

# 国際スケート連盟コミュニケーション第 1861 号

## シングルおよびペア・スケーティング

### 価値尺度(SOV), 難度レベル(LOD), GOE 採点のガイドライン

以下はコミュニケーション第 1790 号に置き換わるものである。

- I. 更新された価値尺度 (SOV)
- II. シングル / ペアの更新された難度レベル (2014/15 シーズン)
- III. シングル / ペア要素の更新された + GOE 採点ガイドライン (プラス面)
- IV. ショート・プログラム, フリー・スケーティングでのエラーに対する GOE 確定のための更新されたガイドライン
- V. ペア・スケーティングにおける振り付けの制限事項

ミラノ

2014 年 4 月 28 日

ローザンヌ

ISU 会長 **Ottavio Cinquanta**

ISU 専務理事 **Fredi Schmid**

日本語訳: 2014 年 5 月 7 日 第 1 版

日本語訳: 2014 年 5 月 12 日 第 2 版

(p7 スピン 5 行目 キャメル・サイドウエイズ(CU)の箇所をキャメル・アップワード(CU)に訂正)

# I. 価値尺度 (SOV)

		+3	+2	+1	BASE	Lesser base value		-1	-2	-3
						“70%”	“50%”			
<b>シングルおよびペア・スケートイング</b>										
<b>ジャンプ</b>										
Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>		-0,1	-0,2	-0,3
Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>		-0,1	-0,2	-0,3
Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>		-0,1	-0,2	-0,3
Flip	1F	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	<b>0,6</b>	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Axel	1A	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>		-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	<b>2,1</b>	<b>1,5</b>	<b>1,1</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>	<b>2,3</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	<b>4,1</b>	<b>2,9</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	<b>4,2</b>	<b>2,9</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	<b>5,1</b>	<b>3,6</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	<b>5,3</b>	<b>3,7</b>	<b>2,7</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>	<b>4,2</b>	<b>3,0</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	<b>6,0</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	<b>10,3</b>	<b>7,2</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	<b>10,5</b>	<b>7,4</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	<b>12,0</b>	<b>8,4</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	<b>12,3</b>	<b>8,6</b>	<b>6,2</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	<b>13,6</b>	<b>9,5</b>	<b>6,8</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	<b>15,0</b>	<b>10,5</b>		-1,2	-2,4	-3,6
<b>スピン (ペアではソロ・スピン)</b>										
単一姿勢のスピン, 足換え無し (アップライト, レイバック, キャメル, シット)										
Upright Level B	USpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,4</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,8</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,3</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,6</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,3</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
<b>フライング・スピン (アップライト, レイバック, キャメル, シットいずれかの姿勢)</b>										
Upright Level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	<b>1,1</b>	<b>0,9</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	<b>1,2</b>	<b>0,9</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>	<b>1,4</b>	<b>1,0</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>	<b>1,7</b>	<b>1,2</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,9</b>	<b>2,0</b>	<b>1,5</b>	-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	“70%”	“50%”	-1	-2	-3
Layback Level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2	1,6	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2	1,6	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
単一姿勢のスピンの、一回の足換えあり(アップライト、レイバック、キャメル、シット)										
Upright Level B	(F)CUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	(F)CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	(F)CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	(F)CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	(F)CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2	1,6	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2	1,6	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
スピン・コンビネーション、足換え無し										
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0			-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0			-0,3	-0,6	-0,9
スピン・コンビネーション、足換えあり										
Level B	(F)CCoSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2	0,9	-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4	1,0	-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	2,5	1,8	-0,3	-0,6	-0,9
ステップ・シーケンスおよびコレオグラフィック・シーケンス										
ステップ・シーケンス										
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9			-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sequence	ChSq	2,1	1,4	0,7	2,0			-0,5	-1,0	-1,5

		+3	+2	+1	BASE	"70%"	"50%"	-1	-2	-3
<b>ペア・スケートニング</b>										
<b>リフト</b>										
Group 1 Level B	1LiB	0,9	0,6	0,3	<b>1,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 1	1Li1	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 2	1Li2	0,9	0,6	0,3	<b>1,3</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 3	1Li3	0,9	0,6	0,3	<b>1,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 1 Level 4	1Li4	0,9	0,6	0,3	<b>1,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level B	2LiB	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 1	2Li1	0,9	0,6	0,3	<b>1,3</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 2	2Li2	0,9	0,6	0,3	<b>1,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 3	2Li3	0,9	0,6	0,3	<b>2,4</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 2 Level 4	2Li4	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Group 3 Level B	3LiB	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level B	4LiB	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Group 4 Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
<b>Group 5 Toe/Step in Lasso</b>										
Level B	5T/SLiB	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Level 1	5T/SLi1	1,5	1,0	0,5	<b>4,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Level 2	5T/SLi2	1,5	1,0	0,5	<b>5,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	5T/SLi3	1,5	1,0	0,5	<b>5,5</b>			-0,5	-1,0	-1,5
Level 4	5T/SLi4	1,5	1,0	0,5	<b>6,0</b>			-0,5	-1,0	-1,5
<b>Group 5 Axel/Backward Lasso</b>										
Level B	5A/BLiB	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5A/BLi1	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5A/BLi2	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5A/BLi3	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5A/BLi4	2,1	1,4	0,7	<b>6,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
<b>Group 5 Reverse Lasso</b>										
Level B	5RLiB	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	5RLi1	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	5RLi2	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	5RLi3	2,1	1,4	0,7	<b>6,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	5RLi4	2,1	1,4	0,7	<b>7,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
<b>ツイスト・リフト</b>										
Single Level B	1TwB	0,6	0,4	0,2	<b>0,9</b>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 1	1Tw1	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 2	1Tw2	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 3	1Tw3	0,6	0,4	0,2	<b>1,5</b>			-0,2	-0,4	-0,6
Single Level 4	1Tw4	0,6	0,4	0,2	<b>1,7</b>			-0,2	-0,4	-0,6
Double Level B	2TwB	0,9	0,6	0,3	<b>2,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	<b>3,2</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	<b>3,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Double Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	<b>3,8</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Triple Level B	3TwB	2,1	1,4	0,7	<b>4,6</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 1	3Tw1	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 2	3Tw2	2,1	1,4	0,7	<b>5,4</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 3	3Tw3	2,1	1,4	0,7	<b>5,8</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Triple Level 4	3Tw4	2,1	1,4	0,7	<b>6,2</b>			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	BASE	“70%”	“50%”	-1	-2	-3
Quad Level B	4TwB	3,0	2,0	1,0	<b>6,6</b>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 1	4Tw1	3,0	2,0	1,0	<b>7,1</b>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 2	4Tw2	3,0	2,0	1,0	<b>7,6</b>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 3	4Tw3	3,0	2,0	1,0	<b>8,1</b>			-1,0	-2,0	-3,0
Quad Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	<b>8,6</b>			-1,0	-2,0	-3,0
<b>スロウ</b>										
Single ToeLoop	1TTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Salchow	1STh	0,9	0,6	0,3	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Loop	1LoTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,4</b>	<b>1,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Flip/Lutz	1F/LzTh	0,9	0,6	0,3	<b>1,4</b>	<b>1,0</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Single Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	<b>2,2</b>	<b>1,5</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>	<b>1,8</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>	<b>1,8</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	<b>2,8</b>	<b>2,0</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Flip/Lutz	2F/LzTh	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>	<b>2,1</b>		-0,5	-1,0	-1,5
Double Axel	2ATh	2,1	1,4	0,7	<b>4,0</b>	<b>2,8</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Toeloop	3TTh	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>	<b>3,2</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3STh	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>	<b>3,2</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3LoTh	2,1	1,4	0,7	<b>5,0</b>	<b>3,5</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip/Lutz	3F/LzTh	2,1	1,4	0,7	<b>5,5</b>	<b>3,9</b>		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	<b>7,5</b>	<b>5,3</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	<b>8,0</b>	<b>5,6</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	<b>8,0</b>	<b>5,6</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	<b>6,0</b>		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip/Lutz	4F/LzTh	3,0	2,0	1,0	<b>9,0</b>	<b>6,3</b>		-1,0	-2,0	-3,0
<b>デス・スパイラル</b>										
Forward/Backward inside										
Level B	Fi/BiDsB	2,1	1,4	0,7	<b>2,6</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fi/BiDs1	2,1	1,4	0,7	<b>2,8</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	F/BiiDs2	2,1	1,4	0,7	<b>3,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fi/BiDs3	2,1	1,4	0,7	<b>3,2</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fi/BiDs4	2,1	1,4	0,7	<b>3,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Forward/Backward outside										
Level B	Fo/BoDsB	2,1	1,4	0,7	<b>2,8</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 1	Fo/BoDs1	2,1	1,4	0,7	<b>3,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 2	Fo/BoDs2	2,1	1,4	0,7	<b>3,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 3	Fo/BoDs3	2,1	1,4	0,7	<b>4,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	Fo/BoDs4	2,1	1,4	0,7	<b>4,5</b>			-0,7	-1,4	-2,1
Pivot Figure	PiF	2,1	1,4	0,7	<b>2,2</b>			-0,7	-1,4	-2,1
<b>ペア・スピン</b>										
Pair Spin Level B	PSPB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 1	PSP1	1,5	1,0	0,5	<b>2,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 2	PSP2	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 3	PSP3	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Pair Spin Level 4	PSP4	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>			-0,3	-0,6	-0,9
<b>ペア・スピン・コンビネーション</b>										
Level B	PCoSpB	1,5	1,0	0,5	<b>2,5</b>	<b>1,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	<b>3,0</b>	<b>2,1</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	<b>3,5</b>	<b>2,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	<b>4,0</b>	<b>2,8</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	<b>4,5</b>	<b>3,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9

## II. シングル/ペア要素の更新された難度レベル

### 難度レベル, シングル・スケーティング, 2014 - 2015 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

ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シーケンス中の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) 完全に体が回転する両方向(左と右)への回転. 各回転方向とも全体でパターンの少なくとも 1/3 はカバーすること.</li> <li>3) 少なくともパターンの 1/3 において身体の動きを使っている</li> <li>4) シーケンスの中に明確なリズムで実行する, 難しい 3 つのターン(ロッカー, カウンター, ブラケット, ツィズル, ループ)の組み合わせ. 異なるものを 2 つ.</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) ジャンプにより行われる足換え</li> <li>3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ</li> <li>4) <u>足を換えずに行われる難しい姿勢変更</u></li> <li>5) <u>スピンへの難しい入り方</u></li> <li>6) シット姿勢またはキャメル姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢での明確なエッジの変更 (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)</li> <li>7) (1 回目の) 足換え後の足で 3 基本姿勢すべてを行う</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) キャメル姿勢, シット姿勢, レイバック姿勢, ビールマン姿勢での明確な回転速度の増加</li> <li>10) <u>姿勢/バリエーション, 足, エッジを変更せずに少なくとも 8 回転 (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))</u></li> <li>11) <u>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 (明確化も参照のこと)</u></li> </ol> <p><b>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) <u>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 3 回転ずつ. (ほかのスピン的一部分としてレイバック・スピが行われた場合も数える)</u></li> <li>13) <u>レイバック・スピンからのビールマン姿勢 (SP-レイバック・スピンで 8 回転してから)</u></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) 一度のみである. 特徴 10 を数えるのは, プログラム中で一度のみである (ただし, 成し遂げられた最初のスピンにおいてのみであり, このスピンの中で左右いずれの足でも 8 回転が行われた場合は, スケーターの有利になるようにどちらか一つを数える).</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) 一度のみ数えられる. 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) 一度のみである.</p> <p>いずれの足換えを伴うスピンでも, 一方の足で獲得することができる特徴の数は最大 2 個である.</p>
-------------	---

#### 要素の要件 (次頁にある明確化も参照のこと)

##### ジャンプ

- 1) 十分な回転: 記号(<)および記号(<<)はエラーを示している. 記号(<)が付いたジャンプの基礎値は, 本来の基礎値の約 70% である. 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)により評価される.
- 2) F/Lz における踏み切りエッジ: 記号(e)および記号(!)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, 本来の基礎値の約 70% である. 記号(<)および記号(e)が同時に付いた場合には, そのジャンプの基礎値は, 本来の基礎値の約 50% である. 減価された正確な値は, 価値尺度(SOV)表の当該欄に示している.

##### 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フライング・スピンでは:
  - a) はっきりと分かるジャンプを行い;
  - b) 着氷後, 最初の 2 回転以内に基本姿勢に達し;
  - c) その基本姿勢を 2 回転保持する.
- 2) 足換えを伴うどのスピンでも: 左右の足それぞれに, 少なくとも 1 つの基本姿勢を含む.
- 3) 足換えを伴うスピン・コンビネーションでは: 3 基本姿勢すべてを含む.  
記号(s)は, これら 5 項目の中の 1 項目が満たされなかったことを示しており, 記号(s)が付いたスピンの基礎値は本来の基礎値の約 70% である. 記号(ss)は, これら 5 項目の中の 2 項目以上が満たされなかったことを示しており, 記号(ss)が付いたスピンの基礎値は本来の基礎値の約 50% である. 減価された正確な値は, 価値尺度(SOV)表の当該欄に示している.

## 明確化： シングルの難度レベル，2014-2015 シーズン ステップ・シークエンス

ターンの種類：スリー・ターン，ツイズル，ブラケット，ループ，カウンター，ロッカー

ステップの種類：トゥ・ステップ，シャッセ，モホーク，チョクトウ，エッジの変更を伴うカーブ，クロスロール，ランニング・ステップ

最低限に多様とは少なくとも5個のターンおよび2個のステップを含み，どの種類も数えてよいのは2個までである．  
やや多様とは少なくとも7個のターンおよび4個のステップを含み，どの種類も数えてよいのは2個までである．  
多様とは少なくとも9個のターンおよび4個のステップを含み，どの種類も数えてよいのは2個までである．  
複雑とは少なくとも異なる5種類のターンおよび異なる3種類のステップを含み，これらのターンおよびステップはそれぞれ両方向に少なくとも1回行われなければならない．

身体の動きを使っているとは，合計すればステップ・シークエンスのパターンの少なくとも1/3は両腕，頭，胴体，ヒップ，両脚の動きをはっきりと使い，これらの動きが体幹のバランスに影響を及ぼしていることを意味する．

難しいターンの組み合わせは，同じ順序，同じエッジ，同じ足で行われた同じターンで構成されている場合には，その組み合わせは同じものとみなされる．

### スピン

スピン姿勢の難しいバリエーションとは，身体の部分すなわち脚，腕，手，頭などの動きが大きな肉体的強さや柔軟性を要し，体幹部のバランスに影響を与えるものである．これらのバリエーションだけがレベルを上げる．難しいバリエーションには11のカテゴリーがある．その中の3カテゴリーはキャメル姿勢であり，肩のラインに基づいて区分している．肩のラインが氷面に平行であるキャメル・フォワード(CF)，肩のラインを氷面と垂直位置にまでひねるキャメル・サイドウェイズ(CS)，肩のラインを氷面と垂直位置を超えてひねるキャメル・アップワード(CU)がある．難しいキャメル姿勢を準備する間にフリー・レッグの位置が長々と下がる場合には，該当するレベル特徴は与えられるが，ジャッジは「拙劣な/ぎこちない/美しさを損ねる姿勢」であるとしてGOEの減点を適用する．  
単一姿勢のスピンにおいて，必要とされる基本姿勢に達するまでにスケーターが長々とかかる場合には，ジャッジは同様のGOEの減点を適用する．

“ジャンプによって行われる足換え”および“スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ”：これらがレベル特徴として数えられるのは，スケーターがジャンプ前に基本/非基本姿勢で2回転を行い，着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢に達し，この基本姿勢を少なくとも2回転保つ場合のみである．

“スピンへの難しい入り方”：通常のバックワード・エントリーは，もはや難しい入り方とはみなさない．

“(1回目の)足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う”：シングルおよびペアの要件を統一するために導入された．  
“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”：シット，キャメルの基本姿勢で両方向(時計回りと反時計回り)へのスピンをただちに続けて行なった場合，すべてのレベルにおいてレベルを上げるための特徴としてカウントする．各回転方向少なくとも3回転が必要である．このように両方向に行なわれたスピンは1つのスピンとみなされる．

“フライング・スピン/フライング・エントリー・スピンにおけるフライング姿勢の難しいバリエーション”：これらがレベル特徴として数えられるのは，そのフライング姿勢が実際に難しい場合のみである．例えば，フライング・シット・スピン/フライング・シットから入るスピンでは，空中での完全なシット姿勢(で，高さがあり，全体の動作がコントロールされているもの)，空中でのオープン・バタフライ姿勢(で，着氷後ただちにシット姿勢をとるもの)などがある．フライング・キャメル・スピン/フライング・キャメルから入るスピンでは，明確なバタフライ・エントランスや，空中でほぼスプリットとなる姿勢などがある．

通常のフライング・キャメルの入りを行っていても，(別のスピンで行う)難しいフライング・エントランスをレベル特徴として数えることができる．

### ジャンプ

フリップ・ジャンプであるかルッツ・ジャンプであるかの名称(F/Lz)の決定に関し，2014 2015 および 2015 2016 シーズンにおいては，テクニカル・パネルは(準備動作により)そのジャンプが意図されたものに従い名称(F/Lz)を決定する．踏み切りエッジによるフリップ/ルッツのコール方法については，2016 2017 シーズンから開始できるように議論を継続する．

フリップはバックワード・インサイド・エッジからの踏み切りである．ルッツはバックワード・アウトサイド・エッジからの踏み切りである．テクニカル・パネルは，踏み切りエッジについて判定し，記号(e)および記号(!)によりエラーを示す．重度のエラー(記号(e))の場合には，そのジャンプの基礎値およびGOEは減ぜられ，最終のGOEはマイナスとなる．小さなエラー(記号(!))の場合には，基礎値は本来のままであり，GOEは減ぜられるが最終のGOEのプラス，マイナスは制約されない．

シニア/ジュニアのショート・プログラムおよびフリー・スケートンにおいて，1.5回転に満たないジャンプの価値は無価値(no value)となる．

ショート・プログラムにおいては，要件を満たさない(回転数が間違っている)ジャンプは，無価値(no value)となる．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)には，(2つのダブル・ジャンプのうち)低い基礎値を持つジャンプの価値はジャンプ・コンビネーションの基礎値には含まない．

## 難度レベル，ペア・スケートング，2014 - 2015 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 (体の軸から各脚少なくとも45度は開く・女子の各脚とも真っ直ぐに/ほぼ真っ直ぐにする。)</li> <li>2) 女子の(両)手、(両)腕、上体のいずれの部分も男子に触れることなく男子がウエストの側面で女子をキャッチ</li> <li>3) 女子の空中姿勢で(両)腕が頭より上にあがっているもの(最小でも完全に1回転)</li> <li>4) 難しいテイクオフ(両者がステップやスケートング動作からただちにテイクオフ)</li> <li>5) 女子のリリース後に男子が少なくとも肩の高さになるまで各腕を真っ直ぐに/ほぼ真っ直ぐに横位置にする</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/または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/または簡単なランディングの変形(それぞれ特徴として数える)</li> <li>2) 1回のホールド変更および/または女子のポジション変更(変更の前後とも男子が1回転，繰り返されたなら2回数える)</li> <li>3) 女子の難しいバリエーション(完全に1回転)</li> <li>4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリー(SPでは不可)</li> <li>5) 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>6) 5)の2回転に続く男子のワンハンドホールドでの追加回転(FSのみ，1つのリフトのみ)</li> <li>7) 男子の回転方向の変更(変更の前後とも1回転)</li> </ol> <p><b>特徴1), 2), 3) はリフトごとに著しく異なる必要があり，同じようなものであれば最初に行われたもののみを数える。</b></p>
ステップ シークエ ンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) シークエンス中の二人の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3-4) (必須)</li> <li>2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への回転．各回転方向とも全体でパターンの少なくとも1/3はカバーすること．</li> <li>3) 少なくともパターンの1/3において身体の動きを使っている</li> <li>4) 少なくともシークエンスの1/3に及ぶ男女の位置交換(ステップやターンをしながら少なくとも3回互いに横切る)，ただしシークエンスの1/2を超えてはならない．<b>または，</b> 少なくともパターンの1/2は互いに離れない(ホールドの変更は行ってよい)</li> <li>5) シークエンスの中に明確なリズムで実行する，難しい3つのターン(ロッカー，カウンター，ブラケット，ループ)の組み合わせ．異なるものを2つ．両者とも行うこと．</li> </ol>
デス・ス パイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 難しい入り方(ただちにデス・スパイラルに入る)および/または出方</li> <li>2) 両者とも“低い”姿勢での女子の完全な回転(回転を繰り返すごとに数える)</li> </ol>
ソロ 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) ジャンプにより行われる足換え</li> <li>3) スピンの中で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) スピンへの難しい入り方</li> <li>6) シット姿勢またはキャメル姿勢，レイバック姿勢，ビールマン姿勢での明確なエッジの変更(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)</li> <li>7) (1回目の)足換え後の足で3基本姿勢すべてを行う</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) キャメル姿勢，シット姿勢，レイバック姿勢，ビールマン姿勢での明確な回転速度の増加</li> <li>9) 2回目の足換え(SPでは不可)</li> <li>10) 姿勢/バリエーション，足，エッジを変更せずに少なくとも6回転(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> </ol> <p><b>左右いずれの足でも6回転が行われた場合は，スケーターの有利になるようにどちらか一つを数える</b> <b>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)一度のみ数えられる。</b> <b>いずれの足換えを伴うスピ ンでも，一方の足で獲得することができる特徴の数は最大2個である。</b></p>
ペア スピ ン	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも3回の基本姿勢の変更</li> <li>2) 3つの難しい姿勢バリエーション，内1つのみは非基本姿勢でもよい(各パートナーの各バリエーションは別個にカウントする．各パートナーとも少なくとも1つの難しいバリエーションを行わなければならない。)</li> <li>3) 上項で要求された3つの難しいバリエーションを超えて行われた基本姿勢での難しいバリエーション(各パートナーとも2つの難しいバリエーションを行わなければならない)</li> <li>4) バックワード・アウトサイドまたはインサイド・エッジからの開始</li> <li>5) ただちに続けて行う両方向のスピ ン</li> <li>6) 姿勢/バリエーション，足を変更せずに少なくとも6回転(キャメル，シット，難しいアップライト)</li> </ol>

### 要素の要件(次頁にある明確化も参照のこと)

#### ペア・スピン・コンビネーション

ペア・スピン・コンビネーションでは両者とも3基本姿勢のすべてを含む：記号(a)はこの要件が満たされなかったことを示している．この場合には，ペア・スピン・コンビネーションの基礎値は本来の基礎値の約70%である．

#### ソロ・スピンおよびジャンプ

両者とも，6頁に掲載されている要件，ジャンプの1), 2), スピンの2), 3) を満たさなければならない．

一人あるいは両者がこれらの要件を満たさない場合には，記号を付しGOEの減点を行うのはシングルの場合と同様である．



## 明確化： ペアの難度レベル，2014-2015 シーズン

### ツイスト・リフト

特徴1) (女子のスプリット)：女子は各脚とも真っ直ぐ／ほぼ真っ直ぐに，体の軸から各足少なくとも45度は開く．  
特徴5) (男子の両腕)：各腕を真っ直ぐに／ほぼ真っ直ぐに，少なくとも肩の高さになるまで横位置にする．

### リフト

**テイクオフ**： 簡単な：例えば，持ち上げる際のハンド・ホールドの変更．

難しい：例えば：サマーソルト・テイクオフ，女子が2つのリフトの間に氷に触れることなく小さなリフトからただちにペア・リフト・テイクオフに移行，ワン・ハンドのテイクオフ，一方または両者が入りのカーブとしてスプレッド・イーグル，イナ・パウアー，スパイラルを行う．5ALiおよび5SLiにおけるインサイド・アクセル・テイクオフ．

**ランディング**： 簡単な：(自動的にみなすのではないが)異なる足での着氷，降る際のホールドの変更

難しい：例えば：サマー・ソルト，ホールドやパートナーのポジションおよび/または着氷方向のバリエーション，ワン・ハンド・ランディング，降る際の男子のスプレッド・イーグル姿勢．

**キャリー**： 簡単な：少なくとも3秒間持続する．

難しい：少なくとも次の特徴を1つ含む：キャリー中に少なくとも3秒間，男子が片足で滑走あるいは片腕でパートナーをホールド，または男子がクロスオーバーで行うあるいはスプレッド・イーグルや類似動作で行う．

**女子の姿勢の難しいバリエーション**：(両)脚，(両)腕，上体の動きが大きな肉体的強さや柔軟性を要し，体幹部のバランスに影響を与えるもの．これらのバリエーションだけがレベルを上げる．

**ホールドの変更または女子のポジション変更が要求していることは**，変更の前後とも男子が完全に1回転することである．ホールドの変更と女子のポジション変更が同時に行われたならば，レベルの特徴は1つのみ与えられる．

**テイクオフ/ランディングのバリエーション，ホールド/女子の基本姿勢の変更，女子の難しいバリエーションがレベルを上げる特徴として認められるためには**，それ以前に行われたバリエーションとは著しく異なるものでなくてはならない．

**キャリーにより変更が中断される場合には**“ホールドの変更/女子のポジション変更/回転方向の変更”の特徴は与えられない．**女子の両腕が男子に触れる場合には**“男子のワンハンドホールド”の特徴は与えられない．

### ステップ・シーケンス

**ターンの種類**：スリー・ターン，ツイズル，ブラケット，ループ，カウンター，ロッカー

**ステップの種類**：トゥ・ステップ，シャッセ，モホーク，チョクトウ，エッジの変更を伴うカーブ，クロスロール

最低限に多様，やや多様，多様の定義はシングル・スケーティングの定義と同じである．要件は両者ともに満たさなければならない．

**身体の動きを使っているとは**，合計すればステップ・シーケンスのパターンの少なくとも1/3は両腕，頭，胴体，ヒップ，両脚の動きをはっきりと使い，これらの動きが体幹のバランスに影響を及ぼしていることを意味する．

“少なくともシーケンスの1/3に及ぶ男女の少なくとも3回の位置交換，ただしシーケンスの1/2を超えてはならない”および“少なくともパターンの1/2は互いに離れない”：2つの特徴のうち(両方ではなく)1つのみが与えられる．

**難しい3つのターン(ロッカー，カウンター，ブラケット，ループ)の異なる組み合わせを2つとは**，両者ともが，シーケンスの中に明確なリズムで実行する．

### デス・スパイラル

男子，女子ともに，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．女子の頭部はスケーティング・レッグの膝の高さに一時的にでも達する．)で少なくとも1回転を行った場合には，デス・スパイラルにはレベルがあり，価値がある．上のレベルを獲得するためには，完全に1回転，あるいはそれ以上の回転を行う間，女子，男子ともに“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・スパイラルでは，女子のヒップ/臀部の最下部および頭の位置が女子のスケーティング・レッグの膝よりも高くなってはいけない．アウトサイド・デス・スパイラルでは，女子の頭部の位置は女子のスケーティング・レッグの膝よりも高くなってはならず，スケーティング・レッグの膝から頭部にかけての身体ラインはフラットが浅いアーチでなければならない．

**男子の“低い”ピボット姿勢**：男子の尻の高さがピボット・フットの膝の高さを超えない．

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

**女子または男子によるアーム・ホールドの変更は**行ってよいが，もはやレベルを上げるための特徴としては認められない．

**ピボットの変更は**，デス・スパイラルの終わりとしてみなされる．

**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．

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、女子が垂直の姿勢に達した時である。

### ソロ・スピン

スピン姿勢の難しいバリエーションのカテゴリーは、シングル・スケーティングの場合と同様である。

“スピンへの難しい入り方”の特徴には、通常のバックワード・エントランスや通常のフライングからの入りは含まれない。  
シングル・スケーティングのスピンの明確化（7頁）は、（適用できる場合には）ペアについても同様に有効である。

### ペア・スピン

両者とも3基本姿勢すべてを含む（各姿勢少なくとも2回転）ことが、完全な基礎値を得るには必須である。

両者とも3回の基本姿勢の変更：姿勢変更でペアに与えられるレベル特徴は1つのみである。

3(4)つの難しいバリエーション：各パートナーは少なくとも1(2)つのバリエーションを行わなくてはならない。バリエーションの中の1つは非基本姿勢でも行ってもよい。これらの特徴は実施順とは無関係である。

### ジャンプ

シングル・スケーティングにおける F/Lz に関する諸注意（7頁）は、ペア・スケーティングにおいても同様に有効である。  
シニア/ジュニアのショート・プログラムおよびフリー・スケーティングにおいて、1.5 回転に満たないジャンプの価値は無価値(no value)となる。

ショート・プログラムにおいては、要件を満たさない（回転数が間違っている）ジャンプは、無価値(no value)となる。

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

これらのガイドラインは、マイナス GOE 採点表と一緒に利用されるためのものである。プラス面およびマイナス面の両評価により、実施された要素の最終の GOE を決定する。重要なことは、要素の最終の GOE に、エラーによる引き下げだけでなくプラス面が反映されていることである。

最終の GOE を計算するためには、まず始めに要素のプラス面を考慮し、これが GOE 評価の起点となる。次に、ジャッジはあり得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 を確立するために、ジャッジは各要素に対して次の項目を考慮しなければならない。GOE の等級に対する項目の数は各ジャッジの裁量によるが、一般的には以下を推奨する。

+ 1: 2 項目

+ 2: 4 項目

+ 3: 6 項目またはそれ以上

#### シングル

<p><b>ジャンプ要素</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>2) 明確ではっきりとしたステップ/フリー・スケーティング動作から直ちにジャンプに入る</li> <li>3) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転のジャンプ</li> <li>4) 高さおよび距離が十分</li> <li>5) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> <li>6) 入りから出までの流れが十分 (ジャンプ・コンビネーション/シーケンスを含む)</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
<p><b>スピン</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) スピン中の回転速度あるいは回転速度の増加が十分</li> <li>2) すばやくスピンの軸をとることができる</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超えた回転</li> <li>5) 良い、力強い姿勢(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>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 全局面でのコントロールが十分</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
<p><b>ステップシーケンス</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分</li> <li>3)十分に明確で正確</li> <li>4) 深いはっきりとしたエッジ(全てのターンの入りと出を含む)</li> <li>5) 全身が関わり十分にコントロールされた正確なステップ</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>
<p><b>コレオグラフィックシーケンス</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 流れがよく、エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード、またはスピードの加速が十分</li> <li>3)十分に明確で正確</li> <li>4) 全身が関わり十分にコントロールされている</li> <li>5) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>6) 無駄な力が全くない</li> <li>7) プログラムのコンセプト / 特徴を反映している</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>

## ペア

リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い</li> <li>2) 正しく美しい空中姿勢</li> <li>3) 氷面を十分にカバーしている</li> <li>4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) スピードおよび流れが十分</li> <li>6) ある姿勢から別の姿勢へ流れが維持されている</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ツイスト リフト	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者とも踏切および着氷の姿勢が良い</li> <li>2) リリース時の男子の姿勢が良い</li> <li>3) 氷面を十分にカバーしている</li> <li>4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 入りから出までのスピードとタイミングが十分</li> <li>6) 女子の空中姿勢での高さが十分</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ジャンプ 要素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>2) 空中での姿勢変形 / ディレイド回転</li> <li>3) 高さおよび距離が十分</li> <li>4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 入りから出までの流れが十分</li> <li>6) 全ての局面でのユニゾンが十分で両者が近接</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
スロウ ジャンプ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 予想外の / 独創的な / 難しい入り</li> <li>2) リリース時の男子の姿勢が良い</li> <li>3) 女子の空中姿勢が良い</li> <li>4) (四肢を)十分に伸ばした着氷姿勢 / 独創的な出方</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) スピード, 高さ, 距離が十分</li> <li>6) 着氷の際のコントロールおよび流れが十分</li> <li>7) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ソロ スピンの	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) スピン中の回転速度, 速度増加が十分</li> <li>2) すばやくスピンの軸をとることができる</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超える回転</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 両者とも姿勢が良く同一</li> <li>6) 両者とも全局面でのコントロールが十分</li> <li>7) ユニゾンおよび二人の距離が良い</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ペア スピンの	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 両者ともスピンの中(入り, 回転, 最終部/出)のコントロールが十分</li> <li>2) スピン中の回転速度, 速度増加が十分</li> <li>3) 全ての姿勢でのバランスのとれた回転数</li> <li>4) 規定回転数を明らかに超えた回転</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 両者とも姿勢が良い</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) 流れが途絶えず容易に行なわれる</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 入りと出の流れが十分</li> <li>2) デス・スパイラル姿勢中のコントロールおよびスピードが十分</li> <li>3) 両者の姿勢の質が良い</li> <li>4) 全局面において男子または女子の接氷ブレードの引っかかりが無い</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 十分にコントロールされた要求姿勢への移行</li> <li>6) 開始から終了まで無駄な力が全く無い</li> <li>7) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>8) 音楽構造に要素が合っている</li> </ol>
ステップ シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード, 加速が十分</li> <li>3) 十分に明確で正確</li> <li>4) 深いはっきりとしたエッジ(全てのターンの入りと出を含む)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 全身が関わり十分にコントロールされた正確なステップ</li> <li>6) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>7) ユニゾンが十分</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>
コレオ グラフィック シーケンス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 流れがよく, エネルギーが十分で焦点の定まった演技</li> <li>2) シーケンス中のスピード, またはスピードの加速が十分</li> <li>3) 十分に明確で正確</li> <li>4) 両者とも全身が関わり十分にコントロールされている</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5) 独創的でオリジナリティがある</li> <li>6) 無駄な力が全くない</li> <li>7) プログラムのコンセプト / 特徴を反映している</li> <li>8) 要素が音楽構造を高めている</li> </ol>

## IV. SP, FS でのエラーに対する GOE 確定のためのガイドライン

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。  
 複合エラーの場合には、それぞれのエラーに対する GOE の引き下げが合算される。しかしながらペア・スケ  
 ーティングにおいて、パートナーの一人だけがエラーをおこした場合と二人とも同じエラーをおこした場合で  
 は、減点は同じである。

### シングル・スケーティング

最終的な GOE が 必ずマイナスとなるエラー	引き下げ 他	最終的な GOE の+・-は 制約されないエラー	引き下げ 他
<b>ジャンプ要素</b>			
SP: 規定回転数に 1 回転以上不足	GOE -3	スピード, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -2
SP: 1 つのジャンプのみからなるコンボ	GOE -3	回転が足りない(記号無し)	-1
ダウングレード判定 (Downgraded)(記号 <<)	-2 to -3	回転不足判定 (Under-rotated)(記号 <)	-1 to -2
SP: ジャンプの前に要求されているステップ / 動作が無い	-3	SP: ステップ / 動作から直ちにジャンプしない, ジ ャンプ前のステップ / 動作が 1 つのみ	-1 to -2
転倒	-3	拙劣な踏み切り	-1 to -2
1 ジャンプの着氷が両足	-3	ジャンプ間で流れが無い / 方向を失う / リズムが無 くなる(コンビネーション / シークェンス)	-1 to -2
1 ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-2 to -3	拙い着氷(悪い姿勢 / 間違ったエッジ / 引っかき等)	-1 to -2
1 ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2	長い構え	-1 to -2
ジャンプの間に 2 つのスリー・ターン(ジャン プ・コンビネーション)	-2	片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	-1
F/Lz での重度の踏み切りエッジ違反(記号“e”)	-2 to -3	F/Lz での不明確な踏み切りエッジ(記号“!”)	-1 to -2
		F/Lz での不明確な踏み切りエッジ(記号無し)	-1
<b>スピン</b>			
転倒	-3	必須回転数に満たない	-1 to -2
空中姿勢がとれていない(F スピン, F 入りス ピン)	-2 to -3	拙劣な / ぎこちない, 美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
両手がタッチ・ダウン	-2	回転速度が遅い, 軸の流れ	-1 to -3
		足換えが拙劣(回転方向の転換時を除く入 / 出のカ ーブ, 非基本姿勢になる等)	-1 to -3
		F スピンでの正しくない踏み切り, 着氷	-1 to -2
		SP: 規定された空中姿勢がとれていない(F スピン)	-1 to -2
		フリー・フットまたは片手がタッチ・ダウン	-1 to -2
<b>ステップ</b>			
転倒	-3	パターンが正しくない(小さすぎる)	-1 to -2
ステップ / ターンを行なっているのがパター ンの半分に満たない	-2 to -3	ステップやターンの質, 姿勢が拙劣	-1 to -3
		つまずき	-1 to -2
		音楽に一致していない	-1 to -2
		SP: 半回転を超えるリストにあるジャンプが含ま れる	-1
<b>コレオグラフィック・シークェンス</b>			
転倒	-3	つまずき	-1 to -2
重大なエラー	-2 to -3	音楽に一致していない	-1 to -3
		動作の質が拙劣	-1 to -2

## ペア・スケートニング

最終的な GOE が必ずマイナスとなるエラー	引き下げ他	最終的な GOE の + - は制約されないエラー	引き下げ他
<b>リフト</b>			
転倒	-3	空中または着氷姿勢が拙劣	-1 to -3
上げる過程に重大な問題あり	-3	上げる過程に小さな問題あり	-1 to -2
女子が男子に崩れかかる	-2	スピードおよび/または距離が拙劣	-1 to -3
女子の踏み切りまたは着氷が両足	-2	男子の回転が拙劣	-1 to -3
		拙劣な踏み切り/拙い着氷	-1 to -3
		長い構え	-1
		フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
<b>ツイスト・リフト</b>			
SP: 1 回転	GOE -3	高さまたは距離が拙劣	-1 to -3
転倒	-3	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 to -2
女子が男子に崩れかかる	-2 to -3	男子の肩で支持されたキャッチ	-1 to -2
女子が着氷前に空中でキャッチされない	-2	拙い着氷(スピード不足, 姿勢が悪い, ぎこちないキャッチ)	-1 to -2
女子の着氷が両足	-2	女子がウエストでキャッチされない	-2
女子の両手がタッチ・ダウン	-2	長い構え	-1
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2	男子の出が両足	-1
		フリー・フットのタッチ・ダウン	-1
<b>ジャンプ要素, スロウ・ジャンプ</b>			
SP: 規定回転数に 1 回転以上不足	GOE -3	スピード, 高さ, 距離, 空中姿勢が拙劣	-1 to -2
転倒	-3	ユニゾンの欠如 - ジャンプ要素	-1 to -3
1 ジャンプの開始または着氷が両足	-2	二人の距離が離れすぎ - ジャンプ要素	-1 to -3
1 ジャンプの着氷でのステップ・アウト	-2	拙劣な踏み切り	-1 to -2
1 ジャンプで両手がタッチ・ダウン	-2	回転が足りない(記号無し)	-1
ダウングレード判定(Downgraded) (記号 <<)	-2 to -3	回転不足判定 (Under-rotated) (sign <)	-1 to -2
二人の回転数が不揃い	-2	ジャンプ間で流れが無い/方向を失う/リズムが無くなる(コンビネーション/シークエンス)	-1 to -2
ジャンプの間に 2 つのスリー・ターン (ジャンプ・コンボ)	-2	踏み切り時の男子の姿勢が拙劣 - スロウ・ジャンプ	-1 to -2
F/Lz での重度の踏み切りエッジ違反(記号 "e")	-2 to -3	F/Lz での不明確な踏み切りエッジ(記号 "1")	-1 to -2
		F/Lz での不明確な踏み切りエッジ(記号無し)	-1
		拙い着氷(悪い姿勢/間違ったエッジ/引っかけ等)	-1 to -2
		長い構え	-1 to -2
		片手またはフリー・フットがタッチ・ダウン	-1 to -2
<b>ソロ・スピン, ペア・スピン</b>			
転倒	-3	必須回転数に満たない	-1 to -2
両手がタッチ・ダウン	-2	拙劣な/ぎこちない, 美しさを損ねる姿勢	-1 to -3
空中姿勢がとれていない(F スピン/F 入りスピン)	-2 to -3	回転速度が遅い, 軸の流れ	-1 to -3
		足換えが拙劣	-1 to -3
		回転速度が遅い, 遅くなる	-1 to -3
		ユニゾンの欠如, 二人の距離が離れすぎ	-1 to -3
		正しくない踏み切りまたは着氷(F スピン/F 入りスピン)	-1 to -2
		SP, PCoSp: 足換えが同時ではない	-1 to -2
		回転が止まる(回転方向の転換時は除く)	-1 to -2
		フリー・フットまたは片手がタッチ・ダウン	-1 to -2
<b>デス・スパイラル</b>			
転倒	-3	女子の姿勢が拙劣(高過ぎ等)	-1 to -3
ピボット姿勢が不正(軸足がトウではない等)	-2 to -3	出が拙劣	-1 to -3
女子がブレード以外の部分で支持あり	-2 to -3	女子の身体の一部(髪を除く)が氷に触れる	-1 to -2
		回転速度が遅い, 遅くなる	-1 to -3
		女子のエッジがしっかりしていない	-1
		出を手伝うために男子/女子が両腕を使う	-1 to -2
<b>ステップ</b>			
転倒	-3	パターンが正しくない(小さすぎる)	-1 to -2
ステップ/ターンを行なっているのがパターンの半分に満たない	-2 to -3	ステップやターンの質, 姿勢が拙劣	-1 to -3
		つまずき	-1 to -2
		音楽に一致していない	-1 to -2
		SP: 半回転を超えるリストにあるジャンプが含まれる	-1
<b>コレオグラフィック・シークエンス</b>			
転倒	-3	つまずき	-1 to -2
重大なエラー	-2 to -3	音楽に一致していない	-1 to -3
		動作の質が拙劣	-1 to -2

## V. ペア・スケーティングにおける振り付けの制限事項

ペア・プログラムとアイス・ダンス・プログラムの類似性を避けるために、単独で行われる小さなリフトの数をショート・プログラムでは1回までに、フリー・プログラムでは2回までに制限する。

この制限に違反した場合には、ジャッジ全員とレフェリーを含めたパネルの過半数の判定により、(1つのプログラムにつき)1.0の減点が適用される。50:50に票が割れる場合には減点は適用しない。

しかしながら、ショートまたはフリー・プログラムにおいて、リストにある要素への準備の中で小さなリフトが用いられる場合には、そのような小さなリフトは制限されない。