



ジャッジング システム

レフェリー/ジャッジ ハンドブック

シングル・ペアスケーティング

2024/2025版

2024年7月30日版
(2024年9月6日 訳 Ver. 2)

ステップ・シーケンス

“パターンが小さい”というGOEの減点はこういったことが考慮されるか？	ステップ・シーケンスが氷面の一部しか利用していない場合、GOEの減点は-1～-3となる。
ステップ・シーケンスが音楽に合っていない場合、GOEにどのように影響するか？	”音楽に合っていない”により-2～-4のGOE減点が適用される。この要素のGOE評価の起点は+2を上限とする。
ステップおよびターンが深く明確で、エネルギーおよび流れが十分に音楽に合っており、氷上のパターンが興味深い素晴らしいステップ・シーケンスをスケーターが実施した。このシーケンスの1ヶ所において小さなコントロールの失いやつまづきがあった。この場合、GOEにどのように影響するか？	最終的なGOEは要素全体を総合的に反映するため、プラス面とマイナス面の両方を考慮する必要がある。 “エネルギー、流れ、出来栄が十分に、開始から終了まで無駄な力がまったくない”というプラスの項目は評価されないため、小さなつまづきに対する減点を適用する前の最高のGOEは+3となる。 <u>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。</u>
フリー・スケートニングのステップ・シーケンスにおいて、スケーターが1回転を超えるジャンプ要素を実施し転倒した。どのようにコールされ、GOEはどのように評価されるか？	テクニカル・パネルは、それぞれステップ・シーケンス”F(転倒。以下、同様)”，および、ジャンプ要素”F”とコールする。両要素とも転倒によりGOEは-5引き下げられる。減点は1回の転倒(合計1.0)となる(ジュニア、シニア；ノービスの減点についてはノービス・コミュニケーションを参照)。

コレオグラフィック・シーケンス

コレオグラフィック・シーケンスが、音楽に合っており、いくつかのムーブメントが興味深いパターンで氷面を活用しているが、それらのムーブメントが拙劣な場合、GOEにどのように影響するか？	最終的なGOEは要素全体を総合的に反映するため、 <u>”変化に富んだ方向とパターン”</u> および”音楽が要素に合っており、プログラムのコンセプト／特徴を反映している”というプラス面と、 <u>”動き／姿勢が拙劣”</u> というマイナス面の両方を考慮する必要がある。
--	--

<p>コレオグラフィック・シーケンスにおいて、スケーターが2つの異なるスパイラル間に多くのクロス・オーバーを実施した。2つのムーブメントは質の良いものであるが、スパイラル間のつながりが欠如している。これはGOEにどのように影響するか？</p>	<p>最終的なGOEは要素全体を総合的に反映するため、プラス面とマイナス面の両方を考慮する必要がある。スパイラルの間で多くのクロス・オーバーを実施し、1つのつながった要素ではなく2つの分かれたムーブメントとなったこのケースでは、“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”により-2~-3のGOE減点が適切である。</p>
<p>スケーター（またはペア）は、あらゆる面で音楽にあっており、パターンが興味深くエネルギー、流れ、出来栄が十分に、全身の関わりとコントロールが明らかである創造的なコレオグラフィック・シーケンスを実施した。 シーケンスの最後にスケーターが氷上で転倒し、終了のポーズをとってプログラムが終了した。これはGOEにどのように影響するか？</p>	<p>最終的なGOEは要素全体を総合的に反映するため、プラス面とマイナス面の両方を考慮する必要がある。テクニカル・パネルが、コレオグラフィック・シーケンス内の転倒と判断した場合、入力画面の要素名の横に“F”の記号が示される。この場合、-5の減点が必ず適用される。GOE評価の起点は+2が上限となり、可能性があるGOE評価は-3、-4、もしくは、-5となる。</p>
<p><u>コレオグラフィック・シーケンスにおけるGOEのプラス項目である“変化に富んだ方向とパターン”とは何か？</u></p>	<p><u>“変化に富んだ方向とパターン”とは、たとえば方向やパターンの予期しない変化が伴うストレート、ダイアゴナル、サーキュラー、サーペンタインなど、スケーターが氷上での複雑なパターンを創りだしながら異なる方向（後方、前方、時計回り、反時計回り）へ滑ることを意味する。</u></p>
<p><u>GOE減点の“パターンが小さい”とは何を考慮すべきか？</u></p>	<p><u>コレオグラフィック・シーケンスが氷面の一部のみを利用している場合、GOEの減点は-1~-3となる。</u></p>

ジャンプ要素, スロー・ジャンプ

オイラーがステップ・オーバーとなった場合, GOEにどのように影響するか?	“オイラーがステップ・オーバーになった”により, -1~-3のGOE減点が適用される.
ジャンプ・コンボやジャンプ・シーケンスの間に氷上で完全に1回転した場合, GOEにどのように影響するか?	“ジャンプ間にスリー・ターン2回 (コンボ/シーケンス)”により, -2~-3のGOE減点が適用される.
テクニカル・パネルがジャンプではないと判断したホップを伴う拙い着氷のジャンプをスケーターが行った場合, GOEにどのように影響するか?	“拙い着氷”により, -1~-3のGOE減点が適用される.
異なる足でジャンプを着氷した場合, GOEにどのように影響するか?	コンビネーション/シーケンスにおいて, 最後のジャンプを除く1回転を超えるジャンプは, どちらの足で着氷してもよい. スケーターが最後のジャンプを間違った足で着氷した場合, “拙い着氷”によりGOEは-1~-3引き下げられるべきである.
正しくないエッジで着氷した場合, GOEにどのように影響するか?	“拙い着氷”により-1~-3のGOE減点が適用される.
ショート・プログラムにおけるジャンプ・コンボが3つのジャンプであった場合, GOEはどうなるか?	ジャンプ要素が要件を満たしていないため, 最終GOEは必ず-5となる.
ジャンプに+REPが付与された場合, 要素のGOEにどのように影響するか?	他のミスがなければ, GOEは減点されない. ジャンプ要素は自動的に基礎値の70%となる.
ジャンプ・コンボやシーケンスにおいて, 体重移動が伴わないフリー・フットのタッチ・ダウンがあった場合, GOEにどのように影響するか?	これは失敗であり, “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)”により-1~-2のGOE減点が適用される.

フリー・スケーティングにおいて余分なジャンプの実施および/または要素に*が付与された場合、どう評価されるか？	GOEは*が付与されたジャンプを含む実施された要素全体に適用される。
“q”の記号がある場合、GOE評価は+3を起点とできるか？	はい。“踏切および着氷がよい”の項目が得られないため、GOE評価の起点は+3が上限となる。そのうえで-2の減点が適用されるため、最終GOEは+1が上限となる。
ジャンプ・コンボやシーケンスにおいて、複数の“q”の記号がある場合、GOEにどのように影響するか？	“ジャンプ・コンボ／シーケンスで複数の”q”により-3～-4のGOE減点が適用される。この要素は複数のエラー（複数の”q”記号）があるため、GOE評価の起点は+2が上限となる。
ジャンプ要素／ジャンプ・コンボ／シーケンスに”!”や”<”などの記号が複数ある場合、GOE評価は+3を起点とできるか？	いいえ。いかなる要素においても複数のエラーがある場合、GOE評価の起点は+2が上限となる。
ジャンプの踏み切りが不明確な場合や、スケーターがトゥではなくブレード全体を使った場合、GOEにどのように影響するか？	“拙劣な踏み切り”により、-2～-4のGOE減点が適用される。
<u>フリー・スケーティングにおいて、ジャンプ・コンボやシーケンスの内の1つのジャンプが無価値となった場合</u> (例: 3S+A+seq), GOEにどのように影響するか？	<u>フリー・スケーティングにおいて、テクニカル・パネルが回転なしとコールしたジャンプがジャンプ・コンボまたはシーケンスの中にあつた場合、GOEの減点は”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)”により -3～-4のGOE減点が適用される。</u>
<u>ペアのフリー・スケーティングにおいて、ジャンプ・コンボやシーケンス中に二人が異なる回転数のジャンプを行った場合</u> (例: 男子 3T+1A+2A+seq, 女子 3T+2A+1A+seqを実施。よって、コールは3T+1A+1A+seqとなる), GOEにどのように影響するか？	<u>“2つのジャンプで二人の回転数が不揃い”により-3～-4のGOE減点が適用される。</u>

スピン、ペア・スピン

スピンが必須回転数に満たない場合、GOEにどのように影響するか？	スピンにおける必須回転数不足は、 <u>”必須回転数に1回転または2回転満たない場合は-1~-2、3回転以上満たない場合は-3~-4”</u> によりGOEに反映されなければならない。 ショート・プログラムにおいては、このスピンのGOE評価の起点は+2が上限となる。
フライング・スピンにおいて、ジャンプがステップ・オーバーに近い場合、GOEにどのように影響するか？	“フライングが拙劣”によりGOEが-1~-3引き下げられる。このスピンのGOE評価の起点は+2が上限となる。明確なジャンプと良い空中姿勢がなければならない。
フライング・スピンにおいて、踏み切り前に氷上で回転した場合、GOEにどのように影響するか？	踏み切り前の氷上での回転は“踏み切りが正しくない”とみなされ、GOEが-1~-3引き下げられる。このスピンのGOE評価の起点は+2が上限となる。
GOE評価の起点が+2が上限となる <u>”フライングが拙劣”</u> は、 <u>足換えありのフライング・コンボ・スピンにも適用されるか？</u>	いいえ、これは <u>単一姿勢で足換えのないフライング・スピンのみに適用される。</u>
ファイナル・wind・アップの回転数は必須回転数に含まれるか？	ショートプログラム - いいえ フリー・スケートング - はい、ただし、単一姿勢のスピンとフライング・スピンでは含まれない。
スピンの難しい出において失敗またはバランスを崩した場合、GOEにどのように影響するか？	“出が拙劣”により-1~-3のGOE減点が適用される。
<u>フライング・スピンにおいて、スケーターがデス・ドロップを行い、着氷時にフリー・フットがタッチ・ダウンした場合、GOEにどのように影響するか？</u>	<u>“フリー・フットまたは片手／両手がタッチ・ダウン”により-1~-3のGOE減点が適用される。</u>

キャメルの難しいバリエーションの準備中にフリー・レッグが長い間下がった場合、GOEにどのように影響するか？	“拙劣な／ぎこちない、美しさを損ねる姿勢”により-1～-3のGOE減点が適用される。
<u>足換えありのキャメル・スピンにおいてスケーターが足を換える際、バランスを取るためにアップ・ライト姿勢になった後、足換え後の足でキャメル・スピンを続けた。GOEにどのように影響するか？</u>	<u>“足換えが拙劣”により-2～-3のGOE減点が適用される。このスピンのGOE評価の起点は+2が上限となる。</u>
スピンにおいて基本姿勢に到達するまでに時間がかかりすぎる場合、GOEにどのように影響するか？	“拙劣な／ぎこちない、美しさを損ねる姿勢”により-1～-3のGOE減点が適用される。
足換えありのスピンにおいて、足換え時に出のカーブまたは入りのカーブがあった場合、GOEにどのように影響するか？	“足換えが拙劣”により-2～-3のGOE減点が適用される。このスピンのGOE評価の起点は+2が上限となる。
足換えありのコンボ・スピンにおいてスケーターが2姿勢しか行わないことを選択した場合、GOEにどのように影響するか？	これはGOEのエラーとはみなされない。
<u>スピンが音楽に合わせて行われなかった場合、GOEにどのように影響するか？</u>	<u>スピンが音楽に合わせて行われなかった場合、“音楽に合っていない”により-1～-3のGOE減点が適用される。</u>
<u>スケーター/ペアがプログラムの最後の要素としてスピンを実施し、その要素の一部が音楽の終了後にも行われた場合、GOEにどのように影響するか？</u>	<u>“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”により-1～-4のGOE減点が適用される。この要素のGOE評価の起点は+3が上限となる。</u>

ペア・スケーティングのソロ・スピンにおいて、パートナー間の距離がかなり離れた状態で実施された場合、GOEにどのように影響するか？	“二人の距離が離れている”により-1～-3のGOE減点が適用される。
スピンの実施において、1つまたは2つのプラスの項目が認められたが、スケーターが難しい出の姿勢中に転倒した場合、GOEにどのように影響するか？	最終的なGOEは要素全体を総合的に反映するため、プラス・マイナス両面を考慮する必要がある。テクニカル・パネルがスピン要素中の転倒と判断した場合、入力画面の要素名の横に“F”サインが付される。この場合、-5の引き下げが必須である。GOE評価の起点は+2が上限となるため、可能性があるGOEは-3、-4または-5のみである。

リフト， ツイスト・リフト

リフトにおいて、女子の姿勢変更時にペアのバランスに問題があり、その結果、女子が早くに降りてきた。これはGOEにどのように影響するか？	“下す過程に重大な問題あり”により-3～-4のGOE減点が適用される。このリフトのGOE評価の起点は+2が上限となる。
<u>リフトの踏み切りにおいて、女子が両足で踏み切った場合、GOEを-2引き下げるべきか？</u>	<u>それが失敗による場合、引き下げられるべきである。難しい入りの一部として両足の踏み切りがなされる場合、引き下げは必要ない。</u>
ツイスト・リフトにおける“拙劣な踏み切り”とは何か？	ツイスト・リフトにおける拙劣な踏み切りとは、要素の入りでスピード不足、重大なひっかけ、踏み切り時にトウを突かない（ブレード全体を使う）ことである。GOEの引き下げは-1～-3である。
ツイスト・リフトの着氷において、女子の腕が男子に触れた。これはGOEにどのように影響するか？	“キャッチに小さな問題あり”により-1～-2のGOE減点が適用される。

ツイスト・リフトにおいて、女子がインサイド・エッジカーブで着氷した。これはGOEにどのように影響するか？	GOEの引き下げはない。着氷は片足でなければならないが、どちらのエッジでも可能である。
--	---

ツイスト・リフトのキャッチにおいて、女子は腕で男子の背中/首を抱え込んだ。これはGOEにどのように影響するか？	“キャッチに重大な問題あり”により-3~-4のGOE減点が適用される。このツイスト・リフトのGOE評価の起点は+2が上限となる。
---	--

デス・スパイラル

女子が低い姿勢で完全に1回転しなかった場合、GOEにどのように影響するか？	“女子または男子の姿勢が拙劣、または弱い（高過ぎ／低い姿勢が1回転未満）”により-1~-3のGOE減点が適用される。
---------------------------------------	--

男子がフォワード・ピボット姿勢を行うことは許されているか？	はい、しかしフリー・スケーティングのみである。
-------------------------------	-------------------------

デス・スパイラル実施中に男子のエッジがしっかりしていない、ガリガリする、“上下する”、連続性のあるエッジでない場合、GOEにどのような影響するか？	“女子または男子のエッジがしっかりしていない”により-1~-3のGOE減点が適用される。
---	--

プログラム・コンポーネンツ

ペア・スケーティングにおいて、例えば、ソロ・ジャンプで両スケーターとも転倒した場合、これは2つの深刻なエラーとみなされるのか？	はい、これは2つの深刻なエラーであり、その結果、すべてのプログラム・コンポーネンツの得点は最高で8.75となる。
---	--

スケーターに関係のない不運な状況（例えば、音楽の問題、照明、火災報知器など）によりプログラムが中断された場合、プログラム・コンポーネンツにどのように影響するか？	スケーターに関係のない理由でスケーターの演技が中断された場合、プログラム・コンポーネンツの得点には影響させるべきではない。
--	---

<p>男子のスケーティング・スキルが女子ほど強くなくパートナー間で差があるペア・チームの場合、スケーティング・スキルの得点にどのように影響するか？</p>	<p>ペア・スケーティングにおいては、両スケーターによる同レベルの演技が行わなければならない。スケーター間に顕著な差がある場合は、例えば、両スケーター間の中間の点数を見つけるなど、ユニット全体を反映した採点をしなければならない。</p>
<p>「独創性」がもはやプログラム・コンポーネンツの評価基準のひとつではないのはなぜか？</p>	<p>”独創性”という言葉の定義には、新しいこと、特別なこと、興味深いこと、これまでに作られたものとは異なること、斬新で珍しいことなどが含まれる。すべてのプログラム、すべての競技会、すべてのシーズンで常に「新しい」ものであることは不可能である。独創性とは、3つのコンポーネンツのどの評価基準にも当てはまる。</p> <ul style="list-style-type: none"> - スケーティングの方法 - 動き方 - 腕、頭、手などの個人的かつ特別な使い方 - パターン - 要素間のつなぎ方 - ムーブメントのデザイン <p>“オリジナル”とは、異なる音楽やスタイルを組み合わせたり、関連付けたりすることである。また、音楽を動きに変換する方法や、音楽のニュアンスに対応するための細部の創造性でもある。独創性とは、スタイルそのものであり、競技会での独自の「見せ方」である。</p> <p>スケーターが自分たちのやることを信じ、音楽とプログラムに関わっていれば、彼らはユニークな存在となり、個人的な方法—つまり彼ら自身の方法で、構成に息吹を吹き込むことができるであろう。</p> <p>独創性はどこにでも現れうるが、ひとつのコンポーネンツにおける基準に限定されたり制限されたりするものではない</p>

<p><u>なぜ”ユニゾン”が「スケーティング・スキル」の下にあるか？</u></p>	<p>ペア・スケーティングでスケーティング・スキルをジャッジする場合、ブレードと身体がコントロールされたステップ、ターン、スケーティング・ムーブメントから構成されるスケーティングのレパートリーは、同等の技術によって実施されるべきである。同等の技術があれば、パートナー間の空間はよりうまくコントロールされ、ホールド（ホールドの変更を含む）はより容易に達成される。<u>同等の技術のアウトプットはユニゾンであり、それゆえ、スケーティング・スキルにおける評価基準のひとつとなる。</u></p>
<p>プログラムにおけるステップやターンは、コンポジションとスケーティング・スキルの両方で評価されるが、この違いは何か？</p>	<p>コンポジションでは、適切に選択されたフットワーク、スケーティング・ムーブメント、ボディ・ムーブメント、表外ジャンプ（氷上の独自のパターン、異なるスケーティングやボディ・ムーブメントによって創り出されるムーブメントの独自のデザイン）によって、2つの技術要素をつなぐことである。スケーティング・スキルでは、エッジ、ステップ、ターン、ボディ・ムーブメントの使い方、および、スケーティングの方向などの多様性（スケーティングのレパートリー全体を使いこなす能力）である。</p>
<p><u>スケーターがプログラム中に同じ動きを何度も行っている場合（例えば、スプレッド・イーグル、スライド、同じ腕の動きなど）、プログラム・コンポーネントの得点にどのように影響するか？</u></p>	<p><u>すべてのコンポーネンツにおいて、ボディ・ムーブメント、ステップ、ターンの多様性と様々な方向への実施が重要である。プログラムの中で同じ動きが繰り返されるのは、多様性の欠如を意味し、プログラム・コンポーネンツの得点にマイナスの影響を加味すべきである。</u></p>