

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。

※レベルBの認定に「少なくとも2つの難しいターンやステップをクリーンエッジで実施」は適用しない

○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
- ・演技開始の遅れ： 名前の呼び出しから30秒経過後～60秒未満に演技開始姿勢を取った場合-0.5点
- ・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・コンビネーションを2回またはジャンプ・コンビネーションを1回、ジャンプ・シーケンスを1回含むことができる（オイラーを含んだジャンプ・コンビネーションを1回実施した場合、もう1回はジャンプ・シーケンスは不可）。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。