

# 国際スケート連盟コミュニケーション第 1724 号

## シングルおよびペア・スケートティング

価値尺度(SOV), 難度レベル(LOD), GOE 採点のガイドライン  
(第 54 回 ISU 総会での議決が必要な個所を含む)

### I. 価値尺度 (SOV)

		+3	+2	+1	BASE	BASE<	-1	-2	-3
シングルおよびペア・スケートティング									
ジャンプ									
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
スピン (ペアではソロ・スピン)									
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)									
<u>Upright Level B</u>	<u>USpB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,0</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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

<u>Layback Level B</u>	<u>LSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.2</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
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
<u>Camel Level B</u>	<u>CSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.1</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
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
<u>Sit Level B</u>	<u>SSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.1</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
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・スピンの (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)									
<u>Upright Level B</u>	<u>FUSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.5</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Upright Level 1	FUSp1	1.5	1.0	0.5	1.7		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 2	FUSp2	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 3	FUSp3	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 4	FUSp4	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	-0.9
<u>Layback Level B</u>	<u>FLSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.7</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Layback Level 1	FLSp1	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 2	FLSp2	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 3	FLSp3	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 4	FLSp4	1.5	1.0	0.5	3.2		-0.3	-0.6	-0.9
<u>Camel Level B</u>	<u>FCSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.6</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Camel Level 1	FCSp1	1.5	1.0	0.5	1.9		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 2	FCSp2	1.5	1.0	0.5	2.3		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 3	FCSp3	1.5	1.0	0.5	2.8		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 4	FCSp4	1.5	1.0	0.5	3.2		-0.3	-0.6	-0.9
<u>Sit Level B</u>	<u>FSSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.7</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Sit Level 1	FSSp1	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Sit Level 2	FSSp2	1.5	1.0	0.5	2.3		-0.3	-0.6	-0.9
Sit Level 3	FSSp3	1.5	1.0	0.5	2.6		-0.3	-0.6	-0.9
Sit Level 4	FSSp4	1.5	1.0	0.5	3.0		-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)									
<u>Upright Level B</u>	<u>(F)CUSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.5</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Upright Level 1	(F)CUSp1	1.5	1.0	0.5	1.7		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 2	(F)CUSp2	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 3	(F)CUSp3	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	-0.9
Upright Level 4	(F)CUSp4	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	-0.9
<u>Layback Level B</u>	<u>(F)CLSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.7</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Layback Level 1	(F)CLSp1	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1.5	1.0	0.5	2.4		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1.5	1.0	0.5	2.9		-0.3	-0.6	-0.9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1.5	1.0	0.5	3.2		-0.3	-0.6	-0.9
<u>Camel Level B</u>	<u>(F)CCSpB</u>	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>1.7</u>		<u>-0.3</u>	<u>-0.6</u>	<u>-0.9</u>
Camel Level 1	(F)CCSp1	1.5	1.0	0.5	2.0		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1.5	1.0	0.5	2.3		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1.5	1.0	0.5	2.8		-0.3	-0.6	-0.9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1.5	1.0	0.5	3.2		-0.3	-0.6	-0.9

Sit Level B	(F)CSSpB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,6</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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・コンビネーション, 足換え無し									
Level B	(F)CoSpB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,5</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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・コンビネーション, 足換えあり									
Level B	(F)CCoSpB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,7</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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
ステップ・コレオグラフィック・シーケンス									
ステップ・シーケンス									
Level B	StSqB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,5</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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									
リフト									
Group 1 Level B	1LiB	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	<b>1,0</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	<b>1,1</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>2,0</b>		<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
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	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>2,0</b>		<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
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	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>4,0</b>		<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
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									
<u>Level B</u>	<u>5A/BLiB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>4,5</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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									
<u>Level B</u>	<u>5RLiB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>5,0</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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
ツイスト・リフト									
Lutz/Flip/Toeloop Twist lift									
<u>Single Level B</u>	<u>1TwB</u>	<u>0,6</u>	<u>0,4</u>	<u>0,2</u>	<u>0,9</u>		<u>-0,2</u>	<u>-0,4</u>	<u>-0,6</u>
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
<u>Double Level B</u>	<u>2TwB</u>	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	<u>2,7</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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
<u>Triple Level B</u>	<u>3TwB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>4,6</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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
<u>Quad Level B</u>	<u>4TwB</u>	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	<u>6,6</u>		<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
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									
<u>Single Level B</u>	<u>1ATwB</u>	<u>0,6</u>	<u>0,4</u>	<u>0,2</u>	<u>0,9</u>		<u>-0,2</u>	<u>-0,4</u>	<u>-0,6</u>
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
<u>Double Level B</u>	<u>2ATwB</u>	<u>0,9</u>	<u>0,6</u>	<u>0,3</u>	<u>3,0</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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
<u>Triple Level B</u>	<u>3ATwB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>5,0</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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
<u>Quad Level B</u>	<u>4ATwB</u>	<u>3,0</u>	<u>2,0</u>	<u>1,0</u>	<u>7,0</u>		<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
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
デス・スパイラル									
Forward/Backward inside									
<u>Level B</u>	<u>Fi/BiDsB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>2,6</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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									
<u>Level B</u>	<u>Fo/BoDsB</u>	<u>2,1</u>	<u>1,4</u>	<u>0,7</u>	<u>2,8</u>		<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,1</u>
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
ペア・スピンの									
<u>Pair Spin Level B</u>	<u>PSPB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<u>1,7</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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
ペア・コンビネーション・スピンの									
<u>Level B</u>	<u>PCoSpB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<u>2,5</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
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, 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

<p>ステップ シーケンス</p>	<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, 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 of 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 <u>1/3</u> において上半身の動きを使っている</li> <li>4) 少なくともパターンの半分を片足のみで行なう</li> <li>4) シーケンスの中に素早く実行する, 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.</li> </ol>
<p>すべての スピン</p>	<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, ビールマン姿勢での明確なエッジの変更 (シット姿勢の場合にはバック・インサイドからフォア・アウトサイドのみ)</li> <li>7) 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) <u>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</u></li> <li>10) <u>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) )</u></li> </ol> <p>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:</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. (ほかのスピン的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・スピンからのビールマン姿勢 (SP-レイバック・スピで 8 回転してから)</li> </ol> <p><u>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 (最初に成し遂げられた) 一度のみである.</u></p> <p><u>基本姿勢での難しいバリエーションを数えるのは, 各カテゴリーごとにプログラム中で (最初に試みられた) 一度のみである. 非基本姿勢での難しいバリエーションを数えるのはスピン・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.</u></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> <p>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.</p> <p>足換えを伴うスピンでは, フリー・スケーティングにおいて, 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 2-4 を獲得するために必須である. ショート・プログラムにおいてこの要件が満たされない場合には, そのスピンにはレベルは無く結果として無価値となる.</p>

## 明確化： シングルの難度レベル，2012-2013 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

**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，ステップ・シーケンスのパターンの少なくとも (1/2 に代わり) 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，同じものとみなされる。

少なくともパターンの半分を片足のみで行なうことは，もはやレベル特徴ではない。

### 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，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としてみなす），シット姿勢（スケートティング・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，スケートティング・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。

「スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ」および「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」は，今後は難しいバリエーションとしてではなく，別個の特徴とみなされる。

**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・スケート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・スケートティングでは，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なった場合，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**つのスピンのみとみなされる。

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	<p>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ティング動作からただちにテイクオフ)                  5) <u>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横位置にする</u></p>
リフト	<p>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) (<u>明確化を参照のこと</u>)                  4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリー(SPでは無し)                  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)</p>
ステップ シークェ ンス	<p>1) シークェンス中の二人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3-4)(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 <u>1/3</u> 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<u>3回互いに横切る</u>), <u>ただしシークェンスの1/2を超えてはならない</u>.                  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)</p>
デス スパイラ ル	<p>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) 男子のピボット姿勢の変更(SPでは無し)                  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></p>
ソロ スピン	<p>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<u>非基本姿勢</u>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) <u>スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</u>                  5) 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)                  6) <u>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</u>                  7) 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)                  8) 2回目の足換え(SPでは不可)                  9) ただちに続けて行う両方向のスピン                  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, シット, レイバック, 難しいアップライト)                  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.                  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, 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2-4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.</p>
ペア スピン	<p>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<u>非基本姿勢</u>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<u>基本姿勢での難しいバリエーション</u>(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)</p>



## 明確化： ペアの難度レベル，2012-2013 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)，プラッター(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 ランディング キャリー	例えば，持ち上げる際のハンド・ホールドの変更 (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 少なくとも3秒間持続するキャリ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。
キャリー	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。
ポジション	(両)脚，(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，変更の前後とも完全に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。

3つの基本姿勢のいずれでも女子の難しいバリエーションはプログラム中に1つのみレベルを上げる特徴として認められる。

### ツイスト・リフト

新規特徴(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そって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。

### ステップ・シーケンス

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。

やや多様などは少なくとも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。

多様などは少なくとも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，胴体の動きを目に見えるように使い，これらの動きが体幹のバランスに影響を及ぼしていることを意味する。

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

### ペア・スピンの

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もよい。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，変更の前後ともデス・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:

デス・スパイラルへの難しい入り方は，デス・スパイラルのカーブ上で，デス・スパイラル・レッグで行われ，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>ジャンプ 要素</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>スピン</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>ステップ シーケンス</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) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
<p><u>コレオ</u> <u>グラフィック</u> <u>シーケンス</u></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>流れがよく、エネルギーが十分で焦点の定まった演技</u></li> <li>2) <u>シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分</u></li> <li>3) <u>十分に明確で正確</u></li> <li>4) <u>全身が関わり十分にコントロールされている</u></li> <li>5) <u>独創的でオリジナリティがある</u></li> <li>6) <u>無駄な力が全くない</u></li> <li>7) <u>プログラムのコンセプト／特徴を反映している</u></li> <li>8) <u>音楽構造に要素が合っている</u></li> </ol>

ペア

リフト	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かりが無い	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	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) 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	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	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	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	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	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	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	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	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	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
デスピラルの	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かりが無い	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	1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シークェンス中のスピード, 加速が十分 3) 十分に明確で正確 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 6) 独創的でオリジナリティがある 7) ユニゾンが十分 8) 音楽構造に要素が合っている
コレオグラフィックシーケンス	1) <u>流れがよく, エネルギーが十分で焦点の定まった演技</u> 2) <u>シークェンス中のスピード, またはスピードの加速が十分</u> 3) <u>十分に明確で正確</u> 4) <u>両者とも全身が関わり十分にコントロールされている</u>	5) <u>独創的でオリジナリティがある</u> 6) <u>無駄な力が全くない</u> 7) <u>プログラムのコンセプト / 特徴を反映している</u> 8) <u>音楽構造に要素が合っている</u>

#### 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。

#### 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/引っかけ 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>
<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 (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 が必ずマイナスとなるエラー	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	<u>上げる過程に小さな問題あり</u>	<u>-1 to -2</u>
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, トゥを突かない)	-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
二人の回転数が不揃い	-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
		拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-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・スピンの, 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
		<u>美しさを損なう姿勢</u>	<u>-1 to -3</u>
		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	<u>女子の身体の一部が氷に触れる</u>	<u>-1 to -2</u>
		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
		出の部分で男子/女子が両腕を使う	<u>-1 to -2</u>
<b>ステップ</b>			
転倒	-3	<u>パターンが正しくない (小さすぎる)</u>	<u>-1 to -2</u>
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	<u>つまずき</u>	<u>-1 to -2</u>
重大なエラー	-2 to -3	<u>音楽に一致していない</u>	<u>-1 to -3</u>
		<u>動作の質が拙劣</u>	<u>-1 to -2</u>

諸注意：

1. リフト，ツイスト・リフト，デス・スパイラル（ペア），スピン，ステップ（シングルおよびペア）は，獲得した特徴の数に応じて 5 つの難度レベルに分類される．すなわち，獲得した特徴が無しの場合にはベーシック・レベル(B)，特徴が 1 つの場合にはレベル 1，特徴が 2 つの場合にはレベル 2，特徴が 3 つの場合にはレベル 3，特徴が 4 つ以上の場合にはレベル 4 となる．（シングル・ペア技術委員会総会提案）
2. グループ 5，バックワード・ラッソー・リフト(5BLi)の定義は以下：  
“両者はバックワードで滑走する．女子の右手は男子の右手を，女子の左手は男子の左手を取り合う（同じ腕でのホールド）．女子はバックワードのエッジまたはトウ・プッシュで踏み切り，リフトの持ち上げられる際に 1 回転する．”  
  
グループ 5，リバース・ラッソー・リフト(5RLi)の定義は以下：  
“両者はバックワードで滑走する．女子の右手と男子の左手を，女子の左手は男子の右手を取り合う（反対の腕でのホールド）．女子はバックワードのエッジまたはトウ・プッシュで踏み切り，リフトの持ち上げられる際に半回転する．”
3. 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・バウアー，ハイドロブレーディング，（リストに無い）繋ぎのジャンプ，回転動作といったあらゆる種類の動きから構成される．女子／ペアのコレオグラフィック・シーケンスでは，少なくとも任意の長さの 1 つの（キックでない）スパイラルを含まなくてはならない（ペアの場合は両者によって行われる）．シーケンスはスケーターの最初の動作で開始され，最後の動作で終了する．シーケンスの形状の制約はないが，氷面を十分に活用したものでなければならない．この要件が満たされない場合には，シーケンスは無価値となる．コレオグラフィック・シーケンスはフリー・スケートイングに含まれ，シングルではステップ・シーケンスの後に行われなければならない．コレオグラフィック・シーケンスには基礎値があり，ジャッジの GOE のみで評価される．

ミラノ

2012 年 5 月 4 日

ローザンヌ

ISU 会長 **Ottavio Cinquanta**

ISU 専務理事 **Fredi Schmid**

日本語訳： 2012 年 5 月 28 日 第 1 版

日本語訳： 2012 年 7 月 12 日 第 2 版 p6 のスピン 10) を TPHandbook の表現に合わせた。

日本語訳： 2012 年 8 月 3 日 第 3 版 ISU の p9 訂正（一文削除）に対応した。