップライト姿勢</u> または中間姿勢でのエッジの変更はレベルの特徴には数えない。
両方向への回転	両方向(時計回りと反時計回り)へのスピンの(シット、キャメル、または 2 つの組み合わせの姿勢で)ただちに続けて行われた場合、全てレベルにおいて追加的な特徴として数えられる。各回転方向において少なくとも 3 回転が必要である。上記のように両方向(時計回りと反時計回り)に行われたスピンは 1 つのスピンとみなされる。

足換え

足換え(単一姿勢のスピ ンおよびスピン・コンビ ネーション)	<p>スピンにおける足換えには、足換え前後に(中間姿勢を含めたいずれの姿勢でもよい) が)少なくとも3回転ずつ必要である。もし足換え前または後に3回転無ければ次のよう な結果となる:</p> <p>ショート・プログラム - スピンは要求を満たさずレベルは無く無価値となる。</p> <p>フリー・スケート - スピンの2つめの部分はコールされずレベルの特徴としては無 効である。その要素は足換えなしの単一姿勢のスピンまたは足換えなしのスピン・コンビ ネーションとなる。</p>
同じ足で回転し続ける	<p>スピンにおける足換えは、“左右それぞれの足で回転すること”を意味する。(氷上あるい は空中)どちらであっても各足を使って移行するがスケーターが同じ足で回転したままの 場合には、足換えを伴うスピンとはみなされない。</p>
簡単な足換え	<p>それ程には強さや技術を必要としない。例としては、踏み換え、小さなホップ、アップライ ト姿勢からあるいはアップライト姿勢への単純なホップ/ジャンプ。簡単な足換えはレベ ルを上げない。</p>
ジャンプによって行われ る足換え	<p>かなりの強さや技術を必要とする。ジャンプは、シットまたはキャメル姿勢から任意の基 本姿勢に直接行われなければならない。</p> <p>例としては、明らかなジャンプ、トウアラビアンまたはあらゆる形の“バタフライ”による足 換えであって、このような足換えはレベルを上げることができる。</p>
足換えとしてのトウアラビ アン	<p>この足換えは許され、ジャンプによって行われた足換えとみなされるが、レベルの特徴と して数えられるのは、フリー・スケートにおいてのみである。もしショート・プログラ ムで行えば、レベルの特徴としては数えられず、“フリー・フットの氷面への接触”という ISU ガイドラインに従い GOE が減点される。</p>
2 回目の足換え	<p>ショート・プログラムでは足換えを伴うスピンにおいて2回目の足換えは(試みられた場 合)不正な要素となり許されない。フリー・スケートでは、レベルを上げる特徴とは ならない。</p>
回転軸が離れすぎる(単 一姿勢のスピンおよびス ピン・コンビネーション)	<p>(足換えの前後の)回転軸が離れすぎ、“2つのスピン”の基準(第1部分の後に(エグ ジツ)のカーブがあり、第2部分への入り(エントリー)のカーブもある)が満たされる場 合、次のような結果となる:</p> <p>ショート・プログラム: そのスピンは要求を満たさず、レベルは無く無価値となる;</p> <p>フリー・スケート: 2つめの部分はコールされず、レベルの特徴についても評価されない;その要素は足換 えなしの単一姿勢のスピンまたは足換えなしのスピン・コンビネーションとなる。</p>
片足におけるレベル特徴	<p>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> <p>バックワード・エントリーまたはフライング・エントリーにより獲得したレベルは、足換え前 の足に割り当てて数えられる。</p> <p>“ジャンプによって行われた足換え”および“両方向への...”および“左右の足とも基本3 姿勢を含む”の特徴は、足換え後の足に割り当てて数えられる。</p> <p>クロスフット・スピンは、クロス姿勢が開始される足に割り当てて数えられる。</p>
足換えありの単一姿勢 のスピンまたはスピン・コ ンビネーション: 一方の足 が基本姿勢で2回転に 満たない	<p>ショート・プログラム: 一方の足では基本姿勢で2回転行なわれたが、他方の足では基本 姿勢で2回転に満たない場合、そのスピンにはレベルは無く、したがって無価値となる。</p> <p>フリー・スケート: 足換えありの単一姿勢のスピンの一方の足で全く基本姿勢がな い場合、他方の足のレベルの特徴は適用される。しかしながら、レベルは1より高くなら ない。</p>

キャメル姿勢

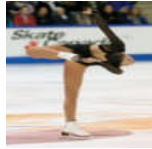
CF

キャメル・フォワード



CS

キャメル・サイドウェイズ



CU

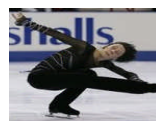
キャメル・アップワード



シット姿勢

SF

シット・フォワード



SS

シット・サイドウェイズ



SB

シット・ビハインド



JS

スピンの中に
同じ足で着氷するジャンプ

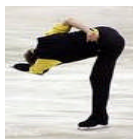


スピン中のジャンプは1つの基本姿勢から同じ基本姿勢
または別の基本姿勢へと行われれば難しいバリエーションとみなされる。
このバリエーションは、行われた2つのバリエーションの体重分布や体幹が
明らかに異なるときにのみ、1つのプログラムに2回数えられる。

アップライト姿勢

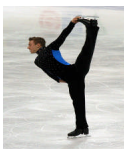
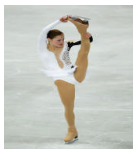
UF

アップライト・フォワード



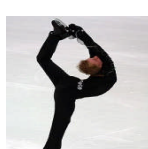
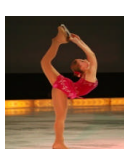
US

アップライト・ストレートまたは
サイドウェイズ



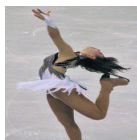
UB

アップライト・ビールマン



UL

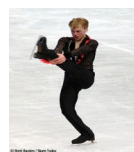
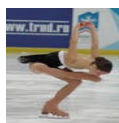
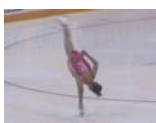
アップライト・レイバック



中間姿勢

IP

中間姿勢
(全て)



回転速度の増加

IS

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回転速度が増した場合には、難しいバリエーションとみなされる。
このバリエーションは、行われた2つのバリエーションの体重分布や体幹が明らかに異なるときにのみ、1つのプログラムに2回数えられる。

ジャンプ

ルール

ソロ・ジャンプ

ショート・プログラム	<p>2010-2011 シーズンのショート・プログラムは 2 つのソロ・ジャンプを含まなければならない。</p> <p>– シニア男子・ジュニア男子およびシニア女子：ダブルまたはトリプル・アクセル、ジュニア女子：ダブル・アクセル</p> <p>– コネクティング・ステップまたはそれと同等の他のフリー・スケーティング動作から直ちに行うジャンプ；</p> <p>シニア男子 – あらゆるトリプルまたはクワドラプル・ジャンプ</p> <p>シニア女子 – あらゆるトリプル・ジャンプ</p> <p>ジュニア男子・ジュニア女子 – ダブルまたはトリプル・ループ</p> <p>シニア男子では、ジャンプ・コンビネーションでクワドラプル・ジャンプを行った場合、ソロ・ジャンプとして異なるクワドラプル・ジャンプを含めることができる。シニアおよびジュニア男子、シニア女子でトリプル・アクセルをアクセル・ジャンプとして行った場合、ソロ・ジャンプあるいはジャンプ・コンビネーションで繰り返し行うことはできない。ソロ・ジャンプはジャンプ・コンビネーション中のジャンプとは異なるものでなければならない。1 つだけのスプレッド・イーグル、スパイラル、またはフリー・スケーティング動作では、「複数のコネクティング・ステップあるいはそれと同等の他のフリー・スケーティング動作」という要求を満たしているとはみなされず、ジャッジは GOE で考慮しなければならない。</p>
------------	--

フリー・スケーティング	<p>ジャンプ要素には単独ジャンプ、ジャンプ・コンビネーション、ジャンプ・シーケンスがある。フリー・スケーティングのバランスの取れたプログラムには、シニア・ジュニア男子の場合で 8 つ、シニア・ジュニア女子の場合で 7 つ含まなければならない、そのうちの 1 つはアクセル型ジャンプでなければならない。</p> <p>単独ジャンプはいかなる回転数でもよい。</p> <p>すべてのトリプルおよびクワドラプル・ジャンプのうち、2 種類のみを繰り返すことができ、繰り返す場合には、ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスの中でなければならない。シングルのフリー・プログラムにおいて、ダブル・アクセルは（単独ジャンプであっても、コンビネーション/シーケンスの一部としても）全部で 2 回を超えて含んではならない。同じ名前のトリプルおよびクワドラプル・ジャンプは、2 種類の異なるジャンプとみなされる。ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスに含まれていない繰り返されたトリプルまたはクワドラプルのソロ・ジャンプは、不成功のジャンプ・シーケンスとの一部としてみなされ、1 つのジャンプのみが行われたジャンプ・シーケンスとしてカウントされる。もし（合計で）3 つのジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスがすでに行われている場合には、繰り返されたソロ・ジャンプは余分な要素として取り扱われ、したがって考慮されないが、ジャンプ枠（ボックス）が残っていればジャンプ枠を占める。いかなるトリプルまたはクワドラプル・ジャンプも 2 回を超えて試みてはならない。</p>
-------------	---

ジャンプ・コンビネーション

概要	<p>ジャンプ・コンビネーションにおいては、第 1 ジャンプの着氷足が、第 2 ジャンプの踏み切り足となる。第 3 のジャンプについても同様とする。複数のジャンプが表外ジャンプでつながれた場合には、その要素はジャンプ・シーケンスと認定される。しかし、（後ろ向きで着氷する）ハーフ・ループ（または“ユラー”）は、コンビネーションまたはシーケンスで用いられると、シングル・ループの価値を持つ表内ジャンプとして見なされる。ハーフ・ループが単独で行われた時は、表外ジャンプのままである。</p>
ショート・プログラム	<p>ショート・プログラムには 2 つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションを含まなければならない。</p> <p>シニア男子 – ダブル+トリプル、2 つのトリプル、クワドラプル+ダブルまたはトリプル</p> <p>他カテゴリー – ダブル+トリプル、2 つのトリプル</p>

	<p>ジュニア女子 – ダブル+ダブルのコンビネーションも許される</p> <p>シニア男子において、ジャンプ・コンビネーションは2つの同一のあるいは異なるダブルまたはトリプルまたはクワドラプル・ジャンプから構成される。シニア女子、ジュニア男子、ジュニア女子において、ジャンプ・コンビネーションは2つの同一のあるいは異なるダブルまたはトリプル・ジャンプから構成される。全てのカテゴリーにおいて、含まれる2つのジャンプは、ソロ・ジャンプと異なるものでなければならない。2つのジャンプは直接続けて行わなければならない、いかなるときもその間に足換えやターンを行うことは許されない(トゥ・ジャンプにおいてトゥを突くことを除く)。</p>
フリー・スケート	<p>ジャンプ・コンビネーションは同じまたは異なったシングル、ダブル、トリプルまたはクワドラプル・ジャンプで構成してよい。ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスは、最大3回までフリー・プログラムの中で認められる。1つのジャンプ・コンビネーションは最大3個までのジャンプを含んでよく、残りの2つは最大2個までのジャンプとする。</p>

ジャンプ・シーケンス

フリー・スケート	<p>ジャンプ・シーケンスに含まれるジャンプの数には制限は無く、それらジャンプのリズム(膝)を保ちながら、ジャンプ同士を表外ジャンプおよび/またはホップにより直接つなげてよい。シーケンスの中には、(ジャンプの入りであっても)ターン/ステップがあってはならない。シーケンス中には、クロスオーバーやストロークがあってはならない。(ターンとは、スリー・ターン、ツイズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカーである。ステップとは、トゥ・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・ステップである。)</p>
-----------------	--

明確化

回転不足判定(Under-rotated)またはダウングレード判定(Downgraded)のジャンプのコール	<p>ジャンプが回転不足判定(Under-rotated)またはダウングレード判定(Downgraded)になることが明らかであっても、“ジャンプの繰り返し”のルールにしたがって)テクニカル・パネルは試みたジャンプをコールしなければならない。<u>回転不足判定およびダウングレード判定になるジャンプは両方とも、バランスの取れたプログラムの規定を適用する際には、意図したジャンプとして数えられる。</u></p> <p><u>着氷時の3/4回転が、ごまかしジャンプを認定するボーダー・ラインである。</u></p> <p><u>特にカメラの反対側でジャンプが行われた場合にそうであるが、ごまかしジャンプの決定にはカメラ・アングルを考慮に入れるのが重要である。</u></p> <p><u>すべてのはっきりとしない場合には、テクニカル・パネルはスケーターの利益になるように務めるべきである。</u></p>
回転不足判定(Under-rotated)のジャンプ	<p>ジャンプが“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。</p> <p><u>回転不足判定のジャンプはテクニカル・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。</u></p> <p><u>回転不足判定となったジャンプには、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。</u></p>
ダウングレード判定(Downgraded)のジャンプ	<p>ジャンプが“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。</p> <p><u>ダウングレード判定のジャンプはテクニカル・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。</u></p> <p><u>ダウングレード判定となったジャンプには、1回転少ないジャンプの価値尺度(SOV表)がその評価に用いられる。(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。)</u></p>
ごまかした踏み切り	<p>ジャンプの踏み切りでごまかした場合も同じ基準が適用される。明らかに前向き(ア</p>

	<p>クセル・ジャンプの場合には後ろ向き) 踏み切りのジャンプは、ダウングレード判定のジャンプとみなされる。</p> <p>トウ・ループが、最も一般的に踏み切り時にごまかしがあるジャンプである。テクニカル・パネルが、(しばしばコンビネーションやシーケンスにおいて) 踏み切りでのごまかしでダウングレードを行うかの決定する際にリプレイで確認することができるのは通常速度のみである。</p>
間違ったエッジでの踏み切り(フリップ/ルッツ)	<p>踏み切り時にきれいで正しいエッジで踏み切らなかった場合には、テクニカル・パネルは“e” (エッジ) マークを使って、ジャッジに間違いを示す。通常は、間違ったエッジでの踏み切りの判定には、スロウ・モーション再生は用いず、スロウ・モーション再生を用いるのは、ノーマル速度では踏み切りエッジの確認ができないカメラ・アングルの場合のみである。</p> <p>ジャンプの踏み切りが間違ったエッジで行われた場合、テクニカル・パネルは“e” (エッジ) マークを用いる。</p> <p>その時、各々のジャッジは自分自身で、間違いの重大度(大きな間違いか小さな間違いか)に基づきそれに相当する GOE の減点を決定する。</p>
表内ジャンプのバンク	<p>試みられたジャンプは、1 つのジャンプ要素に数えられる。しかし、半回転までの小さなホップあるいはジャンプで一種の“飾り”として行われたものはジャンプとはみなされず、コンポーネンツの“トランジション”の項目で採点される。</p>
表外のジャンプ	<p>SOV 表に無いジャンプ(例: ウォーレイ、スプリット・ジャンプ等)はジャンプ要素としてはカウントしないが、ジャンプへの特別な入り方として使うことができ、トランジションの採点で考慮される。</p> <p>ただしトウ・ウォーレイはトウ・ループとしてコールされ、カウントされる。</p>
インサイド・アクセル・ジャンプ	<p>フォワード・インサイド・エッジから踏み切ったいずれの回転数のアクセル型ジャンプは表に無い要素であり、従っていかなる価値もなく、要素ボックスも占めない。</p>
反対の足での着氷	<p>どのジャンプもどちらの足で着氷しても良い。ジャンプに対するコールは、着氷の足とは無関係に行う。ジャッジは GOE でその質を評価する。</p>
逆エッジでの着氷	<p>逆エッジで着氷するジャンプの場合でもコールは変わらない。しかしながら、ジャッジは逆のエッジであることを GOE に反映させる。</p>
スピンから直ちにジャンプを行う	<p>スケーターがスピンを行った後、直ちに続いてジャンプを行った場合、2 つの要素は別々にコールされる。ジャンプの難しい踏み切りとしての評価が与えられる(GOE)。</p>
ジャンプを試みる	<p>ジャンプを試みるとは？原則として、個々のジャンプの踏み切りに対する明らかな準備、すなわち、(ジャンプの) 開始エッジへの踏み込みあるいは氷にトウを突き、回転ありまたはなしで氷から離れることは、単独のジャンプを試みたときとみなし、試みたジャンプの価値はなく、1 枠(ボックス)を占める。</p> <p>ある場合には、テクニカル・パネルによる決定が必要であるが、氷から離れないような踏み切りに対する準備もまた(ジャンプを)試みるとしてコールされる。例えば、スケーターが氷から離れる前に転倒するループ・ジャンプの踏み切り、あるいは、スケーターがアクセルの前向き踏み切りエッジに踏み込み、フリー・レッグおよび両腕を後ろに引き、空中に跳ぶためにフリー・レッグおよび両腕を振り上げ始めたのに、最後の瞬間に(スケーターが)氷から離れない、等。</p>
第 1 ジャンプの後で転倒 + 別のジャンプ	<p>スケーターが第 1 ジャンプで転倒し、ただちに続けて別のジャンプを行った。テクニカル・パネルは直後に行われたジャンプは無視する。</p> <p>要素は以下のようにコールされる:</p> <p>ショート・プログラム: “第一ジャンプ + COMBO”</p> <p>フリー・スケートニング: “第一ジャンプ + SEQ”</p>

第一ジャンプ後にステップ・アウトまたは体重移動を伴うフリー・フットのタッチ・ダウン + 別のジャンプ	<p>スケーターが第 1 ジャンプでステップ・アウトし、ただちに続けて別のジャンプを行った場合、その要素はジャンプ・コンビネーションのままとはならず以下のようにコールされる：</p> <p>ショート・プログラム：“第一ジャンプ+COMBO”；続きの部分はテクニカル・パネルからは無視される。</p> <p>フリー・スケート：“第一ジャンプ+SEQ”（またはシーケンスの定義が満たされた場合に“第一ジャンプ+第二ジャンプ+SEQ”）</p> <p>同じことが 3 つのジャンプを含むジャンプ・コンビネーションにも適用される。</p>
--	---

体重移動を伴わないようなフリー・フットのタッチ・ダウン + 別のジャンプ	<p>体重移動を伴わないようなフリー・フットのタッチ・ダウンがあり、コンビネーション中のジャンプとジャンプの間で最大 2 つまでのスリー・ターンがあるまたはターンがないような場合、その要素はジャンプ・コンビネーションのままである（しかし誤りのためジャッジは GOE を減点する）。<u>3 つ以上のスリー・ターンがある場合には、ショート・プログラムでは“スリー・ターンの前のジャンプ+COMBO”、フリー・スケートでは“スリー・ターンの前のジャンプ+SEQ”とコールされる。</u></p>
--------------------------------------	---

ショート・プログラム

要求されているもの以外の要素	もしジュニアのスケーターが要求されているジャンプとは異なるジャンプを行った場合、その要素は無価値であるが、“ジャンプのボックス”を占める。
----------------	---

3 連続のジャンプ・コンビネーション	コンビネーション全体が削除されるが、“ジャンプ・コンビネーションのボックス”を占める。
--------------------	---

ジャンプの繰り返し	<p>同じ回転数および名前でも繰り返されたジャンプが、削除となり、無価値で、GOE なしであるが、ジャンプ 1 枠（ボックス）を占める。もしジャンプ・コンビネーションの中で実施された場合、コンビネーション全体が削除され、無価値である（が、それに相当するジャンプボックスを占める）。</p> <p>ジャンプ・コンビネーションのみ 2 つの同一のジャンプを含んでもよい。</p> <p>同じ名前であるが違う回転数のジャンプが繰り返された場合、評価される。</p>
-----------	---

第 2 ジャンプが無い	<p>ジャンプ・コンビネーションで第 2 ジャンプが無かった場合、テクニカル・パネルはどのジャンプ要素がコンビネーションを意図したものであるかを演技中あるいは終了後に特定する。（どちらともステップがあったり、どちらともステップが無かったり）どちらがコンビネーションでどちらがステップからのソロ・ジャンプであるか特定するははっきりとした方法が無ければ、テクニカル・パネルは、どちらがソロ・ジャンプでどちらがコンビネーションであるか、選手に有利なように決定する。</p>
-------------	---

フリー・スケート

トリプル/クワッド・ジャンプの 1 度目の繰り返し	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワッド・ジャンプを、どちらもジャンプ・コンビネーション/シーケンスとせずにソロ・ジャンプとして 1 回繰り返す：後に行ったジャンプは、（1 ジャンプのみからなる）シーケンスとして認定され、1 つの“コンボ/シーケンス・ボックス”を占める。
---------------------------	--

トリプル/クワッド・ジャンプの 2 度目/3 度目の繰り返し	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワッド・ジャンプを、どちらもジャンプ・コンビネーション/シーケンスとせずにソロ・ジャンプとして 2 回/3 回と繰り返すと、追加要素として扱われ無視される（が、そのジャンプに相当するボックスを占める）。
--------------------------------	--

2 度目の 3 連続ジャンプ・コンビネーション	そのコンビネーション全体が削除されるが、ジャンプ・コンビネーションとしてのボックスは占める。
-------------------------	--

第 1/第 2 ジャンプが“表外”ジャンプ	2 つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションの第 1 または第 2 ジャンプが成功せず「表外ジャンプ」になった場合であっても、他方の（第 2 または第 1 ジャンプ）が表内ジャンプであれば、これらは依然としてジャンプ・コンビネーションとしてみなされ、表内ジャンプのみが評価される。
-----------------------	---

ジャンプ・シーケンス: ルールでの言及	ジャンプ・シーケンスの定義を満たさなくなった瞬間から、ジャンプ・シーケンスの残りの部分は無視され、その要素は、第一ジャンプ+“SEQ”とコールされる。しかしながら、ジャッジの GOE では、行われた要素全体について言及する。
ジャンプ・シーケンス: 氷上での半回転または半 回転を超える回転	1つのジャンプを完了してから次のジャンプを開始するまでの間に氷上で半回転(または半回転を超えて回転)した場合、その要素はジャンプ・シーケンスとは見なされない。テクニカル・パネルは、引き続いて行ったものは無視する。この要素は、“第一ジャンプ+SEQ”とコールする。
3 連続のジャンプ・コンビネーションでの失敗	予定していた 3 連続のジャンプ・コンビネーションにおいて、第 2 ジャンプの後でスケーターがステッピング・アウトするか、体重移動を伴って氷上に足(フリー・フット)を置くか、3 つのターンを行うカリズムを失うかして、 <u>コールされない第 3 ジャンプを行った場合には</u> 、この要素は“最初の 2 つのジャンプ+SEQ”とコールされる。(2 つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションでの同じ失敗の場合と同様)
表内ジャンプが 1 つのみの ジャンプ・シーケンス	表内ジャンプ 1 つだけと他の表外ジャンプとで構成されるジャンプ・シーケンスはジャンプ・シーケンスとは見なされないが、ソロ・ジャンプとしてカウントされる。
ジャンプ・シーケンスにお けるアクセル型ジャンプ	アクセル型ジャンプが最後に行なわれるジャンプ・シーケンスにおいて、シーケンスが失敗して結果的に最後に行なわれたジャンプが無視された場合、そのコールは“(first jump) + Axel no value + sequence”となる。このようにコールすることで、アクセルはフリー・スケーティングでの必須要素として数えられるが、点数は与えられない。
連続したアクセル型のジャンプ	アクセル型ジャンプを任意の他のジャンプから続けて(ホップ、マズルカ、表外ジャンプなしで)ただちに行った場合、この一連のジャンプは、ジャンプ・シーケンスとしてみなされる。