

## コミュニケーション第2324号

### シングル & ペア スケート

#### 難度レベル及び 実施の出来栄え (GOE) と プログラム構成 (PCS) の採点ガイドライン, 2020/21シーズン

これはコミュニケーション第2254号を置き換える

- I. シングル/ペアスケート要素の新しい難度レベル (2020/21シーズン)
- II. シングル/ペアスケート要素の新しい+GOE採点ガイドライン (プラス面)
- III. ショートプログラム及びフリースケーティングのエラーに対しGOEを確定するための新しいガイドライン
- IV. GOEとプログラム構成に関する変更と明確化2020/21
- V. プログラム構成点チャート

トゥブベージェン,  
2020年5月11日  
ローザンヌ,

ISU会長 Jan Dijkema,  
専務理事 Fredi Schmid

# 1. シングル/ペア スケート要素の新しい難度レベル (2020/21シーズン)

## 難度レベル, シングル スケート, 2020/21シーズン

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

<p><b>ステップ シーケンス</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 全体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 (レベル4) である (必須)</li> <li>2) 全体で両方向ともパターンの少なくとも1/3をカバーする完全な体の回転を伴ういずれもの方向 (左及び右) への回転</li> <li>3) パターンの少なくとも1/3について身体の動きを用いる</li> <li>4) シーケンス中で連続的な流れで実施される異なる足による3つの難しいターンからなる2つのコンビネーション. それぞれの足で試みられた<b>最初のコンビネーション</b>のみが数えられる.</li> </ol>
<p><b>スピン</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しいバリエーション (下記の制限内で実施される毎に数える)</li> <li>2) ジャンプにより実施される足換え</li> <li>3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</li> <li>4) 足を換えずに行われる難しい姿勢変更</li> <li>5) 難しい入り方又は出方</li> <li>6) シット姿勢 (バックインサイドからフォワードアウトサイドのみ), キャメル姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーションでの明確なエッジ変更</li> <li>7) 二番目 (足換え後) の足で3基本姿勢の全てを実施</li> <li>8) シット姿勢又はキャメル姿勢での直ちに続けて行われる両方向へのスピン</li> <li>9) キャメル姿勢, シット姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーションにおける明確な回転速度の増加</li> <li>10) 姿勢/バリエーション, 足又はエッジを変更せずに行われる少なくとも8回転 (キャメル姿勢, レイバック姿勢, あらゆる基本姿勢又はコンビネーションのみでの非基本姿勢の難しいバリエーション)</li> <li>11) 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難しいフライングエントリー</li> </ol> <p><b>レイバックスピンの追加の特徴:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) バックワードからサイドウェイズ又はその反対の明確な1回の姿勢変更で, いずれの姿勢も少なくとも2回転 (他のスピンの一部としてレイバック姿勢がとられた場合にも数える)</li> <li>13) レイバックスピンの後のビールマン姿勢 (SP - <u>ジュニア/シニア</u>ではレイバックスピンで8回転した後, <u>アドバンストノビス</u>では6回転した後)</li> </ol> <p>特徴 2-9, 11-13はプログラム中で1回 (それらが最初に試みられたとき) のみ数える. 特徴10はプログラム中で1回 (成功した最初のスピン; この8回転がいずれもの足で実施された場合には選手に有利となるいずれかの足) のみ数える.</p> <p>基本姿勢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1回 (それが試みられた初回) のみ数えられる. 非基本姿勢の難しいバリエーションはスピンコンビネーションの中でのみ, プログラム中で1回 (それが試みられた初回) のみ数えられる.</p> <p>足換えを伴うスピンでは一つの足で獲得できるレベルの特徴は最大2つである.</p>

### 要素の要件 (次ページの変更と明確化も参照のこと)

#### ジャンプ

1. 十分な回転: 記号 “q”, “<” 及び “<<” はエラーを表す. 記号 “q” はそのジャンプ本来の基礎値を維持できる. 記号 (“q”, “<”, “<<”) の付いたジャンプの基礎値はSOV表に記載されている. 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の正しい踏み切りエッジ: 記号 “e” 及び “!” はエラーを表す. 記号 (“e”, “!”) のついたジャンプの基礎値はSOV表に記載されている. 記号 “!” はそのジャンプ本来の基礎値を維持できる. 同じジャンプに複数の記号が適用された場合には, そのジャンプの基礎値はSOV表に記載されている.

#### スピン

1. ショートプログラムとフリースケーティングのフライングスピン (足換えなしで一姿勢のみ) には以下が求められる: 明確に視認できるジャンプ. 記号 “V” はこの要件が満たされないことを表す. 記号 “V” のついたスピンの基礎値はSOV表に記載されている.
2. 2つの基本姿勢 (各姿勢で少なくとも2回転) のみからなるスピンコンビネーションの基礎値もSOV表に記載されている.
3. 足換えスピンはそれぞれの足で少なくとも3回転しなければならない. ショートプログラムでは, この要件が満たされなければ, スピンは“無価値”となる. フリースケーティングでは記号 “V” はこの要件が満たされないことを表す. 記号 “V” が付いたスピンの基礎値はSOV表に記載されている.
4. 足換えを含む一姿勢のスピンでは, それぞれの足について基本姿勢での2回転が必要である. ショートプログラムでは, この要件が満たされなければ, スピンは“無価値”となる. フリースケーティングでは記号 “V” はこの要件が満たされないことを表す. 記号 “V” が付いたスピンの基礎値はSOV表に記載されている.

## 技術要素の変更と明確化 2020/21

### シングル スケート

#### 回転が不足しているジャンプ:

ダウングレード (<<): 1/2回転以上の回転の不足.

回転不足 (<): 1/4回転を超えるが1/2回転に満たない回転の不足. ジャンプは基礎値の80%を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

1/4での着氷 (q): テクニカルパネルはこれを記号“q”で示す. ジャンプは満点の基礎値を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

1/4に満たない不足: 記号は付けられない. ジャンプは満点の基礎値を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

#### スピン:

出: スピンの出はスピンの最後の段階として定義され, スピンのすぐ後に続く段階を含む.

難しい出方: スピンの出を著しく難しくする全ての動作又はジャンプ. 出がスピンのバランス, 制御と実施に著しい影響を与えていなければならない.

難しい入り方又は出方: いずれか片方のみがレベルを上げる特徴として採用される.

ウィンドミルは難しい入り方又は難しい出方とは見なされない. 依然として非基本姿勢の難しいバリエーション及び同じ足での難しい姿勢変化としてレベル特徴となる.

トゥアラビアンはジャンプにより実施される足換えと見なされ, ショートプログラムとフリースケーティングの双方でレベル特徴として数えられる.

明確な回転速度の増加はキャメル姿勢, シット姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーション (クロスフットスピンを除く) で数えられる.

## 難度レベル, ペア スケート, 2020/21シーズン

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

ツイスト リフト	1) 女子のスプリット姿勢 (それぞれの脚を体軸から少なくとも45度開き, 女子の両脚は真っ直ぐ又はほぼ真っ直ぐにする) 2) 女子の (両)手/(両)腕/上体の何れの部分も男子に触れることなく, ウエストの側面で女子をキャッチする 3) (両)腕が頭より上にあ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: ターン, ステップ, 動作, 踏み切り直前に先立つ小さなリフトで連続した流れで実施されるもの 5) 男子の両腕が横位置で, 真っ直ぐ又はほぼ真っ直ぐになっていて, 女子をリリースした後に少なくとも肩の高さに達しているもの
リフト	1) シニア: 難しい踏み切りのバリエーションと難しい着氷の変化 ジュニア: 簡単な踏み切りのバリエーションと簡単な着氷の変化 2) ホールド及び/又は女子姿勢の変更1回 (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 (完全に1回転) 4) 難しいキャリー (シニアのみでSPでは不可) 5) シニア: 難しい男子のワンハンドホールド (全体で完全に2回転, 1回転に満たない部分は数えない) 6) ジュニア: 男子のワンハンドホールド (全体で完全に2回転, 1回転に満たない部分は数えない) 7) 5)の2回転に続く男子のワンハンドホールドでの追加回転 (FSのみで1つのリフトのみ) 8) 男子による回転方向の変更 (変更の前後とも1回転でプログラム中で1回のみ数える) <b>特徴1), 2), 3), 5)はリフト毎に著しく異なる必要があり, 類似していれば最初に試みた1回のみ数える. 全ての特徴は最初の3.5回転中に実施された場合のみ数えられる. 踏み切りと着氷の双方に1/2回転の余裕が許される.</b>
ステップ シーケンス	1) シークェンス中の二人共の難しいターン及びステップが, 最小限に多様 (レベル1), やや多様 (レベル2), 多様 (レベル3-4) である ( <b>必須</b> ) 2) 全体で両方向ともパターンの少なくとも1/3をカバーする完全な体の回転を伴ういずれもの方向 (左及び右) への回転 3) パターンの少なくとも1/3について身体の動きを用いる 4) 少なくともシークェンスの1/3に及ぶが1/2を超えない位置の変更 (ステップやターンをしながら少なくとも3回互いに横切る), <b>又は</b> 少なくともパターンの1/2で互いに離れない (ホールドの変更は許される) 5) シークェンス中で連続的な流れで二人共により実施される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つの異なるコンビネーション.
デス スパイラル	1) 難しい入り方 (デススパイラルの直前に) 及び/又は出方 (明確化を参照) 2) 二人共が“低い”姿勢での女子の完全な回転 (実施される毎に数える)
ソロ スピン	1) 難しいバリエーション (下記の制限内で実施される毎に数える) 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) 難しい入り方又は出方 6) シット姿勢 (バックインサイドからフォワードアウトサイドのみ), キャメル姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーションでの明確なエッジ変更 7) 二番目 (足換え後) の足で3基本姿勢の全てを実施 8) シット姿勢又はキャメル姿勢での直ちに続けて行われる両方向へのスピン 9) キャメル姿勢, シット姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーションにおける明確な回転速度の増加 10) 姿勢/バリエーション, 足及びエッジを変更せずに行われる少なくとも6回転 (キャメル姿勢, レイバック姿勢, あらゆる基本姿勢又はコンビネーションスピンのみでの非基本姿勢の難しいバリエーション) <b>特徴2から10と 難しいバリエーションのあらゆるカテゴリーはプログラム中で1回 (最初に試みられ) のみ数える. 6回転がいずれもの足で実施された場合には選手に有利となるいずれかの足のみ数える. 足換えを伴うスピンでは一つの足で獲得できるレベルの特徴は最大2つである.</b>
ペア スピン	1) 二人共が基本姿勢を2回変更する 2) 3つの難しい姿勢のバリエーションで, 内2つは非基本姿勢でもよい (各人のそれぞれのバリエーションは別個に数え, 何れの選手も少なくとも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) 二人の何れか又は双方による難しい入り方またはフライングエントランス 4) 難しい出方 5) 直ちに続けて行われる両方向へのスピン

### 要素の要件 (次ページの変更と明確化も参照のこと)

#### 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

基本姿勢が2種類のみ (それぞれの姿勢で少なくとも2回転) のスピンコンビネーションの基礎値はSOV表に記載されている。

#### ジャンプ要素

二人共シングルスケートにおけるジャンプ要素に対する要件を満たさなくてはならない。一方又は双方が要件を満たしていない場合の記号及びGOEの減点は同じである。

不足する回転が1/4回転を超えるが1/2回転を超えない場合にはそのジャンプは“**回転不足**”と見なされる。不足する回転が1/4回転の場合, そのジャンプは“**クォーター**”と見なされる。

## 技術要素の変更と明確化 2020/21

### ペア スケート

#### 回転が不足しているジャンプ:

ダウングレード (<<): 1/2回転以上の回転の不足.

回転不足(<): 1/4回転を超えるが1/2回転に満たない回転の不足. ジャンプは基礎値の80%を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

1/4での着氷 (q): テクニカルパネルはこれを記号“q”で示す. ジャンプは満点の基礎値を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

1/4に満たない不足: 記号は付けられない. ジャンプは満点の基礎値を獲得し, ジャッジはGOEを減点する.

#### リフト:

簡単なキャリアはジュニアの特徴とは見なされない. シニアのFSでのみ与えられる. インサイドアクセルの踏み切りはもはや5Ali又は5SLiの難しい踏切とは見なされない.

グループ4のリフトは踏み切りの難しいバリエーションとしてハンド-アームグリップから始めても良い

#### ソロスピン:

出: スピンの出はスピンの最後の段階として定義され, スピンのすぐ後に続く段階を含む.

難しい出方: スピンの出を著しく難しくする全ての動作又はジャンプ. 出がスピンのバランス, 制御と実施に著しい影響を与えていなければならない.

ウィンドミルは難しい入り方又は難しい出方とは見なされない. 依然として非基本姿勢の難しいバリエーション及び同じ足での難しい姿勢変化としてレベル特徴となる.

明確な回転速度の増加はキャメル姿勢, シット姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢又はアップライト姿勢の難しいバリエーション (クロスフットスピンを除く) で数えられる

#### ペアスピンコンビネーション:

女子はスピンの間氷上からリフトされても良いが, 男子は片足でいなければならない. これはレベル特徴とは見なされない. 女子がリフトされている間に実施された回転数は全体の回転数として数えられる.

姿勢/バリエーション及び足を変更しない少なくとも6回転 (キャメル姿勢, シット姿勢, 難しいアップライト姿勢) は, もはやレベル特徴とは見なされない.

## II. シングル/ペアスケート要素の新しい+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表と一緒に用いられる。実施された要素の最終のGOEは、プラス面及びマイナス面両方の組み合わせに基づき決定される。要素の最終のGOEは、エラーによる全ての減点が適用されるとともにプラス面が反映されていることが重要である。

要素の最終のGOEは、最初にGOE評価の起点となる要素のプラス面を考慮して計算される。続いて、ジャッジはあり得るエラーのガイドラインに従ってGOEを減点し、その結果が要素の最終のGOEとなる。

起点となるGOEを確立するために、ジャッジは各要素に対して次の項目を考慮しなければならない。一般的な推奨は以下の通り:

+1 : 1項目	+2 : 2項目	+3 : 3項目
+4 : 4項目	+5 : 5項目以上	

+4及び+5には太字で強調されている最初の3項目が満たされていなければならない

### シングル スケート

ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 高さおよび距離が非常に良い (コンビネーションやシークェンスでは全てのジャンプ)</li> <li>2) 良い踏み切りと着氷</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い (ジャンプコンビネーションではリズムを含む)</li> <li>4) ジャンプの前にステップ, 予想外又は創造的な入り方</li> <li>5) 踏切から着氷までの身体の姿勢が非常に良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分</li> <li>2) 良くコントロールされた明確な姿勢 (フライングスピンでは高さ, 空中/着氷姿勢を含む)</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い (ジャンプコンビネーションではリズムを含む)</li> <li>4) 回転軸を維持する</li> <li>5) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ステップ シークェンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エッジが深く, 明確なステップおよびターン</li> <li>2) 要素が音楽と合っている</li> <li>3) エネルギー, 流れ, 出来栄が十分で, 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>5) 全身の優れた関わりとコントロール</li> <li>6) シークェンス中の速度, 又は加速が十分</li> </ol>
コレオ グラフィック シークェンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>2) 要素が音楽と合っており, プログラムのコンセプト/特徴を反映している</li> <li>3) エネルギー, 流れ, 出来栄が十分で, 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 氷面を十分にカバーしている, 又はパターンが興味深い</li> <li>5) 十分に明確で正確</li> <li>6) 全身の優れた関わりとコントロール</li> </ol>

ペア スケート

リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) テイクオフ及び着氷が非常に良い</li> <li>2) スピード, 流れ, 氷面のカバーが十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い (回転及び姿勢変更を含む)</li> <li>4) 空中姿勢が非常に良い</li> <li>5) 男子のスムーズなフットワーク</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 女子の空中姿勢での高さが十分</li> <li>2) しっかりとしたキャッチ</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) テイクオフ及び出が良い</li> <li>5) スピードと流れが非常に良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ユニゾン及びパートナー間の距離が良い</li> <li>2) 高さおよび距離が非常に良い (ジャンプコンビネーション及びシーケンスでは全てのジャンプ)</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い (ジャンプコンビネーションではリズムを含む)</li> <li>4) ジャンプの前にステップ, 予想外又は創造的な入り方</li> <li>5) 踏切及び着氷が良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
スロウ ジャンプ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 高さ及び距離が非常に良い</li> <li>2) スピード, 流れ, リリース時のコントロール, 着氷が良い</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 難しい, 予想外の, 創造的な入り方</li> <li>5) 空中姿勢が非常に良い</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ユニゾン及びパートナー間の距離が良い</li> <li>2) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 良くコントロールされた明確な姿勢 (フライングスピンの場合, 高さ, 空中/着氷姿勢を含む)</li> <li>5) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 二人共スピン中のコントロールが十分</li> <li>2) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 良くコントロールされた明確な姿勢 (フライングスピンの場合, 高さ, 空中/着氷姿勢を含む)</li> <li>5) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 二人共姿勢が非常に良い</li> <li>2) 開始から終了まで流れおよびスピードが良い(入りと出を含む)</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) 十分にコントロールされた要求姿勢への移行及び出の移行</li> <li>5) 男子と女子によって示される良い/連続的なエッジ</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ol>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エッジが深く, 明確なステップおよびターン</li> <li>2) 要素が音楽に合っている</li> <li>3) エネルギー, 流れ, 出来栄が十分で, 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>4) ユニゾンおよびパートナー間の距離が良い</li> <li>5) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>6) 全身の優れた関わりとコントロール</li> </ol>
コレオ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 創造的及び/又はオリジナリティがある</li> <li>2) 要素が音楽と合っており, プログラムのコンセプト/特徴を反映している</li> <li>3) シーケンスの要素が無駄な力なく行われている</li> <li>4) 氷面を十分にカバーしている, 又はパターンが興味深い,</li> <li>5) ユニゾンが良い</li> <li>6) 全身の優れた関わりとコントロール</li> </ol>

III. ショートプログラム及びフリースケーティングのエラーに対し  
GOEを確定するための新しいガイドライン

無価値の要素はジャッジパネルに通知される. 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GOEの引き下げは合算される. しかしペアスケートにおいて, パートナーの一方だけのエラーと二人共の同じエラーとでは, 適用される引き下げは同じである.

シングル スケート

エラーに対する引き下げ			
ジャンプ要素			
SP: 要件を満たさないジャンプ要素の最終のGOEは必ず	GOE -5	ダウングレード判定 (記号 <<)	-3 to -4
転倒	-5	回転不足判定 (記号 <)	<u>-2 to -3</u>
1つのジャンプの着氷が両足	-3 to -4	クォーターの着氷 (記号 q)	<u>-2</u>
		4分の1未満回転が足りない (記号なし)	<u>-1</u>
1つのジャンプの着氷でのステップアウト	-3 to -4	オイラーがステップオーバー	-1 to -2
ジャンプ間に2つのスリーターン (ジャンプコンビネーション)	-2 to -3	スピード, 高さ, 距離, 又は空中姿勢が拙劣	-1 to -3
ジャンプコンビネーションの途中でエッジ変更	<u>-1 to -2</u>	1つのジャンプで両手がタッチダウン	-2 to -3
間違ったエッジで踏み切るF/Lz (記号 "e")	<u>-2 to -4</u>	片手又はフリーフットがタッチダウン	-1 to -2
不明確なエッジで踏み切るF/Lz (記号 "!")	<u>-1 to -2</u>	ジャンプ間で流れ/方向/リズムを失う (コンビネーション/シーケンス)	<u>-1 to -3</u>
不明確なエッジで踏み切るF/Lz (記号なし)	-1	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかき等)	-1 to -3
拙劣な/ごまかした踏み切り	<u>-1 to -3</u>	長い構え	-1 to -3
スピン			
転倒	-5	拙劣な/ごまかさない, 美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
フリーフット又は片(両)手がタッチダウン	-1 to -3	回転速度が遅い又は回転が遅くなる	-1 to -3
拙劣なフライング (フライングスピン/エントリ)	-1 to -3	足換えを拙劣に実施 (回転方向を転換するときを除き入り/出のカーブを含む)	-1 to -3
フライングスピンの不正確な踏み切り又は着氷	-1 to -2	必須回転数に満たない	-1 to -3
トラベリング (軸の流れ)	-1 to -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
バランスを崩す	-1 to -3		
ステップ			
SP: 半回転以上の表内ジャンプが含まれている	-1	ステップやターンの質が拙劣	-1 to -3
転倒	-5	姿勢の質が拙劣	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	流れやエネルギーがない	-1 to -3
つまずき	-1 to -3		
コレオグラフィックシーケンス			
転倒	-5	つまずき	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	コントロールを失う/エネルギーがない	-1 to -3
コレオグラフィックムーブメント同士の繋がりが ない	<u>-2 to -3</u>	動作の質が拙劣	-1 to -3
		創造性/オリジナリティがない	-1 to -3

## ペア スケート

エラーに対する引き下げ			
<b>リフト</b>			
転倒	-5	スピード及び/又は氷面のカバーが拙劣	-1 to -3
上げる過程に重大な問題	-3	男性のターンが拙劣及び/又は回転中に停止	-1 to -3
上げる過程に小さな問題	-1 to -2	<u>拙い着氷</u>	-1 to -3
リフトを下ろす際に重大な問題	-3 to -4	基本姿勢又はそのバリエーションに達するまでの時間が長すぎる	-1 to -3
リフトを下ろす際に小さな問題	-1 to -2	フリーフットのタッチダウン	-1
女子の踏み切り又は着氷が両足	-2	長い構え	-1 to -2
空中又は着氷の姿勢が拙劣	-1 to -3	<u>拙劣な/ごまかした踏み切り</u>	-1 to -3
<b>ツイストリフト</b>			
転倒	-5	ダウングレード判定 (記号 <<)	-2 to -4
キャッチの重大な問題	-3 to -4	高さ又は距離が拙劣	-1 to -3
キャッチの小さな問題	-1 to -2	拙劣な踏み切り (拙劣なスピード、重大な引っかかり、トゥを突かない)	-1 to -2
女子の着氷が両足	-2 to -3	拙い着氷 (拙劣なスピード、悪い姿勢)	-1 to -2
フリーフットのタッチダウン	-1	長い構え	-1 to -2
<b>ジャンプ要素, スロウジャンプ</b>			
転倒	-5	スピード、高さ、距離、空中姿勢が拙劣	-1 to -3
両足着氷	-3 to -4	パートナー間の距離が遠い - ジャンプ要素	-1 to -3
ジャンプの着氷でステップアウト	-3 to -4	拙劣な踏み切り	-1 to -2
二人の回転数が不揃い	<u>-1 to -2</u>	ジャンプ間で流れ/方向/リズムを失う (コンビネーション/シーケンス)	-2 to -3
ダウングレード判定 (記号 <<)	-3 to -4	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 - スロウジャンプ	-1 to -2
回転不足 (記号 <)	<u>-2 to -3</u>	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかかり等)	-1 to -3
クォーターの着氷 (記号 q)	<u>-2</u>	長い構え	-1 to -3
4分の1未満回転が足りない (記号なし)	<u>-1</u>	オイラーがステップオーバー	-1 to -2
間に2つのスリーターン - ジャンプコンボ	-2 to -3	1つのジャンプで両手がタッチダウン	-2 to -3
酷く間違ったエッジで踏み切るF/Lz (記号 "e")	<u>-2 to -4</u>	片手又はフリーフットがタッチダウン	-1 to -2
不明確なエッジで踏み切るF/Lz (記号 "!")	-1 to -2	ユニゾンの欠如	-1 to -3
不明確なエッジで踏み切るF/Lz (記号なし)	-1	ジャンプコンボ間でエッジの変更	-1 to -2
<b>ソロスピン及びペアスピン</b>			
転倒	-5	拙劣な/ぎこちない、美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
両手がタッチダウン	-2	トラベリング (軸の流れ)	-1 to -3
フリーフット又は片手がタッチダウン	-1 to -2	足換えの拙劣な実施	-1 to -3
回転速度が遅い又は回転が遅くなる	-1 to -3	スピニング中に停止又は回転動作の連続性に欠ける (回転方向の転換時を除く)	-1 to -2
パートナー間の距離が遠い	-1 to -3	拙劣なフライング (フライングスピン/エントリー)	-1 to -3
正しくない踏み切り又は着氷 (フライングスピン/エントリー)	-1 to -2	ユニゾンの欠如	-1 to -3
必須回転数に満たない	-1 to -3	バランスを崩す	-1 to -3
<b>デススパイラル</b>			
転倒	-5	女子の身体の一部 (髪を除く) が氷に触れる	-1 to -2
拙劣なピポット姿勢 (トゥが外れる等)	-2 to -4		
女子がブレード以外で支持される	-2 to -3	回転速度が遅い又は回転が遅くなる	-1 to -3
女子又は男子の姿勢が拙劣又は拙い (高すぎる等)	-1 to -3	女子又は男子の拙いエッジの質	-1 to -2
		出が拙劣	-1 to -3
<b>STEPS</b>			
SP: 半回転以上の表内ジャンプが含まれる	-1	ステップやターンの質が拙劣	-1 to -3
転倒	-5	姿勢の質が拙劣	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	流れやエネルギーがない	-1 to -3
つまずき	-1 to -3	ユニゾン及び空間に対する意識の欠如	-1 to -3
<b>コレオグラフィックシーケンス</b>			
転倒	-5	つまずき	-1 to -3
音楽に合っていない	-2 to -4	コントロールを失う/エネルギーがない	-1 to -3
コレオグラフィックムーブメント同士の繋がりが	<u>-2 to -3</u>	動作の質が拙劣	-1 to -3
がない		創造性/オリジナリティがない	-1 to -3

## IV. GOEとプログラム構成の変更と明確化 2020/21

### シングル及びペアスケート

#### GOE評価

以下のエラーがあった場合、評価の起点となるGOEは+2を超えてはならない:

転倒

両足着氷

着氷のステップアウト

間違ったエッジ (e)

ダウングレード判定 (<<)

リフト中の重大な問題

ツイストをキャッチする際の重大な問題

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が音楽に合っていない

複合エラー (ジャンプ要素で “!” と “<” が両方)

#### ジャンプ

回転不足 (<): 1/4回転を超えるが1/2回転に満たない回転の不足. GOEの引き下げは-2から-3.

クォーターでの着氷 (q): テクニカルパネルはこれを記号 “q” で示す. GOEの引き下げは-2.

4分の1未満の不足: テクニカルパネルからは記号が示されない. GOEの引き下げは-1.

#### ジャンプコンビネーションにおける2つの表内ジャンプの間のシングルオイラー

半回転以上回転が不足するシングルオイラー (1Eu) はダウングレード (<<) と見なされる. この場合ジャッジはダウングレードジャンプの減点を適用する.

シングルオイラーがきちんと跳ばれなかった場合やステップオーバーで実施された場合には、ジャッジはGOEの引き下げを適用する.

ショートプログラムでは、ジャンプ要素が要件に従っていない場合には最終のGOEは-5とならなければならない. これは例えばジャンプ要素の回転数が間違っている場合、ジャンプが繰り返された場合やジャンプコンビネーションに記号+COMBOが付された場合である.

フリップはバックワードインサイドエッジから踏み切られ、ルッツはバックワードアウトサイドエッジから踏み切られる; テクニカルパネルは踏み切りエッジを決定し、記号 “e” 及び “!” でエラーを示す. 重大なエラー (記号 “e”) の場合にはジャンプの基礎値とGOEが減点され、それより小さなエラー (記号 “!”) の場合には本来の基礎値が残りGOEが引き下げられる.

ジャンプコンビネーション中のエッジ変更: GOEの引き下げは-1から-2である.

拙劣な/ごまかした踏み切り: 例えばトゥジャンプがブレード全体から踏み切られた場合、トゥループがトゥアクセルのように実施された場合、又は踏み切り時点で氷上での過剰な回転がある場合である. GOEの引き下げは-1から-3である.

#### スピン

キャメル姿勢: 難しいキャメル姿勢のバリエーションを準備する間に長い間フリーレッグが下がる場合には、ジャッジは“拙劣な/ごまかした/美しさを損なう姿勢”としてGOEの引き下げを適用する.

難しい入り及び/又は難しい出はスピンの一部であって要素のGOEに影響を与える.

#### コレオグラフィックシーケンス

コレオグラフィックムーブメント同士の繋がりが無い: ムーブメントはプログラムの構成を反映し、サポートしなければならない. ムーブメントの間に隙間があってはならず、全てが繋がっていないといけない.

#### ペアスピンコンビネーション:

女子はスピンの間に氷からリフトされて良いが、男子は片足でいなければならない. 女子がリフトされている間に実行された回転は全体の回転数に数えられる.

## プログラム構成

プログラム中に重大なエラーが含まれる場合、最大の得点は下記の通り:

スケーティングスキル, トランジション, コンポジション: 最高 9.75.

パフォーマンスとインタープリテーション: 最高 9.50.

プログラム中に複数の重大なエラーが含まれる場合、最高の得点は下記の通り:

スケーティングスキル, トランジション, コンポジション: 最高 9.25.

パフォーマンスとインタープリテーション: 最高 8.75.

重大なエラーとは転倒, プログラム中の中断及び構成及び/又は構成と音楽との関係の健全性/連続性/流動性(流れるような美しさ)に影響を与えるような技術的な失敗である.

同様の制限は極めて拙劣から抜群までのあらゆるレベルの選手に適用されなければならない.

# プログラム構成 – シングル, ペア, アイスダンス

スケーティングスキル	トランジション	パフォーマンス	コンポジション	インタープリテーション
スケートの語彙 (エッジ, ターン, ステップ等) の実施により示される, 全体的な明確さと確実性, エッジの制御と氷上の流れ, 技術の明快さ, 加速したりスピードを変化させたりするための無理のない力の利用により定義される.	すべての要素に関連する複雑なフットワーク, 姿勢, 動作, ホールドの多様で目的にかなった利用.	音楽と構成の意図を伝えるスケーター/ペア/カップルの身体的, 感情的, 知性的な関与.	意図的に発展させた及び/又は独自の, 音楽のフレーズ, 空間, パターン及び構造の原則に沿ったあらゆる種類の動作の配列.	音楽のリズム, 性格, 内容の, 個性的, 創造的かつ純粋な氷上の動作への翻訳.
深いエッジ, ステップとターンの利用	要素から次の要素への動作の連続性	身体的, 感情的, 知性的な関与	目的 (アイデア, 概念, ビジョン, 気分)	音楽に合わせた動作やステップ (タイミング)
バランス, リズミカルな膝の動き及び正確な足の運び	多様性 (アイスダンスのホールドの多様性を含む)	投射 (プロジェクション)	パターン/氷面のカバー	明確に識別できる場合には, 音楽の性質/感情とリズムの表現
流れと滑り (グライド)	難度	移動距離と動作の明確さ	空間と動作設計の多次元的な利用	音楽の詳細とニュアンスを反映するためのフィネスの使用
力, スピードと加速の多様な利用	質	動作とエネルギーの多様性とコントラスト	フレーズと形式 (動作とプログラム各々が音楽のフレーズと一致するように)	スケーターの関係と音楽の性格やリズムの反映 (ペア, アイスダンス)
あらゆる方向へのスケーティングの利用		独自性/個性	構成の独自性	リズムダンスでは主にリズミカルなビートに合わせて滑走し, フリーダンスではビートとメロディーに合わせた滑走をうまくバランスさせる (アイスダンス)
片足滑走の利用		ユニゾンと“一体感” (ペア, アイスダンス)		
		パートナー間の空間の意識 (ペア, アイスダンス)		

分類	得点範囲	定義	もしこれがあれば...	アイスダンスでの影響	シングル&ペアでの影響
Platinum	10.00	抜群	重大なエラー	SS, TR, CO, PE, INの最大は9.75	SS, TR, COの最大は9.75 PE, INの最大は9.50
Diamond	9.00 – 9.75	素晴らしい	複数の重大なエラー	SS, TR, CO, PE, INの最大は8.75	SS, TR, COの最大は9.25 PE, INの最大は8.75
Gold	8.00 – 8.75 7.00 – 7.75	非常に良い 良い			
Green	6.00 – 6.75 5.00 – 5.75	平均以上 平均的			
Orange	4.00 – 4.75 3.00 – 3.75	まずまず 拙い			
Red	2.00 – 2.75 1.00 – 1.75 0.25 – 0.75	拙劣 非常に拙劣 極めて拙劣な			

\*注: 一回の“転倒”は重大なエラーと考えられる

2020年5月