



Judging System

テクニカル・パネル ハンドブック (日本語版)

シングル・スケーティング

2009/2010シーズン

英語 Version as of 20.07.2009

日本語 TOセミナー版 2009年8月18日

ターンおよびステップの定義	<p>ターンの種類: スリー・ターン, ツウィズル, ブラケット, ループ, カウンター, ロッカー</p> <p>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, エッジの変更を伴うカーブ, クロスロール, ランニング・ステップ。</p> <p>ターンは片足で行わなければならない。</p> <p>ステップは可能な限り片足で行わなければならない。</p> <p>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。</p>
やや多様な (Simple Variety)	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 (Variety)	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 (Complexity)	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 回行われなければならない。両方向とは、回転方向のことである。フォア滑走とバック滑走では、方向の変更とはならない。
バランス	ターンおよびステップは、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。もしバランスが悪ければ、レベルは 1 より高くない。
やや多様ですらない やや多様なだけ 多様なだけ	スケーターのターンおよびステップがシーケンス全体でやや多様でなければ、レベルは 1 より高くない。スケーターのターンおよびステップ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。スケーターのターンおよびステップがシーケンス全体で多様であるだけで複雑でなければ、レベルは 3 より高くない。
両方向への回転	<p>この特徴は、“スケーターが、少なくともシーケンス全体の 1/3 の間ある一方向に連続して回転し、次に少なくともシーケンス全体の 1/3 の間反対方向に連続して回転する”または“ステップ・シーケンス全体を通じて、スケーターは(連続ではなくても)合計して少なくともシーケンスの 1/3 をある一方向に回転を行い、(連続ではなくても)合計して少なくともシーケンスの 1/3 を反対方向に回転を行う”ことを意味する。</p> <p>“全身の回転を伴う”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。</p>
ある程度の上体の動き	上体は、両腕、頭、胴を意味する。“ある程度の”が意味するのは、 <u>ステップ/ターン/フリー・スケート</u> 動作を行ないながら同時に上体の 3 部分のうち 2 部分を目に見えて明らかに使うことである。(シーケンス中に 3 回以上分布していること)
十分な上体の動き	“十分な”が意味するのは、 <u>ステップ/ターン/フリー・スケート</u> 動作を行ないながら同時に上体の 3 部分全てを目に見えて明らかに使うことである。(シーケンス中に 3 回以上分布していること)
ターンおよびステップによる回転方向の素早い転換	回転方向(左、右)の素早い転換のことである。この転換は、リストに記載されているターンおよびステップにより行なわれなければならない。レベル特徴を獲得するためには、この転換は少なくとも 3 回行なわれる必要がある。
ステップ中に行われた半回転を超えるジャンプ	フリー・スケートではそのジャンプはコールされる。ショート・プログラムでは、そのジャンプは無視される(しかし、ジャッジは GOE を減ずる)。いずれにせよ、ステップ・シーケンスのレベルの決定には影響はない。

スパイラル・シーケンス(女子)

ルール

概要	主としてスパイラルによって構成され、スパイラル・シーケンスのパターンは、曲線(カーブ)をどのように組み合わせても良い(ただし、エッジで滑走している必要がある)。試みた最初の3つのスパイラル姿勢のみがレベルの特徴として考慮される。スパイラル姿勢と数えられるための最小保持は3秒間である。レベル2以上となるには、手または腕による支持が全く無いスパイラル姿勢が少なくとも1つは含まれなければならない。スピードを得るためのプッシュは許される。コネクティング・ステップ(スプレッド・イーグルおよび片足を伸ばし他の足を曲げた両足滑走もしくは”イナ・パウアー”を含む)、ターン、小さなジャンプはシーケンスのどの部分でも許される。そのようなプッシュ、ステップ、ターンおよび小さなジャンプを除いた部分では、競技者は基本的にスパイラル姿勢でなければならない。ここでいうスパイラル姿勢は少なくともフリー・レッグがヒップの位置よりも高く保たれているものである。膝やブレードをつかむことを含めて基本姿勢からのいかなる変形も許され、フリー・レッグの形はこの制限内で自由である。
ショート・プログラム	シニア女子・ジュニア女子はショート・プログラムで1つのスパイラル・シーケンスを含まなければならない。少なくとも3つの姿勢と少なくとも1回の足換えがなければならない。初めの3姿勢の中には足換えと支持無しスパイラルもなければならない。
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、シニア女子では1つのスパイラル・シーケンスを含まなければならない。少なくとも2つの姿勢がなければならない。

レベル特徴

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

- 1) 1つの難しい姿勢バリエーション
- 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ない、1つ目のバリエーションとは著しく異なること.
- 3) スパイラル中にエッジを変更
- 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(変更の後とも3秒間保持すること)
- 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
- 6) 姿勢/バリエーションの変更をせずにスパイラル姿勢を6秒間以上(他の姿勢をはさむことなく)保持する。

明確化

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、スケートティング・レッグ(右、左)、滑走エッジ(アウト、イン)、滑走方向(フォア、バック)、フリー・レッグの位置(バック、フォア、サイド)により分類される。
フリー・レッグの降下	<u>フリー・レッグがヒップ・レベルに(またはそれ以下に)下がる場合には、当該スパイラル姿勢の終了とみなされる。フリー・レッグが下がった後に再び認められている位置(ヒップ・レベルより高い位置)に戻る場合には、この続きの姿勢はテクニカル・パネルからは無視され、新しい姿勢とは数えられない。</u>

(姿勢の)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、例：フリー・レッグの曲げ、スケーティング・レッグの曲げ、腕の形の変更、頭の回転(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ってもレベルは上らない。
(姿勢の)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。例えば、上体の捻り、上体をスケーティング・レッグ方向に曲げるまたは引っ張る、ビールマン姿勢をとる。これらのバリエーションだけがレベルを上げる。
2つ目の難しいバリエーション	2つ目の難しいバリエーションがレベル特徴として数えられるのは、1つ目のバリエーションとは異なる足で行なわれ、1つ目のものとは基本構造が著しく異なる場合のみである。このような異なるバリエーションの例としては以下のものがある；ビールマン姿勢、フリー・レッグを前方に持ち上げた姿勢、上体を降下させた姿勢、フリー・レッグのリング姿勢、上体を捻った姿勢、等。
足換え	ショート・プログラムにおいて、足換えが全く行なわれなかった場合、もしくは、足換えを行なったが足換えの前と後に少なくとも3秒間保持した姿勢が無い場合、そのようなシーケンスにはレベルは無く無価値となる。 フリー・スケーティングでは足換えは必須ではないが、レベル3-4のための必須要素である。
姿勢の保持	スパイラル・シーケンスでの全ての姿勢や特徴項目は、該当する特徴を得るためには少なくとも3秒間行われなければならない。 この最小保持時間が満たされなければ、レベルの特徴としてその姿勢は数えられないが、試みたスパイラル姿勢の数として数えられる。
十分な長さのポジションが1つもしくは全く無い	(3秒間保持の)スパイラル姿勢が1つのみの場合、もしくは、(3秒間保持の)スパイラル姿勢が全く無い場合には、レベルは与えられず、無価値となる。
十分な長さのポジションが2つ(ショート・プログラム)	(3秒間保持の)スパイラル姿勢が2つのみで、3つ目の姿勢が短い場合もしくは3つ目の姿勢が存在しない場合、そのようなシーケンスのレベルは、(3秒間保持の)2つのスパイラル姿勢が左右それぞれの足で行なわれたならばレベル1となり、(3秒間保持の)2つのスパイラル姿勢が左右の同じ足のみで行なわれたならばレベル無しとなる。
“延長した”スパイラル姿勢	スパイラル姿勢の(他の姿勢をはさむことのない)6秒間以上の保持は、ポジション/バリエーションの変更が無い場合にのみレベルの特徴として数える。
支持ありのスパイラル姿勢	手や腕の一部を使ってフリー・レッグの位置を支えることである。 支持ありの姿勢は定義によっては簡単にも難しくもなりえる。
支持なし姿勢	支持なしとは、手や腕でつかんだり膝を曲げたり体を動かしたりする等の支えがないのを意味する。支持なしのスパイラル姿勢は(スケーターが捻りを加えたり体幹を大きく動かしたりするような)姿勢の難しいバリエーションに相当する場合にのみ、レベルの特徴とみなされる。
支持なし姿勢が無い	3秒間保持の支持なしのスパイラル姿勢がない場合、レベルは1より高くない。
方向の変更	スパイラル・シーケンスでの滑走方向とは、フォワードおよびバックワードのことである。方向の変更はフォワードからバックワードもしくはその逆へ変更することを意味する。

支持無しにフリー・レッグ位置を変更あるいは支持無しに滑走方向を変更	<p>最初の姿勢は3秒間保持されなければならない。“支持無しにフリー・レッグ位置を変更”あるいは“支持無しに滑走方向を変更”には変更に必要な時間には制限は無く、フリー・レッグがヒップより高い位置に保たれて行われなければならない。変更後の姿勢は再び3秒間保持されなければならない。</p> <p>支持なしが意味するのは、体重や筋力のみで姿勢あるいは方向の変更を行うことを意味する。上記の要求が満たされなければ、該当するレベルの特徴は与えられない。</p>
スプリット姿勢	<p>スプリット姿勢は、横位置、前位置、後位置のいずれで行ってもよく、片手もしくは両手で支持してもよい。スプリット姿勢とは少なくとも170度なければならない。スプリット姿勢をスプリットのレベル特徴として数えてよいのは1回のみである。しかしながら、スプリット姿勢が2回以上行なわれた場合、2つ目のスプリット姿勢が1つ目のスプリット姿勢と異なるスパイラル姿勢で行なわれたならば、1つのスプリット姿勢を難しいバリエーションとしてみなすことができる。</p>
“ビールマン”姿勢	<p>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、スケーターの滑走軸近くに位置している。</p>
姿勢の変更とビールマン姿勢	<p>通常スパイラル姿勢からビールマン姿勢への変更もしくはその逆は、定義した姿勢が同じ(同じの滑走方向、同じエッジ、同じフリー・レッグポジション-後方)であれば姿勢の変更とはならない。</p>
エッジの変更	<p>“スパイラル中にエッジを変更”の特徴を得るためには、スケーターが変更前3秒間と変更後3秒間に全く動いてはいけけないのではない。動いてはならないのは実際にエッジを変更している間のみであり、エッジ変更の前および後とも3秒間は基本姿勢を変えてはならない。エッジ変更前もしくは変更後に3秒間保持されなければ、エッジの変更はレベルの特徴として数えられない。</p>
エッジの変更の長さ	<p>スパイラルでのエッジの変更に必要な距離は1メートル以内でなければならない。もし1メートルを超えれば、レベルの特徴は与えられない</p>
直線状に滑走するスパイラル姿勢	<p>そのような(直線状の)姿勢は最初に試みた3つのスパイラル姿勢のうちの1つとして数えられるが、この(直線状の)スパイラル姿勢に対してはレベルの特徴は与えられない。スケーターが直線状でスパイラル姿勢を開始し、その後エッジに乗った場合には、スパイラルの秒数を数え始めるのはスケーターがエッジに乗ってからである。</p>
スパイラル姿勢中のエッジの喪失	<p>スパイラル姿勢中にスケーターがエッジに乗りきれず直線状や反対側のエッジに移ってしまった場合(エッジの変更を意図した場合は除く)、これは当該スパイラル姿勢の終了としてみなされる。この後に再び認められているエッジに戻る場合には、この続きの姿勢はテクニカル・パネルからは無視され、新しい姿勢とはカウントされない。</p>
支持ありのエッジ変更の定義	<p>エッジの変更をアシストするために身体の一部の何らかの動きを用いている。そのような変更にはレベル特徴は与えられない。</p>
支持なしのエッジ変更の定義	<p>体重移動のみでエッジの変更を行なう。そのような変更にはのみレベル特徴は与えられる。</p>
エッジの変更とフリー・レッグ位置、滑走方向の変更	<p>“エッジの変更”と“フリー・レッグ位置の変更もしくは滑走方向の変更”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。</p>

スピン

ルール

概要	<p>1つの姿勢に必要な最少回転数は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。</p> <p>3回転未満のスピンはスケートティング動作でありスピンとは認められない。</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、このスピン/動作は要素としては数えられない。</p> <p>単一姿勢のスピンとフライング・スピンでは、スピンを終了するためのアップライト・ポジション(ファイナル・windアップ)は、3回転を超えなければ別姿勢とはみなされず、そこでの回転は要求される回転数には含まれない。</p> <p>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>スピン・コンビネーションにおいては、姿勢の難しいバリエーションを姿勢の変更中に行なってもよい。(従って、難しい姿勢変更はスピン(姿勢)の難しいバリエーションに数えられる。)</p>
----	---

ショート・プログラム	<p>2009-2010 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> <ul style="list-style-type: none">・シニア:フライング・スピン;ジュニア:フライング・シットスピン;・シニア男子:1回のみ足換えありのキャメルスピンもしくはシットスピン ジュニア男子:1回のみ足換えありのキャメルスピン 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 <p>・3姿勢全てを含んだ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。</p> <p>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	<p>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的にレイバックあるいはサイドウェイズ・リーニングとみなされる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(バックワードあるいはサイドウェイズ)で要求された8回転を回り切った後に取ることができ、レベルを上げる特徴とみなされる。</p>
-------------------------------	--

男子:1回のみ足換えありのスピン	<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。各足での回転数は少なくとも6回転以上でなければならない。</p> <p>シニア:競技者はキャメル姿勢あるいはシット姿勢を自由に選択することができる。</p> <p>ジュニア:キャメルまたはシットいずれか規定された姿勢のみ許される。</p>
------------------	---

足換えありのスピン・コンビネーション	<p>スピン・コンビネーションは、3つの基本姿勢の全て(シット、キャメル、アップライトあるいはそれらの変形)および1回のみ足換えで構成され、各足少なくとも6回転しなければならない。いかなるスピン・コンビネーションも3種類の基本姿勢の全部あるいはその変形を含めなければならない。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個に行ってもよい。</p>
--------------------	---

<p>フライング・スピンの</p>	<p>シニア:あらゆるタイプのフライング・スピンの許される。空中姿勢と異なってもよいが、着氷した姿勢で最少 8 回転しなければならない。</p> <p>ジュニア:指定された“フライング”姿勢またはその変形が許され、この姿勢を空中でとらなければならない。空中姿勢と同じ姿勢で着氷後最少 8 回転しなければならない。フライング・スピンの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。ステップ・オーバー(踏み換え)はジャッジにより GOE で考慮されなければならない。フライング姿勢は空中で得られなければならない。要求される 8 回転は、着氷姿勢のどのようなバリエーションでもよい。</p>
<p>フリー・スケートイン</p>	<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・プログラムは最大 3 つのスピンの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、1 つは単一姿勢のスピンの。</p> <p>すべてのスピンの、異なる性質(異なる略記号)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 つのスピンの枠を占める)。</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の無いもしくは単一姿勢のスピンの無いもしくはスピン・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のがコンピュータにより自動的に削除される。</p> <p>スピンの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の 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、スピンに入ったときからスピンの終了まで数えられる。スピン・コンビネーションにおいては、足換えは任意であり、異なる姿勢の数は自由である。</p>

レベル特徴

- 1) 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
- 2) 基本姿勢での別の難しいバリエーション
 - 1 姿勢の足換えなしのスピンのおよびフライング・スピン - 1)のものとは異なるもの
 - それ以外の全てのスピンの - 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
- 3) 難しい足換え
- 4) 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・スピンので踏み切り足と同じ足で着氷または着氷の際に足換え
- 5) 一つの基本姿勢での明確なエッジの変更(この特徴はどのスピンのでも 1 回しか数えない)
- 6) 3 基本姿勢すべてを含む(足換えを伴うスピンでは - 左右の足とも 3 基本姿勢すべてを含む)
- 7) ただちに続けて行う両方向のスピンの
- 8) 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 回数える

レイバック・スピンに対する追加的な特徴項目:

- 9) 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。(スピン・コンビネーションの一部分としてレイバック・スピンが行なわれた場合も数える)
- 10) 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)

足換えを伴うスピン・コンビネーションでは、3 基本姿勢すべ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・スケートインではレベル 4 となるために必須である。

足換えを伴うスピンでは、一方の足で獲得することができる特徴の数は最大 3 個である。

明確化

姿勢

基本姿勢	<p>3つの基本姿勢、すなわちキャメル姿勢、シット姿勢、アップライト姿勢がある。それ以外の全ての姿勢は、中間姿勢である。</p> <p>キャメル: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。</p> <p>シット:尻の最下部がスケーティング・レッグの膝の最上部の高さを超えず、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷面に平行</p> <p>アップライト:キャメル姿勢を除き、スケーティング・レッグを伸ばしてまたはほとんど伸ばした状態で行う全ての姿勢。(膝を僅かに曲げることは許される)</p>
中間姿勢	<p>いずれの基本姿勢の要件も満たさない他の姿勢全て。</p> <p>スピン・コンビネーション:中間姿勢の回転数は総回転数に数えられる。中間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、これら中間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、レベルの特徴の獲得には無効である</p>
姿勢変更なしのスピン	<p>“姿勢変更なしのスピン”は別の基本姿勢 2 回転以上行った場合、“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・ポジション(ファイナル・windアップ)は、3 回転を超えなければ別姿勢とはみなされず、そこで行われた回転は要求される回転数としては数えられない。</p>
いずれの基本姿勢でも 2 回転に満たない	<p>スピンのいずれかの基本姿勢で少なくとも連続して 2 回転をしていない場合、そのスピンのレベルはない。</p>
基本姿勢で 2 回転に満たない(スピン・コンビネーション)	<p>スピン・コンビネーションで(要求に従った)2 回転以上ある姿勢が 1 姿勢のみで、他どの姿勢も(要求に従わず)2 回転未満の場合、レベル 1 となりジャッジは GOE を減点する。</p>
基本 3 姿勢が不足(ショート・プログラムのスピン・コンビネーション)	<p>スケーターがスピン・コンビネーションで 2 回転以上行った基本姿勢が要求されている 3 姿勢より少ない(アップライト、シット、キャメル)場合、そのスピンのレベルは 1 以下であり、ジャッジは GOE を減点する。</p>
1つの基本姿勢と1つの中間姿勢のあるスピン	<p>テクニカル・パネルに、スピンのスピン・コンビネーションであるか単一姿勢のスピンであるかフライング・スピンであるかをガイドラインに従って決定する権利がある。スピンの互いにかかりかけ離れている 2 つの姿勢を含む場合、それはコンビネーションとなる。</p>
キャメルおよびシットにおけるwindアップ回転	<p>シットスピンとキャメルスピンにおいてのみwindアップ回転は最高 3 回転まで数えられない。windアップ回転が最高の 3 回転を超えた場合、そのスピンは“スピン・コンビネーション”とコールされる。windアップがアップライトポジションとなる。</p>

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、バタフライもしくは別のフライング・エントランスのバリエーションはレベルの特徴とみなされる。 通常のキャメルスピンもしくは(ジャンプの代わり)明らかな踏み換え“ステップ・オーバー”が行われた場合、このスピンの入りはレベルの特徴とはみなされない。
--------------	--

バックワード・エントランス	バックワード・エントランスとは、(これだけとは限らないが)フォワード・インサイド・スリー・ターンによる入りを含む。レベル特徴として数えられるためには、バックワード・エントランスではバックワード・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。 <u>バックワード・エントランスはレベル特徴として数えられるが、カウントされるのはショート・プログラムおよびフリー・スケートイングともそれぞれ1つのスピンのみである。その際、最初に試みたものが考慮される。</u>
---------------	---

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。
------------	--

難しいバリエーション

ブロークン・レッグ	“ブロークン・レッグ”はシット姿勢の難しいバリエーションで、脚を体幹部の横や後ろに折り曲げて重量分布を変える姿勢である。
-----------	--

ドーナッツ・スピン	“ドーナッツ” スピンはキャメル姿勢の難しいバリエーションとみなされ、体を弧状に曲げて頭とフリー・フットがほとんど接触するようにした姿勢である。
-----------	--

アップサイド・ダウン・キャメル姿勢	アップサイド・ダウン姿勢は、上体が少なくとも170° 仰向けであれば、キャメル姿勢の難しいバリエーションとしてみなされる。
-------------------	---

アップサイド・ダウン・アップライト姿勢	ヒップからスケートイング・フットまでが真直ぐで上体は氷の方へ折り曲げるという姿勢は、アップライトの難しいバリエーションとみなされる。
---------------------	--

ビールマン姿勢	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である。ビールマン姿勢はレベルの特徴として数えられるが、カウントされるのはショート・プログラムおよびフリー・スケートイングともそれぞれ1つのスピンのみである。その際、最初に試みたものが考慮される。
---------	---

ビールマン姿勢の“類似”	“類似”とはフリー・レッグの位置が頭の高さを超えるが(ビールマン姿勢で要求されている)頭上(回転軸近く)には達しない姿勢を意味し、スケーターはアップライト姿勢からそのような姿勢を取ることができる。この姿勢は(ビールマンと同じく)アップライト姿勢の難しいバリエーションであるとみなされる。しかしながら、スケーターがキャメル姿勢からフリー・レッグを掴みそのような姿勢に達した場合には、(アップライトではなく)キャメル姿勢の難しいバリエーションであるとみなされる。
--------------	---

ウインドミル	ウインドミル(イリュージョン)はアップライト姿勢の難しいバリエーションである。(レベルの特徴として数えられるためには、少なくとも続けて3回行なわれなければならない。)
--------	---

回転速度の増加	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回転速度が増した場合には、難しいバリエーションとみなす。 回転速度の増加は、1つの基本姿勢の中もしく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、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。
----------------	--

クロスフット・スピン	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・スピンの難しいバリエーションとみなされ、レベルを上げるための1つの特徴に数えられる。
-------------------	---

スピン中のジャンプ	いかなるスピンにおいても、スピンの中に同じ足で踏み切って着氷した明らかなジャンプ（ジャンプ前後に少なくとも2回転ずつある）は難しいバリエーションとみなされる。このジャンプは1つの基本姿勢から同じ基本姿勢へと行われなければならないが、（SP・FSともに）必要最少回転数の前に行っても難しいバリエーションとみなされる。
------------------	---

足換えなしの単一姿勢の スピンおよびフライング・ スピンの2つの難しいバ リエーション	これらのバリエーションが基本姿勢で少なくとも2回転持続し、それぞれがお互い異なるものであれば、両方ともレベルの特徴として数えられる。
--	--

スピン・コンビネーション の2つの難しいバリエー ション	難しいバリエーションは、2個までしか数えない。2つの難しいバリエーションのうち、一方は中間姿勢でもよく、他方は基本姿勢でなければならない。2つのバリエーションは異なる足および/もしくは異なる姿勢で行われなければならない。
---	--

エッジおよび回転方向

両方のエッジでの回転	両方のエッジでの回転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、キャメル、アップライト）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回転行うことが必要である。中間姿勢でのエッジの変更はレベルの特徴には数えない。エッジの変更は、どのスピンでも1度しかカウントしない。
-------------------	--

両方向への回転	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数える。各回転方向とも少なくとも3回転が必要である。このように両方向に行われたスピンは1つのスピンとみなされる。
----------------	--

足換え

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）	スピンにおける足換えには、足換え前後に（中間姿勢を含めたいずれの姿勢でもよいが）少なくとも3回転ずつ必要である。もし足換え前もしくは後に3回転無ければ次のような結果となる： ショート・プログラム - スピンは要求を満たさずレベルは無く無価値となる。 フリー・スケートイング - スピンの2つめの部分は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もしくは足換えなしのスピン・コンビネーションとなる。
--	---

同じ足で回転し続ける	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。（氷上あるいは空中）のどちらであっても各足を使って移行するが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。
-------------------	---

簡単な足換え	それ程には強さや技術を必要としない。例としては、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 <u>単純な</u> ホップ／ジャンプ。簡単な足換えはレベルを上げない。
---------------	---

難しい足換え	かなりの強さや技術を必要とする。例としては、明らかなジャンプによる足換え、トゥアラビアンまたはあらゆる形のバタフライであって、シットまたはキャメル姿勢から直接シット、キャメル、 <u>アップライト</u> 姿勢に移るもの。難しい足換えはレベルを上げることができる。
足換えとしてのトゥアラビアン	この足換えは許され、足換えの難しいバリエーションとなるが、レベルの特徴として数えられるのはフリー・スケートングにおいてのみである。もしショート・プログラムで行えば、レベルの特徴としては数えられず、“フリー・フットの表面へ接触する”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	ショート・プログラムでは足換えを伴うスピンのために2回目の足換えは不正な要素となり許されない。フリー・スケートングでは、レベルを上げる特徴とはならない。
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)	(足換えの前後の)スピンの軸が離れすぎ、“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、次のような結果となる: ショート・プログラム: そのスピンは要求を満たさず、レベルは無く無価値となる; フリー・スケートング: 2つめの部分はコールされず、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もしくは足換えなしのスピン・コンビネーションとなる。
片足におけるレベル特徴	一方の足で獲得することができる特徴の数は最大3個である。 <u>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。</u> “難しい足換え”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数えられる。
フライング・シット・スピン:同じ足で着氷	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、“踏み切り足と同じ足で着氷、あるいは着氷の際に足換え”というレベルの特徴を数える。
フライング・スピン:フライングの入り-空中で姿勢が達成されない	フライングでの入りはスピンの性質の一部であり、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、スケーターが空中で姿勢が達成されない場合には、この入りはレベルの特徴とはみなされず、ショート・プログラムではレベル1を超えない。しかしながら、フリー・スケートング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。
フライング・シット・スピン(ジュニア・ショート・プログラム)	「指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。空中姿勢と同じ姿勢で着氷後最低8回転しなければならない。」という規程文言により、2009-10シーズンにおいては“フライング”部分としてバタフライおよびデスドロップは許されず、行なわれた場合には“レベル無し”のコールとなる。
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	ショート・プログラム: 一方の足では基本姿勢で2回転行なわれたが、他方の足では基本姿勢で2回転に満たない場合、そのスピンにはレベルは無く、したがって無価値となる。 フリー・スケートング: 足換えありの単一姿勢のスピンの一方の足で全く基本姿勢がない場合、他方の足のレベルの特徴は適用される。

ジャンプ・エレメンツ

ルール

ソロ・ジャンプ

ショート・プログラム	<p>2009-2010 シーズンのショート・プログラムは 2 つのソロ・ジャンプを含まなければならない。</p> <p>- 男子:ダブルもしくはトリプル・アクセル 女子:ダブル・アクセル</p> <p>- コネクティング・ステップもしくはそれと同等の他のフリー・スケートイング動作から直ちに行うジャンプ;</p> <p>シニア男子 - あらゆるトリプルもしくはクワドラプル・ジャンプ</p> <p>シニア女子 - あらゆるトリプル・ジャンプ</p> <p>ジュニア男子・ジュニア女子 - ダブルもしくはトリプル・フリップ</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・ジャンプとしてクワドラプル・ジャンプを再び行うことはできない。シニアおよびジュニア男子でトリプル・アクセル・パウルゼンをアクセル・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すことはできない。ソロ・ジャンプはジャンプ・コンビネーションに含まれているジャンプと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、もしくはフリー・スケートイング動作では、「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・スケートイング動作」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>
------------	---

フリー・スケートイング	<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・スケートイングのバランスの取れたプログラムには、シニア・ジュニア男子の場合で 8 つ、シニア・ジュニア女子の場合で 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(かアクセル型ジャンプを含むもの)でなければならない。単独のジャンプはいかなる回転数でもよい。</p> <p>すべ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。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 3 回を超えて含んではならない。同じ名前のトリプルとクワドラプル・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・シーケンスと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取り扱われ、したがって考慮されないが、ジャンプ枠(ボックス)が残っていればジャンプ枠を占める。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。</p>
-------------	--

ジャンプ・コンビネーション

概要	<p>ジャンプ・コンビネーションにおいては、第 1 ジャンプの着氷足が第 2 ジャンプの踏み切り足となる。第 3 のジャンプについても同様とする。複数のジャンプがリストに無いジャンプ(例えばハーフ・ループなど)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。</p>
ショート・プログラム	<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>シニア男子 - ダブル+トリプル、2 つのトリプル、クワドラプル+ダブルもしくはトリプル</p> <p>他カテゴリー - ダブル+トリプル、2 つのトリプル</p>

	<p>ジュニア女子 ダブル+ダブルのコンビネーションも可</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またはトリプルまたはクワドラプル・ジャンプから構成される。シニア男子において、クワドラプル・ジャンプをソロ・ジャンプで行った場合、ジャンプ・コンビネーションでクワドラプル・ジャンプを再び含めることはできない。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。すべ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。2つのジャンプは直接続けて行わなければならない、その間に足換えやターンを行うことは許されない(トウ・ジャンプにおいてトウを突くことを除く)。</p>
--	---

フリー・スケートイング	<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、トリプルもしくはクワドラプル・ジャンプで構成してよい。ジャンプ・コンビネーションもしくはジャンプ・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

フリー・スケートイング	<p>ジャンプ・シーケンスに含まれるジャンプの数には制限は無く、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/ステップがあってはならない。シーケンス中には、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、<u>ランニング・ステップ</u>である。)</p>
--------------------	---

明確化

回転不足のジャンプのコール	<p>回転不足でダウングレードされることが明らかであっても、“ジャンプの繰り返し”のルールにしたがって)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。</p>
----------------------	---

着氷時の 3/4 回転の基準	<p>1/4の回転不足が、ごまかしジャンプと認定するボーダー・ラインである。(ごまかしジャンプと認定するには)4分の1回転を超える不足が必要である。</p> <p>テクニカル・スペシャリストは、回転不足が1/4回転を超えるいかなるジャンプも、1回転少ないジャンプと認定する。例えば、足の置き方で2.5回転、上体で2.75回転のトリプル・ルッツはトリプルを試みたものとしてコールして、それからダブル・ルッツにダウングレードする。</p> <p>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・アングルは重要となる。すべてのはっきりとしない場合には、<u>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。記号“く”はジャッジには示されない。ジャッジは(スロウ・モーションは用いずに)見たままにGOE評価を行なう。</u></p>
-----------------------	---

ごまかした踏み切り	<p>明らかに前向き(アクセル・ジャンプの場合には後ろ向き)踏み切りのジャンプは、ごまかしジャンプとみなされる。</p> <p>トウ・ループが、最も一般的に踏み切りにおいてのごまかしがあるジャンプである。テクニカル・パネルは、(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を行うかの決定する際にリプレイで確認することができるのは通常速度のみである。</p>
------------------	--

間違ったエッジでの踏み切り(フリップ/ルッツ)	<p>間違ったエッジで開始されたのが明らか場合には、テクニカル・パネルはジャッジにエラーを示す。通常は、間違ったエッジでの踏み切りの判定には、スロウ・モーション</p>
--------------------------------	--

	<p>ン再生は用いない。スロウ・モーション再生を用いるのは、ノーマル速度では踏み切りエッジの確認ができないカメラ・アングルの場合のみである。</p> <p>ジャンプの踏み切りが明らかに間違ったエッジで行われた場合(間違ったエッジが長い、正しいエッジが全くないなど)、テクニカル・パネルは“e”(エッジ)マークを用いる。この場合、ジャッジは GOE を-2 から-3 減点しなければならず、GOE はマイナスでなければならない。</p> <p>ジャンプの踏み切りで間違ったエッジがそれほど明らかでない場合、テクニカル・パネルは“!”(アテンション)マークを用いる。</p> <p>この場合には、ジャッジは-1 から-2 の GOE の減点をする必要がある。最終の GOE がマイナスであることは強制されない。</p>
表にあるジャンプのパンク	<p>表にあるジャンプがパンクして 3/4 回転より少なくなった場合、完全なシングル・ジャンプとはカウントされず、価値ゼロ(0)が与えられる。ジャンプは試みたものとみなし、ジャンプ要素 1 回にカウントされる。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、コンポーネントの“トランジション”の項目で考慮される。</p>
表外のジャンプ	<p>SOV 表に無いジャンプ(例えばウオーレイ、スプリット・ジャンプ、ハーフ・ループ、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。ただしトウ・ウオーレイはトウ・ループとしてコールされ、カウントされる。</p>
インサイド・アクセル・ジャンプ	<p>フォワード・インサイド・エッジから踏み切ったアクセル型ジャンプは表に無い要素であり、従っていかなる価値もなく、要素ボックスも占めない。</p>
反対の足での着氷	<p>どのジャンプもどちらの足で着氷しても良い。ジャンプに対するコールは、着氷の足とは無関係に行う。ジャッジは GOE で質を評価する。</p>
逆エッジでの着氷	<p>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。しかしながら、ジャッジは逆のエッジであることを GOE に反映させる。</p>
スピンから直ちにジャンプを行う	<p>スケーターがスピンを行い、出た後そのままジャンプを行った場合、2つの要素が別個にコールされる。ジャンプには難しい踏み切りに対する評価が(GOE)で与えられる。</p>
ジャンプを試みる	<p>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)開始エッジへ踏み込みあるいは氷にトウを突き、回転があっても無くとも氷から離れることは、単独のジャンプを試みるとみなし、試みたジャンプの価値はなく、1 枠(ボックス)を占める。</p> <p>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。すなわち、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、あるいは、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。</p>
第1ジャンプの後に転倒+別のジャンプ	<p>スケーターが第1ジャンプで転倒し、ただちに続けて別のジャンプを行った場合、テクニカル・パネルは直後に行われたジャンプは無視する。</p> <p>要素は以下のようにコールされる:</p> <p>ショート・プログラム: “第一ジャンプ+COMBO”</p> <p>フリー・スケートイング: “第一ジャンプ+SEQ”</p>
第一ジャンプ後にステップ	<p>スケーターが第1ジャンプでステップ・アウトし、ただちに続けて別のジャンプを行っ</p>

アウトもしく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	た。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： ショート・プログラム：“第一ジャンプ+COMBO”；続きの部分はテクニカルパネルからは無視される。 フリー・スケート：“第一ジャンプ+SEQ”（もしくはシーケンスの定義が依然として満たされる場合に“第一ジャンプ+第二ジャンプ+SEQ”） 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。
--	--

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	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2つのスリー・ターンがあるもしく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（しかしエラーであるためジャッジはGOEを減点する）。
-----------------------------	---

ショート・プログラム

要求されているもの以外の要素	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、“ジャンプのボックス”を占める。
----------------	---

3連続のジャンプ・コンビネーション	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。
-------------------	---

ジャンプの繰り返し	同じ回転数および名前ジャンプが繰り返された場合、繰り返されたジャンプは削除され、無価値、GOE無しとなるが、ジャンプ1枠(ボックス)を占める。もし繰り返されたジャンプがジャンプ・コンビネーションの中で実施された場合には、コンビネーション全体が削除され無価値となる（が、それに対応するボックスを占める）。 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。 同じ名前であるが違う回転数のジャンプが繰り返された場合、評価される。
-----------	--

第2ジャンプが無い	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・スペシャリスト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。（どちらもステップがあったり、どちら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。
-----------	---

フリー・スケート

トリプル/クワド・ジャンプの1度目の繰り返し	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワド・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回行なう（1度目の繰り返し）：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。
------------------------	--

トリプル/クワド・ジャンプの2度目/3度目の繰り返し	同じ名前および同じ回転数のトリプルまたはクワド・ジャンプを、ソロ・ジャンプであってもジャンプ・コンビネーション/シーケンスの中であっても3回/4回と行なう（2度目/3度目の繰り返しを行なう）と、3回目/4回目のジャンプは余分な要素として扱われ無視される（が、それに対応するボックスを占める）。
----------------------------	--

2度目の3連続ジャンプ・コンビネーション	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。
----------------------	--

ジャンプ・コンビネーション：第1/第2ジャンプが“表外”ジャンプ	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1もしくは第2ジャンプが成功せず「表外ジャンプ」になった場合であっても、他方の（第2もしくは第1ジャンプ）がリストにあるジャンプであれば、これらは依然としてジャンプ・コンビネーションとしてみなされ、表内ジャンプのみが価値を持つ。
----------------------------------	--

<p>ジャンプ・シーケンス: ルールでの言及</p>	<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、第一ジャンプ+“SEQ”(あるいは第一ジャンプ+第二ジャンプ+“SEQ”)とコールされる。しかしながら、ジャッジの GOE では、行われた要素全体について言及する。</p>
<p>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</p>	<p>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・シーケンスとは見なされない。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、“第一ジャンプ+SEQ”とコールする。</p>
<p>3連続のジャンプ・コンビネーションでの失敗</p>	<p>予定していた3連続のジャンプ・コンビネーションにおいて、第2ジャンプの後でスケーターがステップ・アウトし、スリー・ターンを行うかもしくはリズムを失って第3ジャンプを行なった場合には、第3ジャンプはコールせず、この要素は“最初の2つのジャンプ+SEQ”とコールされる。(2つのジャンプからなるジャンプ・コンビネーションでの同じ失敗の場合と同様)</p>
<p>表内ジャンプが1つのみの ジャンプ・シーケンス</p>	<p>表内ジャンプ1つ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・シーケンスとは見なされないが、ソロ・ジャンプとしてカウントされる。 例: ハーフ・ループ+2S SEQ は単なる 2S である。</p>
<p>ジャンプ・シーケンスにお けるアクセル型ジャンプ</p>	<p>アクセル型ジャンプが最後に行なわれるジャンプ・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なわれたジャンプが無視された場合、そのコールは“(first jump) + Axel no value + sequence”となる。このようにコールすることで、アクセルはフリー・スケートでの必須要素として数えられるが、点数は与えられない。</p>
<p>連続したアクセル型のジャンプ</p>	<p>アクセル型ジャンプを任意のジャンプから続けて(ホップ、マズルカ、表外ジャンプ無しで)ただちに行った場合、この一連のジャンプは、ジャンプ・シーケンスとしてみなされる。</p>

※この文書はTOセミナー受講者向けの資料である。TOセミナー後の資料の改訂および更新はウェブを通じて行なう。

ISU テクニカル・パネル・ハンドブック2009/2010(日本語版)

2009年8月18日 TOセミナー版 発行

英語版 Technical Panel Handbook Version as of 20.07.2009

翻訳編集 フィギュア部委員会規約部小委員会

翻訳 神崎 範之