

シングル 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なければならない。

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)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

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(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。グレーにハイライトされたエラーがある場合、GOE評価の起点は+2を上限とする。

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。

シングル・スケートイング

エラーに対する引き下げ 音楽が演奏されていないときに、要素の全部または一部が実行される -1~-4			
ジャンプ			
SP: *が付与されたジャンプまたは要件を満たさないジャンプ要素の最終GOEは必ず	GOE -5	拙劣な踏み切り	-2~-4
転倒	-5	オイラーがステップ・オーバーになった	-1~-3
1 ジャンプの着氷が両足	-3~-4	ジャンプ・コンボ/シーケンスの間にエッジが変わった	-1~-2
1 ジャンプの着氷でステップ・アウト	-3~-4	ジャンプ間にスリー・ターン 2 回 (コンボ/シーケンス)	-2~-3
ダウングレード判定 (Downgraded) (記号 <<)	-3~-4	スピード、高さ、距離、空中姿勢が拙劣	-1~-3
回転不足判定 (Under-rotated) (記号 <)	-2~-3	1 ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2~-3
1/4回転不足で着氷 (記号q)	-2	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
ジャンプ・コンボ/シーケンスで複数の "q "	-3~-4	ジャンプ間の流れが悪い/方向を失う/リズムが悪い (コンボ/シーケンス)	-1~-3
1/4回転未満の不足 (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
F/Lzの踏み切りエッジが違ふ (記号e)	-2~-4	長い構え	-1~-3
F/Lzの踏み切りエッジが不明確 (記号!)	-1~-2	FS: ジャンプ・コンボ/シーケンスで無価値のジャンプ (*が付与された場合を除く)	-3~-4
F/Lzの踏み切りエッジが不明確 (記号なし)	-1		
スピン			
転倒	-5	拙劣な、弱い、またはぎこちない姿勢	-1~-3
必須回転数に1回転または2回転満たない(注)	-1~-2	回転速度が遅い、遅くなる	-1~-3
必須回転数に3回転以上満たない(注)	-3~-4	フリー・フットまたは片手/両手がタッチ・ダウン	-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	バランスを崩した	-1~-3
フライングが拙劣および/または踏み切りや着氷が正しくない	-2~-3	足換えスピンの回転数のバランスが悪い	-1
軸の流れ	-1~-3		
音楽に合っていない	-1~-3	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
転倒	-5	姿勢が拙劣	-1~-3
部分的に、または全体的に音楽に合っていない	-1~-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
部分的に、または全体的に音楽に合っていない	-1~-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/姿勢が拙劣	-1~-3
パターンが小さい	-1~-3	振付を引き立たせていない	-1~-3

(注) FSの場合も同様の減点幅が適用されるが、GOE評価の起点は+3を上限とする(=グレー・ハイライト項目ではない)。なお、当該加筆は日本スケート連盟が明確化のために実施しているものである