

●よくある質問 (2003.09.08)

注: 下の質問と答えはシングルに焦点をあわせていますが、ペアとアイスダンスにも同じ原理が当てはまります。

Q1: ISU の 6.0 システムについて説明して下さい。

A: 6.0 システムでは、ISU の特別規定の一般的な基準に従い、0 から 6.0 の範囲の数で表された 2つの点数だけで、ジャッジは選手を評価します。ジャッジは、各選手の演技の質を他の競技者すべてと比較(相対評価)して、2つの点数を与えなければなりません。

「ファーストマーク」は、技術的価値に対するたった1つの点数です。ショートプログラムでこの点数は、要求されたジャンプ、スピン、フットワーク(技術要素)の演技に対する評価です。フリープログラムでは、スケーティング技術の質に対する評価です。この点数は、選手の演技の終わりに出されます。

「セカンドマーク」は、表現(芸術性、タイミング、音楽、曲の解釈、表情)に対するたった1つの点数です。この点数は、選手の演技の終わりに出されます。

これらの点数はどちらも、本当の価値を表してはいません。選手を特定の順位に置くためだけに与えられています。実際ジャッジは、初めに選手をどの順位に置くかを決め、それからそのための点数をつけます。

Q2: ISU の新システムについて説明して下さい。

A: 新システムでは、「ファーストマーク」を構成していた複合的な点数を、「リアルタイムで」細かく与えるという単純な方法です。つまり、選手の演技の終わってから過去にさかのぼり1つの「ファーストマーク」をつけるのではなく、行われた技術要素(ジャンプ、スピン、フットワーク)1つひとつに対して1つの点数をつけます。それぞれの技術要素には、要素の基礎点があります。基礎点は、経験を積んだスケーター、コーチ、役員のグループによって決められました。

技術審判が、それぞれの技術要素を、選手が演じ次第判定します。ジャッジはタッチスクリーンを使い、厳密な基準に従って、技術要素の演技の質を-3 から+3 の範囲で判定します。この演技の質はコンピュータに入力され、要素の基礎点と異なれば(注:演技の質の判定が0 以外の場合)、ジャッジが判定したように調整(加減)します。この調整値は基礎点に比例しています。例えばシングルで、演技の質+3 は3 回転ジャンプの基礎点に3 点を加えますが、これより基礎点が低い1 回転ジャンプには1.5 点しか加えません。

プログラム構成に対する5つの「セカンドマーク」は、スケート技術、要素のつながり、演技力、振付け、曲の解釈の質を評価する個別の点数です。これら5つの点数は、選手の演技の終わりにタッチスクリーンを使って、各ジャッジによって入力されます。ジャッジは、タッチスクリーンに表示される厳密な基準に従って、各プログラム構成要素に対し点数をつけます。

ジャッジは、各選手を他の選手すべてと比較し、その関係において点数をつける必要はありません。これによってジャッジは、(1) 演じられたそれぞれの技術要素と、(2) 全体のプログラム構成要

素の質に焦点を合わせ、簡単で情報が与えられるタッチスクリーンを使って、各要素の演技の程度をコンピュータに入力することが可能になります。

コンピュータが、各ジャッジの入力した個別の点数を記録し、集計して最終的な順位を決めます。点数は比重をかけて、技術要素が合計点の約半分の割合に、そしてプログラム構成要素がもう半分になるようにします。

技術要素の基礎点などの詳細は、ISU 通知 1207 を見て下さい。

Q3: アイスダンスでこの作業はどうなりますか？

A: オリジナルダンスとフリーダンスには必須要素が既にあります。すべての必須要素に3つのレベルを導入し、それぞれに基礎点を割り当てます。ジャッジによって、要素の基礎点に応じた演技点を与えられます。5つの構成要素は他の種目と同じです。

コンパルソリーダンスは違っていますが、同じ基本原理が適用されます。それぞれのシーケンスをいくつかの必須区分に分割し、基礎点を割り当てます。ダンスの難しい必須区分には高い基礎点を割り当てます。ジャッジはそれぞれの必須区分に演技の質を与えます。コンパルソリーダンスは必須区分だけで成り立っています。構成要素は3つ、タイミングと演技力(スタイルとユニゾンを含む)、曲の解釈だけです。

Q4: 新システムが現在のシステムより優れている点は何ですか？

A: 詳細な記録と演技の質に対するわかりやすいものさしを提供します。

6.0システムでは、行われたそれぞれの技術要素の質には点数をつけません。技術的価値と演技力という2つの点数だけにに基づき、ジャッジは各選手を他の競技者すべてとの関係において順位付けします。ジャッジは、行われたそれぞれの技術要素と前の競技者すべての演技の質を思い出し、そうして今の選手を正しい順位に置こうとしなければなりません。多くの異なった選手が行った要素や表現法を、注意深く首尾一貫して比較するのが難しいことははっきりしています。

対照的に新システムでは、それぞれの技術要素に対する点数を演じられ次第、また5つのプログラム構成要素を演技の終わりに、それぞれ入力します。競技の統計は、選手にもファンにも理解しやすいものです。さらに「点数」は、例えば2位の選手と3位の選手が接近しているのか、離れているのかを示します。6.0システムでは、この情報を提供することができません。

A: 選手やコーチへのフィードバックを多くできます。

選手の側から見ると、現在の1つの点数だけでは、プログラムの技術要素を他の競技者のそれと比較するための詳細な情報が与えられません。

対照的に新システムでは、すべての選手についてそれぞれの技術要素と5つのプログラム構成要素を評価し、その点数表を各選手が受け取ります。

A: ジャッジ間の調和が高まります。

6.0システムを使っていると、ジャッジは選手の順位をつける際に、30人もの演技を思い出そうとしなければなりません、最後の方の選手を初めの方の選手と比較するのが難しいことは明らかです。

また現在、結果はジャッジの間で優先順位が異なって反映されます。ジャッジは技術の特質を別々に評価しているのです。現在の採点のこの側面は、競技会の中位グループにごちゃませの順位が見られることで説明できます。一般的に、この辺りの選手はさまざまな、正反対な強さ・弱さを見せて、ジャッジを大いに悩ませます。ジャッジが2つの点数だけを出していると、ジャッジごとのわずかな違いが最終結果に重大な影響を及ぼします。

対照的に新システムで採点するジャッジは、それぞれの技術要素に対して同じ厳密な基準に従い、行われた要素それぞれに点数をつけます。また、5つのプログラム構成要素それぞれに5つの別々の点数を、選手が演技したすぐ後につけます。これらの点数も厳密な基準に基づいていません。コンピュータが多数からなる点数を記憶し、不変の記録とします。従って点数は、すべてのジャッジにとって、より首尾一貫したものになるでしょう。ジャッジは演技の最後に思い返すことなく、選手が演技している間にそれぞれの要素に適切な点数をつけることに専念できます。選手が終えて、点数を入力してしまえば、ジャッジは次の選手の演技にすべてを集中できます。

A: 新システムにより、選手やプログラムの違いをよりよくはかることができ、ショートプログラムとフリースケーティングの間での順位変動をより可能にします。

現在の6.0システムは、主観的に決められた、選手の順位付けになってきました。選手の演技の厳密な違いをはかっていません。

経験から、ショートプログラムの上位3人のうち1人以上が落ちない限り、その3人だけに勝つチャンスのあることが分かっています。

新システムでは、点数の広がり狭い場合、より多くの選手が勝利に挑むことができます。例えば、ショートプログラムを終わって上位6人の選手の点数が狭い範囲に詰まっているならば、その6人の誰もがフリースケーティングで際立っていれば勝てるでしょう。

Q5: なぜ秘密無作為抽選を使って、どのジャッジの点数が結果を成すかを決めるのですか？

A: 背景。

競技を判定しているすべての中から、「点数をつけている」ジャッジのグループを匿名で選ぶ手続きは、2002年6月のISU総会において多数により(フィギュアスケート加盟国の77%)、暫定的システムで承認されています。

A: 匿名には理由がある。

特定のジャッジに評価された点数を判別することができる限り、外からの圧力や影響が存在します。圧力はそれとなく、あるいははっきりと、大会の前や後に、いろいろなところから加えられているかもしれません。そうした圧力に、意識的に、あるいは無意識に答えることはありえます。匿名にすることで、ジャッジに加えられる外からの圧力が減ります。(匿名を用いている)暫定的システ

ムを使った 2002-03 シーズンの競技会の結果は、好影響を示しているとして概ね受け入れられました。特に、いろいろな大会で、あまり知られていない選手に公正に評価された良い結果が見られた、と多くの解説者が注目しました。

A: 新システムではデータがジャッジに責任を持たせます。

ジャッジが技術的要素とプログラム構成要素につけた点数のコンピュータ記録は、ISU の専門家によって検査され、不適当な、あるいは偏った採点を明らかにします。さらに点数は、ビデオを巻き戻して点検することもできます。

新システムでは、採点に対する評価の過程を以前より厳しくします。点数の分析を各シーズン数回実施し、コンピュータで集計した詳細な点数データを検査します。評価の回数を増やすことは、2002-03 シーズンの間に、暫定的システムの下で採点された競技会に対して始められています。

6.0 システムのデータだけが使われた 2002-03 シーズン以前、採点の評価はシーズン中に行われますが、ジャッジはシーズンの最後に 1 度だけ評価されます。

ISU 規則に従って新システムが実施されれば、条件を満たさないと評価されたジャッジは、定められた期間(最少で 2 年)、将来の ISU 大会で審判することが許されません。ISU は評価を厳格かつ公平に行うことを言っておきます。

A: それぞれのジャッジが採点する「点数」をより詳細な記録にすることで、不正投票により結果をゆがめるのは極めて難しくなります。

6.0 システムでは、ジャッジは選手のプログラムにあるそれぞれの要素の質には点数をつけません。このデータがないことで、出された点数を分析する領域が減っています。6.0 システムでは、異常な採点について「説明」を求めている間、その採点は有効です。不正の明白な証拠がない限り、大会で審判をし続けます。

認められた技術要素それぞれの基礎点は、全選手にとって同じです。ジャッジは、前に置かれたタッチスクリーン上の適当なところに触れるだけで、基礎点と評価する、あるいは基礎点から上に +3、下に -3 の範囲で調整します。それゆえ選手は、演じた要素の成績表を受け取ることが保証されています。ジャッジは演技の質を決める際、厳密な基準に従います。

選手はプログラムに入れる任意の要素を決め、事前に書いたものを提出し、システムを実行する技術審判の案内とします。しかしながら、演技前・演技中にプログラムのどこでも変更することは自由です。

新システムでは、秘密かつ無作為に抽選されたジャッジの採点のうち、技術要素それぞれについて、最高最低 2 つずつ(ジャッジ 9 人)、または最高最低(ジャッジ 7 人)を除外します。残されたその要素の点数は平均されて、「中間平均値」を出します。この点数が、その選手のその要素に対する評価です。

点数は技術要素それぞれについて選手に与えられ、それゆえ選ばれたジャッジの中心的意見を表し、特異な採点は無視され、除外されます。

同様に、5つのプログラム構成要素についても最高最低を各選手の最終的な集計から除外し、残された点数の平均をプログラム構成要素に対する選手の点数とします。

結論として、ジャッジは演技前後の圧力に恐れることなく、力の限り選手を評価することができます。ジャッジの影響を及ぼしたいと思う部外者がいたとしても、(1)どのジャッジが集計されているか、(2)ジャッジが指示したように実際に採点したか、分かりません。

新システムはまた、「集団投票」を実際には不可能にします。順位付けの多数決に基づいた現在のシステムでは、9人から選んだ5人がある特定の選手を支持する「集団」を形成していることは、理論上ありえます。新システムでは、ある得手の選手を支持しようとするジャッジは、その選手のプログラム間に何度も、高い演技点をつけようとしなければなりません。そのように高すぎる演技点が繰り返されれば、すぐに気が付くでしょうし、また点数から除外されるリスクもあるでしょう。それゆえ、このような方法で点数を操作しようとするジャッジは、自分の採点が影響を与えているのか分からなければ、不適切で偏っているとして判別される危険を冒すことになるでしょう。

Q6: 新システムでジャッジは「先の採点のために余裕を取っておく」ことをしますか？選手の点数を公に利用できますか？

A: 演技順は点数に重要な影響を与えません。

6.0システムで、ジャッジは普通「先の採点のために余裕を取っておく」ため、第1グループで演技をする選手には不利かもしれません。初めの頃の選手はとてもうまく演技しても、なぜ一般的に高い点数を得られないのか、多くの人が疑問に思ってきました。実際6.0システムでは、絶対的な点数に基づいているのではなく、選手は主に比較によって順位付けされ、数字で表された評価は相対的な価値しかありません。

しかし一般的に、フリーの最終グループの選手(ショートを終わって上位)は、より高い点数を獲得することが想定されます。従ってジャッジは、「先の採点のために余裕を残しておく」ことをします。この想定は、見ている多くの人、公衆にとって疑問でした。

新システムでは、終えた選手の順位、予想している順位にかかわらず、すべての選手の点数が演技に基づいています。つける点数は実質的には上に制限がなく、従って、高い点数を残しておくという考えは新システムでは見当違いです。

A: これからは統計がフィギュアスケートで面白い役割を演じるでしょう。

6.0システムでは統計がほとんどありません。将来は各選手に、自己最高得点、最高ジャンプ合計点、最高スピン合計点、最高曲の解釈合計点などがあります。また、世界記録というものも認められるかもしれません。

スコアボードに表示する情報についてはまだ開発中ですが、全選手に対する総合計点、技術要素合計点、プログラム構成要素合計点を、選手・メディア・公衆は知ることができるでしょう。

Q7: 新システムはいつ実施されるのですか？

A: 新システムは基礎テストに基づき 2003-04 シーズンの間、ネーベルホルントロフィ(2003 年 9 月)と ISU グランプリシリーズ(2003-04)で実施されています。ISU 選手権大会を含め、新システムを将来使うことは、2004 年の ISU 総会でフィギュアスケート部会によって決められます。

Q8: 新システムが自国で使われるのを見られますか？

A: ISU 加盟国それぞれが、自国の国内大会でこれを使うかどうかについて決めます。

Q9: 新システムはあらゆる地方クラブレベルで使えますか？

A: ISU 加盟国それぞれの決定によりますが、現在のシステムと同様、紙の上で実行できます。新しい規則にあるように、ジャッジは要素を(あればレベルも)判別し、それぞれの要素に演技点を与えます。それからジャッジは 5 つのプログラム構成要素に点数をつけ、紙を手にとって計算機に入力します。

Q10: 新システムはなぜ技術要素の基礎点を与えるのですか？

A: 現在の 6.0 システムでは、演じた技術要素が評価される保証はありません。新システムでは、演じた要素それぞれに自動的に価値を与え、さらに演技の質により点数を加えたり取ったりします。これにより選手は、演じた要素に対して価値を受け取ることが保証されます。経験を積んだスケーターやコーチからなる専門家グループが、各技術要素の基礎点を決めました。

Q11: 新システムで技術審判は何をするのですか？なぜ彼らが必要なのですか？

A: 新システムで説明されているように、選手が演じている間、技術審判は演じた要素と(あれば)レベルを判定します。これによってジャッジは、各要素の質と全体の演技を採点することに集中できます。任命される技術審判は、国内外で選手としてコーチとしての背景があって毎週スケートに深く関わっている人から選ばれ、高い訓練とテストを受けています。技術審判は他の技術審判に支えられて、起こりうる間違いをすぐに、確実に訂正します。技術審判が不適当だと分かれば、すぐに交代します。

Q12: なぜ今までのようにジャッジにこれをさせないのですか？

A: 6.0 システムでは行われた技術要素に特定の価値はありませんし、これと区別されるプログラムの表現面に対しても与えられません。点数はミスがあったときに減点され、難しさに評価は与えられますが、ジャッジは単に相対的な順位に基づいて決めます。

フィギュアスケートはとても高い水準に進歩してきました。しかし現在のシステムでは、行われた技術要素が選手間で変わりなく正確に評価される保証はありません。

新システムでは、行われたすべての要素について、選手に成績を与えることに焦点を合わせています。技術審判が技術要素を判別することで、ジャッジが演技の質に集中できるようにするのは、当然のことです。こうして選手は、行った要素それぞれについて判定され、点数を適切に与えられることが保証されます。

Q13: 技術審判が間違いを犯せば何が起こりますか？

A: 技術審判の判定を監視する人物は2人います。技術審判の判定に間違いがあれば、技術監督がその間違いを取り消し、編集します。その要素に関するジャッジの演技点には影響はありません。これらすべてが、宣言の検証のために、音声と映像で記録されます。

Q14: 技術審判はどのようにして、スピンやフットワークの難度を決めるのですか？

A: すべての技術領域にはジャンプとは異なった、難度についての厳密な基準があり、回転数や型により判別されます。それゆえ選手は、それぞれの要素について価値を受け取ります。例えば、難しいスピンをうまく演じれば、簡単なスピンより高い評価が得られることも分かります。

現在の6.0システムでは、スピンやフットワークに対して決まった価値はありません。

シングルとペアの難度のすべては、ISU通知1224で公表しています。

Q15: ジャッジは新システムでも同じような役割ですか？

A: はい、極めて重要な批評役です。ジャッジは、行われる技術要素それぞれの質と、5つのプログラム構成要素の質に点をつけることに集中します。これらは厳密な基準に基づいており、選手の技術・演技の広い範囲にわたる評価です。順位を決めるための点数の比較、結果の記録、全合計点の算出はコンピュータがします。

Q16: 新システムが競技会をジャンプコンテストに変えませんか？

A: 変えません。新システムは「ウェルバランスプログラム」を定義し、選手が行える要素の数を特定しました。現在の制限とあまり変わりませんが、フリーのジャンプ数を限定しました。現在のシステムでは限定されていません。例えば男子シニアでは、8つのジャンプ要素が演技可能です。ジャンプコンビネーションは2つ(1つは2つのジャンプ、1つは3つまでのジャンプからなる)可能です。この結果、プログラムには11までのジャンプが可能です。現在の規則にある、同じジャンプを繰り返さないことについては残ります。ショート要素についても同じです。

Q17: 現在の「表現点」は新システムではどのように判定されますか？

A: 新システムの「表現点」は、フィギュアスケート、オリジナルダンス、フリーダンスでは5つのプログラム構成要素に移行します。すなわち、スケート技術、要素のつなぎ、演技力、振付け、曲の解釈です。コンパルソリーダンスでは3つのプログラム構成要素、タイミング、演技力(スタイルとユニゾンを含む)、曲の解釈です。

プログラム構成要素1つひとつに厳密な基準があり、10までの点数がつけられます。技術要素の合計点が総合合計点の約50%になるよう、5つ(3つ)のプログラム構成要素に比重をかけて、バランスを取ります。

Q18: 新システムの利益を要約してくれませんか？

- 選手の演技とその違いをよりよく結果に反映させる
- 選手はすべての要素と演技の面で評価を受ける
- 各ジャッジが各選手につけた点数を公表し、選手・公衆・メディアにとって明瞭な情報を提供する
- 選手は強み、弱みを評価することができ、上達していくのを追跡できる
- 平均点を使っているが、各要素について最高・最低は考慮に入れず、特異な採点が結果に影響を及ぼさないようにする
- 匿名採点により、ジャッジは選手の演技に集中でき、外部の圧力からジャッジを守れる
- 競技会後、審判団による「円卓会議」で、各個人に意見を述べる機会が与えられる
- 統計情報が加わることで、ジャッジに対する厳しい評価ができる