

国際スケート連盟コミュニケーション第2558号

(2023年6月9日改定)
(2023年8月18日JSF改定)

シングルおよびペア・スケーティング

2023～2024シーズンにおける 難度レベル(LOD), GOEおよびプログラム・コンポーネンツ採点のガイドライン

本コミュニケーションは第2474号の改訂版である。
コンポーネンツ表改定に伴う改訂版

- I. シングル/ペア要素の新しい難度レベル(2023～2024シーズン)
- II. シングル/ペア要素の新しい+GOE (プラス面のGOE) 採点ガイドライン
- III. ショート・プログラムおよびフリー・スケーティングにおけるエラーのGOEを決定するための新しいガイドライン
- IV. 2023～2024シーズンにおけるGOEおよびプログラム・コンポーネンツの変更および明確化

ISU コミュニケーション第 2475号 スケール・オブ・バリュー・(S.O.V.) シングル&ペア・スケーティングは、2023/24 シーズンも有効である。 ←追記

技術的な要素や特徴に関し、ここに記載されている以外の諸注意については、シングルおよびペア・スケーティングのテクニカル・パネル・ハンドブックを参照のこと。

ソウル,
ローザンヌ,
2023年4月26日

Jae Youl Kim, 会長
Fred Schmid, 事務局長

I. シングル／ペア要素の新しい難度レベル (2023～2024シーズン)

シングル・スケーティングの難度レベル

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およびステップが，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) 両方向(左と右)への回転．体が完全に回転すること，また，各回転方向とも全体でパターンの1/3以上をカバーすること．3) パターンの1/3以上で身体の動きを使っている．4) シークエンス中に，難しいターン3つの組み合わせを連続して流れるように実行する．異なる組み合わせを各足1つずつ．2つの組み合わせでくり返してよいのは，難しいターン1つだけである．数えられるのは，各足とも最初に試みられた組み合わせのみである．
すべてのスピン	<ol style="list-style-type: none">1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える）2) ジャンプによる足換え3) スピン中，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6) 難しい出方7) 明確なチェンジエッジ：シット姿勢，キャメル姿勢，レイバック姿勢，ビールマン姿勢，難しいバリエーションのアップライト姿勢（シット姿勢の場合にはバック・インサイドからフォア・アウトサイドのみ）において8) ただちに続けて行う両方向のスピン：シット姿勢，キャメル姿勢，レイバック姿勢，難しいバリエーションのアップライト姿勢において9) 明確な回転速度の増加：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，難しいバリエーションのアップライト姿勢（クロスフットスピンは除く）において10) 姿勢／バリエーション，足，エッジを変更せずに8回転以上回る（キャメル，レイバック，基本姿勢の難しいバリエーション，非基本姿勢の難しいバリエーション（スピン・コンビネーションのみ））11) フライング・スピン／フライング・エントランス・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レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目：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．それぞれの姿勢で少なくとも2回転ずつ．（ほかのスピン的一部分としてレイバック・ポジションを取った場合も数える）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・スピンのジュニア／シニアは8回転してから，アドバンスト・ノービスは6回転してから） <p>特徴2～9，11～13を数えるのは，プログラム中で（最初に試みられた）1回のみである．特徴10を数えるのは，プログラム中で1回のみである（成功したスピンの複数あった場合は最初のスピンを対象とする．また，そのスピンで左足・右足の両方とも8回転した場合は，スケーターの有利になるほうを数える）．</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回のみ数えられる．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・コンビネーションだけであり，プログラム中で（最初に試みられた）1回のみである．</p> <p>足換えを伴うスピンにおいて，一方の足で獲得できる特徴は最大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. 回転不足：記号(q)，(<)，(<<)はエラーを示している．記号(q)は，そのジャンプの本来の基礎値をそのまま用いる．記号(<)が付いたジャンプの基礎値は，SOV表を参照のこと．記号(<<)が付いたジャンプは，1回転少ない同じジャンプの価値尺度(SOV)により評価する．
 2. F/Lzにおける正しい踏み切りエッジ：記号(e)および(!)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表を参照のこと．記号(!)はそのジャンプの本来の基礎値をそのまま用いる．
- 記号(<)と(e)の両方が付されたジャンプの基礎値は，SOV表を参照のこと．

スピン

1. ショート・プログラム，フリー・スケーティングにおける（足換えがない単一姿勢の）フライング・スピンでは以下が要求される：はっきりと分かるジャンプを行うこと．記号(V)は，この要求事項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表を参照のこと．
2. 基本姿勢が2種類のみ（それぞれの基本姿勢で少なくとも2回転している）スピン・コンビネーションの基礎値はSOV表を参照のこと．
3. 足換えを伴うスピンは，各足とも3回転が必要である．ショート・プログラムにおいてこの要件が満たされない場合，そのスピンは無価値(ノーバリュー)となる．フリー・スケーティングにおいてこの要件が満たされない場合，そのスピンには記号(V)が付される．記号(V)が付いたスピンの基礎値は，SOV表を参照のこと．
4. 足換えを伴う単一姿勢のスピンは，各足とも基本姿勢で2回転が必要である．ショート・プログラムにおいてこの要件が満たされない場合，そのスピンは無価値(ノーバリュー)となる．フリー・スケーティングにおいてこの要件が満たされない場合，そのスピンには記号(V)が付される．記号(V)が付いたスピンの基礎値は，SOV表を参照のこと．

シングル・スケーティング

ジャンプ：

ダウングレード判定(<<)：回転不足が1/2回転以上の場合。

回転不足判定(<)：回転不足が1/4回転を超え1/2回転未満の場合。基礎値は80%となり、ジャッジはGOEを減点する。

1/4回転不足で着氷(q)：“q”をテクニカル・パネルが付す。基礎値すべてを得られるが、ジャッジはGOEを減点する。

1/4回転未満の不足：記号はなし。基礎値すべてを得られるが、ジャッジはGOEを減点する。

ショート・プログラムにおいて、（回転数がまちがっている場合を含めて）要件を満たさないジャンプは、無価値（ノーバリュウ）となるが、まだ空きがある場合、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認められていない場合（シニア男女、ジュニア男子）、（2つのダブル・ジャンプのうちの）記号<、<<、e考慮後の基礎値が低い方のジャンプはカウントされない（例：2Lz+2T*、2T*+2Lo、2Lz<+2T*、2F<<*+2T）。

ジャンプ・シーケンスの定義

ジャンプ・シーケンスとは2つまたは3つのジャンプからなるもので（回転数に制限はない）、第2および／または第3ジャンプがアクセル系ジャンプであり、第1／第2ジャンプの着氷カーブから直接の踏み換えでアクセル・ジャンプの踏み切りカーブに移るものを指す。1つのジャンプから次のジャンプまでの間に氷上で1回転しても（フリー・フットが氷に触れるのは構わないが、体重移動があってはならない）、ジャンプ・シーケンスの定義からは外れない。ジャンプ・シーケンス中に行われたジャンプには完全な価値が与えられる。

スピン：

スピンのレベル4を得るには、下記特徴のいずれかがなければならない。

足を換えずに行われる難しい姿勢変更

難しい出方

明確なチェンジ・エッジ

ただちに続けて行う両方向のスピン：シット姿勢、キャメル姿勢、レイバック姿勢、難しいバリエーションのアップライト姿勢において

明確な回転速度の増加

フライング・エントリーの難しいバリエーション

難しい入り方と難しい出方は種類の異なる特徴である。両方ともカウントされるには、別々のスピンで行わなければならない、両者が異なる性質の動きでなければならない。

出方：スピンの出方とは、スピンの最終段階からスピンの直後までを指すものとする。**難しい出方：**出方がかなり難しくなるあらゆる動作やジャンプ動作を指す。出方がスピンのバランス、コントロール、エクセキューションに大きな影響を与えるものでなければならない。

フライング・スピンおよび単一姿勢のスピンでは、難しい出方は少なくとも到達された基本姿勢（ファイナル・ワインドアップは除く）より行われなければならない。スピン・コンビネーションでは、どのポジションから難しい出方を行ってもよい。

ウインドミル（イリュージョン）は、スプリット姿勢近く（少なくとも135度）に達した場合にのみ、特徴のための難しい動作にみなされる。スピンの特徴としてカウントされるのは、1プログラムに1回のみである。**難しい出方としてのウインドミルは、スピンを回転している足のままで行われなければならない。**

明確な回転速度の増加は、キャメル、シット、レイバック、ビールマン、あるいは、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・スピンは除く）の場合にカウントする。

ステップ・シーケンス：

シーケンス中に、難しいターン3つの組み合わせを連続して流れるように実行する。異なる組み合わせを各足1つずつ。

2つの組み合わせでくり返してよいのは、難しいターン1つだけである。

正しいターンの組み合わせの例：

1つ目の組み合わせ：ブラケット、カウンター、ループ。2つ目の組み合わせ：ロッカー、カウンター、ツイズル。この例でくり返されているのはカウンターのみである。

正しくないターンの組み合わせの例：

1つ目のコンビネーション：ロッカー、カウンター、ツイズル。2つ目のコンビネーション：ブラケット、カウンター、ツイズル。この例では、2種類のターン（カウンターとツイズル）がくり返されていて、ループは使われていない。

コレオグラフィック・シーケンス：

コレオグラフィック・シーケンスの定義：

コレオグラフィック・シーケンスは、スパイラル、アラベスク、スプレッド・イーグル、イナ・バウアー、ハイドロプレーディング、最大2回転までのあらゆるジャンプ、スピンなど、2つ以上の異なるムーブメントから構成される。2つ以上のムーブメントのつなぎにはステップやターンを使うことができる。

ペア・スケーティングの難度レベル（2023～2024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（まっすぐ／ほぼまっすぐに伸ばした両足を体の軸からそれぞれ45度以上開く） 2) 男子が女子のウエスト側面をキャッチする。女子の手も腕も上体も男子に触れてはならない。 3) 空中の女子は、腕を頭の上まで上げなければならない（1回転以上） 4) 難しいテイクオフ：ターン、ステップ、動き、小リフトから続くテイクオフで、流れるように行われなければならない。 5) 女子をリリース後、男子の両腕はまっすぐ／ほぼまっすぐで、少なくとも、肩まで下げなくてはならない。
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および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および簡単なランディングの変形。 2) ホールドおよび／または女子のポジションの変更1回（変更の前後も男子は1回転しなければならない。くり返しは2回まで数える） 3) 女子の難しいバリエーション(完全に1回転) 4) 難しいキャリア（シニアのフリー・スケーティングのみ） 5) シニア：難しい男子のワンハンドホールド(全部で完全に2回転、1回転に足り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(全部で完全に2回転、1回転に足りない部分は数えない) 6) ワンハンドホールドで、男子が5)の2回転後も追加で回転（FS、1リフトのみ） 7) 男子が回転方向を変更（変更の前後も1回転すること。数えるのは1プログラムに1回のみ） <p>特徴1), 2), 3), 5)は、リフトごとに著しく異なる必要がある。似ている場合、最初に試みられたもののみを数える。 どの特徴も、最初の4回転で実行された場合にのみカウントする。</p>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シーケンスを通じて、両者ともに、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)な難しいターンおよびステップである。(必須) 2) 両方向(左と右)への回転。体が完全に回転すること、また、各回転方向とも全体でパターンの1/3以上をカバーすること。 3) パターンの1/3以上で身体の動きを使っている。 4) パターンの半分以上、男女が離れない（ホールドは変えてもよい）。 5) シーケンス中に、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）、3つの組み合わせ2種類を男女とも、流れるように行う。組み合わせの片方はホールドした状態で行わなければならない。組み合わせは最初の2回のみカウントする。
デス・スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい入り方(デス・スパイラルに入る直前)および／または出方（明確化を参照のこと） 2) 両者とも「低い」姿勢で女子が1周する（周回ごとに数える）
ソロ・スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える） 2) ジャンプによる足換え 3) スピン中、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) 難しい入り方および／または難しい出方 6) 明確なチェンジエッジ：シット姿勢、キャメル姿勢、レイバック姿勢、ビールマン姿勢、難しいバリエーションのアップライト姿勢（シット姿勢の場合にはバック・インサイドからフォア・アウトサイドのみ）において 7) ただちに続けて行う両方向のスピン：シット姿勢、キャメル姿勢、レイバック姿勢、難しいバリエーションのアップライト姿勢において 8) 明確な回転速度の増加：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、難しいバリエーションのアップライト姿勢（クロスフットスピンは除く）において 9) 姿勢／バリエーション、足、エッジを変更せずに6回転以上回る（キャメル、レイバック、基本姿勢の難しいバリエーション、非基本姿勢の難しいバリエーション（スピン・コンビネーションのみ）） <p>特徴の2から9および難しいスピンバリエーションを数えるのは1プログラムに1回のみ（最初の試みのみ）とする。左右両足とも6回転した場合は、スケーターの有利になるほうを数える。足換えを伴うスピンにおいて、一方の足で獲得できる特徴は2個までである。</p>
ペア スピン	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい姿勢バリエーションが2人合計で3種類。うち2種類は非基本姿勢でもよい。姿勢バリエーションは、パートナーごとに数える。男女とも、少なくとも1つは難しいバリエーションを行わなければならない。 2) 男女とも、あるいは片方が、難しい入り方またはフライング・エントランスを行う。 3) 難しい出方 4) 両方向のスピンを続けて行う。 5) 姿勢／バリエーション、足（キャメル姿勢、シット姿勢、難しいアップライト姿勢）の変更なしに6回転以上回る。 6) 女子をリフトしたまま男子が片足で2回転以上回る。

要素の要件（次頁の明確化も参照のこと）

ソロ・スピン・コンビネーションおよびペア・スピン・コンビネーション

基本姿勢が2種類のみ（それぞれの基本姿勢で少なくとも2回転している）スピン・コンビネーションの基礎値を参照のこと。

ジャンプ要素

両パートナーともシングル・スケーティング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。一方または両者が要件を満たしていない場合の記号およびGOEの引き下げは、シングルの場合のものと同様である。

技術要素に関する変更点と明確化（2023～2024シーズン）

ペア・スケーティング

ジャンプ、スロウ・ジャンプ：

ダウングレード判定(<<)：回転不足が1/2回転以上の場合。

回転不足判定(<)：回転不足が1/4回転を超え1/2回転未満の場合。基礎値は80%となり、ジャッジはGOEを減点する。

1/4回転不足で着氷(q)：“q”をテクニカル・パネルが付す。基礎値すべてを得られるが、ジャッジはGOEを減点する。

1/4回転未満の不足：記号はなし。基礎値すべてを得られるが、ジャッジはGOEを減点する。

ジャンプ・シーケンスの定義

ジャンプ・シーケンスとは2つまたは3つのジャンプからなるもので（回転数に制限はない）、第2および／または第3ジャンプがアクセル系ジャンプであり、第1／第2ジャンプの着氷カーブから直接の踏み換えでアクセル・ジャンプの踏み切りカーブに移るものを指す。1つのジャンプから次のジャンプまでの間に氷上で1回転しても（フリー・フットが氷に触れるのは構わないが、体重移動があってはならない）、ジャンプ・シーケンスの定義からは外れない。ジャンプ・シーケンス中に行われたジャンプには完全な価値が与えられる。

リフト：

片手ホールドのリフトでは、支持するためでなければ第2のコンタクトポイントがあってもよい。この改定はシニアにのみ適用される。

難しいテイクオフは、腕が伸びきる前に行わなければならない。

両パートナーがフォワードで滑るグループ5のリバース・ラッソー・リフト（5RLi）で、これは、テイクオフの難しいバリエーションに認められる。

ソロ・スピンの：

特徴5) 難しい入り方および／または難しい出方：ソロ・スピンのレベル特徴として認定されるのは片方だけである。

出方：スピンの出方とは、スピンの最終段階からスピンの直後までを指すものとする。**難しい出方：**出方がかなり難しくなるあらゆる動きを指す。出方がスピンのバランス、コントロール、エクセキューションに大きな影響を与えるものでなければならない。

ウインドミル（イリュージョン）は、スプリット姿勢近く（少なくとも135度）に達した場合にのみ、特徴のための難しい動作にみなされる。スピンの特徴としてカウントされるのは、1プログラムに1回のみである。難しい出方としてのウインドミルは、スピンを回転している足のままで行われなければならない。

明確な回転速度の増加は、キャメル、シット、レイバック、ビールマン、あるいは、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・スピンは除く）の場合にカウントする。

デス・スパイラル：

男女とも、デス・スパイラル姿勢（男子は膝をはっきりと曲げ、トゥを固定し、十分に腕を伸ばす。女子の頭部は、瞬間的にでも、スケーティング・レッグの膝の高さまで下がらなければならない）で1回転以上回れば、レベルと価値が与えられる。高いレベルを獲得するには、1回転以上にわたり、男女とも「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/尻の最下部および頭がスケーティング・レッグの膝以下の高さであるもの。アウトサイド・デス・スパイラルの場合、頭がスケーティング・レッグの膝以下の高さであるもの。**男子の「低い」ピボット姿勢：**尻の高さがピボット・フットの膝の高さ以下であるもの。デス・スパイラル中、女子または男子の姿勢が高い部分は、レベル特徴項目の2)としては認められない。

入り方、出方：難しい入りの姿勢は、両者ともエントリー・カーブ上にいる間に行われなければならない。女子および／または男子が難しい入りの姿勢から直ちに、あるいは遅延なく、デス・スパイラル姿勢に移ること。この特徴がカウントされるのは、男子のトゥが氷上に固定されてから1回転以内に両者とも低い姿勢に達した場合のみである。出（エグジット）の開始は、男子が持ち手の肘を曲げ出した時であり、出の終了は、女子の姿勢が垂直になった時である。難しい入り方および／または出方は1つの特徴であり、片方のみがレベル特徴としてカウントされる。出は、デス・スパイラルのバランス、コントロール、エクセキューションに大きな影響を与えるものでなければならない。

ペア・スピン・コンビネーション：

難しい出方：リフトやスピンの出がかなり難しくなる革新的な動きで出た場合を指す。出は、ペア・スピン・コンビネーションのバランス、コントロール、エクセキューションに大きな影響を与えるものでなければならない。

男子が片足で女子をリフトするのは、2回転以上回った場合にのみレベルの特徴として認められる。リフト中、女子が難しい姿勢であれば、難しいバリエーションとしてカウントされる。

ペア・スピン・コンビネーションはジャンプから開始することもできる。フライング・エントリーは特徴とみなすことができる。足換えの前または後、パートナーいずれかまたは両方が3回転に達しなかった場合、PCoSpに記号(V)が付される。パートナーのいずれかまたは両方が両足とも3回転できなかった場合、そのスピンは無価値（ノーバリュー）となる。

ステップ・シーケンス：

難しいターン3つの組み合わせ2種類：組み合わせの片方はホールドした状態で行わなければならない。組み合わせは最初の2回のみカウントする。

コレオグラフィック・シーケンス：

コレオグラフィック・シーケンスの定義：

コレオグラフィック・シーケンスは、スパイラル、アラベスク、スプレッド・イーグル、イナ・パウアー、ハイドロプレーディング、最大2回転までのあらゆるジャンプ、スピン、小リフトなど、2つ以上の異なるムーブメントから構成される。2つ以上のムーブメントのつながりにはステップやターンを使うことができる。

II. シングル／ペア要素の更新された+GOE（プラス面のGOE）採点ガイドライン

このガイドラインは、マイナスGOE採点表と組み合わせて利用する。

つまり、プラス・マイナス両面の評価により、実施された要素の最終GOEを決定する。

大事なのは、要素の最終GOEに、エラーによる引き下げだけではなくプラス面も反映することである。

最終GOEを計算するには、まず要素のプラス面を考慮し、これをGOE評価の起点とする。

次に、起こりえるエラーのガイドラインに従ってGOEを引き下げ、その結果が最終のGOEとなる。

起点となる(プラス面の)GOEを確立する際には、各要素に対して次の項目を考慮しなければならない。一般に以下を推奨する。

+ 1 : 1項目

+ 2 : 2項目

+ 3 : 3項目

+ 4 : 4項目

+ 5 : 5項目以上

+4および+5は、太字で強調表示されている最初の3項目が満たされていない場合ではない。

シングル・スケーティング

ジャンプ要素	1)高さおよび距離が非常によい（ジャンプ・コンボおよびシーケンスでは全ジャンプ） 2)踏切および着氷がよい 3)開始から終了まで無駄な力がまったくない（ジャンプ・コンボおよびシーケンスではリズムを含む） 4)ジャンプの前にステップ、予想外または創造的な入り方 5)踏切から着氷までの身体の姿勢が非常によい 6)要素が音楽に合っている
スピン	1)スピン中の回転速度および／または回転速度の増加が十分 2)よくコントロールされた、明確な姿勢(フライング・スピンの場合には高さ、空中／着氷姿勢を含む) 3)開始から終了まで無駄な力がまったくない 4)回転軸が維持されている 5)創造的 6)要素が音楽に合っている
ステップ・シーケンス	1)エッジが深く、明確なステップおよびターン、全身のコントロール 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まったくない 4)フリー・フットの変化など身体の動きが創造的 5)氷面を十分にカバーしている、あるいは、パターンが興味深い。 6)シーケンス中の加減速が十分
コレオグラフィック・シーケンス	1)創造的 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まったくない 4)氷面を十分にカバーしている、あるいは、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・スケーティング

リフト	<ul style="list-style-type: none"> 1)踏切および着氷が非常によい 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まったくない（回転および姿勢変更を含む） 4)空中姿勢が非常によい 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	<ul style="list-style-type: none"> 1)女子の空中姿勢の高さが十分 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まったくない 4)テイクオフおよび出がよい 5)スピードと流れが非常によい 6)要素が音楽に合っている
ジャンプ要素	<ul style="list-style-type: none"> 1)ユニゾンが非常によい 2)高さおよび距離が非常によい（ジャンプ・コンボおよびシーケンスでは全ジャンプ） 3)開始から終了まで無駄な力がまったくない（ジャンプ・コンボおよびシーケンスではリズムを含む） 4)ジャンプの前にステップ、予想外または創造的な入り方 5)踏切および着氷がよい 6)要素が音楽に合っている
スロウ・ジャンプ	<ul style="list-style-type: none"> 1)高さおよび距離が非常によい 2)スピード、流れ、リリース時のコントロール、着氷がよい 3)開始から終了まで無駄な力がまったくない 4)難しい、予想外の、創造的な入り 5)空中姿勢が非常によい 6)要素が音楽に合っている
ソロ・スピン	<ul style="list-style-type: none"> 1)ユニゾンが非常によい 2)スピンの回転速度および／また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まったくない 4)よくコントロールされた、明確な姿勢(フライング・スピンの場合には高さ、空中／着氷姿勢を含む) 5)創造的 6)要素が音楽に合っている
ペアスピン	<ul style="list-style-type: none"> 1)両者ともスピン中のコントロールが十分 2)スピン中の回転速度および／また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まったくない 4)よくコントロールされた、明確な姿勢(フライング・スピンの場合には高さ、空中／着氷姿勢を含む) 5)創造的 6)要素が音楽に合っている
デス・スパイラル	<ul style="list-style-type: none"> 1)両者とも姿勢が非常によい 2)開始から終了まで流れおよびスピードがよい（入りと出を含む） 3)開始から終了まで無駄な力がまったくない 4)十分にコントロールされた要求姿勢への移行および出の移行 5)男子も女子もよい／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	<ul 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、全身のコントロール 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まったくない 4)ユニゾンおよびパートナー間の距離がよい 5)フリー・フットの変化など身体の動きが創造的 6)氷面を十分にカバーしている、あるいは、パターンが興味深い。
コレオグラフィック・シーケンス	<ul style="list-style-type: none"> 1)創造的 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まったくない 4)氷面を十分にカバーしている、あるいは、パターンが興味深い。 5)ユニゾンがよい 6)全身の優れた関わりとコントロール

III. ショート・プログラムおよびフリー・スケーティングにおける エラーのGOEを決定するための新しいガイドライン

無価値(ノーバリュー)要素はジャッジ・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、それぞれのエラーに対するGOEの引き下げが合算される。
ただし、ペア・スケーティングにおいて、パートナーの片方だけにエラーが起きた場合と両方に同じエ
ラーが起きた場合とでは、減点は同じとする。

シングル・スケーティング

エラーに対する引き下げ			
ジャンプ			
SP：要件を満たさないジャンプ要素の最終GOEは必ず	GOE -5	ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	-3~-4
転倒	-5	回転不足判定 (Under-rotated)(記号 <)	-2~-3
1ジャンプの着氷が両足	-3~-4	1/4回転不足で着氷（記号q）	-2
		ジャンプのコンボ／シーケンスで複数の“q”	-3~-4
1ジャンプの着氷でステップ・アウト	-3~-4	1/4回転未満の不足（記号なし）	-1
ジャンプ間にスリー・ターン2回（ジャンプ・コンビネーション/シーケンス）	-2~-3	スピード，高さ，距離，空中姿勢が拙劣	-1~-3
ジャンプ・コンビネーションでジャンプ間にエッジが変わった	-1~-2	1ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2~-3
F/Lzの踏み切りエッジが違う（記号 e）	-2~-4	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン（ジャンプ間を含む）	-1~-2
F/Lzの踏み切りエッジが不明確（記号 !）	-1~-2	ジャンプ間の流れが悪い／方向を失う／リズムが悪い(コンビネーション/シーケンス)	-1~-3
F/Lzの踏み切りエッジが不明確（記号なし）	-1	拙い着氷（悪い姿勢／まちがったエッジ引っかけ等）	-1~-3
拙劣な踏み切り	-2~-4	長い構え	-1~-3
オイラーがステップ・オーバーになった	-1~-2		
スピン			
転倒	-5	拙劣な／ぎこちない，美しさを損ねる姿勢	-1~-3
フリー・フットまたは片手／両手がタッチ・ダウン	-1~-3	回転速度が遅い，遅くなる	-1~-3
フライングが劣る（フライング・スピン／エントリー）	-1~-3	足換えが拙劣(回転方向の転換時を除く，入／出のカーブを含む)	-2~-3
出が拙劣	-1~-3		
フライング・スピンの踏み切りや着氷が正しくない	-1~-2	必須回転数に満たない	-1~-3
軸の流れ	-1~-3	足替えスピンで回転数のバランスが悪い	-1
バランスを崩した	-1~-3		
ステップ			
SP：1回転を超える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~-3
転倒	-5	姿勢が拙劣	-1~-3
音楽に合っていない	-2~-4	流れやエネルギーがない	-1~-3
つまずき	-1~-3	パターンが小さい	-1~-3
コレオグラフィック・シーケンス			
転倒	-5	つまずき	-1~-3
音楽に合っていない	-2~-4	コントロールを失う／エネルギーがない	-1~-3
コレオグラフィックムーブメントのつながりが不足している	-2~-3	動作が拙劣	-1~-3
		創造性に欠ける	-1~-3

ペア・スケートティング

エラーに対する引き下げ			
リフト			
転倒	-5	スピードが遅いおよび／または氷面カバーが不十分	-1～-3
上げる過程に重大な問題あり	-3	男子の回転が拙劣および／または回転中に止まる	-1～-3
上げる過程に小さな問題あり	-1～-2	拙い着氷	-1～-3
下す過程に重大な問題あり	-3～-4	基本姿勢やバリエーションの到達時間がかかり過ぎ	-1～-3
下す過程に小さな問題あり	-1～-2	フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	長い構え	-1～-2
空中や着氷の姿勢が拙劣	-1～-3	拙劣な踏み切り	-1～-3
ツイスト・リフト			
転倒	-5	ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	-2～-4
キャッチに重大な問題あり	-3～-4	高さまたは距離が拙劣	-1～-3
キャッチに小さな問題あり	-1～-2	拙劣な踏み切り(スピード不足, 重大なひっかけ, トウを突かない)	-1～-3
女子の着氷が両足	-2～-3	拙い着氷(スピード不足, 姿勢が悪い)	-1～-2
フリー・フットのタッチ・ダウン	-1	長い構え	-1～-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～-3
両足着氷	-3～-4	二人の距離が離れているージャンプ要素	-1～-3
1ジャンプの着氷でステップ・アウト	-3～-4	拙劣な踏み切り	-2～-4
二人の回転数が揃っていない	-1～-2	ジャンプ間の流れが悪い／方向を失う／リズムが悪い (コンビネーション/シークエンス)	-1～-3
ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	-3～-4	踏み切り時, 男子の姿勢が拙劣ースロウ・ジャンプ	-1～-2
回転不足判定 (Under-rotated) (記号 <)	-2～-3	拙い着氷 (悪い姿勢／まちがったエッジ／引っかかり等)	-1～-3
1/4回転不足で着氷 (記号 q)	-2	長い構え	-1～-3
ジャンプのコンボ/シークエンスで複数の“q”	-3～-4	オイラーがステップ・オーバーになった	-1～-2
1/4回転未満の不足 (記号なし)	-1	1ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2～-3
ジャンプ間にスリー・ターン2回 (ジャンプ・コンビネーション/シークエンス)	-2～-3	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン (ジャンプ間を含む)	-1～-2
F/Lzの踏み切りエッジが違う (記号 e)	-2～-4	ユニゾンがない	-1～-3
F/Lzの踏み切りエッジが不明確 (記号 !)	-1～-2	ジャンプ・コンビネーションでジャンプ間にエッジが変わった	-1～-2
F/Lzの踏み切りエッジが不明確 (記号なし)	-1		
ソロ・スピン, 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～-3
両手がタッチ・ダウン	-2	軸の流れ	-1～-3
フリー・フットまたは片手がタッチ・ダウン	-1～-2	足換えが拙劣	-2～-3
回転速度が遅い, 遅くなる	-1～-3	スピン中に回転が止まる, 回転動作の連続性に欠ける (回転方向の転換時は除く)	-1～-2
二人の距離が離れている	-1～-3	フライングが劣る (フライング・スピン/エントリー)	-1～-3
踏み切りや着氷が正しくない (フライング・スピン/エントリー)	-1～-2	ユニゾンがない	-1～-3
必須回転数に満たない	-1～-3	バランスを崩した	-1～-3
出が拙劣	-1～-3		
デス・スパイラル			
転倒	-5	女子の身体 (髪を除く) が氷に触れる	-1～-2
ピボット姿勢が拙劣(軸足がトウではない等)	-2～-4		
女子または男子の姿勢が拙劣(高過ぎ／低い姿勢が 1 回転未満)	-1～-3	回転速度が遅い, 遅くなる	-1～-3
女子または男子のエッジがしっかりしていない	-2～-3	入りや出が拙劣	-1～-3
ステップ			
SP : 1回転を超える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～-3
		パターンが小さい	-1～-3
転倒	-5	姿勢が拙劣	-1～-3
音楽に合っていない	-2～-4	流れやエネルギーがない	-1～-3
つまずき	-1～-3	ユニゾンや空間認識の欠如	-1～-3
コレオグラフィック・シークエンス			
転倒	-5	つまずき	-1～-3
音楽に合っていない	-2～-4	コントロールを失う／エネルギーがない	-1～-3
コレオグラフィックムーブメントのつながりが不足している	-2～-3	動作が拙劣	-1～-3
		創造性に欠ける	-1～-3

IV. GOEおよび演技構成点の変更および明確化（2023～2024シーズン）

シングル／ペア・スケーティング

GOE評価

下記のエラーがあった場合、評価のスタートとなるGOEは+2を上限とする。

転倒

着氷が両足

着氷でステップアウト

踏み切りエッジが違う（記号e）

ダウングレード判定（記号<<）

リフト中に重大な問題あり

ツイストのキャッチに重大な問題あり

必須回転数に満たないスピン（ショート・プログラム）

足換えが拙劣な足換えスピン

フライングが劣るフライング・スピン

ステップ・シーケンスやコレオグラフィック・シーケンスが音楽に合っていない

1つの要素で複数のエラーが発生（1つのジャンプ要素に記号!と記号<が付くなど）

ジャンプ

ジャンプ・コンビネーションで2つの表内ジャンプをつなぐシングル・オイラー：シングル・オイラー（1Eu）の回転が半回転以上足りなかった場合はダウングレード判定（<<）の対象となる。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・オイラーの回転不足が半回転未満であった場合、テクニカル・パネルは、回転不足判定(<)や1/4回転不足(q)を適用しない。シングル・オイラーがはっきりとしたジャンプではなかった場合やステップ・オーバーになった場合、ジャッジは、GOEを減点する。

ショート・プログラムの場合、要件を満たさなかったジャンプ要素の最終GOEは-5とする。ジャンプ要素の回転数がまちがっていた、ジャンプがくり返された、ジャンプ・コンビネーションに記号+COMBOが付与されたなどの場合である。

フリップは、バックワードのインサイド・エッジで踏み切り、**ルッツ**はバックワードのアウトサイド・エッジで踏み切る。踏み切りエッジはテクニカル・パネルが判定し、エラーがあった場合、記号“e”や“!”が付与される。深刻なエラー（記号“e”）の場合はジャンプの基礎値もGOEも引き下げとなり、軽度のエラー（記号“!”）の場合、基礎値は引き下げなし、GOEは引き下げとなる。

ジャンプ・コンビネーション中にチェンジエッジがあった場合、GOEを-1から-2、引き下げる。

トウ・ジャンプをエッジで踏み切った、トウ・ループがトウ・アクセルのようになった、踏み切り時に氷面で過度な回転をしたなど踏み切りが拙劣だった場合、GOEを-2から-4、引き下げる。

ジャンプ間でフリー・フットがタッチ・ダウンした場合、GOEを-1から-2、引き下げる。

ジャンプのコンボ／シーケンスで複数の“q”：GOEを-3から-4、引き下げる。

スピン

キャメル姿勢：キャメルの難しいバリエーションを準備中にフリー・レッグが長時間下がった場合、「拙劣な／ぎこちない／美しさを損ねる姿勢」であるとしてGOEが引き下げられる。

難しい入り方および／または難しい出方はスピンの一部であり、当該要素のGOEに影響する。

スピンの出が拙劣であった場合、GOEを-1から-3、引き下げる。

ステップ・シーケンス

身体の動きやフリー・フットの変化を含む創造性：このプラス評価には、ステップ・シーケンス中の創造的かつ変化に富む身体の動き、および、フリー・フットのさまざまな配置（前、横、後ろ／支持あり、支持なし）が含まれる。

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のつながりが不足している：動きはプログラムの構成を反映し、支持するものでなければならない。また、ひとつつながりで、途切れてはならない。

ペア・スピン・コンビネーション

女子をリフト中の回転数も、総回転数の一部としてカウントする。

ペア・スピン・コンビネーションの出が拙劣であった場合、GOEを-1から-3、引き下げる。

デス・スパイラル

女子の低い姿勢が1回転未満であった場合、GOEを-1から-3、引き下げる。

プログラム・コンポーネンツの評価

プログラムに深刻なエラーが1つあった場合、プログラム・コンポーネンツの最高点は9.50とする。

プログラムに深刻なエラーが複数あった場合、プログラム・コンポーネンツの最高点は8.75とする。

深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および／または失敗を指す。中断はごくわずかな場合からもっとはっきりわかる場合まである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。

この制限は、稚拙なスケーターから卓越したスケーターまで、あらゆるレベルのスケーターに適用する。

プログラム・コンポーネンツ

シングル&ペア, アイス・ダンス, シンクロナイズド・スケーティング

コンポジション（構成）	プレゼンテーション（演技）	スケーティングスキル（技術）
さまざまな種類の動きを意図をもって組み合わせる, 独創的に組み合わせる, 練り上げるなどして, 調和, 統一感, 空間, 形式, 音楽構造とあらゆる面で全体として意味のある形に仕上げる事ができているか.	音楽と構成を理解し, 心を込め, 全身かつ全力でそれを表現できているか.	ブレードと身体をコントロールし, さまざまなステップ, ターン, スケーティング動作などスケートらしい動きができているか.
多次元的な動きと空間の利用	表現と投射	多彩なエッジ, ステップ, ターン, 動き, 方向
要素中および要素間のつながり・つながり	エネルギーや動きの多様さ, メリハリ	エッジ, ステップ, ターン, 動き, 身体コントロールの精度
音楽のフレーズや表現形式を反映した振り付け	音楽に対する感受性, タイミング	バランスとなめらかな滑り
パターンおよび氷面の十分な利用	ユニゾン, 一体性, 空間把握 (ペア・スケーティング, アイス・ダンス, シンクロナイズド・スケーティング)	流れ
統一感		パワーとスピード

深刻なエラー

深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および／または失敗を指す。中断はごくわずかな場合からもっとはっきりわかる場合まである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。採点のガイドラインは以下のとおり。

分類	評価の範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00~9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00~8.75**	非常によい	深刻なエラーが複数
	7.00~7.75	よい	各構成要素において： *エラーが1つだけで、プログラムに対する影響が小さかった場合、上記のように最高で9.50まで与えることができる。 注：上記が適用できるのは、プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである。 **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合、最高で8.75まで与えることができる。
グリーン	6.00~6.75	平均以上	
	5.00~5.75	平均的	
オレンジ	4.00~4.75	まあまあ	
	3.00~3.75	弱い	
レッド	2.00~2.75	劣る	
	1.00~1.75	非常に劣る	
	0.25~0.75	きわめて劣る	

注:両方のパートナーによるエラーは、同時または別に関わらず、2つと見なす必要がある。(例:転倒2)

注:この基本原則は、エラーが要素内および/または要素外で発生した場合にも同様に適用される。