

## ISU JS 下位クラス対応 及び オフライン構成についてのガイドライン

2012.07.13 事業部

各都道府県連盟で行うオフライン・システムでの競技会、2級以下の競技会を行う場合のガイドラインを以下のとおり作成いたしました。

### 1. 趣旨

ISU ルール 352 条 3 項 (いわゆるオンライン・システム) ができない場合は同ルール 352 条 4 項による方法(テクニカル・ジャッジが認定及び GOE、パフォーマンス・ジャッジが PCS) もありますが、TO、ジャッジの育成を顧慮し、また IJS の各都道府県での運用、2級以下での競技会の運営を行うことを目標とします。

### 2. 構成

技術役員及び審判員

技術役員 1 名 審判員 2 名でも実施可能としますが技術役員 2 名 審判員 3 人以上を推奨します。技術役員は JSF の有資格者とは限定せずビデオ・リプレイの使用も必須ではなく、スピン、ステップのレベル判定は行わないものとします。(2級以下)

審判団は認定された要素の GOE、PCS (SS、PE、IN) 3 要素の採点とします。

審判員の内 1 名はレフェリーも兼ねることとします。

### 3. 配置

技術役員と審判員の間では要素認定を連絡する通信装置 (インカムなど) も必要とされますが、審判員の間には技術役員が入り通信装置を使用しなくても要素が伝達できるような配置を可能とし各機材がなくても運用可能といたします。

### 4. 課題に関する明確化

- A. ジャンプ                      ワルツ・ジャンプは無級・初級のみベースバリュウ 0.30 で認定する。  
ノーバリュウ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 (ベーシック) のみ。  
3 回転しなければノーレベル。
- C. ステップ・シーケンス                      シーケンスの長さは 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・シーケンスを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の(5回転以上) レベルBで評価する。
- 1級 1分 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・シーケンスを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の(5回転以上) レベルBで評価する。
  - c) ステップ・シーケンス 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・シーケンスを2回含むことができる、第一ジャンプは異なった4種類を含むこと(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の(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・シーケンス 最大1  
レベルBで評価する。

附則 ISU Comm1724 の変更を受け、レベル1をレベルB(ベーシック)に変更(2012年7月13日)