

判定・GOE の指針と補足

2008.11.24

- [要素の判定](#) (2003 年度～2008 年度)
- [エラーに対する GOE 評価のガイドライン](#) (2007 年度)
- [スピンの必要回転数に関するまとめ](#) (2007 年度)
- [難しいバリエーションの例](#)
- [ミスの扱い](#) (2005 年度)
- [参考文献](#)

要素の判定 (2003 年度～2008 年度)

2008.11.24

ジャンプ

【2003 年度～】[SP で] 要求より多い回転数のジャンプを行った場合 (3 回転の代わりに 4 回転など)、判定は回転数の少ない、要求されているものに改め、GOE はマイナスの範囲。

【2003 年度～】配点表にないジャンプは、つなぎのジャンプ、あるいはユニークなジャンプの入り方とみなす。

【2004 年度～】配点表にないジャンプ (ウォーレイ、スプリットジャンプ、ハーフループなど)、また着氷は通常だが踏み

切り方が通常でないジャンプ (フォアインのエッジで踏み切ったアクセルなど) は、ジャンプ要素としては数えないが、

ジャンプの入りなどで行われた場合、評価は「要素のつなぎ」で行う。ただし、トゥウォーレイはトゥループとして数える。

【2004 年度～】ジャンプの着氷を反対の足で行っても、踏み切り方が通常のものであれば、その通りに判定する。

【2004 年度～】配点表にあるジャンプで、ポップ (パンク) して 3/4 回転未満に終わったものは、1 回転ジャンプとみな

さず、得点は 0 である。ただし、ジャンプ要素の 1 つとしては数える。1/2 回転以下のポップやジャンプは、ジャンプとみ

なさず、評価は「要素のつなぎ」で行う。

【2004 年度～】3/4 回転以上、1+3/4 回転未満のジャンプを、1 回転ジャンプとみなす。以下同様。

【2004 年度～】着氷でのチートが 1/4 回転を超えたジャンプは、少ない回転数のジャンプと判定する。例えば 3 ルッツ

を試み、上体が 2+3/4 回転していても、足が 2+1/2 回転しかしていなければ、これは 2 ルッツと判定する。

【2005 年度～】アクセル以外のジャンプで、はっきりと前向きに踏み切っている場合、これをチートとみなす。

【2005 年度～】スピンから直ちにジャンプをした場合、それぞれを判定する。また、難しい踏み切りとしてジャンプの

GOE で評価する。

【2008年度～】ルッツ・フリップの踏切のエッジに関して、全く違っていたり、間違っているエッジでの滑走が長いなどひどい場合、テクニカルパネルは「e」という記号を付けてそれをジャッジに示し、ジャッジはこれに従って GOE を1～3段階下げ、マイナスの範囲にしなければならない。また、間違いがそれほど明らかでない場合や、間違っているエッジでの滑走が短い場合は、「！」(attention 注意)という記号を用いるに止め、GOE の評価にそれを反映させるかどうかはジャッジの裁量に委ねる。

ジャンプコンビネーション、ジャンプシークエンス

- 【2003年度～】[SPで]コンビネーションが行われなかった場合、演技中または演技後テクニカルスペシャリストによって、コンビネーションを意図していたものを判別する(第1ジャンプ+COMBOという表記になる)。
- 【2003年度～】[SPで]コンビネーションを意図していたジャンプで転倒した場合、直後に第2ジャンプとしてのジャンプが行われても判定しない(第1ジャンプ+COMBOという表記になる)。
- 【2007年度～】[FSで]コンビネーションを意図していたジャンプで転倒またはステップアウトした場合、直後に第2(第3)ジャンプとしてのジャンプが行われても判定しない(第1ジャンプ(+第2ジャンプ)+SEQという表記になる)。
- 【2004年度～2006年度】[SPで]コンビネーションを試みた際、ジャンプとジャンプの間に片足でターンをし、さらにフリーフットが氷に触れた場合、コンビネーションと判定する。
- 【2004年度～2006年度】[FSで]コンビネーションを試みた際、ジャンプとジャンプの間に片足でターンをし、さらにフリーフットが氷に触れた場合、シークエンスと判定する。
- 【2004年度～2006年度】[FSで]コンビネーションを試みた際、ジャンプとジャンプの間に片足でターンをしたがフリーフットは氷に触れていない場合、コンビネーションと判定する。
- 【2007年度～】コンビネーションを試みた際、ジャンプとジャンプの間にフリーフットが体重移動を伴わない程度に氷に触れても(さらに2つのスリーターンが入っても)、依然としてコンビネーションと判定する。しかし体重移動を伴った場合は、それ以降のジャンプを判定せず、SPでは第1ジャンプ+COMBO、FSでは第1ジャンプ(+第2ジャンプ)+SEQという表記になる。
- 【2003年度～】[FSで]ジャンプとジャンプの間に氷上での回転が1回転を超えた場合、この2つのジャンプは別個のジャンプと判定する。
- 【2004年度】[FSで]シークエンスを試みて、ジャンプとジャンプの間に氷上での回転が1回転を超えた場合、これはシークエンスではない。試みたジャンプのうち基礎点の高い2つを、2つの単独ジャンプとして判定する。
- 【2003年度～】[FSで]ハーフループは配点表にないので、これでつながれた2つのジャンプはシークエンスと判定する。
- 【2005年度～】コンビネーションを試みた際、第1ジャンプで失敗したことにより配点表にないジャンプで第2ジャンプにつながれた場合、これは依然コンビネーションと判定する。
- 【2005年度～2007年度】アクセルジャンプが、ホップやマズルカ、その他配点表にないジャンプでつながれることなく直ちに行われた場合、シークエンスではなく別個のジャンプとして判定する。
- 【2008年度～】アクセルジャンプが、ホップやマズルカ、その他配点表にないジャンプでつながれることなく直ちに行われた場合、シークエンスとして判定する。
- 【2005年度～2006年度】シークエンスは、ジャンプとジャンプが、配点表にないジャンプによってリズムカルにつながられていれば、いくつのジャンプで構成してもよい。ジャンプやホップ、マズルカ、配点表にないジャンプの間に氷上で1回転以上したり、クロスオーバーやストロークが入ったりしてはいけない。ただ1つのジャンプと配点表にないジャンプで構成されたものは、ソロジャンプと判定する。
- 【2007年度～】シークエンスは、ジャンプとジャンプがリズムカルにつながられていれば、配点表にないジャンプやホップ、マズルカを含んでもよい。ただし、ターンやステップ、クロスオーバー、ストロークが入ってはいけない。これらが入れば、それ以降のジャンプは判定しない(第1ジャンプ+SEQなどという表記になる)。この場合 GOE は、判定されたジャンプについてのみ評価する。

※ターン…スリー、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…ランニングステップ、トウステップ、シャッセ、モホーク、チョクトー、チェンジエッジ、クロスロール

- 【2005年度～】3回転以上の同じ種類のジャンプが3度繰り返され、それがコンビネーションやシークエンスに含まれていた場合、そのコンビネーション・シークエンス全体を追加要素として無効にする。

スピン

- 【2003年度～】足換えスピンの両方の回転(時計回り・反時計回り)を直ちに行った場合、これを1つのスピンのみとし、またレベルの上がる要件の1つに数える。
- 【2003年度～】スピンに入るところで転倒した場合、この動作を1つの要素とみなすが、点数は与えない。また、転倒に続いて簡単なスピンを(時間合わせのために)行ったとしても、点数は与えないし、要素の1つとも数えない。
- 【2004年度～】スピンは、重心がスピンポジションに移った段階(フォアの場合は通常、足を踏み換えた段階)で判別を始める。その直後に転倒して再度スピンをしても、初めの試みだけが判定される。スピンする足に換わる前の、準備のカーブでの転倒は、スピンと判定しない。
- 【2003年度～2004年度】コンビネーションスピンでは、2回転をポジションに対する最小限の要求と推奨する(強制ではない)。
- 【2004年度～】コンビネーションスピンで姿勢変化を行っても、それによって直ちにレベルが上がるわけではない。
- 【2004年度～】フライングから入ったスピンは、そのように判定する。
- 【2004年度～】足換えスピンとは、両方の足でスピンをすること。間で他方の足を使っても、スピンをしている足が同じ場合は、足換えスピンと判定しない。
- 【2004年度～2005年度】足換えスピンで、難しい足換え(ジャンプなど)は、難しいポジションに含める。
- 【2005年度～】レイバックスピンのスピードアップは、はっきりと分かるものでなければならない。
- 【2005年度～】ビールマンポジションは、レッグ(膝から下)が頭より高い位置まで来た場合に認める。
- 【2005年度～】チェンジエッジは、片方のエッジで2回転以上し、同じ姿勢のままもう片方のエッジで2回転以上した時に認める。
- 【2005年度～】バックエントランスには、(左回りの場合、右足で)フォアインからバックアウトへのスリーターンをして入るものも含む。
- 【2005年度～】フライングやバックエントランスで(左回りの場合、右足で)スピンを始めて足換えをする場合、初めのスピンの軸のできるだけ近くに、一動作で行う必要がある。後のスピンの軸が初めのスピンの軸から離れすぎていたり、足換えに手間取ったりした場合は、別個のスピンと判定し、[SPでは]後のものが無効となる。
- 【2005年度～】回転数についてのカウントはスピンに入ってから出るまでの行われ、3回転に満たないものはスピンではなく単なるスケートの一動作とみなす。スピンの最後に行うアプライトは、3回転を超えない限り1つの姿勢とはみなさないし、そこでの回転数は要求されているものとしては数えない。
- 【2005年度～】[FSで]スピンコンビネーションで足換えは任意である。
- 【2003年度・2005年度～】[FSで]足換えスピンでの2度目の足換えは、レベルの上がる特徴とはならない。
- 【2005年度～】[FSで]各姿勢が認められる最少の回転数は2回転である。すべての姿勢が2回転未満のスピンコンビネーションは、要求されているものと異なるためレベルはない。1つの姿勢のみが2回転以上あり、その他すべての姿勢が2回転未満のスピンコンビネーションはレベル1。

ステップシークエンス、スパイラルシークエンス

- 【2003年度】ステップを含まないムーヴズインザフィールドは、ステップシークエンスとしては判定せず、「要素のつながり」で評価する。1つのステップシークエンスとステップのないムーヴズインザフィールドしか行われなかったとしても、「ムーヴズインザフィールド」を2つ目のステップシークエンスとは判定しない。2つのステップシークエンスがともにムーヴズインザフィールドを含まずに行われた場合、2つ目のステップシークエンスはレベル1である。
- 【2004年度～】ムーヴズインザフィールドは、ステップシークエンスとしては判定せず、評価は「要素のつながり」で行う。
- 【2004年度～】ステップシークエンスで方向を変えるとは、スケータリングや回転(ターン)の方向を、時計回りから反時計回り、またはその逆に変えること。
- 【2004年度～】[SPで]ジャンプは半回転を超えなければ行ってもよい。前進のみ行い、逆行してはいけない。
- 【2004年度～】[FSで]ジャンプを行ってもよいが、流れを妨げないこと。中断があった場合、それ以降はシー

- クエンスから除外する。
- 【2005年度～】ステップシークエンスでスピードを変えらるとは、シークエンスの途中や最後に止まることではない。足や上体の動きの加速・減速を通して、さまざまなスピードで滑っていることである。
- 【2005年度～】ステップシークエンスで上体を使うとは、ステップやターンを行う際に（音楽のリズムに合わせて）、両腕・頭・胴体の3つのうち2つを、目に見える形で動かすことである。
- 【2005年度～】リンクを一杯に使うこと。それと分からないような短いものはシークエンスの要件を満たしていない。音楽に合わせるための短時間の停止は構わない。ステップやターンはシークエンス全体にバランスよく配されていなければならない。
- 【2005年度～】[FSで]逆行してもよい。

スパイラルシークエンス

- 【2004年度～】3秒以上キープすれば、1つのスパイラルポジションに数えられる。
- 【2005年度～】レベルの上がる要件としてのスパイラルポジションの変化とチェンジエッジは、別々に行われなければならない。
- 【2005年度～】すべてのポジションが3秒未満の場合、レベルはない(点数は与えない)。
- 【2005年度～】[SPで]3秒以上キープされたポジションが2つ以下の場合レベル1。
- 【2005年度～】[FSで]3秒以上キープされたポジションが1つしかない場合はレベル1。

エラーに対するGOE評価のガイドライン(2007年度)

2007.11.16

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
-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(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1ジャンプで ステップアウト ※判定は「第1ジャンプ+SEQ」、第2ジャンプのGOEは考えない
	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	ジャンプの間に流れがない
			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		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 回転不足によりダウングレード
-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

-3					Go	[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/Go : 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	スピニング中に転倒
		3 減	2 減	1 減	Sp	トラベリング
		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		回転軸の取り直し
	3 減	2 減	1 減	Sp		足換えが悪い
	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ない。
	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						
<ul style="list-style-type: none"> • 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クエンス、スパイラルシークエンスについて 						
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
			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
			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

スピンの必要回転数に関するまとめ(2007 年度)

2007.11.16

回転しなくても認定されるもの

- 入りで転倒しても 1 つの要素(無効要素)に数える。直後に続けて行ったスピンは判定しない。

3 回転で認定されるもの

- 片足での回転動作が 3 回転に達すれば、1 つのスピンとみなして判定し始める。
- 同様に、足換えを含むスピンで左右の足とも 3 回転あれば、足換えスピンと判定する。 …【注 1】
また SP で、足換え(コンボ)スピンを試みたけれど片足が 3 回転未満のものは、レベルが無い(無効要素)。
- 同様に、両回転のスピンでは、どちらの回転も 3 回転あればレベルの上がる要件として認定する。
- レイバックの後ろまたは横のポジションは、共に 3 回転あればレベルの上がる要件として認定する。
- 最後のアプライトは 3 回転を超えれば 1 つの姿勢と認定する。
3 回転以下の場合姿勢としては無視され、またジャッジもこれを除いて GOE を評価する。 …【注 2】

2回転で認定されるもの

- バックエントランスは、(フォインのスリーターンの後)バックアウトでスピンを始め、それが2回転に達すれば、レベルの上がる要件として認定する。
- チェンジエッジは、1つの基本姿勢の間に、片方のエッジで2回転し、続けてもう片方のエッジで2回転すれば、レベルの上がる要件として認定する。中間姿勢で行われたものは数えない。
- 姿勢の難しいバリエーションは、2回転すればレベルの上がる要件として認定する。ただし、単一姿勢のスピンの場合は中間姿勢で行われたものは数えない。コンビネーションでも、中間姿勢の難しいバリエーションが認定されるのは1つだけ。
- 基本姿勢は、最後のアプラインを除き、2回転すれば1つの姿勢と認定する。ただし、注1参照。異なる姿勢が2つ以上認定されれば、コンビネーションスピンと判定する。SPのコンビネーションスピンで、認定された姿勢が2つまたは1つの場合はレベル1。SP・FS、単一姿勢・コンビネーションを問わず、認定された姿勢が1つもない場合はレベルが無い(無効要素)。SPのレイバックスピンで、レイバックを2回転することなくビールマンに移った場合もレベルが無い(無効要素)。

8回転が必要なもの

- SPのレイバックスピンで、ビールマンポジションがレベルの上がる要件として認定されるためには、それ自体で2回転あるだけでなく、事前に後ろまたは横のポジションで8回転(規定数)をクリアする必要がある。
- キャメル、シット、レイバック、またはアプラインでも難しいバリエーションのものであれば、ポジションやエッジを変えずに8回転することでレベルの上がる要件として認定する。

GOEの評価に関わるもの

規定にある下記の回転数には中間姿勢を含めて数え、不足すればジャッジはGOEを下げる。ただし、注2参照。

- [SPで]フライングスピン 8回転
- [SPで]レイバックスピン 8回転
- [SPで]足換えスピン 左右各6回転
- [SPで]足換えコンビネーションスピン 左右各6回転
- [FSで]コンビネーションスピン 10回転
- [FSで]フライングエントランスのスピン 6回転
- [FSで]単一姿勢のスピン 6回転

難しいバリエーションの例

2007.12.23

キャメルスピン

- **仰向け**・・・上体をひねって体の正面を天井の方へ向けたもの。肩のラインが垂直になる辺りが認定される・されないの境目。
- **ドーナツ**・・・頭とフリーレッグがつくぐらい体を反らせ、ブレードを手でつかんだ状態のもの。
- **キャッチフット**・・・上体を水平にしたまま、ブレードをつかんだ状態のもの。上体を起こすとアプライン。
- **ウィンドミル(イリュージョン)**・・・上体からフリーレッグが一直線のまま斜めに回転しているもの。(2004年度まで)
- **(その他)**・・・手を後ろで組んだもの(ただし微妙)。

シットスピン

- **ひねり**・・・肩のラインが垂直になるぐらい上体をひねったもの。
- **前屈**・・・水平に伸ばしたフリーレッグに上体を倒したもの。足の先をつかむだけでは不充分。
- **キャノンボール**・・・フリーレッグを軸足のひざの上に載せてあぐらをかくようにし、上体を前に倒して小さくなったもの。

- **(足の位置)**・・・フリーレッグを横の方へ伸ばしたり、軸足の後ろに持ってくるもの。

アブライトスピン

- **キャッチフット**・・・背後でフリーレッグのブレードをつかんだもの。
- **ビールマン**・・・キャッチフットのうち、ブレードを頭の真上にまで引き上げたもの。
- **Y字**・・・フリーレッグを横に持ち上げ伸ばした状態のもの。
- **I字**・・・フリーレッグを前に持ち上げ伸ばした状態のもの。
- **Aライン**・・・フリーレッグを下に伸ばしたまま上体を下へ倒したもの。
- **前屈**・・・水平に伸ばしたフリーレッグに上体を倒したもの。
- **クロスフット**・・・クロスさせた両足に均等に体重を乗せているもの。

レイバックスピン(コンビネーションスピンではアブライトに含まれる)

- **キャッチフット**・・・フリーレッグのブレードをつかみ、頭の側にまで引き上げたもの。
- **ビールマン**・・・キャッチフットのうち、ブレードを頭の真上にまで引き上げたもの。
- **スピードアップ**・・・回転速度が 1.5 倍くらいになるもの。一見では倍速ぐらいのインパクトがないと恐らく認められない。
- **(その他)**・・・手を後ろの高い位置で組んだもの(ただし微妙)。
- **(その他)**・・・横にひねりつつ後ろに倒し、両腕を上下に伸ばして両腕と肩のラインが鉛直に一直線になるもの(ただし微妙)。

フライングスピン(空中姿勢や着氷での難しいバリエーション)

- **デスドロップ**・・・通常のフライングキャメルのように空中で水平姿勢をとった後、シットスピンに続けるもの。
- **バタフライ**・・・前かがみの姿勢から、右足を後ろに大きく振り上げる反動を利用して左足で跳び上がり、空中で水平姿勢をとった後、右足で着氷するもの(左回りの場合)。キャメル、シット、アブライトの各スピンへ続けられる。

スパイラルシークエンス

- **キャッチフット**・・・(横ではなく)背後で、フリーレッグのブレードを(反対の手で)つかんで高い位置に引き上げたもの。
- **ビールマン**・・・キャッチフットのうち、ブレードを頭の真上にまで引き上げたもの。
- **Y字**・・・フリーレッグを横に持ち上げ伸ばした状態のもの。
- **支持なし**・・・フリーレッグを支持せず、横や前に上げているもの(フリーレッグが曲がっている場合は微妙)。
- **シャーロット**・・・上体を下へ倒し、フリーレッグが真上を向いたもの。

ミスの扱い(2005 年度)

2006.6.4

ジャンプ

	<ul style="list-style-type: none"> 長い準備動作 トウや正しくないエッジでの着氷 	
GOE 1 減	<ul style="list-style-type: none"> 片手またはフリーフットを着く [SP のステップからのジャンプで] 1 つのステップ・動作しかない 	<ul style="list-style-type: none"> [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(1~2 減)
GOE 2 減	<ul style="list-style-type: none"> 1/4 回転以内の不足 踏み切りまたは着氷が両足※ ステップアウト※ 両手を着く※ 	<ul style="list-style-type: none"> 踏み切りのエッジが不正(1~3 減) 回転不足によるダウングレード(1~3 減)※ 【2004 年度】片手または両手を着く(1~3 減)※ 【2004 年度】フリーフットを着く(1~3 減)
GOE 3 減	<ul style="list-style-type: none"> 着氷で転倒※ [SP のステップからのジャンプで] ステップ・動作がない 	
GOE 「-1」~-「-3」	<ul style="list-style-type: none"> 上で※の付いているもの 【2003 年度】[SP で] 要求より少ない回転数 	
GOE 「-3」	<ul style="list-style-type: none"> 踏み切りで転倒 [SP で] 要求より少ない回転数 	

ジャンプコンビネーション・シーケンス

GOE 1 減	<ul style="list-style-type: none"> 片手またはフリーフットを着く ジャンプの間に流れがない [SP で]ジャンプの間にスリーターン、ただしフリーフットは着いていない 	<ul style="list-style-type: none"> 第 1 ジャンプでステップアウト(2~3 減)※ 1 つまたは両方のジャンプが 1/4 回転以内の不足(1~2 減)
GOE 2 減	<ul style="list-style-type: none"> 両手を着く※ 1 つのジャンプの踏み切りまたは着氷が両足※ 第 2 ジャンプで転倒※ 第 2 ジャンプでステップアウト※ [SP で]ジャンプの間に 3 つ以上のスリーターン、ただしフリーフットは着いていない 	<ul style="list-style-type: none"> 1 つまたは両方のジャンプが回転不足によるダウングレード(1~3 減)※ 1 つまたは両方のジャンプが踏み切りのエッジが不正(1~3 減) 【2004 年度】両方のジャンプの踏み切りが両足(1~2 減) 【2004 年度】片手または両手を着く(1~3 減)※ 【2004 年度】フリーフットを着く(1~3 減)
GOE 3 減		
GOE 「-1」~-「-3」	<ul style="list-style-type: none"> 上で※の付いているもの [FS で]ジャンプの間にスリーターンをし、さらにフリーフットが着いている(シークエンス判定) [FS で]ジャンプの間に 3 つ以上のスリーターンをし、さらにフリーフットが着いている(別個に判定) 【2004 年度】1 つまたは両方のジャンプが回転不足によるダウングレード 【2003 年度】[SP で]要求より少ない回転数 	
GOE「-2」	<ul style="list-style-type: none"> 【2004 年度】[SP で]ジャンプの間にスリーターンをし、さらにフリーフットが着いている 	
GOE「-3」	<ul style="list-style-type: none"> 両方のジャンプの踏み切りまたは着氷が両足 【2004 年度】両方のジャンプの着氷が両足 [SP で]第 1 ジャンプの踏み切りで転倒 	

	<ul style="list-style-type: none"> • [SP で]第 1 ジャンプの着氷で転倒 • [SP で]第 2 ジャンプがない • [SP で]要求より少ない回転数 • [SP で]ジャンプの間にスリーターンをし、さらにフリーフットが着いている 	
スピン		
GOE 1 減	<ul style="list-style-type: none"> • 片手またはフリーフットを着く • 回転速度が落ちている 	<ul style="list-style-type: none"> • フライングスピンの踏み切りまたは着氷が不正(1~2 減) • フライングスピンの空中姿勢がない(2~3 減)※
GOE 2 減	<ul style="list-style-type: none"> • 両手を着く※ • [SP のコンビネーションスピンの] 要求より少ないポジション※ • [SP の足換えスピンの]2 度目の足換え 	<ul style="list-style-type: none"> • 足換えのないスピンの要求より少ない回転数(1~3 減) • 足換えスピンの片足が要求より少ない回転数(1~3 減) • 足換えスピンの両足が要求より少ない回転数(2~3 減) • ポジションが悪い(1~2 減)
GOE 3 減	<ul style="list-style-type: none"> • スピン中に転倒※ 	<ul style="list-style-type: none"> • トラベリング(1~3 減) • 回転軸の取り直し(1~3 減) • 【2004 年度】片手/両手またはフリーフットを着く(1~3 減) • 【2004 年度】[SP のコンビネーションスピンの] 要求より少ないポジション(1~3 減)※
GOE「-1」~-「-3」	<ul style="list-style-type: none"> • 上で※の付いているもの 	
GOE「-3」	<ul style="list-style-type: none"> • 入りで転倒 • フライングスピンの踏み切りまたは着氷で転倒 	

ステップ・スパイラル

GOE 1 減	<ul style="list-style-type: none"> • [SP で]半回転を超えるジャンプ 	<ul style="list-style-type: none"> • スタンブル(1~2 減)
GOE 2 減	<ul style="list-style-type: none"> • [SP のスパイラルで]足換えがない 	<ul style="list-style-type: none"> • 逆行(1~2 減) • スピードがない、または減速(1~2 減)
GOE 3 減	<ul style="list-style-type: none"> • 転倒※ • 【2004 年度】スパイラルポジションが全体の40%未満 	<ul style="list-style-type: none"> • パターンの不正(1~3 減) • ステップやターン、またはスパイラルポジションが全体の50%/50~40%/40%未満(1~3 減) • 3秒キープされたスパイラルポジションが[SP]3つ未満/[FS]2つ未満(2~3 減) • 【2004 年度】[SP で]半回転を超えるジャンプ(2~3 減)
GOE「-1」~-「-3」	<ul style="list-style-type: none"> • 上で※の付いているもの 	

参考文献

判定 GOE 文書

	○	Question & Answers (2008.10.8 追加分 日本語版・原文付き)
	○	Question & Answers (2008.9.9 日本語版・原文付き)
◎	○	First Aid for Technical Controllers and Technical Specialists – Single Skating (2008.8.8)
	◎	Communication No.1505 (2008.6.30)、 同日本語版
	○	○ Communication No.1504 (2008.6.30)、 同日本語版
◎	◎	Communication No.1494 (2008.4.28)、 同日本語版

◎	○	First Aid for Technical Controllers and Technical Specialists – Single Skating (2007.8.14)
◎	○	Communication No.1459 (2007.8.6)、 同日本語版
○	◎	Communication No.1445 (2007.5.7)、 同日本語版
	○	Communication No. 1396 (2006.7.12)
○		Communication No. 1384 (2006.4.20)
○	○	Communication No. 1342 (2005.8.22)
○		Communication No. 1284 (2004.8.23)
	○	JS 22 Singles–Pairs Guideline for ShortPrograms (2005.7.11)
○		JS 15 Singles – Instructions for Specialists (2005.7.11)
○		JS 15 Singles – Instructions for Specialists (2004.7.7)
○	○	Additional Q & A – Figure Skating (2003.9.22)