

# フィギュアスケート スポーツルール

version : 2024 年 9 月

2024. 12. 10 和訳 津川典久

## 1. 適用ルール

スペシャルオリンピックスのフィギュアスケート公式スポーツルールは、スペシャルオリンピックスのすべてのフィギュアスケート競技に適用される。本ルールは、国際的なスポーツプログラムとして、国際スケート連盟 (ISU) が定めるフィギュアスケートのルール (<http://www.isu.org/> (英文) を参照) に基づきスペシャルオリンピックスが定めたものである。ISU のルールが、スペシャルオリンピックスのフィギュアスケート公式スポーツルールまたはスペシャルオリンピックススポーツルール第 I 章—総則との間で矛盾が生じる場合は、スペシャルオリンピックスのフィギュアスケート公式スポーツルールを適用するものとする。

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の要件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件、およびユニファイド スポーツ® に関する詳細は、スポーツルール第 1 条を参照のこと。

## 2. 公式種目

種目の範囲は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。プログラムでは、提供する種目、および必要に応じてそれらの種目の運営方針を決定することができる。コーチは、各選手の技術と興味に応じ、適切なトレーニングの提供および種目の選定を行う責任を負う。

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

2. 1. バッジ競技 (世界大会の種目ではなく、国内の地域レベルおよびプログラムレベルの競技)
2. 2. シングル競技 - レベル 0 (世界大会の種目ではない)
2. 3. シングル競技 (シングルレベル 1-4、ショートプログラム (レベル 3-4)、およびフリースケーティング (レベル 1-4))
2. 4. ペアスケATING (ペアレベル 1-2、ショートプログラム (レベル 2)、フリースケーティング (レベル 1-2))
2. 5. アイスダンス (アイスダンスレベル 1-3)
2. 6. ショーケース アーティスティック 種目 (シングル レベル 1-4) (世界大会の種目ではない)
2. 7. ユニファイド スポーツ® ペア スケーティング (ペア レベル 1-2)
  2. 7. 1. 男性ユニファイド スポーツ® アスリートのパートナー
  2. 7. 2. 女性ユニファイド スポーツ® アスリートのパートナー
2. 8. ユニファイド スポーツ® アイス ダンス (アイス ダンス レベル 1-3)
2. 9. ユニファイド スポーツ® シンクロナイズド スケーティング (SYS レベル 1-2)
2. 10. ユニファイド スポーツ® ショーケース アーティスティック 種目

### 3. 競技設備

- 3.1. リンク：利用するスケートエリアは必ず長方形とし、可能であれば縦 60m、横 30m とする。これ以上は不可であり、これ以下の場合は少なくとも縦 56m、横 26m とする。オフィシャルはリンク内に着席してはならない。ジャッジおよびレフェリーはリンクサイドに着席し、テクニカルパネルは一段高い場所に着席することが望ましい。
- 3.2. 採暖室：アスリートが使用できる採暖室および更衣室を用意する。
- 3.3. 音響設備：競技者に CD またはその他認められた形式で楽曲を提供する音響設備を備えなければならない。

### 4. 競技用具

- 4.1. スペシャルオリンピックス競技会で使用するフィギュアスケート靴のブレードは、氷に接するフラットな断面に円弧の溝ができるよう研磨されており、溝の両サイドのエッジ間で測るブレード幅は均一でなければならない。ただし、控えめなテーパーエッジ（ブレードを先端に向け細くするテーパーリング）は許可される。
- 4.2. 競技用衣類（ショーケース アーティスティック種目は適用されない）：
  - 4.2.1. 競技者の衣装は、節度と品位があり、かつスポーツ競技会に適したものでなければならない。極端に華美または大げさなデザインは避けること。ただし、選んだ楽曲の特徴を反映する衣装であってよい。
  - 4.2.2. 衣装は、規律を守る上で不適切なほど過度に肌が露出したように見えるものであってはならない。男性は足首までのズボンを着用することとし、タイツは許可されない。アクセサリや小道具の使用は許可されない。
  - 4.2.3. 要件を満たさない衣装はペナルティとして 0.5 点減点される。
  - 4.2.4. 衣装に付ける装飾は落ちないようにすること。衣装の一部または装飾をリンク上に落とした場合は、ペナルティとして 0.5 点減点される。
- 4.3. 競技音楽：
  - 4.3.1. すべての選手は、USB スティックまたはその他認められたフォーマットで高品質の競技用音楽を提供すること。
    - 4.3.1.1. 各プログラム（ショート プログラム/フリー スケーティング）の音楽は それぞれ 1 曲を別々のディスクに録音し、次の名前を付ける必要があります：選手名 - カテゴリ（例：シングル レベル 1） - ショート プログラムまたはフリー スケーティング。
    - 4.3.1.2. 各スケーター／ペア／カップルは、競技の各セグメント（パターンダンスを除く）について予定する要素（エレメンツ）を公式の書式に記載したプログラムコンテンツシートを提出すること。

#### 4.4. プログラムコンテンツシート

4.4.1. 各スケーター/ペア/カップルは、パターンダンスを除く競技の各セグメントの予定要素を示す公式フォームであるプログラム内容シートを提出するものとします。

### 5. 要員

#### 5.1. 運営スタッフ:

##### 5.1.1. レフェリー

##### 5.1.2. テクニカル コントローラー

##### 5.1.3. テクニカル スペシャリスト 2 名

##### 5.1.4. データ入力オペレーター

##### 5.1.5. ビデオ リプレイ オペレーター (ビデオ リプレイ システムを使用する場合)

#### 5.2. ジャッジ:

5.2.1. ジャッジは少なくとも 3 名、最大 9 名までとする。

### 6. 滑走順とウォームアップ

#### 6.1. 滑走順の抽選:

6.1.1. 出場申込み締切後、競技会に先立ち、コンピュータ式抽選を実施する。

6.1.2. フリースケーティングのスタート順はショートプログラムの結果の逆順になる。

#### 6.2. ウォームアップタイム:

6.2.1. すべての競技者に対し、ウォーミングアップを行う時間が割り当てられる。

##### 6.2.2. ウォームアップタイムの時間:

##### 6.2.2.1. シングルスケーティング:

6.2.2.1.1. レベル 0: 4 分間

6.2.2.1.2. レベル I-II: 4 分間

6.2.2.1.3. レベル IV: ショートプログラム 4 分間

6.2.2.1.4. レベル III-IV: フリースケーティング 6 分間

##### 6.2.2.2. ペアスケATING:

6.2.2.2.1. レベル I: 4 分間

6.2.2.2.2. レベル II: ショートプログラム 4 分間

6.2.2.2.3. レベル II: フリースケーティング 6 分間

##### 6.2.2.3. アイスダンス:

6.2.2.3.1. レベル I-III: 音楽付き 4 分間

#### 6.3. ウォームアップグループ:

6.3.1. シングルスケーティング: ウォームアップグル 1 組につき最大で 8 人 (レベル 0-II) または最大で 6 人 (レベル III-IV) を超えてはならない。

6.3.2. ペアスケATING: ウォームアップグループ 1 組につき最大で 4 組を超えてはならな

い。

6.3.3. アイスダンス:ウォームアップグループ1組につき最大で5組を超えてはならない。

## 7. ディビジョニング

7.1. ディビジョニングは、各競技およびレベルに8名を超える選手が登録した場合に行われる。

7.2. ディビジョニングは、ディビジョニングごとに3名以上8名以下の選手で構成される。

7.3. 時間が限られている小規模な競技の場合、以下の原則に従って、選手の前回の競技の結果を使用して競技前にディビジョニングを行うこともできる。

7.4. 競技会でのディビジョニング（ISU ジャッジングシステムを使用し、競技日が1日以上）

7.4.1. ディビジョニングでは、選手はプログラムを滑走し、競技会と同様にテクニカルパネルとジャッジによって評価される。

7.4.2. 選手はテクニカスコアを受け取ります。このテクニカスコアによって、どのディビジョニングで競技するかが決まる。

7.4.3. テクニカルエレメンツの遂行のみが考慮され、プログラムエレメンツはディビジョニングでは考慮されません。選手が雰囲気慣れたり、観客が増えたりした場合など、より大きな変化が起こる可能性があるため。

7.4.4. 転倒や減点はディビジョニングに影響しない。

7.4.5. 価値の尺度に従った基本値とGOE値で構成されるテクニカルエレメンツスコアが使用される。

例：

	TES (Technical Element Score)			
	Divisioning	+15%	-15%	
Skater 1	1, 52	1, 75	1, 29	Division A
Skater 2	1, 61	1, 85	1, 37	Division A
Skater 3	1, 51	1, 74	1, 28	Division A
Skater 4	1, 39	1, 60	1, 18	Division B
Skater 5	1, 35	1, 55	1, 15	Division B
Skater 6	1, 40	1, 61	1, 19	Division B
Skater 7.	1, 20	1, 38	1, 02	Division B
Skater 8	1, 14	1, 31	0, 97	Division B
Skater 9	1, 43	1, 64	1, 22	Division A
Skater 10	1, 83	2, 10	1, 56	Division A

7. 5. 競技会でのディビジョニング (ISU ジャッジングシステムを使用、競技会は 1 日以内)

7. 5. 1. ディビジョニングには、直近の競技会での選手のスコアを使用する。

7. 5. 2. テクニカルがどのディビジョニングで競技するかを決定します。

7. 5. 3. ディビジョニングでは、テクニカルエレメンツの実行のみが考慮され、プログラム コンポーネントは考慮されません。これは、選手が雰囲気慣れたときや、観客が増えたときなど、大きな変化がある可能性があるため。

7. 5. 4. 転倒や減点はディビジョニングに影響しない。

7. 5. 5. 価値尺度に基づく基本値と GOE 値で構成されるテクニカルエレメンツスコアが使用される。

7. 6. 競技会でのディビジョニング (ISU ジャッジングシステムを使用しない)

6. 1. レベル内のディビジョニングは、年齢や能力に応じて行うことができる。

7. 6. 2. 部門は、レベル内でサブグループを作成することにより、アナウンス時に発表できる。アナウンスでは、サブグループに必要な/許可されているエレメンツをリストする必要がある。

7. 6. 3. 音楽の長さはサブグループで変更されない。

7. 6. 4. 必須要素 (スケーティング スキル要素、ジャンプ、スピンの数) は、サブグループ内で変更できない。

7. 6. 5. レベルごとに必要な数の部門を設定できるが、部門ごとに最低 4 人、最大 8 人の選手が参加する必要があります。

7.6.5.1. 例:

レベル 3 - ディビジョン A: ワルツジャンプ、シングルサルコウ、シングルトウールプ、シングルループが許可される

レベル 3 - ディビジョン B: USp とワルツジャンプ、シングルサルコウのみが許可される

レベル 4 - ディビジョン A: シングルジャンプのみが許可され、2 つのジャンプを含むジャンプの組み合わせのみ、USp と SSp のみが許可され、フライングエントリースピンは許可されない

レベル 4 - ディビジョン B: シングルジャンプ、ダブルサルコウ、ダブルトウールプのみが許可される

レベル 4 - ディビジョン C: すべてのシングルジャンプとダブルジャンプ、すべてのスピンのみが許可される。

## 8. ルール：シングル競技

### 8.1. バッジ プログラム：

#### 8.1.1. バッジ 1

- 8.1.1.1. 基本姿勢で 5 秒間立つ（補助なし）
- 8.1.1.2. 安全な転び方、立ち上がりができる（補助なし）
- 8.1.1.3. 腰を落とし、膝を曲げて立つ（補助なし）
- 8.1.1.4. 基本姿勢で 10 歩前に歩く（補助あり）

#### 8.1.2. バッジ 2

- 8.1.2.1. 基本姿勢で 10 歩前に歩く（補助無し）
- 8.1.2.2. その場でスウィズル（立ったままつま先を内と外に動かす動作を 3 回繰り返す）
- 8.1.2.3. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助あり）
- 8.1.2.4. 少なくとも身長分の距離を両足そろえて前に滑る

#### 8.1.3. バッジ 3

- 8.1.3.1. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助無し）
- 8.1.3.2. スウィズル 5 回で少なくとも 3 メートルの区間を前進する
- 8.1.3.3. フォアスケーティングでリンクを横断する
- 8.1.3.4. 少なくとも身長分の距離で膝を曲げフォア（前向き）に滑る

#### 8.1.4. バッジ 4

- 8.1.4.1. 少なくとも身長分の距離を両足でバック（後ろ向き）に滑る
- 8.1.4.2. その場で両足ジャンプ
- 8.1.4.3. 左右いずれかの足でスノーブローストップ（イの字ストップ）をする
- 8.1.4.4. 少なくとも身長分の距離を片足でフォアに滑る（左右）

#### 8.1.5. バッジ 5

- 8.1.5.1. フォアストロークでリンクを横断する
- 8.1.5.2. バックのスウィズル 5 回
- 8.1.5.3. 両足でフォアに左カーブと右カーブをしながらリンクを横断する
- 8.1.5.4. その場でフォアからバックへ両足ターン

#### 8.1.6. バッジ 6

- 8.1.6.1. フォア滑走から両足ターンしバック滑走
- 8.1.6.2. サークル上を 5 回連続でフォアの片足スウィズル（左右）
- 8.1.6.3. 身長分の距離をバックで片足滑り（左右）

#### 8.1.6.4. フォアのピボット

#### 8.1.7. バッジ 7

- 8.1.7.1. バックストロークでリンクを横断する
- 8.1.7.2. バック滑走から両足ターンしフォア滑走
- 8.1.7.3. 左右どちらかでT字ストップ（ストップに使う足は後ろに置く）
- 8.1.7.4. サークル上でフォアの両足ターン（左回りと右回り）

#### 8.1.8. バッジ 8

- 8.1.8.1. 5回連続でフォアクロス（左右）
- 8.1.8.2. フォアアウト（左右）
- 8.1.8.3. サークル上を5回連続でバックの片足スウィズル（左右）
- 8.1.8.4. 両足スピン

#### 8.1.9. バッジ 9

- 8.1.9.1. フォアアウトのスリーターン（左右）
- 8.1.9.2. フォアイン（左右）
- 8.1.9.3. フォアのランジまたはシュートザダック（深さは問わない）
- 8.1.9.4. バニーホップ

#### 8.1.10. バッジ 10

- 8.1.10.1. フォアインのスリーターン（左右）
- 8.1.10.2. 5回連続でバッククロス（左右）
- 8.1.10.3. ホッケーストップ（二の字ストップ）
- 8.1.10.4. 身長の3倍分の距離のフォアスパイラル

#### 8.1.11. バッジ 11

- 8.1.11.1. 連続でフォアアウトのセミサークル（左右それぞれの足で少なくとも2回ずつ）
- 8.1.11.2. 連続でフォアインのセミサークル（左右それぞれの足で少なくとも2回ずつ）
- 8.1.11.3. フォアインのモホーク（左右）
- 8.1.11.4. 連続でバックアウトのセミサークル（左右それぞれの足で少なくとも2回ずつ）
- 8.1.11.5. 連続でバックインのセミサークル（左右それぞれの足で少なくとも2回ずつ）

#### 8.1.12. バッジ 12

- 8.1.12.1. スリージャンプ
- 8.1.12.2. 片足スピン（少なくとも3回転）



8.1.12.3. フォアクロス、インのモホーク、バッククロス、フォアのステップ（ステップシーケンスは時計回りと反時計回りで繰り返す必要がある）

8.1.12.4. バッジ 9～12 の中から選択した 3 つの動作のコンビネーション

8.1.13. レベル I = バッジ 1 ～ 6

8.1.14. レベル II = バッジ 1 ～ 10

8.1.15. レベル III、IV = バッジ 1 ～ 12 およびフットワークと難しいジャンプ、スピン、スパイラル

8.2. バッジ競技種目（世界大会の種目ではない）

8.2.1. バッジ競技の統括者は、以下に示すバッジレベルを用い、スペシャルオリンピックス出場者向けの要素（エレメンツ）種目またはプログラム種目のいずれかを行うことができる。プログラムを実施する場合、器楽演奏またはボーカルによる音楽を使用することができるが、最長で 1 分 10 秒を超えてはならない。

8.2.2. 要素（エレメンツ）種目として実施される場合にのみ適用される事項：

8.2.2.1. 12 のシングルバッジ競技において、各スケーターは技能演技の機会を 2 回与えられる。これが決勝戦となる。バッジ競技では予選は実施しない。

8.2.2.2. ジャッジは、スケーターが行う 2 回の技能試技のそれぞれにおいて採点する。

8.2.2.3. 2 回の試技のうち高い方の得点を用い、また各技能について高い得点を合算することにより、スケーターの最終的な得点および順位が決定される。

8.2.2.4. ジャッジは、最小 0.1 から最大 6.0 までのランキング システムを使い、技能パフォーマンスを評価する。

8.2.2.5. スケーターは、出場するバッジに含まれるすべての技能を実施できる想定である。バッジ プログラムは、<http://resources.specialolympics.org/> にある新しい Special Olympics Figure Skating Coaching Guide に記載されている。

8.2.3. バッジ競技 1

8.2.3.1. 基本姿勢で 5 秒間立つ（補助なし）

8.2.3.2. 安全な転び方、立ち上がりができる（補助なし）

8.2.3.3. 腰を落とし、膝を曲げて立つ（補助なし）

8.2.3.4. 基本姿勢で 10 歩前に歩く（補助あり）

8.2.4. バッジ競技 2

8.2.4.1. 基本姿勢で 10 歩前に歩く（補助無し）

- 8.2.4.2. その場でスウィズル（立ったままつま先を内と外に動かす動作を3回繰り返す）
- 8.2.4.3. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助あり）
- 8.2.4.4. 少なくとも身長分の距離を両足そろえて前に滑る
- 8.2.5. バッジ競技3
- 8.2.5.1. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助無し）
- 8.2.5.2. スウィズル5回で少なくとも3メートルの区間を前進する
- 8.2.5.3. フォアスケATINGでリンクを横断する
- 8.2.5.4. 少なくとも身長分の距離で膝を曲げフォア（前向き）に滑る
- 8.2.6. バッジ競技4
- 8.2.6.1. 少なくとも身長分の距離を両足でバック（後ろ向き）に滑る
- 8.2.6.2. その場で両足ジャンプ
- 8.2.6.3. 左右いずれかの足でスノープローストップ（イの字ストップ）をする
- 8.2.6.4. 少なくとも身長分の距離を片足でフォアに滑る（左右）
- 8.2.7. バッジ競技5
- 8.2.7.1. フォアストロークでリンクを横断する
- 8.2.7.2. バックのスウィズル5回
- 8.2.7.3. 両足でフォアに左カーブと右カーブをしながらリンクを横断する
- 8.2.7.4. その場でフォアからバックへ両足ターン
- 8.2.8. バッジ競技6
- 8.2.8.1. フォア滑走から両足ターンしバック滑走
- 8.2.8.2. サークル上を5回連続でフォアの片足スウィズル（左右）
- 8.2.8.3. 身長分の距離をバックで片足滑り（左右）
- 8.2.8.4. フォアのピボット
- 8.2.9. バッジ競技7
- 8.2.9.1. バックストロークでリンクを横断する
- 8.2.9.2. バック滑走から両足ターンしフォア滑走
- 8.2.9.3. 左右どちらかでT字ストップ（ストップに使う足は後ろに置く）
- 8.2.9.4. サークル上でフォアの両足ターン（左回りと右回り）
- 8.2.10. バッジ競技8
- 8.2.10.1. 5回連続でフォアクロス（左右）
- 8.2.10.2. フォアアウト（左右）
- 8.2.10.3. サークル上を5回連続でバックの片足スウィズル（左右）
- 8.2.10.4. 両足スピン
- 8.2.11. バッジ競技9
- 8.2.11.1. フォアアウトのスリーターン（左右）
- 8.2.11.2. フォアイン（左右）

- 8.2.11.3. フォアのランジまたはシュートザダック（深さは問わない）
- 8.2.11.4. バニーホップ
- 8.2.12. バッジ競技 10
  - 8.2.12.1. フォアインのスリーターン（左右）
  - 8.2.12.2. 5 回連続でバッククロス（左右）
  - 8.2.12.3. ホッケーストップ
  - 8.2.12.4. 身長の 3 倍分の距離のフォアスパイラル
- 8.2.13. バッジ競技 11
  - 8.2.13.1. 連続でフォアアウト（左右それぞれの足で少なくとも 2 回ずつ）
  - 8.2.13.2. 連続でフォアイン（左右それぞれの足で少なくとも 2 回ずつ）
  - 8.2.13.3. フォアインのモホーク（左右）
  - 8.2.13.4. 連続でバックアウト（左右それぞれの足で少なくとも 2 回ずつ）
  - 8.2.13.5. 連続でバックイン（左右それぞれの足で少なくとも 2 回ずつ）
- 8.2.14. バッジ競技 12
  - 8.2.14.1. スリージャンプ
  - 8.2.14.2. 片足スピン（少なくとも 3 回転）
  - 8.2.14.3. フォアクロス、インのモホーク、バッククロス、フォアのステップ（ステップシークエンスは時計回りと反時計回りで繰り返す必要がある）
  - 8.2.14.4. バッジ 9～12 の中から選択した 3 つの動作のコンビネーション

8.3. レベル 0 (世界大会の種目ではない)

8.3.1. レベル 1 の準備として：音楽に合わせて滑る 5 つの要素のセット シーケンス。

8.3.2. つなぎの動作は許可される。(訳注：意識しました)

8.3.3. シーケンスは補助スケーターと一緒に滑ることができる。ホールドはできないが、指示は許可される。補助スケーターは競技者の前で滑り、競技者は必要な要素を真似する。

8.3.4. 音楽は自由に選択できる。

8.3.5. 音楽の長さ：約 1 分 (時間減点なし)

8.3.6. 要素 (エレメンツ)

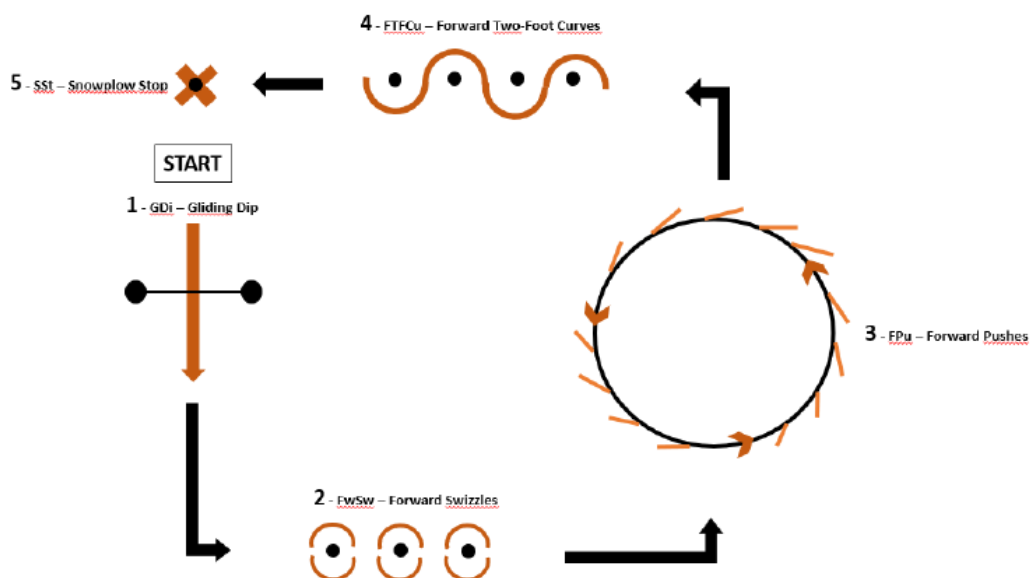
8.3.6.1. 膝曲げ (GD<sub>i</sub>)：膝曲げは、ハードル/コーンの下で滑る必要がある (ビデオを参照)。長さとは規定されておらず、スケーターの技能に応じて選択できる。

8.3.6.2. フォアスウィズル (FSw)：3 つのハードル/コーンの周りを 3 回 (3 回) フォアスウィズルする。

8.3.6.3. フォワード ハーフ クロスオーバー / プッシュ (FPu)：円上 (氷面の中央のホッケー サークル、または事前にマーカーで氷上に描いたサークル) を反時計回りに滑走する。ハーフ クロスオーバーの回数は規定されていないが、最小でも最大でも 1 周する必要がある。

8.3.6.4. フォワード ツー フット カーブ (FTFCu)：氷上に 4 つのハードルを置き (ビデオを参照)、スケーターはハードルの周りを滑走する。

8.3.6.5. スノープロウ ストップ (SS<sub>t</sub>)：ハードルで停止する。足を止めるかどうかは任意。



#### 8.4. レベル I

8.4.1. 参加資格：レベル I の競技に参加するスケーターは、バッジ 1 ～ 6 に必要な技能を習得していなければならない。ただし、それ以上の技能は要しない。

#### 8.4.2. レベル I フリースケート プログラム

8.4.2.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

8.4.2.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは、1 分 30 秒（最大）の制限時間を超えてはならない。

8.4.2.3. プログラムは、器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

8.4.2.4. これは初心者レベルのフリースケート プログラムである。

8.4.2.4.1. スケーターは、バッジ 1 ～ 6 から選択された次の要素から 6 つの要素（エレメンツ）を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

8.4.2.4.2. これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点が与えられず、採点されませんが、追加した要素（エレメンツ）がバッジ 1 ～ 6 に含まれる場合に限り、つなぎの動きとして取り入れることができます。

8.4.2.4.3. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

8.4.2.4.4. その場でも動きながらでも演技可能な要素（エレメンツ）である場合、動きながらの演技はより質が高いと見なされ、出来栄点（GOE）の加点に反映される。

#### 8.4.2.5. レベル 1 要素（エレメンツ）

8.4.2.5.1. フォアのスウィズル（少なくとも 5 回）（FSw）

8.4.2.5.2. バックのスウィズル（少なくとも 5 回）（BSw）

8.4.2.5.3. 左と右の片足でフォア滑走（滑走距離は 出来栄点（GOE）で評価）（FGI）

8.4.2.5.4. 両足でバック滑走（滑走距離は 出来栄点（GOE）で評価）（BGI）

8.4.2.5.5. その場でまたは動きながらの両足ジャンプ（フォアのみ）（TFJu）

8.4.2.5.6. フォアの片足（左または右）スノーブローストップ（イの字ストップ）（FSSt）

8.4.2.5.8. 両足でフォアに左カーブと右カーブ（少なくとも 2 回）（両足を平行かつカーブの内側に傾けなければならない）（FTCu）

8.4.2.5.8. サークル上を 5 回連続でフォアの片足スウィズル（左または右）（FSw0）

8.4.2.6. バッジ 6 を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んでではない。これを超えるバッジから追加した要素（エレメンツ）に対しては 1 つにつき 0.5 点が必ず減点される。

#### 8.4.2.8. 減点：

8.4.2.8.1. 転倒：1 回につき 0.5 点の減点

8.4.2.8.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点

8.4.2.8.3. 音楽の規定違反（長さが間違っている）：5 秒につき 0.5 点の減点

8.4.2.8. プログラム コンポーネントは、次の基準で審査される。

・プレゼンテーション（表現）

係数 1.0

## 8.5. レベル II

8.5.1. 参加資格：レベル II の競技に参加するスケーターは、バッジ 1 ～ 10 に必要な技能を習得していなければならない。ただし、それ以上の技能は要しない。

### 8.5.2. レベル II フリースケート プログラム

8.5.2.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

8.5.2.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは 1 分 45 秒（最大）の制限時間を超えてはならない。

8.5.2.3. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

8.5.2.4. これは初級者レベルのフリースケート プログラムである。

8.5.2.4.1. スケーターはバッジ 1 ～ 10 から選択された次の 6 つの要素（エレメンツ）を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

8.5.2.4.2. これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点が与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がバッジ 1 ～ 10 に含まれる場合に限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

8.5.2.4.3. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

8.5.2.4.4. その場でも動きながらも演技可能な要素（エレメンツ）である場合、動きながらの演技はより質が高いと見なされ、出来栄点（GOE）の加点に反映される。

### 8.5.2.5. レベル II 要素（エレメンツ）

8.5.2.5.1. バニー ホップ (BHo)

8.5.2.5.2. 左右どちらかでT字ストップ (TSt)

8.5.2.5.3. バックストローク（左右交互に 6～8 ストローク）(BSt)

8.5.2.5.4. フォアの両足スピンの（少なくとも 3 回転）(FTFSp)

8.5.2.5.5. フォアアウトの左右のスリーターン（その場または動きながら）(FoTTu) - これは 1 つの要素（エレメンツ）と見なされるため、左右のスリーターンは連続して行われなければならない。ただし、間に最小限のステップを挟むことは許される

8.5.2.5.6. サークルエイトのパターンで連続フォアクロス（左右）（1 のサークルでクロス を 4 ～6 回）(FCr)

8.5.2.5.7. フォアのランジ（任意の深さ）(FLu)

8.5.2.5.8. シュート ザ ダック（任意の深さ）(STD)

8.5.2.5.9. フォアスパイラル (FSp)

8.5.2.6. バッジ 10 を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んでではない。これ

を超えるバッジから追加した要素(エレメンツ)に対しては1つにつき0.5点が必ず減点される。

#### 8.5.2.7. 減点:

8.5.2.7.1. 転倒: 1回につき0.5点の減点

8.5.2.7.2. 衣装の規定違反: 0.5点の減点

8.5.2.7.3. 音楽の規定違反(長さが間違っている): 5秒につき0.5点の減点

#### 8.5.2.8. プログラム コンポーネント

- ・プレゼンテーション(表現)

係数 1.0

### 8.6. レベル III

8.6.1. 参加資格: レベル III の競技に参加するスケーターは、バッジ 1 ~ 12 およびフットワークで必要な技能と、難しいジャンプ、スピン、スパイラルを習得していなければならない。

#### 8.6.2. レベル III フリースケート プログラム

8.6.2.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

8.6.2.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは、2 分 40 秒(最大)の制限時間を超えてはならない。

8.6.2.3. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

8.6.2.4. これは中級レベルのフリースケート プログラムである。

8.6.2.4.1. スケーターは、バッジ 1 ~ 12 と以下のフットワーク、および難しいジャンプ、スピン、スパイラルから7つの要素を選択し、各要素(エレメンツ)に対し基礎点および出来栄点(GOE)が与えられる。

8.6.2.4.2. これに要素(エレメンツ)を追加しても基礎点が与えられず採点されないが、追加した要素(エレメンツ)がバッジ1~12に含まれる限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

8.6.2.4.3. 要素(エレメンツ)はどの順序で演じてもよい。

8.6.2.4.4. その場でも動きながらも演技可能な要素(エレメンツ)である場合、動きながらの演技はより質が高いと見なされ、出来栄点(GOE)の加点に反映される。

#### 8.6.2.5. レベル III 要素(エレメンツ)

8.6.2.5.1. 最大 2つのスピン(同じ種類でも可)。最低 3 回転。

許可されるスピン: アップライト スピン(USp)、アップライト バック スピン(UBSp)、シット スピン(SSp)

8.6.2.5.2. 最大 4つのジャンプ(最大 2つのコンビネーションジャンプ、または 2つまたは 3つのジャンプシーケンス)。各ジャンプは 2 回実行できる。

許可されるジャンプ：ワルツ ジャンプ (W)、シングル サルコウ (1S)、シングル トウ ループ (1T)、シングル ループ (1Lo)

8.6.2.5.3. 最大 3 つのスケーティング スキル要素 (次から選択)

8.6.2.5.3.1. サークル エイトのパターンで連続バッククロス (左右) (1 つのサークルでクロスを 4~6 回) (BCr)

8.6.2.5.3.2. 連続でフォアイン (左右交互に 4 つのエッジ) (FiEd)

8.6.2.5.3.3. フォアインの左右スリーターン (その場でまたは動きながら) (FiTTu) - これは 1 つの要素 (エレメント) と見なされるため、左右のスリーターンは連続して行わなければならない。ただし、間に最小限のステップを挟むことは許される

8.6.2.5.3.4. スケーティング技術 シーケンス A

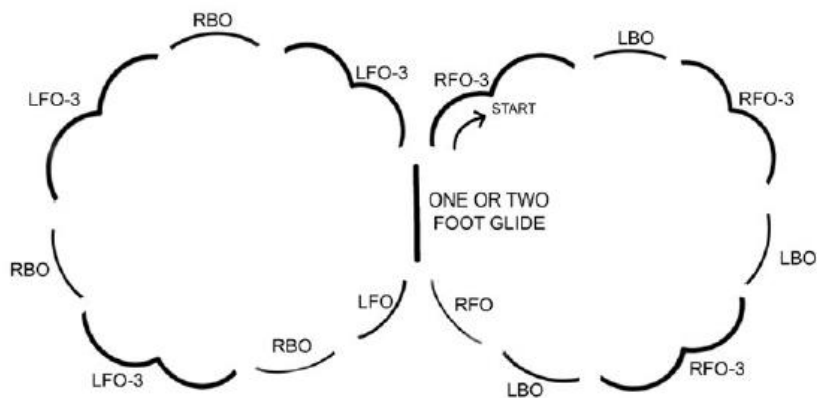
8.6.2.5.3.5. スケーティング技術 シーケンス B

8.6.2.5.3.6. スケーティング技術 シーケンス C

スケーティング技術 シーケンス A (SSkSqA)：ワルツスリーステップ シーケンス：サークルエイトパターンで演技を行う。滑り出しに 2 歩を追加してもよい。

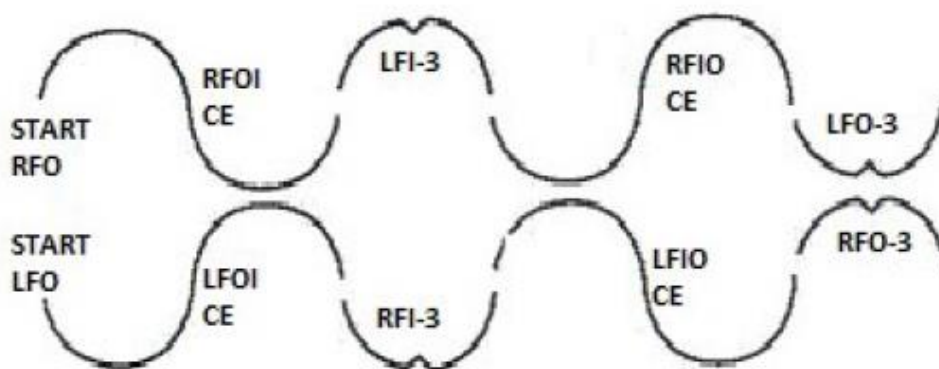
- ・右フォアアウトサイド スリーターン
- ・左バックアウトサイド エッジ
- ・右フォアアウトサイド スリーターン
- ・左バックアウトサイドエッジ
- ・右フォアアウトサイドスリーターン
- ・左バックアウトサイドエッジ
- ・踏み替えて右フォアアウト
- ・両足で滑りセンターに戻る
- ・左フォアアウトサイドスリーターン
- ・右バックアウトサイドエッジ
- ・左フォアアウトサイドスリーターン
- ・右バックアウトサイドエッジ
- ・左フォアアウトサイドスリーターン
- ・右バックアウトサイドエッジ
- ・踏みかえて左フォアアウト
- ・片足または両足で滑りセンターに戻る
- ・サークル 1 周でシーケンス (スリーターンからバックアウトという一連の流れ) を少なくとも 3 回入れること。





#### スケーティング技術 シーケンス B (SSkSqB) :

このパターンは、リンクの縦方向または横方向を使い演技する。シーケンスでは両方の足を連続して交互に用い、間には最低限のステップを挟むのみとする。右のフォアアウトからインヘチェンジエッジ (CE)、左のフォアインのスリーターン。右のフォアインからアウトヘチェンジエッジ (CE)、左のフォアアウトのスリーターン。左のフォアアウトからインヘチェンジエッジ (CE)、右のフォアインのスリーターン。左のフォアインからアウトヘチェンジエッジ (CE)、右のフォアアウトのスリーターン。スケーターはどちらの足から始めてもよい。



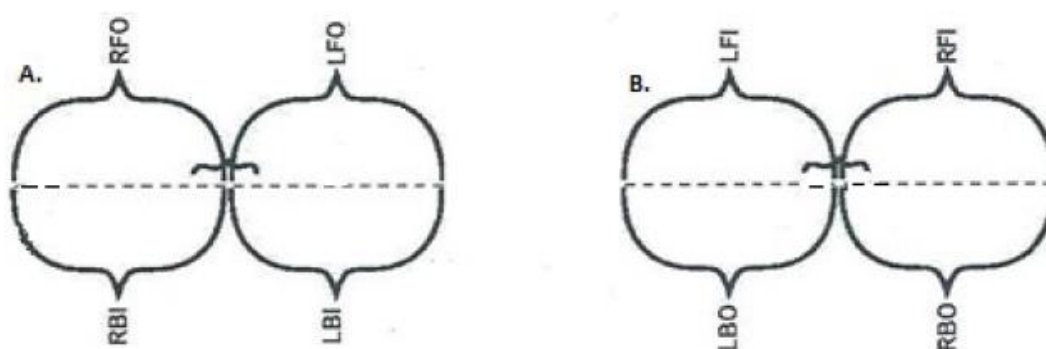
#### スケーティング スキル シーケンス C (SSkSqC) :

このシーケンスは 1 つの要素とみなされるため、連続して行わなければならない。ただし、間に最小限のステップを挟むことは許される

ブラケット:

Aー右フォアアウトのブラケットからバックで押してけり替え、左バックインのブラケット（セミサークル終点）。左フォアアウトのブラケットからバックで押してけり替え、右バックインのブラケット（セミサークルで起点に戻る）

Bー右フォアインのブラケットからバックで押してけり替え、左バックアウトのブラケット（セミサークル終点）。左フォアインのブラケットからバックで押してけり替え、右バックアウトのブラケット（セミサークルで起点に戻る）。



8.6.2.6. レベルから追加された要素（エレメンツ）に対しては1つにつき1.0 点が必ず減点される。

8.6.2.8. 減点:

8.6.2.8.1. 転倒: 1 回につき0.5 点の減点

8.6.2.8.2. 衣装の規定違反: 0.5 点の減点

8.6.2.8.3. 音楽の規定違反（長さが間違っている）: 5 秒ごとに0.5 点の減点

8.6.2.8. **プログラムコンポーネント**は、次の基準で審査されます

- ・ **プレゼンテーション（表現）**
- ・ **スケーティング スキル（技術）**

係数 1.0

8.7. レベル IV

8.7.1. レベル IV ショート プログラム

8.7.1.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

8.7.1.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは **2 分 15 秒（最大）** の制限時間を超えてはならない。

8.7.1.3. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

8.7.1.4. 内容:

8.7.1.4.1. スケーターは、以下にリストされた要素（エレメンツ）から 5 つの要素を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

8.7.1.4.2. 要素（エレメンツ）を追加しても基礎点が与えられず採点されない。

8.7.1.4.3. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

8.7.1.5. レベル IV ショートプログラム要素（エレメンツ）

8.7.1.5.1. 1つのソロジャンプ: シングルループ（1Lo）またはシングルフリップ（1F）またはシングルルッツ（1Lz）

8.7.1.5.2. 2つのシングルジャンプの コンビネーションジャンプ 1回

8.7.1.5.3. 1つの姿勢での 1つのスピン: アップライトスピン（USp）またはシットスピン（SSp）またはキャメルスピン（CSp）（その姿勢で少なくとも 3 回転）

8.7.1.5.4. 足替え（(C)CoSp）の有無にかかわらず 1つのコンビネーションスピン。各姿勢で少なくとも 2 回転。

8.7.1.5.5. リンクの半分以上を使い、1つのステップシーケンス（StSq）。

8.7.2. レベル IV フリースタイルプログラム

8.7.2.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

8.7.2.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは 3 分 10 秒（最大）の制限時間を超えてはならない。

8.7.2.3. プログラムは、器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

8.7.2.4. スケーターは、以下にリストされた最大 11 の要素（エレメンツ）を演じ、各要素（エレメンツ）に対して基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

8.7.2.5. 要素（エレメンツ）を追加しても基礎点が与えられず採点されない。

8.7.2.6. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

8.7.2.7. レベル IV フリースタイル要素（エレメンツ）

8.7.2.7.1. ジャンプ要素は最大 7 つ

8.7.2.7.1.1.1. すべてのシングル ジャンプとダブル ジャンプが許可される。

8.7.2.7.1.1.2. 各ジャンプは 2 回実行でき、ジャンプ要素は合計で最大 7 つになる。

8.7.2.7.1.1.3. コンビネーションジャンプまたはジャンプシーケンスは 3 回含めることができる（最大で 2 つまたは 3 つのジャンプ）。

8.7.2.7.1.1.4. コンビネーションジャンプは 1 つのジャンプ要素と見なされます。例: 1 つの

ワルツ ジャンプ (= 1 つのジャンプ要素)、シングル サルコウ + シングル トウループの組み合わせ (1S+1T) (= 1 つのジャンプ要素)。

8.7.2.7.2. スピンは最大 3 つ

8.7.2.7.2.1. スピンは異なるスピンであること。

8.7.2.7.3. 1 つのコレオシーケンス (ChSq) (スパイラル、アラベスク、スプレッドイーグル、イナバウアー、ハイドロブレーディングなど、少なくとも 2 つの異なるスケート動作を含む氷面全体をカバー)

8.7.2.8. 減点:

8.7.2.8.1. 転倒: 1 回につき 0.5 点の減点

8.7.2.8.2. 衣装の規定違反: 0.5 点の減点

8.7.2.8.3. 音楽の規定違反 (長さが間違っている): 5 秒につき 0.5 点の減点

8.7.2.9. プログラム コンポーネントは、次の基準で審査されます

- ・コンポジション (構成)
- ・プレゼンテーション (表現)
- ・スケーティング スキル (技術)

係数 1.0

9. ルール：ペアスケーティング
  - 9.1. バッジプログラム
    - 9.1.1. バッジ1
      - 9.1.1.1. ユニゾンでハンドインハンドのフォアストローク（時計回りと反時計回り）
      - 9.1.1.2. ユニゾンでハンドインハンドのフォアクロス（時計回りと反時計回り）
      - 9.1.1.3. シンクロさせた両足スピン（サイドバイサイド、少なくとも3回転）
      - 9.1.1.4. ハンドインハンドのバックのスイズル（少なくとも5回）
      - 9.1.1.5. ハンドインハンドのフォアの片足滑り（左右）（身長分の距離）
      - 9.1.1.6. ハンドインハンドでその場でまたは動きながら（フォアのみ）の両足ジャンプ（TFJu）
    - 9.1.2. バッジ2
      - 9.1.2.1. ハンドインハンドで1人はフォアの片足滑り、もう1人はバックの片足滑り（身長分の距離）
      - 9.1.2.2. シンクロさせたフォアのピボット（サイドバイサイド）
      - 9.1.2.3. シンクロさせたバニーホップ（ハンドインハンド）
      - 9.1.2.4. 両足ペアスピン（2人のスケーターのポジションは任意、両足で少なくとも3回転）
      - 9.1.2.5. ランジの姿勢を維持（サイドバイサイド）
      - 9.1.2.6. 左右どちらかでハンドインハンドのT字ストップ
    - 9.1.3. バッジ3
      - 9.1.3.1. ユニゾンでバッククロス（姿勢は任意、時計回りと反時計回り）
      - 9.1.3.2. バニーホップリフト（クロスアームハンドホールド〔腕をクロスしてホールド〕またはアームピットハンドホールド〔脇の下をホールド〕）
      - 9.1.3.3. ステップシークエンス（少なくともリンクの半分を使用、パターンは任意）
      - 9.1.3.4. キリアンホールドでペアスピン（少なくとも3回転）
      - 9.1.3.5. 片足アップライトスピン（USp）（サイドバイサイドで、少なくとも3回転）
      - 9.1.3.6. シンクロさせたスリージャンプ（サイドバイサイド）
      - 9.1.3.7. シンクロさせたシングルサルコウ（1S）（サイドバイサイド）
      - 9.1.3.8. スパイラルのパターンを維持（ポジションは任意）
    - 9.1.4. バッジ4
      - 9.1.4.1. ピボットスパイラルまたはデススパイラル：両手のホールドとピボットは不要、両足可、フォアインのみ
      - 9.1.4.2. スリージャンプリフト
      - 9.1.4.3. シンクロさせた足換え無しのシットスピン（SSp）（サイドバイサイド）
      - 9.1.4.4. ステップシークエンス（リンクの全面を使用、パターンは任意）
      - 9.1.4.5. シンクロさせたシングルトウループ（1T）（サイドバイサイド）
      - 9.1.4.6. シンクロさせたシングルループ（1Lo）（サイドバイサイド）
      - 9.1.4.7. シンクロさせたシングルサルコウ+シングルトウループのコンビネーションジャンプ

(1S+1T) (サイドバイサイド)

#### 9.1.4.8. スロースリージャンプ

9.1.5. ペア レベル I=ペア バッジ 1-3 (シングル レベル I~IV)

9.1.6. ペア レベル II=ペア バッジ 1-4 (シングル レベル III~IV) およびフットワーク、難しいジャンプやスピン、スロージャンプ、スパイラル

#### 9.2. レベル I ペア

(このルールはスペシャルオリンピックスのペアスケーターおよびユニファイドスポーツ®ペアスケーターに適用される)

9.2.1. 参加資格：チームはスペシャルオリンピックスのアスリート 2 名、またはスペシャルオリンピックスのアスリート 1 名とユニファイドスポーツ®ペアスケーター 1 名からなる、男性 1 名と女性 1 名、男性 2 名、または女性 2 名で構成される。2 名のスケーターは同等のスケーティング技能がなければならず、少なくともレベル I のシングルスケーターである必要があるが、レベル III を超えないことが望ましい。

9.2.2. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

9.2.3. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは 2 分（最大）の制限時間を超えてはならない。

9.2.4. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

9.2.5. これは初心者レベルのフリースケーティングプログラムである。

9.2.5.1. スケーターは、バッジ 1~3 から選択された次の 7 つの要素（エレメンツ）を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

9.2.5.2. これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がバッジ 1-3 に含まれる場合に限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

9.2.5.3. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

9.2.5.4. その場でも動きながらも演技可能な要素（エレメンツ）である場合、動きながらの演技はより質が高いと見なされ、出来栄点（GOE）の加点に反映される。

9.2.5.5. 許可される要素（以下にリストされている要素のうち 7 つ）はバッジ 1-3 から選択する必要がある。

9.2.5.5.1. スケーティング技術：3 つのスケーティングスキル要素

9.2.5.5.2. リフト：最大 1 つのリフト

9.2.5.5.3. スピン：最大 2 つのスピン。少なくとも 3 回転。1 つのスピンはホールディング/ペア ポジションにする必要がある。

9.2.5.5.4. ジャンプ：最大2つのジャンプ

9.2.6. ペアバッジ3を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んではいならない。これを超えるバッジから追加した要素（エレメンツ）に対しては1つにつき0.5点が必ず減点される。

9.2.7. 減点：

9.2.7.1. 転倒：1人1回につき0.5点の減点

9.2.7.2. 衣装の規定違反：0.5点の減点

9.2.7.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5秒につき0.5点の減点

9.2.8. プログラムコンポーネントは次のとおり採点される。

- プレゼンテーション
- スケーティングスキル

係数 1.0

### 9.3. レベルII ペア

（このルールはスペシャルオリンピックスのペアスケーターおよびユニファイドスポーツ®ペアスケーターに適用される）

9.3.1. 参加資格：チームはスペシャルオリンピックスのアスリート2名、またはスペシャルオリンピックスのアスリート1名とユニファイドスポーツ®ペアスケーター1名からなる、男性1名と女性1名、男性2名、または女性2名で構成される。2名のスケーターは同等のスケATING技能がなければならず、少なくともレベルIIIのシングルスケーターである必要がある。

9.3.2. レベルIIペア ショートプログラム

9.3.2.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

9.3.2.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは2分15秒（最大）。

9.3.2.3. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

9.3.2.4. スケーターは、選択された次の5つの要素（エレメンツ）を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。

9.3.2.5. これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されない。

9.3.2.6. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

9.3.2.7. レベルII要素（エレメンツ）：

9.3.2.7.1. スローワルツジャンプを1回（1WTh）

9.3.2.7.2. 変形デススパイラルを1回：1人のパートナーがピボット、もう1人のパートナーがスパイラル姿勢をとるピボットスパイラル（PiF）

9.3.2.7.3. スリージャンプリフトを1回（WLi）

- 9.3.2.7.4. キリアンホールドでペアスピンの少なくとも3回転 (KHPSp)
- 9.3.2.7.5. コレオグラフィックシーケンス (ChSq) を1回 (スパイラル、アラベスク、スプレッドイーグル、イナバウアー、ハイドロブレードイングなど、少なくとも2つの異なるスケート動作を含む氷面全体をカバー)
- 9.3.3. レベルⅡ ペアフリースケーティングプログラム
- 9.3.3.1. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。
- 9.3.3.2. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは3分 (最大)。
- 9.3.3.3. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。
- 9.3.3.4. スケーターは、バッジ1~4から選択された次の8つの要素 (エレメンツ) を演技し、各要素 (エレメンツ) に対し基礎点および出来栄点 (GOE) が与えられる。
- 9.3.3.5. これに要素 (エレメンツ) を追加しても基礎点を与えられず採点されない。
- 9.3.3.6. 要素 (エレメンツ) はどの順序で演じてよい。
- 9.3.3.7. レベルⅡ要素 (エレメンツ) :
- 9.3.3.7.1. 最大1つの変形デススパイラル: 1人のパートナーがピボット、もう1人のパートナーがスパイラル姿勢をとるピボットスパイラル (PiF)
- 9.3.3.7.2. 最大1つのリフト
- 9.3.3.7.3. アップライト、シット、またはキャメル姿勢で、足を変えずに最大1つのペアスピン (PSp)
- 9.3.3.7.4. 最大3つのジャンプ要素 (エレメンツ) (サイドバイサイド)
- 9.3.3.7.4.1. 許可されるジャンプ: すべてのシングルジャンプおよびダブルジャンプ (スリージャンプとダブルアクセルを除く)。
- 9.3.3.7.4.2. 合計で最大3つのジャンプ要素 (エレメンツ) とするが、各シングルジャンプはそれぞれ2回まで跳ぶことができる。
- 9.3.3.7.4.3. コンビネーションジャンプまたはジャンプシーケンスを1回含めることができる (最大で3つのジャンプ)。
- 9.3.3.7.4.4. コンビネーションジャンプは1つのジャンプ要素 (エレメンツ) と見なす。例: スリージャンプ1回 (=1つのジャンプ要素 (エレメンツ))、シングルサルコウ+シングルトウルのコンビネーション (=1つのジャンプ要素 (エレメンツ))。
- 9.3.3.7.5. 最大1つのシングルまたはダブルのスロージャンプ (1WTh)
- 9.3.3.7.6. ステップシーケンスを1回 (リンクの全面を使用、パターンは任意) (StSq)
- 9.3.3.8. 減点:
- 9.3.3.8.1. 転倒: 1人1回につき0.5点の減点



9.3.3.8.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点

9.3.3.8.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5 秒につき 0.5 点の減点

9.3.3.9. プログラムコンポーネントは次のとおり採点される。

- コンポジション

- プレゼンテーション

- スケーティングスキル

係数 1.0

## 10. ルール：アイスダンス

### 10.1. バッジプログラム

#### 10.1.1. ワルツ バッジ 1

10.1.1.1. 6 ビートのフォアプログレッシブ（ラン）（左右）

10.1.1.2. 6 ビートのフォアアウトスイングロール（左右）

#### 10.1.2. ワルツ バッジ 2

10.1.2.1. 連続で 6 ビートのフォアプログレッシブ（ラン）（左右、両方向とも少なくとも 2 回）

10.1.2.2. 連続で 6 ビートのフォアアウトスイングロール（左右、両方向とも少なくとも 2 回）

#### 10.1.3. ワルツ バッジ 3

10.1.3.1. ダッチワルツ 音楽：3/4 拍子のワルツ、テンポは 138BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回

#### 10.1.4. タンゴ バッジ 1

10.1.4.1. 4 ビートのフォアシャッセ（左右）

10.1.4.2. 4 ビートのフォアスライドシャッセ（左右）

10.1.4.3. 4 ビートのフォアアウトスイングロール（左右）

#### 10.1.5. タンゴ バッジ 2

10.1.5.1. 連続で 4 ビートのフォアシャッセ（左右、両方向とも少なくとも 2 回）

10.1.5.2. 連続で 4 ビートのフォアスライドシャッセ、4 ビートのアウトスイングロール（左右、両方向とも少なくとも 2 回）

#### 10.1.6. タンゴ バッジ 3

10.1.6.1. キャナスタタンゴ 音楽付き：1 周で 2 パターンまたは 1 回

#### 10.1.7. リズムブルース バッジ 1

10.1.7.1. 左のフォアアウトプログレッシブ（ラン）（4 ビート）から右フォアアウトスイングロール（4 ビート）

10.1.7.2. 左のフォアアウトフレア（2 ビート）から右フォアインプログレッシブ（ラン）（4 ビート）

#### 10.1.8. リズムブルース バッジ 2

10.1.8.1. 左のフォアインから右のフォアインでのスイングロール（各 4 ビート）

10.1.8.2. 左のフォアアウトプログレッシブ（ラン）（4 ビート、3 拍目、4 拍目、1 拍目、2 拍目で実施）、ステップで右のフォアインクロスビハインド（3 拍目、4 拍目）、左のフォアアウトクロスビハインド（1 拍目、2 拍目）、右のフォアイン（各 2 ビート、3 拍目、4 拍目）

#### 10.1.9. リズムブルース バッジ 3

10.1.9.1. リズムブルース 音楽付き（2 パターン）

### 10.2. 音楽要件

10.2.1. すべての競技者は、演技するすべてのダンスについて、CD またはその他の承認された形

式で高品質のアイスダンス競技音楽を提供する必要がある。音楽は器楽またはボーカル音楽のいずれでも良い。

10.2.2. 各レベルの音楽には、そのレベルに適した 1 分あたりのビート数が必要である。現在の ISU 音楽を使用することもできるが、競技者が用意する必要がある。

#### 10.3. 採点

10.3.1. テクニカルパネルがパターンダンスを決定し、基礎レベルの要件を満たすシークエンス／セクションを確定する。

10.3.2. ジャッジは出来栄点 (GOE) を用いてパターンダンスを評価する。

10.3.3. プログラムコンポーネントは次のとおり採点される：

- ・コンポジション
- ・プレゼンテーション
- ・スケーティングスキル

10.3.4. 構成点の係数は 1.0 とする。

10.3.5. 各ダンスの合計得点に対し係数 0.5 を乗じる。

#### 10.4. レベル I

10.4.1. 参加資格：すべてのアイスダンス競技は、1 人またはチームで演技を行う。

チームはスペシャルオリンピックスのアスリート 2 名、またはスペシャルオリンピックスのアスリート 1 名とユニファイドスポーツ®アイスダンススケーター 1 名からなる、男性 1 名と女性 1 名、男性 2 名、または女性 2 名で構成される。2 名のスケーターは同等のスケーティング技能がなければならない。

10.4.2. ファーストパターンダンスおよびセカンドパターンダンスの一般要件：

10.4.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。

10.4.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。

10.4.2.3 イントロには最大 7 ステップまで含めることができる。

10.4.3. ダンスローテーション（プレリミナリー級）

10.4.3.1. アイスダンスのすべてのレベルでは、冬季世界大会と予選の年に応じてパターンダンスがローテーションされます。更新されたダンスについては、レベル内のブロックを参照してください。

年	ファーストパターンダンス	セカンドパターンダンス
2026	キャナスタタンゴ	リズムブルース
2027	チャチャ	ダッチワルツ
2028	リズムブルース（世界大会出場資格選考年）	チャチャ（世界大会出場資格選考年）
2029	リズムブルース（世界大会）	チャチャ（世界大会）

10.4.3.1.1. ダッチワルツー3/4 拍子のワルツ、テンポは 138BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 1 参照）

10.4.3.1.2. リズムブルースー4/4 拍子のブルース、テンポは 88BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 2 参照）

10.4.3.1.3. キャナスタタンゴー4/4 拍子のタンゴ、テンポは 104BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 3 参照）

10.4.3.1.4. チャチャー4/4 拍子のチャチャ、テンポは 104BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 4 参照）

図 1ーダッチワルツ

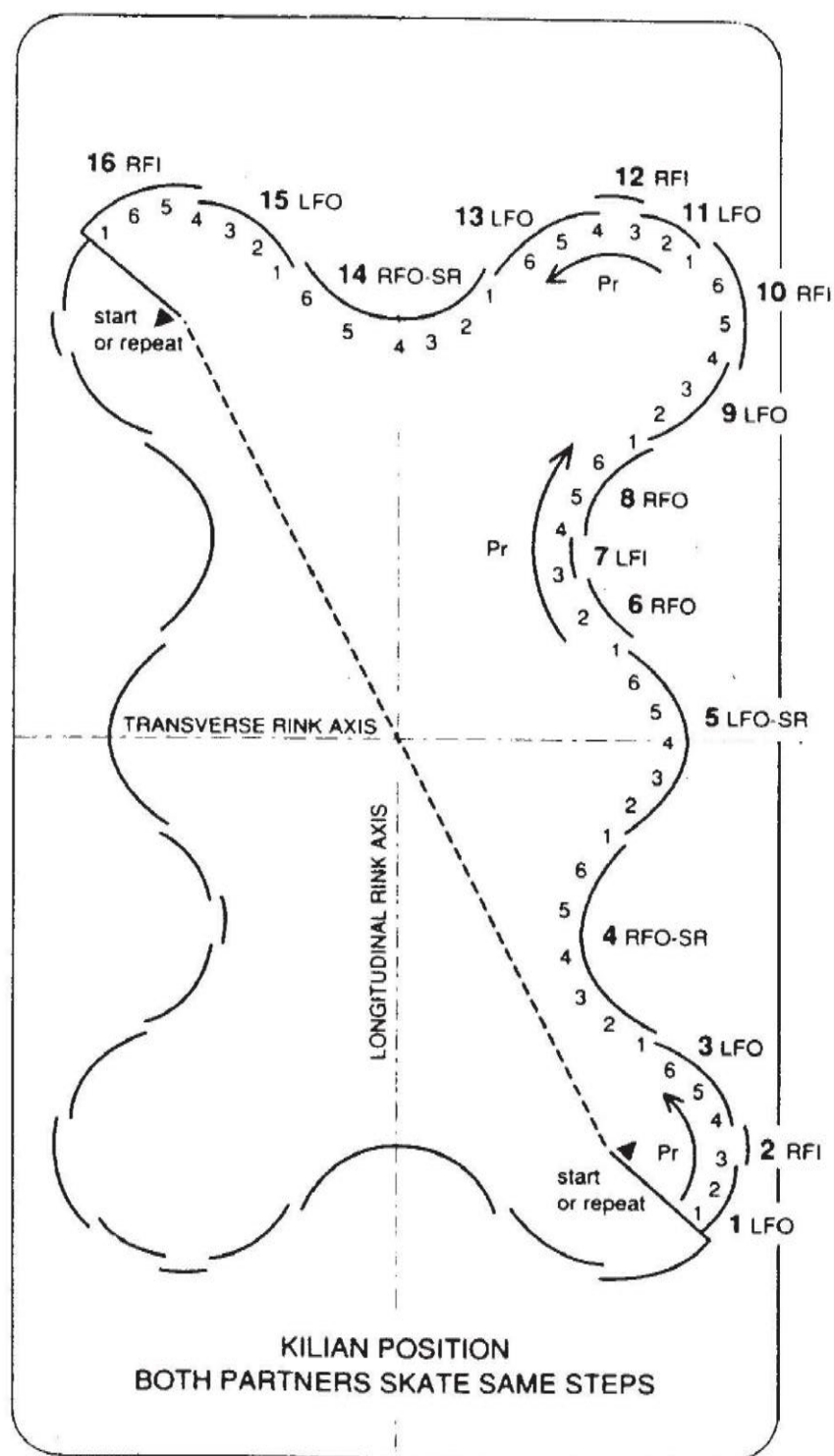


図 2-リズムブルース

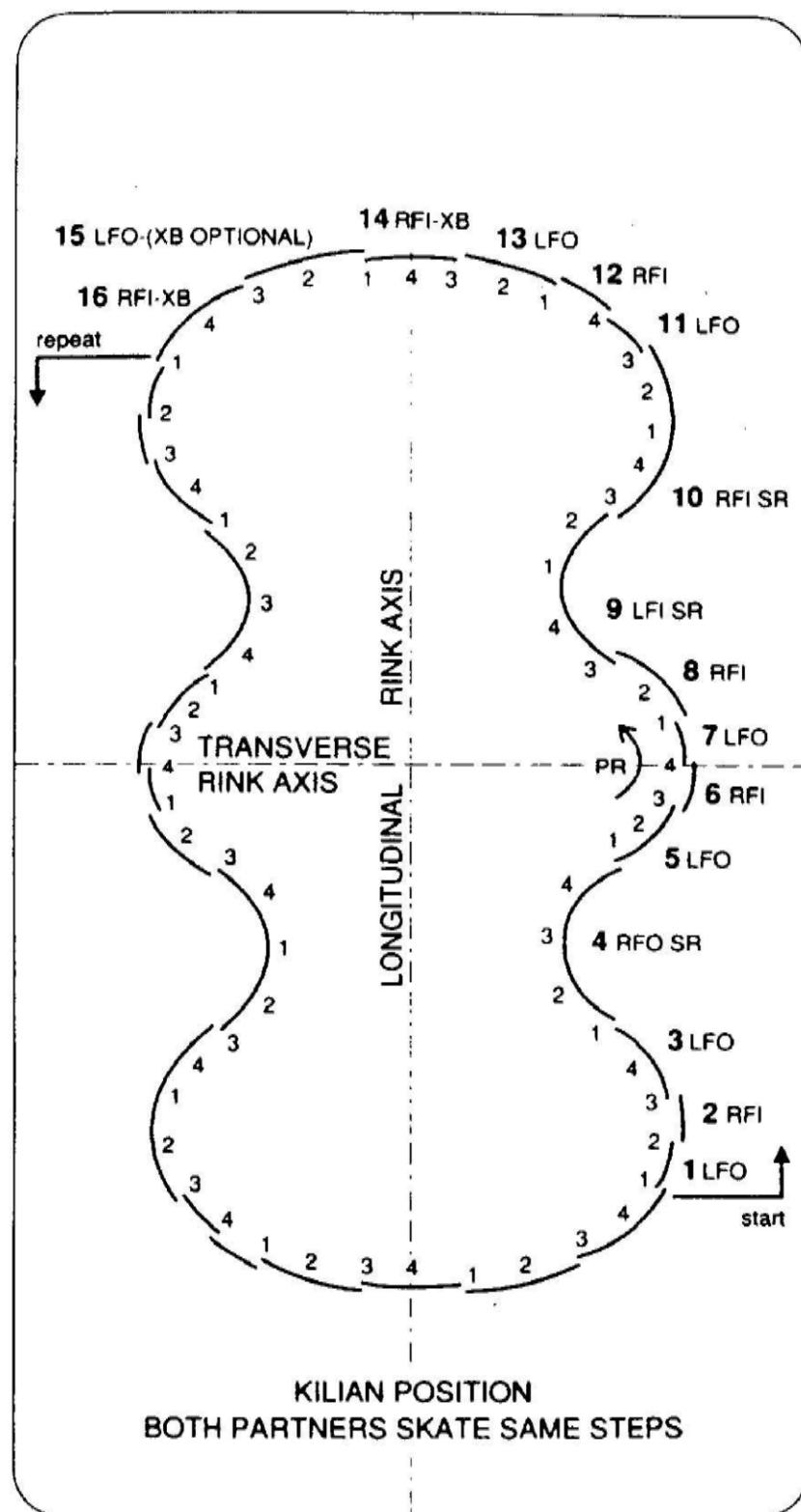


図3ーキャナスタタンゴ

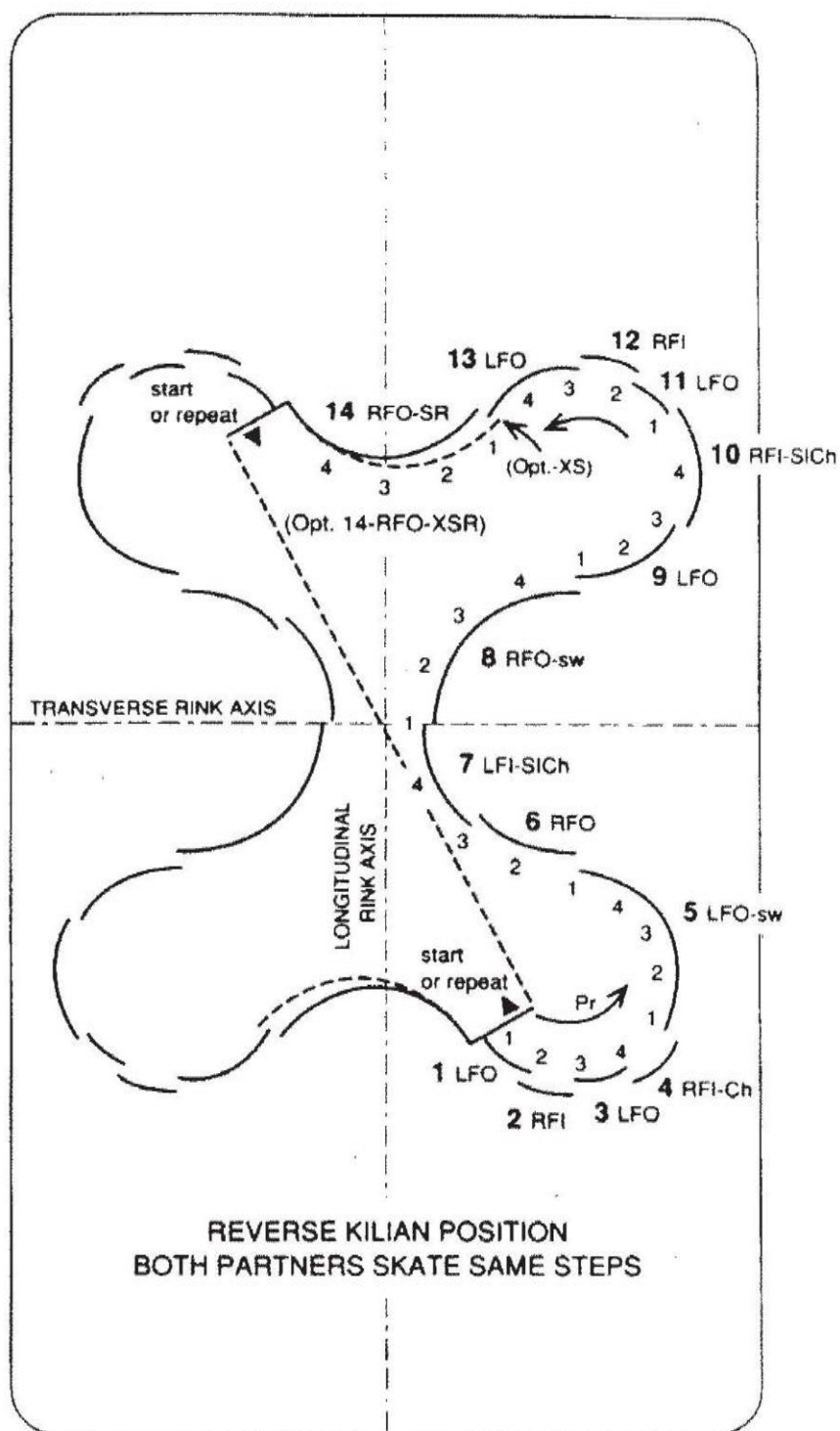
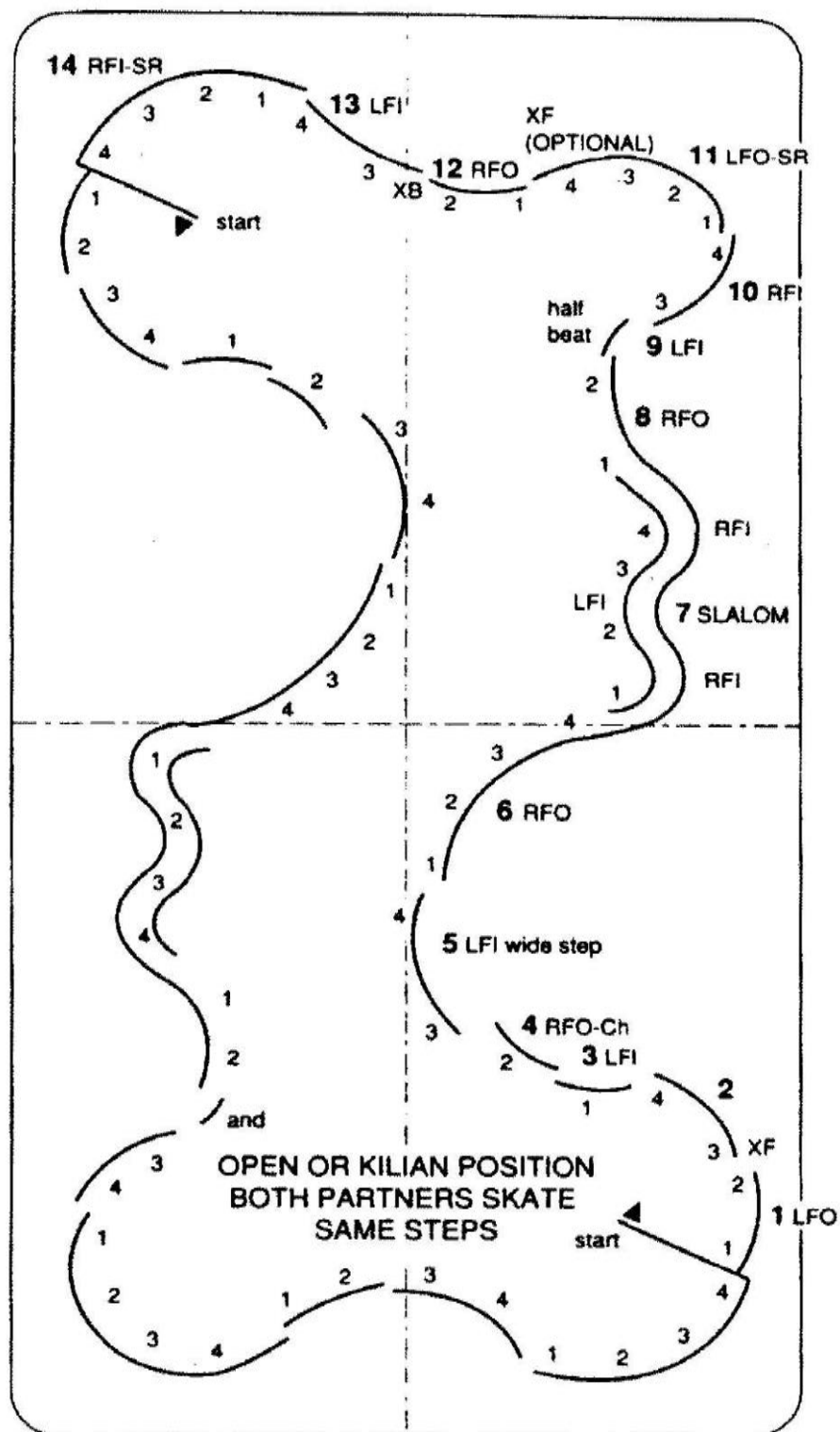


図 4-チャチャ





## 10.5. レベル II

10.5.1. 参加資格：すべてのアイスダンス競技は、1人またはチームで演技を行う。

チームはスペシャルオリンピックスのアスリート2名、またはスペシャルオリンピックスのアスリート1名とユニファイドスポーツ®アイスダンススケーター1名からなる、男性1名と女性1名、男性2名、または女性2名で構成される。2名のスケーターは同等のスケーティング技能がなければならない。

10.5.2. ファーストパターンダンスおよびセカンドパターンダンスの一般要件：

10.5.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。

10.5.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。

10.5.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。

10.5.3. ダンスローテーション（プレブロンズ級）

10.5.3.1 スケーターは次のローテーションスケジュールに従い、スイングダンス、フィエスタタンゴ、テンフォックスまたはウイローワルツを演技しなければならない。

年	ファーストパターンダンス	セカンドパターンダンス
2026	フィエスタタンゴ	ウイローワルツ
2027	テンフォックス	スイングダンス
2028	ウイローワルツ（世界大会出場資格 選考年）	テンフォックス（世界大会出場資格 選考年）
2029	ウイローワルツ（世界大会）	テンフォックス（世界大会）

10.5.3.1.1. スイングダンスー2/4 拍子のショティッシュ、テンポは 96BPM、1 周で 2 パターンまたは 2 回（図 5 参照）。

10.5.3.1.2. フィエスタタンゴー4/4 拍子のタンゴ、テンポは 108BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 6 参照）。

10.5.3.1.3. テンフォックスー4/4 拍子のフォックストロット、テンポは 100BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 7 参照）。

10.5.3.1.4. ウイローワルツー3/4 拍子のワルツ、テンポは 138BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 8 参照）。

図5 スウイングダンス

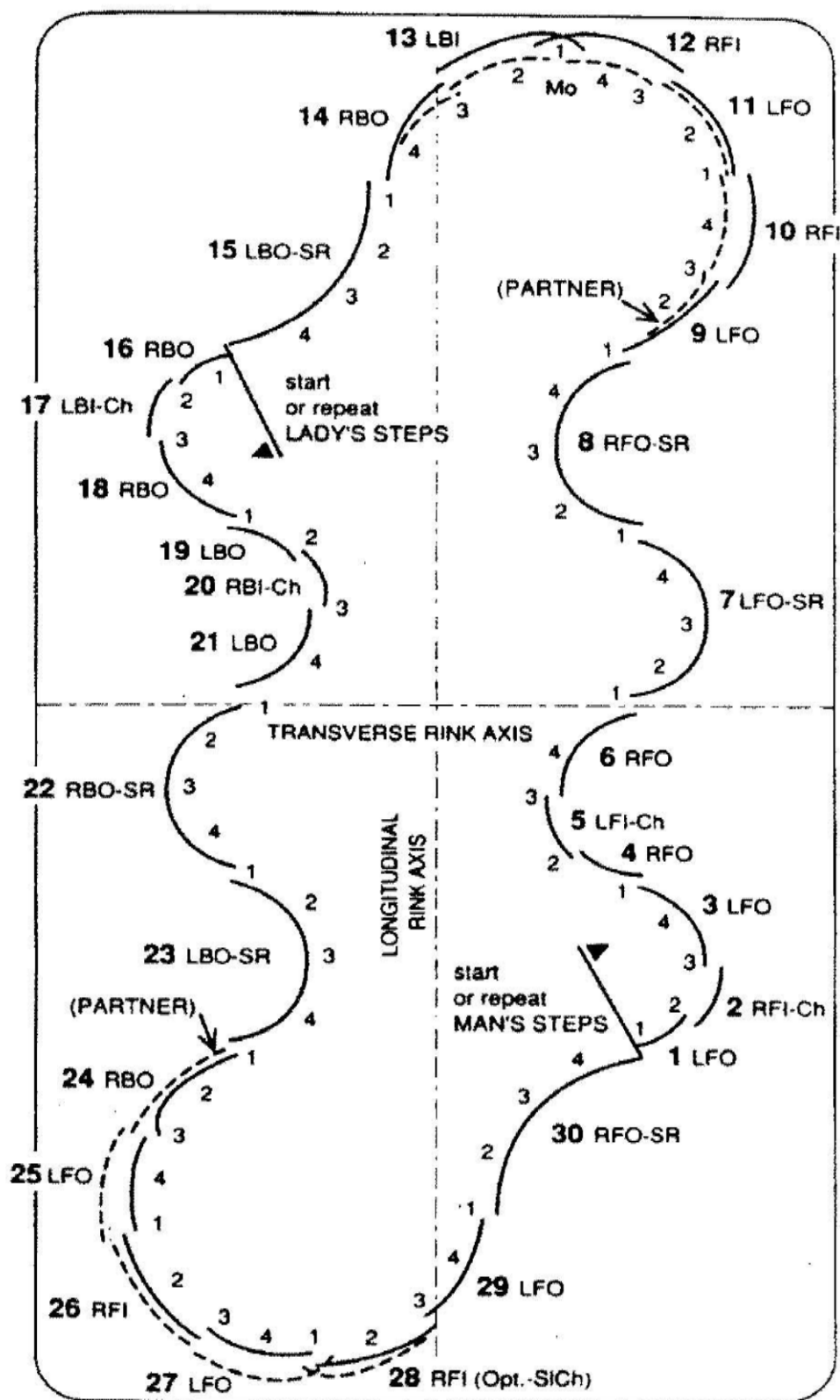


図6 フィエスタタンゴ

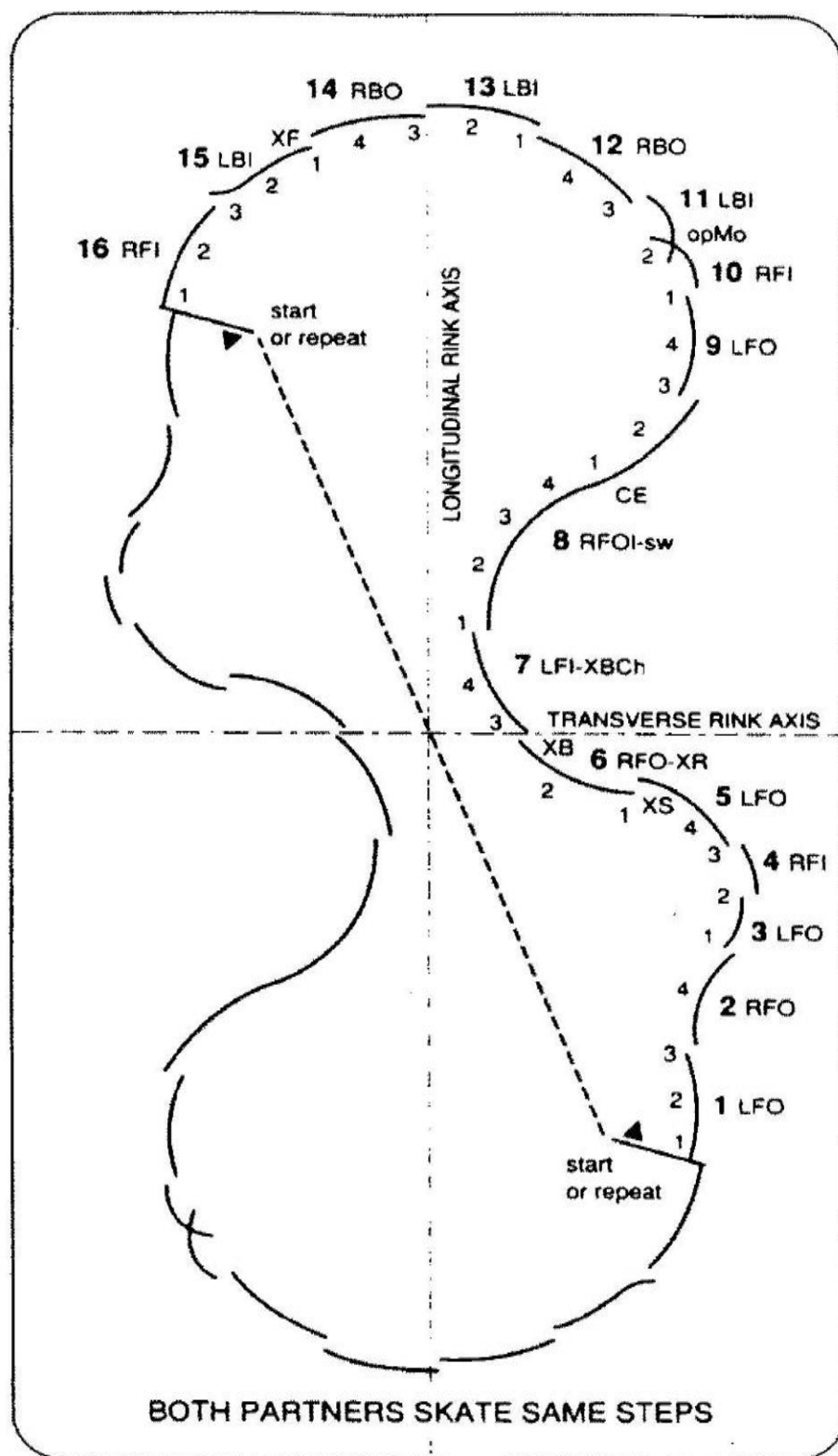


図7 テンフォックス

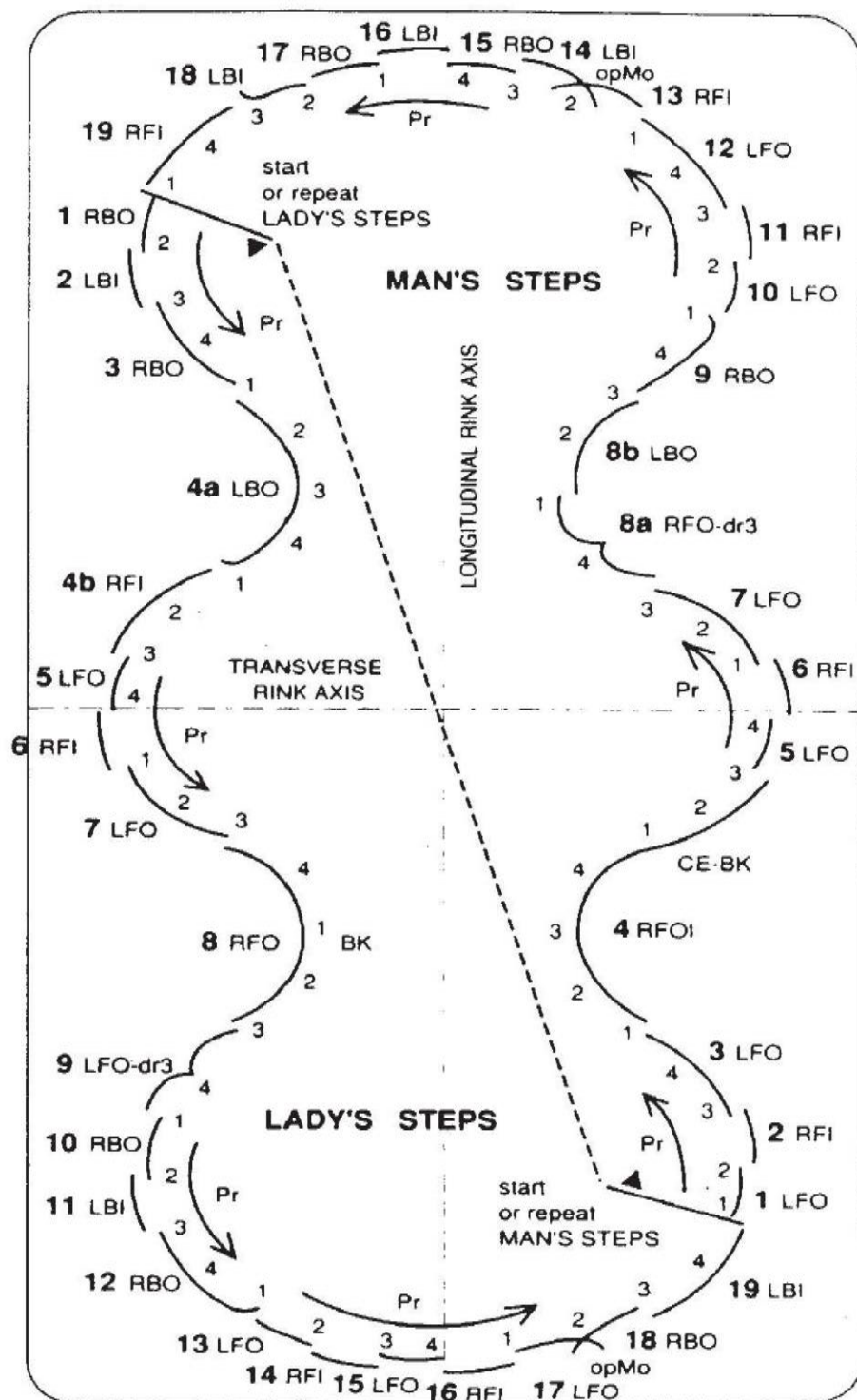
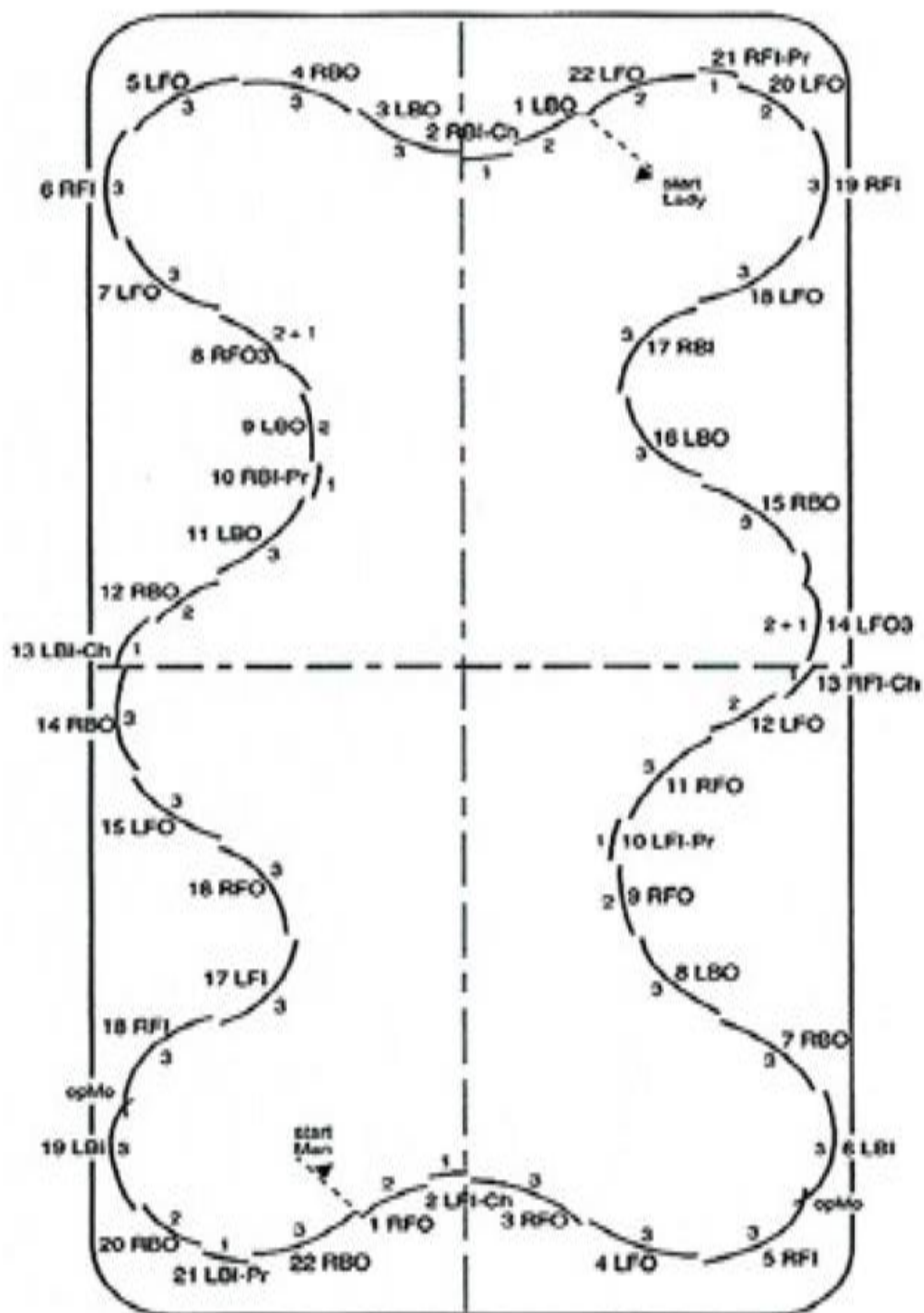


図8 ウィローワルツ



## 10.6. レベル III

10.6.1 参加資格：すべてのアイスダンス競技は、1人またはチームで演技を行う。

チームはスペシャルオリンピックスのアスリート2名、またはスペシャルオリンピックスのアスリート1名とユニファイドスポーツ®アイスダンススケーター1名からなる、男性1名と女性1名、男性2名、または女性2名で構成される。2名のスケーターは同等のスケーティング技能がなければならない。

10.6.2. ファーストパターンダンスおよびセカンドパターンダンスの一般要件：

10.6.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。

10.6.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。

10.6.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。

10.6.3. ダンスローテーション（ブロンズ級）

10.6.3.1 スケーターは次のローテーションスケジュールに従い、フォックストロット、フォーティーンステップ、ハリーズタンゴまたはロッカーフォックストロットを演技しなければならない。

年	ファーストパターンダンス	決勝—セカンドパターンダンス
2022	ロッカーフォックストロット	フォーティーンステップ
2023	ロッカーフォックストロット	ロッカーフォックスト
2024	フォックストロット（世界大会出場資格選考年）	ハリーズタンゴ（世界大会出場資格選考年）
2025	フォックストロット（世界大会）	ハリーズタンゴ（世界大会）

（訳注：上記表は原文のまま）

10.6.3.1.1. ロッカーフォックストロット—4/4 拍子のフォックストロット、テンポは 104BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（[図 9 参照](#)）。（訳者補記）

10.6.3.1.2. フォーティーンステップ—4/4 拍子または 2/4 拍子または 6/8 拍子のマーチ、112BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（[図 10 参照](#)）。

10.6.3.1.3. ハリーズタンゴ—4/4 拍子のタンゴ：4 拍子 27 小節/分、108BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（[図 11 参照](#)）。

10.6.3.1.4. フォックストロット—4/4 拍子のフォックストロット：4 拍子 26 小節/分、104BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（[図 12 参照](#)）。

図9 ロッカーフォックストロット

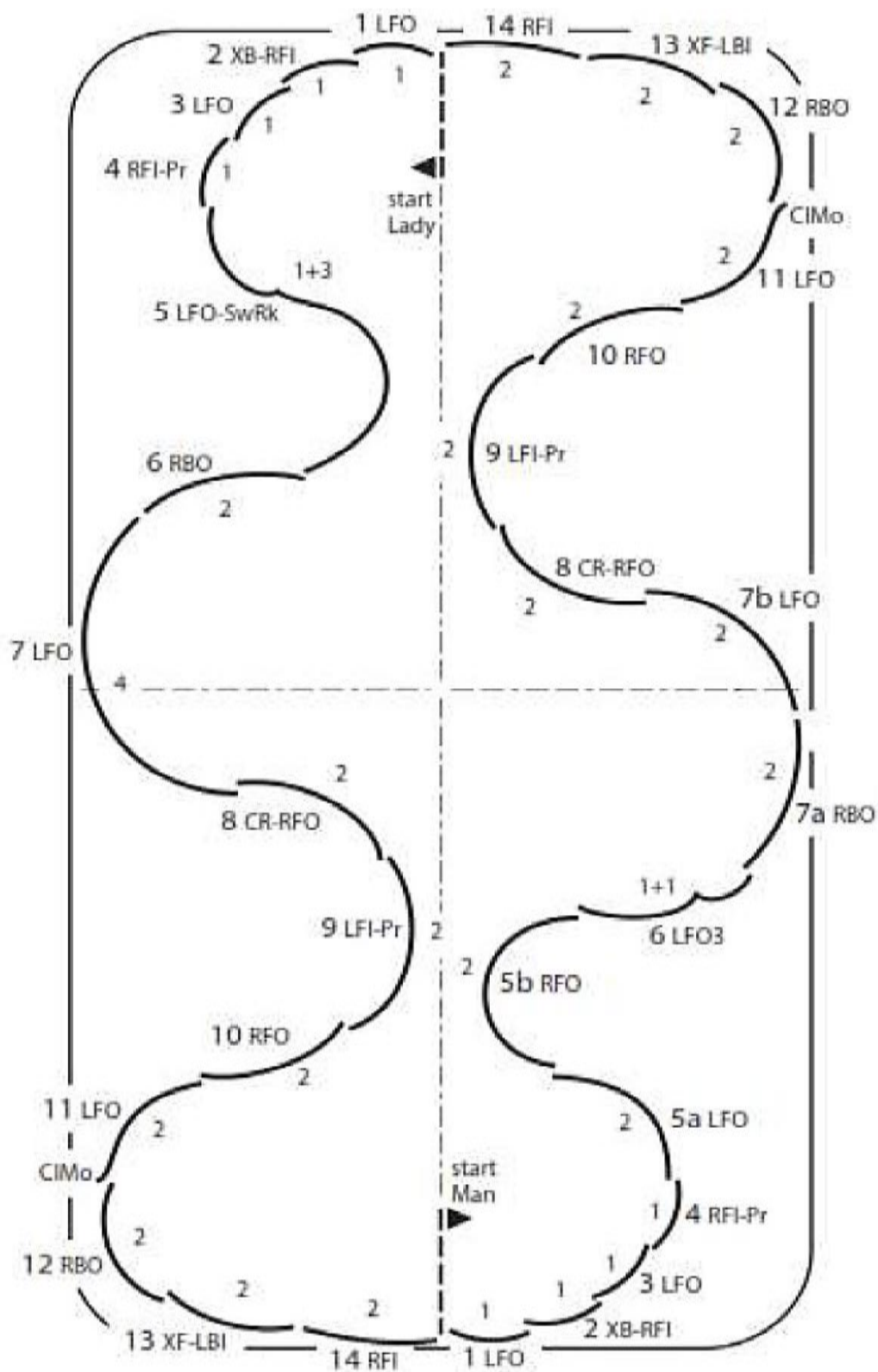
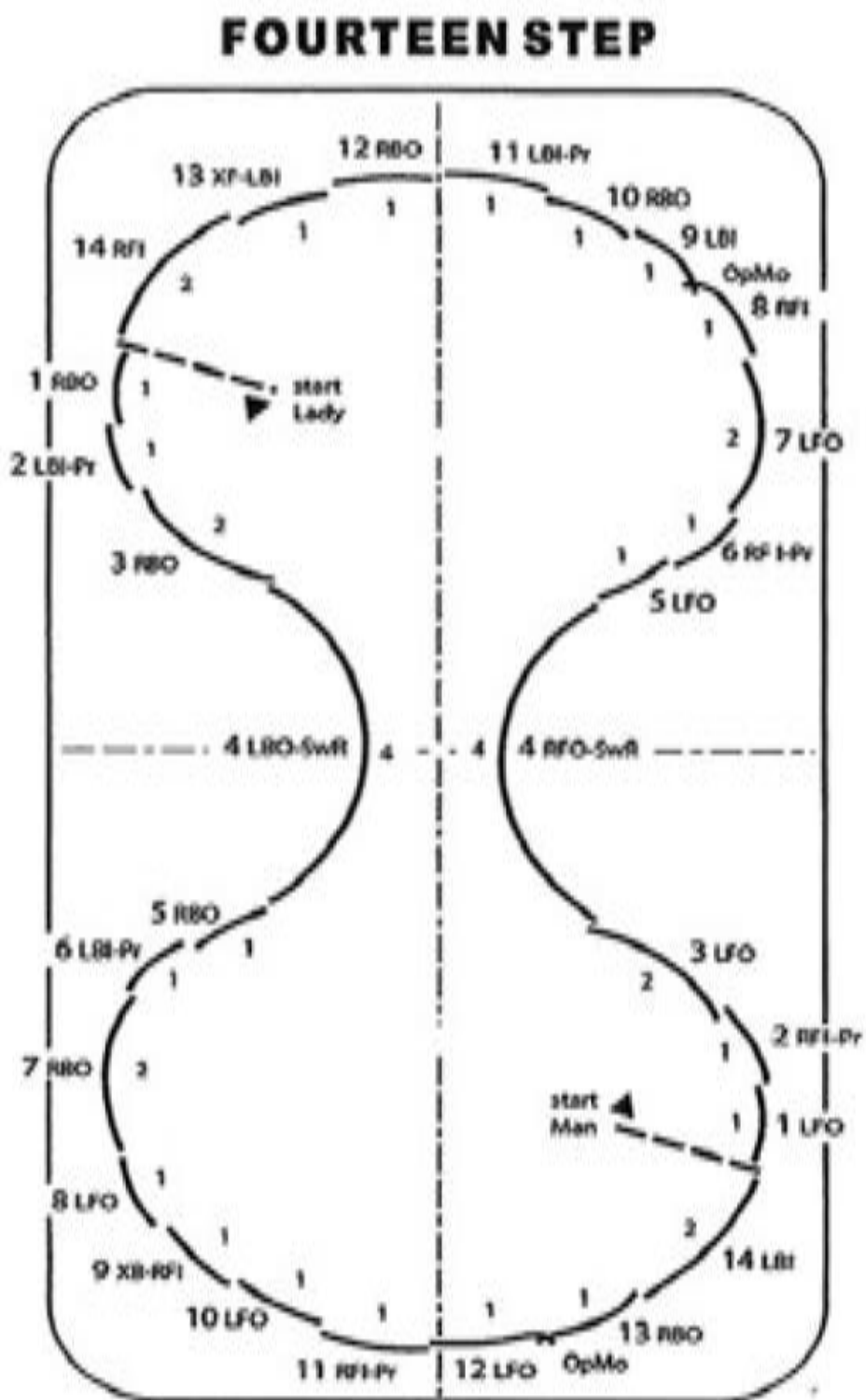


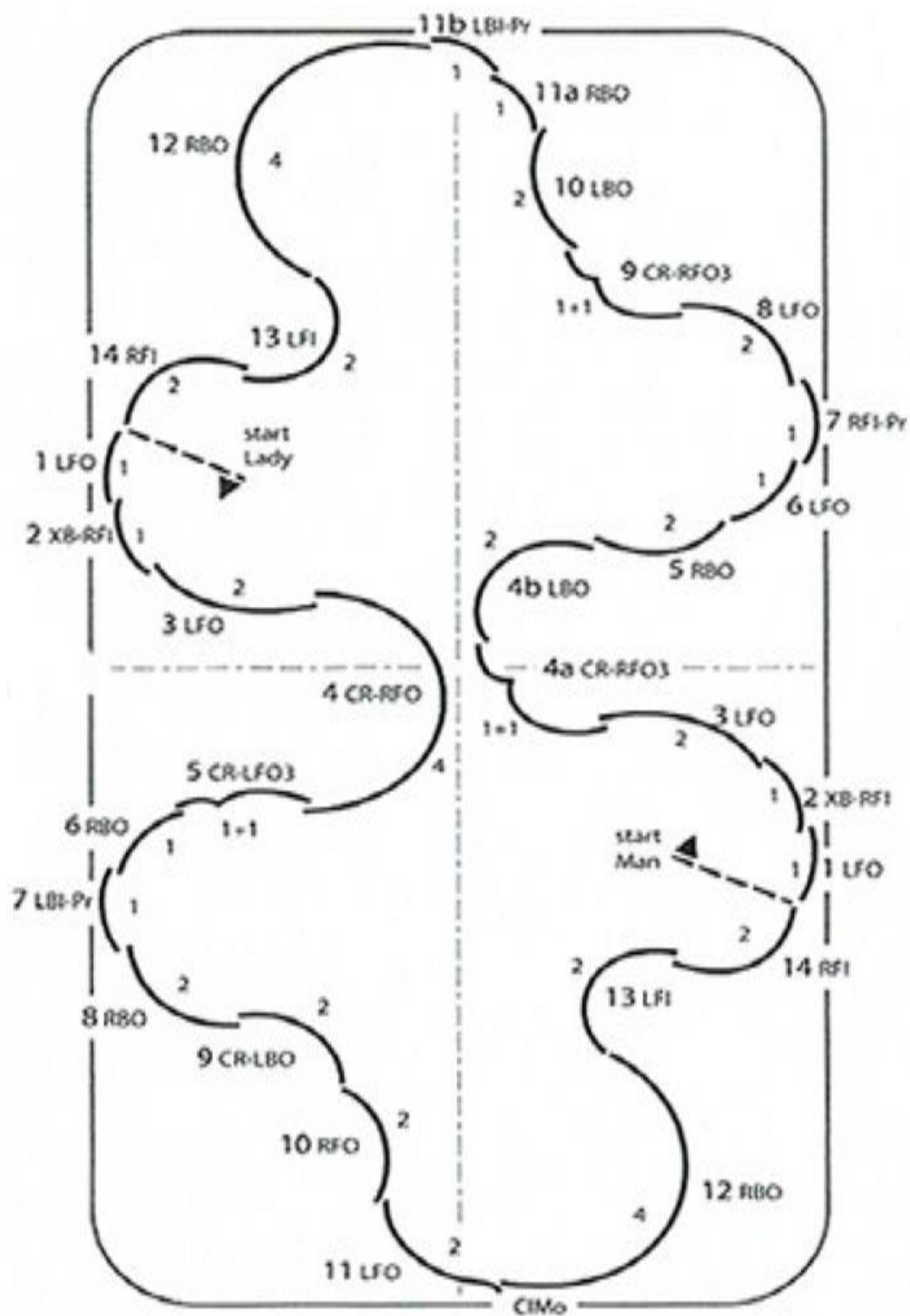
図 10 フォーティーンステップ





[illegible]

図 12 フォックストロット



## 11. ショーケース - アーティスティック

11.1. ショーケース イベントや競技会に参加するスケーターは、演技を通してキャラクターや音楽のテーマを表現する創造力を発揮する。スケートの技術や難易度は評価されない。ただし、スケートはパフォーマンスの主要要素であり、選択したキャラクターやテーマをサポートするのに十分な品質である必要がある。

11.2. ショーケース イベント（レベル、バッジなど）の詳細については、USFSA を参照。

### 11.3. 競技 1: 革新性と創造性による芸術的魅力

11.3.1. パフォーマンスは、観客の目、耳、心に響いたときに、真に面白いものとなる。これは、観客がプログラムをどの程度覚えているか、パフォーマンス中にどう感じたか、プログラム中にどの程度関与したか、そこから何を得たか、そしてどれくらい後にそれを思い出すかを示す尺度である。

11.3.2. 意味や感情は人それぞれにユニークでなければならない。

### 11.4. 競技 2: パフォーマンスと予測

11.4.1. スケートの肉体的、感情的、芸術的な関与により、自分の能力を使って宇宙を創造する。

11.4.2. このパフォーマンスは、彼らの音楽的スキルを披露しながら、最初から最後までテーマと世界観が継続的に展開されている。

11.4.3. これは、スケーターが氷、音楽、周囲の空間をどのように利用して、観客の潜在意識に感情や音楽的認識を投影するかを測る尺度である。

### 11.5. 競技 3: スケート技術の披露

11.5.1. スケートティングは、アスリートがスケートと身体能力を使って氷の上で演技を表現する方法である。選択した演劇的なパフォーマンスをサポートする品質を示し、バランス、滑走、加速、氷のカバー、片足スケートなどのスケート用語の能力を示す必要がある。

11.5.2. シングルによく見られる技術的な要素は、パフォーマンスに直接統合され、ストーリー/テーマ/コンセプトを前進させる場合を除き、直接評価されるべきではない。

## 12. ユニファイドシンクロナイズドスケートティング

### 12.1. レベル I

12.1.1. 参加資格：チームは最小 6 名、最大 16 名のアスリートで構成しなければならない。チームメンバーの最大 50%をユニファイドスポーツ®スケーターとすることができる。チームは男女混合のアスリートで構成してよい。

12.1.2. スケートはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

12.1.3. スケートが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは **3 分 30 秒** ± 10 秒の制限時間を超えてはならない。

12.1.4. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない

い。

12.1.5. スケーターは次のとおり選択された **5 つの要素（エレメンツ）** を演じ、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がより高いレベルの技でない限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

12.1.6. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

12.1.7. レベル 1 要素（エレメンツ）：

12.1.7.1. ライン（フォアのみ）

12.1.7.2. サークル（フォアのみ、時計回りおよび反時計回り）

12.1.7.3. ブロック（フォアのみ）

12.1.7.4. ウィール（フォアのみ）

12.1.7.5. インターセクション（フォアのみ）

12.1.8. ホールドは任意である。

12.1.9. 次の技はつなぎの動きとして取り入れることができる。

12.1.9.1 フォア滑走

12.1.9.2 フォアのスウィズル

12.1.9.3 フォアの片足スウィズル

12.1.9.4 片足でのフォア滑走

12.1.9.5 バックのスウィズル（最大で 2 回連続のスウィズル）

12.1.10. プログラムコンポーネントは 次のとおり採点される。

●演技（パフォーマンス）

係数 1.0

## 12.2. レベル II

12.2.1. 参加資格：チームは最小 6 名、最大 16 名のアスリートで構成しなければならない。チームメンバーの最大 50% をユニファイドスポーツ®スケーターとすることができる。チームは男女混合のアスリートで構成してよい。

12.2.2. スケーターはリンク上のどこからでも演技を開始できる。

12.2.3. スケーターが滑り始めた時点で、採点および計時が開始される。プログラムは 3 分 30 秒±10 秒の制限時間を超えてはならない。

12.2.4. プログラムは器楽演奏またはボーカルによる音楽に合わせて演じられなければならない。

12.2.5. スケーターは次のとおり選択された **5 つの要素（エレメンツ）** を演じ、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がより高いレベルの技でない限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

- 12.2.6. 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。
- 12.2.7. レベルⅡ 要素（エレメンツ）
  - 12.2.7.1 ライン（対角線でも可）
  - 12.2.7.2 サークル（フォアまたはバック。回転方向の変化が必須）
  - 12.2.7.3 ブロック（軸の変化を含む）
  - 12.2.7.4 ウィール（バック滑走を含む）
  - 12.2.7.5 インターセクション（動きは任意）
- 12.2.8. ホールドは任意である。
- 12.2.9. 次の技はつなぎの動きとして取り入れることができる。
  - 12.2.9.1 フォア滑走およびバック滑走
  - 12.2.9.2 フォアのスイズルおよびバックのスイズル
  - 12.2.9.3 フォアの片足スイズル
  - 12.2.9.4 片足でのフォア滑走とバック滑走
  - 12.2.9.5 スリーターン
  - 12.2.9.6 モホーク
- 12.2.10. プログラムコンポーネンツは次のとおり採点される。

●演技（パフォーマンス）

●音楽の解釈（インタープリテーション）

係数 1.0

### 13. ユニファイドスポーツ® 種目

13.1. ユニファイドペアスケーティングでは、選手とユニファイドパートナーの比率は、選手 1 人に対してユニファイドパートナー 1 人でなければなりません。

13.2. アイスダンスでは、選手とユニファイド パートナーの比率は、選手 1 人に対してユニファイド パートナー 1 人でなければなりません。

13.3. 選手とユニファイド パートナーは、年齢と能力が同程度であることが望まれる。年齢と能力が同程度であることの詳細については、スポーツ ルール第 1 条、セクション 14.1.2. を参照のこと。

13.4. コーチは、ユニファイドスポーツ®のパートナーとして参加することはできない。

### 14. 採点方法（テクニカルパネル、レフェリー、ジャッジのみに適用）

#### 14.1. 基本原則

14.1.1. 冬季世界大会の成績はコンピュータで計算しなければならない。

14.1.2. 世界大会組織委員会（GOC）は、コンピュータ上のソフトウェアプログラムを含めた成績の正確性に責任を負う。また、コンピュータへのデータ入力と公式結果の作成を行う経験豊富で十分な能力を備えたオペレーターを確保する必要がある。

#### 14.1.3. オンライン採点および表示システム

##### 14.1.3.1. オフィシャル用画面：

各ジャッジおよびレフェリーは個別に評価を行う。テクニカルコントローラーおよびテクニカルスペシャリストが決定する事項は、データオペレーターが、ビデオリプレイシステム内蔵のタッチパネルまたは類似システムを用い、記録する。各ジャッジ、レフェリー、テクニカルパネルによる入力情報は得点計算を行うコンピュータに転送し、同時に、可能であればフルバックアップシステムにも転送する。

##### 14.1.3.2. デジタル得点表示板／スコアボード

世界大会では、デジタル得点表示板システムを用いなければならない。成績表示情報（スコアボード）には、前セグメント（ショートプログラム／ショートダンス）での順位、このセグメントでの暫定順位、総合での暫定順位を表示する。

#### 14.1.4. オフライン採点

14.1.4.1. オンライン採点を利用できない場合、オフィシャルは次のとおり運用する：

14.1.4.2. ジャッジが 5 名以内かつテクニカルパネル（テクニカルコントローラー、テクニカルスペシャリスト）がいない場合：

14.1.4.2.1. ジャッジパネルを「テクニカルジャッジ」（最大で 2 名のジャッジ）と「パフォーマンスジャッジ」（可能であれば 3 名以内のジャッジ）に分割する。

14.1.4.2.2. 「テクニカルジャッジ」は全要素（エレメンツ）を記録し各要素（エレメンツ）に対し出来栄点（GOE）を付与する。「パフォーマンスジャッジ」は演技構成点のみの評価を行う。

「パフォーマンスジャッジ」は個別に評価を行う。一方、「テクニカルジャッジ」は特定の要素（エレメンツ）について合意し決定するため、協議することができる。

14.1.4.2.3. 「テクニカルジャッジ」のうち1名はレフェリーの役割を担う。当該テクニカルジャッジは、レフェリーおよびテクニカルパネルに課された責任において、単独で減点を決定する。

14.1.4.3. テクニカルパネル（テクニカルコントローラー、テクニカルスペシャリスト、可能な場合はアシスタントテクニカルスペシャリスト）または5名より多いジャッジがいる場合：

14.1.4.3.1. ジャッジが5名より多いがテクニカルパネルがない場合、上記14.1.4.2.1.の項が適用される。

14.1.4.3.2. 「パフォーマンスジャッジ」および「テクニカルジャッジ」、またジャッジおよびテクニカルパネルの間で、コミュニケーション手段（ヘッドセット等）を確立する必要がある。コミュニケーション手段を用いることで、「テクニカルジャッジ」／テクニカルパネルが判定、認定した要素（エレメンツ）について、ジャッジパネルにいる「パフォーマンスジャッジ」／ジャッジが確実に認識できるようにする。

14.1.4.3.3. 「テクニカルジャッジ」／テクニカルパネルはテクニカルパネルに課された責任において、全要素（エレメンツ）を記録し減点を適用する。ジャッジは演技構成点を始めとして、各要素（エレメンツ）に対し出来栄点（GOE）を付与する。

14.1.4.3.4. 当該種目に独立したレフェリーが任命されていない場合、「テクニカルジャッジ」／ジャッジのうち1名はレフェリーの役割を担う。「テクニカルジャッジ」またはレフェリーは、レフェリーに課された責任において、単独で減点を適用する。

14.1.4.4. 「オフィシャル用採点シート」は各演技終了後に回収する。採点データは、成績を計算するためコンピュータに転送するか、手動で集計を行う。成績の計算は本ルール14.2に従い行う。

## 14.2. 成績の確定および発表

### 14.2.1. 計算の基本原則

14.2.1.1. パターンダンスの全セクション、全要素（エレメンツ）（すなわちショートプログラムの必須要素（エレメンツ）、またはフリースケーティングプログラムの要素（エレメンツ））には、特定の基礎点が決められており、添付の価値尺度（Scale of Value : SOV）の表で公表されている。

14.2.1.2. 各ジャッジは各セクション／要素（エレメンツ）ごとに出来栄の等級を特定する。各等級には個々に数値が規定されており、こちらもSOV表に示されている。

14.2.1.3. ジャッジパネルによる出来栄点（GOE）は、各ジャッジが与えたGOEの数値のトリム平均を計算し、確定する。

14.2.1.4. トリム平均は、最高点と最低点を除外した上で残る数値の平均値を計算し、算出する。ジャッジが5人より少ない場合、最高点と最低点の除外は行わない。

14.2.1.5. この平均値が各セクション／要素（エレメンツ）の最終的な出来栄点（GOE）となる。

ジャッジパネルの GOE は小数点以下第 3 位で四捨五入する。

14.2.1.6. 各セクション／要素（エレメンツ）のトリム平均 GOE を基礎点に加えることにより、そのセクション／要素（エレメンツ）に対するジャッジパネルの点数が確定する。

14.2.1.7. すべてのセクション／要素（エレメンツ）に対するジャッジパネルの点数を加算し、総技術点（TES）を算出する。

14.2.1.8. シングル&ペアスケーティング：

14.2.1.8.1. コンビネーションジャンプは、含まれるジャンプの基礎点を加算することでひとつのユニットとして評価される。さらに最も難しいジャンプに対する出来栄点（GOE）の数値が適用される。

14.2.1.8.2. ジャンプシークエンスは、含まれるジャンプのうち基礎点が高い 2 つのジャンプの基礎点を加算し、そこに 0.8 を乗じることで、ひとつのユニットとして評価される。さらに最も難しいジャンプに対する GOE の数値が適用される。ジャンプシークエンスの基礎点の係数処理は、小数点以下第 3 位で四捨五入する。

14.2.1.8.3. 追加された要素（エレメンツ）または所定の回数を超えた要素（エレメンツ）は、参加者の得点に加算されない。要素（エレメンツ）は一度目の試技（または許可された回数の試技）についてのみ、評価対象となる。

14.2.1.9. 各ジャッジは演技構成点についても、0.25 点から 10 点満点までを 0.25 点刻みで評価する。

14.2.1.10. 各演技構成点に対するジャッジパネルの点数は、各ジャッジによる演技構成点のトリム平均の計算により得る。トリム平均は、上記 10.2.1.4 の項に記載の方法により計算する。（訳注：10.2.1.4. なし）

14.2.1.11. 各演技構成点のトリム平均は、小数点以下第 3 位で四捨五入する。

14.2.1.12. 各演技構成点に対するジャッジパネルの点数には、この後、次のとおり係数を乗じる：

14.2.1.12.1. 男子：ショートプログラム：1.0    フリースケーティング：1.0

14.2.1.12.2. 女子：ショートプログラム：1.0    フリースケーティング：1.0

14.2.1.12.3. ペア：フリースケーティング：1.0

14.2.1.12.4. アイスダンス：パターンダンス：1.0

14.2.1.13. 係数処理をした点数は、小数点以下第 3 位で四捨五入したのちに合算する。この合計値が演技構成点となる。

14.2.1.14. 規定に明記された特定の違反行為に対しては、次のとおり減点を適用する：



違反：	点数：
演技時間	過不足 5 秒までごとに 0.5 点の減点
禁止要素（エレメンツ）／動き	違反 1 回につき 1.0 点の減点
衣装および小道具	プログラム 1 回につき 0.5 点の減点
衣装／装飾の一部がリンク上に落下	プログラム 1 回につき 0.5 点の減点
転倒	<p>● シングル：</p> <p>転倒 1 回につき 0.5 点の減点</p> <p>● ペアスケートおよびアイスダンス：</p> <p>1 パートナーの転倒 1 回につき 0.5 点の減点</p> <p>両パートナーの転倒 1 回につき 1.0 点の減点</p> <p>● シンクロナイズドスケート：</p> <p>1 スケーターの転倒 1 回ごとに 1.0 点の減点</p> <p>同時に 2 スケーター以上の転倒 1 回ごとに 2.0 点の減点</p>

#### 14.2.2. 競技会の各セグメントにおける成績の確定

14.2.2.1. 競技会の各セグメント（ショートプログラム、フリースケーティングまたはパターンダンス）において、各スケーター／ペア／カップルに対する当該セグメントの総得点は、総技術点（TES）と演技構成点を合算し、そこから 10.2.1.15 項に記載の違反に関する減点を引くことにより計算する。（訳注：10.2.1.15. なし）

14.2.2.2. アイスダンスのパターンダンス 2 種目では、各ダンスの合計得点に対し係数 0.5 を乗じる。

14.2.2.3. セグメント合計得点が最も高いスケーター／ペア／カップルが 1 位、2 番目に高いスケーター／ペア／カップルが 2 位、と続く。

14.2.2.4. ショートプログラムおよびパターンダンスで同得点のスケーター／ペア／カップルが 2 名（組）以上いる場合、総技術点（TES）が高いスケーター／ペア／カップルが上位となる。フリースケーティングでは、演技構成点が高いスケーター／ペア／カップルが上位となる。これらも同点の場合、同点となったスケーター／ペア／カップルは同順位と見なす。

14.2.2.5. セグメントの係数が適用されるすべてのセグメントにおいて、係数を乗じたセグメントの得点は小数点以下第 3 位で四捨五入する。

#### 14.2.3. 最終成績の確定

14.2.3.1. ショートプログラムまたはパターンダンスおよびフリースケーティングのセグメント合計得点は合算され、その得点が競技会におけるスケーター／ペア／カップルの最終得点となる。最終得点が最も高いスケーター／ペア／カップルが優勝し、2位以降も同様に続く。

14.2.3.2. 最終得点で同点の場合、最後に滑ったセグメントで最も高い得点を得たスケーター／ペア／カップルが上位となる。最も高い得点が同点の場合、当該セグメントの順位の高いほうが上位となる。アイスダンスでパターンダンスを2種類滑る場合は、両方のダンスの数値を同等に扱う。同点時の順位規定はない。

14.2.3.3. このセグメントで同点の場合、その前に滑ったセグメントの順位に従い上位が決まる。その前のセグメントがない場合、スケーター／ペア／カップルは同順位となる。

#### 14.2.4. 成績の発表

14.2.4.1. 種目の総合成績発表において、敗退した選手（得点が不足したか棄権したため次のセグメントに進む資格を得られなかった選手）は競技を無事に最後まで行った選手の後にはリストアップされる。敗退した選手は最後に出場したセグメントの順位に従い並べる。

14.2.4.2. 失格した選手は順位を失い、途中成績および最終成績には失格（DSQ）と公式に記録される。競技が終了した選手で、当初は失格選手より下位だった者は、順次順位が繰り上がる。

14.2.4.3. 各セグメントの終了後、すべてのスケーター／ペア／カップルについて、その総技術点（TES）、各演技構成点で獲得したジャッジパネルの得点、演技構成点、減点およびセグメント合計得点を発表しなければならない。

14.2.4.4. 各セグメントの終了後、すべての要素（エレメンツ）の基礎点および出来栄点（GOE）と演技構成点をジャッジごとに示したプリントアウトを発行する。すべてのフィギュアスケート競技会において、ジャッジの氏名および各ジャッジが行った採点を公表する。

14.2.4.5. 最終成績は、種目終了後、可能な限り早く発表しなければならない。各スケーター／ペア／カップルに関する最終成績には次の事項を含む：

- 最終順位、

- これとは別に、競技の各セグメントにおける順位。

14.2.4.6. 種目終了時には、各スケーター／ペア／カップルの合計得点（最終得点）を発表しなければならない。

## 15. オフィシャルの任命

### 15.1. 冬季世界大会のジャッジパネル

15.1.1. それぞれの冬季世界大会に出場するフィギュアスケーターがいる各国のスペシャルオリンピック組織は、シングル&ペアスケーティングに最大2名、さらにアイスダンスに1名の自国のジャッジを推薦できる。これらの推薦は、冬季世界大会前年の4月1日までにスペシャルオリンピック国際本部に提出する必要がある。

15.1.2. 各推薦については、それぞれの国内フィギュアスケート連盟による承認を得なければならない。これにより、推薦されたオフィシャルは少なくとも推薦分野における「国代表」の資格があることが証明される。

15.1.3. 国別のスペシャルオリンピック組織は、推薦するオフィシャルが、国内または国際的なスペシャルオリンピックフィギュアスケート競技会において既に当該分野のオフィシャルを務めた経験があることを認証する必要がある。

15.1.4. その後、フィギュアスケートのテクニカルデリゲーツ（技術代表：TD）がスペシャルオリンピック国際本部と共同で、競技会のジャッジを選定する。選定においては、地域的側面を考慮しなければならず、ジャッジまたはテクニカルパネルの国籍が偏ることを避ける。

15.1.5. 推薦されたジャッジの人数が不十分な場合、技術代表はスペシャルオリンピック国際本部と共同で、必要なジャッジパネルに見合うジャッジをさらに招集できる。

15.1.6. フィギュアスケートの技術代表はスペシャルオリンピック国際本部と共同で、必要なレフェリー、テクニカルコントローラー、テクニカルスペシャリスト、並びにデータ／リプレイオペレーターを招集する。

15.1.7. 組織委員会は、選定したレフェリー、ジャッジ、テクニカルコントローラー、テクニカルスペシャリスト、およびデータ／リプレイオペレーターに対し、大会開幕の90日前までに連絡をしなければならない。

15.1.8. フィギュアスケートのオフィシャルは、18歳以上75歳以下とする。