

# 国際スケート連盟コミュニケーション第2474号 (日本語第2版) 総会決議を反映する更新

## シングルおよびペア・スケーティング

### 2022～2023シーズンにおける価値尺度(SOV), 難度レベル(LOD), GOE採点のガイドライン

本コミュニケーションは第2334号の改訂版である。

日本語版ver. 0718からの改訂版

- I. シングル／ペア要素の新しい難度レベル (2022～2023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. 2022～2023シーズンにおけるGOEおよび演技構成点の変更および明確化

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。

トゥブベークン,  
2022年6月  
ローザンヌ,

Jan Dijkema, 会長

Fredi Schmid, 事務局長

# I. シングル／ペア要素の新しい難度レベル (2022～2023シーズン)

## 難度レベル, シングル・スケートイング

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"> <li>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)</li> <li>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．</li> <li>3) パターンの1/3以上で身体の動きを使っている．</li> <li>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．</li> </ol>
-------------	---

すべてのスピン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える）</li> <li>2) ジャンプによる足換え</li> <li>3) スピン中，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</li> <li>6) 難しい出方</li> <li>7) 明確な <b>チェンジエッジ</b>：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</li> <li>8) シット姿勢またはキャメル姿勢でのただちに続けて行う両方向のスピン</li> <li>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</li> <li>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）</li> <li>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</li> </ol> <p>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) バックからサイドまたはその反対への明確な姿勢変更1回．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）</li> <li>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）</li> </ol> <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，そのスピンの両足・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>
---------	--

### ジャンプ 要素の要件（次頁の明確化も参照のこと）

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・スケートイングにおける（足換えがない1姿勢のみの）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種類のみの（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(No Value)となる．フリー・スケートイ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(No Value)となる．フリー・スケートイ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．

## 技術要素に関する変更点と明確化（2022～2023シーズン）

### シングル・スケーティング

#### ジャンプ：

ダウングレード(<<)：回転不足が1/2回転以上の場合。

回転不足(<)：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、GOEもジャッジが減点する。

1/4回転不足で着氷(q)：“q”をテクニカル・パネルが付す。基礎値は満点だが、GOEはジャッジが減点する。

1/4回転未満の不足：記号はなし。基礎値は満点だが、GOEはジャッジが減点する。

ショート・プログラムにおいて、要件を満たさない（回転数がまちがっている場合を含めて）ジャンプは、無価値(No Value)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（シニア男子、シニア女子、ジュニア男子）、記号<, <<, e考慮後の基礎値が低い方のジャンプは、その価値がジャンプ・コンビネーションの基礎値に算入されない（例：2Lz+2T\*, 2T\*+2Lo, 2Lz<+2T\*, 2F<<+2T）。

#### ジャンプ・シークエンスの定義

ジャンプ・シークエンスとは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）、2番目および／または3番目のジャンプがアクセル系ジャンプであり、1番目／2番目の着地カーブから直接の踏み替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、体重が移ってはならない）、ジャンプ・シークエンスの定義からは外れない。ジャンプ・シークエンス中に行われたジャンプにはフルの価値が与えられる。

#### スピン：

スピんでレベル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

シット姿勢またはキャメル姿勢でのただちに続けて行う両方向のスピン

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、種類の異なるスピン2つで行わなければならないし、両者が異なる性質の動きでなければならない。

出：スピンの出とは、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：ジャンプなど、出がかなり難しくなる動きを指す。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、ほぼ完全なスプリットポジションに達した場合にのみ、難しい動きに認められる。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。

「足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う」は、今後、レベルの特徴としてカウントしない。

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・シークエンス：

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。

正しいターンの組み合わせの例：

1つめの組み合わせ：ブラケット、カウンター、ループ。2つめの組み合わせ：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つめの組み合わせ：ロッカー、カウンター、ツイズル。2つめの組み合わせ：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、ハイドロブレーディング、2回転以下のジャンプ、スピンなど、2つ以上の異なるムーブメントを組み合わせなければならない。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.

## ペア・スケーティングの難度レベル（2022～2023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"> <li>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）</li> <li>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。</li> <li>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）</li> <li>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。</li> <li>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、<b>少なくとも、肩まで下げなくてはならない。</b></li> </ol>
リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2) 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。</li> <li>3) ホールドおよび／または女子のポジションの変更1回（変更の前後とも男子は1回転しなければならない。くり返しは2回まで数える）</li> <li>4) 女子の難しいバリエーション（完全に1回転）</li> <li>5) 難しいキャリー（シニアのフリー・スケーティングのみ）</li> <li>6) 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）</li> <li>7) 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）</li> <li>8) 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）</li> <li>9) 男子が回転方向を変更（変更の前後とも1回転すること。数えるのは1プログラムに1回のみ）</li> </ol> <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。</p> <p>どの特徴も、最初の3.5回転で実行された場合のみカウントする。テイクオフとランディングについては、追加で1/2回転ずつを許容する。</p>
ステップシークェンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シークェンスを通じて、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）</li> <li>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。</li> <li>3) パターンの1/3以上で身体の動きを使っている。</li> <li>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）。</li> <li>5) シークェンス中に、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2回のみカウントする。</li> </ol>
デス・スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>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）</li> <li>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）</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しいバリエーション（下記の制限内であれば行われるごとに数える）</li> <li>2) ジャンプによる足換え</li> <li>3) スピン中、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) 難しい入り方および／または難しい出方</li> <li>6) エッジの明確な変更：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</li> <li>7) シット姿勢またはキャメル姿勢でのただちに続けて行う両方向のスピンの</li> <li>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</li> <li>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、スピン・コンビネーションの場合は非基本姿勢の難しいバリエーションも）</li> </ol> <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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>3) 難しい出方</li> <li>4) 両方向のスピンを続けて行う。</li> <li>5) ポジション／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。</li> <li>6) 女子をリフトしたまま男子が片足で2回転以上回る。</li> </ol>

### 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回転を回っている）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（2022～2023シーズン）

### ペア・スケートティング

#### ジャンプ、スロウ・ジャンプ：

ダウングレード(<<)：回転不足が1/2回転以上の場合。

回転不足(<)：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、GOEもジャッジが減点する。

1/4回転不足で着氷(q)：“q”をテクニカル・パネルが付す。基礎値は満点だが、GOEはジャッジが減点する。

1/4回転未満の不足：記号はなし。基礎値は満点だが、GOEはジャッジが減点する。

#### 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）、2番目および／または3番目のジャンプがアクセル系ジャンプであり、1番目／2番目の着地カーブから直接の踏み替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フルの価値が与えられる。

#### リフト：

ジュニアでキャリーは特徴として認められない。シニアのフリー・スケートティングでは難しいキャリーが認定される。

インサイド・アクセルは、今後、5ALiでも5SLiでも難しいテイクオフとみなさない。

グループ4のリフトは、ハンド・ツウ・アームからテイクオフの難しいバリエーションを行うこともできる。

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。

総会提案には含まれていなかった項目。

#### 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：スピンの出とは、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：**ジャンプなど、出がかなり難しくなる動きを指す。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、ほぼ完全なスプリットポジションに達した場合にのみ、難しい動きに認められる。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。

「足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う」は、今後、レベルの特徴としてカウントしない。

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、スケートティング・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/臀部の最下部および頭がスケートティング・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、頭がスケートティング・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。**

### ペア・スピン・コンビネーション：

「パートナー2人ともが基本姿勢を2回変更する」は、今後、レベルの特徴としてカウントしない。

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。

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。

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。パートナー両方による足換えの前または後が3回転に達しなかった場合、PCoSpに「V」とマークする。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回転できなかった場合、そのスピンは無価値となる。

### ステップ・シーケンス：

「シーケンスの1/3以上、1/2未満にわたり、男女が位置を変える（ステップやターンをしながら、3回以上、位置が入れ替わる）」は、今後、レベルの特徴としてカウントしない。

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・バウアー、ハイドロブレーディング、2回転以下のジャンプ、スピン、小リフトなど、2つ以上の異なるムーブメントを組み合わせなければならない。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。

## 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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）</li> <li>2) 踏切および着氷がよい</li> <li>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、予想外または創造的な入り方</li> <li>5) 踏切から着氷までの身体の姿勢が非常によい</li> <li>6) 要素が音楽に合っている</li> </ul>
スピン	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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)</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力がまったくない</li> <li>4) 回転軸が維持されている</li> <li>5) 創造的および／また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> </ul>
ステップ・シーケンス	<ul 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、<u>全身のコントロール</u></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まったくない</li> <li>4) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>5) <u>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</u></li> <li>6) シーケンス中の加減速が十分</li> </ul>
コレオグラフィック・シーケンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 創造的および／また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まったくない</li> <li>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</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> </ul>



ペア・スケーティング

リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) テイクオフおよびランディングが非常によい</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まったくない（回転および姿勢変更を含む）</li> <li>4) 空中姿勢が非常によい</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まったくない</li> <li>4) テイクオフおよび出がよい</li> <li>5) スピードと流れが非常によい</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) ユニゾンおよびパートナー間の距離がよい</li> <li>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）</li> <li>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、予想外または創造的な入り方</li> <li>5) 踏切および着氷がよい</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) 高さおよび距離が非常によい</li> <li>2) スピード、流れ、リリース時のコントロール、着氷がよい</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力がまったくない</li> <li>4) 難しい、予想外の、創造的な入り</li> <li>5) 空中姿勢が非常によい</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) ユニゾンおよびパートナー間の距離がよい</li> <li>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</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力がまったくない</li> <li>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）</li> <li>5) 創造的および／また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) 両者とも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および／また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まったくない</li> <li>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）</li> <li>5) 創造的および／また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) 両者とも姿勢が非常によい</li> <li>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）</li> <li>3) 開始から終了まで無駄な力がまったくない</li> <li>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</li> <li>5) 男子も女子もよい／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、<u>全身のコントロール</u></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まったくない</li> <li>4) ユニゾンおよびパートナー間の距離がよい</li> <li>5) 創造的および／またはオリジナリティがある</li> <li>6) <u>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</u></li> </ol>
コレオグラフィック・シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 創造的および／また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、あるいは、パターンが興味深い</li> <li>5) ユニゾンがよい</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・プログラムおよびフリー・スケートイン 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(no value)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・スケートイングにおいて、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・スケートイング

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
		1/4回転未満の不足 (記号なし)	-1
1ジャンプの着氷でステップ・アウト	-3~-4	オイラーがステップ・オーバーになった	-1~-2
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ふ (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/引っかき等)	-1~-3
拙劣な踏み切り	-1~-3	長い構え	-1~-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~-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
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	足替えスピンの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悪い	-2~-3	動作が拙劣	-1~-3
		創造性/オリジナリティに欠ける	-1~-3

# ペア・スケーティング

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に達する時間がかかり過ぎ	-1～-3
下す過程に小さな問題あり	-1～-2	フリー・フットのダッチ・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、トゥを突かない)	-1～-2
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・フットのダッチ・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	-1～-3
二人の回転数が不揃い	-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／引っかけ等)	-1～-3
1/4回転不足で着氷 (記号q)	-2	長い構え	-1～-3
1/4回転未満の不足 (記号なし)	-1	オイラーがステップ・オーバーになった	-1～-2
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	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	ユニゾンがない	-1～-3
F/Lzの踏み切りエッジが不明確 (記号なし)	-1	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
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
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		
女子がブレード以外の支持あり	-2～-3	回転速度が遅い、遅くなる	-1～-3
女子または男子の姿勢が拙劣(高過ぎ等)	-1～-3	女子または男子のエッジがしっかりしていない	-1～-2
		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	ユニゾンや空間に対する意識の欠如	-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悪い	-2～-3	動作が拙劣	-1～-3
		創造性／オリジナリティに欠ける	-1～-3

## IV. GOEおよび演技構成点の変更および明確化（2022～2023シーズン）

### シングル／ペア・スケートティング

#### 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

両足着氷

着氷時にステップアウト

エッジ不正（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

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（<<）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（<）や1/4回転不足（q）を適用しない。シングル・オイラーがきちんと飛ばれ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。該当するのは、たとえば、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-1から-3、引き下げる。

ジャンプ間でフリー・フットが氷に触れた場合、GOEを-1から-2、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。

#### 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間につながりがない：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。