

GOE の基準 (2008 年度) 2008.11.24

- [プラス面に対する GOE 評価のガイドライン](#) (2008 年度)
- [エラーに対する GOE 評価のガイドライン](#) (2008 年度)

参考 : [Communication No.1505](#) (2008.6.30)、[同日本語版](#)

参考 : [Communication No.1494](#) (2008.4.28)、[同日本語版](#)

まずプラス面について、各 6 項目のうち 1~2 項目満たしていれば+1、3~4 項目なら+2、5~6 項目なら+3 と評価し、続いて、エラーがあれば、そこから減じていきます。

プラス面に対する GOE 評価のガイドライン(2008 年度)

ジャンプ

- (1) [入り方の評価] 予期せぬ入り方、独創的な入り方、難しい入り方をしている
- (2) [入り方の評価] 明確で評価に値するステップやスケーティング動作から直ちに跳んでいる
- (3) [空中の評価] 空中で変形ポジションをとっている、または回転の開始を遅らせている
- (4) [空中の評価] 高さや飛距離が素晴らしい
- (5) [出方の評価] 着氷時に手足がよく伸びている、または独創的な出方をしている
- (6) [全体の評価] 入りと出の流れ(加えてコンビネーション・シークエンスではジャンプ間の流れ)が優れている

ステップシークエンス

- (1) [正確さの評価] 全身をよくコントロールして正確なステップを踏んでいる
- (2) [タイミングの評価] 音楽のテンポとよく合っている
- (3) [速度の評価] スピードがある、またはシークエンスの最中に加速している
- (4) [技術表現両面] エネルギーが感じられ、表現の焦点が定まっている
- (5) [表現面の評価] プログラムの特徴を際立たせている
- (6) [表現面の評価] 独創的で表現力がある

スパイラルシークエンス

- (1) 【姿勢の評価】 体の線が良い
- (2) 【姿勢の評価】 柔軟性が優れている
- (3) 【速度の評価】 スピードがある
- (4) 【技術表現両面】 流れが良く、エネルギーが感じられ、表現の焦点が定まっている
- (5) 【表現面の評価】 プログラムの特徴を際立たせている
- (6) 【表現面の評価】 独創的で表現力がある

スピン

- (1) 【全体の評価】 入りから回転、足換え、回転の終わり、出るに至るまで全体を通してよくコントロールされている
- (2) 【姿勢の評価】 ポジションが優れている(フライングスピンでは空中姿勢を含む)
- (3) 【速度の評価】 スピードがある、または回転中に加速している
- (4) 【回転数の評価】 要求されている数より明らかに多い回転を行っている
- (5) 【回転数の評価】 足の左右、各姿勢・変形の回転数に関してバランスがとれている
- (6) 【表現面の評価】 独創的で表現力がある

エラーに対する GOE 評価のガイドライン(2008 年度)

赤字は前年度からの変更点。

ジャンプ

- 1 減～3 減 : GOE は(プラス面を評価をした後)1～3 段階下げる
- 負 : GOE は最終的にマイナスの範囲で
- -3 : GOE は問答無用で「-3」
- So/Co/Sq : それぞれ単独ジャンプ、ジャンプコンビネーション、ジャンプシークエンスについて

			1 減	So	Co/Sq	準備動作が長い	
			2 減	1 減	So	Co/Sq	踏切が拙い
-3				So		踏切で転倒 ※ただし、回転数がなく無効に	
	負		2 減	So	Co/Sq	1 つのジャンプの 踏切が両足	
-3				Co/Sq		両方のジャンプの 踏切が両足	
	負	3 減	2 減	1 減	So	Co/Sq	1 つまたは両方のジャンプの 踏切のエッジが不正(長さ・程度による)
			1 減	So	Co/Sq	トウや不正なエッジでの着氷	
			1 減	So	Co/Sq	片手またはフリーフットが氷に触れる	
	負		2 減	So	Co/Sq	両手を着く	
	負		2 減	So	Co/Sq	1 つのジャンプが 両足着氷	
-3				Co/Sq		両方のジャンプが 両足着氷	

負		2 減		So		ステップアウト
負		2 減			Co/Sq	第 2 ジャンプで ステップアウト
負	3 減			So		着氷で転倒
負		2 減			Co/Sq	第 2 ジャンプの 着氷で転倒
		2 減			Co	ジャンプの間にリズムがない
負		2 減			Co	ジャンプの間に 2 つのスリーターン(氷に触れたのも含む) ※氷に触れるだけでなく体重移動を伴った場合、SP は「第 1 ジャンプ+COMBO」、 FS は「第 1 ジャンプ+SEQ」と判定、第 2 ジャンプの GOE は考えない
		2 減	1 減	So		1/4 回転以内の不足
		2 減	1 減		Co/Sq	1 つまたは両方のジャンプが 1/4 回転以内の不足
負	3 減	2 減	1 減	So	Co/Sq	1 つまたは両方のジャンプが ダウングレード
負		2 減	1 減		Co/Sq	1 つのジャンプが ダウングレード
負	3 減				Co/Sq	両方のジャンプが ダウングレード
-3				So	Co	[SP で]1 つまたは両方のジャンプが 要求より少ない回転数(ダウングレードによらない)
-3					Co	[SP で]第 2 ジャンプがない
負	3 減			So		[SP のステップからのジャンプで]ステップ・動作がない
		2 減		So		[SP のステップからのジャンプで]ステップ・動作が 1 つだけ
		2 減	1 減	So		[SP のステップからのジャンプで]ステップ・動作から間がある

スピン

- 1減～3減 : GOEは(プラス面を評価をした後)1～3段階下げる
- 負 : GOEは最終的にマイナスの範囲で
- -3 : GOEは問答無用で「-3」
- F/Sp/Co : それぞれフライングエントランス、スピン全般、特にコンビネーションスピンについて

-3					F	Sp	入り・踏切・着氷で転倒 ※ただし無効要素に。なお、直後に続けて行ったスピンは判定しない
	負	3減	2減		F		空中姿勢がとれていない
			2減	1減	F		踏切または着氷が不正
				1減	F	Sp	片手またはフリーフットが氷に触れる
	負		2減		F	Sp	両手を着く
	負	3減				Sp	スピン中に転倒
		3減	2減	1減		Sp	トラベリング、または回転軸の取り直し
		3減	2減	1減		Sp	ポジションが悪い
				1減		Sp	回転速度が落ちている
		3減	2減	1減		Sp	足換えが悪い(例えば、シットスピンの足換えで中間姿勢になるなど)
		3減	2減	1減		Sp	要求より少ない回転数 ※中間姿勢は数えるが、最後のアプライトは3回転を超えない限り数に入れず。
		3減	2減			Sp Co	[SPで]両足が 要求より少ない回転数 ※中間姿勢も数える
	負		2減			Sp Co	[SPで]要求より少ない基本姿勢(各姿勢2回転以上必須) ※SP・FS、単独・コンボを問わず、2回転以上した基本姿勢がない場合は無効要素に

ステップ・スパイラル

- 1 減～3 減 : GOE は(プラス面を評価をした後)1～3 段階下げる
- 負 : GOE は最終的にマイナスの範囲で
- -3 : GOE は問答無用で「-3」
- St/Sq : それぞれステップシーケンス、スパイラルシーケンスについて

負	3 減			St	Sq	転倒
		2 減	1 減	St	Sq	スタンプル(つまずき)
	3 減	2 減	1 減	St	Sq	パターンの不正
	3 減	2 減	1 減	St	Sq	スピードがない、または減速している
			1 減	St	Sq	[SP で]半回転を超えるジャンプ
	3 減	2 減	1 減	St		ステップやターンがパターン全体の 50%未満
			1 減	St		ステップやターンをしている時間が全体の 50%
		2 減		St		ステップやターンをしている時間が全体の 40～50%
	3 減			St		ステップやターンをしている時間が全体の 40%未満
-3					Sq	[SP で]足換えが無い ※足換えはしたけれど、片方の足で 3 秒キープされたスパイラルポジションがない場合、レベルは高くても 1、GOE は下を参照
-3					Sq	3 秒キープされたスパイラルポジションがない ※ただし無効要素に
負	3 減	2 減			Sq	[SP で]3 秒キープされたスパイラルポジションが 1 つだけ

		2 減		Sq	[SP で]3 秒キープされたスパイラルポジションが 2 つだけ
			1 減	Sq	[FS で]3 秒キープされたスパイラルポジションが 1 つだけ
	3 減	2 減	1 減	Sq	スパイラルポジションをキープしているのがパターン全体の 50%未満
			1 減	Sq	スパイラルポジションをキープしている時間が全体の 50%
		2 減		Sq	スパイラルポジションをキープしている時間が全体の 40~50%
	3 減			Sq	スパイラルポジションをキープしている時間が全体の 40%未満