



**ジャッジング システム**

**テクニカル パネル  
ハンドブック**

**シングル・スケーティング**

**2013/2014**

2013年7月18日 版

(日本語訳: 2013年8月12日 第1版)

# ステップ・シーケンス

## ルール

概要	全てのステップ・シーケンスは音楽の特徴に合わせて行われなければならない。音楽に合った短い停止は許される。逆行は禁止されていない。 ターンとステップは、シーケンス全体にバランスよく分布していなければならない。
ショート・プログラム	シニア男子・ジュニア男子およびシニア女子・ジュニア女子は、ショート・プログラムで氷面を十分に活用した1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。ステップ・シーケンスの中には、表外ジャンプを含めてもよい。
フリー・スケートティング	よくバランスの取れたフリー・スケートティング・プログラムには、氷面を十分に活用した1つのステップ・シーケンスを含まなければならない。 どのような種類のステップ・シーケンスを行うかの選択は全く競技者の自由である。ステップ・シーケンスの中でジャンプを行ってもよい。短すぎてやっとそれと分かるようなものはステップ・シーケンスの要件を満たすとはみなされない。

## レベル特徴

- 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)
- 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。
- 3) 少なくともパターンの1/3において上半身の動きを使っている
- 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、ツイズル、ループ)の組み合わせ。異なるものを2つ。

## 明確化

パターン	ステップ・シーケンスにはもはや要求されるパターンはないが、氷面を十分に活用していなければならない。ステップ・シーケンスは目に見えて確認でき、氷面のほぼ全体を活用して行われなければならない。短辺フェンスから短辺フェンスへの長さを1回(例えば、ストレート・ライン、サーペンタインまたは類似の形状)または長辺フェンスから長辺フェンスへの幅を2回(例えば、サーキュラー(円、楕円)または類似の形状)活用しなければならない。上記が達成されない場合は無価値となる。 特徴の2と3でいう“パターン”とは、スケーターが実際に行ったパターンを意味する。
パターンの始まりと終わり	これはスケーターが実際にシーケンスを開始するまたは完結するときである。
ターンおよびステップの定義	異なるターンの種類: 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 異なるステップの種類: トウ・ステップ、シャッセ、モホーク、チョクトウ、エッジの変更、クロスロール。 ターンは片足で行わなければならない。 ステップは可能な限り片足で行わなければならない。 ターンが“ジャンプ”している場合、行ったものとして数えない。
最低限に多様な (Minimum Variety)	少なくとも5個のターンおよび2個のステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。
やや多様な (Simple Variety)	少なくとも7個のターンおよび4個のステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。

<b>多様な(Variety)</b>	少なくとも9個のターンおよび4個のステップを含む。どの種類も数えてよいのは2回までである。
<b>複雑な(Complexity)</b>	少なくとも5種類の異なるターンおよび3種類の異なるステップが含まれなければならない。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回ずつは行われなければならない。いずれの種類も2回より多く数えられない。“両方向”とは、回転方向のことであり、ターンだけでなく例えばモホーク、チョクトウ、シャッセ、エッジの変更といったステップに対してもあてはまる。フォア滑走とバック滑走では、回転方向の変更とはならない。
<b>最低限に多様でない、最低限に多様なだけ、やや多様なだけ、多様なだけ</b>	スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体で最低限に多様でなければ、レベルはベーシックより高くない。スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体で最低限に多様であるだけなら、レベルは1より高くない。スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体でやや多様であるだけなら、レベルは2より高くない。スケーターのステップおよびターンがシーケンス全体で(複雑ではなく)多様なだけであれば、レベルは3より高くない。
<b>分布</b>	ターンおよび/またはステップは、シーケンス全体に分布していなければならない。ターンまたはステップが無い部分が長くあってはならない。もしこの要求が満たされなければ、レベルは1より高くない。
<b>両方向への回転</b>	この特徴は、“スケーターが、リストにあるかないかにかかわらずあらゆるターンやステップで、シーケンス全体の少なくとも1/3をある一方向に連続して回転し、次にシーケンス全体の少なくとも1/3を反対方向に連続して回転する(時計回りと反時計回り)”または“スケーターがステップ・シーケンス全体を通じて、リストにあるかないかにかかわらずあらゆるターンやステップで、(連続ではなくても)合計してシーケンスの少なくとも1/3をある一方向に回転を行い、(連続ではなくても)合計してシーケンスの少なくとも1/3を反対方向に回転を行う(時計回りと反時計回り)”ことを意味する。 “完全な体の回転”とは完全に1回転することを意味する。スケーターがただ単に半回転してバックやフォアに向きを変えることではない。
<b>上半身の動きを使っている</b>	上半身の動きを使っているとは、ステップ・シーケンスのパターン全体の少なくとも1/3の間、体幹のバランスに影響を与えるような腕および/または頭および/または胴の動きを目に見えて明らかに使っていることを意味する。体幹のバランスに影響を与えることとは、体全体のバランスに影響を与えることやブレード上に乗るバランスに影響を与えることとしても解釈できる。
<b>難しいターンの組み合わせ2つ</b>	難しいターンとは、ロッカー、カウンター、ブラケット、ツイズル、ループである。 組み合わせの中では： - スリー・ターンは許されない(難しいターンではない)； - エッジの変更は許されない(ステップのリストにある)； - ジャンプ/ホップは許されない(ターンではない)； - 足換えは許されない； - 組み合わせの中で少なくとも1つのターンは他のものと異なる種類のターンでなければならない 1つのターンの出のエッジが次のターンの入りのエッジとなる。 組み合わせはシーケンス中で明確なリズムで行われなければならない。
<b>組み合わせが同じか異なるかの判断</b>	難しいターンの2つの組み合わせは、同じターンが同じ順序および同じエッジおよび同じ足で行われた場合、同じものとみなされる。
<b>ステップ・シーケンス中に行われた半回転を超えるジャンプ</b>	リストにないジャンプは回転数にかかわらずステップ・シーケンスの中に含んでもよく、減点や他の影響もない。半回転を超えるリストにあるジャンプはショート・プログラムでは要素としては無視されるが、“1/2回転を超えるリストにあるジャンプを含む”ことによりジャッジからGOEを1点減点される。フリー・スケートिंगのステップ・シーケンスにはリストにあるジャンプを含んでもよく、認定されジャンプ・ボックスを占める。 いずれにせよ、これらのジャンプはステップ・シーケンスの難度レベル決定に影響しない。

# コレオグラフィック・シーケンス

## ルール

フリー・スケートイング	コレオグラフィック・シーケンスは、ステップ、ターン、スパイラル、アラベスク、スプレッド・イーグル、イナ・パウアー、ハイドロブレードイング、(リストに無い)繋ぎのジャンプ、回転動作といったあらゆる種類の動きから構成される。女子のコレオグラフィック・シーケンスでは、任意の長さの少なくとも1つの(キックでない)スパイラルを含まなくてはならない。シーケンスはスケーターの最初の動作で開始され、最後の動作で完結する。シーケンスの形状の制約はないが、氷面を十分に活用したものでなければならない。この要件が満たされない場合には、シーケンスは無価値となる。コレオグラフィック・シーケンスは、フリー・スケートイングに含まれステップ・シーケンスの後に行われなければならない。コレオグラフィック・シーケンスには基礎値があり、ジャッジのGOEのみで評価される。
-------------	---

## 明確化

コレオグラフィック・シーケンスのコールの仕方	コールは(もしシーケンスがカウントされれば)、“コレオ・シーケンス・コンファームド”となり、逆にカウントされない場合、コールは“コレオ・シーケンス・ノーバリュー”となる。
パターン	コレオグラフィック・シーケンスには要求されるパターンはないが、氷面を十分に活用していなければならない。コレオグラフィック・シーケンスは目に見えて確認でき、氷面のほぼ全体を活用して行われなければならない。短辺フェンスから短辺フェンスへの長さを1回(例えば、ストレート・ライン、サーペンタインまたは類似の形状)または長辺フェンスから長辺フェンスへの幅を2回(例えば、サーキュラー(円、楕円)または類似の形状)利用しなければならない。 上記が達成されない場合は無価値となる。
“キックでない”の意味	これは少なくとも一瞬でもフリー・レッグがスパイラル姿勢に保持されなければならないということを意味する。キックとは、スパイラル姿勢で停止または保持されずフリー・レッグが上がって降りる場合のことである。
定義	スパイラルとは、一方のブレードが氷面に接し、(膝と足の両方を含む)フリー・レッグがヒップより高い姿勢のことである。 スパイラル姿勢は、エッジに乗っていないなければならない。
スパイラル姿勢がない	コレオグラフィック・シーケンスは無価値となる。
1つのスパイラル姿勢しか行われない場合	シーケンス中に(いかなる長さであっても)1つのスパイラル姿勢しか行われず他に何も含まれない場合、そのシーケンスは1つの動作しか含まないため、テクニカル・パネルによって認定されない。しかし、十分な長さのエッジの変更を伴うスパイラル(2つの保持されたスパイラル姿勢)が1つある場合は、2つの動作(2つのスパイラル姿勢)を含むため、すでにコレオ・シーケンスの定義の要求を満たしている。
リストにあるジャンプ	コレオグラフィック・シーケンスにはリストにあるジャンプを含んでもよく、認定されジャンプ・ボックスを占める。
ステップ・シーケンスとコレオグラフィック・シーケンスの順序	シニアのシングルのフリー・スケートイングでは、テクニカル・パネルはステップ・シーケンスを第一に認定し、ステップ・シーケンスが行われた後にのみコレオグラフィック・シーケンスを探して認定する。ステップ・シーケンスより前に行われたいかなる動作もトランジションとみなされる。

# スピン

## ルール

<b>概要</b>	<p>2回転の基本姿勢を伴わないスピンはレベルがなく無価値であるが、3回転に満たないスピンはスピンではなくスケート動作とみなされる。</p> <p>1つの姿勢に必要な最少回転数は途切れない2回転である。この要求が満たされない場合、その姿勢は数えられない。頭、腕またはフリー・レッグのポジションの変形、回転のスピードの変化は許される。</p> <p>姿勢:3つの基本姿勢がある:キャメル姿勢(フリー・レッグは後方に位置し、その膝がヒップより高い姿勢、ただし、レイバック、ビールマンおよび類似のバリエーションはそれでもアップライト・スピンとみなす)、シット姿勢(スケート・レッグの大腿部が少なくとも氷面に平行)、アップライト姿勢(キャメル姿勢を除き、スケート・レッグを伸ばして、あるいは少し曲げて行う全ての姿勢)。</p> <p>基本姿勢以外の全ての姿勢は非基本姿勢である。</p> <p>レイバック・スピンとは、頭部および両肩部が後ろに傾き背が弓形のアップライト・スピンである。フリー・レッグの位置は自由である。サイドウェイズ・リーニング・スピンとは、頭部および両肩部が横に傾き上体が弓形のアップライト・スピンである。フリー・レッグの位置は自由である。</p> <p>いかなるスピンにおいても、エッジの変更は基本姿勢の中で行われた場合にのみ数えられる。いかなるスピンにおける足換えにも、足換え前後にスピン姿勢が少なくとも3回転なければならぬ。</p> <p>スケーターがスピンの入りで転倒した場合、転倒直後のスピンまたは回転動作は(時間を埋める目的で)許されるが、このスピン/動作は要素としては数えられない。</p> <p>(足換えの前後の)回転軸が離れすぎ、“2つのスピン”の基準(第1部分の後に(エグジット)のカーブがあり、第2部分への入り(エントリー)のカーブもある)が満たされる場合、足換え前の部分のみがコールされレベルの特徴の考慮がされる。</p> <p>スピン・コンビネーション:非基本姿勢の回転数は総回転数に数えられる。非基本姿勢での難しいバリエーションは定義を満たしていればレベルの特徴とみなされるが、これら非基本姿勢への移行は姿勢の変更とはみなされず、1つの基本姿勢から別の基本姿勢に移行するときのみ姿勢の変更とみなされる。</p> <p>単一姿勢のスピンとフライング・スピン(足換えや姿勢変更の無い、フライング・エントランスのスピンを意味する):非基本姿勢は許され、規定で要求されている総回転数に数えられるが、レベルの特徴の獲得には無効である。</p> <p>単一姿勢のスピンとフライング・スピンでは、スピンを終了する際のアップライト姿勢は、スケーターが難度や美しさ等を高めることなくただ単にファイナル・ワインドアップを行っているだけの場合に限り、回転数にかかわらず別姿勢とはみなされない。</p> <p>スピンのジャンプで開始されるときには、踏み切り前の氷上での回転は許されず、踏み換え(ステップ・オーバー)は、テクニカル・パネルによりレベルで考慮がされなければならない。ジャッジによってGOEで考慮がされなければならない。</p>
<b>ショート・プログラム</b>	<p>2013-2014シーズンのショート・プログラムは以下の3つのスピンを含む。</p> <p>1) フライング・スピン シニア:単一姿勢のスピンとは異なる着氷姿勢のフライング・スピン; ジュニア:フライング・シットスピン;</p> <p>2) 単一姿勢のスピン シニア男子:1回のみ足換えありの(フライング・スピンの着氷姿勢とは異なる姿勢の)キャメルスピンまたはシットスピン; ジュニア男子:1回のみ足換えありのキャメルスピン</p>

	<p>シニア女子・ジュニア女子:レイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング・スピン; 3) 1 回のみ足換えありのスピン・コンビネーション。</p> <p>スピンは要求される最少回転数を回らなければならない:フライング・スピンおよびレイバック・スピンでは 8 回転、足換えスピンおよびスピン・コンビネーションでは各足 6 回転であり、この回転数に不足する場合はジャッジにより採点に反映されなければならない。 スピン・コンビネーションでは足換えが要求される。 フライング・スピンを除いて、スピンはジャンプで開始してはならない。</p>
--	---

### ショート・プログラム特有の要素

女子:レイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング・スピン	8 回転の間アップライト姿勢に起き上がってしまうことなく基本のレイバックあるいはサイドウェイズ・リーニング姿勢が保たれるならば、どのような姿勢でもよい。“ビールマン・スピン”の姿勢は、レイバック姿勢(バックワードおよび/またはサイドウェイズ)で要求された 8 回転をうまく回り切った後にのみ取ることができ、レベルを上げる特徴とみなされる。
-------------------------------	---

男子:足換えありの単一姿勢のスピン	<p>シニア・ジュニア:スピンには 1 回のみ足換えを含まなければならないが、足換えは踏み換えで行ってもジャンプで行ってもよい。</p> <p>シニア:スケーターはキャメル姿勢あるいはシット姿勢を選択しなければならないが、この姿勢はフライング・スピンの着氷姿勢とは異なるものでなければならない。</p> <p>ジュニア:シット姿勢またはキャメル姿勢のいずれか規定された姿勢のみ許される。</p> <p>シニア・ジュニア: スピンは足換え前後に少なくとも 3 回転なければならない。選択された基本姿勢(シニア)および規定された基本姿勢(ジュニア)が、各足少なくとも 2 回転ずつなければならない。この要求が満たされない場合、スピンは最高でもベーシックレベルとなる。</p>
-------------------	---

足換えありのスピン・コンビネーション	足換えありのスピン・コンビネーションは、1 回のみ足換えおよび少なくとも 2 つの基本姿勢を含まなければならない、そのいずれの姿勢でも 2 回転が必要である。この要求が満たされない場合、スピンは無価値となる。2 回転を行った基本姿勢が 3 姿勢に満たない場合、それはスピンのレベルに反映される。足換えは踏み換えで行ってもジャンプで行ってもよい。足換えと姿勢変更は同時に行っても別に行ってもよい。
--------------------	---

フライング・スピン	<p>シニア:単一姿勢のスピンとは異なる着氷姿勢のあらゆるタイプのフライング・スピンの許される。着氷姿勢は空中姿勢と異なってもよい。</p> <p>ジュニア:規定された“フライング”姿勢またはその変形のみが許される。着氷姿勢は空中姿勢と同じでなければならない。フライング・シットスピンでは、着氷時の足換えは許される。</p> <p>シニア・ジュニア:踏み切り前に氷上で回転することは許されない。フライング姿勢は空中で達成されなければならない。要求される回転は、着氷姿勢のどのようなバリエーションで行ってもよい。</p>
-----------	---

フライング・スピンと単一姿勢のスピン	シニア男子のフライング・スピンの着氷姿勢が単一姿勢のスピンと同じ姿勢の場合、これら 2 つのスピンのうち後に行われたものはカウントされないが、スピン・ボックスを占める。
--------------------	--

フリー・スケートイング	<p>男子・女子(シニア・ジュニア)のバランスのとれたフリー・スケートイング・プログラムは最大 3 つのスピンを含まなければならない。そのうち 1 つはスピン・コンビネーション、1 つはフライング・スピンまたはフライング・エントランスのスピン、1 つは単一姿勢のスピン。</p> <p>全てのスピンは、異なる性質のものでなければならない。いかなるスピンも、それ以前に行われたスピンと同じ性質(略記号)のものであれば、コンピュータにより削除される(が、1 つのスピン・ボックスを占める)。</p> <p>行ったスピンの中にフライング・エントランスのスピンが無いまたは単一姿勢のスピンが無いまたはスピン・コンビネーションが無いという場合、3 番目に行ったスピンがコンピュータにより自動的に削除される。</p> <p>スピンは要求された最少の回転数を回らなければならない:フライング・スピンや単一姿勢のスピンは 6 回転、スピン・コンビネーションは 10 回転しなければならない。回転数不足は、ジャッジにより採点に反映されなければならない。要求された最少回転数は、(単一姿勢のスピンとフライング・スピンのファイナル・windアップを除いて)スピンに入ったときからスピンの</p>
-------------	--

終了まで数えられる。スピン・コンビネーションと単一姿勢のスピンにおいては、足換えは任意である。スピン・コンビネーションにおいては、異なる姿勢の数は自由である。
---

## レベル特徴

- 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)
- 2) ジャンプにより行われる足換え
- 3) スピンの中で足を換えずに行われるジャンプ
- 4) フライング・エントランスの難しいバリエーション／フライング・シットスピンの踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え
- 5) バック・エントランス
- 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)
- 7) 左右の足とも 3 基本姿勢全てを含む
- 8) シット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
- 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
- 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 8 回転(キャメル、レイバック、あらゆる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))

### レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:

- 11) 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・スピンが行われた場合も数える)
- 12) 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)

特徴 2 - 9, 11, 12 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 1 つを数える)。

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。

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。

足換えを伴うスピン・コンビネーションでは、ショート・プログラム、フリー・スケートとも、3 つの基本姿勢全てを含むことがレベル 2 - 4 を獲得するために必須である。

足換えを伴うスピンでは、ショート・プログラム、フリー・スケートともに、左右の足とも少なくとも 1 つの基本姿勢を含むことがレベル 1 - 4 を獲得するために必須である。

## 明確化

### 姿勢

姿勢変更なしのスピン	“姿勢変更なしのスピン”では別の基本姿勢が 2 回転以上行われた場合、“姿勢変更なし”のスピンの要求が満たされずスピン・コンビネーションとみなされる。しかし、スピンを終了するためのアップライト姿勢は、スケーターが難度や美しさ等を高めることなくただ単にファイナル・windアップを行っているだけの場合に限り、回転数にかかわらず別姿勢とはみなされない。
------------	--

基本姿勢で 2 回転に満	ショート・プログラムでは、スピン・コンビネーションで 2 回転以上ある基本姿勢が 1 姿勢
--------------	---

たないスピン・コンビネーション	のみで、他のどの姿勢も2回転未満の場合、レベルは無い。 フリー・スケートでは、明らかに目に見えてスピン・コンビネーションが試みられたものの結果的に2回転以上ある基本姿勢が1つしかない場合、テクニカル・パネルにより無価値のスピン・コンビネーションとしてコールされる。
-----------------	---

左右の足とも3基本姿勢全てを行うスピン・コンビネーション	スピン・コンビネーションでは、レベル特徴として数えられるためには、左右の足とも3基本姿勢全てが行われなければならない。
------------------------------	---

バックからサイドまたはその反対への明確な姿勢変更。(レイバック・スピン)	この変更がレイバック姿勢またはサイドウェイズ・リーニング姿勢を維持したまま行われた場合に限り、特徴は与えられる。
--------------------------------------	--

### スピンの入り

フライング・エントランス	(通常のフライング・キャメルを除いた)デスドロップ、バタフライ、トゥ・アラビアンまたは別のフライング・エントランスのバリエーションは、プログラムで試みられた最初のスピンで一度のみレベルの特徴として数えられる。 フリー・スケートでは、通常のフライング・キャメルスピンの入りをしても、(別のスピンで)難しいフライング・エントランスを特徴として数える可能性を妨げない。
--------------	--

フライング・スピン: フライング・エントリー - 空中で姿勢が取れていない	フライング・エントリーはスピンの性質の一部であり、通常のフライング・キャメルの場合を除き追加的な特徴とみなされる。明らかな(ジャンプではなく)踏み換え("ステップ・オーバー")が行われるか、スケーターが試みたものの空中で姿勢が取れていない場合には、このフライング・エントランスはレベルの特徴とはみなされず、 <u>ショート・プログラム</u> ではレベル1を超えない。しかしながら、 <u>フリー・スケート</u> ではこれに対応するレベルの特徴は数えられないが、それでも他の特徴は高いレベルに達するために適用される。 <u>ショート・プログラム</u> では、ジュニアのスケーターが規定された空中姿勢に達しようと試みもしない場合、そのフライング・スピンにはレベルは無い。
---------------------------------------	--

フライング・エントランス: 非基本姿勢の回転数	フライング・エントランスの特徴は、着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢が取れ、この基本姿勢が少なくとも2回転保持された場合にのみ認められる。
-------------------------	---

ショート・プログラムのフライング・スピン	ショート・プログラムにおいて、フライング・スピンの着氷時の基本姿勢が着氷後2回転以内に基本姿勢に達せず、この基本姿勢が少なくとも2回転保持されない場合、レベルは1より高くならない。
----------------------	--

フライング・シットスピン: 同じ足で着氷または着氷時の足換え	踏み切り足と同じ足で着氷するまたは着氷時に足換えを行うフライング・シットスピンでは、空中でシット姿勢を取ることができた場合のみ、レベルの特徴として数えられる。
--------------------------------	---

バックワード・エントランス	バックワード・エントランスは行ってもよいが、フォワード・インサイド・スリー・ターンによるスピンへの入りに限らない。バックワード・エントランスのレベル特徴として数えられるためには、任意の姿勢でバックワード・アウトサイド・エッジで最初に2回転することが必要である。
---------------	--

### バリエーション

簡単なバリエーション	姿勢の簡単なバリエーションとは、身体の部分すなわち脚、腕、手、頭などの動きが体幹部のバランスに影響を与えていないものである。簡単なバリエーションを行っても、レベルは上がらない。
------------	--

難しいバリエーション	難しいバリエーションとは、身体の部分すなわち脚、腕、手、頭などの動きがより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、レベルを上げられる。
------------	---



<b>難しいバリエーションのカテゴリー</b>	<p>難しいバリエーションには 11 カテゴリーある：  <b>キャメル姿勢</b>としては肩のラインの方向を基にして 3 カテゴリーある：  - (CF) キャメル・フォワード：肩のラインが氷と平行になっている  - (CS) キャメル・サイドウエイズ：肩のラインがねじれていて垂直な姿勢になっている  - (CU) キャメル・アップワード：肩のラインがさらにねじれていて、水平もしくはほぼ水平な姿勢になっている</p> <p><b>シット姿勢</b>としてはフリー・レッグの位置を基にして 3 カテゴリーある：  - (SF) シット・フォワード：フリー・レッグが前方にある  - (SS) シット・サイドウエイズ：フリー・レッグが側方にある  - (SB) シット・ビハインド：フリー・レッグが後方にある</p> <p><b>アップライト姿勢</b>としては胸の位置を基にして 3 カテゴリーある：  - (UF) アップライト・フォワード：胸が前方に倒れている  - (US) アップライト・ストレートまたはサイドウエイズ：胸が真っ直ぐであるまたは側方に傾いている  - (UB) アップライト・ビールマン：ビールマン姿勢</p> <p><b>レイバック姿勢</b>としては 1 カテゴリーある：  - (UL) アップライト・レイバック</p> <p><b>非基本姿勢</b>としては 1 カテゴリーある(NBP)</p>
<b>クロスフット・スピン</b>	<p>“クロスフット・スピン”は、体重を左右の足に均等にかけ、両足で回転しなければならない。クロスフット・スピンの正確に行われればアップライト姿勢の難しいバリエーション(US)とみなされ、レベルを上げるための 1 つの特徴に数えられる。クロスをする前に片足で 3 回転することは必要ではない。</p>
<b>ビールマン姿勢</b>	<p>“ビールマン姿勢”は、スケーターのフリー・レッグが後方から頭より高く頭の天辺に向けて引き上げられ、スケーターの回転軸近くに位置している姿勢であるとき、アップライト姿勢の難しいバリエーション(UB)となる。他の難しいスピンバリエーションと同様に、ビールマン姿勢は 1 つのプログラム(ショートまたはフリー)の中で最初に試みられた一度のみ数えられる。</p>
<b>ウインドミル</b>	<p>“ウインドミル(イリュージョン)”は、非基本姿勢の難しいバリエーション(NBP)としてみなされ、レベル特徴として数えられるためには、少なくとも続けて 3 回行われなければならない。</p>
<b>スピン中に同じ足でジャンプ</b>	<p>いかなるスピンにおいても、スピン中に同じ足で踏み切って着氷した明らかなジャンプは、スケーターがジャンプ前後に少なくとも基本姿勢を 2 回転ずつ行う場合に特徴とみなされる。スケーターは着氷後の最初の 2 回転以内に基本姿勢に達しなければならない。このジャンプはショート・プログラム、フリー・スケートとも必要最少回転数の前に行っても特徴とみなされる。</p>
<b>回転速度の増加</b>	<p>キャメル姿勢、シット姿勢、レイバック姿勢、ビールマン姿勢において、一旦その姿勢が確立した後に明らかに回転速度が増した場合には、レベルの特徴とみなされる。回転速度の増加は、1 つの基本姿勢の中または基本姿勢の中でバリエーションへと移行するときのみ数えられる。1 つの基本姿勢から別の基本姿勢への移行時に回転速度が増加した場合は、レベルの特徴として無効である。</p>
<b>繰り返し</b>	<p>どのカテゴリーの基本姿勢における難しいスピンバリエーションも、プログラム中で(最初に試みられた)一度のみ数えられる。非基本姿勢の難しいバリエーションは、プログラム中で(最初に試みられた)一度のみスピン・コンビネーションにおいて数えられる。</p>
<b>繰り返されたバリエーションにおける特徴</b>	<p>ショート・プログラムとフリー・スケートにおいて、一度難しいスピンバリエーションが試みられて同じカテゴリーの難しいバリエーションが行われるとそのバリエーションは数えられないが、それでもこの難しいバリエーションにおけるいかなる追加的な特徴も数えられる。</p>
<b>試みるとは何か？</b>	<p>難しいバリエーションは、そのバリエーションが数えられるか否かの事実にかかわらず</p>

	明らかに目に見えているとき、試みたとみなされる。
--	--------------------------

<b>基本姿勢および非基本姿勢における類似のバリエーション</b>	1つのスピン・コンビネーションの非基本姿勢の難しいバリエーションが基本姿勢で行われた難しいバリエーションとよく似ている場合、これらのバリエーションのうち後に行われたものがレベルの特徴として数えられない。
-----------------------------------	---

### エッジおよび回転方向

<b>明確なエッジの変更</b>	<p>明確なエッジの変更はシット姿勢(バック・インサイドエッジからフォア・アウトサイドエッジのみ)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みレベルの特徴として数えられる。他のいかなるエッジの変更の試みも無視され、別の場所で評価される可能性を妨げない。フライングの着氷後すぐの段階または踏み込んですぐの段階(主にフラットからエッジに乗る場合や、スリー・ターンを行っている場合など)はエッジの変更を試みたとみなされない。</p> <p>明確なエッジの変更がレベルの特徴として数えられるためには、同じ基本姿勢内(シットまたはキャメルまたはレイバックまたはビールマン)で、一方のエッジで少なくとも2回転行い、続いて他方のエッジで少なくとも2回転行う必要がある。アップライト姿勢または非基本姿勢でのエッジの変更はレベルの特徴には数えない。</p> <p>エッジの変更がレベルを上げる特徴として数えられるのは、ショート・プログラムのスピんで一度、フリー・スケートイングのスピんで一度のみである。</p>
------------------	--

<b>両方向への回転</b>	両方向(時計回りと反時計回りまたはその逆順)へのスピンのシット、キャメル、または2つの姿勢の組み合わせでただちに続けて行われた場合、特徴として数えられる。各回転方向において少なくとも3回転が必要である。両方向(時計回りと反時計回り)に行われたスピンは1つのスピンとみなされる。
----------------	--

### 回転数

<b>8回転</b>	<p>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回転すると、成し遂げられた最初のスピンにおいてプログラムで1回のみレベルの特徴として数えられる; <u>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、テクニカル・パネルによってスケーターの有利になるようにどちらか1つを数えられる。</u></p> <p>8回転が特徴として数えられるには、次の条件で行われなければならない:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) キャメル姿勢、レイバック姿勢、いかなる基本姿勢の難しいバリエーション(全てのスピンにおいて)</li> <li>2) 非基本姿勢の難しいバリエーション(コンビネーションにおいてのみ)</li> </ol>
------------	---

### 足換え

<b>足換え(単一姿勢のスピンおよびスピン・コンビネーション)</b>	<p>スピンにおける足換えには、足換え前後に(非基本姿勢を含めたいずれの姿勢でもよい)少なくとも3回転ずつ必要である。もし足換え前または後に3回転無ければ次のような結果となる:</p> <p><b>ショート・プログラム</b> - スピンは要求を満たさずレベルは無く無価値となる。</p> <p><b>フリー・スケートイング</b> - スピンの(足換え前後の)短い方の部分がコールされずレベルの特徴としては無効である。その要素は足換えなしの単一姿勢のスピンまたは足換えなしのスピン・コンビネーションとなる。</p>
-------------------------------------	--

<b>同じ足で回転し続ける</b>	スピンにおける足換えは、“左右それぞれの足で回転すること”を意味する。スケーターが同じ足で回転したままの場合には、足換えを伴うスピンとはみなされない。
-------------------	---

<b>簡単な足換え</b>	例えば、踏換え、小さなホップといった簡単な足換えはさほど強さや技術を必要とせず、レベルを上げない。
---------------	---

<b>ジャンプによって行われる足換え</b>	<p>ある基本姿勢から同じまたは別の基本姿勢にかけて明らかなジャンプが行われなければならない。</p> <p>このような足換えは、スケーターがジャンプ前後に基本姿勢で少なくとも2回転した場合にのみ特徴として数えられる。スケーターは着氷後の最初の2回転以内に基本姿勢に達しなければならない。</p>
------------------------	--

足換えの時のトゥアラビアン	フリー・スケーティングにおいてのみこの足換えは許され、ジャンプによって行われた足換えとみなされるが、レベルの特徴として数えられる。もしショート・プログラムで行えば、この足換えは誤りとみなされレベルの特徴としては数えられず、“フリー・フットの氷面への接触”という ISU ガイドラインに従い GOE が減点される。
2 回目の足換え	足換えを伴うスピンのにおいて 2 回目の足換えは(試みられた場合)ショート・プログラムでは許されず(不正な要素)、フリー・スケーティングでは、レベルを上げる特徴としては数えない。
回転軸が離れすぎる(単一姿勢のスピンおよびスピン・コンビネーション)	足換えありのスピンにおいて、第 1 部分の後に(エグジット)のカーブがあり、第 2 部分への入り(エントリー)のカーブもある場合、次のような結果となる: <b>ショート・プログラム</b> - そのスピンは要求を満たさず、無価値となる; <b>フリー・スケーティング</b> - スピンの 2 つめの部分は無視され、その要素は足換えなしの単一姿勢のスピンまたは足換えなしのスピン・コンビネーションとなる。 第 1 部分の後に(エグジット)のカーブがあるだけまたは第 2 部分への入り(エントリー)のカーブがあるだけの場合、“拙劣に行われた足換え”として結果的に GOE で減点される(足換えとともに回転方向の変更を行う場合はこの減点は関係しない)。
足換えありのスピンの片足におけるレベル特徴の数	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。 バックワード・エントリーまたはフライング・エントリーにより獲得したレベルは、足換え前の足に割り当てて数えられる。 “ジャンプによって行われた足換え”および“両方向へのスピン”および“左右の足とも基本 3 姿勢を含む”の特徴は、足換え後の足に割り当てて数えられる。 クロスフット・スピンは、クロス姿勢が開始される足に割り当てて数えられる。
足換えありの単一姿勢のスピン: 一方の足が基本姿勢で 2 回転に満たない	<u>ショート・プログラムおよびフリー・スケーティング</u> : 一方の足では 2 回転ある基本姿勢があるが、他方の足では 2 回転ある基本姿勢がない場合、そのスピンのレベルはベーシックより高くない。
足換えありのスピン・コンビネーション: 一方の足が基本姿勢で 2 回転に満たない	<u>ショート・プログラムおよびフリー・スケーティング</u> : 一方の足では 2 回転ある基本姿勢が 1 つあるが、他方の足では 2 回転ある基本姿勢がない場合、そのスピンにはレベルは無い; 一方の足では 2 回転ある基本姿勢が 2 つあるが、他方の足では 2 回転ある基本姿勢がない場合、そのスピンのレベルはベーシックとなる。

## キャメル姿勢

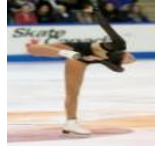
# CF

キャメル・フォワード



# CS

キャメル・サイドウェイズ



# CU

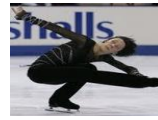
キャメル・アップワード



## シット姿勢

# SF

シット・フォワード



# SS

シット・サイドウェイズ



# SB

シット・ビハインド



## アップライト姿勢

# UF

アップライト・フォワード



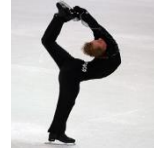
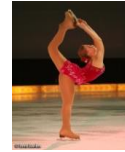
# US

アップライト・ストレート  
またはサイドウェイズ



# UB

アップライト・ビールマン



# UL

アップライト・レイバック



## 非基本姿勢

# NBP

非基本姿勢



# ジャンプ

## ルール

### ソロ・ジャンプ

<p><b>ショート・プログラム</b></p>	<p>2013-2014 シーズンのショート・プログラムには 2 つのソロ・ジャンプを含まなければならない。</p> <p>- シニア男子・ジュニア男子およびシニア女子:ダブルまたはトリプル・アクセル、ジュニア女子:ダブル・アクセル</p> <p>- コネクティング・ステップまたはそれと同等の他のフリー・スケートティング動作からただちに行うジャンプ;</p> <p><b>シニア男子</b> - あらゆるトリプルまたはクワドラプル・ジャンプ</p> <p><b>シニア女子</b> - あらゆるトリプル・ジャンプ</p> <p><b>ジュニア男子・ジュニア女子</b> - ダブルまたはトリプル・ループ</p> <p>シニア男子では、ジャンプ・コンビネーションでクワドラプル・ジャンプを行った場合、ソロ・ジャンプとして異なるクワドラプル・ジャンプを含むことができる。シニアおよびジュニア男子、シニア女子でトリプル・アクセルをアクセル・ジャンプとして行った場合、ソロ・ジャンプあるいはジャンプ・コンビネーションで繰り返し行うことはできない。ソロ・ジャンプはジャンプ・コンビネーション中のジャンプとは異なるものでなければならない。1つだけのスプレッド・イーグル、スパイラル、またはフリー・スケートティング動作では、「複数のコネクティング・ステップあるいはそれと同等の他のフリー・スケートティング動作」という要求を満たしているとはみなされず、ジャッジは GOE で考慮しなければならない。</p>
--------------------------	--

<p><b>フリー・スケートティング</b></p>	<p>ジャンプ要素には単独ジャンプ、ジャンプ・コンビネーション、ジャンプ・シーケンスがある。フリー・スケートティングのバランスの取れたプログラムには、<b>シニア・ジュニア男子</b>の場合で 8 つ、<b>シニア・ジュニア女子</b>の場合で 7 つ含まなければならない、そのうちの 1 つはアクセル型ジャンプでなければならない(または含まなければならない)。</p> <p>単独ジャンプはいかなる回転数でもよい。</p> <p>シングルのフリー・プログラムにおいて、ダブル・アクセルは(単独ジャンプであっても、コンビネーション/シーケンスの一部としても)全部で 2 回を超えて含んではならない。</p> <p>全てのトリプルおよびクワドラプル・ジャンプのうち、2 種類のみを繰り返すことができ、繰り返す場合には、ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスの中でなければならない。同じ名前のトリプルおよびクワドラプル・ジャンプは、2 種類の異なるジャンプとみなされる。ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスに含まれていない繰り返されたトリプルまたはクワドラプルのソロ・ジャンプは、不成功のジャンプ・シーケンスの一部としてみなされ、1 つのジャンプのみが行われたジャンプ・シーケンスとしてカウントされる。もし(合計で)3 つのジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスがすでに行われている場合には、繰り返されたソロ・ジャンプは余分な要素として扱われ、したがって考慮されない(が、ジャンプ・ボックスが残っていればこの要素はボックスを占める)。いかなるトリプルまたはクワドラプル・ジャンプも 2 回を超えて試みてはならない。コンビネーションまたはシーケンスで 3 つ目の繰り返しジャンプが行われた場合、コンビネーションまたはシーケンス全体が余分な要素として扱われ、したがって考慮されない(が、ジャンプ・ボックスが残っていればこの要素はボックスを占める)。</p>
----------------------------	--

### ジャンプ・コンビネーション

<p><b>概要</b></p>	<p>ジャンプ・コンビネーションにおいては、ジャンプの着氷足が、次のジャンプの踏み切り足となる。ジャンプとジャンプの間に片足のスリー・ターンがある場合でも、フリー・フットの氷へのタッチ・ダウンがない(またはタッチ・ダウンがあっても体重移動を伴わない)場合には、その要素はそれでも(失敗を伴う)コンビネーションとコールできる定義の枠組みに入っている。複数のジャンプが表外ジャンプでつながれた場合には、その要素はジャンプ・シーケンスと認定される。しかし、(後ろ向きで着氷する)ハーフ・ループ(オイラー)は、コンビネーションまたはシーケンスで用いられると、シングル・ループの価値を持つ表内ジャンプとしてみなされる。ハーフ・ループが単独で行われた時は、表外ジャンプのままである。</p> <p>2 つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションの第一ジャンプが失敗し“表外ジャン</p>
------------------	---

	<p>プ”になった場合には、それでもその一連の要素はジャンプ・コンビネーションとしてみなされる。</p> <p><u>意図されたワルツ・ジャンプ(アクセル)が次のジャンプの準備として用いらただけであるとテクニカル・パネルの見解で判断した場合、このワルツ・ジャンプはコールされない。</u></p> <p><u>前のジャンプの拙い着氷の結果として行った、ジャンプというよりはホップに似たシングル・ジャンプに対しては、テクニカル・パネルはコールしなくてもよいという権限を持つ。</u></p> <p><u>ジャッジは失敗を GOE に反映させる。</u></p>
--	---

<p><b>ショート・プログラム</b></p>	<p>ショート・プログラムには 2 つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションを含まなければならない。</p> <p><b>シニア男子</b> - ダブルとトリプル、2 つのトリプル、クワドラプルとダブルまたはトリプル</p> <p><b>シニア女子およびジュニア男子</b> - ダブルとトリプル、2 つのトリプル</p> <p><b>ジュニア女子</b> - 2 つのダブルのコンビネーションも許される</p> <p>シニア男子において、ジャンプ・コンビネーションは 2 つの同一のあるいは異なるダブル、トリプルまたはクワドラプル・ジャンプから構成される。シニア男子では、ソロ・ジャンプとしてクワドラプル・ジャンプを行った場合、ジャンプ・コンビネーションで異なるクワドラプル・ジャンプを含むことができる。シニア女子、ジュニア男子、ジュニア女子において、ジャンプ・コンビネーションは 2 つの同一のあるいは異なるダブルまたはトリプル・ジャンプから構成される。しかし、全てのカテゴリーにおいて、含まれる 2 つのジャンプは、ソロ・ジャンプと異なるものでなければならない。</p> <p>ソロ・ジャンプとジャンプ・コンビネーションの一部が同じジャンプの場合、これらのジャンプのうち後に行われたものがカウントされないが、ジャンプ・ボックスを占める(この要素がジャンプ・コンビネーションの場合は、ジャンプ・コンビネーション全体がカウントされない)。</p>
--------------------------	---

<p><b>フリー・スケート</b></p>	<p>ジャンプ・コンビネーションは同じまたは異なったシングル、ダブル、トリプルまたはクワドラプル・ジャンプで構成してよい。ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シーケンスは、最大 3 回までフリー・プログラムの中で認められる。1 つのジャンプ・コンビネーションは最大 3 個までのジャンプを含んでよく、残りの 2 つは最大 2 個までのジャンプとする。</p>
------------------------	--

### ジャンプ・シーケンス

<p><b>フリー・スケート</b></p>	<p>ジャンプ・シーケンスにはいかなる回転数のいかなる数のジャンプを含んでもよく、それらジャンプのリズム(膝)を保ちながら、ジャンプ同士を表外ジャンプおよび/またはホップにより直接つなげてよい。シーケンスの中には、(ジャンプの入りであっても)ターン/ステップ、クロスオーバーやストロークがあってはならない(ターンとは、スリー・ターン、ツイズル、ブラケット、ループ、カウンター、ロッカーである。ステップとは、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、クロスロールである)。</p> <p>表内ジャンプ 1 つだけと他の表外ジャンプとで構成されるジャンプ・シーケンスはジャンプ・シーケンスとはみなされないが、ソロ・ジャンプとしてカウントされる。</p>
------------------------	--

## 明確化

<p><b>回転不足判定(Under-rotated)またはダウングレード判定(Downgraded)のジャンプのコール</b></p>	<p>ジャンプが回転不足判定(Under-rotated)またはダウングレード判定(Downgraded)になることが明らかであっても、テクニカル・パネルは試みたジャンプをコールしなければならない。回転不足判定およびダウングレード判定になるジャンプは両方とも、バランスの取れたプログラムの規定を適用する際には、意図したジャンプとして数えられる。</p> <p>着氷時の 1/4 回転と 1/2 回転が、ごまかしジャンプを認定するボーダー・ラインである。特にカメラの反対側でジャンプが行われた場合にそうであるが、ごまかしジャンプの決定にはカメラ・アングルを考慮に入れるのが重要である。</p> <p>全てのはっきりとしない場合には、テクニカル・パネルはスケーターの利益になるように務めるべきである。</p>
--	--

<p><b>回転不足判定(Under-rotated)のジャンプ</b></p>	<p>ジャンプが“<b>回転不足判定(Under-rotated)</b>”となるのは、“回転不足が 1/4 回転よりは大きい”が 1/2 回転未満”の場合である。</p> <p>回転不足判定のジャンプはテクニカル・パネルから各ジャッジへ示され、プロトコルでは要素名の後ろに“&lt;”記号が付される。</p>
--	---

	回転不足判定となったジャンプには、減ぜられた基礎値(BV)が与えられる-減ぜられた基礎値とは、意図したジャンプの基礎値の70%であり、四捨五入して小数点以下1桁まで求める。
<b>ダウングレード判定(Downgraded)のジャンプ</b>	ジャンプが“ダウングレード判定(Downgraded)”となるのは、“回転不足が1/2回転以上”の場合である。 ダウングレード判定のジャンプはテクニカル・パネルから各ジャッジへ示され、プロトコルでは要素名の後ろに“<<”記号が付される。 ダウングレード判定となったジャンプには、1回転少ないジャンプの価値尺度(SOV表)がその評価に用いられる。(例:ダウングレード判定されたトリプルの評価には、対応するダブルの価値尺度が用いられる。)
<b>ごまかした踏み切り</b>	明らかに前向き(アクセル型ジャンプの場合には後ろ向き)踏み切りのジャンプは、ダウングレード判定のジャンプとみなされる。トゥ・ループが、最も一般的に踏み切り時にごまかしがあるジャンプである。テクニカル・パネルが、(しばしばコンビネーションやシーケンスにおいて)踏み切りでのごまかしでダウングレードかどうか決定をする際に再生で確認することができるのは <b>通常速度</b> のみである。
<b>間違ったエッジでの踏み切り(フリップ/ルッツ)</b>	踏み切り時にきれいで正しいエッジで踏み切らなかった場合には、テクニカル・パネルは“e”(エッジ)マークを使って、ジャッジに間違いを示す。 テクニカル・パネルはスローモーション再生を見てもよい。 その時、各々のジャッジは自分自身で、間違いの重大性(間違いが重度か軽度か)に基づきそれに相当するGOEの減点を決定する。
<b>表内ジャンプのバンク</b>	試みられたジャンプは、1つのジャンプ要素に数えられる。しかし、半回転までの小さなホップあるいはジャンプで一種の“飾り”として行われたものはジャンプとはみなされず、コンポーネンツの“トランジション”の項目で採点される。
<b>表外のジャンプ</b>	SOV表に無いジャンプ(例:ウォーレイ、スプリット・ジャンプ、フォワード・インサイド・エッジから踏み切った任意の回転数のインサイド・アクセル等)はジャンプ要素としてはカウントしないが、ジャンプへの特別な入り方として使うことができ、トランジションの採点で考慮される。 ただしトゥ・ウォーレイはトゥ・ループとしてコールされ、カウントされる。
<b>反対の足での着氷</b>	<u>コンビネーション/シーケンスの中で、最後のジャンプを除いていずれのジャンプもどちらの足で着氷してもよい。コンビネーション/シーケンスの最後のジャンプはあらゆるソロ・ジャンプと同様にバック・アウト・エッジで着氷されるべきである。ジャンプのコールは着氷した足に左右されず、ジャッジはGOEでその質を評価する。</u>
<b>逆エッジでの着氷</b>	逆エッジで着氷するジャンプの場合でもコールは変わらない。ただし、ジャッジは逆のエッジであることをGOEに反映させる。
<b>スピンから直ちにジャンプを行う</b>	スケーターがスピンを行った後、ただちに続いてジャンプを行った場合、2つの要素は別々にコールされる。ジャンプの難しい踏み切りとしての評価が与えられる(GOE)。
<b>ジャンプを試みる</b>	ジャンプを試みるとは?原則として、個々のジャンプの踏み切りに対する明らかな準備、すなわち、(ジャンプの)開始エッジへの踏み込みまたは氷にトゥを突き、回転ありまたはなしで氷から離れることは、1つのジャンプを試みたのみなし、試みたジャンプの価値はなく、1枠(ボックス)を占める。 ある場合には、テクニカル・パネルによる決定が必要であるが、氷から離れないような踏み切りに対する準備もまた(ジャンプを)試みたものとしてコールされる。例えば、スケーターが氷から離れる前に転倒するループ・ジャンプの踏み切り、または、スケーターがアクセルの前向き踏み切りエッジに踏み込み、フリー・レッグおよび両腕を後ろに引き、空中に跳ぶためにフリー・レッグおよび両腕を振り上げ始めたのに、最後の瞬間に(スケーターが)氷から離れない、等。



<b>第1ジャンプ後に転倒 またはステップ・アウト または体重移動を伴 う)フリー・フットのタッ チ・ダウン +別のジャン プ</b>	<p>スケーターが第1ジャンプで転倒またはステップ・アウトし、ただちに続けて別のジャンプを行った場合、その要素はジャンプ・コンビネーションのままとはならず以下のようにコールされる:</p> <p><b>ショート・プログラム:</b>“第1ジャンプ+コンボ”;続きの部分はテクニカル・パネルからは無視される。</p> <p><b>フリー・スケート:</b>“第1ジャンプ+シーケンス”(またはシーケンスの定義が満たされた場合に“第1ジャンプ+第2ジャンプ+シーケンス”)</p> <p>同じことが3つのジャンプを含むジャンプ・コンビネーションにも適用される。</p>
---	--

<b>体重移動を伴わないよ うなフリー・フットのタッ チ・ダウン +別のジャン プ</b>	<p>体重移動を伴わないようなフリー・フットのタッチ・ダウンがあり、コンビネーション中のジャンプとジャンプの間で最大2つまでのスリー・ターンがあるまたはターンがないような場合、その要素はジャンプ・コンビネーションのままである(しかし誤りのためジャッジはGOEを減点する)。氷上で完全に1回転より多く回転した場合、ショート・プログラムでは“この回転の前のジャンプ+コンボ”、フリー・スケートでは“この回転の前のジャンプ+シーケンス”とコールされる。</p>
---	---

### ショート・プログラム

<b>要求されているもの以 外の要素</b>	もしジュニアのスケーターが要求されているジャンプとは異なるジャンプを行った場合、その要素は無価値であるが、“ジャンプ・ボックス”を占める。
----------------------------	---

<b>3連続のジャンプ・コン ビネーション</b>	コンビネーション全体が削除されるが、“ジャンプ・コンビネーションのボックス”を占める。
-------------------------------	---

<b>ジャンプの繰り返し</b>	<p>同じ回転数および名前で繰り返されたジャンプは、削除となり、無価値で、GOEなしであるが、ジャンプ1枠(ボックス)を占める。もしジャンプ・コンビネーションの中で実施された場合、コンビネーション全体が削除され、無価値である(が、それに相当するジャンプ・ボックスを占める)。</p> <p>ジャンプ・コンビネーションのみ2つの同一のジャンプを含んでもよい。</p> <p>同じ名前であるが異なる回転数のジャンプが繰り返された場合、評価される。</p>
------------------	---

<b>第2ジャンプが無い</b>	<p>ジャンプ・コンビネーションで第2ジャンプが無かった場合、テクニカル・パネルはどのジャンプ要素がコンビネーションを意図したものであるかを演技中あるいは終了後に特定する。(どちらともステップがあったり、どちらともステップが無かったり)どちらがコンビネーションでどちらがステップからのソロ・ジャンプであるか特定するはっきりとした方法が無ければ、テクニカル・パネルは、どちらがソロ・ジャンプでどちらがコンビネーションであるか、選手に有利なように決定する。</p>
------------------	--

### フリー・スケート

<b>トリプル/クワッド・ジャン プの1度目の繰り返し</b>	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワッド・ジャンプを、どちらもジャンプ・コンビネーション/シーケンスとせずにソロ・ジャンプとして1回繰り返す:後に行ったジャンプは、(1ジャンプのみからなる)シーケンスとして認定され、1つの“コンボ/シーケンス・ボックス”を占める。
-------------------------------------	--

<b>トリプル/クワッド・ジャン プの2度目/3度目 の繰り返し</b>	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワッド・ジャンプを、どちらもジャンプ・コンビネーション/シーケンスとせずにソロ・ジャンプとして2回/3回と繰り返すと、追加要素として扱われ無視される(が、そのジャンプに相当するボックスを占める)。
--	---

<b>2度目の3連続ジャン プ・コンビネーション</b>	そのコンビネーション全体が削除されるが、ジャンプ・コンビネーションとしてのボックスは占める。
----------------------------------	--

<b>ジャンプ・シーケンス: ルールへの言及</b>	<p>ジャンプ・シーケンスの定義を満たさなくなった瞬間から、ジャンプ・シーケンスの残りの部分は無視され、その要素は、第1ジャンプ+“シーケンス”とコールされる。しかしながら、ジャッジのGOEは、行われた要素全体に対して適用される。</p>
--------------------------------	---

<b>ジャンプ・シーケンス: 氷上での半回転または半回転を超える回転</b>	1つのジャンプを完了してから次のジャンプを開始するまでの間に氷上で半回転(または半回転を超えて回転)した場合、その要素はジャンプ・シーケンスとはみなされない。テクニカル・パネルは、引き続いて行ったものは無視する。この要素は、“第1ジャンプ+シーケンス”とコールする。
<b>ジャンプ・シーケンスにおけるアクセル型ジャンプ</b>	アクセル型ジャンプが最後に行われるジャンプ・シーケンスにおいて、シーケンスが失敗して結果的に最後に行われたジャンプが無視された場合、そのコールは“(第1ジャンプ)+アクセル・ノーバリュー+シーケンス”となる。このようにコールすることで、アクセルはフリー・スケートイングでの必須要素として数えられるが、点数は与えられない。
<b>連続したアクセル型のジャンプ</b>	アクセル型ジャンプを任意の他のジャンプから続けて(ホップ、マズルカ、表外ジャンプなしで)ただちに行った場合も、ジャンプ・シーケンスとしてみなされる。

無価値あるいは、最大でもレベル・ベーシック/1/2/3 にならない要素 シングル SP&FS  
2013-2014 シーズン

最高レベル SP	問題点	最高レベル FS
<b>レベルのある全ての要素</b>		
無価値	誤った要素	該当せず
ベーシック +減点	違反要素/動作(ベーシックレベルの要求が満たされている場合); テクニカル・パネルが違反要素減点の責任を負う	ベーシック +減点
<b>ステップ・シーケンス</b>		
無価値	氷面を十分に活用していない	無価値
ベーシック	シーケンス全体を通してステップとターンが最低限に多様でない	ベーシック
1	シーケンス全体を通してステップとターンが最低限に多様なだけ	1
2	シーケンス全体を通してステップとターンがやや多様なだけ	2
3	シーケンス全体を通してステップとターンが(複雑でなく)多様なだけ	3
1	シーケンス全体にステップとターンがバランスよく分布していない	1
<b>コレオグラフィック・シーケンス</b>		
該当せず	氷面を十分に活用していない(男子および女子)	無価値
該当せず	(キックでない)1つのスパイラル姿勢を含むという最低限の要求が 満たされていない(女子)	無価値
<b>全てのスピンの</b>		
無価値	少なくとも連続した2回転のある基本姿勢が1つもない	無価値
<b>足換えありのスピンの</b>		
無価値	足換え前または後が3回転に満たない	足換えなし
無価値	回転軸が離れすぎている	2つめの部分を無視
無価値	2回目の足換え	あらゆるレベル
2	全ての特徴が片足で行われる	2
3	片方の足で行われた特徴が1つしかない	3
ベーシック	片足に少なくとも2回転ある基本姿勢がない	ベーシック
<b>足換えなしのスピンのコンビネーション</b>		
該当せず	2回転ある基本姿勢が1つしかない	無価値
該当せず	2回転ある基本姿勢が3つ未満	あらゆるレベル
<b>足換えありのスピンのコンビネーション</b>		
無価値	2回転ある基本姿勢が1つしかない	無価値
1	2回転ある基本姿勢が3つ未満	1
<b>レイバック・スピンの</b>		
無価値	2回転未満+ビールマン姿勢	あらゆるレベルの アップライト・スピン
特徴なし	2回転以上だが8回転に満たない+ビールマン姿勢	あらゆるレベルの レイバック・スピン
<b>フライング・スピンの</b>		
1	踏み換え(ステップ・オーバー)	フライングの特徴なし
1	空中姿勢が取れていない	フライングの特徴なし
1	着氷後最初の2回転以内に着氷時の基本姿勢に達しない	フライングの特徴なし
無価値	フライング・シットスピンの誤った空中姿勢(ジュニア)	該当せず
<b>フライング・コンボ・スピンの</b>		
誤った要素	踏み換え(ステップ・オーバー)	フライングの特徴なし
誤った要素	空中姿勢が取れていない	フライングの特徴なし
誤った要素	着氷後最初の2回転以内に着氷時の基本姿勢に達しない	フライングの特徴なし

2013年7月18日版