

## 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。

要素において、減点を要求するエラーがあった場合、GOE評価の起点は+3を上限とする。

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

GOE評価の起点と最終GOEが+4および+5の場合は、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。

### シングル・スケートイング

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) 音楽が要素と合っており、プログラムのコンセプト／特徴を反映している 2) 創造的 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) 変化に富んだ方向とパターン 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