

国際スケート連盟コミュニケーション第 2089 号

シングルおよびペア・スケーティング

2017-2018 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 2000 号に置き換わるものである。

- I. 更新された価値尺度 (SOV)
- II. シングル/ペアの更新された難度レベル (2017/18 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

トゥブバーゲン

2017年5月11日

ISU会長

Jan Dijkema

ローザンヌ

ISU 専務理事

Fredi Schmid

日本語訳： 2017年5月25日 第1版

I. 価値尺度(SOV)

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
シングルおよびペア・スケートニング										
ジャンプ										
Single Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4		-0,1	-0,2	-0,3
Single Flip	1F	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4	0,3	-0,1	-0,2	-0,3
Single Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Single Axel	1A	0,6	0,4	0,2	1,1	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	1,8	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	1,9	1,4	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	2,1	1,5	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	3,3	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	4,3	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	4,4	3,1		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	5,1	3,6		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	5,3	3,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	6,0	4,2	3,6	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,5	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	8,0		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	8,1		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8,0	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	-4,0
スピン(ペアではソロ・スピン)										
単一姿勢のスピン, 足替え無し(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	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	2,7			-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Camel Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	1,4			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	2,3			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	1,3			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	1,6			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	2,1			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
フライング・スピン(アップライト, レイバック, キャメル, シットいずれかの姿勢)										
Upright Level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
単一姿勢のスピン, 一回の足替えあり(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	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Layback Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
スピン・コンビネーション, 足替え無し										
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
スピン・コンビネーション, 足替えあり										
Level B	(F)CCoSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
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										
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9			-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sequence	ChSq	2,1	1,4	0,7	2,0			-0,5	-1,0	-1,5

		+3	+2	+1	BASE	V		-1	-2	-3
ペア・スケータィング										
リフト										
Group 1 Level B	1LiB	0,9	0,6	0,3	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 1	1Li1	0,9	0,6	0,3	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 2	1Li2	0,9	0,6	0,3	1,3			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 3	1Li3	0,9	0,6	0,3	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 4	1Li4	0,9	0,6	0,3	1,7			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level B	2LiB	0,9	0,6	0,3	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 1	2Li1	0,9	0,6	0,3	1,6			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 2	2Li2	0,9	0,6	0,3	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 3	2Li3	0,9	0,6	0,3	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 4	2Li4	0,9	0,6	0,3	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Group 3 Level B	3LiB	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	4,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level B	4LiB	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	4,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Toe/Step in Lasso										
Level B	5T/SLiB	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Level 1	5T/SLi1	1,5	1,0	0,5	5,0			-0,5	-1,0	-1,5
Level 2	5T/SLi2	1,5	1,0	0,5	5,5			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	5T/SLi3	1,5	1,0	0,5	6,0			-0,5	-1,0	-1,5
Level 4	5T/SLi4	1,5	1,0	0,5	6,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Backward Lasso										
Level B	5BLiB	2,1	1,4	0,7	5,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5BLi1	2,1	1,4	0,7	5,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5BLi2	2,1	1,4	0,7	6,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5BLi3	2,1	1,4	0,7	6,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5BLi4	2,1	1,4	0,7	7,0			-0,7	-1,4	-2,1
Group 5 Axel/Reverse Lasso										
Level B	5A/RLiB	2,1	1,4	0,7	5,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5A/RLi1	2,1	1,4	0,7	6,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5A/RLi2	2,1	1,4	0,7	6,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5A/RLi3	2,1	1,4	0,7	7,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5A/RLi4	2,1	1,4	0,7	7,5			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	BASE	V		-1	-2	-3
ツイスト・リフト										
Single Level B	1TwB	0,6	0,4	0,2	0,9			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1Tw1	0,6	0,4	0,2	1,1			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1Tw2	0,6	0,4	0,2	1,3			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1Tw3	0,6	0,4	0,2	1,5			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1Tw4	0,6	0,4	0,2	1,7			-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B	2TwB	0,9	0,6	0,3	2,9			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	3,1			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	3,4			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	3,7			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	4,0			-0,3	-0,6	-0,9
Triple Level B	3TwB	2,1	1,4	0,7	5,0			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3Tw1	2,1	1,4	0,7	5,4			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3Tw2	2,1	1,4	0,7	5,8			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3Tw3	2,1	1,4	0,7	6,2			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3Tw4	2,1	1,4	0,7	6,6			-0,7	-1,4	-2,1
Quad Level B	4TwB	3,0	2,0	1,0	7,0			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4Tw1	3,0	2,0	1,0	7,5			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Tw2	3,0	2,0	1,0	8,0			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Tw3	3,0	2,0	1,0	8,6			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	9,1			-1,0	-2,0	-3,0
スロウ										
Single ToeLoop	1TTh	0,9	0,6	0,3	1,1	0,9		-0,3	-0,6	-0,9
Single Salchow	1STh	0,9	0,6	0,3	1,1	0,9		-0,3	-0,6	-0,9
Single Loop	1LoTh	0,9	0,6	0,3	1,4	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	0,9	0,6	0,3	1,4	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
Single Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	2,2	1,5		-0,5	-1,0	-1,5
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,5	-1,0	-1,5
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,5	-1,0	-1,5
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,5	-1,0	-1,5
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,5	-1,0	-1,5
Double Axel	2ATh	2,1	1,4	0,7	4,0	2,8		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Toeloop	3TTh	2,1	1,4	0,7	4,5	3,2		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3STh	2,1	1,4	0,7	4,5	3,2		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3LoTh	2,1	1,4	0,7	5,0	3,5		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip/Lutz	3F/LzTh	2,1	1,4	0,7	5,5	3,9		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	7,7	5,4		-1,0	-2,0	-3,0

		+3	+2	+1	BASE	V		-1	-2	-3
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	8,2	5,7		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	8,2	5,7		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	8,7	6,1		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip/Lutz	4F/LzTh	3,0	2,0	1,0	9,0	6,3		-1,0	-2,0	-3,0
デス・スパイラル										
Forward/Backward inside										
Level B	Fi/BiDsB	2,1	1,4	0,7	2,6			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fi/BiDs1	2,1	1,4	0,7	2,8			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	Fi/BiDs2	2,1	1,4	0,7	3,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fi/BiDs3	2,1	1,4	0,7	3,2			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fi/BiDs4	2,1	1,4	0,7	3,5			-0,7	-1,4	-2,1
Forward/Backward outside										
Level B	Fo/BoDsB	2,1	1,4	0,7	2,8			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fo/BoDs1	2,1	1,4	0,7	3,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	Fo/BoDs2	2,1	1,4	0,7	3,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fo/BoDs3	2,1	1,4	0,7	4,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fo/BoDs4	2,1	1,4	0,7	4,5			-0,7	-1,4	-2,1
Pivot Figure	PiF	2,1	1,4	0,7	2,2			-0,7	-1,4	-2,1
ペア・スピン										
Pair Spin Level B	PSpB	1,5	1,0	0,5	1,7			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 1	PSp1	1,5	1,0	0,5	2,0			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 2	PSp2	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 3	PSp3	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 4	PSp4	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,3	-0,6	-0,9
ペア・スピン・コンビネーション										
Level B	PCoSpB	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	3,5	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	4,0	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	4,5	3,5		-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, 2017-2018 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

<p>ステップ シークエンス</p>	<p>1) シークエ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)</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>4) シークエンスの中に明確なリズムで実行する難しい3つのターンの組み合わせ. 各足異なるものを1つずつ. 数えられるのは, 各足とも最初に試みられた組み合わせのみである.</p>
<p>すべての スピン</p>	<p>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)</p> <p>2) ジャンプにより行われる足換え</p> <p>3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</p> <p>4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更</p> <p>5) スピンへの難しい入り方</p> <p>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)</p> <p>7) (1回目の)足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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))</p> <p>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)</p> <p>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:</p> <p>12) 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2回転ずつ.(ほかのスピン的一部分としてレイバック・スピンが行われた場合も数える)</p> <p>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)</p> <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 카테고리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 (次頁にある明確化も参照のこと)

ジャンプ

- 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 表の V 欄に記載されている. 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.
- 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 表の V 欄に記載されている. 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 表の VI 欄に記載されている.

スピン

- 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 表の V 欄に記載されている.
- 基本姿勢が2種類のみ(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 表の V 欄に記載されている.

明確化： シングルの難度レベル，2017-2018 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。
難しいターンの組み合わせでは，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

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・サイドウェイズ(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）へ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。第1部分の出のカーブまたは第2部分の入りのカーブが長い場合は，GOEの採点に反映される。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

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を考慮する前の）本来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。

難度レベル, ペア・スケーティング, 2017-2018 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"> 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) 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 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
リフト	<ol style="list-style-type: none"> 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. 繰り返されたら2回数える) 3) 女子の難しいバリエーション(完全に1回転) 4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリー(SPでは不可) 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, 数えるのはプログラム中で1度のみ) <p>特徴1), 2), 3) 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.</p>
ステップ シークェ ンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シークェ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) 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. 3) 少なくともパターン1/3において身体の動きを使っている 4) 少なくともシークェンスの1/3に及ぶ男女の位置交換(ステップやターンをしながら少なくとも3回互いに横切る), ただしシークェンスの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). 5) シークェンスの中に明確なリズムで実行する難しい3つのターン(ロッカー, カウンター, ブラケット, ツィズル, ループ)の組み合わせ. 異なるものを2つ. 両者とも行うこと.
デス・ス パイラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい入り方(ただちにデス・スパイラルに入る)および/または出方 2) 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)
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> 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) 2) ジャンプにより行われる足換え 3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ 4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更 5) スピンへの難しい入り方 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) 7) (1回目の)足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う 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 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 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)) <p>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>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両者とも3回の基本姿勢の変更 2) 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.) 3) 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) 4) 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 5) ただちに続けて行う両方向のスピン 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)

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(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表のV欄に記載されている。

ジャンプ

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。

明確化： ペアの難度レベル，2017-2018 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：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：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。

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。

キャリーにより変更が中断される場合には“**ホールドの変更/女子のポジション変更/回転方向の変更**”の特徴は与えられない。女子の両腕が男子に触れる場合には“**男子のワンハンドホールド**”の特徴は与えられない。

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・スケート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。

“少なくともシーケンスの1/3に及ぶ男女の少なくとも3回の**位置交換**，ただしシーケンスの1/2を超えてはならない”および“少なくともパターンの1/2は互いに**離れない**”：2つの特徴のうち(両方ではなく)1つのみが与えられる。

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)の異なる組み合わせを2つとは，両者ともがシーケンスの中に明確なリズムで実行する。

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，トゥを固定し，十分に腕を伸ばす。女子の頭部はスケートティング・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トティング・レッグの膝よりも高くなってはいけない。アウトサイド・デス・スパイラルでは，女子の頭部の位置は女子のスケートティング・レッグの膝よりも高くなってはならず，スケートティング・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。

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・エントランスを含まないが，明確に跳んでいる場合に限り，通常のフライング・キャメル・エントリーからの入りを含む。シングル・スケート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。

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・スケートティング：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。

III. シングル/ペア・スケート要素の更新された+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・スケート要素

ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> 1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り 2) 明確ではっきりとしたステップ/フリー・スケート動作から直ちにジャンプに入る。(SP におけるステップ/動作から直ちに行うジャンプでは<u>独創的な, 興味深い, オリジナリティがあるもの</u>) 3) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転のジャンプ 4) 高さおよび距離が十分 5) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方 6) 入りから出までの流れが十分 (ジャンプ・コンビネーション/シーケンスを含む) 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 音楽構造に要素が合っている
スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度あるいは回転速度の増加が十分 2) すばやくスピンの軸をとることができる 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 規定回転数を明らかに超えた回転 5) 良い, 力強い姿勢(フライング・スピンの場合には高さ, 空中 / 着氷姿勢を含む) 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 全局面でのコントロールが十分 8) 音楽構造に要素が合っている
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シーケンス中のスピード, またはスピードの加速が十分 3) シーケンス中に様々なステップを用いている 4) 深いはっきりとしたエッジ(全てのターンの入りと出を含む) 5) 全身が関わり十分にコントロールされた正確なステップを維持 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 8) 要素が音楽構造を高めている
コレオ グラフィック シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 流れがよく, エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シーケンス中のスピード, またはスピードの加速が十分 3)十分に明確で正確 4) 全身が関わり十分にコントロールされている 5) 独創的でオリジナリティがある 6) 無駄な力が全くない 7) プログラムのコンセプト / 特徴を反映している 8) 要素が音楽構造を高めている

ペア・スケーティング

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

IV. SP, FS でのエラーに対する GOE 確定のためのガイドライン

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・スケートンにおいて、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・スケートン

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	-3	ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	-2 to -3
SP: ジャンプの前に要求されているステップ/動作が無い	-3	回転不足判定 (Under-rotated)(記号 <)	-1 to -2
SP: ステップ/動作から直ちにジャンプしない、ジャンプ前のステップ/動作が 1 つのみ	-1 to -2	回転が足りない (記号無し) (ジャンプ・コンビネーションにおけるハーフ・ループの回転が足りない場合を含む)	-1
転倒	-3	スピード, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -2
1 ジャンプの着氷が両足	-3	1 ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2
1 ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-2 to -3	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	-1
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	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/シークェンス)	-1 to -2
F/Lz での踏み切りエッジ違反 (記号 "e")	-2 to -3	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 to -2
F/Lz での不明確な踏み切りエッジ (記号 "!")	-1 to -2	拙劣な踏み切り	-1 to -2
F/Lz での不明確な踏み切りエッジ (記号無し)	-1	長い構え	-1 to -2
スピン			
転倒	-3	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	回転速度が遅い, 遅くなる	-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 (回転方向の転換時を除く入/出のカーブを含む)	-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		
F 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 -2
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がとれていない。	-1
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, 姿勢が拙劣	-1 to -3
転倒	-3	つまずき	-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	音楽に一致していない	-1 to -2
コレオグラフィック・シークェンス			
転倒	-3	つまずき	-1 to -2
シークェンスをはっきりと行うことができない	-2 to -3	音楽構造を高めていない	-1 to -3
シークェンス中にコントロールを失う	-1 to -3	動作の質が拙劣	-1 to -2

ペア・スケーティング

エラーに対する引き下げ			
リフト			
転倒	-3	スピードが劣る、および／または氷面のカバーが不十分	-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
女子が男子に崩れかかる	-2	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
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
空中または着氷姿勢が拙劣	-1 to -3	長い構え	-1
ツイスト・リフト			
転倒	-3	ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2
女子が男子に崩れかかる	-2 to -3	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
女子が着氷前に空中でキャッチされない	-2	拙劣な踏み切り(スピード不足、重大なひっかけ、トゥを突かない)	-1 to -2
男子の肩で支持されたキャッチ	-1 to -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
フリー・フットのタッチ・ダウン	-1		
ジャンプ要素、スロウ・ジャンプ			
転倒	-3	スピード、高さ、距離、空中姿勢が拙劣	-1 to -2
1ジャンプの開始または着氷が両足	-2	二人の距離が離れている - 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
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/シークェンス)	-1 to -2
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2 to -3	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 - 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 -2
回転が足りない(記号無し)	-1	長い構え	-1 to -2
ジャンプの間に2つのスリー・ターン (ジャンプ・コンボ)	-2	1ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2
F/Lzでの踏み切りエッジ違反 (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・スピンの、ペア・スピン			
SP, PCoSp: 足換えが同時ではない	-1 to -2	必須回転数に満たない	-1 to -2
転倒	-3	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 (シングル・スケーティングも参照)	-1 to -3
回転速度が遅い、遅くなる	-1 to -3	回転が止まる(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(F スピン/F 入りスピン)	-1 to -2	ユニゾンの欠如	-1 to -3
デス・スパイラル			
転倒	-3	女子の身体の一部(髪を除く)が氷に触れる	-1 to -2
ピボット姿勢が不正(軸足がトゥではない等)	-2 to -3	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	女子のエッジがしっかりしていない	-1
女子の姿勢が拙劣(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	音楽に一致していない	-1 to -2
		つまずき	-1 to -2
転倒	-3	ステップやターンの質、姿勢が拙劣	-1 to -3
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	ユニゾンの欠如	-1 to -3
コレオグラフィック・シークェンス			
転倒	-3	つまずき	-1 to -2
シークェンスをはっきりと行うことができない	-2 to -3	音楽構造を高めていない	-1 to -3
シークェンス中にコントロールを失う	-1 to -3	動作の質が拙劣	-1 to -2

追加的な諸注意

プログラム・コンポーネンツ

指針として、転倒または重大なエラーを含む演技にはどのコンポーネンツに対しても 10 点を与えるべきではない。

ステップ・シーケンスのパターン：ステップ・シーケンスは、はっきりと認識できるものであり、~~短辺フェンスから短辺フェンスへの長さを 1 回または長辺フェンスから長辺フェンスへの幅を 2 回のいずれかで~~、氷面のほぼ全体を活用して行われなければならない（例えばストレート・ライン、サーペントライン、円、楕円または類似の形状）。