

□ 課題に関して

- a. ジャンプ ワルツ・ジャンプは初級のみベースバリュー0.30で認定する。
ノーバリューであってもジャンプの枠は使ったものとする。
- b. スピン 全てのスピンはフライング、足換えは任意 レベルBのみ。
3回転しなければノーレベル。
フライングの場合、空中姿勢が不十分ならGOEで減点。
- c. ステップ・シークェンス
シークェンスの長さは1/2以上あれば認定する。
1/2に満たない場合はノーレベル。

□ 初級 1分 PCS (SS、PE、IN) ファクター：1.2 (全PC共通) 転倒：-0.2

- a) ジャンプ要素 最大4
ジャンプ2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを1回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。
- b) スピン要素 最大1
1ポジションのスピン（5回転以上）レベルBで評価する。

□ 1級

1分クラス PCS (SS、PE、IN) ファクター：1.5 (全PC共通) 転倒：-0.2

- a) ジャンプ要素 最大4
ジャンプ2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを1回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。
- b) スピン要素 最大1
1ポジションのスピン（5回転以上）レベルBで評価する。
- c) ステップ・シークェンス 最大1
レベルBで評価する。

2分クラス PCS (SS、PE、IN) ファクター：1.8 (全PC共通) 転倒：-0.2

- a) ジャンプ要素 最大4
ジャンプ2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを2回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。
1つはアクセル型ジャンプでなくてはならない。
同じ種類のジャンプは2個まで（回転数が異なっても同じ種類とする）。
- b) スピン要素 最大2
1つは1ポジションのスピン（5回転以上）レベルBで評価する。
1つはスピン・コンビネーション レベルBで評価する。
- c) ステップ・シークェンス 最大1
レベルBで評価する。

□ 2級 2分 PCS (SS、PE、IN) ファクター：1.8 (全PC共通) 転倒：-0.2

- a) ジャンプ要素 最大4
ジャンプ2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを2回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。
1つはアクセル型ジャンプでなくてはならない。
同じ種類のジャンプは2個まで（回転数が異なっても同じ種類とする）。
- b) スピン要素 最大2
1つは1ポジションのスピン（5回転以上）レベルBで評価する。
1つはスピン・コンビネーション レベルBで評価する。
- c) ステップ・シークェンス 最大1
レベルBで評価する。