

国際スケート連盟コミュニケーション第 1494 号

シングルおよびペア・スケーティング

2008-2009 シーズンにおける価値尺度、GOE 採点ガイドラインおよびレベル

I. 価値尺度(SOV)

価値尺度(SOV)について、いくつかの変更が認められた。変更された SOV 表を以下に掲載する:

			+++	++	+	BASE	-	--	---
Scale of Values – シングル									
A	ジャンプ								
	Toeloop	1T	1,0	0,6	0,3	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
	Salchow	1S	1,0	0,6	0,3	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
	Loop	1Lo	1,0	0,6	0,3	0,5	-0,1	-0,2	-0,3
	Flip	1F	1,0	0,6	0,3	0,5	-0,1	-0,2	-0,3
	Lutz	1Lz	1,0	0,6	0,3	0,6	-0,1	-0,2	-0,3
	Axel	1A	1,5	1,0	0,5	0,8	-0,2	-0,4	-0,5
	Double Toeloop	2T	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Salchow	2S	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Loop	2Lo	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Flip	2F	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Lutz	2Lz	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel	2A	3,0	2,0	1,0	3,5	-0,7	-1,4	-2,1
	Triple Toeloop	3T	3,0	2,0	1,0	4,0	-1,0	-2,0	-3,0
	Triple Salchow	3S	3,0	2,0	1,0	4,5	-1,0	-2,0	-3,0
	Triple Loop	3Lo	3,0	2,0	1,0	5,0	-1,0	-2,0	-3,0
	Triple Flip	3F	3,0	2,0	1,0	5,5	-1,0	-2,0	-3,0
	Triple Lutz	3Lz	3,0	2,0	1,0	6,0	-1,0	-2,0	-3,0
	Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,2	-1,4	-2,8	-4,2
	Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	9,8	-1,6	-3,2	-4,8
	Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,3	-1,6	-3,2	-4,8
	Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	10,8	-1,6	-3,2	-4,8
	Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	11,3	-1,6	-3,2	-4,8
	Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	11,8	-1,6	-3,2	-4,8
	Quad Axel	4A	3,0	2,0	1,0	13,3	-1,6	-3,2	-4,8
B	スピン								
	単一姿勢、足換え無しのスピン(アップライト、レイバック、キャメル、シット)								
	Upright Spin Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2	-0,3	-0,6	-1,0
	Upright Spin Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Upright Spin Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0
	Upright Spin Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0
	Layback Spin Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Layback Spin Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0
	Layback Spin Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0
	Layback Spin Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	2,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Camel Spin Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	1,4	-0,3	-0,6	-1,0
	Camel Spin Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0
	Camel Spin Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Camel Spin Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	2,6	-0,3	-0,6	-1,0

Sit Spin Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	1,6	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	2,1	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
フライング・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シットのいずれかの姿勢)									
Flying Upright Spin Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Upright Spin Level 2	FUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Upright Spin Level 3	FUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Upright Spin Level 4	FUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
フライング・レイバック・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シットのいずれかの姿勢)									
Flying Layback Spin Level 1	FLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Layback Spin Level 2	FLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Layback Spin Level 3	FLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Layback Spin Level 4	FLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
フライング・キャメル・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シットのいずれかの姿勢)									
Flying Camel Spin Level 1	FCSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Camel Spin Level 2	FCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Camel Spin Level 3	FCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Camel Spin Level 4	FCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
フライング・シット・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シットのいずれかの姿勢)									
Flying Sit Spin Level 1	FSSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Sit Spin Level 2	FSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Sit Spin Level 3	FSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	-0,3	-0,6	-1,0	
Flying Sit Spin Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
足換えを伴う単一姿勢のスピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Change Foot Upright Spin Level 1	CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 2	CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 3	CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 4	CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
足換えを伴うレイバック・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Change Foot Layback Spin Level 1	CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 2	CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 3	CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 4	CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
足換えを伴うキャメル・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Change Foot Camel Spin Level 1	CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 2	CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 3	CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 4	CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
足換えを伴うシット・スピンの(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Change Foot Sit Spin Level 1	CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 2	CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 3	CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 4	CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
スピン・コンビネーション、足換え無し (Spin Combination with change of position and no change of foot)									
Level 1	CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 2	CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 3	CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 4	CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
スピン・コンビネーション、足換えあり (Spin Combination with change of position and change of foot)									
Level 1	CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 2	CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 3	CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 4	CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	-0,3	-0,6	-1,0	
C ステップ・シーケンスおよびスパイラル・シーケンス									
ステップ・シーケンス — いずれかの形状(ストレート・ライン、サーキュラー、サーペンタイン)									
Straight Line Step Sequence Level 1	SIS1t1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Straight Line Step Sequence Level 2	SIS1t2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Straight Line Step Sequence Level 3	SIS1t3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Straight Line Step Sequence Level 4	SIS1t4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	

Circular Step Sequence Level 1	CiSt1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Circular Step Sequence Level 2	CiSt2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Circular Step Sequence Level 3	CiSt3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Circular Step Sequence Level 4	CiSt4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	
Serpentine Step Sequence Level 1	SeSt1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Serpentine Step Sequence Level 2	SeSt2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Serpentine Step Sequence Level 3	SeSt3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Serpentine Step Sequence Level 4	SeSt4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	
スパイラル・シーケンス – いずれの形状も(サーキュラー、サーペンタイン)									
Spiral Sequence Level 1	SpSq1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Spiral Sequence Level 2	SpSq2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Spiral Sequence Level 3	SpSq3	1,5	1,0	0,5	3,1	-0,7	-1,4	-2,1	
Spiral Sequence Level 4	SpSq4	3,0	2,0	1,0	3,4	-0,7	-1,4	-2,1	

Scale of Values – ペア

A	サイド・バイ・サイド・ジャンプ								
Toeloop	1T	1,0	0,6	0,3	0,4	-0,1	-0,2	-0,3	
Salchow	1S	1,0	0,6	0,3	0,4	-0,1	-0,2	-0,3	
Loop	1Lo	1,0	0,6	0,3	0,5	-0,1	-0,2	-0,3	
Flip	1F	1,0	0,6	0,3	0,5	-0,1	-0,2	-0,3	
Lutz	1Lz	1,0	0,6	0,3	0,6	-0,1	-0,2	-0,3	
Axel	1A	1,5	1,0	0,5	0,8	-0,2	-0,4	-0,5	
Double Toeloop	2T	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Double Salchow	2S	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Double Loop	2Lo	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Double Flip	2F	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Double Lutz	2Lz	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Double Axel	2A	3,0	2,0	1,0	3,5	-0,7	-1,4	-2,1	
Triple Toeloop	3T	3,0	2,0	1,0	4,0	-1,0	-2,0	-3,0	
Triple Salchow	3S	3,0	2,0	1,0	4,5	-1,0	-2,0	-3,0	
Triple Loop	3Lo	3,0	2,0	1,0	5,0	-1,0	-2,0	-3,0	
Triple Flip	3F	3,0	2,0	1,0	5,5	-1,0	-2,0	-3,0	
Triple Lutz	3Lz	3,0	2,0	1,0	6,0	-1,0	-2,0	-3,0	
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,2	-1,4	-2,8	-4,2	
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	9,8	-1,6	-3,2	-4,8	
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,3	-1,6	-3,2	-4,8	
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	10,8	-1,6	-3,2	-4,8	
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	11,3	-1,6	-3,2	-4,8	
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	11,8	-1,6	-3,2	-4,8	
Quad Axel	4A	3,0	2,0	1,0	13,3	-1,6	-3,2	-4,8	
B	サイド・バイ・サイド・スピン								
単一姿勢、足換え無しのスピン(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Upright Spin									
Upright Spin Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2	-0,3	-0,6	-1,0	
Upright Spin Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Upright Spin Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Upright Spin Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Layback Spin Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Layback Spin Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Layback Spin Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Layback Spin Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	2,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Camel Spin Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	1,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Camel Spin Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Camel Spin Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Camel Spin Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	2,6	-0,3	-0,6	-1,0	

Sit Spin Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	1,6	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	2,1	-0,3	-0,6	-1,0	
Sit Spin Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
足換えを伴う単一姿勢のスピン(アップライト、レイバック、キャメル、シット)									
Change Foot Upright Spin Level 1	CUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 2	CUSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 3	CUSp3	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Upright Spin Level 4	CUSp4	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 1									
Change Foot Layback Spin Level 1	CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 2	CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 3	CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Layback Spin Level 4	CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 1									
Change Foot Camel Spin Level 1	CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 2	CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 3	CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Camel Spin Level 4	CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 1									
Change Foot Sit Spin Level 1	CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 2	CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 3	CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	-0,3	-0,6	-1,0	
Change Foot Sit Spin Level 4	CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
スピン・コンビネーション、足換え無し (Spin Combination with change of position and no change of foot)									
Level 1	CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 2	CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 3	CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 4	CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
スピン・コンビネーション、足換えあり (Spin Combination with change of position and change of foot)									
Level 1	CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 2	CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 3	CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0	
Level 4	CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5	-0,3	-0,6	-1,0	
C ステップ・シーケンスおよびスパイラル・シーケンス									
ステップ・シーケンス ーいずれかの形状(ストレート・ライン、サーキュラー、サーペンタイン)									
Straight Line Step Sequence Level 1	SIS1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Straight Line Step Sequence Level 2	SIS2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Straight Line Step Sequence Level 3	SIS3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Straight Line Step Sequence Level 4	SIS4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	
Circular Step Sequence Level 1									
Circular Step Sequence Level 1	CiSt1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Circular Step Sequence Level 2	CiSt2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Circular Step Sequence Level 3	CiSt3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Circular Step Sequence Level 4	CiSt4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	
Serpentine Step Sequence Level 1									
Serpentine Step Sequence Level 1	SeSt1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Serpentine Step Sequence Level 2	SeSt2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Serpentine Step Sequence Level 3	SeSt3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,7	-1,4	-2,1	
Serpentine Step Sequence Level 4	SeSt4	3,0	2,0	1,0	3,9	-0,7	-1,4	-2,1	
スパイラル・シーケンス ーいずれの形状も(サーキュラー、サーペンタイン)									
Spiral Sequence Level 1	SpSq1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-1,0	
Spiral Sequence Level 2	SpSq2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Spiral Sequence Level 3	SpSq3	1,5	1,0	0,5	3,1	-0,7	-1,4	-2,1	
Spiral Sequence Level 4	SpSq4	3,0	2,0	1,0	3,4	-0,7	-1,4	-2,1	
D リフト									
Group1 Level 1	1Li1	1,0	0,6	0,3	1,1	-0,3	-0,6	-1,0	
Group1 Level 2	1Li2	1,0	0,6	0,3	1,3	-0,3	-0,6	-1,0	
Group1 Level 3	1Li3	1,0	0,6	0,3	1,5	-0,3	-0,6	-1,0	
Group1 Level 4	1Li4	1,0	0,6	0,3	1,7	-0,3	-0,6	-1,0	

	Group2 Level 1	2Li1	1,0	0,6	0,3	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Group2 Level 2	2Li2	1,0	0,6	0,3	1,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Group2 Level 3	2Li3	1,0	0,6	0,3	2,4	-0,3	-0,6	-1,0
	Group2 Level 4	2Li4	1,0	0,6	0,3	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Group3 Level 1	3Li1	1,5	1,0	0,5	2,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group3 Level 2	3Li2	1,5	1,0	0,5	3,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group3 Level 3	3Li3	1,5	1,0	0,5	3,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group3 Level 4	3Li4	1,5	1,0	0,5	4,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group4, Level 1	4Li1	1,5	1,0	0,5	2,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group4, Level 2	4Li2	1,5	1,0	0,5	3,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group4, Level 3	4Li3	1,5	1,0	0,5	3,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group4, Level 4	4Li4	1,5	1,0	0,5	4,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Toe Lasso Level 1	<u>5TLi1</u>	1,5	1,0	0,5	4,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Toe Lasso Level 2	<u>5TLi2</u>	1,5	1,0	0,5	5,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Toe Lasso Level 3	<u>5TLi3</u>	1,5	1,0	0,5	5,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Toe Lasso Level 4	<u>5TLi4</u>	1,5	1,0	0,5	6,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Step in Lasso Level 1	<u>5SLi1</u>	1,5	1,0	0,5	4,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Step in Lasso Level 2	<u>5SLi2</u>	1,5	1,0	0,5	5,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Step in Lasso Level 3	<u>5SLi3</u>	1,5	1,0	0,5	5,5	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Step in Lasso Level 4	<u>5SLi4</u>	1,5	1,0	0,5	6,0	<u>-0,5</u>	<u>-1,0</u>	<u>-1,5</u>
	Group5, Reverse Lasso Level 1	5RLi1	2,0	1,4	0,7	5,0	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Reverse Lasso Level 2	5RLi2	2,0	1,4	0,7	5,5	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Reverse Lasso Level 3	5RLi3	3,0	2,0	1,0	6,0	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Reverse Lasso Level 4	5RLi4	3,0	2,0	1,0	6,5	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Axel Lasso Level 1	5ALi1	2,0	1,4	0,7	5,0	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Axel Lasso Level 2	5ALi2	2,0	1,4	0,7	5,5	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Axel Lasso Level 3	5ALi3	3,0	2,0	1,0	6,0	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
	Group5, Axel Lasso Level 4	5ALi4	3,0	2,0	1,0	6,5	<u>-0,7</u>	<u>-1,4</u>	<u>-2,0</u>
E	ツイスト・リフト								
	Single Toeloop Level 1	1TTw1	1,5	1,0	0,5	1,1	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Toeloop Level 2	1TTw2	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Toeloop Level 3	1TTw3	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Toeloop Level 4	1TTw4	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Toeloop Level 1	2TTw1	1,5	1,0	0,5	2,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Toeloop Level 2	2TTw2	1,5	1,0	0,5	3,2	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Toeloop Level 3	2TTw3	1,5	1,0	0,5	3,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Toeloop Level 4	2TTw4	1,5	1,0	0,5	4,2	-0,3	-0,6	-1,0
	Triple Toeloop Level 1	3TTw1	2,0	1,4	0,7	4,7	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Toeloop Level 2	3TTw2	2,0	1,4	0,7	5,2	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Toeloop Level 3	3TTw3	2,0	1,4	0,7	5,7	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Toeloop Level 4	3TTw4	2,0	1,4	0,7	6,2	-0,7	-1,4	-2,0
	Quad Toeloop Level 1	4TTw1	2,0	1,4	0,7	6,2	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Toeloop Level 2	4TTw2	2,0	1,4	0,7	6,7	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Toeloop Level 3	4TTw3	2,0	1,4	0,7	7,2	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Toeloop Level 4	4TTw4	2,0	1,4	0,7	7,7	-1,0	-2,0	-3,0
	Single Lutz/Flip Level 1	1LzTw1	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Lutz/Flip Level 2	1LzTw2	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Lutz/Flip Level 3	1LzTw3	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Lutz/Flip Level 4	1LzTw4	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Lutz/Flip Level 1	2LzTw1	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Lutz/Flip Level 2	2LzTw2	1,5	1,0	0,5	3,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Lutz/Flip Level 3	2LzTw3	1,5	1,0	0,5	4,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Lutz/Flip Level 4	2LzTw4	1,5	1,0	0,5	4,5	-0,3	-0,6	-1,0

	Triple Lutz/Flip Level 1	3LzTw1	2,0	1,4	0,7	5,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Lutz/Flip Level 2	3LzTw2	2,0	1,4	0,7	5,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Lutz/Flip Level 3	3LzTw3	2,0	1,4	0,7	6,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Lutz/Flip Level 4	3LzTw4	2,0	1,4	0,7	6,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Quad Lutz/Flip Level 1	4LzTw1	2,0	1,4	0,7	6,5	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Lutz/Flip Level 2	4LzTw2	2,0	1,4	0,7	7,0	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Lutz/Flip Level 3	4LzTw3	2,0	1,4	0,7	7,5	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Lutz/Flip Level 4	4LzTw4	2,0	1,4	0,7	8,0	-1,0	-2,0	-3,0
	Single Axel Level 1	1ATw1	1,5	1,0	0,5	1,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Axel Level 2	1ATw2	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Axel Level 3	1ATw3	1,5	1,0	0,5	1,7	-0,3	-0,6	-1,0
	Single Axel Level 4	1ATw4	1,5	1,0	0,5	1,9	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel Level 1	2ATw1	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel Level 2	2ATw2	1,5	1,0	0,5	3,8	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel Level 3	2ATw3	1,5	1,0	0,5	4,3	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel Level 4	2ATw4	1,5	1,0	0,5	4,8	-0,3	-0,6	-1,0
	Triple Axel Level 1	3ATw1	2,0	1,4	0,7	5,3	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Axel Level 2	3ATw2	2,0	1,4	0,7	5,8	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Axel Level 3	3ATw3	2,0	1,4	0,7	6,3	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Axel Level 4	3ATw4	2,0	1,4	0,7	6,8	-0,7	-1,4	-2,0
	Quad Axel Level 1	4ATw1	2,0	1,4	0,7	6,8	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Axel Level 2	4ATw2	2,0	1,4	0,7	7,3	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Axel Level 3	4ATw3	2,0	1,4	0,7	7,8	-1,0	-2,0	-3,0
	Quad Axel Level 4	4ATw4	2,0	1,4	0,7	8,3	-1,0	-2,0	-3,0
F	スロウ								
	ToeLoop	1TTh	1,0	0,6	0,3	1,2	-0,3	-0,6	-1,0
	Salchow	1STh	1,0	0,6	0,3	1,2	-0,3	-0,6	-1,0
	Loop	1LoTh	1,0	0,6	0,3	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Flip/Lutz	1FTh	1,0	0,6	0,3	1,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Axel	1ATh	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Toeloop	2TTh	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Salchow	2STh	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Loop	2LoTh	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Flip/Lutz	2FTh	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Double Axel	2ATh	2,0	1,4	0,7	4,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Toeloop	3TTh	2,0	1,4	0,7	4,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Salchow	3STh	2,0	1,4	0,7	4,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Loop	3LoTh	2,0	1,4	0,7	5,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Flip/Lutz	3FTh	2,0	1,4	0,7	5,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Triple Axel	3ATh	3,0	2,0	1,0	7,5	<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
	Quad Toeloop	4TTh	3,0	2,0	1,0	8,0	<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
	Quad Salchow	4STh	3,0	2,0	1,0	8,0	<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
	Quad Loop	4LoTh	3,0	2,0	1,0	8,5	<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
	Quad Flip/Lutz	4FTh	3,0	2,0	1,0	9,0	<u>-1,0</u>	<u>-2,0</u>	<u>-3,0</u>
G	デス・スパイラル								
	Forward inside Level 1	FiDs1	2,0	1,4	0,7	2,8	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward inside Level 2	FiDs2	2,0	1,4	0,7	3,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward inside Level 3	FiDs3	2,0	1,4	0,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward inside Level 4	FiDs4	2,0	1,4	0,7	3,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward inside Level 1	BiDs1	2,0	1,4	0,7	2,8	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward inside Level 2	BiDs2	2,0	1,4	0,7	3,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward inside Level 3	BiDs3	2,0	1,4	0,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward inside Level 4	BiDs4	2,0	1,4	0,7	3,5	-0,7	-1,4	-2,0

	Forward outside Level 1	FoDs1	2,0	1,4	0,7	3,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward outside Level 2	FoDs2	2,0	1,4	0,7	3,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward outside Level 3	FoDs3	2,0	1,4	0,7	4,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Forward outside Level 4	FoDs4	2,0	1,4	0,7	4,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward outside Level 1	BoDs1	2,0	1,4	0,7	3,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward outside Level 2	BoDs2	2,0	1,4	0,7	3,5	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward outside Level 3	BoDs3	2,0	1,4	0,7	4,0	-0,7	-1,4	-2,0
	Backward outside Level 4	BoDs4	2,0	1,4	0,7	4,5	-0,7	-1,4	-2,0
H	ペア・スピン								
	Pair Spin – Level 1	PSP1	1,5	1,0	0,5	2,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Spin – Level 2	PSP2	1,5	1,0	0,5	2,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Spin – Level 3	PSP3	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Spin – Level 4	PSP4	1,5	1,0	0,5	3,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Combination Spin – Level 1	PCoSp1	1,5	1,0	0,5	3,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Combination Spin – Level 2	PCoSp2	1,5	1,0	0,5	3,5	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Combination Spin – Level 3	PCoSp3	1,5	1,0	0,5	4,0	-0,3	-0,6	-1,0
	Pair Combination Spin – Level 4	PCoSp4	1,5	1,0	0,5	4,5	-0,3	-0,6	-1,0

II. シングル/ペア要素のGOE採点ガイドラインは以下のように更新された:

注意: 価値の無い要素はジャッジ団に伝えられる. 価値の無い要素のGOEは、結果に影響しない.

シングル SP および FS 要素のエラーに対するGOE確定のためのジャッジのガイドライン

要素	エラー	引き下げ他	エラー	引き下げ他
ジャンプ	SP: 必須回転数未満 (ダウングレードではない)	GOE -3	間違ったエッジでの踏み切り (長さによる)	-1 to -3, -GOE
	着氷での転倒	-3, -GOE	両手がタッチダウン	-2, -GOE
	ダウングレード	-1 to -3, -GOE	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	1/4 回転までの回転不足 (ダウングレードではない)	-1 to -2	長い構え	-1
	踏み切りまたは着氷が両足	-2, -GOE	下手な踏み切り	-1 to -2
	着氷でのステップ・アウト	-2, -GOE	拙い着氷 (トウ、不正なエッジ、など)	-1
SP:ステップからのジャンプ	ジャンプの前にステップ/動作が無い	-3, -GOE	ジャンプの前のステップ/動作が1つだけ	-2
	ステップ/動作から直ちにジャンプしない	-1 to -2		
ジャンプ・コンボ/ シークエンス	SP: 1つのジャンプのみからなるコンボ	GOE -3	間違ったエッジでの踏み切り (1 または両ジャンプ)	-1 to -3, -GOE
	SP: 1 または両ジャンプが必須回転数未満 (ダウングレードではない)	GOE -3	両手がタッチダウン	-2, -GOE
	両ジャンプともダウングレード	-3, -GOE	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	1 ジャンプがダウングレード	-1 to -2, -GOE	長い構え	-1
	両ジャンプとも踏み切りまたは着氷が両足	GOE -3	ジャンプ間で流れ (フロー) が無くなる	-1
	1 ジャンプの踏み切りまたは着氷が両足	-2, -GOE	拙い着氷 (トウ、不正なエッジ、など)	-1
	第2 ジャンプで転倒	-2, -GOE	Combo: ジャンプ間に2つのスリー・ターン (体重移動を伴わないタッチダウンは可)	-2, -GOE
	第2 ジャンプの着氷がステップ・アウト	-2, -GOE		
1 または両ジャンプが 1/4 回転までの回転不足 (ダウングレードではない)	-1 or -2	Combo: ジャンプ間でリズムが無い	-2	
フライング・ スピン	着氷で転倒	GOE -3	両手がタッチダウン	-2, -GOE
	踏み切りまたは着氷が正しくない	-1 to -2	フリー・フットまたは片手がタッチダウン	-1
	空中姿勢がとれていない	-2, -3, -GOE	氷上姿勢が拙劣	-1 to -3
	軸の流れ (トラベリング)	-1 to -3	回転速度が一貫しない (例: 遅くなる)	-1
	必須回転数に満たない	-1 to -3		
スピン	スピン中に転倒	-3, -GOE	両手がタッチダウン	-2, -GOE
	軸の取り直し	-1 to -3	フリー・フットまたは片手がタッチダウン	-1
	軸の流れ (トラベリング)	-1 to -3	回転速度が一貫しない (例: 遅くなる)	-1
	必須回転数に満たない	-1 to -3	足換えが拙劣 (例: シット・スピンの足換え 中に中間姿勢となる)	-1 to -3
	姿勢が拙劣	-1 to -3		
スピン・ コンボ	SP: 必須姿勢数未満 (各姿勢最少2回転)	-2, -GOE	両手がタッチダウン	-2, -GOE
	スピン中に転倒	-3, -GOE	フリー・フットまたは片手がタッチダウン	-1
	軸の取り直し	-1 to -3	姿勢が拙劣	-1 to -3
	軸の流れ (トラベリング)	-1 to -3	回転速度が一貫しない (例: 遅くなる)	-1
	左右の足とも必須回転数に満たない	-2 to -3	足換えが拙劣 (例: シット・スピンの足換え 中に中間姿勢となる)	-1 to -3
	一方の足が必須回転数に満たない	-1 to -3		
ステップ/ スパイラル	SP: 1/2 回転を超えるジャンプが含まれる	-1	つまずき	-1 to -2
	転倒	-3, -GOE	スピードが遅いまたは遅くなる	-1 to -3
	パターンが正しくない	-1 to -3	ステップ/ターンを行っているのが <u>パターンの半分に満たない</u>	-1 to -3
スパイラル	SP: スパイラル姿勢が1つだけ (最少3秒間保持)	-2 to -3, -GOE	FS: スパイラル姿勢が1つだけ (最少3秒間保持)	-1
	SP: スパイラル姿勢が2つだけ (最少3秒間保持)	-2	スパイラル姿勢が <u>パターンの半分に満たない</u>	-1 to -3

ペア SP および FS 要素のエラーに対する GOE 確定のためのジャッジのガイドライン

要素	エラー	引き下げ他	エラー	引き下げ他
リフト	必須回転数後に転倒：女2回転 男1回転	-3,-GOE	男の回転が下手	-1 to -3
	挙げる過程に重大な問題あり	-3,-GOE	着氷で失速	-1 to -2
	女がパートナーに崩れかかる	-2,-GOE	男の出が両足	-1
	女の踏切(トウ踏切を除く)または着氷が両足	-2,-GOE	フリー・フットがタッチダウン	-1
	空中または着氷姿勢が悪い	-1 to -3		
ツイスト リフト	SP: シングル(1回転)	GOE -3	女の着氷が両足	-2,-GOE
	転倒	-3,-GOE	男の出が両足	-1
	テイクオフまたは着氷のスピードが不十分	-1 to -3	フリー・フットのタッチダウン	-1
	高さまたは距離が不十分	-1 to -3	ダウングレード	-2,-3,-GOE
	女がパートナーに崩れかかる	-2,-GOE	1/4回転までの回転不足 (ダウングレードではない)	-2,-GOE
	女が着氷前にキャッチされない	-2,-GOE	ぎこちないキャッチ	-1
	女がウェストでキャッチされない	-2,-GOE	テイクオフでの重度のスクラッチ/トウを突かない	-1 to -2
スロウ ジャンプ	SP: 必須回転数未満(ダウングレードではない)	GOE -3	両手がタッチダウン	-2,-GOE
	転倒	-3,-GOE	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	ダウングレード	-2,-3,-GOE	スピード不足、高さ/距離が不足	-1 to -3
	1/4回転までの回転不足(ダウングレードではない)	-2,-GOE	拙い着氷	-1
	開始/着氷が両足、着氷時のステップ・アウト	-2,-GOE	二人のいずれかのぎこちない姿勢	-1
ソロ ジャンプ (1人/ 2人)	SP: 必須回転数未満(ダウングレードではない)	GOE -3	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	転倒	-3,-GOE	間違ったエッジによる開始	-1 to -3,-GOE
	ダウングレード	-1 to -3,-GOE	長い構え	-1
	1/4回転までの回転不足(ダウングレードではない)	-2,-GOE	拙い着氷	-1
	回転数が不揃い	-2,-3,-GOE	ユニゾンの欠如	-1 to -3
	開始/着氷が両足、着氷時のステップ・アウト	-2,-GOE	二人のジャンプが離れすぎ	-1 to -3
	両手がタッチダウン	-2,-GOE		
FS ジャンプ コンボ/ SEQ (1人/ 2人)	第2ジャンプで転倒	-2,-GOE	1/両ジャンプが1/4回転までの回転不足 (ダウングレードではない)	-1 to -2
	両ジャンプの開始または着氷が両足	GOE -3		
	1ジャンプの開始または着氷が両足	-2,-GOE	間違ったエッジによる開始(1/両ジャンプ)	-1 to -3,-GOE
	第1ジャンプの着氷がステップ・アウト	-2,-3,-GOE	両手がタッチダウン	-2,-GOE
	第2ジャンプの着氷がステップ・アウト	-2,-GOE	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	両ジャンプともダウングレード	-3,-GOE	Combo: ジャンプ間に2つのスリー・ターン (体重移動を伴わないタッチダウンは可)	-2,-GOE
1ジャンプがダウングレード	-1 to -2,-GOE			
	ユニゾンの欠如 / 二人のジャンプが離れすぎ	-1 to -3	Combo: ジャンプ間でリズムが無い	-2
ソロ スピン /スピン コンボ (1人 /2人)	SP: 必須姿勢数未満(各姿勢最少2回転)	-1 to -3,-GOE	両手がタッチダウン	-2,-GOE
	スピン中に転倒	-3,-GOE	片手またはフリー・フットがタッチダウン	-1
	必須回転数に満たない	-1 to -3	姿勢が拙劣	-1 to -3
	軸の取り直しまたは軸の流れ(トラベリング)	-1 to -3	ユニゾンの欠如	-1 to -3
	空中姿勢がとれない(フライング・スピン)	-1 to -3	回転速度が一貫しない	-1
	正しくない踏み切り/着氷(フライング・スピン)	-1 to -2	足換えが拙劣	-1 to -3
ペア スピン/ スピン コンボ	SP: 必須姿勢数未満(各姿勢最少2回転)	-1 to -3,-GOE	必須回転数に満たない	-1 to -3
	SP: 1人/2人が足換え/姿勢変更が無い	-3	姿勢拙劣/低速度/軸の取り直し/軸の流れ	-1 to -3
	SP: 足換えが同時ではない	-1 to -2	片手/両手/フリー・フットがタッチダウン	-1 to -2
	スピン中に転倒	-3,-GOE	足換えが拙劣	-1 to -3
	回転中に停止する(回転方向の転換時は除く)	-1 to -2		
デス スパイラ ル	デス・スパイラル中に転倒	-3,-GOE	女の姿勢が悪い	-1 to -3
	ピボット姿勢不正(高過ぎ、軸足がトウでない等)	-2 to -3,-GOE	出が拙劣	-1 to -3
	男のピボット姿勢達成後、1回転に満たない	-2 to -3,-GOE	デス・スパイラル中に失速	-1 to -2
	女がブレード以外の部分で支持あり	-2 to -3,-GOE	女のエッジがしっかりしていない	-1
ステップ/ スパイラ ル	SP: 1/2回転を超えるジャンプが含まれている	-1	スピードが遅いまたは遅くなる	-1 to -3
	転倒	-3,-GOE	つまずき	-1 to -2
	パターンが正しくない	-1 to -3	ステップ/ターンを行っているのが <u>パターン</u> の半分に満たない	-1 to -3
スパイラ ル	SP: 2人ともスパイラル姿勢で無い時がある	-1	1人はスパイラル姿勢が2つ、他方は1つ	-2
	2人ともスパイラル姿勢が1つ(最少3秒間保持)	-2 to -3,-GOE		

Ⅲ. シングル/ペア要素の難度レベル

難度レベルの特徴は、以下の表のとおりに更新された。

難度レベル、シングル・スケーティング、2008-2009

各レベルの特徴の数： レベル2は2個 レベル3は3個 レベル4は4個

<p>ステップ シーケンス</p>	<p>1) シーケンス中のターンおよびステップが<u>やや多様(レベル2)、多様(レベル3)、複雑(レベル4)</u>である(必須)</p> <p>2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への(ターン、ステップによる)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</p> <p>3) <u>ある程度の(レベル4では十分な)上半身の動き</u></p> <p>4) <u>続け様に回転方向を転換。ロッカーおよび/またはカウンターおよび/またはツイズルおよび/または素早いステップをただちに続けて転換すること</u></p>
<p>スパイラル シーケンス</p>	<p><u>レベル3-4には、左右の足、フォア&バック、イン&アウトのスパイラルが必須</u></p> <p>1) 1つの難しい姿勢バリエーション</p> <p>2) 2つ目の難しい姿勢バリエーション。1つ目とは異なる足で行うこと。</p> <p>3) スパイラル中にエッジを変更</p> <p>4) スパイラルを維持しながら支持なしにフリー・レッグ位置を変更、あるいは支持なしに滑走方向を変更(変更の前後とも3秒間保持すること)</p> <p>5) フリー・レッグが完全なスプリット姿勢。片腕または両腕で支持してもよい</p> <p>6) <u>スパイラル姿勢を(他の姿勢をはさむことなく)6秒間以上保持する</u></p>
<p><u>すべての スピン</u></p>	<p>1) <u>基本姿勢での1つの難しいバリエーション。(スピン・コンビネーションでは)中間姿勢でもよい</u></p> <p>2) <u>基本姿勢での別の難しいバリエーション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>1姿勢のスピンおよびフライング・スピン-1)のものとは異なるもの</u> ● <u>それ以外の全てのスピン-1)のものとは異なる足および/または異なる姿勢で行うもの</u> <p>3) <u>難しい足換え</u></p> <p>4) <u>バック・エントランス/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・スピンドで踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え</u></p> <p>5) <u>一つの基本姿勢で両エッジ(どのスピンでも両エッジの特徴は1回しか数えない)</u></p> <p>6) <u>3基本姿勢すべてを含む(足換を伴うスピンでは-左右の足とも3基本姿勢全てを含む)</u></p> <p>7) <u>ただちに続けて行う両方向のスピン</u></p> <p>8) <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、シット、レイバック、難しいアップライト)。左右の足とも行った場合には2回カウントする</u></p> <p>レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:</p> <p>9) <u>バックからサイドまたはその反対に1回の姿勢変更。各姿勢少なくとも3回転</u></p> <p>10) <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></p> <p><u>足換を伴うスピン・コンビネーションでは、3基本姿勢全てを含むことがショート・プログラムではレベル2-4となるために、フリー・スケーティングではレベル4となるために必須である。</u></p>

明確化：シングルの難度レベル – ステップ、スパイラル、スピン、2008–2009 シーズン

ステップ・シーケンス

ターンの種類(片足で行われる): 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(片足で行われる): トウ・ステップ、シャッセ、モホーク、チョクトウ、エッジの変更を伴うカーブ、クロスロール

やや多様な: 少なくとも 6 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 個までである。

多様な: 少なくとも 8 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 個までである。

複雑な: 少なくとも 5 種類のターンおよび 3 種類の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 回行われなければならない。

スパイラル・シーケンス

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、スケーティング・レッグ(左または右)、滑走エッジ(アウトまたはイン)、滑走方向(フォア、バック)、フリー・レッグの位置(後方、横方、前方)により分類される。スパイラル・シーケンスの形状(パターン)は、曲線(カーブ)をどのように組み合わせてもよい(ただし、エッジで滑走している必要があり、直線状(ストレート・ライン)に滑走するスパイラル姿勢は無視され、スパイラル姿勢の数には数えない)。試みた最初の 3 つの姿勢のみが、レベルの特徴として考慮される。足換えおよび(手/腕による)支持の無いスパイラル姿勢がカウントされるためには、これらもまた最初の 3 つまでのスパイラル姿勢内に行わなければならない。これらのスパイラル姿勢のすべてが手/腕で支持され行われた場合、レベルは最高でも 1 である(が、GOE には影響しない)。各姿勢は少なくとも 3 秒間保持しなくてはならない。ショート・プログラムにおいて、足換えが全く行われなかった場合にはレベル無しとなる。足換えが行われたが、足換えの前あるいは後の姿勢が全て 3 秒間に満たない場合にはレベル 1 のみとなる。

難しいバリエーションとは、体幹部の姿勢やバランスに影響するバリエーションである。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。

スパイラルにおける姿勢の変更: “エッジの変更”と“フリー・レッグ位置の変更あるいは滑走方向の変更”は、レベルの特徴としてカウントされるためには、同時に行ってはならない。(実際の)エッジの変更中には、スケーターには動きがあってはならない。しかしながら、エッジ変更の前と後に要求されているスパイラル姿勢での 3 秒間の中で、そのスパイラル姿勢からの変形(バリエーション)は許される。

スパイラルにおけるエッジの変更が認められるためには、変更の前後も少なくとも 3 秒間スパイラル姿勢を保ち、変更に要する距離は 1 メートルを越えてはならない。

スピン

姿勢: 3 つの基本姿勢がある。すなわち、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・スピンとしてみなす)、シット姿勢(尻の下部がスケーティング・レッグの膝の上部の高さを超えない姿勢)、アップライト姿勢(キャメル姿勢を除き、スケーティング・レッグを伸ばして/ほぼ伸ばして行う全ての姿勢)であり、その他の姿勢として、中間姿勢(上記以外の姿勢全て)がある。

スピン・コンビネーション: 中間姿勢での回転数は、スピン・コンビネーションの総回転数に数えられる。姿勢の難しいバリエーションの定義を満たしていれば、そのような中間姿勢は難しいバリエーションとしてみなされる。しかし、姿勢変更とみなされるのは、ある基本姿勢から別の基本姿勢への変更のみである。

単一姿勢のスピンおよびフライング・スピン: 中間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、レベルの特徴としては認められない。

エッジの変更は、いかなるスピンにおいても、基本姿勢の中で行われた場合のみレベルの特徴として数えられる。

スピンのバリエーション

簡単な: 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、頭などの動きが表現効果を高めているが、体幹部の基本姿勢が変わらないものである。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: 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。

諸注意:

- ビールマン姿勢はレベルを上げるための特徴としてカウントされるが、カウントされるのはショート・プログラムでは 1 つのスピンのみであり、フリー・スケーティングでは 2 つのスピンのみである。ビールマン姿勢をとった最初(フリーでは 2 つ目まで)のスピンが考慮される。
- キャメル、シット、レイバック姿勢において、一旦姿勢が確立した後に明らかにスピードが増した場合には、難しいバリエーションとみなす。
- キャメル・スピンには、上体を約 180 度仰向けにする姿勢(アップサイド・ダウン姿勢)を含む。
- いかなるスピンにおいても、スピン中に明らかなジャンプが行われ、そのジャンプの踏切りおよび着氷が同じ足である場合には、難しいバリエーションとみなす。(ジャンプの前後もそれぞれ少なくとも 2 回転必要)
- バック・エントランスがレベルの特徴として数えられるためには、開始時に少なくとも 2 回転バック・アウト・エッジで回転する必要がある。

両方のエッジで回転: 両方のエッジによる回転がレベルの特徴としてカウントされるためには、同じ基本姿勢(シット、キャメル、アップライト)の中で、一方のエッジで完全に 2 回転した後続けて他方のエッジで完全に 2 回転する必要がある。

両方向へのスピン: 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。

簡単な足換え(レベルを上げることはない): それ程には強さや技術を必要としない。例 踏み換え、小さなホップ、アップライト姿勢からあるいはアップライト姿勢へのホップ/ジャンプ。 **難しい足換え**(レベルを上げることができる): かなりの強さや技術を必要とする。例 明らかなジャンプによる足換え、またはトウ・アラビアンまたはあらゆる形の”バタフライ”であって、シット姿勢またはキャメル姿勢から直接シット姿勢またはキャメル姿勢に移るもの。

諸注意: スピンにおいて足換えとみなされるには、足換えの前後も少なくとも 3 回転を必要とする。

フライング・スピン: 踏み換え(“ステップ・オーバー”)の場合、ショート・プログラムではレベルは最高でも 1 であり、フリー・スケーティングでは踏み換えはレベルの特徴として数えない。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“踏み切りと同じ足で着氷または着氷の際に足換え”というレベルの特徴を数える。

難度レベル、ペア・スケーティング、2008-2009
各レベルの特徴の数： 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"> 1) 女子のスプリット姿勢(体の軸から各足少なくとも45度は開く) 2) 女子の(両)手および/または(両)腕が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 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) 4) 難しいテイクオフ(両者がステップやスケーティング動作からただちにテイクオフ等)
リフト	<ol style="list-style-type: none"> 1) テイクオフの難しい(ジュニアでは簡単な)バリエーション 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(変更の前後も1回転、繰り返されたなら2回数える) 3) <u>女子の難しいバリエーション(完全に1回転)</u> 4) 難しい(ジュニアでは簡単な)キャリー(SPでは無し) 5) 男子の難しいワン・ハンド・ホールド(繰り返しについては明確化の項を参照のこと) 6) 難しい(ジュニアでは簡単な)ランディングの変化 7) 男子の回転方向の変更(変更の前後も1回転)
ステップ シークェンス	<ol style="list-style-type: none"> 1) シークェンス中の二人のターンおよびステップが、<u>やや多様(レベル2)、多様(レベル3-4)(必須)</u> 2) 完全に体が回転する両方向(左と右)への(ターン、ステップによる)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) <u>ある程度の(レベル4では十分な)上半身の動き</u> 4) 少なくともシークェンスの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2回互いに横切る) 5) 常に互いが離れない(離れないかぎり、ホールドの変更は行ってよい)
スパイラル シークェンス	<p><u>レベル3-4には、両者ともフォア&バック、イン&アウトのスパイラルが必須</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 両者とも1つの難しい姿勢バリエーション 2) 両者とも2つ目の難しい姿勢バリエーション、1つ目の姿勢バリエーションとは異なる足で行うこと 3) 両者ともスパイラル中にエッジを変更 4) 両者ともスパイラル姿勢を維持しながら支持なしにフリー・レッグ位置あるいは滑走方向を変更(変更の前後も3秒間保持すること) 5) 一方または両者のフリー・レッグが完全なスプリット姿勢、片腕または両腕で支持してもよい 6) <u>一方の難しい姿勢バリエーション(他方はスプレッド・イーグル/シュート・ザ・ダック/これらに類するポジション)</u> 7) <u>スパイラル姿勢を6秒間以上保持する</u>
デス スパイラル	<ol style="list-style-type: none"> 1) 難しい入り方(両者とも片足となりエントリー・カーブに入っている場合にカウントする)および/または出方 2) 女子のアーム・ホールドの変更(各ホールド1回転) 3) 男子のアーム・ホールドの変更(各ホールド1回転) 4) <u>デス・スパイラル中の女子の難しい姿勢バリエーション(このバリエーションで少なくとも完全に1回転)</u> 5) デス・スパイラルで女子が完全に2回転 6) デス・スパイラルでの女子の2回転を超えた追加回転(回転を繰り返すごとにカウントする)
ソロ スピンの	<ol style="list-style-type: none"> 1) <u>基本姿勢での1つの難しいバリエーション。(スピン・コンビネーションでは)中間姿勢でもよい</u> 2) <u>基本姿勢での別の難しいバリエーション</u> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>1) 姿勢のスピンおよびフライング・スピン-1)のものとは異なるもの</u> ● <u>それ以外の全てのスピン-1)のものとは異なる足および/または異なる姿勢で行うもの</u> 3) <u>フライングまたはバック・エントランス</u> 4) <u>同じ足に3つの基本姿勢すべてを含むこと(左右の足とも行った場合には2回カウントする)</u> 5) <u>一つの基本姿勢で両エッジ(どのスピンでも両エッジの特徴は1回しか数えない)</u> 6) <u>2回目の足換え(ショートでは不可)</u> 7) <u>ただちに続けて行う両方向のスピン</u> 8) <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6回転(キャメル、シット、レイバック、難しいアップライト)</u>
ペア スピンの	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両者とも2回の基本姿勢の変更 2) 上項で要求された2回の基本姿勢の変更を超えて行なわれた両者の追加的な基本姿勢の変更 3) 3つの難しい姿勢バリエーション、内1つは中間姿勢でもよい(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) 4) 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なわれた追加的な難しいバリエーション 5) <u>バックワード・アウトサイド・エッジ/インサイド・エッジからの開始</u> 6) <u>ただちに続けて行なう両方向のスピン</u> 7) <u>姿勢/バリエーション、足を変更せずに少なくとも6回転</u>

明確化：ペアの難度レベル 2008-2009 シーズン

リフト:

キャリーおよびワン・ハンド・ホールドの定義

基本的な:	ホールド	ハンド・ツウ・ハンド、ハンド・ツウ・ヒップ、ハンド・ツウ・ウェスト、ハンド・ツウ・アームピット
	ポジション	アップライト(女子の上部が氷面と垂直)、スター(女子の姿勢が横向きとなり、上部が氷面と平行)、ブラッター(女子の姿勢が仰向きまたはうつ伏せで平らとなり、上部が氷面と平行)
簡単な:	キャリー	両手による3秒までのキャリーで男子が回転しないもの
	テイクオフ	例えば、持ち上げる際のハンド・ホールドの変更
	ランディング	異なる足での着氷、降る際のホールドの変更
難しい:	キャリー	少なくとも3秒間持続する
	テイクオフ	例えば: サマーソルト・テイクオフ、女性が2つのリフトの間に氷に触れることなくダンス・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を行う
	ランディング	難しいランディングのバリエーションは例えば: 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	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。
	ポジション	(両脚)、(両腕)、上部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。
	ワン・ハンド・ホールド	少なくともこのホールドで1回転。 SP-男性のワン・ハンド・ホールドでの回転は2回まで数えることができる。FS-男性のワン・ハンド・ホールドでの回転は1つのリフト(ワン・ハンド・ホールドで3回転した最初のもの)でのみ3回まで数えることができる。FSにおける他のリフトでは、ワン・ハンド・ホールドの特徴は2回までのみ数える。

ホールドの変更または女子の姿勢変更が要求することは、変更の前後とも完全に1回転することである。ホールドの変更と女子の姿勢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。

ステップ・シーケンス

ターンの種類(片足で行われる): 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(片足で行われる): トウ・ステップ、シャッセ、モホーク、チョクトウ、エッジの変更を伴うカーブ、クロスロール

やや多様な: 少なくとも6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個までである。

多様な: 少なくとも8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個までである。

スパイラル・シーケンス

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り、スパイラル姿勢は、スケーティング・レッグ(左または右)、滑走エッジ(アウトまたはイン)、滑走方向(フォア、バック)、フリー・レッグの位置(後方、横方、前方)により分類される。スパイラル・シーケンスの形状(パターン)は、曲線(カーブ)をどのように組み合わせてもよい(ただし、エッジで滑走している必要があり、直線状(ストレート・ライン)に滑走するスパイラル姿勢は無視され、スパイラル姿勢の数には数えない)。試みた最初の3つの姿勢のみが、レベルの特徴として考慮される。足換えおよび(手/腕による)支持の無いスパイラル姿勢がカウントされるためには、これらもまた最初の3つまでのスパイラル姿勢内に行われなければならない。これらのスパイラル姿勢のすべてが手/腕で支持され行われた場合、または、ショート・プログラムにおいて両者とも足換えが行われなかった場合(足換え前のスパイラル姿勢および足換え後のスパイラル姿勢とも3秒間保持)、レベルは最高でも1である(が、GOEには影響しない)。各姿勢は少なくとも3秒間保持しなくてはならない。

簡単なバリエーション: 脚または腕の動きが限定的なスパイラル姿勢(これらは全て体幹部の姿勢に影響せず、滑走のエッジや方向に無関係である)。簡単なバリエーションを行なっても、レベルは上がらない。

難しいバリエーション: 体幹部の姿勢やバランスに影響するバリエーションである。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。

スパイラルにおけるエッジの変更では、変更の前後とも少なくとも3秒間スパイラル姿勢を保ち、変更に要する距離は1メートルを越えてはならない。

スピン

姿勢: 3つの基本姿勢がある。すなわち、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・スピンとしてみなす)、シット姿勢(尻の下部がスケーティング・レッグの膝の上部の高さを超えない姿勢)、アップライト姿勢(キャメル姿勢を除き、スケーティング・レッグを伸ばして/ほぼ伸ばして行う全ての姿勢)であり、その他の姿勢として、中間姿勢(上記以外の全ての姿勢)がある。ペア・シット・スピンにおいて、女子のフリー・レッグが後方で男子のフリー・レッグが前方にある場合、尻の高さに関わらず女子のスケーティング・レッグの膝が90度以上曲がっている場合に、女子の基本姿勢が達成されたときみなされる。

ソロ・スピン・コンビネーションおよびペア・スピン・コンビネーション: 中間姿勢での回転数は、スピン・コンビネーションの総回転数に数えられる。姿勢の難しいバリエーションの定義を満たしていれば、そのような中間姿勢は難しいバリエーションとみなされる。しかし、中間姿勢への姿勢変化は、姿勢変更とはみなされない。ある基本姿勢から別の基本姿勢への変更のみ、姿勢変更とみなす。**単一姿勢のスピンおよびフライング・スピン:** 中間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、レベルの特徴としては認められない。いかなるスピンにおいても、基本姿勢の中でエッジの変更が行われた場合のみ、レベルの特徴として数えられる。

スピンのバリエーションの定義(すべての注釈は両パートナーに関係する)**簡単な:** 脚、腕、手、等が動くが体幹部の基本姿勢が変わらないもの。

簡単なバリエーションを行なってもレベルは上がらない。**難しい:** 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。これらのバリエーションだけが、レベルを上げる。

両方向へのスピン: 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、あらゆるスピンにおいて、レベルを上げるための特徴としてカウントする。各方向少なくとも3回転が必要である。このように両方向(時計回りと反時計回り)に行なわれたスピンは1つのスピンとみなされる。

バック・エントランスがレベルの特徴として数えられるためには、どのソロ・スピンにおいても、両者が開始時に少なくとも2回転バック・アウト・エッジで回転する必要がある。

バックワード・アウトサイド・エッジ/インサイド・エッジからの開始がペア・スピンでのレベルの特徴として数えられるためには、各パートナーともバック・アウト・エッジ/インサイド・エッジで少なくとも2回転する必要がある。

デス・スパイラル

定義: 女子の姿勢: 女子のヒップ/臀部および頭の最下部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。しかしながら、デス・スパイラル・バックワード・アウトサイドでは、女子のヒップ/臀部の位置が少しばかり高くなることは許容される。デス・スパイラル中、女子の姿勢が高い部分は、レベルの特徴としては認められない。男子の姿勢: 少なくとも完全に1回転する間、男子は低いピボット姿勢(男性の尻の高さがピボット・フットの膝の高さを超えないような姿勢)を保つべきである。男子/女子が同時にこの姿勢で完全に1回転していないデス・スパイラルのレベルは最高でも1である。女性あるいは男性のアーム・ホールドの変更は、変更の前後ともデス・スパイラル姿勢で完全に1回転することを要求している。しかしながら、両者が同時にアーム・ホールドを変更した場合には、レベルの特徴は1つのみ与えられる。

難しい入り方、出方: スケーターは、入りのカーブ(を滑走)中に体幹部やバランスに影響を与えている姿勢を示さなければならない。これらの姿勢だけがレベルを上げる。難しい出方(エグジット)の例としては、女子が出たただちにリフト(ダンス・リフトあるいはその他のリフト)またはジャンプに入る。

入り(エントリー)の開始は、両者がデス・スパイラルのエッジで片足滑走しながら、エントリー・カーブが開始された時である。

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。

ミラノ

2008年4月28日

ローザンヌ

ISU 会長 **Ottavio Cinquanta**

専務理事 **Fredi Schmid**

日本語訳: 2008年5月19日 第1版