

# 国際スケート連盟コミュニケーション第 1790 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

以下はコミュニケーション第 1724 号に置き換わるものである。

- I. 価値尺度 (SOV) ( コミュニケーション第 1724 号からの変更点は無し )
- II. シングル / ペアの更新された難度レベル ( 2013/14 シーズン )
- III. シングル / ペア要素の更新された + GOE 採点ガイドライン ( プラス面 )
- IV. ショート・プログラム, フリー・スケーティングでのエラーに対する GOE 確定のための更新されたガイドライン

ミラノ

2013 年 4 月 26 日

ローザンヌ

ISU 会長 **Ottavio Cinqunta**

ISU 専務理事 **Fredi Schmid**

日本語訳： 2013 年 5 月 9 日 第 1 版

# I. 価値尺度 (SOV)

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
<b>シングルおよびペア・スケートニング</b>									
<b>ジャンプ</b>									
Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Flip	1F	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	<b>0,6</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Axel	1A	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	<b>2,1</b>	<b>1,5</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>	<b>2,3</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	<b>4,1</b>	<b>2,9</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	<b>4,2</b>	<b>2,9</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	<b>5,1</b>	<b>3,6</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	<b>5,3</b>	<b>3,7</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>	<b>4,2</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	<b>6,0</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	<b>10,3</b>	<b>7,2</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	<b>10,5</b>	<b>7,4</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	<b>12,0</b>	<b>8,4</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	<b>12,3</b>	<b>8,6</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	<b>13,6</b>	<b>9,5</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	<b>15,0</b>	<b>10,5</b>	-1,2	-2,4	-3,6
<b>スピン (ペアではソロ・スピン)</b>									
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 B	USpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
フライング・スピンの姿勢 (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 B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
レイバック									
Layback Level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
キャメル									
Camel Level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
シット									
Sit Level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
単一姿勢のスピンの足換えあり (アップライト, レイバック, キャメル, シット)									
Upright Level B	(F)CUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
レイバック									
Layback Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
キャメル									
Camel Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
シット									
Sit Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
スピンの足換え無し									
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
スピンの足換えあり									
Level B	(F)CCoSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	- 2	-3
<b>ステップ・シーケンスおよびコレオグラフィック・シーケンス</b>									
ステップ・シーケンス									
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	<b>1,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	<b>2,6</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	<b>3,9</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sequence	ChSq	2,1	1,4	0,7	<b>2,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5

**ペア・スケーティング**

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
<b>リフト</b>									
Group 1 Level B	1LiB	0,9	0,6	0,3	<b>1,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 1	1Li1	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 2	1Li2	0,9	0,6	0,3	<b>1,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 3	1Li3	0,9	0,6	0,3	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 4	1Li4	0,9	0,6	0,3	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level B	2LiB	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 1	2Li1	0,9	0,6	0,3	<b>1,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 2	2Li2	0,9	0,6	0,3	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 3	2Li3	0,9	0,6	0,3	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 4	2Li4	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Group 3 Level B	3LiB	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level B	4LiB	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Toe/Step in Lasso									
Level B	5T/SLiB	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Level 1	5T/SLi1	1,5	1,0	0,5	<b>4,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Level 2	5T/SLi2	1,5	1,0	0,5	<b>5,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	5T/SLi3	1,5	1,0	0,5	<b>5,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Level 4	5T/SLi4	1,5	1,0	0,5	<b>6,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Axel/Backward Lasso									
Level B	5A/BLiB	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5A/BLi1	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5A/BLi2	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5A/BLi3	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5A/BLi4	2,1	1,4	0,7	<b>6,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Group 5 Reverse Lasso									
Level B	5RLiB	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5RLi1	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5RLi2	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5RLi3	2,1	1,4	0,7	<b>6,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5RLi4	2,1	1,4	0,7	<b>7,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
<b>ツイスト・リフト</b>									
Lutz/Flip/Toeloop Twist lift									
Single Level B	1TwB	0,6	0,4	0,2	<b>0,9</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1Tw1	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1Tw2	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1Tw3	0,6	0,4	0,2	<b>1,5</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1Tw4	0,6	0,4	0,2	<b>1,7</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B	2TwB	0,9	0,6	0,3	<b>2,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	<b>3,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	<b>3,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
Triple Level B	3TwB	2,1	1,4	0,7	<b>4,6</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3Tw1	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3Tw2	2,1	1,4	0,7	<b>5,4</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3Tw3	2,1	1,4	0,7	<b>5,8</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3Tw4	2,1	1,4	0,7	<b>6,2</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Quad Level B	4TwB	3,0	2,0	1,0	<b>6,6</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4Tw1	3,0	2,0	1,0	<b>7,1</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Tw2	3,0	2,0	1,0	<b>7,6</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Tw3	3,0	2,0	1,0	<b>8,1</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	<b>8,6</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Axel Twist Lift									
Single Level B	1ATwB	0,6	0,4	0,2	<b>0,9</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1ATw1	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1ATw2	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1ATw3	0,6	0,4	0,2	<b>1,5</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1ATw4	0,6	0,4	0,2	<b>1,7</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B	2ATwB	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2ATw1	0,9	0,6	0,3	<b>3,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2ATw2	0,9	0,6	0,3	<b>3,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2ATw3	0,9	0,6	0,3	<b>3,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2ATw4	0,9	0,6	0,3	<b>4,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Triple Level B	3ATwB	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3ATw1	2,1	1,4	0,7	<b>5,3</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3ATw2	2,1	1,4	0,7	<b>5,7</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3ATw3	2,1	1,4	0,7	<b>6,1</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3ATw4	2,1	1,4	0,7	<b>6,6</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Quad Level B	4ATwB	3,0	2,0	1,0	<b>7,0</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4ATw1	3,0	2,0	1,0	<b>7,5</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4ATw2	3,0	2,0	1,0	<b>8,0</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4ATw3	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4ATw4	3,0	2,0	1,0	<b>9,0</b>		-1,0	-2,0	-3,0
スロウ									
Single ToeLoop	1TTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Single Salchow	1STh	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Single Loop	1LoTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,4</b>	<b>1,0</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,4</b>	<b>1,0</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Single Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	<b>2,2</b>	<b>1,5</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>	<b>1,8</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>	<b>1,8</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	<b>2,8</b>	<b>2,0</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>	<b>2,1</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Double Axel	2ATh	2,1	1,4	0,7	<b>4,0</b>	<b>2,8</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Toeloop	3TTh	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>	<b>3,2</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3STh	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>	<b>3,2</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3LoTh	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>	<b>3,5</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip/Lutz	3F/LzTh	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>	<b>3,9</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	<b>7,5</b>	<b>5,3</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	<b>8,0</b>	<b>5,6</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	<b>8,0</b>	<b>5,6</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	<b>6,0</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip/Lutz	4F/LzTh	3,0	2,0	1,0	<b>9,0</b>	<b>6,3</b>	-1,0	-2,0	-3,0

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
<b>デス・スパイラル</b>									
Forward/Backward inside									
Level B	Fi/BiDsB	2,1	1,4	0,7	<b>2,6</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fi/BiDs1	2,1	1,4	0,7	<b>2,8</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	F/BiiDs2	2,1	1,4	0,7	<b>3,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fi/BiDs3	2,1	1,4	0,7	<b>3,2</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fi/BiDs4	2,1	1,4	0,7	<b>3,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Forward/Backward outside									
Level B	Fo/BoDsB	2,1	1,4	0,7	<b>2,8</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fo/BoDs1	2,1	1,4	0,7	<b>3,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	Fo/BoDs2	2,1	1,4	0,7	<b>3,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fo/BoDs3	2,1	1,4	0,7	<b>4,0</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fo/BoDs4	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Pivot Figure	PiF	2,1	1,4	0,7	<b>2,2</b>		-0,7	-1,4	-2,1
<b>ペア・スピン</b>									
Pair Spin Level B	PSPB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 1	PSP1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 2	PSP2	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 3	PSP3	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 4	PSP4	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Pair Combination Spin									
Level B	PCoSpB	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	<b>4,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9

## II. シングル/ペア要素の更新された難度レベル

### 難度レベル，シングル・スケーティング，2013 - 2014 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) シーケンス中のターンおよびステップが，<u>最低限に多様</u> (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(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．</li> <li>3) 少なくともパターンの 1/3 において上半身の動きを使っている</li> <li>4) シーケンスの中に<u>素早く明確なリズム</u>で実行する，難しい3つのターン(ロッカー，カウンター，ブラケット，ツイズル，ループ)の組み合わせ．異なるものを2つ．</li> </ol>
-----------------------	--

<b>すべての 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) 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・スピンの踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え</li> <li>5) バック・エントランス</li> <li>6) シット姿勢またはキャメル姿勢，レイバック姿勢，ピ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) 左右の足とも3基本姿勢すべてを含む</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，ピ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> </ol> <p><b>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11) バックからサイドまたはその反対への1回の明確な姿勢変更．それぞれの姿勢で少なくとも3回転ずつ． (ほかのスピンの一部分としてレイバック・スピが行われた場合も数える)</li> <li>12) レイバック・スピンからのピールマン姿勢 (SP-レイバック・スピで8回転してから)</li> </ol> <p><b>特徴 2 - 9, 11, 12 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) ．</b></p> <p><b>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 ．</b></p> <p><b>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 ．</b></p> <p><b>足換えを伴うスピン・コンビネーションでは，ショート・プログラム，フリー・スケーティングとも，3つの基本姿勢すべてを含むことがレベル2-4を獲得するために必須である ．</b></p> <p><b>足換えを伴うスピンでは，ショート・プログラム，フリー・スケーティングともに，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1-4を獲得するために必須である ．</b></p>
---------------------	--



## 明確化： シングルの難度レベル，2013-2014 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

**最低限に多様とは少なくとも5個のターンおよび2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。**

**やや多様とは少なくとも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，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。**

**難しいターンの組み合わせは，同じ順序，同じエッジ，同じ足で行われた同じターンで構成されている場合には，その組み合わせは同じものとみなされる。**

### スピン

**姿勢：**3つの基本姿勢と非基本姿勢がある。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，ピ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としてみなす），シット姿勢（スケーティング・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，スケーティング・レッグを伸ばし，あるいは少し曲げ行う全ての姿勢），非基本姿勢（基本姿勢以外のすべての姿勢であり，以前は中間姿勢と呼ばれていた）がある。

**スピン・コンビネーション：**非基本姿勢での回転数は，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，そのような非基本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：**非基本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**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。

**フライング・スピン/エントランス：**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・スケーティ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。

フリー・スケーティングでは，通常のフライング・キャメルから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。

**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）へのスピンをただちに続けて行った場合，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。

## 難度レベル，ペア・スケートティング，2012 - 2013 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	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エ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トティング動作からただちにテイクオフ) 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両腕を真っ直ぐに / ほぼ真っ直ぐに横位置にする
リフト	1) シニア：テイクオフの難しいバリエーションおよび / または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 / または簡単なランディングの変形(それぞれ特徴として数える) 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) (明確化を参照のこと) 4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリア(SP では不可) 5) 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) 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) 7) 男子の回転方向の変更(変更の前後とも1回転)
ステップ シークエンス	1) シークエンス中の二人の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) (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) 少なくともパターンの 1/3 において上半身の動きを使っている 4) 少なくともシークエンスの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かくとも3回互いに横切る)，ただしシークエンスの1/2を超えてはならない． 5) 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)
デス スパイラル	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) 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) 3) 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数える) <b>特徴 2)および 3)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．</b>
ソロ スピン	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非基本姿勢でもよい)． 2) 基本姿勢での別の難しいバリエーション．前項のものとは著しく異なるものであり， ● 足換えを伴う単一姿勢のスピン - 前項のものとは異なる足で行うこと ● 足換え無しのスピン・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 ● 足換えを伴うスピン・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) フライングまたはバック・エントランス 4) ジャンプにより行われる足換え 5) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ 6) シット姿勢またはキャメル姿勢，レイバック姿勢，ピ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) 7) キャメル姿勢，シット姿勢，レイバック姿勢，ピールマン姿勢での明確な回転速度の増加 8) 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回数える) 9) 2 回目の足換え(SP では不可) 10) ただちに続けて行う両方向のスピン 11) 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) <b>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．</b> <b>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．</b> <b>足換えを伴うスピンでは，ショート・プログラム，フリー・スケートティングとも，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 1 - 4 を獲得するために必須である．スピン・コンビネーションでは，ショート・プログラム，フリー・スケートティングとも，3 つの基本姿勢すべてを含むことがレベル 2 - 4 を獲得するために必須である．</b>
ペア スピン	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)． 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われた基本姿勢での難しいバリエーション(各パートナーとも2つの難しいバリエーションを行わなければならない) 5) バックワード・アウトサイドまたはインサイド・エッジからの開始 6) ただちに続けて行う両方向のスピン 7) 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)

## 明確化： ペアの難度レベル，2013-2014 シーズン

### リフト

ポジション	アップライト(女子の上半体が氷面と垂直)，スター(女子の姿勢が横向きとなり，上半体が氷面と平行)，プッター(女子の姿勢が仰向きまたはうつ伏せで平らとなり，上半体が氷面と平行)
簡単な： テイクオフ	例えば，持ち上げる際のハンド・ホールドの変更
ランディング	(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
キャリアー	少なくとも3秒間持続するキャリアーで男子が回転しないもの
難しい： テイクオフ	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，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・テイクオフはテイクオフの難しいバリエーションとみなされる。
ランディング	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。
キャリアー	少なくとも次の特徴を1つ含む：キャリアー中に少なくとも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。
ポジション	(両)腕，上半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姿勢変更が要求することは，変更の前後も男子が完全に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。

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，それ以前に行われたバリエーションとは著しく異なるものでなくてはならない。

### ツイスト・リフト

特徴(第5項)：男子が女子をリリース後に，男子は女子をキャッチする前までに両腕を身体の側面に，少なくとも肩と同じかそれより低い位置に変更をしなければならない。男子の両腕は真っ直ぐに/ほぼ真っ直ぐでなくてはならない。

### ステップ・シークェンス

ターンおよびステップの種類：シングルの欄を参照のこと。

最低限に多様とは少なくとも5個のターンおよび2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。

やや多様とは少なくとも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ない，どの種類も数えてよいのは2個までである。

多様とは少なくとも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・シークェンスのパターンの少なくとも1/3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部のバランスに影響を及ぼしていることを意味する。

少なくともシークェンスの1/3に及びパートナーが少なくとも3回互いに横切るといふ特徴は，シークェンスの1/2を超えてはならない。

### 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・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。

3(4)つの難しいバリエーションが行われる：各パートナーは少なくとも1(2)つのバリエーションを行わなくてはならない。バリエーションの中の1つは非基本姿勢でも行ってよい。これらの特徴は実施順とは無関係である。

### 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ティング・レッグの膝よりも高くなつてはいけない。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ティング・レッグの膝よりも高くなつてはならず，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。

デス・スパイラル中に女子の頭が女子のスケーティング・レッグの膝の高さに一度でも達しない場合には，そのデス・スパイラルは無価値である。

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)および3)としては認められない。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。

入り方，出方：

難しい入りの姿勢は，男子が入り(エントリー)のエッジ(スプレッド・イーグルあるいは類似の姿勢を含む)上で，女子がデス・スパイラルに降下する間に行われなければならない。実際のデス・スパイラル姿勢を取得する間は，その姿勢に至る動作は途切れることはなく，あまり長引いてはならない。

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: 2 項目

+2: 4 項目

+3: 6 項目またはそれ以上

#### シングル

<p><b>ジャンプ要素</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>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</li> <li>3) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転のジャンプ</li> <li>4) 高さおよび距離が十分</li> <li>5) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> <li>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/シーケンスを含む)</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
<p><b>スピン</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) スピン中の回転速度あるいは回転速度の増加が十分</li> <li>2) すばやくスピンの軸をとることができる</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超えた回転</li> <li>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)</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 全局面でのコントロールが十分</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
<p><b>ステップシーケンス</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分</li> <li>3)十分に明確で正確</li> <li>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)</li> <li>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</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>
<p><b>コレオグラフィックシーケンス</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 流れがよく、エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分</li> <li>3)十分に明確で正確</li> <li>4) 全身が関わり十分にコントロールされている</li> <li>5) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>6) 無駄な力が全くない</li> <li>7) プログラムのコンセプト / 特徴を反映している</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>

## ペア

リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い</li> <li>2) 正しく美しい空中姿勢</li> <li>3) 氷面を十分にカバーしている</li> <li>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</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) スピードおよび流れが十分</li> <li>6) ある姿勢から別の姿勢へ流れが維持されている</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い</li> <li>2) リリース時の男子の姿勢が良い</li> <li>3) 氷面を十分にカバーしている</li> <li>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</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 入りから出までのスピードとタイミングが十分</li> <li>6) 女子の空中姿勢での高さが十分</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>2) 空中での姿勢変形 / デイレイド回転</li> <li>3) 高さおよび距離が十分</li> <li>4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 入りから出までの流れが十分</li> <li>6) 全ての局面でのユニゾンが十分で両者が近接</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
スロウ ジャンプ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>2) リリース時の男子の姿勢が良い</li> <li>3) 女子の空中姿勢が良い</li> <li>4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) スピード, 高さ, 距離が十分</li> <li>6) 着氷の際のコントロールおよび流れが十分</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ソロ スピンの	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) スピン中の回転速度, 速度増加が十分</li> <li>2) すばやくスピンの軸をとることができる</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超える回転</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 両者とも姿勢が良く同一</li> <li>6) 両者とも全局面でのコントロールが十分</li> <li>7) ユニゾンおよび二人の距離が良い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2) スピン中の回転速度, 速度増加が十分</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超えた回転</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 両者とも姿勢が良い</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 流れが途絶えず容易に行なわれる</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 入りと出の流れが十分</li> <li>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</li> <li>3) 両者の姿勢の質が良い</li> <li>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</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 十分にコントロールされた要求姿勢への移行</li> <li>6) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>7) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード, 加速が十分</li> <li>3) 十分に明確で正確</li> <li>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)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) ユニゾンが十分</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>
コレオ グラフィック シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 流れがよく, エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード, またはスピードの加速が十分</li> <li>3) 十分に明確で正確</li> <li>4) 両者とも全身が関わり十分にコントロールされている</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>6) 無駄な力が全くない</li> <li>7) プログラムのコンセプト / 特徴を反映している</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>

## 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

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

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
<b>ジャンプ要素</b>			
SP: 規定回転数に 1 回転以上不足	<b>GOE -3</b>	スピード，高さ，距離，空中姿勢が拙劣	<b>-1 to -2</b>
SP: 1 つのジャンプのみからなるコンボ	<b>GOE -3</b>	回転が足りない(記号無し)	<b>-1</b>
ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	<b>-2 to -3</b>	回転不足判定 (Under-rotated)(記号 <)	<b>-1 to -2</b>
SP: ジャンプの前に要求されているステップ/ 動作が無い	<b>-3</b>	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	<b>-1 to -2</b>
転倒	<b>-3</b>	拙劣な踏み切り	<b>-1 to -2</b>
1 ジャンプの着氷が両足	<b>-3</b>	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)	<b>-1 to -2</b>
1 ジャンプの着氷でのステップ・アウト	<b>-2 to -3</b>	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っか き等)	<b>-1 to -2</b>
1 ジャンプで両手がタッチ・ダウン	<b>-2</b>	長い構え	<b>-1 to -2</b>
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)	<b>-2</b>	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	<b>-1</b>
F/Lz での重度の踏み切りエッジ違反 (記号 "e")	<b>-2 to -3</b>	F/Lz での不明確な踏み切りエッジ (記号 "e")	<b>-1 to -2</b>
		F/Lz での不明確な踏み切りエッジ (記号無し)	<b>-1</b>
<b>スピン</b>			
転倒	<b>-3</b>	必須回転数に満たない	<b>-1 to -2</b>
SP: 空中姿勢がとれていない (F スピン)	<b>-2 to -3</b>	姿勢が拙劣/ぎこちない，回転速度が遅い， 軸の流れ	<b>-1 to -3</b>
両手がタッチ・ダウン	<b>-2</b>	美しさを損なう姿勢	<b>-1 to -3</b>
		FS: 空中姿勢がとれていない (F スピン / F エン トランス)	<b>-1 to -3</b>
		足換えが拙劣 (回転方向の転換時を除く入 / 出 のカーブ，非基本姿勢になる等)	<b>-1 to -3</b>
		F スピンでの正しくない踏み切り，着氷	<b>-1 to -2</b>
		フリー・フットまたは片手がタッチ・ダウン	<b>-1</b>
<b>ステップ</b>			
転倒	<b>-3</b>	パターンが正しくない (小さすぎる)	<b>-1 to -2</b>
ステップ/ターンを行なっているのがパター ンの半分に満たない	<b>-2 to -3</b>	ステップやターンの質，姿勢が拙劣	<b>-1 to -3</b>
		つまずき	<b>-1 to -2</b>
		音楽に一致していない	<b>-1 to -2</b>
		SP: 半回転を超えるリストにあるジャンプが含ま れる	<b>-1</b>
<b>コレオグラフィック・シーケンス</b>			
転倒	<b>-3</b>	つまずき	<b>-1 to -2</b>
重大なエラー	<b>-2 to -3</b>	音楽に一致していない	<b>-1 to -3</b>
		動作の質が拙劣	<b>-1 to -2</b>

## ペア・スケートニング

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
<b>リフト</b>			
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	上げる過程に小さな問題あり	-1 to -2
女子が男子に崩れかかる	-2	スピードおよび/または距離が拙劣	-1 to -3
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	男子の回転が拙劣	-1 to -3
		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
<b>ツイスト・リフト</b>			
SP: 1 回転	GOE -3	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
転倒	-3	拙劣な踏み切り(スピード不足, 重大なひっかけ, トウを突かない)	-1 to -2
女子が男子に崩れかかる	-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
女子の着氷が両足	-2	女子がウエストでキャッチされない	-2
女子の両手がタッチ・ダウン	-2	長い構え	-1
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2	男子の出が両足	-1
		フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
<b>ジャンプ要素, スロウ・ジャンプ</b>			
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
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	拙劣な踏み切り	-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) (sign <)	-1 to -2
二人の回転数が揃っていない	-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・コンボ)	-2	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 - スロウ・ジャンプ	-1 to -2
F/Lz での重度の踏み切りエッジ違反 (記号 "e")	-2 to -3	F/Lz での不明確な踏み切りエッジ (記号 "e")	-1 to -2
		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/引っかかり等)	-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
<b>ソロ・スピン, ペア・スピン</b>			
転倒	-3	必須回転数に満たない	-1 to -2
両手がタッチ・ダウン	-2	姿勢が拙劣/ぎこちない, 回転速度が遅い, 軸流れ	-1 to -3
		美しさを損なう姿勢	-1 to -3
		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
		正しくない踏み切りまたは着氷(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
<b>デス・スパイラル</b>			
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	女子の身体の一部(髪を除く)が氷に触れる	-1 to -2
		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
		出を手伝うために男子/女子が両腕を使う	-1 to -2
<b>ステップ</b>			
転倒	-3	パターンが正しくない(小さすぎる)	-1 to -2
ステップ/ターンを行な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
		音楽に一致していない	-1 to -2
		SP: 半回転を超えるリストにあるジャンプが含まれる	-1
<b>コレオグラフィック・シーケンス</b>			
転倒	-3	つまずき	-1 to -2
重大なエラー	-2 to -3	音楽に一致していない	-1 to -3
		動作の質が拙劣	-1 to -2