



ジャッジング システム

**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

2015/2016 版

2015年7月27日 版
(日本語訳: 2015年8月16日 第1版)

コールの手順

ショート・プログラムとフリー・スケーティングのいずれに関しても、(可能な限り)いかなる場合でも要求される要素ではなく実際に行われた要素をコールすべきである。

いかなる間違った要素も * を受け、結果的に無価値になる。

ステップ・シーケンス

ルール

概要	全てのステップ・シーケンスは音楽の特徴に合わせて行われなければならない。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。 ターンとステップは、シーケンス全体にバランスよく分布していなければならない。
ショート・プログラム	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・プログラムで氷面を十分に活用した1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。 ステップ・シーケンスの中には、表外ジャンプを含めてもよい。
フリー・スケートイング	よくバランスの取れたフリー・スケートイング・プログラムには、氷面を十分に活用した1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。 どのような種類のステップ・シーケンスを行うかの選択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。短すぎてやっとなら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みなされない。

レベル特徴

- 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）
- 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の 1/3 において身体の動きを使っている
- 4) シーケ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、ツイズル、ループ）の組み合わせ。異なるものを 2 つ。（レベル 4 では各足で 1 つずつ実施していること）。

明確化

<p>パターン</p>	<p>ステップ・シーケンスにはもはや要求されるパターンはないが、氷面を十分に活用していなければならない。ステップ・シーケンスは目に見えて確認でき、氷面のほぼ全体を活用して行われなければならない。短辺フェンスから短辺フェンスへの長さを1回(例えば、ストレート・ライン、サーペンタインまたは類似の形状)または長辺フェンスから長辺フェンスへの幅を2回(例えば、サーキュラー(円、楕円)または類似の形状)活用しなければならない。上記が達成されない場合は無価値となる。</p> <p>特徴の2と3でいう“パターン”とは、スケーターが実際に行ったパターンを意味する。</p>
<p>パターンの始まりと終わり</p>	<p>これはスケーターが実際にシーケンスを開始するまたは完結するときである。</p>
<p>ターンおよびステップの定義</p>	<p>ターン: ツィズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカー、スリー・ターン。</p> <p>ステップ: 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、クロスロール。</p>
<p>チョクトウの定義</p>	<p><u>チョクトウは片方の足からもう片方の足への踏み換えであり、その際に出のエッジのカーブが入りのエッジのカーブと反対になるものである。足換えはアウトサイドエッジからインサイドエッジまたはその逆に、フォワードからバックワードまたはその逆に、直接行う。</u></p>
<p>難しいターンおよびステップの定義</p>	<p><u>難しいターンおよびステップ</u>: ツィズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカー、<u>チョクトウ</u>。</p> <p><u>ターンおよびステップ</u>は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>
<p>最低限に多様な (Minimum Variety)</p>	<p>少なくとも5個の<u>難しい</u>ターンおよびステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。</p>
<p>やや多様な (Simple Variety)</p>	<p>少なくとも7個の<u>難しい</u>ターンおよびステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。</p>
<p>多様な (Variety)</p>	<p>少なくとも9個の<u>難しい</u>ターンおよびステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。</p>

複雑な(Complexity)	少なくとも <u>11 個の難しいターンおよびステップ</u> を含む。いずれの種類のターンやステップも数えてよいのは 2 回までである。 <u>5 種類のターンおよびステップはそれぞれ両方向に行われなければならない。</u>
------------------------	---

最低限に多様でない、最低限に多様なだけ、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最低限に多様でなければ、レベルはベーシックより高くならない。スケーターのステップおよびターンが最低限に多様であるだけなら、レベルは1より高くならない。スケーターのステップおよびターンがやや多様であるだけなら、レベルは2より高くならない。スケーターのステップおよびターンが(複雑ではなく)多様なだけであれば、レベルは3より高くならない。
--	--

分布	ターンおよびステップは、シーケンス全体に分布していなければならない。 ターンとステップが両方とも無い部分が長くあってはならない。 もしこの要求が満たされなければ、レベルはベーシックより高くならない。
-----------	---

両方向への回転	この特徴は、“スケーターが、リストにあるかないかにかかわらずあらゆるターンやステップで、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(時計回りと反時計回り)”または“スケーターがステップ・シーケンス全体を通じて、リストにあるかないかにかかわらずあらゆるターンやステップで、(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(時計回りと反時計回り)”ことを意味する。 “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。
----------------	---

身体の動きを使っている	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。 体幹のバランスに影響を与えることとは、体全体のバランスに影響を与えることやブレード上に乗るバランスに影響を与えることとしても解釈できる。
--------------------	--

難しいターンの組み合わせ 2 つ	難しいターンとは、ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル、ループである。 組み合わせの中では： - スリー・ターンは許されない； - エッジの変更は許されない； - ジャンプ/ホップは許されない； - 足換えは許されない； - 組み合わせの中で少なくとも 1 つのターンは他のものと異なる種類のターンでなければならない 1 つのターンの出のエッジが次のターンの入りのエッジとなる。 組み合わせはシーケンス中で明確なリズムで行われなければならない。 <u>レベル 4 では 2 つの組み合わせは各足で 1 つずつ実施していること。</u>
-------------------------	---

組み合わせが同じか異なるかの判断	<p>難しいターンの2つの組み合わせは、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、同じものとみなされる。</p>
-------------------------	--

ステップ・シーケンス中に行われた半回転を超えるジャンプ	<p>リストにないジャンプは回転数にかかわらずステップ・シーケンスの中に含んでもよく、減点や他の影響もない。</p> <p>半回転を超えるリストにあるジャンプはショート・プログラムでは要素としては無視されるが、“1/2回転を超えるリストにあるジャンプを含む”ことによりジャッジからGOEを1点減点される。フリー・スケートイングのステップ・シーケンスにはリストにあるジャンプを含んでもよく、認定されジャンプ・ボックスを占める。</p> <p>いずれにせよ、これらのジャンプはステップ・シーケンスの難度レベル決定に影響しない。</p>
------------------------------------	---

コレオグラフィック・シーケンス

ルール

フリー・スケートイング	コレオグラフィック・シーケンスは、ステップ、ターン、スパイラル、アラベスク、スプレッド・イーグル、イナ・パウアー、ハイドロプレーディング、最大2回転までのあらゆるジャンプ、スピンなどあらゆる種類の動作から構成される。コレオグラフィック・シーケンスに含まれるリストにある要素はコールされずボックスを占めない。パターンは制限されないが、シーケンスははっきりと目に見えるものでなければならない。 テクニカル・パネルは、コレオグラフィック・シーケンスが最初のスケートイング動作で始まり(もしそのコレオグラフィック・シーケンスがプログラムの最後の要素でなければ)次の要素の準備により終了したと判断する。コレオグラフィック・シーケンスは、ステップ・シーケンスの前後いずれに行ってもよい。 <u>コレオグラフィック・シーケンスは、シニアのフリー・スケートイングに含まれる。</u> この要素には固定された基礎値があり、ジャッジのGOEのみで評価される。
-------------	--

明確化

コレオグラフィック・シーケンスのコールの仕方	コールは(もしシーケンスがカウントされれば)、“コレオ・シーケンス・コンファームド”となり、逆にカウントされない場合、コールは“コレオ・シーケンス・ノーバリュー”となる。
最大2回転までのリストにあるジャンプ	コレオグラフィック・シーケンスに含まれるリストにある最大2回転までのジャンプは、コールされず要素のボックスを占めない。
2回転より回転数の多いジャンプ	2回転より回転数の多いジャンプはコールされ数えられる。コレオグラフィック・シーケンスはこのジャンプが行われた時点で終了する。
スピン	コレオグラフィック・シーケンスに含まれるいかなるスピンもコールされず要素のボックスを占めない。
パターン	いかなるパターンが許されるが、シーケンスははっきりと目に見えるものでなければならない。
ステップ・シーケンスとコレオグラフィック・シーケンスの順序	シニアのシングル・フリー・スケートイングでは、ステップ・シーケンスとコレオグラフィック・シーケンスの順序は任意である。

スピン

ルール

概要	<p>2 回転の基本姿勢を伴わないスピンはレベルがなく無価値であるが、3 回転に満たないスピンはスピンではなくスケーティング動作とみなされる。</p> <p>1 つの姿勢で必要な最少回転数は途切れない 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>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>姿勢: 3 つの基本姿勢がある: 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、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・レッグを伸ばして、あるいは少し曲げて行う全ての姿勢)。 基本姿勢以外の全ての姿勢は非基本姿勢である。</p> <p>レイバック・スピンとは、頭部および両肩部が後ろに傾き背が弓形のアップライト・スピンである。フリー・レッグの位置は自由である。</p> <p>サイドウェイズ・リーニング・スピンとは、頭部および両肩部が横に傾き上体が弓形のアップライト・スピンである。フリー・レッグの位置は自由である。</p> <p>いかなるスピンにおいても、エッジの変更は基本姿勢の中で行われた場合にのみ数えられる。</p> <p>いかなるスピンにおける足換えにも、足換え前後にスピン姿勢が少なくとも 3 回転なければならない。</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>(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 部分の後にエグジット)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、足換え前の部分のみがコールされレベルの特徴の考慮がされる。</p> <p>スピン・コンビネーション: 最低でも 2 つの異なる基本姿勢を含まなければならない、スピン中のいずれでもよいが、これらの姿勢はそれぞれ 2 回転ずつなければならない。非基本姿勢の回転数は総回転数に数えられる。非基本姿勢への姿勢の変更は、姿勢の変更とはみなされない。足換えはステップ・オーバー(宙に浮かないでまたいでいる状態)またはジャンプの形で行ってよい。足換えや姿勢の変更を行うのは同時または別々のいずれでもよい。</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): 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、(この姿勢では)レベルの特徴は獲得できない。</p>
-----------	---

	<p>単一姿勢のスピンのフライング・スピンでは、スピンを終了する際のアップライト姿勢は、スケーターが難度や美しさ等を高めることなくただ単にファイナル・ワインドアップを行っているだけの場合に限り、回転数にかかわらず別姿勢とはみなされない。</p> <p>スピンのジャンプで開始される際には、踏み切り前の氷上での回転は許されず、ステップ・オーバー（宙に浮かずにまたいでいる状態）は、テクニカル・パネルにより基礎値において考慮がされなければならない、ジャッジによって GOE で考慮がされなければならない。</p> <p style="text-align: center;">スピンの要件</p> <p>ショート・プログラムおよびフリー・スケートにおける（足換え無しで 1 姿勢のみの）フライング・スピンおよびフライング・エントランスのスピンの要件は以下が要求される：</p> <p>a) はっきりと分かるジャンプを行うこと；ジュニアのショート・プログラムにおいてのみ、スケーターは指定された空中姿勢を取ることも要求される； b) 着氷後、最初の 2 回転以内に基本姿勢に達し、その姿勢に最初に達した瞬間から、その姿勢を 2 回転保持すること。記号“V”は、これら要件のうち 1 つ、または両方の項目が満たされなかったことを示している。</p>
--	---

<p>ショート・プログラム</p>	<p><u>2015-2016</u> 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> <p>1) フライング・スピン</p> <p>シニア：単一姿勢のスピンの異なる着氷姿勢のフライング・スピン；</p> <p>ジュニア：フライング・<u>シット</u>・スピン；</p> <p>2) 単一姿勢のスピンの</p> <p>シニア男子：1 回のみ足換えありの（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</u>・スピンまたはシット・スピン；</p> <p>ジュニア男子：1 回のみ足換えありの<u>キャメル</u>・スピン</p> <p>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；</p> <p>3) 1 回のみ足換えありのスピンのコンビネーション。</p> <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の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。</p> <p>スピンの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

<p>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>	<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、レベルを上げる特徴とみなされる。</p>
<p>男子:足換えありの単一姿勢のスピン</p>	<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。</p> <p>シニア:スケーターはキャメル姿勢あるいはシット姿勢を選択しなければならないが、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。</p> <p>ジュニア:シット姿勢またはキャメル姿勢のいずれか指定された姿勢のみ許される。</p> <p>シニア・ジュニア:スピンは足換え前後に少なくとも3回転なければならない。</p>
<p>足換えありのスピン・コンビネーション</p>	<p>スピン・コンビネーションは、最低でも2つの異なる基本姿勢を含まなければならない、そのいずれの姿勢でも2回転が必要であり(各姿勢で2回転を行った基本姿勢が3姿勢に満たない場合、それはスピンの価値に反映され)、1回のみ足換えを含まなければならないそれぞれの足で6回転以上必要である。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> <p>(各基本姿勢で少なくとも2回転回っている)2つまたは3つの基本姿勢がある足換えありのスピン・コンビネーションの異なる基礎値はSOVに反映されている。</p>
<p>フライング・スピン</p>	<p>シニア: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・スピンの許される。着氷姿勢は空中姿勢と異なってもよい。</p> <p>ジュニア:指定された“フライング”姿勢またはその変形のみが許される。着氷姿勢は空中姿勢と同じでなければならない。</p> <p>ショート・プログラムでフライング・シット・スピンの要求される場合、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。空中姿勢は空中で達成されなければならない。要求される回転は、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>
<p>フライング・スピンと単一姿勢のスピン</p>	<p>シニア男子のフライング・スピンの着氷姿勢が単一姿勢のスピンと同じ姿勢の場合、これら2つのスピンのうち後に行われたものはカウントされないが、スピン・ボックスを占める。</p>

<p>フリー・スケーティング</p>	<p>男子・女子(シニア・ジュニア)のバランスのとれたフリー・スケーティング・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>全てのスピンは、異なる性質のものでなければならない。いかなるスピンも、それ以前に行われたスピンと同じ性質(略記号)のものであれば、カウントされない(が、1つのスピン・ボックスを占める)。</p> <p>行われ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・コンビネーションのないという場合、間違っで行われたスピンは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、(単一姿勢のスピンのないフライング・スピンのファイナル・ウィンドアップを除いて)スピンに入ったときからスピンの終了まで数えられる。スピン・コンビネーションと単一姿勢のスピンのない場合は、足換えは任意である。スピン・コンビネーションにおいては、異なる姿勢の数は自由である。</p>
---------------------------	---

レベル特徴

- 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))
- 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)
レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:
- 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。(ほかのスピンの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)
- 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)

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)。

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。

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。

明確化

姿勢

<p>姿勢変更なしのスピン</p>	<p>“姿勢変更なしのスピン”では別の基本姿勢が 2 回転以上行われた場合、“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姿勢は、スケーターが難度や美しさ等を高めることなくただ単にファイナル・windアップを行っているだけの場合に限り、回転数にかかわらず別姿勢とはみなされない。</p>
<p>基本姿勢で 2 回転に満たないスピン・コンビネーション</p>	<p>ショート・プログラムでは、スピン・コンビネーションで 2 回転以上ある基本姿勢が 1 姿勢のみで、他のどの姿勢も 2 回転未満の場合、レベルは無い(無価値)。</p> <p>フリー・スケートでは、明らかに目に見えてスピン・コンビネーションが試みられたものの結果的に 2 回転以上ある基本姿勢が 1 つしかない場合、テクニカル・パネルにより無価値のスピン・コンビネーションとしてコールされる。</p>
<p>(1 回目の)足換え後の足で 3 基本姿勢全てを行うスピン・コンビネーション</p>	<p>スピン・コンビネーションでは、レベルの特徴として数えられるためには、(1 回目の)足換え後の足で 3 基本姿勢全てが行われなければならない。この特徴は足換えによって中断することなく行われた場合にのみ与えられ、2 回目の足換え以降には与えられない。</p>
<p>2 基本姿勢のみのスピン・コンビネーション</p>	<p>2 回転以上回っている基本姿勢を 2 つのみ含む足換えありまたは足換えなしのスピン・コンビネーションは、2 回転以上回っている基本姿勢を 3 つすべて含むスピン・コンビネーションと比べてより低い基礎値になる。対応する基礎値は SOV に記載されたとおりである。</p>
<p>略号およびコールの手順</p>	<p>2 つまたは 3 つの基本姿勢がある足換えありまたは足換えなしのスピン・コンビネーション(例えばレベル 4)の略号は、基本姿勢が 2 つの場合、CCoSp2p4 および CoSp2p4 であり、基本姿勢が 3 つの場合、CCoSp3p4 および CoSp3p4 であり、コールは“スピン・コンビネーション足換えあり/(足換えなし:コールせず)、2/3 姿勢、レベル 4”となる。</p>

よくバランスの取れたフリー・スケーティング・プログラム	よくバランスの取れたフリー・スケーティング・プログラムを構成するためには、2 姿勢のスピンのコンビネーションも 3 姿勢のスピンのコンビネーションも同様のスピンとみなされる。

足を換えずに行われる難しい姿勢変更	この特徴は、ある基本姿勢から異なる基本姿勢への変更を、非基本姿勢を確立せずに行うものであり、かなりの力、技術、コントロールを要し、姿勢の変更を行う能力に影響を与えるものである。姿勢変更中は連続的な動作が行われなければならない。姿勢変更を行うのにジャンプを含んではならない。変更前後のそれぞれの基本姿勢は 2 回転保持しなければならない。
-------------------	--

難しいとみなされない姿勢変更	姿勢変更がテクニカル・パネルにより“難しい”とみなされない場合、後のスピンで評価される。
----------------	--

バックからサイドまたはその反対への明確な姿勢変更。(レイバック・スピン)	この変更がレイバック姿勢またはサイドウェイズ・リーニング姿勢を維持したまま行われた場合に限り、特徴は与えられる。 <u>それぞれの姿勢で少なくとも 2 回転ずつが要求される。</u>
--------------------------------------	---

スピンへの入り方

難しい入り方	“スピンへの入り方”とはスピンのすぐ前の準備として定義され、スピンの始めの段階を含んでも良い。入り方がスピンのバランス、コントロール、実行にかなりの影響を与えるものでなければならない。躊躇や遅延なく意図されたスピンの姿勢に達しなければならない。この姿勢で 2 回転保持しなければならない。この姿勢としては基本姿勢または(スピン・コンビネーションにおいてのみ)非基本姿勢が可能である。 通常のバックワード・エントランスはもはや難しい入り方とはみなされない。 スピンへの入り方がテクニカル・パネルによって“難しい”とみなされなければ、トランジションとみなされ“難しい入り方”の特徴は依然としてその後のスピンで評価される。
難しい入り方とフライング・エントランス	入り方が“難しい”かつ“フライング”の場合、“フライング”の特徴のみが評価される。通常のフライング・キャメルへの難しい入り方はレベルの特徴として数えられず、この場合の“難しい入り方”は使用したとみなされない。
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姿勢の難しいバリエーション	フライング・エントリーの特徴は、はっきりと分かるジャンプがあり着氷後の最初の 2 回転以内に基本姿勢が取れ、この基本姿勢が少なくとも 2 回転保持された場合にのみ認められる。この要求が満たされればフライング姿勢が(これに限定されないが)次の例を含めて実際に難しい場合にのみ特徴が認められる: フライング・シット・スピン/フライング・シットから入るスピンでは、空中での完全なシット姿勢(で、高さがあり、全体の動作がコントロールされているもの)、空中でのオープン・バタフライ姿勢で着氷後ただちにシット姿勢をとるもの: フライング・キャメル・スピン/フライング・キャメルから入るスピンでは、明確なバタフライ・エントランスや、空中でほぼスプリットとなる姿勢。通常のフライング・キャメルの入り方を行っていても、(別のスピンで行う)難しいフライング・エントランスを特徴として数えることができる。

	<p>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：</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ェイズ：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>レイバック姿勢としては 1 カテゴリーある：</p> <ul style="list-style-type: none"> - (UL) アップライト・レイバック <p>非基本姿勢としては 1 カテゴリーある(NBP)</p>
--	--

クロスフット・スピン	<p>“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(US)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。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。</p>
ビールマン姿勢	<p>“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(UB)となる。他の難しいスピンバリエーションと同様に、ビールマン姿勢は 1 つのプログラム(ショートまたはフリー)の中で最初に試みられた一度のみ数えられる。</p>

ウインドミル	<p>“ウインドミル(イリュージョン)”は、非基本姿勢の難しいバリエーション(NBP)としてみなされ、レベルの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。</p>
---------------	--

繰り返し	<p>どのカテゴリーの基本姿勢における難しいスピンバリエーションも、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)一度のみスピン・コンビネーションにおいて数えられる。</p>
-------------	--

繰り返されたバリエーションにおける特徴	<p>ショート・プログラムとフリー・スケートにおいて、一度難しいスピンバリエーションが試みられて同じカテゴリーの難しいバリエーションが行われるとそのバリエーションは数えられないが、それでもこの難しいバリエーションに付随するいかなる特徴も数えられる。</p>
----------------------------	--

試みるとは何か？	<p>難しいバリエーションは、そのバリエーションが数えられるか否かの事実にかか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。</p>
-----------------	--

基本姿勢および非基本姿勢における類似のバリエーション	<p>スピン・コンビネーションの非基本姿勢の難しいバリエーションが基本姿勢で行われた難しいバリエーションとよく似ている場合、これらのバリエーションのうち後に行われたものがレベルの特徴として数えられない。</p>
-----------------------------------	---

フリー・レッグの落下	キャメルの難しいバリエーションの準備をする間にフリー・レッグが長々と下がる場合には、それでも該当するレベルの特徴は与えられるが、ジャッジは GOE の減点を適用する。
------------	---

基本姿勢に達するまでが長すぎる	スケーターが単一姿勢のスピンの必要な基本姿勢に達するのに長時間かかる場合、同様の減点が適用される。
-----------------	---

**同じ足でのジャンプと
回転速度の増加**

スピン中の同じ足でのジャンプ	<p>いかなるスピンにおいても、スピンの中に同じ足で踏み切って着氷した明らかなジャンプは、スケーターがジャンプ前に少なくとも基本姿勢または非基本姿勢を2回転ずつ行う場合に特徴とみなされる。スケーターは着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢に達し、この姿勢を少なくとも2回転保持しなければならない。</p> <p>このジャンプの空中姿勢に要求されることはないが、明らかなジャンプでなければならない。そのジャンプは“かなりの力を要する”場合にのみ、レベルの特徴とみなされる。</p> <p>このジャンプはショート・プログラム、フリー・スケートにも必要最少回転数の前に行っても特徴とみなされる。</p>
----------------	--

回転速度の増加	キャメル姿勢、シット姿勢、レイバック姿勢、ビールマン姿勢において、一旦その姿勢が確立した後明らかに回転速度が増した場合には、レベルの特徴とみなされる。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る。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。
---------	---

エッジおよび回転方向

明確なエッジの変更	<p>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、レイバック姿勢、ビールマン姿勢でのみレベルの特徴として数えられる。他のいかなるエッジの変更の試みも無視され、別の場所で評価される。フライングの着氷後すぐの段階または踏み込んですぐの段階(主にフラットからエッジに乗る場合や、スリー・ターンを行っている場合など)はエッジの変更を試みたとはみなされない。</p> <p>明確なエッジの変更が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またはレイバックまたはビールマン)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。アップライト姿勢または非基本姿勢でのエッジの変更はレベルの特徴には数えない。</p> <p>エッジの変更がレベルを上げる特徴として数えられるのは、ショート・プログラムのスピンで一度、フリー・スケートスピンの一度のみである。</p>
-----------	--

両方向への回転	両方向(時計回りと反時計回りまたはその逆順)へのスピンのシット、キャメル、または2つの姿勢の組み合わせでただちに続けて行われた場合、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。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。
----------------	--

回転数

8回転	<p>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回転すると、成し遂げられた最初のスピンにおいてプログラムで1回のみレベルの特徴として数えられる; 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、テクニカル・パネルによってスケーターの有利になるようにどちらか1つを数えられる。</p> <p>8回転が特徴として数えられるには、次の条件で行われなければならない:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) キャメル姿勢、レイバック姿勢、いかなる基本姿勢の難しいバリエーション(全てのスピンにおいて) 2) 非基本姿勢の難しいバリエーション(コンビネーションにおいてのみ)
------------	--

足換え

同じ足で回転し続ける	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。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。
-------------------	---

簡単な足換え	例えば、踏み換え、小さなホップといった簡単な足換えはさほど強さや技術を必要とせず、レベルを上げない。
---------------	--

ジャンプによって行われる足換え	<p>このような足換えは、スケーターがジャンプ前に基本姿勢または非基本姿勢で少なくとも2回転した場合にのみ特徴として数えられる。スケーターは着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢に達し、この姿勢を少なくとも2回転保持しなければならない。</p> <p>このジャンプの空中姿勢に要求されることはないが、明らかなジャンプでなければならない。そのジャンプは“かなりの力を要する”場合にのみ、レベルの特徴とみなされる。</p>
------------------------	---

足換えの時のトゥアラビアン	フリー・スケートンにおいてのみ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。もしショート・プログラムで行えば、この足換えは間違いとみなされ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。
----------------------	---

2 回目の足換え	足換えを伴うスピンのために 2 回目の足換えは(試みられた場合)ショート・プログラムでは許されず(間違った要素)、フリー・スケートでは、レベルを上げる特徴としては数えない。
----------	--

回転軸が離れすぎる(単一姿勢のスピンのコンビネーション)	<p>足換えありのスピンのために、第 1 部分の後に(エグジット)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、無価値となる;</p> <p>フリー・スケート - スピンの 2 つめの部分は無視され、その要素は足換えなしの単一姿勢のスピンのコンビネーションとなる。</p> <p>第 1 部分の後に(エグジット)のカーブがあるだけまたは第 2 部分への入り(エントリー)のカーブがあるだけの場合、“拙劣に行われた足換え”として結果的に GOE で減点される(足換えとともに回転方向の変更を行う場合はこの減点とは関係しない)。</p>
------------------------------	--

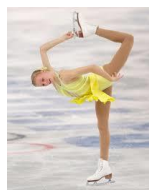
足換えありのスピンの片足における特徴の数	<p>一方の足で獲得することができる特徴の数は最大 2 個である。</p> <p>難しい入り方の特徴は、足換え前の足に割り当てて数えられる。“ジャンプによって行われた足換え”および“両方向へのスピン”および“(1 回目の)足換え後の足で基本 3 姿勢すべてを行う”の特徴は、足換え後の足に割り当てて数えられる。クロスフット・スピンの特徴は、クロス姿勢が開始される足に割り当てて数えられる。</p>
----------------------	--

足換えありの単一姿勢のスピンの一方の足が基本姿勢で 2 回転に満たない	ショート・プログラムまたはフリー・スケートにおいて、足換えありの単一姿勢のスピンの一方の足が基本姿勢で 2 回転以上回っているときに、連続した 2 回転以上回っている基本姿勢がもう一方の足にはない場合、そのスピンのレベルは無い(無価値)。
-------------------------------------	---

キャメル姿勢

CF

キャメル・フォワード



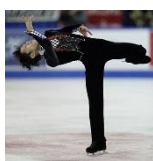
CS

キャメル・サイドウェイズ



CU

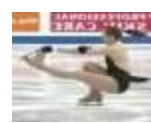
キャメル・アップワード



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

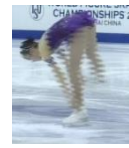
シット・ビハインド



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



非基本姿勢

NBP

非基本姿勢



ジャンプ

ルール

ソロ・ジャンプ

ショート・プログラム	<p>2015-2016 シーズンのショート・プログラムには 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・スケートイング動作からただちに行うジャンプ;</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・フリップ</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・ジャンプを含むことができる。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・スケートイング動作では、「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・スケートイング動作」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・スケートイング	<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・スケートイ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(または含まなければならない)。</p> <p>単独ジャンプはいかなる回転数でもよい。</p> <p>シングルのフリー・プログラムにおいて、(ダブル・アクセルを含む)いかなるダブル・ジャンプも(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。</p> <p>全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 2 回行うことができる。これら 2 回行ったうちの少なくとも 1 つがジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスの場合、行った両方ともが通常の方法で評価される。これら 2 回行った両方がソロ・ジャンプの場合、これらのソロ・ジャンプのうち 2 つめに“+REP”が付き、本来の基礎値の 70%になる。同じジャンプ名のトリプル・ジャンプとクワドラプル・ジャンプは、2 種類の異なるジャンプとみなされる。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。コンビネーションまたはシーケンスで 3 つ目の繰り返しジャンプが行われた場合、コンビネーションまたはシーケンス全体が余分な要素として扱われ、したがって考慮されない(が、ジャンプ要素のボックスが 1 つ空いていればこの要素はボックスを占める)。</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、ジャンプの着氷足が、次のジャンプの踏み切り足となる。ジャンプとジャンプの間に氷上で完全に 1 回転回った場合 (体重移動を伴わなければならない、フリー・フットの氷へのタッチ・ダウンがあってもよい)でも、その要素はジャンプ・コンビネーションの定義の枠組みに入っている。</p> <p>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(オイラー)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みなされる。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> <p>意図されたワルツ・ジャンプ(アクセル)が次のジャンプの準備として用いらただけであるとテクニカル・パネルの見解で判断した場合、このワルツ・ジャンプはコールされない。前のジャンプの拙い着氷の結果として行った、ジャンプというよりはホップに似たシングル・ジャンプに対しては、テクニカル・パネルはコールしなくてもよいという権限を持つ。ジ</p>
----	---

	<p>ヤッジは失敗を GOE に反映させる。</p> <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 - ダブルとトリプル、2 つのトリプル、クワドラプルとダブルまたはトリプル</p> <p>シニア女子およびジュニア男子 - ダブルとトリプル、2 つのトリプル</p> <p>ジュニア女子 - 2 つの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 つの同一のジャンプあるいは異なるダブル、トリプルまたはクワドラプル・ジャンプから構成される。シニア男子では、ソロ・ジャンプとしてクワドラプル・ジャンプを行った場合、ジャンプ・コンビネーションで異なるクワドラプル・ジャンプを含むことができる。</p> <p>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 つの同一のジャンプ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。しかし、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。</p> <p>ソロ・ジャンプとジャンプ・コンビネーションの一部が同じジャンプの場合、これらのジャンプのうち後に行われたものがカウントされないが、ジャンプ・ボックスを占める(この要素がジャンプ・コンビネーションの場合は、ジャンプ・コンビネーション全体がカウントされない)。</p>
--	---

フリー・スケートティング	<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・スケートティング	<p>ジャンプ・シーケンスにはいかなる回転数のいかなる数のジャンプを含んでもよく、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、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、クロスロールである)。シーケンス中のいかなるホップであってもスケーターは氷から明らかに離れていることが要求される。ジャンプ・シーケンスではアクセル型ジャンプは上記の要求が満たされれば、別のジャンプに続いて行うことができる。踏み切りのエッジへの動作はステップとみなされない。加えて、アクセル型ジャンプを任意の他のジャンプから続けて、いかなるホップ、マズルカ、表外ジャンプなしでただちに行った場合も、ジャンプ・シーケンスとしてみなされる。</p>
--------------	---

概要

ショート・プログラム	<p>(回転数が間違っている場合を含めて)要求を満たさないジャンプは、無価値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(シニア男女、ジュニア男子)には、(2 つのダブル・ジャンプのうちの)(記号<, <<, e を考慮する前の)本来の基礎値がより低いジャンプがカウントされない(例: 2Lz+2T*, 2T*+2Lo, 2Lz<+2T*, 2F<<+2T*)。</p>
------------	---

フリー・スケートティング	<p>コンビネーションのいかなる部分でも要求どおりでない場合、コンビネーション全体が削除される: 2Lz*+2T*, 2T*+2Lo*。</p>
--------------	--

明確化

<p>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>	<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、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。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。着氷時の 1/4 回転と 1/2 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。</p>
---	--

	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。 全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。
回転不足判定(Under-rotated)のジャンプ	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”が1/2回転未満”の場合である。 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。 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、SOV表のVの欄に記載されたとおりである。
ダウングレード判定(Downgraded)のジャンプ	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。 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。 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。)
ごまかした踏み切り	明らかに前向き(アクセル型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。トゥ・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クエンスにおいて)踏み切りでのごまかしでダウングレードかどうか決定をする際に再生で確認することができるのは 通常速度 のみである。
間違ったエッジでの踏み切り(フリップ/ルッツ)	フリップはバックワード・インサイド・エッジからの踏み切りである。ルッツはバックワード・アウトサイド・エッジからの踏み切りである。踏み切りエッジがクリーンでなく正しくなければ、テクニカル・パネルは、記号“e”(エッジ)および記号“!”(アテンション)を用いてジャッジにエラーを示す。テクニカル・パネルはスロー・モーションの再生を見てもよい。テクニカル・パネルは踏み切りがはっきりと間違っている場合に記号“e”を用いる。記号“e”が付いたジャンプの基礎値は、SOV表のVの欄に記載されたとおりとなる。テクニカル・パネルは踏み切りが明確ではない場合に記号“!”を用いる。この場合、そのジャンプの基礎値は減点されない。両方の間違いともジャッジのGOEに反映される。
間違ったエッジで踏み切った回転不足判定(Under-rotated)のジャンプ(フリップ/ルッツ)	記号“e”および記号“<”が両方とも同じジャンプに付いた場合、そのジャンプの基礎値は、SOV表のV1の欄に記載されたとおりとなる。
表内ジャンプのバンク	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、コンポーネントの“トランジション”の項目で採点される。
表外のジャンプ	SOV表に無いジャンプ(例:ウォーレイ、スプリット・ジャンプ、フォワード・インサイド・エッジから踏み切った任意の回転数のインサイド・アクセル等)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。 ただしトゥ・ウォーレイはトゥ・ループとしてコールされ、カウントされる。
反対の足での着氷	コンビネーション/シークエンスの中で、最後のジャンプを除いていずれのジャンプもどちらの足で着氷してもよい。コンビネーション/シークエンスの最後のジャンプはあらゆるソロ・ジャンプと同様にバック・アウト・エッジで着氷されるべきである。ジャンプのコールは着氷した足に左右されず、ジャッジはGOEでその質を評価する。

逆エッジでの着氷	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。ただし、ジャッジは逆のエッジであることを GOE に反映させる。
スピンとジャンプを連続して行う	スケーターがスピンを行った後、ただちに続いてジャンプを行うまたはその逆の場合、2つの要素は別々にコールされ、ジャンプの難しい踏み切り/難しい入り方としての評価が与えられる(GOE)。
ジャンプを試みる	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または氷にトウを突き、回転ありまたは無しで氷から離れることは、1つのジャンプを試みたのみならず、試みたジャンプの価値はなく、1枠(ボックス)を占める。 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)試みたもの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、または、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。
第1ジャンプ後に転倒またはステップ・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	スケーターが第1ジャンプで転倒またはステップ・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：ショート・プログラム：“第1ジャンプ+コンボ”；続きの部分はテクニカル・パネルからは無視される。フリー・スケーティング：“第1ジャンプ+シーケンス”(またはシーケンスの定義が満たされた場合に“第1ジャンプ+第2ジャンプ+シーケンス”)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。
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	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(しかし間違いのためジャッジはGOEを減点する)。氷上で完全に1回転より多く回転した場合、ショート・プログラムでは“この回転の前に行われたジャンプ+コンボ”、フリー・スケーティングでは“この回転の前に行われたジャンプ+シーケンス”とコールされる。
ジャンプ・コンビネーション：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ジャンプまたは第2ジャンプの一方が失敗し“表外ジャンプ”になったものの他方のジャンプが表内ジャンプの場合には、その一連の要素は表内ジャンプのみが価値のあるジャンプ・コンビネーションとしてみなされる。
ジャンプ・シーケンス：表内ジャンプが1つのみ含まれる	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・シーケンスとはみなされないが、ソロ・ジャンプとしてカウントされる。
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・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	同じ回転数および名前でも繰り返されたジャンプは、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)。 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。 同じ名前であるが異なる回転数のジャンプが繰り返された場合、評価される。

第2ジャンプが無いジャンプ・コンビネーション	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。
------------------------	---

フリー・スケートイン グ

トリプル/クワッド・ジャンプの1度目の繰り返し	同じ名前と同じ回転数のトリプルまたはクワッド・ジャンプの1度目の繰り返しジャンプ・コンビネーション/シーケンスの中で行われなかった場合、両方ともジャンプがソロ・ジャンプとして数えられるが、これらのジャンプの2つめに記号“+REP”が付けられ、本来の基礎値の70%の値を四捨五入して小数点以下2桁まで求めたものとなる。
-------------------------	--

ダブル・ジャンプの1度目の繰り返し	ダブル・ジャンプの1度目の繰り返しは、ソロ・ジャンプとしてもジャンプ・コンビネーション/シーケンスとしても、両方のジャンプとも基礎値すべてが得られる。
-------------------	---

ダブル/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ダブル、トリプルまたはクワッド・ジャンプを、ソロ・ジャンプとしてもジャンプ・コンビネーション/シーケンス中であっても、2度/3度繰り返した(3回目、4回目を行った)場合、追加要素として扱われカウントされない(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。
----------------------	--

ジャンプ・シーケンス: ルールへの言及	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、定義を満たさなくなる前のジャンプ+“シーケンス”とコールされる。しかしながら、ジャッジのGOEは、行われた要素全体に対して適用される。
------------------------	--

ジャンプ・シーケンス中のリズム	明確なリズムのないジャンプ・シーケンスはシーケンスとして数えられず、リズムを失う前の部分のみがコールされる。
-----------------	--

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われたジャンプが無視された場合、そのコールは“(第1ジャンプ)+アクセル・ノーバリュー+シーケンス”となる。このようにコールすることで、アクセルはフリー・スケートインでの必須要素として数えられるが、点数は与えられない。
-------------------------	---

コンピュータ上には表示されない3つ目の同じジャンプの実施	もし同じジャンプが3つ以上行われたもののコンピュータ上に表示されない場合、例えば2つのトリプル・トゥループを含むジャンプ・シーケンスが、失敗(ステップ・アウト、流れやリズムの欠如など)により2つめのトリプル・トゥループがコールされずスクリーン上には3T+SEQと表示される場合で、もう1本(実際には3つ目)の3Tが行われた場合には(コンピュータにとっては2つ目であるが)、3つ目に行われたものはテクニカル・コントロールによって手動で削除されなければならない、最終的なプログラムの内容は3T+SEQ; 3T*となる。
------------------------------	---

無価値あるいは、最大でもレベル B/1/2/3 にしかない要素 シングル SP&FS
2015-2016 シーズン

最高レベル SP	問題点	最高レベル FS
レベルのある全ての要素		
無価値	間違った要素	該当せず
ベーシック+減点	違反要素/動作(ベーシックレベルの要求が満たされている場合); テクニカル・パネルが違反要素減点の責任を負う	ベーシック+減点
ステップ・シークェンス		
無価値	氷面を十分に活用していない	無価値
ベーシック	シークェンス全体を通してステップとターンが最低限に多様でない	ベーシック
1	シークェンス全体を通してステップとターンが最低限に多様なだけ	1
2	シークェンス全体を通してステップとターンがやや多様なだけ	2
3	シークェンス全体を通してステップとターンが(複雑でなく)多様なだけ	3
ベーシック	シークェンス全体にステップおよびターンがバランスよく分布していない	ベーシック
全てのスピンの		
無価値	少なくとも連続した2回転のある基本姿勢が1つもない	無価値
足換えありのスピンの		
無価値	足換え前または後が3回転に満たない	足換えなし
無価値	回転軸が離れすぎている	2つめの部分を無視
無価値	2回目の足換え	あらゆるレベル
2	全ての特徴が片足で行われる	2
3	片方の足で行われた特徴が1つしかない	3
足換えありの単一姿勢のスピンの		
無価値	片足において少なくとも連続した2回転のある基本姿勢がない	無価値
足換えなしのスピンの・コンビネーション		
該当せず	2回転ある基本姿勢が1つしかない	無価値
該当せず	2回転ある基本姿勢が2つ	あらゆるレベル、 より低い基礎値
足換えありのスピンの・コンビネーション		
無価値	2回転ある基本姿勢が1つしかない	無価値
あらゆるレベル	片足において少なくとも連続した2回転のある基本姿勢がない	あらゆるレベル
あらゆるレベル、 より低い基礎値	2回転ある基本姿勢が2つ	あらゆるレベル、 より低い基礎値
レイバック・スピンの		
無価値	2回転未満 + ビールマン姿勢	あらゆるレベルの アップライト・スピン
ビールマン姿勢の 特徴なし	2回転以上だが8回転に満たない + ビールマン姿勢	あらゆるレベルの レイバック・スピン
フライング・スピン/フライング・エントランス		
あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし	ステップ・オーバー(宙に浮かないでまたいでいる状態)/明確に目に見える ジャンプではない	あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし
あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし	空中姿勢に達していない(ジュニア)	あらゆるレベル、 フライングの特徴なし
あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし	着氷後最初の2回転以内に着氷時の基本姿勢に達しない	あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし
あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし	着氷後基本姿勢に達したあとに着氷時の基本姿勢を2回転保持しない	あらゆるレベル、V、 フライングの特徴なし
無価値	フライング・シット・スピンの間違った空中姿勢(ジュニア)	該当せず