

国際スケート連盟

コミュニケーション第 2089 号

シングル及びペア

価値尺度, 難度レベル及び GOE 採点のガイドライン, 2017/18 シーズン

本コミュニケーションはコミュニケーション第 2000 号を置き換える

- I. 更新された価値尺度
- II. シングル/ペア要素の更新された難度レベル (2017/18 シーズン)
- 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)
- IV. ショートプログラム及びフリースケーティングにおいてエラーに対して GOE を確定する際の更新されたガイドライン

トゥブベーゲン,
2017 年 5 月 11 日
ローザンヌ,

ISU 会長 **Jan Dijkema**

ISU 専務理事 **Fredi Schmid**

I. 価値尺度

		+3	+2	+1	基礎値	V	V1	-1	-2	-3
シングル及びペア										
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	4,3	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	4,4	3,1		-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	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	8,0		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	8,1		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8,0	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	-4,0
スピンの(ペアではソロスピン)										
単一姿勢で足換え無しのスピン(アップライト、レイバック、キャメル又はシット)										
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	基礎値	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, キャメル又はシット)										
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
足換え 1 回で単一姿勢のスピン (アップライト, レイバック, キャメル又はシット)										
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	基礎値	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
足換え無しのコンプネーションスピン										
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
足換えありのコンプネーションスピン										
Level B	(F)CCoSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	3,0		-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
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	基礎値	V		-1	-2	-3
ペア										
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 トウ/ステップ ラッソー										
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 バックワード ラッソー										
Level B	5BLiB	2,1	1,4	0,7	5,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5BLi1	2,1	1,4	0,7	5,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5BLi2	2,1	1,4	0,7	6,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5BLi3	2,1	1,4	0,7	6,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5BLi4	2,1	1,4	0,7	7,0			-0,7	-1,4	-2,1
Group 5 アクセル/リバース ラッソー										
Level B	5A/RLiB	2,1	1,4	0,7	5,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5A/RLi1	2,1	1,4	0,7	6,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5A/RLi2	2,1	1,4	0,7	6,5			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5A/RLi3	2,1	1,4	0,7	7,0			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5A/RLi4	2,1	1,4	0,7	7,5			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	基礎値	V		-1	-2	-3
ツイストリフト										
Single Level B	1TwB	0,6	0,4	0,2	0,9			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1Tw1	0,6	0,4	0,2	1,1			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1Tw2	0,6	0,4	0,2	1,3			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1Tw3	0,6	0,4	0,2	1,5			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1Tw4	0,6	0,4	0,2	1,7			-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B	2TwB	0,9	0,6	0,3	2,9			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	3,1			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	3,4			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	3,7			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	4,0			-0,3	-0,6	-0,9
Triple Level B	3TwB	2,1	1,4	0,7	5,0			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3Tw1	2,1	1,4	0,7	5,4			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3Tw2	2,1	1,4	0,7	5,8			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3Tw3	2,1	1,4	0,7	6,2			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3Tw4	2,1	1,4	0,7	6,6			-0,7	-1,4	-2,1
Quad Level B	4TwB	3,0	2,0	1,0	7,0			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4Tw1	3,0	2,0	1,0	7,5			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Tw2	3,0	2,0	1,0	8,0			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Tw3	3,0	2,0	1,0	8,6			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	9,1			-1,0	-2,0	-3,0
スロー										
Single ToeLoop	1TTh	0,9	0,6	0,3	1,1	0,9		-0,3	-0,6	-0,9
Single Salchow	1STh	0,9	0,6	0,3	1,1	0,9		-0,3	-0,6	-0,9
Single Loop	1LoTh	0,9	0,6	0,3	1,4	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	0,9	0,6	0,3	1,4	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
Single Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	2,2	1,5		-0,5	-1,0	-1,5
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,5	-1,0	-1,5
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,5	-1,0	-1,5
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,5	-1,0	-1,5
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,5	-1,0	-1,5
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	7,7	5,4		-1,0	-2,0	-3,0

		+3	+2	+1	基礎値	V		-1	-2	-3
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	8,2	5,7		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	8,2	5,7		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	8,7	6,1		-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										
Forward/Backward inside										
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
Forward/Backward outside										
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
ペアスピコンビネーション										
Level B	PCoSpB	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	3,5	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	4,0	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	4,5	3,5		-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, 2017/18 シーズン

レベルの特徴の数: レベル 1 は 1 つ, レベル 2 は 2 つ, レベル 3 は 3 つ, レベル 4 は 4 つ

ステップ シークエンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シークエンス中の難しいターン及びステップが, 最低限に多様 (レベル 1), やや多様(レベル 2), 多様 (レベル 3), 複雑 (Level 4) である (必須) 2) 完全な体の回転を伴う両方向(左と右) への回転でいずれの回転方向も全体でパターンの少なくとも 1/3 をカバーする 3) パターンの少なくとも 1/3 で身体の動きを使う 4) シークエンス中で明確なリズムで異なる足で実施される 2 つの異なる 3 つの難しいターンの組み合わせ. 各足で試みた最初の組み合わせのみが数えられる.
全てのスピン	<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都度数える) 2) ジャンプにより実施された足換え 3) スピン中で足を換えずに行われたジャンプ 4) 同じ足で行われた難しい姿勢変更 5) スピンへの難しい入り 6) シット (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, レイバック, ビールマン姿勢での明確なエッジ変更 7) 2 番目 (1 回目の足換え後) の足で 3 基本姿勢全てを行う 8) シット又はキャメルスピンの直ちに続けて行う両方向のスピン 9) キャメル, シット, レイバック又はビールマン姿勢での明確な回転速度の増加 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, 全ての基本姿勢又は非基本姿勢 (コンビネーションのみ) 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の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ついての追加の特徴:</p> <ol style="list-style-type: none"> 12) バックワードからサイドウェイズ又はその反対への 1 回の明確な姿勢変更で, 各々の姿勢で少なくとも 2 回転 (他のあらゆるスピンの一部がレイバックスピンである場合にも数える) 13) レイバックスピンの後のビールマン姿勢 (SP - レイバックスピンで 8 回転の後) <p>特徴 2-9, 11-13 はプログラム中で (最初に試みられた) 1 度のみ数える. 特徴 10 はプログラム中で 1 度のみを数える (実施が成功した最初のスピン中で; このスピン中で 8 回転が両方の足で実施された場合には, 選手に有利ないずれか一つを数える).</p> <p>基本姿勢での難しいバリエーションはいずれのカテゴリーもプログラム中で (最初に試みられた) 1 度のみを数える. 非基本姿勢での難しいバリエーションはコンビネーションスピンにおいてプログラム中で (最初に試みられた) 1 度のみを数える.</p> <p>何れの足換えスピンにおいても一方の足で獲得できる特徴の最大数は 2 である.</p>

要素の要件 (次頁の明確化も参照)

ジャンプ

1. 完全な回転: 記号 < 及び記号 << はエラーを表す. 記号 < が付されたジャンプの基礎値は SOV 表の V 欄に示されている. 記号 << が付されたジャンプの基礎値は 1 回転少ない同じジャンプの SOV で評価される.
2. F/Lz での正確な踏切エッジ: 記号 “e” 及び記号 “!” はエラーを表す. 記号 “e” が付されたジャンプの基礎値は SOV 表の V 欄に示されている. 記号 “!” はそのジャンプ本来の基礎値を保つことを許容する.
記号 < 及び記号 “e” が同じジャンプに適用された場合, 基礎値は SOV 表の V1 欄に示されている.

スピン

1. ショートプログラム及びフリースケーティング双方でのフライングスピン (足換え無しで単一姿勢) については以下が要求されている: 明確に視認できるジャンプ. 記号 “V” はこの要求が満たされなかったことを表す. 記号 “V” が付されたスピンの基礎値は SOV 表の V 欄に示されている.
2. 2 種類のみ基本姿勢を有するコンビネーションスピン (各々の姿勢で少なくとも 2 回転) の基礎値は SOV 表の V 欄に示されている.

ステップシーケンス

難しいターン及びステップの種類: 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 つの難しいターン及びステップを含み, どの種類も数えて良いのは 2 回まで.

やや多様とは少なくとも 7 つの難しいターン及びステップを含み, どの種類も数えて良いのは 2 回まで.

多様とは少なくとも 9 つの難しいターン及びステップを含み, どの種類も数えて良いのは 2 回まで.

複雑とは少なくとも 11 の難しいターン及びステップを含み, どの種類も数えて良いのは 2 回までで, 5 種類は両方向に実施されなければならない.

身体の動きを使うとは合計すればパターンの少なくとも 1/3 について, 腕, 頭, 胴, ヒップ及び両脚の視認でき, 主な体幹のバランスに影響を与える動きを使ったもの.

2 つの難しいターンの組み合わせが同じターンが同じ順序, 同じエッジ, 同じ足で実施された場合, それらは同じものと見なされる.

スピン

スピン姿勢の難しいバリエーションは, 肉体的な強さや柔軟性を必要とし, 主たる体幹のバランスに影響を及ぼすような身体の部分, 脚, 腕, 手又は頭などの動作である. これらのバリエーションだけがレベルを上げうる. 11 種類の難しいバリエーションがあり, その内 3 種類はキャメル姿勢で肩のラインの方向により分類される: キャメルフォワード (CF) - 肩のラインが氷面に平行; キャメルサイドウェイズ (CS) - 肩のラインが垂直位置まで捻られる; キャメルアップワード (CU) - 肩のラインが垂直位置以上に捻られる. 難しいキャメルのバリエーションを準備する間にフリーレッグが長い間下がった場合には, 対応するレベルの特徴は依然与えられるが, ジャッジは“拙劣な/ぎこちない/美的でない姿勢”に対する GOE の減点を適用する.

“ジャンプにより実施される足換え”及び“スピン中で足換え無しで実施されるジャンプ”: はスケーターが着地後最初の 2 回転の内に基本姿勢を達成した場合にのみ与えられる.

“シット又はキャメルスピンで直ちに続けて実施される両方向”: 直ちに続く両方向へのスピンの実施 (時計回り及び反時計回り) はレベル特徴として数えられる. 第 1 部分からの出又は第 2 部分への入りにおける長いカーブは GOE に反映される. 各回転方向について最低 3 回転が要求される. 上記のように両方向に実施されたスピンは一つのスピンと見なされる.

“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”: フライング姿勢が実際に難しく, スケーターが着氷後 2 回転以内に基本姿勢に到達した場合にのみ与えられる. 通常のフライングキャメルは特徴として (訳注 別のスピンにおいて) 難しいフライングエントリーを数えることを妨げない.

ウインドミル (イリュージョン) はそれが試みられた初回にのみレベル特徴として考慮される.

ジャンプ

フリップはバックワードのインサイドエッジから踏み切り, ルッツはバックワードのアウトサイドエッジから踏み切る; テクニカルパネルは踏切エッジを決定し, 記号“e”及び記号“!”でエラーを示す. 深刻なエラー (記号“e”) の場合にはジャンプの基礎値及び GOE が減じられ, より軽微なエラー (記号“!”) の場合には本来の基礎値を維持し GOE が減じられる.

ショートプログラムにおいて要件を満たさないジャンプ (回転数の誤りを含む) は無価値であるが, 空きがあればジャンプのボックスを占める; 2 つのダブルジャンプのコンビネーションが許されない場合 (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) の基礎値が低いジャンプは数えられない (例 2Lz+2T*, 2T*+2Lo, 2Lz<+2T*, 2F<<+2T*).

ショートプログラム, 繰り返し: 同一のジャンプが単独ジャンプ及びジャンプコンビネーションの一部として 2 回実施された場合, 2 回目の実施は数えられない (この繰り返しはジャンプコンビネーションの中である場合, 上記要件に係る個々のジャンプのみが数えられない).

フリースケーティング, 余分なジャンプ要素: 余分なジャンプが実施された場合, 要件に従わない個々のジャンプだけが無価値となる. ジャンプは実施された順番に考慮される.

難度レベル, ペア, 2017/18 シーズン

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

ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子のスプリット姿勢 (各脚が体軸から少なくとも 45 度で, 女子の両脚が直線又はほぼ直線) 2) 腰の側面で女子の (両) 手, (両) 腕, 上体のいかなる部分も男子に触れることなく女子をキャッチ 3) 女子の (両) 腕が頭より上 (最低でも完全に 1 回転) にある空中姿勢 4) 難しいテイクオフ 5) 男子の腕が横位置で, 真っ直ぐかほぼ真っ直ぐにし, 女子のリリース後に少なくとも肩の高さに到達する
リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) シニア: テイクオフの難しいバリエーション及び/又は難しいランディングの変形 ジュニア: テイクオフの簡単なバリエーション及び/又は簡単なランディングの変形 (各々特徴として数える) 2) 1 回のホールド変更及び/又は女子のポジション変更 (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 (ジュニアでは簡単な) キャリー (SP では無効) 5) 男子の片手ホールド (1 回転に満たない部分は数えず全体で完全な 2 回転) 6) 5) の 2 回転の後に男子の片手ホールドでの追加回転 (FS のみ, 1 つのリフトのみ) 7) 男子の回転方向変更 (変更の前後で各々 1 回転, プログラムで 1 回のみ数える) <p>特徴 1), 2), 3) はリフトごとに著しく異ならなければならない, 似ていれば最初に試みられた 1 回のみ数える。</p>
ステップ シーケ ンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シークェンス中を通じ二人の難しいターン及びステップが最低限に多様 (レベル 1), やや多様 (レベル 2), 多様 (レベル 3-4) (必須) 2) 完全な体の回転を伴い両方向とも全体で少なくともパターンの 1/3 をカバーする両方向 (左右) への回転 3) 少なくともパターンの 1/3 で身体の動きを使う 4) 少なくともシーケンスの 1/3 に及ぶ (ステップやターンをする間に少なくとも 3 回交差する) が 1/2 を超えない位置交換, または少なくともパターンの半分で分離しない (ホールド変更は許容される) 5) シークェンスの中で明確なリズムを伴って二人ともによって実施される 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 (デススパイラルの直前) 及び/又は出 2) 二人ともが“低い”姿勢にある時の女子の完全な回転 (実施された回数毎に数える)
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しいバリエーション (下に示す制限内で実施された回数毎に数える) 2) ジャンプにより実施される足換え 3) スピン内で足を換えずに実施されるジャンプ 4) 同じ足での難しい姿勢変更 5) スピンへの難しい入り 6) シット (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, レイバック及びビールマン姿勢で明確なエッジ変更 7) 2 番目の足で 3 つの基本姿勢全てを実施 8) シット又はキャメル姿勢で直ちに続けて実施する両方向のスピンの 9) キャメル, シット, レイバック又はビールマン姿勢での明確な速度増加 10) 姿勢/バリエーション, 足及び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, 基本姿勢又はコンビネーションについてのみ非基本姿勢の難しいバリエーション) <p>特徴 2 から 10 と各カテゴリーでの難しいバリエーションはプログラムで (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, スケーターの有利となるよういずれか一方の実施を数える。足換えを伴ういかなるスピンにおいても一方の足で得られる特徴の数は最大 2 である。</p>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両方のパートナーが 3 回の基本姿勢の変更 2) 3 つの難しい姿勢のバリエーションで, 内 1 つのみは非基本姿勢が良い (各パートナーの各バリエーションは別個に数え, 各パートナーは少なくとも 1 つの難しいバリエーションを実施しなければならない) 3) いずれかのパートナーによる, その他のあらゆる難しい基本姿勢のバリエーション (各パートナーは少なくとも 2 つの難しいバリエーションを実施しなければならない) 4) バックアウトサイド又はインサイドエッジからの入り 5) 直ちに続けて実施される両方向のスピンの 6) 姿勢/バリエーション, 足を変更せずに少なくとも 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)

ソロスピンコンビネーション及びペアスピンコンビネーション

2 種類のみ基本姿勢を有するコンビネーションスピン (各々の姿勢で少なくとも 2 回転) の基礎値は SOV 表の V 欄に示されている。

ジャンプ要素

両パートナーともシングル競技のジャンプ要素に対する要件を満たさなければならない。一方又は両者によりそれらの要件が満たされない場合, 記号及び GOE の減点は同じである。

明確化: ペアの難度レベル, 2017/18 シーズン

ツイストリフト

特徴 1) (女子のスプリット姿勢): 各々の脚は真っ直ぐ又はほぼ真っ直ぐで、身体の軸から少なくとも 45 度開く;

特徴 5) (男子の両腕): 真っ直ぐ又はほぼ真っ直ぐで、横方向 (サイドウェイズ) に少なくとも肩の高さに届くように。

リフト

テイクオフ: 簡単な: 例えば、リフトを持ち上げる際のハンドホールドの変更。

難しい: 例えば: サマーソルトテイクオフ、小さなリフトから女子がリフト間で氷面に触れることなく直ちにペアリフトに移行する、ワンハンドのテイクオフ、一方又は両者が入りのカーブとしてスプレッドイーグル、イナバウアー又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 (自動的にみなすのではない)、降ろす際のホールドの変更。

難しい: 例えば: サマーソルト、ホールド、パートナーの位置及び/又は着氷方向のバリエーション、ワンハンドのランディング、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。

難しい: 次の特徴のうち少なくとも 1 つを含む: キャリー中男子が少なくとも 3 秒間片足で滑走、又は片腕でパートナーをホールド、又はクロスオーバーを実施、又はスプレッドイーグル又は類似の動作を実施。

女子の姿勢の難しいバリエーション: 肉体的な強さや柔軟性を要求し主たる体幹のバランスに影響を及ぼすような脚、腕、又は上体の動き。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。

ホールド変更/女子のポジション変更の要件は、 変更の前後とも男子が完全に 1 回転することである。ホールド変更と女子のポジション変更が同時に実施された場合には、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、ホールド変更/女子のポジション変更及び女子の難しいバリエーションがレベル特徴を与えられるためには、 前に試みられたバリエーション/変更と著しく異なるものでなければならない。片腕で降ろすことはプログラム中で 1 回のみ特徴として数えられる。

“ホールド/女子のポジション/回転方向の変更”の特徴はキャリーにより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

難しいターン及びステップの種類: 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。

最低限に多様、やや多様及び多様の定義はシングル競技と同じ定義である; 両パートナーが要件を満たさなければならない。

身体の動きを使うとは、 合計すればパターンの少なくとも 1/3 で主たる体幹のバランスに影響を及ぼすような両腕、頭、胴、ヒップ及び脚のあらゆる動きをはっきりと使っていることを意味する。

少なくとも 3 回のシーケンス中の少なくとも 1/3 に及ぶが 1/2 を超えないパートナーの**位置交換**、及び少なくともパターンの半分で**分離しない**: 2 つの特徴の内 1 つ (両方ではない) だけが与えられる。

両パートナーにより明確なリズムを伴ってシーケンス中で実施された **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

デススパイラルは両パートナーがデススパイラル姿勢 (男子の膝が明確に曲げられ、トゥを固定し、腕を完全に伸ばし; 女子の頭部はスケーティングレグの膝の高さに、短時間であっても、到達する) で少なくとも 1 回転を実施した時にレベルと価値を有する。より高いレベルのためには女子と男子双方が 1 回転またはそれ以上の間“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、ヒップ又は臀部の最低位置と頭部はスケーティングレグの膝より高くしてはならない; アウトサイドデススパイラルでは - 頭部はスケーティングレグの膝より高くしてはならずスケーティングレグの膝から頭部にかけての身体の線は水平又は浅い弓状でなければならない。

男子の“低い”ピボット姿勢: 臀部がピボットフットの膝の高さを超えない。

女子又は男子の高い姿勢を含むデススパイラルのあらゆる部分はレベル特徴の 2) としては無効である。

女子又は男子による**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了と見なされる。

入り, 出: 難しい入りの姿勢は両パートナーが入りのカーブにある間に実施され、女子及び/又は男子が難しい入りの姿勢から直接かつ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: 男子が“握っている”腕を肘のところで曲げた時に始まり; 終了: 女子が垂直位置に到達した時に終わる。

ソロスピンの

“スピンへの難しい入り”のレベル特徴は通常のバックワード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。シングル競技におけるスピンの明確化は (適用できる場合には) ペア競技にも有効である。

ジャンプ, スロージャンプ, ツイストリフト

要件を満たさないショートプログラムのジャンプ, スロージャンプ及びツイストリフト (回転数の誤りも含む)は無価値であるが、空いていれば対応する要素のボックスを占める。

フリースケーティングで、余分なジャンプが実施された場合、要件に従っていない個々のジャンプのみが無価値となる。ジャンプは実施された順番に考慮される。

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 採点表と一緒に利用されるためのものである。実施された要素の最終の GOE はプラス面及びマイナス面双方の組み合わせに基づく。要素の最終の GOE がプラス面とともに適用しうるあらゆる減点が反映されていることが重要である。

要素の最終の GOE はまず評価の起点となる要素のプラス面を考慮し計算される。続いてジャッジはあり得るエラーのガイドラインに沿って GOE を減じ、結果が要素の最終の GOE となる。

起点となる GOE を確立するため、ジャッジは各要素についての項目を考慮に入れなければならない。GOE のアップグレードに対する項目数の決定は各ジャッジの裁量によるが、一般的に推奨されるの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) 予期しない / 創造的な / 難しい 入り 2) 明確ではっきりとした (ショートプログラムではジャンプ直前の<u>創造的な, 興味深い, 独自の</u> ステップ/動作から) ステップ/滑走動作から直ちに要素に入る 3) 空中での姿勢変化 / デイレイド回転 4) 十分な高さ及び距離 5) 十分に伸ばした着氷姿勢 / 創造的な出 6) ジャンプコンビネーション/シーケンスを含め入りから出までの流れが十分 7) 無理のない実施 8) 音楽構造に合った要素
スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度が十分, 又は回転速度の増加 2) 素早くスピンの軸を取ることができる 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 要求された回転数を明らかに超える 5) 良い, 力強い姿勢 (フライングスピンの回転数や空中/着氷姿勢を含む) 6) 創造性と独自性 7) 全局面を通じて十分なコントロール 8) 音楽構造に合った要素
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) 十分な速度又はシーケンス中の加速 3) シーケンス中で様々なステップを用いている 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) コントロールとステップの正確性を維持するための全身の関与が十分 6) 創造性と独自性 7) 無理のない実施 8) 要素が音楽の構造を引き立てている
コレオグラフィック シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 流れとエネルギーが十分で, 焦点の定まった演技 2) 十分な速度又はシーケンス中の加速 3) 十分に明確で正確 4) コントロールと全身の関与が十分 5) 創造性と独自性 6) 無理のない実施 7) プログラムのコンセプト/特徴の反映 8) 要素が音楽の構造を引き立てている

ペア

リフト	1) 両者とも踏み切り及び着氷の姿勢が良い 2) 正しく美しい空中姿勢 3) 要素中に氷面を十分にカバーしている 4) 全ての局面で男子及び女子が氷面をブレードで引っかけることがない	5) スピードと流れが十分 6) ある姿勢から別の姿勢に流れが維持できる 7) 無理のない実施 8) 要素が音楽構造に合っている
ツイストリフト	1) 両者とも踏み切り及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) 要素中に氷面を十分にカバーしている 4) 明確でコントロールされたキャッチ	5) 入りから出までスピードとタイミングが十分 6) 空中姿勢での女子の高さが十分 7) 無理のない実施 8) 要素が音楽構造に合っている
ジャンプ要素	1) 予期しない / 創造的な / 難しい入り 2) 空中での姿勢変形 / デイレイド回転 3) 高さ及び距離が十分 4) 十分に伸びた着氷姿勢 / 創造的な出方	5) 入りから出までの良い流れ 6) 全局面で同調性が良くパートナー同士が近い 7) 無理のない実施 8) 要素が音楽構造に合っている
スロージャンプ	1) 予期しない / 創造的な / 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) 十分に伸びた着氷姿勢 / 創造的な出方	5) 速度, 高さ, 距離が十分 6) 着氷時のコントロールと流れが十分 7) 無理のない実施 8) 要素が音楽構造に合っている
ソロスピン	1) スピン中の回転速度が十分又は回転速度の増加 2) 素早くスピンの軸を取ることができる 3) 全ての姿勢でのバランスの取れた回転数 4) 要求された回転数を明らかに超える	5) 両者の良く, 同一の姿勢 6) 全局面を通じ両者のコントロールが十分 7) 同調性及びパートナー間の距離が良い 8) 要素が音楽構造に合っている
ペアスピン	1) 全体を通じ(入り, 回転, 最終部/出) 両パートナーともコントロールが十分 2) スピン中の回転速度が十分又は回転速度の増加 3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数 4) 要求された回転数を明らかに超える	5) 両パートナーの姿勢が良い 6) 創造性と独自性 7) 流れが途切れず容易に実施される 8) 要素が音楽構造に合っている
デススパイラル	1) 入りと出の流れが十分 2) デススパイラル姿勢でのコントロール及び速度が十分 3) 両パートナーの姿勢の質が十分 4) 全ての局面で男子又は女子が氷面をブレードで引っかけることがない	5) 要求される姿勢への移行が良好でコントロールされている 6) 無理のない実施 7) 創造性と独自性 8) 要素が音楽構造に合っている
ステップシーケンス	1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シークェンス中の速度が十分又は速度の増加 3) シークェンス中で様々なステップを用いる 4) 深く明確なエッジ(全てのターンの入り出を含む)	5) コントロールとステップの正確性を維持するための全身の関与が十分 6) 創造性と独自性 7) 同調性が十分 8) 要素が音楽構造に合っている
コレオシーケンス	1) 流れとエネルギーが十分で焦点の定まった演技 2) シークェンス中の速度が十分又は速度の増加 3) 十分に明確で正確 4) コントロールと両パートナーの全身の関与が十分	5) 創造性と独自性 6) 無理のない実施 7) プログラムのコンセプト/特徴を反映している 8) 要素が音楽構造に合っている

V. ショートプログラム及びフリースケーティングにおいて エラーに対して GOE を確定する際の更新されたガイドライン

無価値の要素はジャッジパネルにより示される. そのような要素の GOE は結果に影響しない.
複数のエラーがある場合にはそれぞれの減点は合算される. しかしペアにおいて一方のパートナーによる失敗と両パートナーによる同じ失敗に適用される減点は依然同じである.

シングル

エラーについての減点			
ジャンプ要素			
SP: 要件に従わないジャンプ要素については最終の GOE は必ず	-3	ダウングレード (記号 <<)	-2 から -3
SP: ジャンプ前に要求されるステップ/動作がない	-3	回転不足 (記号 <)	-1 から -2
SP: 要求されるステップ/動作とジャンプ間の中断/ジャンプ前のステップ/動作が 1 つのみ	-1 から -2	コンビネーションのハーフループを含む回転不足 (記号なし)	-1
転倒	-3	スピード, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 から -2
1 ジャンプで両足での着氷	-3	1 ジャンプで両手のタッチダウン	-2
1 ジャンプで着氷のステップアウト	-2 から -3	片手又はフリーフットのタッチダウン	-1
ジャンプ間で 2 つのスリーターン (ジャンプコンビネーション)	-2	ジャンプ間の流れ/方向性/リズムの喪失 (コンビネーション/シークエンス)	-1 から -2
誤ったエッジで踏み切る F/Lz (記号 “e”)	-2 から -3	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 から -2
不明確なエッジで踏み切る F/Lz (記号 “!”)	-1 から -2	拙劣な踏切	-1 から -2
不明確なエッジで踏み切る F/Lz (記号なし)	-1	長い準備動作	-1 から -2
スピン			
転倒	-3	拙劣な/ぎこちない, 美しさを損ねる姿勢	-1 から -3
両手のタッチダウン	-2	回転速度が低いまたは減速	-1 から -3
フリーフット又は片手のタッチダウン	-1 から -2	拙劣な足換え (回転方向転換時を除く入り/出のカーブを含む)	-1 から -3
拙劣なフライング (フライングスピン/エントリー)	-1 から -3		
フライングスピンでの間違った踏切又は着氷	-1 から -2	必須の回転数に満たない	-1 to -2
トラベリング	-1 から -3	足換えスピンにおいて回転数のバランスが取れていない	-1
ステップ			
SP: 半回転を超える表内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 から -3
転倒	-3	つまずき	-1 から -2
ステップ/ターンの実施がパターンの半分以下	-2 から -3	音楽に一致していない	-1 から -2
コレオグラフィックシークエンス			
転倒	-3	つまずき	-1 から -2
シークエンスをはっきりと実施する能力がない	-2 から -3	音楽を構造を高めていない	-1 から -3
シークエンス実施中にコントロールの喪失	-1 から -3	動作の質が拙劣	-1 から -2

ペア

エラーについての減点

リフト

転倒	-3	スピード及び/又は氷面のカバーが不十分	-1 から-3
リフトする過程での重大な問題	-3	男子のターンが拙劣及び/又は回転中の停止	-1 から-3
リフトする過程での軽微な問題	-1 から-2	拙劣な踏み切り/拙い着氷	-1 から-3
女子がパートナーに崩れかかる	-2	基本姿勢やその変化に達するまで時間が長い	-1 から-3
女子の踏み切り又は着氷が両足	-2	フリーフットのタッチダウン	-1
空中又は着氷の姿勢が拙劣	-1 から-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 から-3	高さ又は距離が拙劣	-1 から-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, 重大な引っかかり, トウを突かない)	-1 から-2
男子の肩に支えられたキャッチ	-1 から-2		
女子が両足で着氷	-2	拙い着氷 (速度不足, 悪い姿勢, ぶざまなキャッチ)	-1 から-2
女子が両手をタッチダウン	-2	女子がウエストでキャッチされない	-2
フリーフットのタッチダウン	-1	長い準備動作	-1

ジャンプ要素, スロージャンプ

転倒	-3	速度, 高さ, 距離, 空中姿勢が不十分	-1 から-2
1 ジャンプで両足での踏み切り又は着氷	-2	パートナー間の距離が離れすぎ - ジャンプ要素	-1 から-3
1 ジャンプで着氷のステップアウト	-2	踏み切りが拙劣	-1 から-2
パートナーの回転数が異なる	-2	ジャンプ間で流れ/方向性/リズムの喪失(コンビネーション/シークェンス)	-1 から-2
ダウングレード (記号 <<)	-2 から-3		
回転不足 (記号 <)	-1 から-2	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 -スロージャンプ	-1 から-2
回転不足 (記号なし)	-1	拙い着氷 (悪い姿勢/誤ったエッジ/引っかかり等)	-1 から-2
間で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 から-2
間違ったエッジで踏み切る F/Lz (記号 "e")	-2 から-3	1 ジャンプで両手のタッチダウン	-2
不明確なエッジで踏み切る F/Lz (記号 "!")	-1 から-2	片手又はフリーフットのタッチダウン	-1 から-2-
不明確なエッジで踏み切る F/Lz (記号なし)	-1	同調性の欠如	1 から-3

ソロスピン及びペアスピン

SP, PCoSp: 同時でない足換え	-1 から-2	必須の回転数に満たない	-1 から-2
転倒	-3	拙い/ぎこちない, 美しさを損なう姿勢	-1 から-3
両手のタッチダウン	-2	トラベリング	-1 から-3
フリーフット又は片手のタッチダウン	-1 から-2	拙劣な足換え (シングルを参照)	-1 から-3
回転速度が低い又は減速	-1 から-3	回転が止まる (回転方向転換時を除く)	-1 から-2
パートナー間の距離が離れすぎ	-1 から-3	フライングが拙劣 (フライングスピン/エントリー)	-1 から-3
誤った踏切又は着氷 (フライングスピン/エントリー)	-1 から-2	同調性の欠如	-1 から-3

デススパイラル

転倒	-3	女子の身体の何れかの部分 (髪以外) が氷に接触	-1 から-2
不正なピボット姿勢 (トウを突いていない等)	-2 から-3	回転速度が低い又は減速	-1 から-3
女子がブレード以外で支持されている	-2 から-3	女子のエッジの質が拙い	-1
女子の姿勢が拙劣 (高すぎる等)	-1 から-3	出方が拙劣	-1 から-3

ステップ

SP: 半回転以上の表内ジャンプが含まれる	-1	音楽に合っていない	-1 から-2
		つまずき	-1 から-2
転倒	-3	ステップ, ターン, 姿勢の質が拙劣	-1 から-3
ステップ/ターンの実施がパターンの半分に満たない	-2 から-3	同調性の欠如	-1 から-3

コレオグラフィックシークェンス

転倒	-3	つまずき	-1 から-2
シークェンスをはっきりと実施できない	-2 から-3	音楽構造を高めていない	-1 から-3
シークェンスの実施中にコントロールの喪失	-1 to -3	動作の質が拙劣	-1 to -2

追加の注釈

プログラム構成

採点のガイドラインとして、転倒又は重大な失敗を含むプログラムではいかなる要素においても 10 点を与えるべきではない。

ステップシーケンスのパターン: 明瞭で判別できるものでなくてはならず、概ね氷面の全体を用いて (即ちストレートライン、サーペンタイン、円形、楕円又は類似の形状で)、短いフェンスから短いフェンスまでの距離、又は長いフェンスから長いフェンスまでの距離の 2 倍の何れかにわたって、実施されなければならない。