

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

ISUコミュニケーション第2332号“理事会の決定”に従い、ISU理事会はISUコミュニケーション第2323号(シングル及びペアの価値尺度 2020/21シーズン)及びISUコミュニケーション第2324号(シングル及びペアの難度レベルと、実施の出来栄え (GOE) 及びプログラム構成の採点ガイドライン 2020/21シーズン)を一時停止することを決定した。

その間、理事会とシングル & ペア スケート技術委員会は、上記のコミュニケーションについて更新の必要性を評価し、理事会は次のように決定した

- ・ ISUコミュニケーション第2323号は完全に取り消され、その結果、ISUコミュニケーション第2253号は2020/21シーズンについて完全な効力を維持する。
- ・ ISUコミュニケーション第2324号は完全に取り消される。
ISUコミュニケーション第2254号は、この新しいコミュニケーション第2334号に置き換えられる。

- 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. プログラム構成及びGOEに関する追加の諸注意

トゥブベーゲン,
2020年7月8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

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

ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 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) 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) 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最初のコンビネーションのみが数えられる.
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 (クロスフットスピンを除く) 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) 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 <p>レイバックスピンの追加の特徴:</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) 13) レイバックスピンの後のビールマン姿勢 (SP-ジュニア/シニアではレイバックスピンで8回転した後, <u>アドバンストノービスでは6回転した後</u>) <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 “<” 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. 同じジャンプに記号 “<” 及び “e” のいずれもが適用された場合, 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.

明確化: シングルスケートの難度レベル, 2020/21シーズン

ステップ・シーケンス

難しいターンおよびステップ: ツウィズル, ブラケット, ループ, カウンター, ロッカー, チョクトウ
最低限に多様なとは少なくとも5個の難しいターンおよびステップを含み, どの種類も数えてよいのは2回までである。

やや多様なとは少なくとも7個の難しいターンおよびステップを含み, どの種類も数えてよいのは2回までである。

多様なとは少なくとも9個の難しいターンおよびステップを含み, どの種類も数えてよいのは2回までである。

複雑なとは少なくとも11個の難しいターンおよびステップを含み, どの種類も数えてよいのは2回までであり, 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, パターン全体で合計して少なくとも1/3について, 体幹のバランスに影響を及ぼすような, 両腕, 頭, 胴体, ヒップ, 両脚による動きの利用を意味する。

スピン

スピン姿勢の難しいバリエーションとは, 肉体的強さや柔軟性を必要とし, 体幹のバランスに影響を及ぼすような, 身体の部分すなわち脚, 腕, 手, 頭などの動きである。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, 其中でキャメル姿勢の3つは, 肩のラインに基づく: キャメルフォワード (CF) – 氷面に平行な肩のライン; キャメルサイドウェイズ (CS) – 氷面と垂直位置にまでひねった肩のライン; キャメルアップワード (CU) – 氷面と垂直位置を超えてひねった肩のライン。難しいキャメル姿勢を準備する間にフリーレッグの位置が長い間下がった場合には, 該当するレベル特徴は与えられるが, ジャッジは“拙劣な/ぎこちない/美しさを損ねる姿勢”に対するGOEの引き下げを適用する。

“ジャンプによって行われる足換え”及び“スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ”: これらは選手が着氷後の最初の2回転以内に, 基本姿勢に達した場合にのみ与えられる。

“シット姿勢またはキャメル姿勢での直ちに続けて行う両方向のスピン”: シット及びキャメル基本姿勢で, 両方向 (時計回りと反時計回り) のスピンを直ちに続けて実施した場合, レベル特徴として数える, 各回転方向での少なくとも3回転が必要である。上記の両方向に実施されたスピンは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”: これらは, フライング姿勢が実際に難しく, 選手が着氷後の2回転以内に基本姿勢に達した場合にのみレベル特徴として数えられる。通常のフライングキャメルの入りは (訳注: 難しいバリエーションとは認められず他のスピで行う) 難しいフライングエントランスをレベル特徴として数える可能性を排除しない。

ウィンドミル (イリュージョン) は, 最初に試みられた一回のみレベル特徴として考慮される。

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。

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。

ジャンプ

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。

フリップはバックワードインサイドエッジから踏み切り, ルッツはバックワードアウトサイドエッジから踏み切る; テクニカルパネルは, 踏み切りエッジについて判定し, 記号“e”及び記号“!”でエラーを示す。重大なエラー (記号“e”) の場合にはそのジャンプの基礎値及びGOEが引き下げられる。軽微なエラー (記号“!”) の場合には, 本来の基礎値が維持されGOEは引き下げられる。

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 (回転数の間違いを含め) は, 無価値であるが, 空いてい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から構成されるジャンプコンビネーションが許されない場合 (シニア男子, シニア女子, ジュニア男子) には, 記号<, <<, eを考慮した後の基礎値が低い方のジ

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において, 要件を満たさないジャンプ要素の最終のGOEは-5とする. これは例えば回転数が違うジャンプ要素や, ジャンプがくり返された又はジャンプコンビネーションにジャンプが一つしかなく記号 +COMBOが付された場合などである.

ショートプログラムにおける繰り返し: 同一のジャンプがソロ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度実施された場合, 2回目の実施はカウントされない (繰り返しがジャンプコンビネーションの中で実施された場合, 上記の要件に従わない個々のジャンプのみがカウントされない).

フリースケーティングにおける余分なジャンプ要素: 余分なジャンプが行われた場合, 要件に違反する個々のジャンプのみが無価値となる, ジャンプは実施順により考慮される.

フリースケーティングにおけるジャンプシーケンス

ジャンプシーケンスは任意の回転数の2つのジャンプで構成され, 任意の表内ジャンプで開始され, 最初のジャンプの着氷のカーブからアクセルジャンプの踏み切りのカーブに直接踏み込むアクセルジャンプが続く.

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に対する減点を適用する.

半回転未満不足するシングルオイラーは, テクニカル・パネルは, 回転不足 (<) や1/4での着氷 (q) を適用しない. シングルオイラーが明確に跳ばれなかった場合や踏み換えるように実施された場合, ジャッジはGOEに減点を適用する.

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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子のスプリット姿勢 (各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, ウェ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, 直線又はほぼ直線状で, 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	<ol style="list-style-type: none"> 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) 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) 6) 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) 7) 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) <p>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る. 踏み切りと着氷の双方に1/2回転の余裕が許される.</p>
ステップ シークェ ンス	<ol style="list-style-type: none"> 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 (必須) 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両方向 (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), 又は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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<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) <p>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.</p>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 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 6) 姿勢/バリエーションと足を変えずに行う少なくとも6回転 (キャメル, シット, 難しいアップライト姿勢)

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 (各姿勢で少なくとも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。

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 – シングルと同じ注記が適用される。

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

明確化：ペアスケートの難度レベル、2020-2021シーズン

ツイストリフト

特徴1) (女子のスプリット): 各脚とも、真っ直ぐ/ほぼ真っ直ぐで、体軸から少なくとも45度開く。
特徴5) (男子の両腕): 真っ直ぐ/ほぼ真っ直ぐに、少なくとも肩の高さになるまで横位置にする。

リフト

テイクオフ: 簡単な: これに限定されないが、持ち上げる際のハンドホールドの変更。

難しい: これらに限定されないが: サマーソルトテイクオフ、女子が2つのリフトの間に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、ワンハンドのテイクオフ、入りのカーブとして一方又は二人共がスプレッドイーグル、イナバウアー、スパイラルを行う、5Ali及び5SLiにおけるインサイドアクセルテイクオフ。

ランディング: 簡単な: 異なる足での着氷 (自動的にみなすものではない)、降ろす際のホールド変更。

難しい: これに限定されないが: サマーソルト、ホールド、パートナーのポジション及び/又は着氷方向のバリエーション、ワンハンドランディング、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秒間継続。 難しい: 次の特徴から少なくとも1つを含む: キャリー中に男子が少なくとも3秒間、片足で滑走、片腕でパートナーをホールド、クロスオーバーで実施、又はスプレッドイーグルや類似動作で実施。 いずれのプログラムでも実施してよいが、SPではレベル特徴として数えず、FSでは最初に実施された1回のみ数える。

女子の姿勢の難しいバリエーション: 身体的強さや柔軟性を必要とし、体幹のバランスに影響を与えるような(両)脚、(両)腕、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が要求するのは、変更の前後でそれぞれ男子が完全に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行われた場合、レベルの特徴は1つのみ与えられる。

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を獲得するためには、以前に試みられたバリエーション/変更と著しく異ならなければならない。片腕で降ろすことはプログラム中で1度に限り特徴として数えられる。

特徴“**ホールド/女子のポジション/回転方向の変更**”は変更がキャリーで中断された場合には与えられない。

特徴5) 難しい男子のワンハンドホールドは以下を意味する:

- 男女間の接触が1箇所のみで、女子が自分を支えることなく男子の上でバランスを取っているリフト。
- 2箇所以上で接触するが、例外的なバランス及びコントロールを必要とするリフト (例えば女子が男子に背を向ける“スター”リフト)。

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、チョクトウ

最低限に多様、やや多様、多様はシングルスケートと同様の定義; 要件は両者共に満たさなければならない。

身体の動きを使っているとは、パターン全体で合計して少なくとも1/3について、体幹のバランスに影響を及ぼすような、両腕、頭、胴体、ヒップ、両脚による動きの利用を意味する。

クロッシング、少なくとも3回互いに横切り、シーケンスの少なくとも1/3に及び1/2を超えないもの。クロッシングの特徴を行っている間、パートナー同士はおおよそ3m以内の距離に保たなければならない。

少なくともパターンの1/2で互いに**離れない:** これら2つの特徴のうち (両方ではなく) 1つのみが与えられる。

デススパイラル

パートナー双方がデススパイラル姿勢 (男子は膝を明確に曲げ、トゥで固定し、十分に腕を伸ばす; 女子の頭部は、少なくとも一時的に、スケーティングレグの膝の高さに達する。) で少なくとも1回転を実施した場合、デススパイラルにはレベルと価値を持つ。上のレベルを獲得するためには、完全に1回転以上の間、女子、男子共に“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の場合、ヒップ/臀部及び頭の最下部は自分のスケーティングレグの膝よりも高くなってはいけない。アウトサイドデススパイラルの場合、頭部は自分のスケーティングレグの膝よりも高くなってはならず、スケーティングレグの膝から頭にかけての体のライン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: 臀部の高さがピボットフットの膝を超えないこと。

デススパイラルの、女子又は男子の姿勢が高い部分は、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、出: 難しい入りの姿勢は、二人共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延なく、デススパイラル姿勢に移行しなければならない。この特徴は、男子のトゥが氷

上に固定されてから1回転以内に二人共が低い姿勢に到達した場合にのみ与えられる。
出: 男子が持ち手の肘を曲げ始めた時に始まり; 女子が垂直の姿勢になった時に終わる。

ソロスピン

レベル特徴“スピンへの難しい入り方”は、通常のバックワードエントリー及び通常のフライングキャメルエントリーを含まない、シングルにおけるスピンの明確化は(適用できる時には)ペアについても有効である。

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。

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

ペアスピン・コンビネーションはジャンプから始めてよい。全てのフライングエントリーは特徴とみなすことができる。両パートナーによる足換えの前又は後が3回転に満たない場合、PCoSpには“V”が付される。パートナーのいずれかが足換えを試みなかった場合や、パートナーのいずれかが両足とも3回転に満たなかった場合、そのスピンは無価値となる。

難しい出方 – リフトやスピニング動作、出を著しく難しくするような革新的な動きからの出。

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。

ジャンプ、スロウ・ジャンプ、ツイスト・リフト

ショートプログラムにおいて要件を満たさない(回転数が間違っているものを含む)ジャンプ、スロウジャンプ、ツイストリフトは無価値であるが、まだ空きがある場合は該当する要素のボックスを占める、フリースケーティングにおいて余分なジャンプが実施された場合、要件に違反する個々のジャンプのみが無価値となる。ジャンプは実施順により考慮される。

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。

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"> 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) 2) 良い踏み切りと着氷 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) 4) ジャンプの前にステップ, 予想外又は創造的な入り方 5) 踏切から着氷までの身体の姿勢が非常に良い 6) 要素が音楽に合っている
スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分 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) 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) 4) 回転軸を維持する 5) 創造的及び/又はオリジナリティがある 6) 要素が音楽に合っている
ステップ シークェンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) エッジが深く, 明確なステップおよびターン 2) 要素が音楽と合っている 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 4) 創造的及び/又はオリジナリティがある 5) 全身の優れた関わりとコントロール 6) シークェンス中の速度, 又は加速が十分
コレオ グラフィック シークェンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 創造的及び/又はオリジナリティがある 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 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 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 5)十分に明確で正確 6) 全身の優れた関わりとコントロール

ペア スケート

リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) テイクオフ及び着氷が非常に良い 2) スピード, 流れ, 氷面のカバーが十分 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) 4) 空中姿勢が非常に良い 5) 男子のスムーズなフットワーク 6) 要素が音楽に合っている
ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子の空中姿勢での高さが十分 2) しっかりとしたキャッチ 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 4) テイクオフ及び出が良い 5) スピードと流れが非常に良い 6) 要素が音楽に合っている
ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> 1) ユニゾン及びパートナー間の距離が良い 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) 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) 4) ジャンプの前にステップ, 予想外又は創造的な入り方 5) 踏切及び着氷が良い 6) 要素が音楽に合っている
スロウ ジャンプ	<ol style="list-style-type: none"> 1) 高さ及び距離が非常に良い 2) スピード, 流れ, リリース時のコントロール, 着氷が良い 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 4) 難しい, 予想外の, 創造的な入り方 5) 空中姿勢が非常に良い 6) 要素が音楽に合っている
ソロ スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) ユニゾン及びパートナー間の距離が良い 2) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 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) 5) 創造的及び/又はオリジナリティがある 6) 要素が音楽に合っている
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人共スピン中のコントロールが十分 2) スピン中の回転速度及び/又は回転速度の増加が十分 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 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) 5) 創造的及び/又はオリジナリティがある 6) 要素が音楽に合っている
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 二人共姿勢が非常に良い 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) 3) 開始から終了まで無駄な力が全く無い 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 5) 男子と女子によって示される良い/連続的なエッジ 6) 要素が音楽に合っている
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) エッジが深く, 明確なステップおよびターン 2) 要素が音楽に合っている 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 4) ユニゾンおよびパートナー間の距離が良い 5) 創造的及び/又はオリジナリティがある 6) 全身の優れた関わりとコントロール
コレオ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) 創造的及び/又はオリジナリティがある 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 3) シーケンスの要素が無駄な力なく行われている 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, 5) ユニゾンが良い 6) 全身の優れた関わりとコントロール

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
間違ったエッジで踏み切るF/Lz (記号 "e")	<u>-2 to -4</u>	1つのジャンプで両手がタッチダウン	-2 to -3
不明確なエッジで踏み切るF/Lz (記号 "l")	<u>-1 to -2</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 (記号なし)	-1	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>
拙劣な踏み切り	<u>-1 to -3</u>	拙い着氷 (悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかけ等)	-1 to -3
		長い構え	-1 to -3
スピン			
転倒	-5	拙劣な/ぎこちない、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/エントリー)	-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
フライングスピンで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	-2 to -3	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			
リフト			
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	拙い着氷	-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	拙劣な踏み切り	-1 to -3
ツイストリフト			
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
ジャンプ要素, スロウジャンプ			
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 -3
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)	<u>-1 to -3</u>
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		
ソロスピン及びペアスピン			
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
デススパイラル			
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
STEPS			
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
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

IV. プログラム構成とGOEに関する追加の諸注意

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.

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 (例えばジャンプ要素で“!”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.

スピン

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なければならない.

ペアスピンコンビネーション:

女子はスピン中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.