

国際スケート連盟

コミュニケーション第 1944 号

シングル & ペア

価値尺度, 難度レベルと GOE 採点のガイドライン, 2015 - 2016 シーズン版

以下のコミュニケーションは, コミュニケーション第 1861 号及び第 1884 号を置き換えるものである.

- I. 更新された価値尺度(SOV)
- II. シングル/ペア要素の更新された難度レベル(2015/16 シーズン)
- III. シングル/ペア要素の更新された+GOE 採点のガイドライン(プラス面)
- IV. ショートプログラム及びフリースケーティングにおけるエラーに対する GOE 確定のための更新されたガイドライン

ミラノ,
2015 年 6 月 15 日
ローザンヌ,

ISU 会長 **Ottavio Cinqunta**
専務理事 **Fredi Schmid**

I. 更新された価値尺度

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
シングル及び ペア スケーティング										
ジャンプ										
Single Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4		-0,1	-0,2	-0,3
Single Flip	1F	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4	0,3	-0,1	-0,2	-0,3
Single Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Single Axel	1A	0,6	0,4	0,2	1,1	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	1,8	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	1,9	1,4	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	2,1	1,5	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	3,3	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	<u>4,3</u>	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	<u>4,4</u>	<u>3,1</u>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	5,1	3,6		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	5,3	3,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	6,0	4,2	3,6	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,5	<u>5,9</u>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	<u>8,0</u>		<u>-1,2</u>	<u>-2,4</u>	<u>-4,0</u>
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	<u>8,1</u>		<u>-1,2</u>	<u>-2,4</u>	<u>-4,0</u>
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		<u>-1,2</u>	<u>-2,4</u>	<u>-4,0</u>
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8,0	<u>-1,2</u>	<u>-2,4</u>	<u>-4,0</u>
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	<u>-1,2</u>	<u>-2,4</u>	<u>-4,0</u>
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	<u>-4,0</u>
スピン(ペアではソロスピン)										
単一姿勢かつ足換え無し(アップライト, レイバック, キャメルまたはシット)										
Upright Level B	USpB	1,5	1,0	0,5	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
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

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Camel Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
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
Sit Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
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 (いずれかの姿勢 - アップライト, レイバック, キャメルまたはシット)										
Upright Level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
単一姿勢で足換え 1 回を含むスピン (アップライト, レイバック, キャメルまたはシット)										
Upright Level B	(F)CUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Layback Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
姿勢変更を含み足換え無しのスピンコンビネーション(2 姿勢)										
Level B	(F)CoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<u>1,1</u>	<u>1,0</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp2p1	1,5	1,0	0,5	<u>1,3</u>	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2p2	1,5	1,0	0,5	<u>1,5</u>	<u>1,3</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp2p3	1,5	1,0	0,5	1,8	<u>1,5</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp2p4	1,5	1,0	0,5	2,1	<u>1,7</u>		-0,3	-0,6	-0,9
姿勢変更を含み足換え無しのスピンコンビネーション(3 姿勢)										
Level B	(F)CoSp3pB	1,5	1,0	0,5	1,5	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp3p1	1,5	1,0	0,5	1,7	<u>1,2</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp3p2	1,5	1,0	0,5	2,0	<u>1,4</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3p3	1,5	1,0	0,5	2,5	<u>1,8</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp3p4	1,5	1,0	0,5	3,0	<u>2,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
姿勢変更と足換えを含むスピンコンビネーション(2 姿勢)										
Level B	(F)CCoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<u>1,5</u>	<u>1,1</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp2p1	1,5	1,0	0,5	<u>1,7</u>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2p2	1,5	1,0	0,5	<u>2,0</u>	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp2p3	1,5	1,0	0,5	<u>2,5</u>	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp2p4	1,5	1,0	0,5	<u>3,0</u>	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
姿勢変更と足換えを含むスピンコンビネーション(3 姿勢)										
Level B	(F)CCoSp3pB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp3p1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp3p2	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3p3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp3p4	1,5	1,0	0,5	3,5	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
ステップシーケンス及びコレオグラフィックシーケンス										
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9			-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sequence	ChSq	2,1	1,4	0,7	2.0			-0,5	-1,0	-1,5

		+3	+2	+1	BASE	<u>V</u>	<u>V1</u>	-1	-2	-3
ペア スケーティング										
リフト										
Group 1 Level B	1LiB	0,9	0,6	0,3	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 1	1Li1	0,9	0,6	0,3	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 2	1Li2	0,9	0,6	0,3	1,3			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 3	1Li3	0,9	0,6	0,3	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 4	1Li4	0,9	0,6	0,3	1,7			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level B	2LiB	0,9	0,6	0,3	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 1	2Li1	0,9	0,6	0,3	1,6			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 2	2Li2	0,9	0,6	0,3	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 3	2Li3	0,9	0,6	0,3	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 4	2Li4	0,9	0,6	0,3	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Group 3 Level B	3LiB	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	4,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level B	4LiB	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	4,0			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Toe/Step in Lasso										
Level B	5T/SLiB	1,5	1,0	0,5	4,5			-0,5	-1,0	-1,5
Level 1	5T/SLi1	1,5	1,0	0,5	5,0			-0,5	-1,0	-1,5
Level 2	5T/SLi2	1,5	1,0	0,5	5,5			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	5T/SLi3	1,5	1,0	0,5	6,0			-0,5	-1,0	-1,5
Level 4	5T/SLi4	1,5	1,0	0,5	6,5			-0,5	-1,0	-1,5
Group 5 Axel/Backward Lasso										
Level B	5A/BLiB	2,1	1,4	0,7	5,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5A/BLi1	2,1	1,4	0,7	5,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5A/BLi2	2,1	1,4	0,7	6,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5A/BLi3	2,1	1,4	0,7	6,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5A/BLi4	2,1	1,4	0,7	7,0			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	BASE	<u>V</u>	<u>V1</u>	-1	-2	-3
Group 5 Reverse Lasso										
Level B	5RLiB	2,1	1,4	0,7	<u>5,5</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5RLi1	2,1	1,4	0,7	<u>6,0</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5RLi2	2,1	1,4	0,7	<u>6,5</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5RLi3	2,1	1,4	0,7	<u>7,0</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5RLi4	2,1	1,4	0,7	<u>7,5</u>			-0,7	-1,4	-2,1
ツイストリフト										
Single Level B	1TwB	0,6	0,4	0,2	<u>0,9</u>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1Tw1	0,6	0,4	0,2	<u>1,1</u>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1Tw2	0,6	0,4	0,2	<u>1,3</u>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1Tw3	0,6	0,4	0,2	<u>1,5</u>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1Tw4	0,6	0,4	0,2	<u>1,7</u>			-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B										
Double Level B	2TwB	0,9	0,6	0,3	<u>2,9</u>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	<u>3,1</u>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	<u>3,4</u>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	<u>3,7</u>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	<u>4,0</u>			-0,3	-0,6	-0,9
Triple Level B										
Triple Level B	3TwB	2,1	1,4	0,7	<u>5,0</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3Tw1	2,1	1,4	0,7	<u>5,4</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3Tw2	2,1	1,4	0,7	<u>5,8</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3Tw3	2,1	1,4	0,7	<u>6,2</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3Tw4	2,1	1,4	0,7	<u>6,6</u>			-0,7	-1,4	-2,1
Quad Level B										
Quad Level B	4TwB	3,0	2,0	1,0	<u>7,0</u>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4Tw1	3,0	2,0	1,0	<u>7,5</u>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Tw2	3,0	2,0	1,0	<u>8,0</u>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Tw3	3,0	2,0	1,0	<u>8,6</u>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	<u>9,1</u>			-1,0	-2,0	-3,0
スロウ										
Single ToeLoop	1TTh	0,9	0,6	0,3	<u>1,1</u>	<u>0,9</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Salchow	1STh	0,9	0,6	0,3	<u>1,1</u>	<u>0,9</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Loop	1LoTh	0,9	0,6	0,3	<u>1,4</u>	<u>1,0</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	0,9	0,6	0,3	<u>1,4</u>	<u>1,0</u>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Level B										
Double Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	<u>2,2</u>	<u>1,5</u>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	<u>2,5</u>	<u>1,8</u>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	<u>2,5</u>	<u>1,8</u>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	<u>2,8</u>	<u>2,0</u>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	<u>3,0</u>	<u>2,1</u>		-0,5	-1,0	-1,5

		+3	+2	+1	BASE	<u>V</u>	<u>V1</u>	-1	-2	-3
Double Axel	2ATh	2,1	1,4	0,7	4,0	2,8		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Toeloop	3TTh	2,1	1,4	0,7	4,5	3,2		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3STh	2,1	1,4	0,7	4,5	3,2		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3LoTh	2,1	1,4	0,7	5,0	3,5		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip/Lutz	3F/LzTh	2,1	1,4	0,7	5,5	3,9		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	<u>7,7</u>	<u>5,4</u>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	<u>8,2</u>	<u>5,7</u>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	<u>8,2</u>	<u>5,7</u>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	<u>8,7</u>	<u>6,1</u>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip/Lutz	4F/LzTh	3,0	2,0	1,0	9,0	6,3		-1,0	-2,0	-3,0
デススパイラル										
フォワード/バック インサイド										
Level B	Fi/BiDsB	2,1	1,4	0,7	2,6			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fi/BiDs1	2,1	1,4	0,7	2,8			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	F/BiDs2	2,1	1,4	0,7	3,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fi/BiDs3	2,1	1,4	0,7	3,2			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fi/BiDs4	2,1	1,4	0,7	3,5			-0,7	-1,4	-2,1
フォワード/バック アウトサイド										
Level B	Fo/BoDsB	2,1	1,4	0,7	2,8			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fo/BoDs1	2,1	1,4	0,7	3,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	Fo/BoDs2	2,1	1,4	0,7	3,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fo/BoDs3	2,1	1,4	0,7	4,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fo/BoDs4	2,1	1,4	0,7	4,5			-0,7	-1,4	-2,1
Pivot Figure	PiF	2,1	1,4	0,7	2,2			-0,7	-1,4	-2,1
ペアスピン										
Pair Spin Level B	PSPB	1,5	1,0	0,5	1,7			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 1	PSP1	1,5	1,0	0,5	2,0			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 2	PSP2	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 3	PSP3	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 4	PSP4	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,3	-0,6	-0,9
ペアスピンコンビネーション(2 姿勢)										
Level B	PCoSp2pB	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp2p1	1,5	1,0	0,5	2,1			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp2p2	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp2p3	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PcoSp2p4	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,3	-0,6	-0,9
ペアスピンコンビネーション(3 姿勢)										
Level B	PCoSp3pB	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp3p1	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp3p2	1,5	1,0	0,5	3,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp3p3	1,5	1,0	0,5	4,0			-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PcoSp3p4	1,5	1,0	0,5	4,5			-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, 2015-2016 シーズン

レベル特徴の数: Level 1 は 1 個, Level 2 は 2 個, Level 3 は 3 個, Level 4 は 4 個

<p>ステップ シーケンス</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) シーケンス中の難しいターン及びステップが, 最低限に多様(Level 1), やや多様(Level 2), 多様(Level 3), 複雑(Level 4)である(必須) 2) いずれの方向についても全体でパターンの少なくとも 1/3 をカバーする体の完全な回転を伴う両方向への回転(左及び右) 3) 少なくともパターンの 1/3 において身体の動きを使っている 4) シーケンスの中で明確なリズムで実施する 3 つの難しいターンからなる, 2 つの異なる組み合わせ(Level 4 のためには 2 つの組み合わせは異なる足で実施されなければならない).
<p>全てのスピン</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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) 2) ジャンプにより行われる足換え 3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ 4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更 5) スピンへの難しい入り方 6) シット姿勢(バック インサイドからフォア アウトサイドのみ), 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 7) 2 番目の(1 回目の足換え後の)足での基本姿勢 3 つすべての実施 8) シットまたはキャメルスピンの, 直ちに続けて両方向の実施 9) キャメル, シット, レイバック, またはビールマン姿勢での明確な速度の増加 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 8 回転(キャメル, レイバック, 基本姿勢またはスピン コンビネーションにおける非基本姿勢の難しいバリエーション) 11) フライングスピン/フライングエントランスのスピンにおけるフライングエントリーの難しいバリエーション(明確化を参照) <p>レイバックスピンに対する追加的な特徴:</p> <ol style="list-style-type: none"> 12) 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で, それぞれの姿勢で<u>少なくとも 2 回転</u>(レイバックスピンの他のスピンの一部分として行われた場合にも数える) 13) レイバックスピンからのビールマン姿勢(SP - レイバックスピンで 8 回転した後) <p>特徴 2-9, 11-13 が数えられ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 が数えられるのは プログラム中で(成功した最初のスピンの中であり, このスピン中で両方の足とも 8 回転が実施された場合は, スケーターの有利になるようにいずれか一つ)一度のみである.</p> <p>基本姿勢での難しいバリエーションが数えられるのは, いずれのカテゴリーについてもプログラム中で(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が数えられるのはスピンコンビネーションにおいてプログラム中で(最初に試みられた)一度のみである.</p> <p>足換えを伴ういずれのスピンについても, 一方の足で獲得できる特徴の数は最大 2 個である.</p>

要素の要件(次頁の明確化も参照のこと)

ジャンプ

1. 十分な回転: 記号 < 及び << はエラーを示している. 記号 < が付いたジャンプの基礎値は SOV 表の V 欄に示した. 記号 << が付いたジャンプは 1 回転少ない同じジャンプの SOV で評価される.

2. F/Lz における正しい踏み切りエッジ: 記号 "e" 及び "!" はエラーを示している. 記号 "e" が付いたジャンプの基礎値は SOV 表の V 欄に示した. 記号 "!" はそのジャンプ本来の基礎値を維持することを許容する.

記号 < 及び "e" のいずれもが同じジャンプに付けられた場合には, その基礎値は SOV 表の V1 欄に示した.

スピン

ショートプログラム及びフリースケーティングにおけるフライングスピン(足換えなしかつ1姿勢のみ)及びフライングエントランスのスピンでは以下が要求される: a) はっきりと分かるジャンプ; ジュニアのショートプログラムにおいてにみ指定された空中姿勢に達することも要求される b) 着氷後最初の 2 回転以内に基本姿勢に達し, その姿勢に最初に達した瞬間からその姿勢を 2 回転保持すること. 記号 V はこれらの要求事項のうち 1 つまたは双方が満たされなかったことを示している. 記号 V が付いたスピンの基礎値は SOV 表の V 欄に示した. 2 ないし 3 つの基本姿勢(それぞれ姿勢で少なくとも 2 回転)があるスピンコンビネーションの基礎値は SOV に反映されている.

ステップシーケンス

難しいターンとステップの種類: ツイズル, ブラケット, ループ, カウンター, ロッカー, チョクトウ.

最低限に多様とは少なくとも 5 個の難しいターン及びステップを含み, どの種類も 2 回を超えて数えられない.

やや多様とは少なくとも 7 個の難しいターン及びステップを含み, どの種類も 2 回を超えて数えられない.

多様とは少なくとも 9 個の難しいターン及びステップを含み, どの種類も 2 回を超えて数えられない.

複雑とは少なくとも 11 個の難しいターン及びステップを含み, どの種類も 2 回を超えて数えられず, 5 種類は両方向に実施されなければならない.

身体の動きを使っているとは, 両腕, 頭, 胴, ヒップ及び両脚の何らかの運動からなるパターンについて, 合計すると少なくとも 1/3 で, 体幹のバランスに影響を及ぼすような動きをはっきりと使っていることを意味する.

難しいターンからなる 2 つの組み合わせが, 同じ順序, 同じエッジ, 同じ足で実施された同じターンから構成されている場合には, 同じものとみなされる.

スピン

難しいスピン姿勢のバリエーションとは, 肉体的強さまたは柔軟性を必要とし体幹のバランスに影響を及ぼすような身体部分, 脚, 腕, 手または頭の動作である. これらのバリエーションだけがレベルを上げる. 難しいバリエーションには 11 のカテゴリーがあり, その内の 3 つは肩のラインの向きに基づき区別するキャメル姿勢である: キャメルフォワード (CF) - 肩のラインが氷面に平行; キャメルサイドウエイズ (CS) - 肩のラインが氷面と垂直位置までひねられている; キャメルアップワード (CU) - 肩のラインが氷面と垂直位置を超えてひねられている. 難しいキャメル姿勢を準備する間にフリーレッグが長時間下がっている場合には, 該当するレベルの特徴は与えられるが, ジャッジは“拙劣な/ぎこちない/美的でない姿勢”として GOE 減点を適用する.

“**ジャンプによって実施される足換え**”および“**スピンの中で足換えなしに実施するジャンプ**”: はスケーターがジャンプ前に基本/非基本姿勢で 2 回転を実施し, 着氷後最初の 2 回転以内に基本姿勢に達し, この基本姿勢を少なくとも 2 回転保った場合にのみレベル特徴を与えられる.

“**スピンへの難しい入り方**”: 通常のバックワードエントリーは, もはや難しい入り方とはみなさない.

“**シット姿勢またはキャメル姿勢のスピンで, 直ちに続けて両方向を実施する**”: 直ちに続けられる両方向(時計回りおよび反時計回り)へのスピンの実施は, シットまたはキャメルの基本姿勢についてレベルの特徴として数えられる. 最初の(スピン)部分の脱出, または 2 番目の(逆方向のスピン)部分に入る際の長い弧は GOE に反映される. 各回転方向少なくとも 3 回転が必要とされる. 上述のように両方向に行なわれたスピンは 1 つのスピンとみなされる.

“**フライングスピン/フライングエントリーのスピンにおけるフライング姿勢の難しいバリエーション**”: はそのフライング姿勢が実際に難しい場合にのみレベル特徴が与えられる. 通常のフライングキャメルのエントリーは, (別のスピンで行う)難しいフライングエントリーをレベル特徴として数える可能性を阻害しない.

ジャンプ

フリップはバックのインサイドエッジで踏み切り, ルッツはバックのアウトサイドエッジで踏み切り; テクニカルパネルは踏み切りのエッジを決定し, (エッジの)エラーを記号“e”及び“!”で示す. 重大なエラー(記号“e”)の場合にはジャンプの基礎値及び GOE が減ぜられ, より軽微なエラー(記号“!”)の場合には本来の基礎値のままとし GOE を減じる.

ショートプログラムにおいては, 要件を満たさないジャンプ(回転数の誤りを含む)は無価値となるが, まだ空きがある場合にはジャンプのボックスを占める; 2 つのダブルジャンプからなるコンビネーションが認められていない場合(シニア男子及び女子, ジュニア男子), 本来(記号<, <<, e を考慮する前)より低い基礎値を持つジャンプは数えられない (例. 2Lz+2T*, 2T*+2Lo, 2Lz<+2T*, 2F<<+2T*).

難度レベル, ペアスケートディング, 2015-2016 シーズン

レベル特徴の数: Level 1 は 1 個, Level 2 は 2 個, Level 3 は 3 個, Level 4 は 4 個

ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子のスプリット姿勢(体の軸から各脚少なくとも 45 度は開き, 女子の両脚は真っ直ぐまたはほぼ真っ直ぐ) 2) 女子の(両)手/(両)腕/上半身のいずれの部分も男子に触れることなく腰の側面で女子をキャッチする 3) 頭の上に(両)腕が上がっている女子の空中姿勢(少なくとも完全に 1 回転) 4) 難しい踏み切り(踏み切りの前に両者ともに実施するステップ/スケートディング動作) 5) 女子のリリース後に少なくとも肩の高さに達するまで男子の両腕を真っ直ぐまたはほぼ真っ直ぐ横位置にする
リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) シニア:踏み切りの難しいバリエーション及び/または難しい着地のバリエーション ジュニア: 踏み切りの簡単なバリエーション及び/または簡単な着地のバリエーション(それぞれを特徴と数える) 2) 1 回のホールド及び/または女子の姿勢の変更(変更の前後とも男子が 1 回転, 繰り返されたら 2 回数える) 3) 女子の難しいバリエーション(完全な 1 回転) 4) 難しい(ジュニアは簡単な)キャリー(SP には適用されない) 5) 男子の片手ホールド(全体で完全な 2 回転, 1 回転に満たない部分は数えない) 6) 5)の 2 回転に続く男子の片手ホールドでの追加回転(フリースケートディングのみで 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, プログラム中で 1 回のみ) <p>特徴 1), 2), 3)はリフト毎に著しく異ならなければならず, 似ている場合には最初に試みたもののみ数える.</p>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) (シーケンス)中の二人の<u>難しい</u>ターン及びステップが最小限に多様(Level 1), やや多様(Level 2), 多様(Levels 3-4)である(必須) 2) いずれの方向についても全体でパターンの少なくとも 1/3 をカバーする体の完全な回転を伴う両方向への回転(左及び右) 3) パターンの少なくとも 1/3 における身体の動きの使用 4) シーケンスの少なくとも 1/3 に及ぶがシーケンスの 1/2 を超えず, 少なくともパターンの半分では離れない(ホールドの変更は許容される)位置変更(ステップやターンをしながら少なくとも 3 回の交差) 5) シーケンスの中で明確なリズムで二人ともが実施する 3 つの難しいターン(ロッカー, カウンター, ブラケット, ツィズル, ループ)からなる 2 つの異なる組み合わせ
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい入り方(直ちにデススパイラルに入る)及び/または出方 2) 二人ともが“低い”姿勢での女子の完全な回転(実施された回数を最大限数える)
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しいバリエーション(下記の制限内で実施された回数を最大限数える) 2) ジャンプで実施される足換え 3) スピン中に足換え無しで行われるジャンプ 4) 同じ足で実施される難しい姿勢変更 5) スピンへの難しい入り方 6) シット姿勢(バックインからフォワードアウトのみ), キャメル姿勢, レイバック姿勢及びビールマン姿勢での明確なエッジチェンジ 7) 2 番目の(1 回目の足換え後の)足での基本姿勢 3 つすべての実施 8) シットまたはキャメルスピンド, 直ちに続けて両方向の実施 9) キャメル, シット, レイバックまたはビールマン姿勢での明確な速度の増加 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, レイバック, 基本姿勢またはスピコンビネーションにおける非基本姿勢の難しいバリエーション) <p>特徴 2 から 10 及びいずれの категорииの難しいスピンのバリエーションもプログラム中で(最初に試みられた)1 回のみ数えられる. 6 回転がいずれの足でも実施された場合には, スケートの有利になるようないずれか 1 つのみが数えられる. 足換えを伴ういずれのスピンについても, 一方の足で獲得できる特徴の数は最大 2 個である.</p>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人とも 3 回の基本姿勢の変更 2) 二人の姿勢の 3 つの難しいバリエーション, その内一つだけは非基本姿勢でもよい(両者それぞれの各バリエーションは別々に数えられ, それぞれは少なくとも 1 つの難しいバリエーションを含むこと) 3) いずれかが基本姿勢で実施するその他難しいバリエーション(両者は 2 つの難しいバリエーションを含むこと) 4) バックアウトサイドまたはフォアインサイドからの開始 5) 直ちに続けて実施される両方向のスピン 6) 姿勢/バリエーションを変更せずに実施される少なくとも 6 回転 (キャメル, シット, 難しいアップライト)

要素の要件(次頁の明確化も参照のこと)

ソロおよびペアスピコンビネーション

2 または 3 姿勢でのスピコンビネーション(各姿勢で少なくとも 2 回転)は SOV に反映される。

ジャンプ要素

二人ともがシングルスケートディングのジャンプ要素の要件を満たさなければならない; 一人または二人がこれら要件を満たさない場合, 記号及び GOE の減点は同じである。

明確化: ペアスケートディングの難度レベル, 2015-2016 シーズン

ツイストリフト

特徴 1) (女子のスプリット): 各脚は真っ直ぐまたはほぼ真っ直ぐに, 体の軸から少なくとも 45 度は開く;

特徴 5) (男子の両腕): 真っ直ぐまたはほぼ真っ直ぐで, 少なくとも肩の高さに達するまで横位置に.

リフト

テイクオフ: 簡単な: 持ち上げる際のハンドホールドの変更を含みそれに限らない.

難しい: 以下を含みそれに限らない: サマーソルトテイクオフ, 二つのリフトの間に女子が氷に触れることなく小さなリフトから直ちにペアリフトのテイクオフに移行する, 片手テイクオフ, 一人または二人ともが入りの弧としてスプレッドイーグル, イナバウアーまたはスパイラルを実施, 5Ali 及び 5SLi においてインサイドアクセルでテイクオフ.

ランディング: 簡単な: 異なる足で着氷(自動的に見なされるのではない), 降ろす際のホールド変更.

難しい: 以下を含みそれに限らない: サマーソルト, ホールド, パートナーの姿勢及び/または着氷方向のバリエーション, 片手ランディング, 降ろす間の男子のスプレッドイーグル姿勢.

キャリー: 簡単な: 少なくとも 3 秒間持続.

難しい: 以下の特徴の少なくとも 1 つを含む: キャリーの中に男子が少なくとも 3 秒間片足で滑走またはパートナーを片腕でホールド, またはクロスオーバーまたはスプレッドイーグルか同様の動作で演技.

女子の姿勢の難しいバリエーション: 身体的強さまたは柔軟性を要求し, 体幹のバランスに影響を及ぼす脚, 腕または上体の動き. このようなバリエーションだけがレベルを上げる.

ホールド/女子のポジションの変更が要求するのは, 変更の前後とも男子が完全に 1 回転することである. ホールドの変更と女子の姿勢の変更が同時に実施される場合, 1 つのレベル特徴のみが与えられる.

テイクオフ/ランディングのバリエーション, ホールド/女子の基本姿勢の変更及び女子の難しいバリエーションがレベル特徴として数えられるためには, 前に試みられた変更/バリエーションと著しく異ならなければならない. 片腕で降ろすはプログラム中で 1 度のみ特徴として数えられる.

“ホールドの変更/女子の姿勢/回転方向”の特徴は変更がキャリーで中断された場合には与えられない. **“男子の片手ホールド”**の特徴は女子の両腕が男子に触れている場合には与えられない.

ステップシーケンス

難しいターンとステップの種類: ロッカー, カウンター, ブラケット, ツイズル, ループおよび チョクトウ.

最小限に多様, やや多様及び多様はシングルスケートディングと同じ定義; 要件は二人ともが満たさなければならない.

身体の動きを使っているとは両腕, 頭, 胴, ヒップ及び両脚の何らかの運動からなるパターンについて, 合計すると少なくとも 1/3 で体幹のバランスに影響を及ぼすような動きをはっきりと使っていることを意味する.

シーケンスの少なくとも 1/3 に及ぶが 1/2 を超えず, パターンの少なくとも半分では**離れない**少なくとも 3 回のパートナーの**交差**: 2 つの特徴のうち 1 つのみ(2 つともではなく)が与えられる.

シーケンスの中で明確なリズムで二人ともが実施する **3 つの難しいターン**(ロッカー, カウンター, ブラケット, ツイズル, ループ)からなる **2 つの異なる組み合わせ**.

デススパイラル

デススパイラルは二人ともがデススパイラル姿勢(男子の膝がはっきりと曲げられ, トゥが固定され腕が完全に伸ばされている; 女子の頭部が短時間であってもスケートディングレグの膝の高さに到達する)で少なくとも 1 回転を実施した場合にレベルと価値を与えられる. 高いレベルを獲得するためには女子と男子のいずれもが 1 回転以上の間”低い”姿勢を保たなければならない.

女子の“低い”姿勢: インサイドデススパイラルでは, ヒップ/臀部の最低部と頭部はスケートディングレグの膝より高くなってはならない; アウトサイドデススパイラル-頭部はスケートディングレグの膝より高くなってはならず, スケートディングレグの膝から頭部にかけての身体の線はフラットか浅いアーチでなければならない.

男子の“低い”ピボット姿勢: 臀部は軸足の膝より高くなってはならない.

デススパイラル中で女子または男子の高い姿勢はいずれの部分もレベル特徴の 2)としては認められない.

女子または男子による**アームホールドの変更**は許容されるが, もはやレベル特徴ではない.

ピボットの変更はデススパイラルの終わりともみなされる.

入り方, 出方: 難しいエントリー姿勢は二人ともがエントリーカーブにある間に実施されなければならない, 女子及び/または男子は難しいエントリー姿勢から直接遅滞なくデススパイラル姿勢に移行しなければならない.

出: は男子が“持っている”腕の肘を曲げた時に始まり; 女子が垂直姿勢となった時に終わる.

ソロスピン

“スピンへの難しい入り方”のレベル特徴は通常のバックエントリーを含まないが, 明確に跳んでいる限り通常のフライングキャメルエントリーを含む.

シングルのスピンの明確化は(適用可能であれば)ペアについても同様に有効である.

ジャンプ, スロージャンプ, ツイストリフト

ショートプログラムにおける要件を満たさないジャンプ, スロージャンプ及びツイストリフト(回転数の誤りを含む)は無価値であるが, 空きがあれば対応する要素のボックスを占める.

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 表と共に用いられる道具である。演技された要素の最終的な GOE はプラス面とマイナス面の組み合わせに基づく。最終的な GOE に適用されるすべての減点だけでなくプラス面が反映していることが重要である。

要素の最終的な GOE は、まず評価に際して起点の GOE となる要素のプラス面を考慮して計算される。それに続いて、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、その結果が要素の最終 GOE となる。起点の GOE を確立するために、ジャッジは各要素について次の項目を考慮しなければならない。GOE のアップグレードに対する項目の数を決定するのはそれぞれのジャッジの裁量によるが、一般的な推奨は以下の通りである：

+1 について: 2 項目

+2 について: 4 項目

+3 について: 6 項目以上

シングル

ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> 1) 予想外の/独創的な/難しい入り 2) 明確ではっきりわかるステップ/フリースケーティング動作から直ちにジャンプ 3) 空中での姿勢変形/ディレイド回転のジャンプ 4) 高さおよび距離が十分 5) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢/独創的な出方 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) 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
スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度あるいは回転速度の増加が十分 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た回転 5) 良い、力強い姿勢(フライングスピンでは高さ、空中/着氷姿勢を含む) 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 全局面でのコントロールが十分 8) 音楽構造に要素が合っている
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 力強く良い演技 2) シーケンス中の速度、または加速が十分 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) 良くコントロールされ、全身が関わった正確なステップ 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 開始から終了まで無駄な力がない 8) 要素が音楽構造を高めている
コレオグラフィック シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 流れがよく、力強い、良い演技 2) シーケンス中の速度、または加速が十分 3)十分に明確で正確 4)十分にコントロールされ全身が関わっている 5) 独創的でオリジナリティがある 6) 無駄な力がない 7) プログラムのコンセプト/特徴を反映している 8) 要素が音楽構造を高めている

ペア

リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人とも踏切及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きがない 	<ol style="list-style-type: none"> 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ない 8) 音楽構造に要素が合っている
ツイストリフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人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きがない 	<ol style="list-style-type: none"> 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ない 8) 音楽構造に要素が合っている
ジャンプ要素	<ol style="list-style-type: none"> 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/独創的な出方 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 入りから出までの流れが十分 6) 全ての局面で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ない 8) 音楽構造に要素が合っている
スロウジャンプ	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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ない 8) 音楽構造に要素が合っている
ソロスピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度, 回転速度増加が十分 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 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 二人とも姿勢が良く同一 6) 二人とも全局面でのコントロールが十分 7) 二人のユニゾンおよび距離が良い 8) 音楽構造に要素が合っている
ペアスピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人とも全体(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, 回転速度増加が十分 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた 4) 規定回転数を明らかに超えた回転 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 二人とも姿勢が良い 6) 独創的でオリジナリティがある 7) 連続した流れと安心感を伴った実施 8) 音楽構造に要素が合っている
デススパイラル	<ol style="list-style-type: none"> 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及びスピードが十分 3) 二人とも姿勢の質が良い 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きが無い 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 十分で, 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ない 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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 力強く良い演技 2) シーケンス中のスピード, 加速が十分 3) シーケンス中での多彩なステップの使用 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) 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 十分にコントロールされ, ステップの正確さを保ちつつ全身が関わっている 6) 独創的でオリジナリティがある 7) ユニゾンが十分 8) 要素が音楽構造を高めている
コレオグラフィックシーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 流れがよく, 力強く, 良い演技 2) シーケンス中の速度, または加速が十分 3) 十分に明確で正確 4) 二人とも十分にコントロールされ全身が関わっている 	<ol style="list-style-type: none"> 5) 独創的でオリジナリティがある 6) 無駄な力がない 7) プログラムのコンセプト/特徴を反映している 8) 要素が音楽構造を高めている

V. ショートプログラム及びフリースケーティングでのエラーに対する
GOE 確定のための更新されたガイドライン

無価値となる要素はジャッジのパネルに示される。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減点が合算される。しかしペアスケートでは、パートナーの一人だけの失敗に適用される減点と二人ともによる同じ失敗に適用される減点は、同一となる。

シングルスケート

エラーに対する減点

ジャンプ要素

SP: 1 つのジャンプからなるコンビネーション 最 終の GOE は必ず	-3	ダウングレード (記号 <<)	-2 to -3
SP: 要求される先行ステップ/動作がない	-3	回転不足 (記号 <)	-1 to -2
SP: 要求されるステップ/動作とジャンプ間の寸断/先行ステップ/動作が 1 つのみ	-1 to -2	回転が足りない (記号なし) コンビネーション中のハーフループを含む	-1
転倒	-3	速度, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -2
1 ジャンプで両足による着氷	-3	1 つのジャンプで両手をつく	-2
1 ジャンプでステップアウトの着氷	-2 to -3	片手またはフリーフットをつく	-1
間で 2 つのスリーターン(コンビネーション)	-2	ジャンプ間で流れがない/方向を失う/リズムがない(コンビネーション/シーケンス)	-1 to -2
F/Lz の踏み切りで重大なエッジ違反 (記号 "e")	-2 to -3	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/ひっかけ等)	-1 to -2
F/Lz の踏み切りで不明瞭なエッジ (記号 "!")	-1 to -2	踏み切りが拙劣	-1 to -2
F/Lz の踏み切りで不明瞭なエッジ (記号なし)	-1	長い準備動作	-1 to -2

スピン

SP: 規定の空中姿勢が取れていない (フライングスピン)	-1 to -2	拙い/ぎこちない, 美しい姿勢	-1 to -3
転倒	-3	トラベリング	-1 to -3
両手をつく	-2	回転速度が遅いまたは減速	-1 to -3
フリーフットまたは片手をつく	-1 to -2	足換えが拙劣(回転方向転換時を除き入り/出のカーブを含む)	-1 to -3
要求された回転数に満たない	-1 to -2		
フライングスピンでの不正確な踏み切り又は着氷	-1 to -2	フライングが拙劣(フライングスピン/エントリー)	-1 to -3

ステップ

SP: 半回転以上のリストにあるジャンプが含まれる	-1	ステップ, ターン, 姿勢の質が拙劣	-1 to -3
転倒	-3	躓き	-1 to -2
ステップ/ターンの実施がパターンの半分以下	-2 to -3	音楽に合っていない	-1 to -2

コレオグラフィックシーケンス

転倒	-3	躓き	-1 to -2
シーケンスを明確に演じることができない	-2 to -3	音楽を高めていない	-1 to -3
シーケンス実施中にコントロールを失う	-1 to -3	動作の質が拙劣	-1 to -2

ペアスケーティング

エラーに対する減点

エラーに対する減点			
リフト			
転倒	-3	速度及び/または氷面の利用が拙劣	-1 to -3
上げる過程で重大な問題	-3	男子のターンが拙劣及び/または回転の停止	-1 to -3
上げる過程で小さな問題	-1 to -2	拙劣な踏み切り/拙い着氷	-1 to -3
女子がパートナーに崩れかかる	-2	基本姿勢又はそのバリエーションに入るまでが長すぎる	-1 to -3
女子の踏み切り又は着氷が両足	-2	フリーフットをつく	-1
空中または着氷の姿勢が拙劣	-1 to -3	長い準備動作	-1
ツイストリフト			
転倒	-3	ダウングレード (記号 <<)	-2
女子がパートナーに崩れかかる	-2 to -3	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
女子が着氷前に空中でキャッチされない	-2	拙劣な踏み切り (速度不足, 重大なひっかけ, トウを突かない)	-1 to -2
男子の肩で支持されたキャッチ	-1 to -2	拙い着氷 (速度不足, 悪い姿勢, ぎこちないキャッチ)	-1 to -2
女子の着氷が両足	-2	女子が腰でキャッチされない	-2
女子が両手をつく	-2	長い準備動作	-1
フリーフットをつく	-1		
ジャンプ要素, スロージャンプ			
転倒	-3	速度, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -2
1 ジャンプで開始または着氷が両足	-2	ユニゾンの欠如 - ジャンプ要素	-1 to -3
1 ジャンプで着氷がステップアウト	-2	二人の距離が離れすぎ - ジャンプ要素	-1 to -3
二人の回転数が異なる	-2	踏み切りが拙劣	-1 to -2
ダウングレード (記号 <<)	-2 to -3	ジャンプ間で流れがない/方向を失う/リズムがない (コンビネーション/シーケンス)	-1 to -2
回転不足 (記号 <)	-1 to -2	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 - スロージャンプ	-1 to -2
回転が足りない (記号なし)	-1	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/ひっかけ 他)	-1 to -2
間に 2 つのスリーターン - ジャンプコンビネーション	-2	長い準備動作	-1 to -2
F/Lz の踏み切りで重大なエッジ違反 (記号 "e")	-2 to -3	1 ジャンプで両手をつく	-2
F/Lz の踏み切りで不明瞭なエッジ (記号 "!")	-1 to -2	片手またはフリーフットをつく	-1 to -2
F/Lz の踏み切りで不明瞭なエッジ (記号なし)	-1		
ソロ及びペアスピン			
SP, PCoSp: 足換えが同時ではない	-1 to -2	要求された回転数に満たない	-1 to -2
転倒	-3	拙劣/ぎこちない, 美しくない姿勢	-1 to -3
両手をつく	-2	トラベリング	-1 to -3
フリーフットまたは片手をつく	-1 to -2	足換えを拙劣に実施 (シングルスケーティング参照)	-1 to -3
回転速度が遅いまたは減速	-1 to -3	スピニング中に回転が止まる (回転方向転換時を除く)	-1 to -2
ユニゾンの欠如, 二人の距離が離れすぎ	-1 to -3	フライングが拙劣 (フライングスピン/エントリー)	-1 to -3
不正確な踏切または着氷 (フライングスピン/エントリー)	-1 to -2		
デススパイラル			
転倒	-3	女子の体の一部分 (髪以外) が氷に触れる	-1 to -2
間違ったピボット姿勢 (軸足がトウでない 等)	-2 to -3	回転速度が遅いまたは減速	-1 to -3
女子がブレード以外で支持されている	-2 to -3	女子のエッジの質が悪い	-1
女子の姿勢が拙劣 (高すぎる 等)	-1 to -3	出を手伝うために男子/女子が両腕を使用する	-1 to -2
出方が拙劣	-1 to -3		
ステップ			
SP: 半回転以上のリストにあるジャンプが含まれる	-1	音楽に合っていない	-1 to -2
転倒	-3	ステップ, ターン, 姿勢の質が拙劣	-1 to -3
ステップ/ターンの実施がパターンの半分以下	-2 to -3	躓き	-1 to -2
コレオグラフィックシーケンス			
転倒	-3	躓き	-1 to -2
シーケンスを明確に演じることができない	-2 to -3	音楽を高めていない	-1 to -3
シーケンス実施中にコントロールを失う	-1 to -3	動作の質が拙劣	-1 to -2