

ISU JS 下位クラス（ノービス未満のクラス）対応についてのガイドライン

○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。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。

○減点についての追加事項

・演技時間違反： 超過または不足した 5 秒までごとに -0.5 点

・演技開始遅れ： 30 秒以上の遅れで演技開始姿勢をとった場合 -0.5 点。60 秒経過後は棄権扱い

・衣装／小道具違反： -0.5 点

・衣装の一部／装飾品の氷上落下（1 個以上）： -0.5 点

□ 無級 1 分±10 秒 PCS ファクター：1.0 (全 PC 共通) 転倒：-0.2

a) ジャンプ要素 最大 3

ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスは不可。

全て異なった種類のもの（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。

□ 初級 1 分±10 秒 PCS 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（5 回転以上）レベル B で評価する。

□ 1 級 1 分±10 秒 PCS 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（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±10 秒 PCS 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（5 回転以上）レベル 3 まで評価する。

1 つはスピン・コンビネーション レベル 3 まで評価する。

c) ステップ・シーケンス 最大 1 レベル 1 まで評価する。