



フィギュアスケート 公式競技ルール

Special Olympics





目次

1. 適用ルール	3
2. 公式種目	3
2.1 技能競技（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）	3
2.2 シングル（シングルレベルⅠ～Ⅵ、ショートプログラム（レベルⅣ～Ⅵ）およびフリースケーティング（レベルⅠ～Ⅵ））	3
2.3 ペアスケATING（ペアレベルⅠ～Ⅲ、ショートプログラム（レベルⅢ）およびフリースケーティング（レベルⅠ～Ⅲ））	3
2.4 アイスダンス（アイスダンスレベルⅠ～Ⅵ）	3
2.5 ユニファイドスポーツ®ペアスケATING（ペアレベルⅠ～Ⅲ）	3
2.6 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Ⅰ～Ⅵ）	3
2.7 ユニファイドスポーツ®シンクロナイズドスケATING（SYS レベルⅠ～Ⅱ）（世界大会の種目には含まれない）	3
3. 競技設備	3
3.1 リンク	3
3.2 採暖室	3
3.3 音響設備	3
4. 競技用具	4
4.1 スケート靴	4
4.2 競技用衣装	4
4.3 競技用音楽	4
4.4 プログラムコンテンツシート	4
5. 要員	4
5.1 運営スタッフ	4
5.2 ジャッジ	4
6. 滑走順とウォームアップ	4
6.1 滑走順の抽選	4
6.2 ウォームアップタイム	4
6.3 ウォームアップグループ	5
7. ルール：シングル	6
7.1 バッジプログラム	6
7.2 レベルⅠ	8
7.3 レベルⅡ	8
7.4 レベルⅢ	9
7.5 レベルⅣ	11
7.6 レベルⅤ	13
7.7 レベルⅥ	15
8. ルール：ペアスケATING	18
8.1 バッジプログラム	18
8.2 レベルⅠ ペア	19
8.3 レベルⅡ ペア	20
8.4 レベルⅢ ペア	21



9. ルール：アイスダンス	23
9.1 バッジプログラム	23
9.2 音楽要件	23
9.3 採点	23
9.4 レベル I	24
9.5 レベル II	26
9.6 レベル III	28
9.7 レベル IV	31
9.8 レベル V	33
9.9 レベル VI	35
10. ユニファイドシンクロナイズドスケーティング（世界大会の種目には含まれない）	38
10.1 レベル I	38
10.2 レベル II	38
11. ユニファイドスポーツ® 種目	40
12. 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）	41
12.1 基本原則	41
12.2 成績の確定および発表	42
13. オフィシャルの任命	45
13.1 冬季世界大会のジャッジパネル	45
14. バッジ競技	46
14.1 バッジ競技種目（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）	46
14.2 バッジ競技 1	46
14.3 バッジ競技 2	46
14.4 バッジ競技 3	46
14.5 バッジ競技 4	46
14.6 バッジ競技 5	46
14.7 バッジ競技 6	46
14.8 バッジ競技 7	47
14.9 バッジ競技 8	47
14.10 バッジ競技 9	47
14.11 バッジ競技 10	47
14.12 バッジ競技 11	47
14.13 バッジ競技 12	47



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、ユニファイドスポーツ®に関する情報の詳細は、スペシャルオリンピックススポーツルール第Ⅰ章—総則（http://www.son.or.jp/wp-content/uploads/2017/07/2016SOsports_rule.pdf）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 技能競技（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（シングルレベルⅠ～Ⅵ、ショートプログラム（レベルⅣ～Ⅵ）およびフリースケーティング（レベルⅠ～Ⅵ））
- 2.3 ペアスケATING（ペアレベルⅠ～Ⅲ、ショートプログラム（レベルⅢ）およびフリースケーティング（レベルⅠ～Ⅲ））
- 2.4 アイスダンス（アイスダンスレベルⅠ～Ⅵ）
- 2.5 ユニファイドスポーツ®ペアスケATING（ペアレベルⅠ～Ⅲ）
 - 2.5.1 男性ユニファイドスポーツ®パートナーとアスリート
 - 2.5.2 女性ユニファイドスポーツ®パートナーとアスリート
- 2.6 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Ⅰ～Ⅵ）
- 2.7 ユニファイドスポーツ®シンクロナイズドスケATING（SYS レベルⅠ～Ⅱ）（世界大会の種目には含まれない）

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 スケート靴

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 競技用衣装

- 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。さらに、アイスダンスにおいて女性はスカートを着用すること。アクセサリー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 競技用音楽

- 4.3.1 すべての選手は、CD 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ておくこと。
 - 4.3.1.2 競技者は各プログラムの予備の楽曲を提供する必要がある。

4.4 プログラムコンテンツシート

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。

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
- 5.1.4 アシスタント・テクニカル・スペシャリスト
- 5.1.5 データ入力オペレーター
- 5.1.6 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の場合）

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。

6.2 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：



- 6.2.2.2 レベル I～III : 4 分間
- 6.2.2.3 レベル IV～VI : ショートプログラム 4 分間
- 6.2.2.4 レベル IV～VI : フリースケーティング 6 分間
- 6.2.3 ペアスケATING :
 - 6.2.3.1 レベル I～II : 4 分間
 - 6.2.3.2 レベル III : ショートプログラム 4 分間
 - 6.2.3.3 レベル III : フリースケーティング 6 分間
- 6.2.4 アイスダンス :
 - 6.2.4.1 レベル I～III : 音楽付き 4 分間
 - 6.2.4.2 レベル IV～VI : 音楽付き 5 分間
- 6.3 ウォームアップグループ
 - 6.3.1 シングル : ウォームアップグループ 1 組につき最大で 6 名のスケーターとする。
 - 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 組のペアとする。
 - 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 組のアイスダンスカップルとする。



7. ルール：シングル

7.1 バッジプログラム

7.1.1. バッジ 1

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

7.1.2. バッジ 2

- 7.1.2.1. 基本姿勢で 10 歩前に歩く（補助無し）
- 7.1.2.2. 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）
- 7.1.2.3. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助あり）
- 7.1.2.4. 少なくとも身長分の距離を両足そろえて前に滑る

7.1.3. バッジ 3

- 7.1.3.1. 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助無し）
- 7.1.3.2. 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
- 7.1.3.3. フォアスケATINGでリンクを横断する
- 7.1.3.4. 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

7.1.4. バッジ 4

- 7.1.4.1. 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
- 7.1.4.2. その場で両足ジャンプ
- 7.1.4.3. 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
- 7.1.4.4. 少なくとも身長分の距離を片足でフォアに滑る（左右）

7.1.5. バッジ 5

- 7.1.5.1. フォアストロークでリンクを横断する
- 7.1.5.2. バックのスウィズル 5 回
- 7.1.5.3. 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
- 7.1.5.4. その場でフォアからバックへ両足ターン

7.1.6. バッジ 6

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

7.1.7. バッジ 7

- 7.1.7.1. バックストロークでリンクを横断する
- 7.1.7.2. バック滑走から両足ターンしフォア滑走
- 7.1.7.3. 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）
- 7.1.7.4. サークル上でフォアの両足ターン（左回りと右回り）

7.1.8. バッジ 8

- 7.1.8.1. 5 回連続でフォアクロス（左右）
- 7.1.8.2. フォアアウト（左右）
- 7.1.8.3. サークル上を 5 回連続でバックの片足スウィズル（左右）
- 7.1.8.4. 両足スピン



- 7.1.9. バッジ 9
 - 7.1.9.1. フォアアウトのスリーターン（左右）
 - 7.1.9.2. フォアイン（左右）
 - 7.1.9.3. 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）
 - 7.1.9.4. バニーホップ
- 7.1.10. バッジ 10
 - 7.1.10.1. フォアインのスリーターン（左右）
 - 7.1.10.2. 5回連続でバッククロス（左右）
 - 7.1.10.3. ホッケーストップ（二の字ストップ）
 - 7.1.10.4. 身長の3倍分の距離のフォアスパイラル
- 7.1.11. バッジ 11
 - 7.1.11.1. 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）
 - 7.1.11.2. 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）
 - 7.1.11.3. フォアインのモホーク（左右）
 - 7.1.11.4. 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）
 - 7.1.11.5. 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）
- 7.1.12. バッジ 12
 - 7.1.12.1. スリージャンプ
 - 7.1.12.2. 片足スピン（少なくとも3回転）
 - 7.1.12.3. 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）
 - 7.1.12.4. 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
- 7.1.13. レベル I=バッジ 1～5
- 7.1.14. レベル II=バッジ 1～9
- 7.1.15. レベル III=バッジ 1～12
- 7.1.16. レベル IV、V、VI=バッジ 1～12 およびフットワーク、難しいジャンプやスピン、スパイラル
- 7.1.17. 参考：フィギュアスケートコーチングガイド <http://resources.specialolympics.org/>（英文）



7.2. レベルⅠ

7.2.1. 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 1～5 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。

7.2.2. レベルⅠ フリースケーティングプログラム

7.2.2.1. 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。

7.2.2.2. 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 ±10 秒の制限時間を超えてはならない。

7.2.2.3. 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。

7.2.2.4. 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。

- スケーターは、バッジ 1～5 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。
- 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 1～5 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。
- 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 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）の加減に反映される。

7.2.2.4.1. フォアのスイズル（少なくとも 5 回）（FSw）

7.2.2.4.2. バックのスイズル（少なくとも 5 回）（BSw）

7.2.2.4.3. 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）

7.2.2.4.4. 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）

7.2.2.4.5. フォアの片足（左または右）スノープローストップ（イの字ストップ）000（FSSSt）

7.2.2.4.6. 両足でフォアに左カーブと右カーブ（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）

7.2.2.5. バッジ 5 を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んで서는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。

7.2.2.6. 減点：

7.2.2.6.1. 転倒：1 回につき 0.5 点の減点

7.2.2.6.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点

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

7.2.2.7. 演技構成点は次のとおり採点される。

- 演技（パフォーマンス）
係数 1.0

7.3. レベルⅡ

7.3.1. 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 1～9 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。



7.3.2. レベルⅡ フリースケーティングプログラム

7.3.2.1. 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。

7.3.2.2. 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 **1 分 30 秒**±10 秒の制限時間を超えてはならない。

7.3.2.3. 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。

7.3.2.4. これは初級者レベルのフリースケーティングプログラムである。

- スケーターは、バッジ 1～9 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。
- 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 1～9 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。
- 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 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）の加減に反映される。

7.3.2.4.1. バニーホップ（BHo）

7.3.2.4.2. 左右どちらかで T 字ストップ（TSt）

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

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

7.3.2.4.5. フォアアウトの左右のスリーターン（その場でまたは動きながら）（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

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

7.3.2.4.7. 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）（FLu）

7.3.2.5. バッジ 9 を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んで서는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。

7.3.2.6. 減点：

7.3.2.6.1. 転倒：1 回につき 0.5 点の減点

7.3.2.6.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点

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

7.3.2.7. 演技構成点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

7.4. レベルⅢ

7.4.1. 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 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。

7.4.2. レベルⅢ フリースケーティングプログラム

7.4.2.1. 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。

7.4.2.2. 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2分±10秒の制限時間を超えてはならない。

7.4.2.3. 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。

7.4.2.4. これは中級レベルのフリースケーティングプログラムである。

- スケーターは、バッジ1～12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。
- 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1～12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。
- 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 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、動きながらも演技はより質が高いと見なされ、出来栄点（GOE）の加減に反映される。

7.4.2.4.1. フォアスパイラル（FSp）

7.4.2.4.2. 片足アップライトスピン／スクラッチスピン（USp）（少なくとも3回転）

7.4.2.4.3. その場でまたは動きながらのスリージャンプ（W）

7.4.2.4.4. 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）

7.4.2.4.5. 連続でフォアインのセミサークル（左右交互に合計4回）（FiEd）

7.4.2.4.6. フォアインの左右のスリーターン（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。

7.4.2.4.7. バッジ9～12に含まれるステップとターンで構成されたステップシークエンス（StSq）（少なくともリンクの半分を使用し、ストレートラインまたはサーキュラーパターンを用いる）

7.4.2.5. バッジ12を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んで서는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1.0点が必ず減点される。

7.4.2.6. 減点：

7.4.2.6.1. 転倒：1回につき0.5点の減点

7.4.2.6.2. 衣装の規定違反：0.5点の減点

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

7.4.2.7. 演技構成点は次のとおり採点される。

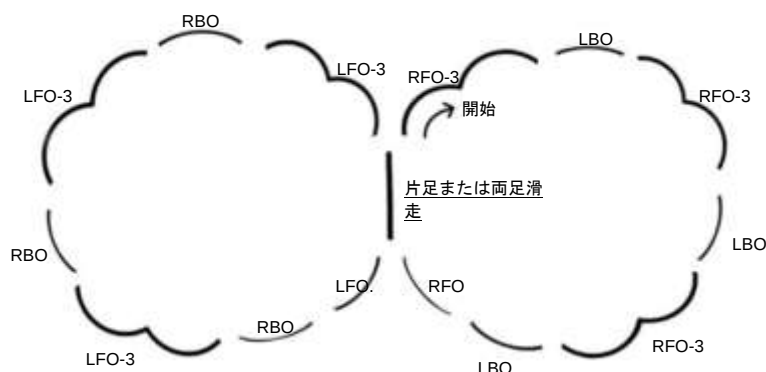
- 演技（パフォーマンス）
 - 音楽の解釈（インタープリテーション）
- 係数 1.0



7.5. レベル IV

7.5.1. レベル IV ショートプログラム

- 7.5.1.1. 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。
- 7.5.1.2. 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 **1 分 15 秒**±10 秒の制限時間を超えてはならない。
- 7.5.1.3. 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。
- 7.5.1.4. コンテンツ：
 - スケーターは、**選択された次の 3 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。
 - 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。
- 7.5.1.4.1. シングルサルコウ（1S）またはシングルトウループ（1T）
- 7.5.1.4.2. 足換え無しのシットスピン（SSp）（シット姿勢で少なくとも 3 回転）
- 7.5.1.4.3. スケーティング技術 シークエンス A（SSkSqA）：ワルツスリーステップシークエンス：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。
 - 7.5.1.4.3.1. 右フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.2. 左バックアウト
 - 7.5.1.4.3.3. 右フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.4. 左バックアウト
 - 7.5.1.4.3.5. 右フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.6. 左バックアウト
 - 7.5.1.4.3.7. 踏みかえて右フォアアウト
 - 7.5.1.4.3.8. 両足で滑りセンターへ戻る
 - 7.5.1.4.3.9. 左フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.10. 右バックアウト
 - 7.5.1.4.3.11. 左フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.12. 右バックアウト
 - 7.5.1.4.3.13. 左フォアアウトのスリーターン
 - 7.5.1.4.3.14. 右バックアウト
 - 7.5.1.4.3.15. 踏みかえて左フォアアウト
 - 7.5.1.4.3.16. 片足または両足で滑りセンターへ戻る
 - 7.5.1.4.3.17. サークル 1 周でシークエンス（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。



7.5.2. レベル IV フリースケーティングプログラム

- 7.5.2.1. 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。
- 7.5.2.2. 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 **2分15秒±10秒**の制限時間を超えてはならない。
- 7.5.2.3. 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。
- 7.5.2.4. これは中上級レベルのフリースケーティングプログラムである。
 - スケーターは、選択された次の **9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。
 - 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）がレベル I～IV 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

7.5.2.4.1. 5つのジャンプ要素（エレメンツ）

- 許可されるジャンプ：スリージャンプ（W）、シングルサルコウ（1S）、シングルトループ（1T）、シングルループ（1Lo）。
- 合計で最大5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。
- コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを2回含めることができる（最大で2つのジャンプ）。
- 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＋シングルトループのコンビネーション（1S＋1T）（＝1つのジャンプ要素（エレメンツ））。

7.5.2.4.2. 3つのスピン

- 足換え無しで単一姿勢のスピン（アップライト、レイバック、シットまたはキャメル）（USp/LSp/SSp/CSp）を1回（少なくとも3回転）
- 足換え無しで（入り方は問わない）アップライトのバックスピン（UBSp）を1回（少なくとも3回転）
- 足換え無しで1回の姿勢変更を含むスピン（CoSp）を1回（各姿勢で少なくとも2回転ずつ）

- 7.5.2.4.3. コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を1回（リンクの全面を使い、ステップとターン、そして少なくとも1回のスパイラル姿勢を含めること）

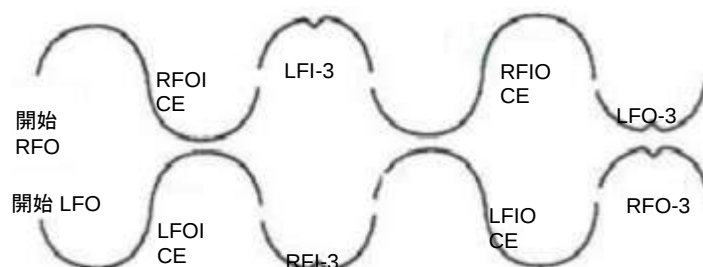


- 7.5.2.5. レベル IV を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んではいならない。これを超えるレベルから追加した要素（エレメンツ）に対しては 1 つにつき 1.0 点が必ず減点される。
- 7.5.2.6. 減点：
- 7.5.2.6.1. 転倒：1 回につき 0.5 点の減点
 - 7.5.2.6.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点
 - 7.5.2.6.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5 秒につき 0.5 点の減点
- 7.5.2.7. 演技構成点は次のとおり採点される。
- スケーティング技術（スケーティング・スキル）
 - 演技（パフォーマンス）
 - 音楽の解釈（インタープリテーション）
- 係数 1.0

7.6. レベル V

7.6.1. レベル V ショートプログラム

- 7.6.1.1. 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。
- 7.6.1.2. 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 1 分 30 秒±10 秒の制限時間を超えてはいならない。
- 7.6.1.3. 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。
- 7.6.1.4. コンテンツ：
- スケーターは、選択された次の 4 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。
 - 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 7.6.1.4.1. シングルループ（1Lo）
- 7.6.1.4.2. シングルサルコウ+シングルトウルのコンビネーションジャンプ（1S+1T）
- 7.6.1.4.3. 足換え無しのキャメルスピン（CSp）（キャメル姿勢で少なくとも 3 回転）
- 7.6.1.4.4. スケーティング技術 シークエンス 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。シークエ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。



7.6.2. レベル V フリースケーティングプログラム

- 7.6.2.1. 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。
- 7.6.2.2. 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 30 秒**±10 秒の制限時間を超えてはならない。
- 7.6.2.3. 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。
- 7.6.2.4. これは上級レベルのフリースケーティングプログラムである。
 - スケーターは、選択された次の **10 の要素（エレメンツ）** を演技し、各要素
 - 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）がレベル I～V 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

7.6.2.4.1. 6 つのジャンプ要素（エレメンツ）

- 許可されるジャンプ：スリージャンプ（W）、シングルサルコウ（1S）、シングルトゥーループ（1T）、シングルループ（1Lo）、シングルフリップ（1F）、シングルルッツ（1Lz）。
- 合計で最大 5 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。
- コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを 3 回含めることができる（最大で 2 つのジャンプ）。
- 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＋シングルトゥーループのコンビネーション（＝1 つのジャンプ要素（エレメンツ））。

7.6.2.4.2. 3 つのスピンの（フライングエントランスまたはフライングスピンは許可されない）

- 足換えの有無は自由に、単一姿勢のスピン（アップライト、レイバック、シットまたはキャメル）（USp/CUSp/LSp/CLSp/SSp/CSSp/CSp/CCSp）を 1 回（左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）
- 足換えの有無は自由に、少なくとも 1 回の姿勢変更を含むスピン（CoSp/CCoSp）を 2 回（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）

7.6.2.4.3. コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を 1 回（リンクの全面を使い、ステップとターン、そして少なくとも 1 回のスパイラル姿勢を含めること）



- 7.6.2.5. レベル V 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。これを超えるレベルから追加した要素（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。
- 7.6.2.6. 減点：
- 7.6.2.6.1. 転倒：1 回につき 0.5 点の減点
 - 7.6.2.6.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点
 - 7.6.2.6.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5 秒につき 0.5 点の減点
- 7.6.2.7. 演技構成点は次のとおり採点される。
- スケーティング技術（スケーティング・スキル）
 - 要素のつなぎ（トランジション）
 - 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

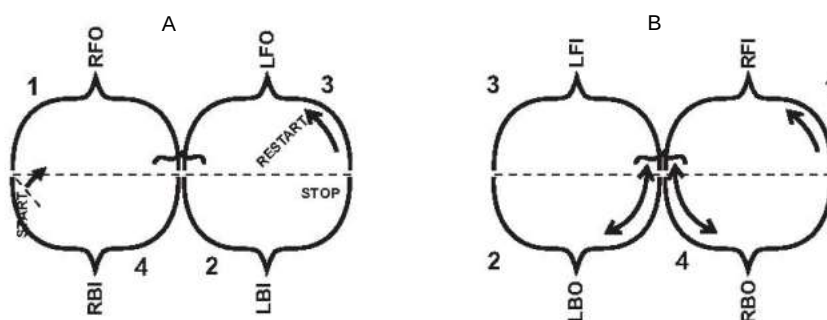
7.7. レベル VI

7.7.1. レベル VI ショートプログラム

- 7.7.1.1. 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。
- 7.7.1.2. 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 1 分 45 秒 $\pm$ 10 秒の制限時間を超えてはならない。
- 7.7.1.3. 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。
- 7.7.1.4. コンテンツ：
- 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。
 - 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、つなぎの動きとして取り入れることができる。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 7.7.1.4.1 シングルアクセル（1A）
- 7.7.1.4.2 シングルフリップ+シングルループ+シングルトウループのコンビネーションジャンプ（1F+1Lo+1T）
- 7.7.1.4.3 1 回の足換えと 1 回の姿勢変更を含むコンビネーションスピン（CCoSp）（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）
- 7.7.1.4.4 足換えもポジション変更も無いフライングシットスピン（FSSp）またはフライングキャメルスピン（FCSp）（少なくとも 3 回転）
- 7.7.1.4.5 スケーティング技術 シークエンス C（SSkSqC）：
このシークエンスは 1 つの要素（エレメンツ）と見なされるため、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：
- 7.7.1.4.5.1 A-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）。



- 7.7.1.4.5.2 B-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）。



7.7.2 レベル VI フリースケーティングプログラム

- 7.7.2.1 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。
- 7.7.2.2 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 秒の制限時間を超えてはならない。
- 7.7.2.3 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。
- 7.7.2.4 これは最上級レベルのフリースケーティングプログラムである。
- スケーターは、選択された次の **11 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。
 - 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、つなぎの動きとして取り入れることができる。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 7.7.2.4.1 7 つのジャンプ要素（エレメンツ）
- 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）。
 - 合計で最大 5 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。
 - コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを 3 回含めることができる（最大で 3 つのジャンプ）。
 - 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：シングルサルコウ 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））
- 7.7.2.4.2 3 つのスピンの
- 足換えとポジション変更を含むスピン（CCoSp）を 1 回（各ポジションで少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 5 回転ずつ）
 - 足換えとポジション変更の有無は自由に、フライングエントランスのスピンを 1 回、ただし、合計で少なくとも 6 回転



- 自由に選んだスピンを 1 回
 - 7.7.2.4.3 コレオグラフィックシーケンス (ChSq) を 1 回 (リンクの全面を使い、ステップとターン、そして少なくとも 1 回のスパイラル姿勢を含めること)
 - 7.7.2.5 レベル V 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。これを超えるレベルから追加した要素 (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。
 - 7.7.2.6 減点 :
 - 7.7.2.6.1 転倒 : 1 回につき 0.5 点の減点
 - 7.7.2.6.2 衣装の規定違反 : 0.5 点の減点
 - 7.7.2.6.3 音楽の規定違反 (長さの過不足) : 5 秒につき 0.5 点の減点
 - 7.7.2.7 演技構成点は次のとおり採点される。
 - スケーティング技術 (スケーティング・スキル)
 - 要素のつながり (トランジション)
 - 演技 (パフォーマンス)
 - 構成 (コンポジション)
 - 音楽の解釈 (インタープリテーション)
- 係数 1.0



8. ルール：ペアスケートティング

8.1. バッジプログラム

8.1.1. バッジ 1

- 8.1.1.1. 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）
- 8.1.1.2. 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）
- 8.1.1.3. 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）
- 8.1.1.4. ハンドインハンドのバックのスイズル（少なくとも 5 回）
- 8.1.1.5. 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）
- 8.1.1.6. 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）

8.1.2. バッジ 2

- 8.1.2.1. 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）
- 8.1.2.2. シンクロさせたフォアのピボット（サイドバイサイド）
- 8.1.2.3. シンクロさせたバニーホップ（ハンドインハンド）
- 8.1.2.4. 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）
- 8.1.2.5. ランジの姿勢を維持（サイドバイサイド）
- 8.1.2.6. 左右どちらかでハンドインハンドの T 字ストップ

8.1.3. バッジ 3

- 8.1.3.1. 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）
- 8.1.3.2. 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]）
- 8.1.3.3. 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）
- 8.1.3.4. キリアンホールドでペアスピン（少なくとも 3 回転）
- 8.1.3.5. 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）
- 8.1.3.6. シンクロさせたスリージャンプ（サイドバイサイド）
- 8.1.3.7. シンクロさせたシングルサルコウ（1S）（サイドバイサイド）
- 8.1.3.8. スパイラルのパターンを維持（ポジションは任意）

8.1.4. バッジ 4

- 8.1.4.1. 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
- 8.1.4.2. スリージャンプリフト
- 8.1.4.3. 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）
- 8.1.4.4. 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）
- 8.1.4.5. シンクロさせたシングルトループ（1T）（サイドバイサイド）
- 8.1.4.6. シンクロさせたシングルループ（1Lo）（サイドバイサイド）
- 8.1.4.7. シンクロさせたシングルサルコウ+シングルト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）
- 8.1.4.8. スロースリージャンプ

8.1.5. ペア レベル I=ペア バッジ 1~2（シングル レベル I~II）

8.1.6. ペア レベル II=ペア バッジ 1~3（シングル レベル III~IV）

8.1.7. ペア レベル III=ペア バッジ 1~4（シングル レベル V~VI）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

8.1.8. 参考：フィギュアスケートコーチングガイド <http://resources.specialolympics.org/>（英文）

8.2. 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）

8.2.1. 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ト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Ⅱを超えないことが望ましい。

8.2.2. 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。

8.2.3. 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**1分30秒**±10秒の制限時間を超えてはならない。

8.2.4. 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。

8.2.5. 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。

- スケーターは、バッジ1～2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。
- 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1～2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。
- 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。
- 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。

8.2.5.1. ユニゾンでハンドインハンドの連続フォアクロス（左右）（サークルエイトのパターン、1つのサークルでクロスを4～6回）（PFCr）

8.2.5.2. シンクロさせたフォアの両足スピン（サイドバイサイド、少なくとも3回転）（FTFSp）

8.2.5.3. その場でまたは動きながらのハンドインハンドの両足ジャンプ（フォアのみ）（TFJu）

8.2.5.4. ハンドインハンドで、または任意のポジションを維持しながら、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）（PGI）

8.2.5.5. 両足ペアスピン（ポジションは任意、2人とも両足で少なくとも3回転）（TFPSp）

8.2.5.6. ハンドインハンドで、または任意のポジションを維持しながらランジ（サイドバイサイドまたは向かい合わせ）（PLu）

8.2.6. ペアバッジ2を超える要素（エレメンツ）はプログラムに組み込んで서는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。

8.2.7. 減点：

8.2.7.1. 転倒：1人1回につき0.5点の減点

8.2.7.2. 衣装の規定違反：0.5点の減点

8.2.7.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5秒につき0.5点の減点

8.2.8. 演技構成点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

8.3. 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）

- 8.3.1. 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ートティング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が、レベル IV を超えないことが望ましい。
- 8.3.2. 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。
- 8.3.3. 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±10 秒の制限時間を超えてはならない。
- 8.3.4. 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。
- 8.3.5. これは中級レベルのフリースケーティングプログラムである。
- 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。
 - 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。
- 8.3.5.1. ユニゾンでハンドインハンドの連続バッククロス（左右）（サークルエイト、1 つのサークルでクロスを 4～6 回）（PBCr）
- 8.3.5.2. バニーホップリフト（クロスアームホールドまたはアームピットホールド）（BHLi）
- 8.3.5.3. バッジ 9～12（シングル）に含まれるステップとターンで構成されたステップシーケンス（StSq）（少なくともリンクの半分を使用し、ストレートラインまたはサーキュラーパターンを用いる）
- 8.3.5.4. キリアンホールドでペアスピン（片足または両足で、少なくとも 3 回転）（KHPSp）
- 8.3.5.5. 片足のアップライトスピン／スクラッチスピン（USp）（少なくとも 3 回転、サイドバイサイド）
- 8.3.5.6. シンクロさせたスリージャンプ（サイドバイサイド）（W）
- 8.3.5.7. ハンドインハンドで、または任意のポジションを維持しながらスパイラル（姿勢は任意）（Sp）
- 8.3.6. 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서는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 1.0 点が必ず減点される。
- 8.3.7. 減点：
- 8.3.7.1. 転倒：1 人 1 回につき 0.5 点の減点
 - 8.3.7.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点
 - 8.3.7.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5 秒につき 0.5 点の減点
- 8.3.8. 演技構成点は次のとおり採点される。



- スケーティング技術（スケーティング・スキル）
 - 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

8.4. レベル III 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）

- 8.4.1. 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 V のシングルスケーターである必要があるが、レベル VI を超えないことが望ましい。

8.4.2. **レベル III ペアショートプログラム**

- 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 40 秒±10 秒**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. コンテンツ：
- 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。
 - 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、つなぎの動きとして取り入れることができる。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
- 8.4.2.4.1. スロースリージャンプを 1 回（1WTh）
- 8.4.2.4.2. 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）
- 8.4.2.4.3. スリージャンプリフトを 1 回（WLi）
- 8.4.2.4.4. サイドバイサイドで、少なくとも 1 回の足換えと 1 回の姿勢変更を含むスピン（CCoSp）を 1 回（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右の足それぞれで少なくとも 3 回転ずつ）
- 8.4.2.4.5. コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を 1 回（リンクの全面を使い、ステップとターン、そして少なくとも 1 回のスパイラル姿勢を含めること）

8.4.3. **レベル III ペアフリースケーティングプログラム**

- 8.4.3.1. 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。
- 8.4.3.2. 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 **2 分 30 秒±10 秒**の制限時間を超えてはならない。
- 8.4.3.3. 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。
- 8.4.3.4. これは上級レベルのフリースケーティングプログラムである。
- 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。



- 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 1～4 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。
 - 要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。
- 8.4.3.4.1. 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）
- 8.4.3.4.2. スリージャンプリフト（WLi）を 1 回
- 8.4.3.4.3. シット姿勢またはキャメル姿勢で足換え無しのペアスピン（PSp）を 1 回
- 8.4.3.4.4. 3 つのジャンプ要素（エレメンツ）（サイドバイサイド）
- 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）。
 - 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。
 - コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを 1 回含めることができる（最大で 3 つのジャンプ）。
 - 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+シングルトウループのコンビネーション（＝1 つのジャンプ要素（エレメンツ））。
- 8.4.3.4.5. シングルまたはダブルのスロージャンプ（1WTh）を 1 回
- 8.4.3.4.6. ステップシークエンスを 1 回（リンクの全面を使用、パターンは任意）（StSq）
- 8.4.3.5. ペアバッジ 4 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 1.0 点が必ず減点される。
- 8.4.3.6. 減点：
- 8.4.3.6.1. 転倒：1 人 1 回につき 0.5 点の減点
- 8.4.3.6.2. 衣装の規定違反：0.5 点の減点
- 8.4.3.6.3. 音楽の規定違反（長さの過不足）：5 秒につき 0.5 点の減点
- 8.4.3.7. 演技構成点は次のとおり採点される。
- スケーティング技術（スケーティング・スキル）
 - 要素のつなぎ（トランジション）
 - 演技（パフォーマンス）
 - 構成（コンポジション）
 - 音楽の解釈（インタープリテーション）
- 係数 1.0



9. ルール：アイسدンス

9.1 バッジプログラム

9.1.1. ワルツ バッジ 1

9.1.1.1. 6 ビートのフォアプログレッシブ（ラン）（左右）

9.1.1.2. 6 ビートのフォアアウトスイングロール（左右）

9.1.2. ワルツ バッジ 2

9.1.2.1. 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）

9.1.2.2. 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）

9.1.3. ワルツ バッジ 3

9.1.3.1. 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

9.1.4. タンゴ バッジ 1

9.1.4.1. 4 ビートのフォアシャッセ（左右）

9.1.4.2. 4 ビートのフォアスライドシャッセ（左右）

9.1.4.3. 4 ビートのフォアアウトスイングロール（左右）

9.1.5. タンゴ バッジ 2

9.1.5.1. 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）

9.1.5.2. 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）

9.1.6. タンゴ バッジ 3

9.1.6.1. 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

9.1.6.2. リズムブルース バッジ 1

9.1.6.3. 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）

9.1.6.4. 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）

9.1.7. リズムブルース バッジ 2

9.1.7.1. 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）

9.1.7.2. 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）

9.1.8. リズムブルース バッジ 3

9.1.8.1. リズムブルース 音楽付き（2 パターン）

9.2 音楽要件

競技会では、ISU アイisdンス音楽の現行シリーズをパターンダンスで使用する。

9.3 採点

9.3.1 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ケンス／セクションを確定する。

9.3.2 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。



- 9.3.3 演技構成点は次のとおり採点される：
- スケーティング技術（スケーティング・スキル）
 - 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）
- 9.3.4 構成点の係数は 1.0 とする。
- 9.3.5 各ダンスの合計得点に対し係数 0.5 を乗じる。

9.4 レベル I

- 9.4.1 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。
- 9.4.2 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：
- 9.4.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。
 - 9.4.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。
 - 9.4.2.3 イントロには最大 7 ステップまで含めることができる。
- 9.4.3 ダンスローテーション（プレリミナリー級）
- 9.4.3.1 スケーターは次のローテーションスケジュールに従い、ダッチワルツ、キャナスタタンゴ、またはリズムブルース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
2018	キャナスタタンゴ	リズムブルース
2019	ダッチワルツ	キャナスタタンゴ
2020	キャナスタタンゴ（世界大会出場資格選考年）	リズムブルース（世界大会出場資格選考年）
2021	キャナスタタンゴ（世界大会）	リズムブルース（世界大会）

- 9.4.3.1.1 ダッチワルツ—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）
- 9.4.3.1.2 リズムブルース—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 3 参照）
- 9.4.3.1.3 キャナスタタンゴ—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 2 参照）



図 1ーダッチワルツ

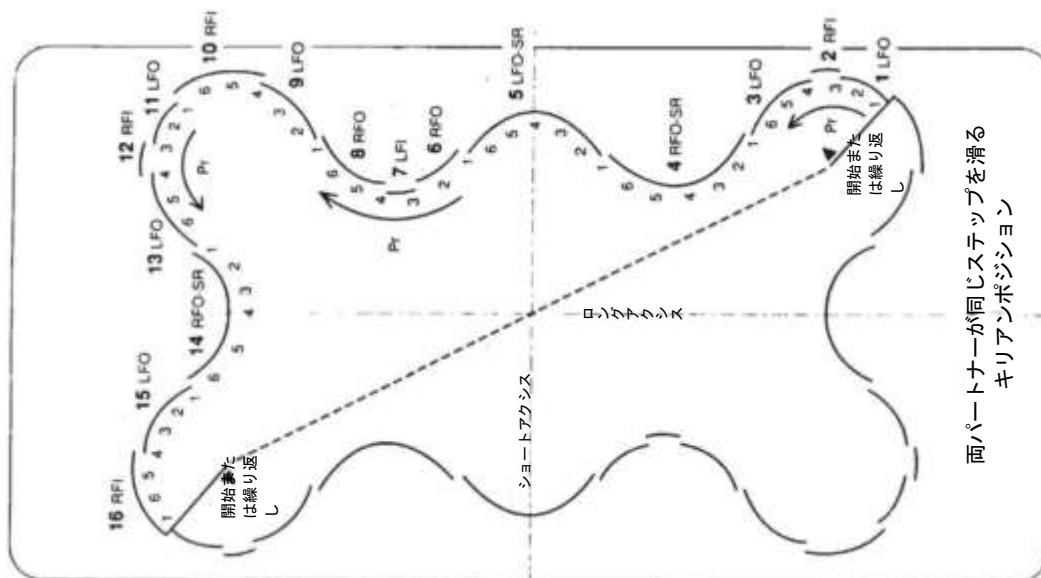


図 2ーキャナスタタンゴ

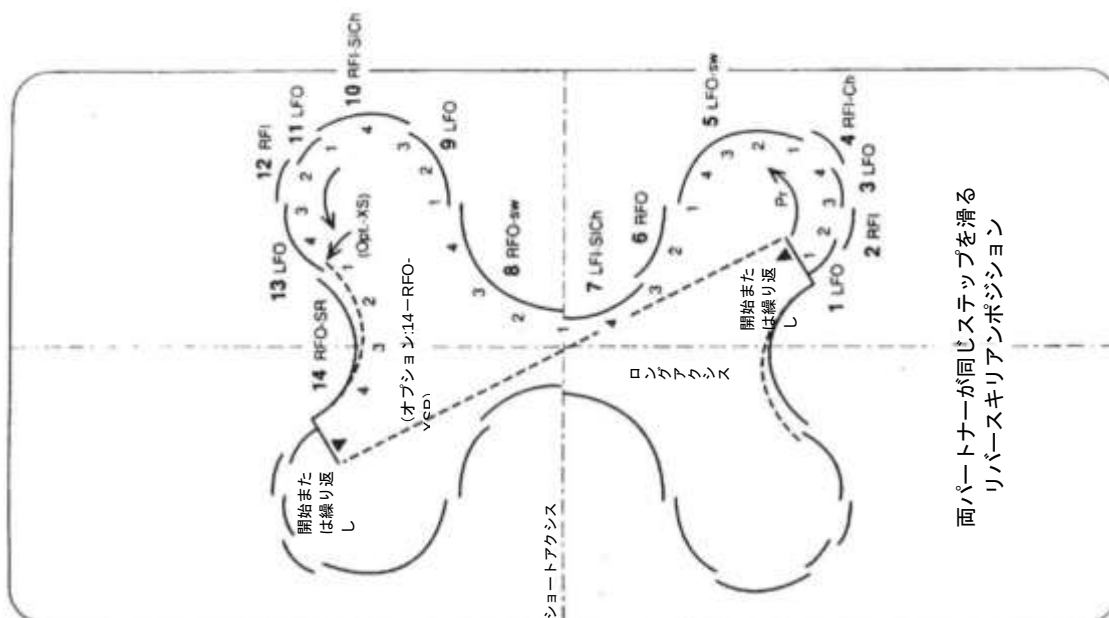
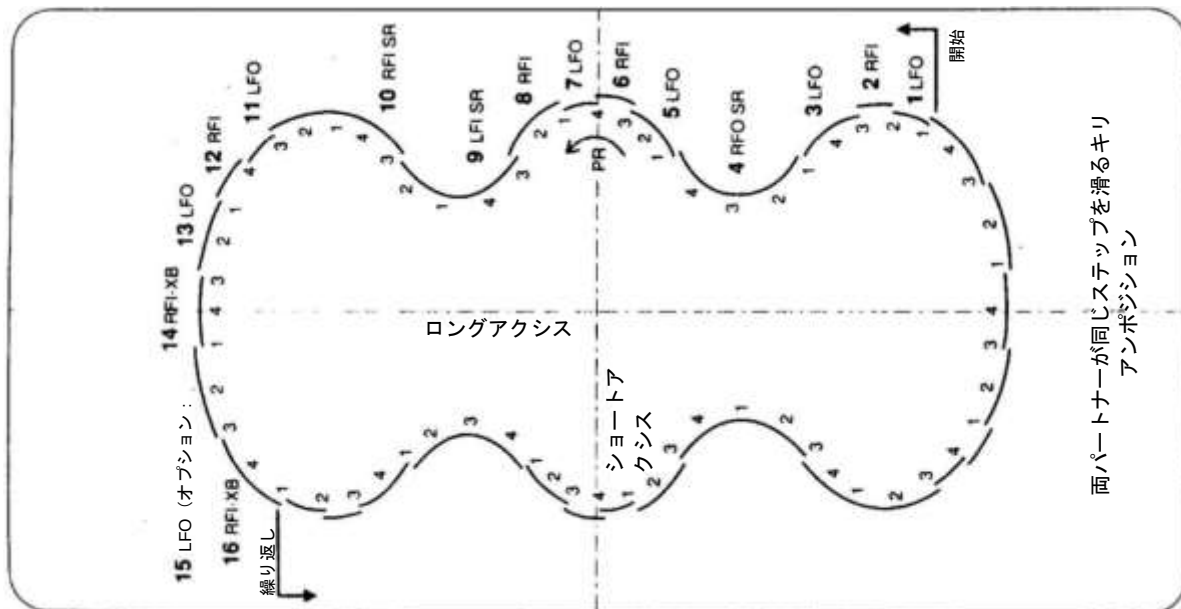




図 3—リズムブルース



9.5 レベル II

- 9.5.1 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トティング技能がなければならない。
- 9.5.2 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：
- 9.5.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。
- 9.5.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。
- 9.5.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。
- 9.5.3 ダンスローテーション（プレブロンズ級）
- 9.5.3.1 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、またはチャチャ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
2018	スイングダンス	フィエスタタンゴ
2019	フィエスタタンゴ	チャチャ
2020	チャチャ（世界大会出場資格選考年）	スイングダンス（世界大会出場資格選考年）
2021	チャチャ（世界大会）	スイングダンス（世界大会）

- 9.5.3.1.1 スイングダンス—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 4 参照）。
- 9.5.3.1.2 フィエスタタンゴ—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）。
- 9.5.3.1.3 チャチャ—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 5 参照）。



図 4—スイングダンス

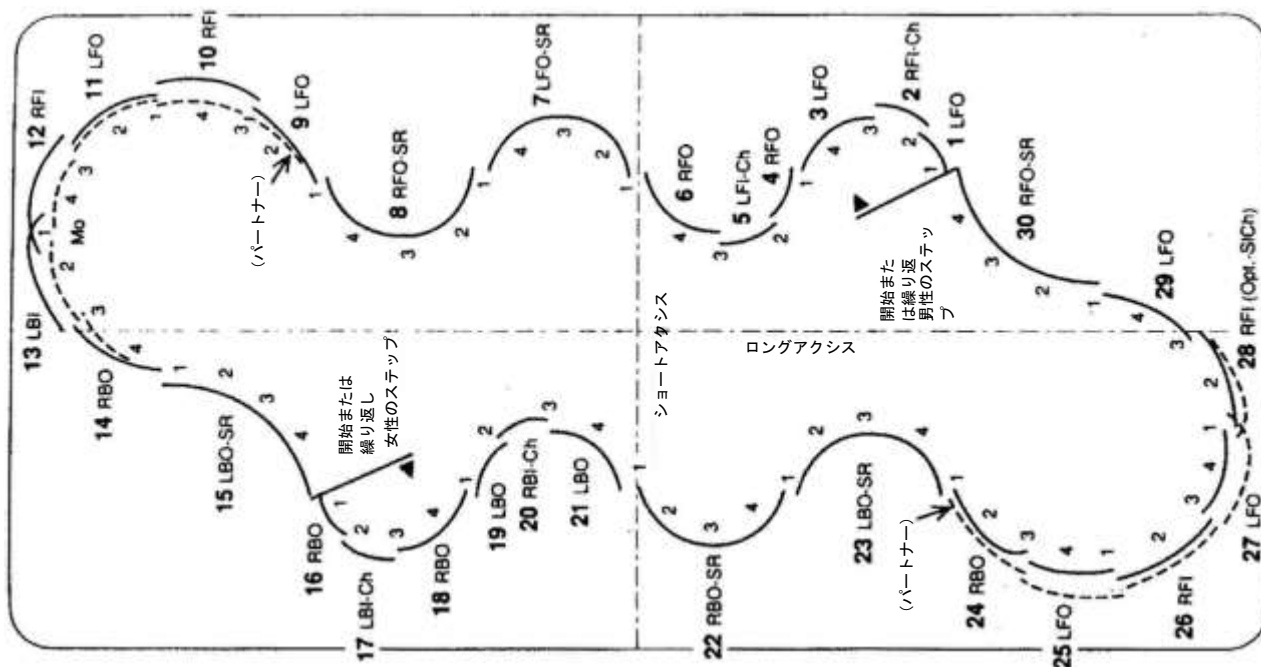


図 5—フィエスタタンゴ

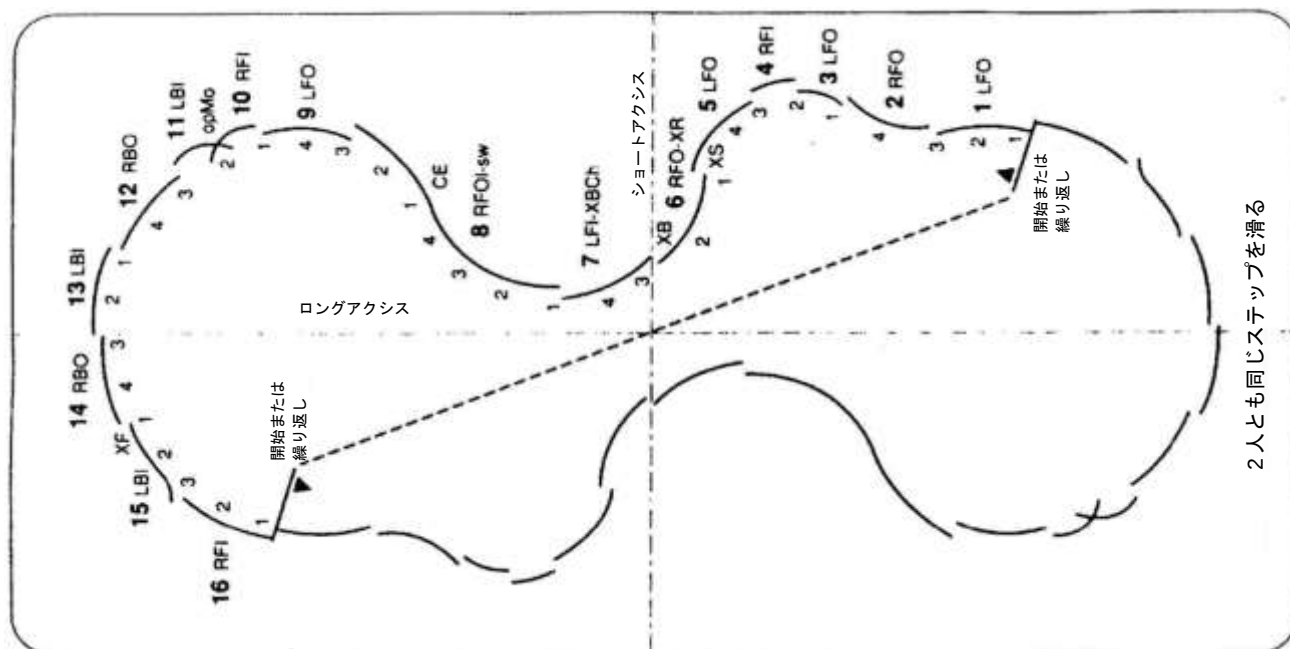
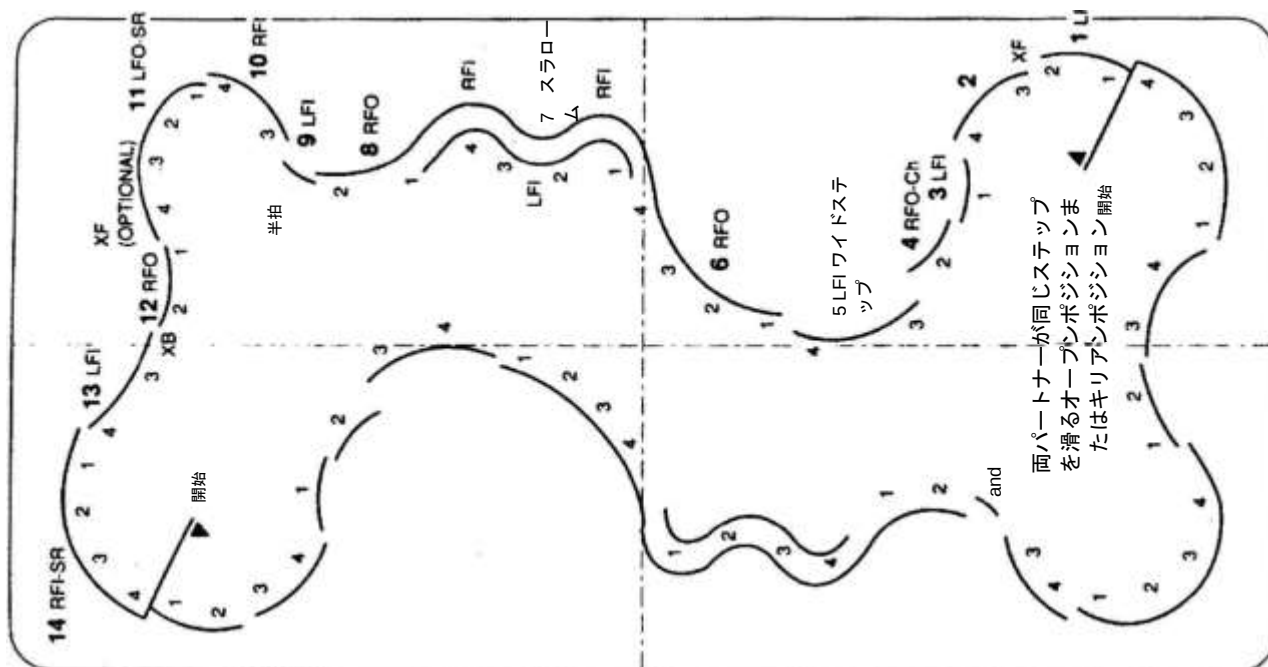




図 6ーチャチャ



9.6 レベル III

- 9.6.1 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トティング技能がなければならない。
- 9.6.2 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：
- 9.6.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。
 - 9.6.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。
 - 9.6.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。
- 9.6.3 ダンスローテーション（ブロンズ級）
- 9.6.3.1 スケーターは次のローテーションスケジュールに従い、テンフォックス、ウィローワルツ、またはヒッコリーホーダウン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	決勝ーセカンドパターンダンス
2018	テンフォックス	ウィローワルツ
2019	ウィローワルツ	ヒッコリーホーダウン
2020	ヒッコリーホーダウン（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）
2021	ヒッコリーホーダウン（世界大会）	テンフォックス（世界大会）

- 9.6.3.1.1 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 8 参照](#)）。



- 9.6.3.1.2 ウィローワルツ-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 9 参照）。
- 9.6.3.1.3 ヒッコリーホーダウン-4/4 拍子のカントリーウェスタン（ホーダウン）、テンポは 104BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（[図 7 参照](#)）。

図 7-テンフォックス

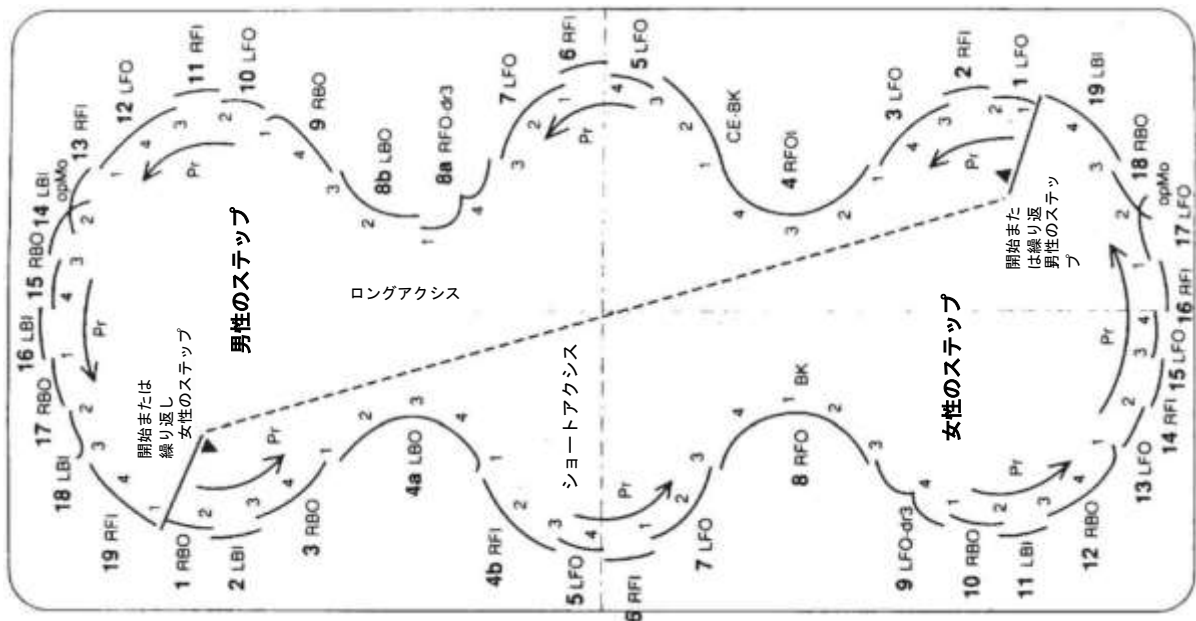
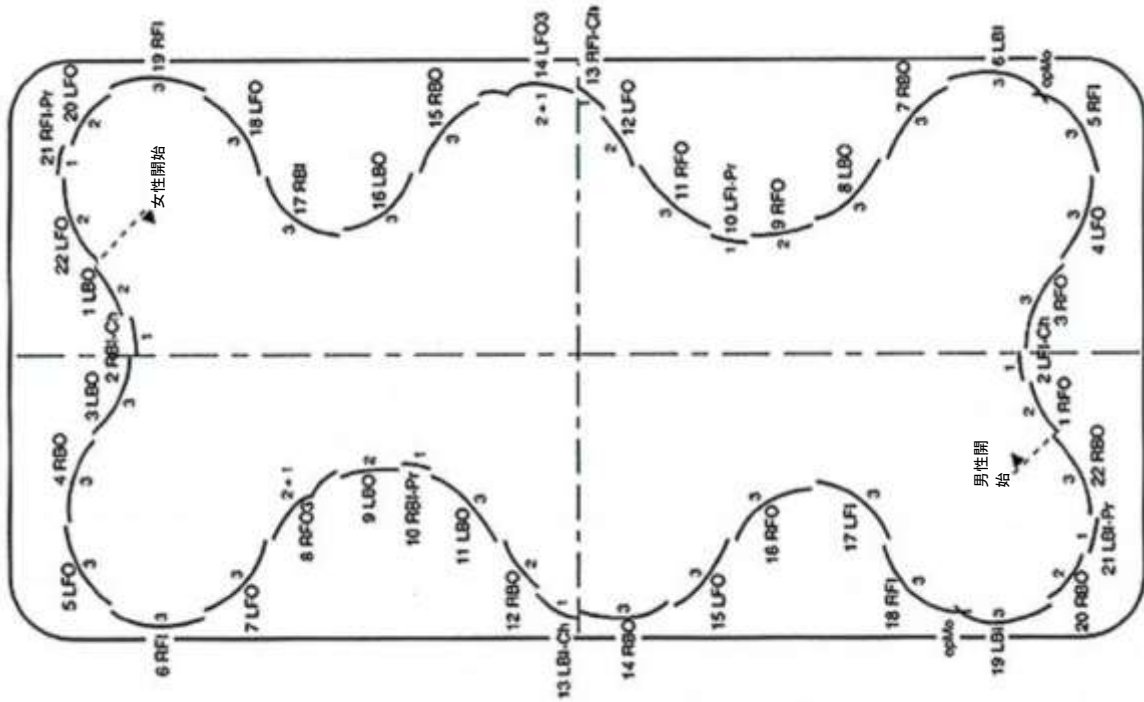




図 8—ウィローワルツ





9.7 レベル IV

- 9.7.1 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トティング技能がなければならない。
- 9.7.2 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：
- 9.7.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。
- 9.7.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。
- 9.7.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。
- 9.7.3 ダンスローテーション（プレシルバー級）
- 9.7.3.1 スケーターは次のローテーションスケジュールに従い、フォーティーンステップ、ヨーロピアンワルツ、または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	セカンドパターンダンス
2018	ヨーロピアンワルツ	フォックストロット
2019	フォックストロット	フォーティーンステップ
2020	フォーティーンステップ（世界大会出場資格選考年）	ヨーロピアンワルツ（世界大会出場資格選考年）
2021	フォーティーンステップ（世界大会）	ヨーロピアンワルツ（世界大会）

- 9.7.3.1.1 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、テンポは 112BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 10 参照）。
- 9.7.3.1.2 ヨーロピアンワルツ—3/4 拍子のワルツ、テンポは 135BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 11 参照）。
- 9.7.3.1.3 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 100BPM、1 周で 2 パターンまたは 1 回（図 12 参照）。



図 10ーフォーティーンステップ

フォーティーンステップ

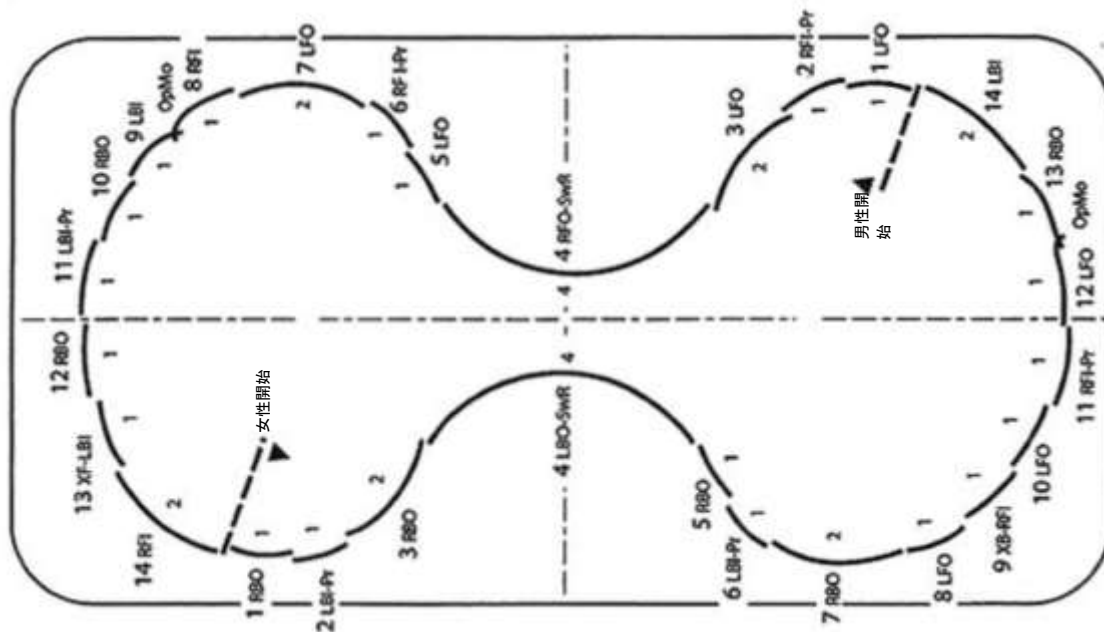


図 11ーヨーロピアンワルツ

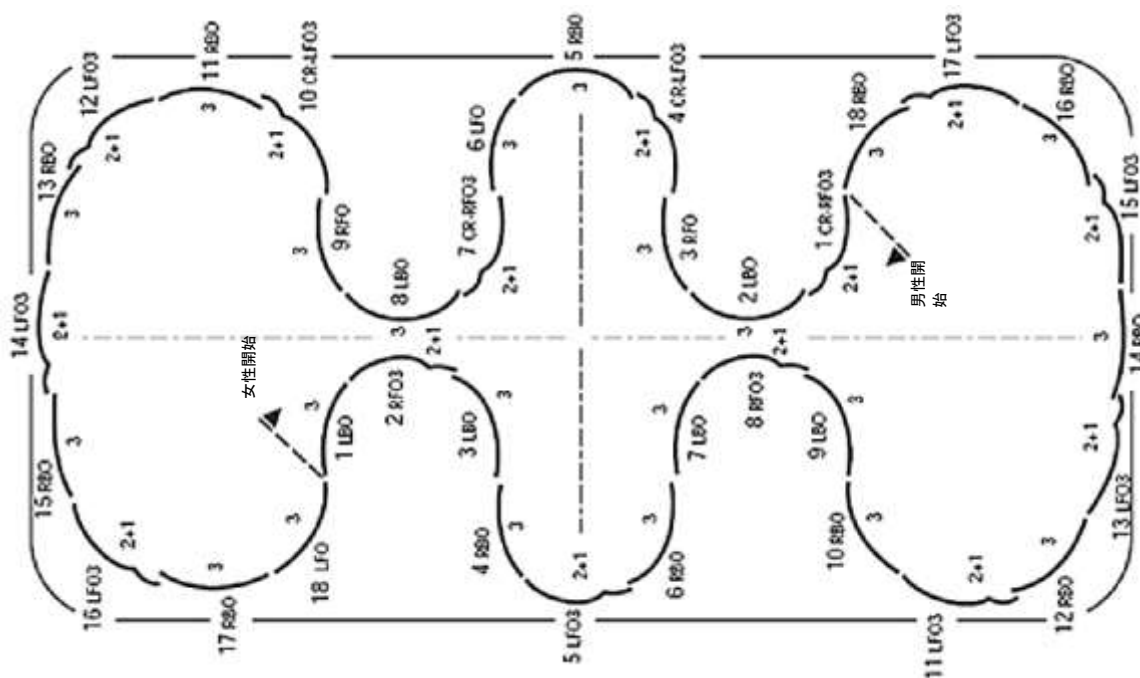
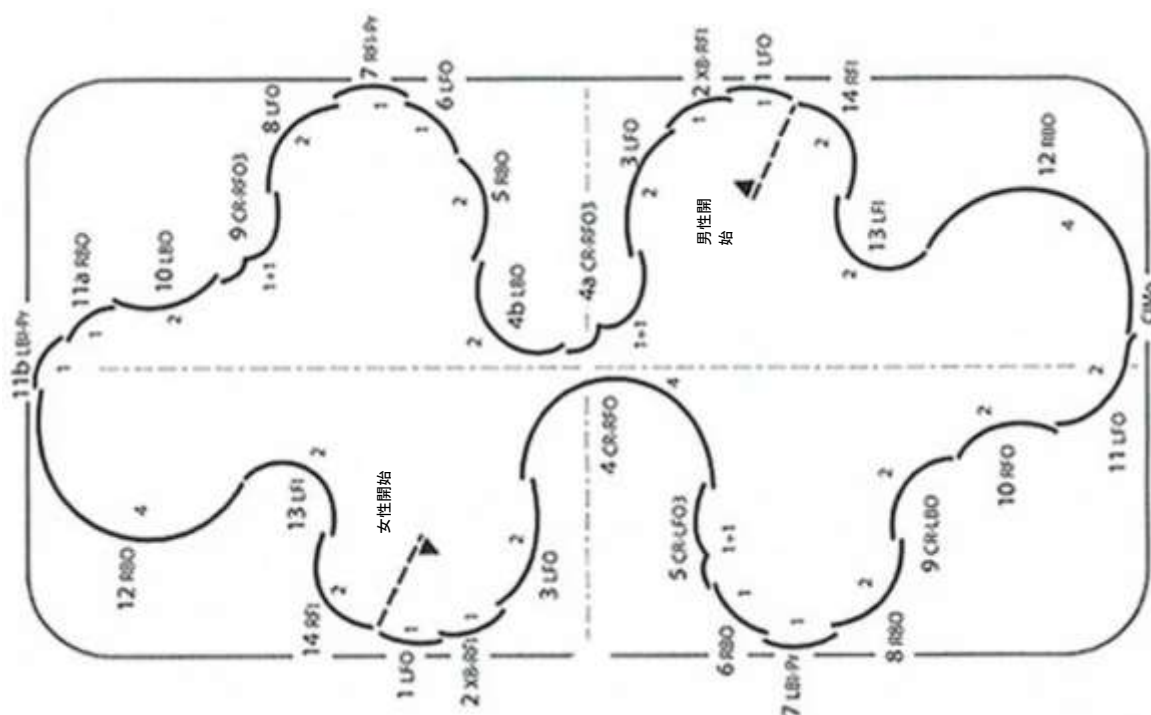




図 12ーフォックストロット



9.8 レベル V

- 9.8.1 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。
- 9.8.2 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：
- 9.8.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。
 - 9.8.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。
 - 9.8.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。
- 9.8.3 ダンスローテーション（シルバー級）

2018-2021	タンゴとロッカーフォックストロット
2022-2025	ロッカーフォックストロットとアメリカンワルツ
2026-2029	アメリカンワルツとタンゴ



図 13ータンゴ

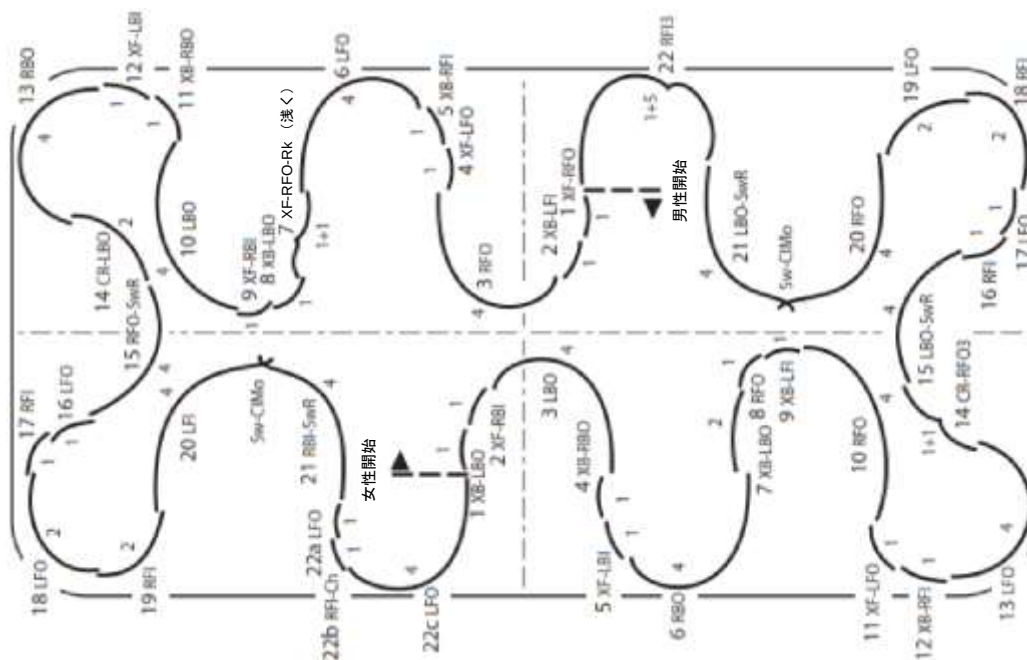


図 14ーロッカーフォックストロット

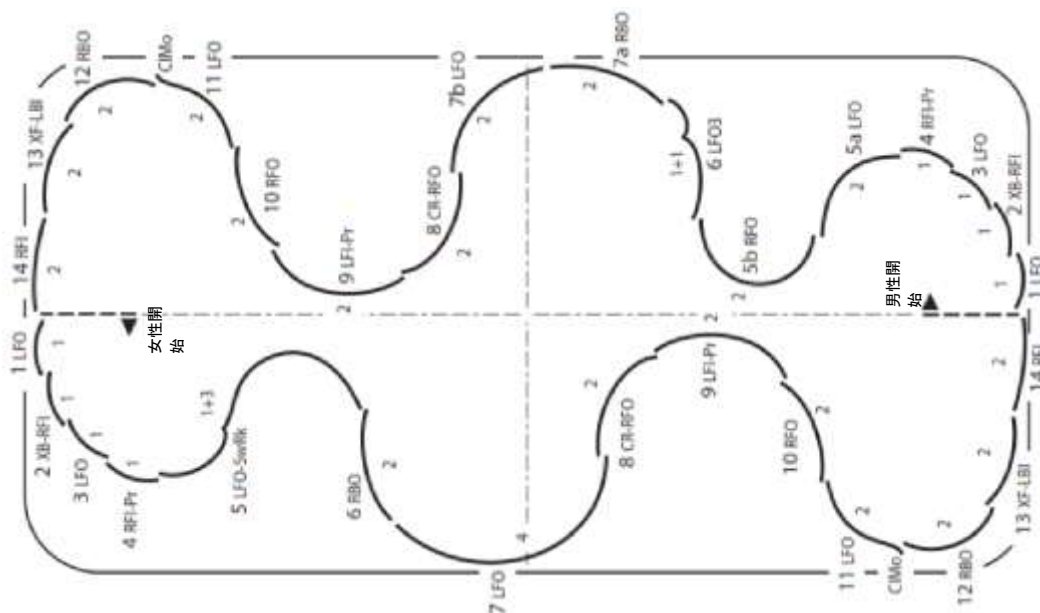
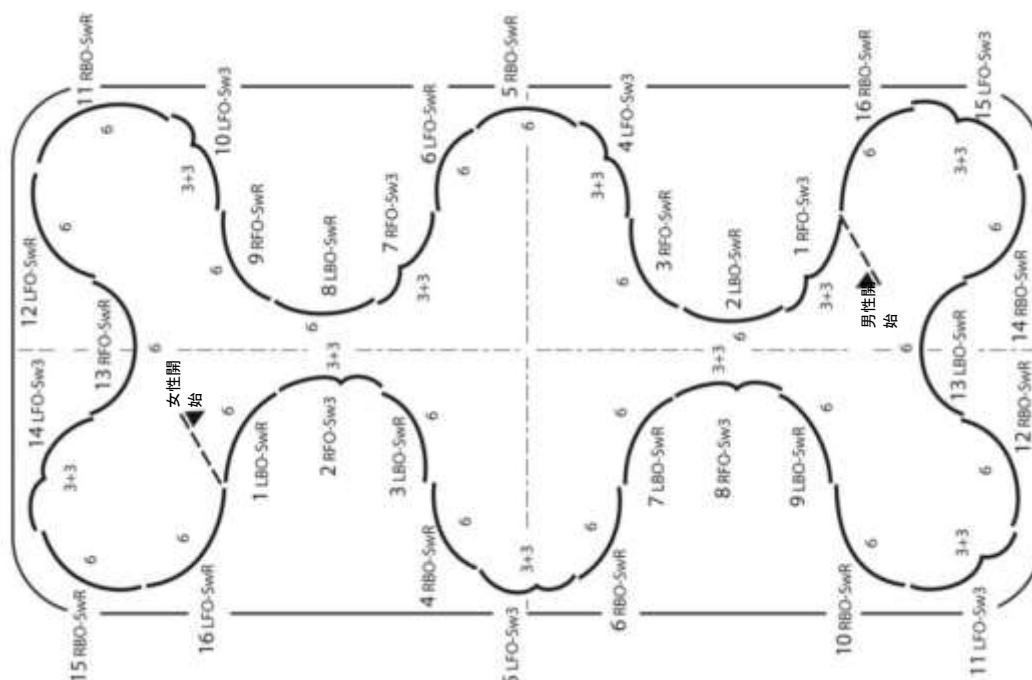




図 15ーアメリカンワルツ



9.9 レベル VI

9.9.1 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トティング技能がなければならない。

9.9.2 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：

9.9.2.1 すべてのパターンダンスは音楽に合わせて演技する。

9.9.2.2 ダンスはレフェリーの指定するリンク端から開始する。

9.9.2.3 イントロには最大7ステップまで含めることができる。

9.9.3 ダンスローテーション（プレゴールド級）

2018-2021	スターライトワルツとキリアン
2022-2025	キリアンとブルース
2026-2029	パソドブレとスターライトワルツ



図 16ースターライトワルツ

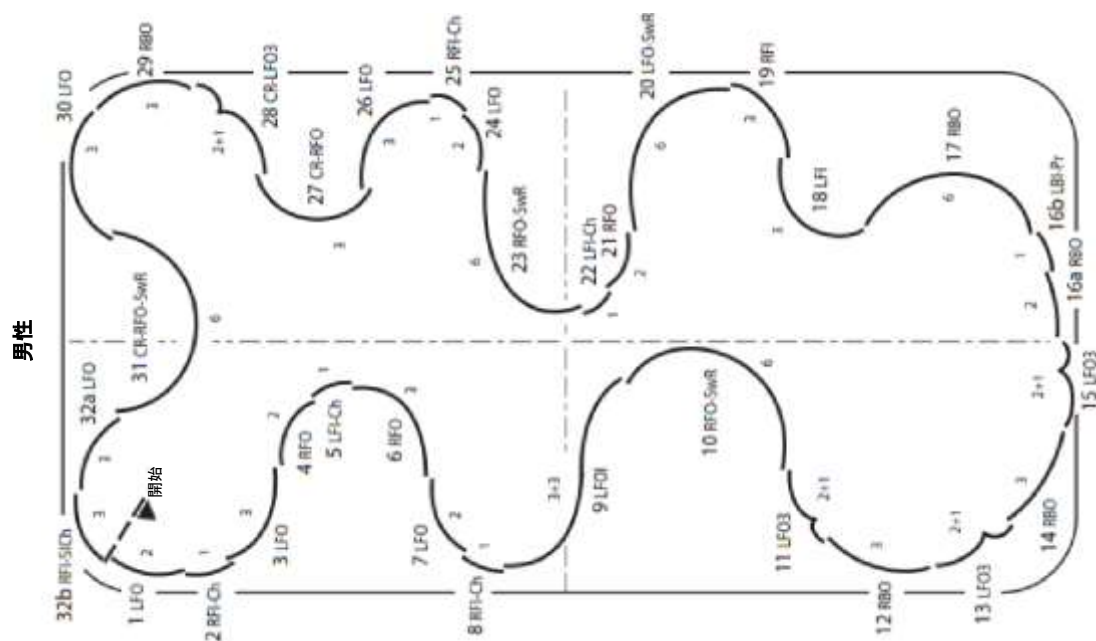


図 17ーキリアン

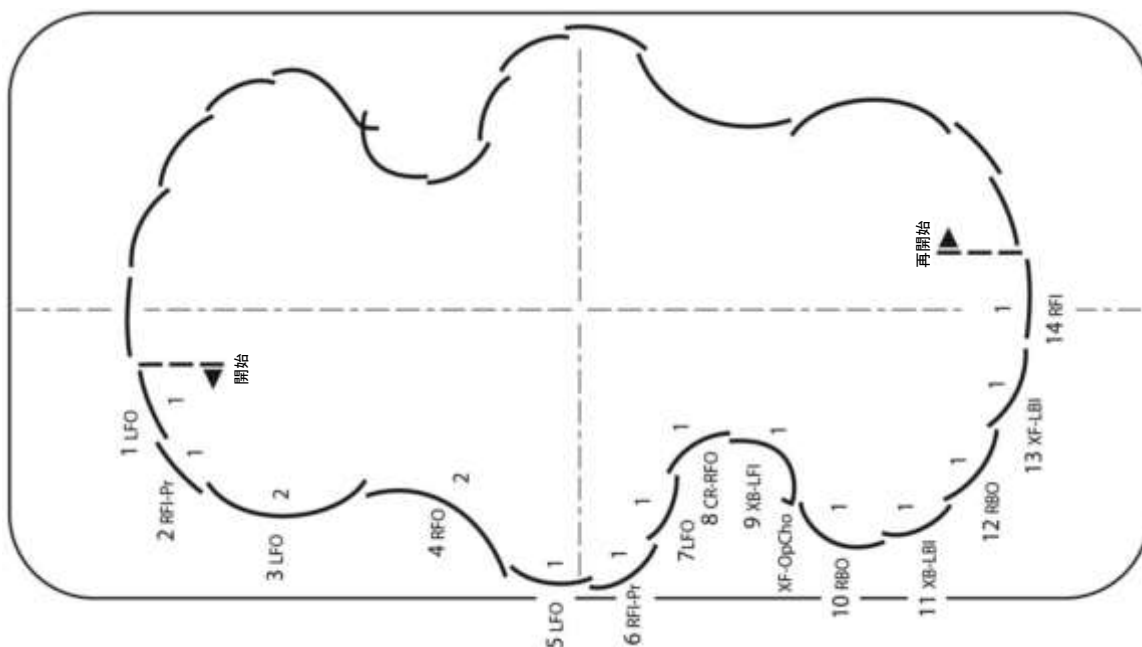




図 18—ブルース

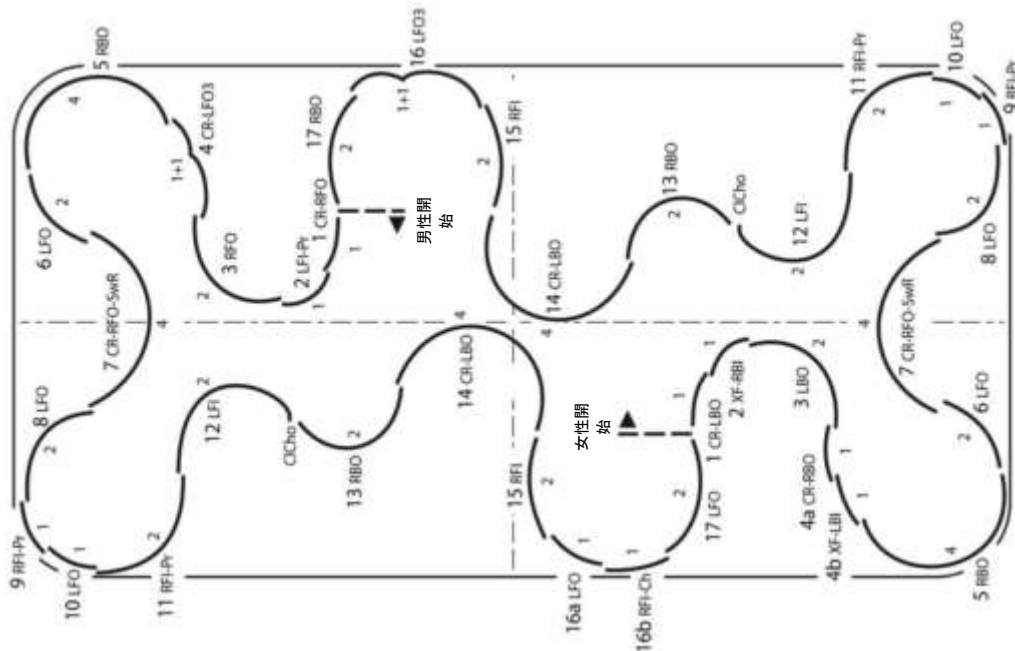
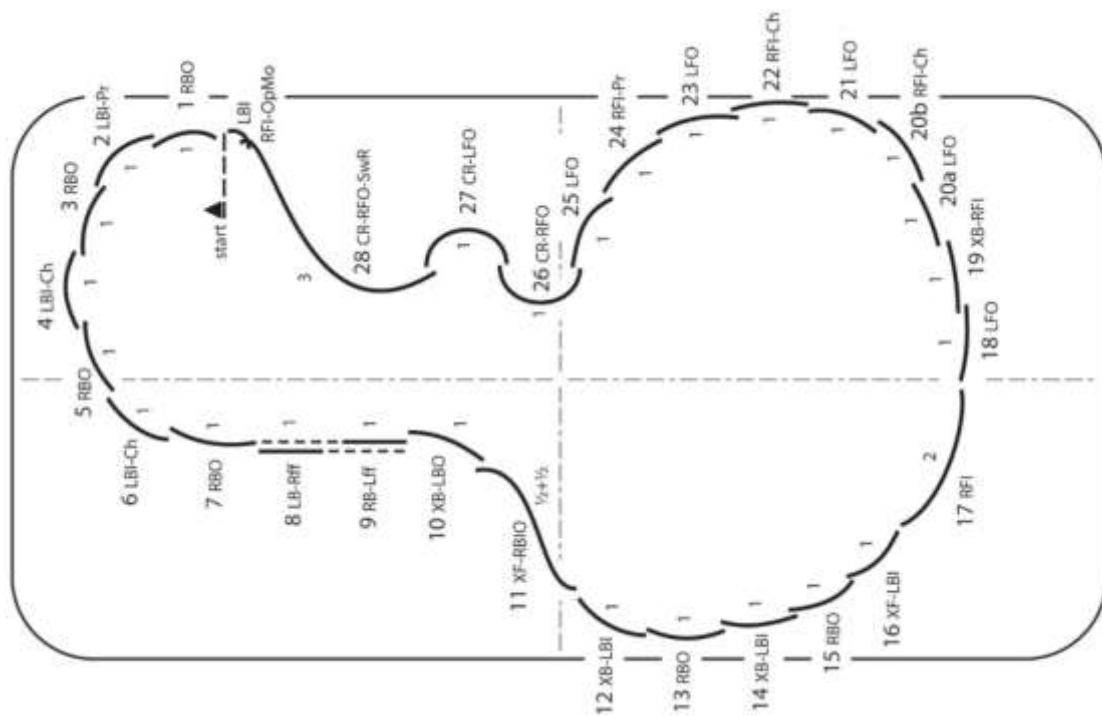


図 19—パソドブレ





10. ユニファイドシンクロナイズドスケーティング（世界大会の種目には含まれない）

10.1 レベル I

- 10.1.1 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。
- 10.1.2 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。
- 10.1.3 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。
- 10.1.4 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。
- 10.1.5 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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
 - 10.1.5.1 ライン（フォアのみ）
 - 10.1.5.2 サークル（フォアのみ、時計回りおよび反時計回り）
 - 10.1.5.3 ブロック（フォアのみ）
 - 10.1.5.4 ウィール（フォアのみ）
 - 10.1.5.5 インターセクション（フォアのみ）
- 10.1.6 ホールドは任意である。
- 10.1.7 次の技はつなぎの動きとして取り入れることができる。
 - 10.1.7.1 フォア滑走
 - 10.1.7.2 フォアのスウィズル
 - 10.1.7.3 フォアの片足スウィズル
 - 10.1.7.4 片足でのフォア滑走
 - 10.1.7.5 バックのスウィズル（最大で 2 回連続のスウィズル）
- 10.1.8 演技構成点は 次のとおり採点される。
 - 演技（パフォーマンス）
係数 1.0

10.2 レベル II

- 10.2.1 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。
- 10.2.2 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。
- 10.2.3 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。
- 10.2.4 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。
- 10.2.5 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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。
 - 10.2.5.1 ライン（対角線でも可）
 - 10.2.5.2 サークル（フォアまたはバック。回転方向の変化が必須）
 - 10.2.5.3 ブロック（軸の変化を含む）
 - 10.2.5.4 ウィール（バック滑走を含む）



- 10.2.5.5 インターセクション（動きは任意）
- 10.2.6 ホールドは任意である。
- 10.2.7 次の技はつなぎの動きとして取り入れることができる。
 - 10.2.7.1 フォア滑走およびバック滑走
 - 10.2.7.2 フォアのスウィズルおよびバックのスウィズル
 - 10.2.7.3 フォアの片足スウィズル
 - 10.2.7.4 片足でのフォア滑走とバック滑走
 - 10.2.7.5 スリーターン
 - 10.2.7.6 モホーク
- 10.2.8 演技構成点は次のとおり採点される。
 - 演技（パフォーマンス）
 - 音楽の解釈係数 1.0



11. ユニファイドスポーツ® 種目

- 11.1 スペシャルオリンピックスのアスリートとユニファイドスポーツ®のパートナーには、年齢に近い人物を選定することが望ましく、さらにユニファイドスポーツのトレーニングとフィギュアスケート競技に適した能力が必要となる。
- 11.2 各ユニファイドスポーツ®チーム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®のパートナー1名で構成される。
- 11.3 コーチはユニファイドスポーツ®のパートナーを兼務してはならない。



12. 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）

12.1 基本原則

12.1.1 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。

12.1.2 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。

12.1.3 オンライン採点および表示システム

12.1.3.1 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。

12.1.3.2 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。

12.1.4 オフライン採点

オンライン採点が利用できない場合、オフィシャルは次のとおり運用する：

12.1.4.1 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）がない場合：

12.1.4.1.1 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。

12.1.4.1.2 「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。

12.1.4.1.3 「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。

12.1.4.2 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：

12.1.4.2.1 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12.1.4.1.1の項が適用される。

12.1.4.2.2 「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。

12.1.4.2.3 「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。

12.1.4.2.4 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。

12.1.4.3 「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 12.2 に従い行う。

12.2 成績の確定および発表

12.2.1 計算の基本原則

- 12.2.1.1 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。
- 12.2.1.2 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。
- 12.2.1.3 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。
- 12.2.1.4 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。
- 12.2.1.5 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。
- 12.2.1.6 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。
- 12.2.1.7 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。
- 12.2.1.8 シングル&ペアスケーティング：
 - 12.2.1.8.1 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。
 - 12.2.1.8.2 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、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。
 - 12.2.1.8.3 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。
- 12.2.1.9 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。
- 12.2.1.10 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 12.2.1.4 の項に記載の方法に



より計算する。

12.2.1.11 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。

12.2.1.12 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：

12.2.1.12.1 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

12.2.1.12.2 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

12.2.1.12.3 ペア：フリースケーティング：1.0

12.2.1.12.4 アイスダンス：パターンダンス：1.0

12.2.1.13 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。

12.2.1.14 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	● シングル： - 転倒 1 回につき 0.5 点の減点 ● ペアスケATINGおよびアイスダンス： 1 パートナーの転倒 1 回につき 0.5 点の減点 - 両パートナーの転倒 1 回につき 1.0 点の減点 ● シンクロナイズドスケATING： 1 スケーターの転倒 1 回ごとに 1.0 点の減点 - 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

12.2.2 競技会の各セグメントにおける成績の確定

12.2.2.1 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 12.2.1.14 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。

12.2.2.2 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。

12.2.2.3 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。

12.2.2.4 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。

- 12.2.2.5 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。

12.2.3 最終成績の確定

- 12.2.3.1 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。
- 12.2.3.2 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。
- 12.2.3.3 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。

12.2.4 成績の発表

- 12.2.4.1 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。
- 12.2.4.2 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。
- 12.2.4.3 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。
- 12.2.4.4 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。
- 12.2.4.5 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。
- 12.2.4.6 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。



13. オフィシャルの任命

13.1 冬季世界大会のジャッジパネル

- 13.1.1 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ス組織は、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ス国際本部に提出する必要がある。
- 13.1.2 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。
- 13.1.3 国別のスペシャルオリンピックス組織は、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ス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。
- 13.1.4 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ス国際本部と共同で、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ない、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。
- 13.1.5 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ス国際本部と共同で、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。
- 13.1.6 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ス国際本部と共同で、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。
- 13.1.7 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。
- 13.1.8 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。



14. バッジ競技

14.1 バッジ競技種目（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）

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。

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

14.1.1.1 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されない。

14.1.1.2 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ついて採点する。

14.1.1.3 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確定する。

14.1.2 ジャッジは、最小0.1から最高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。

14.1.3 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新しいスペシャルオリンピックスフィギュアスケートコーチングガイドに記載されている。詳しくは <http://resources.specialolympics.org/>（英文）を参照のこと。

14.2 バッジ競技 1

14.2.1 基本姿勢で5秒間立つ（補助なし）

14.2.2 安全な転び方、立ち上がりができる（補助なし）

14.2.3 腰を落とし、膝を曲げて立つ（補助なし）

14.2.4 基本姿勢で10歩前に歩く（補助あり）

14.3 バッジ競技 2

14.3.1 基本姿勢で10歩前に歩く（補助無し）

14.3.2 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）

14.3.3 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助あり）

14.3.4 少なくとも身長分の距離を両足そろえて前に滑る

14.4 バッジ競技 3

14.4.1 基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助無し）

14.4.2 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

14.4.3 フォアスケATINGでリンクを横断する

14.4.4 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

14.5 バッジ競技 4

14.5.1 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

14.5.2 その場で両足ジャンプ

14.5.3 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

14.5.4 少なくとも身長分の距離を片足でフォアに滑る（左右）

14.6 バッジ競技 5

14.6.1 フォアストロークでリンクを横断する

14.6.2 バックのスウィズル5回

14.6.3 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

14.6.4 その場でフォアからバックへ両足ターン

14.7 バッジ競技 6

14.7.1 フォア滑走から両足ターンしバック滑走

14.7.2 サークル上を5回連続でフォアの片足スウィズル（左右）



- 14.7.3 身長分の距離をバックで片足滑り（左右）
- 14.7.4 フォアのピボット
- 14.8 バッジ競技 7
 - 14.8.1 バックストロークでリンクを横断する
 - 14.8.2 バック滑走から両足ターンしフォア滑走
 - 14.8.3 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）
 - 14.8.4 サークル上でフォアの両足ターン（左回りと右回り）
- 14.9 バッジ競技 8
 - 14.9.1 5回連続でフォアクロス（左右）
 - 14.9.2 フォアアウト（左右）
 - 14.9.3 サークル上を5回連続でバックの片足スウィズル（左右）
 - 14.9.4 両足スピン
- 14.10 バッジ競技 9
 - 14.10.1 フォアアウトのスリーターン（左右）
 - 14.10.2 フォアイン（左右）
 - 14.10.3 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）
 - 14.10.4 バニーホップ
- 14.11 バッジ競技 10
 - 14.11.1 フォアインのスリーターン（左右）
 - 14.11.2 5回連続でバッククロス（左右）
 - 14.11.3 ホッケーストップ
 - 14.11.4 身長 の 3 倍分の距離のフォアスパイラル
- 14.12 バッジ競技 11
 - 14.12.1 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）
 - 14.12.2 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）
 - 14.12.3 フォアインのモホーク（左右）
 - 14.12.4 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）
 - 14.12.5 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）
- 14.13 バッジ競技 12
 - 14.13.1 スリージャンプ
 - 14.13.2 片足スピン（少なくとも3回転）
 - 14.13.3 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）
 - 14.13.4 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

スケーティング技術	
フォアスウィズル	FSw
バックスウィズル	BSw
フォアの片足滑走	FGI
フォアの片足スノープロースト ップ（イの字ストップ）	FSSt
フォア両足カーブ	FTCu
バニーホップ	BHo
T字ストップ	TSt
バックストローク	BSt
フォアアウトのスリーターン	FOTTu
フォアクロス	FCr
フォアランジまたはシュートザダ ック	Flu
フォアスパイラル	FSp
バッククロス	BCr
フォアインエッジ	FIEd
フォアインのスリーターン	FITTu
スケーティング技術 シークエン ス A	SSkSqA
スケーティング技術 シークエン ス B	SSkSqB
スケーティング技術 シークエン ス C	SSkSqC
コレオグラフィックシークエンス	ChSq
ステップシークエンス	StSq

スピン	
フォア両足スピン	FTFSp
アップライトスピン	USp
アップライトバックスピン	UBSp
チェンジフットアップライトスピ ン	CUSp
フライングアップライトスピン	FUSp
フライングチェンジフットアップ ライトスピン	FCUSp
レイバックスピン	LSp
シットスピン	SSp
チェンジフットシットスピン	CSSp
フライングシットスピン	FSSp
フライングチェンジフットシット スピン	FCSSp
キャメルスピン	CSp
チェンジフットキャメルスピン	CCSp
フライングキャメルスピン	FCSp
フライングチェンジフットキャメ ルスピン	FCCSp
コンビネーションスピン	CoSp
チェンジフットコンビネーション スピン	CCoSp
フライングチェンジフットコンビ ネーションスピン	FCCoSp

ジャンプ	
両足ジャンプ	TFJu
スリージャンプ	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
シングルフリップ	1F
シングルルッツ	1Lz
シングルアクセル	1A
ダブルサルコウ	2S
ダブルトウループ	2T
ダブルループ	2Lo
ダブルフリップ	2F
ダブルルッツ	2Lz

スケートティング技術	
フォアクロス（8回）（ハンドインハンド）	PFCr
バッククロス（8回）（ハンドインハンド）	PBCr
片足滑走（フォア／バック）	PGI
フォアのランジの姿勢を維持（サイドバイサイド）	Plu
ホールドでスパイラル	Sp
ステップシーケンス	StSq

スピン	
片足アップライトスピン（サイドバイサイド）	Usp
フォア両足スピン（サイドバイサイド）	FTFSp
両足ペアスピン	TFPSp
キリアンホールドでペアスピン	KHPSp
シット姿勢またはキャメル姿勢でペアスピン	PSp

ジャンプ	
両足ジャンプ	TFJu
スリージャンプ	Wju
シングルトループ	1T
シングルループ	1Lo

リフト	
バニーホップリフト	BHLi
スリージャンプリフト	WJLi

デススパイラル	
ピボットスパイラル（変形デススパイラル）	PiF

スロージャンプ	
スローシングルスリージャンプ	1WTh
スローシングルサルコウ	1STh

パターンダンス	
キャナスタタンゴ	CT⇒ TC
リズムブルース	RB
ダッチワルツ	DW
スイングダンス	SD
フィエスタタンゴ	FTA⇒ TF
チャチャ	CC
テンフォックス	TF
ウィローワルツ	WW⇒ WiW
ヒッコリーホーダウン	HH
ヨーロピアンワルツ	EW
フォックストロット	FT
フォーティーンステップ	FO
タンゴ	TA
ロッカーフォックストロット	RF
アメリカンワルツ	AW
スターライトワルツ	SW
キリアン	KI
ブルース	BL
パソドブレ	PD

スペシャルオリンピック
ス
フィギュアスケート

略記号
シンクロナイズドスケーティング

別表 1D

ライン	L
サークル	C
ブロック	B
ウィール	W
インターセクション	I

演技コンテンツ（予定）

印字するか、大文字でご記入ください！

ペアおよびダンスカップルの場合、次のフォームへの入力1パートナーが行えば足ります
スペシャルオリンピックスのプログラム：
カテゴリー： (シングル／ペア／ユニファイドペア／ユニファイドアイスダンス／シンクロナイズド+レベル)
出場者氏名（複数）：

要素（エレメンツ）名（滑る順）

SP の要素（エレメンツ）		FS の要素（エレメンツ）	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	

日付： _____

署名： _____

レベルIープログラム

出場者氏名： _____

プログラムーレベルI	
長さ	1分±10秒
要素（エレメンツ）	バッジ1～5

スケーターは、バッジ1～5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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）	
FSw	フォアのスイズル（少なくとも5回）
BSw	バックのスイズル（少なくとも5回）
FGI	フォアの片足滑走（左右）（滑走距離は出来栄点（GOE）で評価）
TFJu	その場でまたは動きながらの両足ジャンプ（フォアのみ）
FSSt	フォアの片足スノープローストップ（イの字ストップ）（左または右）
FTCu	両足でフォアに左カーブと右カーブ（両足を平行かつカーブの内側に傾けなければならない）

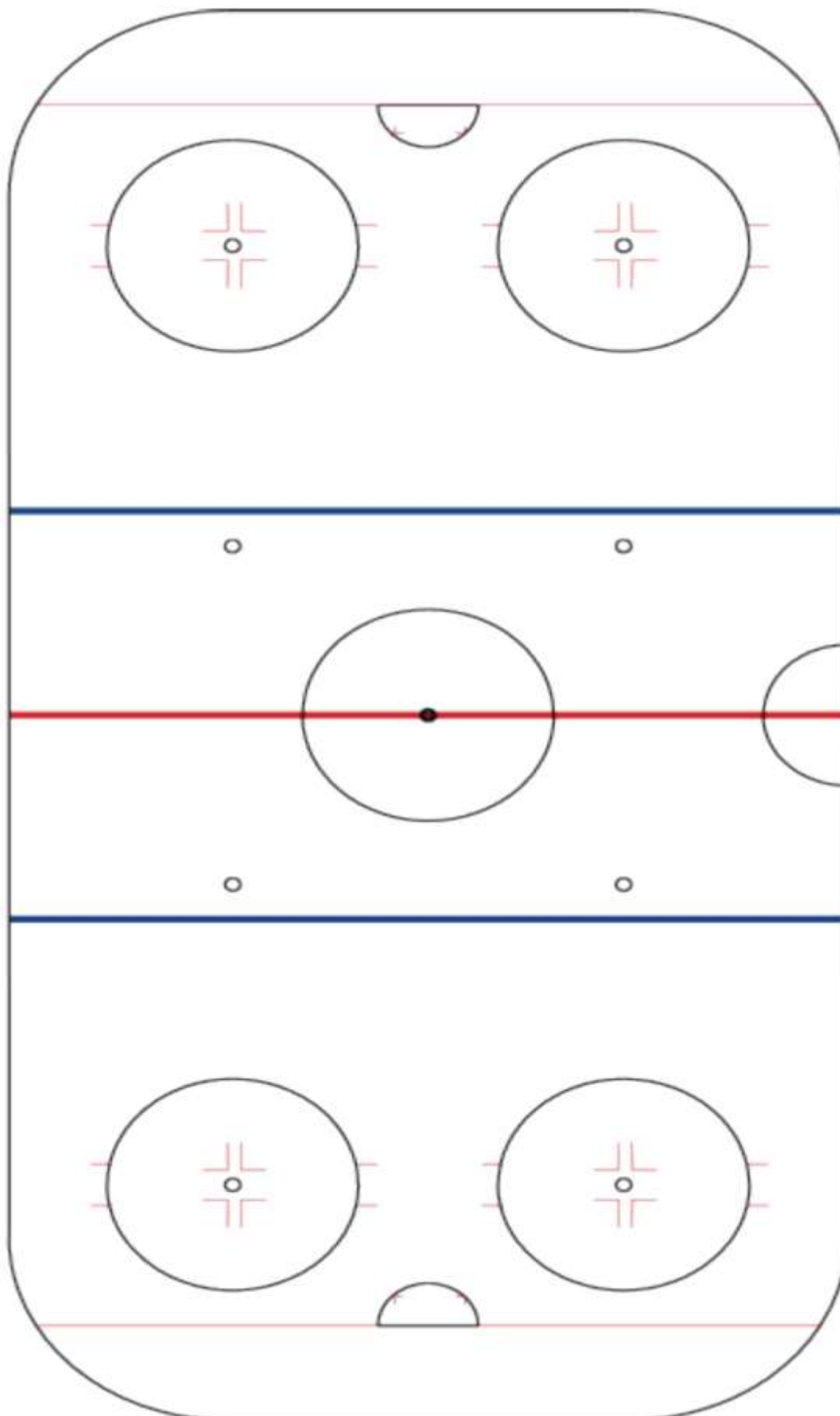
これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がバッジ1～5に含まれる場合に限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

つなぎの動きーバッジ1～5	
	フォア両足滑り
	基本姿勢でバックウイグルまたは後進（補助無し）
	フォアスケーティング
	ひざ曲げ姿勢でフォア滑走
	バックで両足滑り
	フォアストロークで横断する
	その場でフォアからバックへ両足ターン

バッジ5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

レベルIープログラム

出場者氏名： _____



バッジ5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けません。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

レベルII—プログラム

出場者氏名： _____

プログラム—レベルII	
長さ	1分30秒±10秒
要素（エレメンツ）	バッジ1～9

スケーターは、バッジ1～9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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）	
BHo	バニーホップ
TSt	左右どちらかでT字ストップ
BSt	バックストローク（左右交互に6～8ストローク）
FTFSp	フォアの両足スピン（少なくとも3回転）
FOTTu	フォアアウトの左右のスリーターン（その場でまたは動きながら）—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
FCr	サークルエイトで連続フォアクロス（左右）（1つのサークルでクロスを4～6回）
Flu	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）

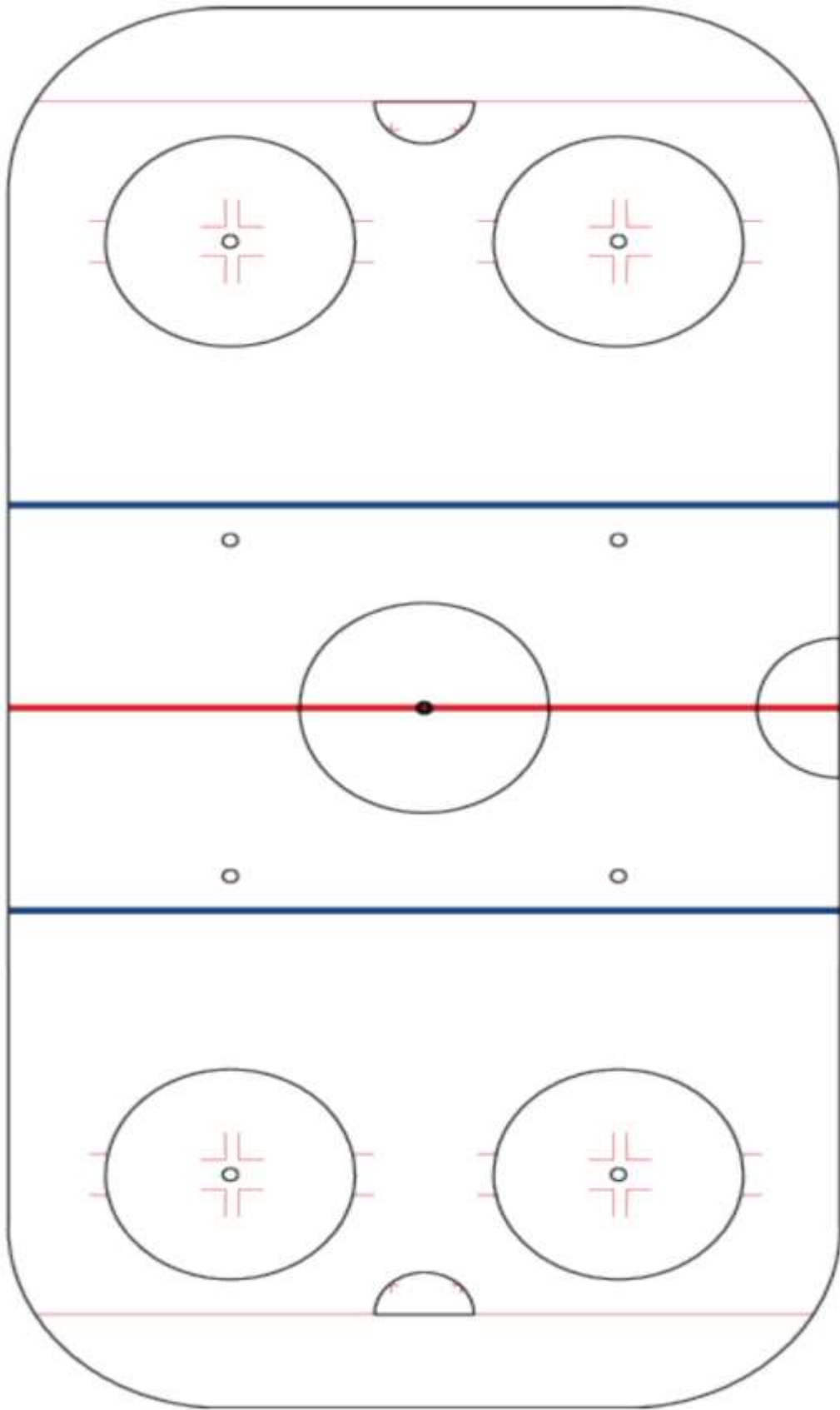
これに要素（エレメンツ）を追加しても基礎点を与えられず採点されないが、追加した要素（エレメンツ）がバッジ1～9に含まれる場合に限り、つなぎの動きとして取り入れることができる。

つなぎの動き—バッジ1～9	
	フォア両足滑り
	フォアスウィズル
	フォアスケーティング
	ひざ曲げ姿勢でフォア滑走
	バックで両足滑り
	両足ジャンプ
	片足スノープローストップ（イの字ストップ）
	前方へ片足滑り
	フォアストローク
	バックスウィズル
	フォア両足カーブ
	その場でフォアからバックへ両足ターン
	フォア滑走から両足ターンしバック滑走
	サークル上をフォアの片足スウィズル
	後方へ片足滑り
	フォアのピボット
	バック滑走から両足ターンしフォア滑走
	サークル上でフォアの両足ターン
	フォアアウトエッジ
	サークル上をバックの片足スウィズル
	フォアインエッジ

バッジ9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

レベルII-プログラム

出場者氏名： _____



バッジ9を超える要素（エレメント）はプログラムに組み込んではいけません。
これを超えるバッジから追加した要素（エレメント）に対しては1つにつき
0.5点が必ず減点される

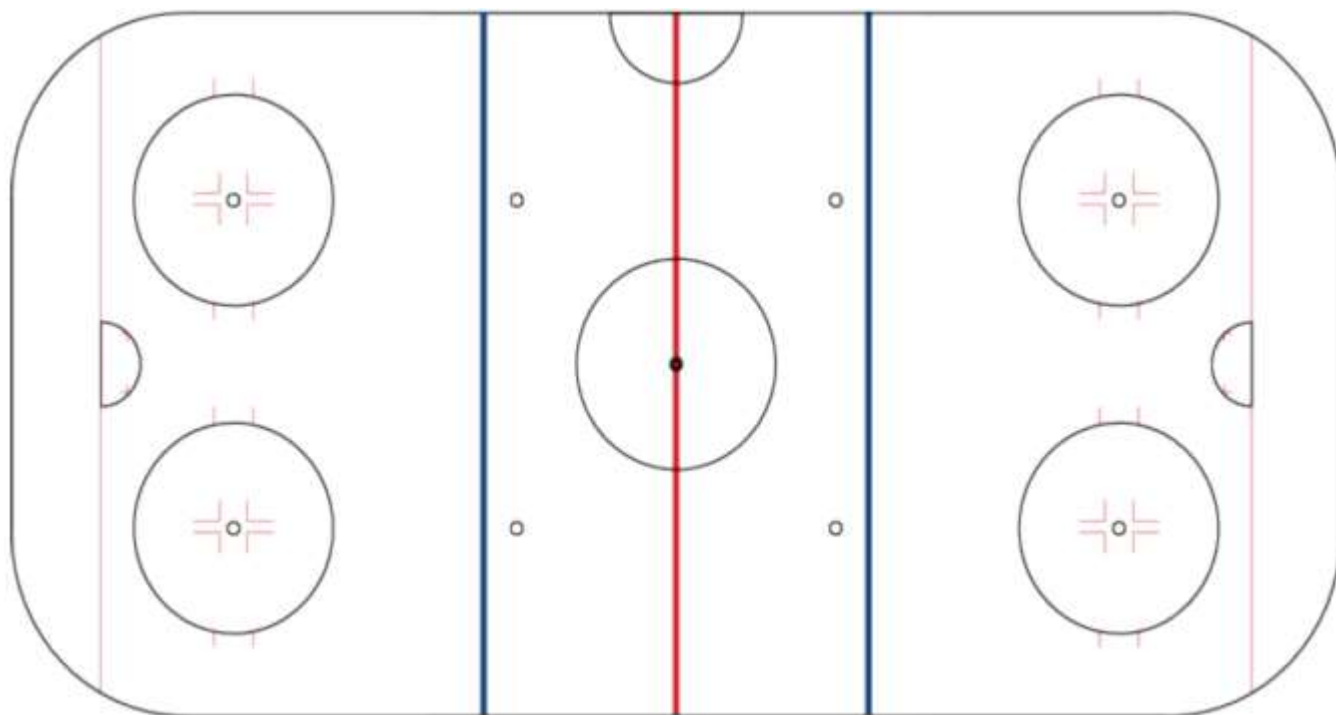
レベルⅢープログラム

出場者氏名： _____

プログラムーレベルⅢ	
長さ	2分±10秒
要素（エレメンツ）	バッジ 1～12

スケーターは、バッジ 1～9 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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）	
FSp	フォアスパイラル
Usp	片足アップライトスピン／スクラッチスピンを 1 回（少なくとも 3 回転）
W	その場でまたは動きながらのスリージャンプ
BCr	サークルエイト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）
FIEd	連続でフォアイン（左右交互に 4 つのエッジ＝合計 4 エッジ分）
FITTu	フォアインの左右のスリーターン（その場でまたは動きながら）ーこれは 1 つの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
StSq	バッジ 9～12 に含まれるステップとターンで構成されたステップシークエンス（少なくともリンクの半分を使用し、ストレートラインまたはサーキュラーパターンを用いる）



バッジ 12 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
1.0 点が必ず減点される。

レベル IIIープログラム

出場者氏名： _____

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 1～12 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。

つなぎの動きーバッジ 1～12	
	フォア両足滑り
	フォアスウィズル
	フォアスケーティング
	ひざ曲げ姿勢でフォア滑走
	バックで両足滑り
	両足ジャンプ
	片足スノープローストップ（イの字ストップ）
	前方へ片足滑り
	フォアストローク
	バックスウィズル
	フォア両足カーブ
	その場でフォアからバックへ両足ターン
	フォア滑走から両足ターンしバック滑走
	サークル上をフォアの片足スウィズル
	後方へ片足滑り
	フォアのピボット
	バックストロークでリンクを横断する
	バック滑走から両足ターンしフォア滑走
	左右どちらかで T 字ストップ
	サークル上でフォアの両足ターン
	連続でフォアクロス
	フォアアウトエッジ
	サークル上をバックの片足スウィズル
	両足スピン
	フォアアウトのスリーターン
	フォアインエッジ
	フォアランジまたはシュートザダック
	バニーホップ
	ホッケーストップ
	フォアインのモホーク
	連続でバックアウトエッジ
	連続でバックインエッジ
	フォアクロス、インモホーク、バッククロス、フォアステップ

バッジ 12 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
1.0 点が必ず減点される。

レベルⅣープログラム

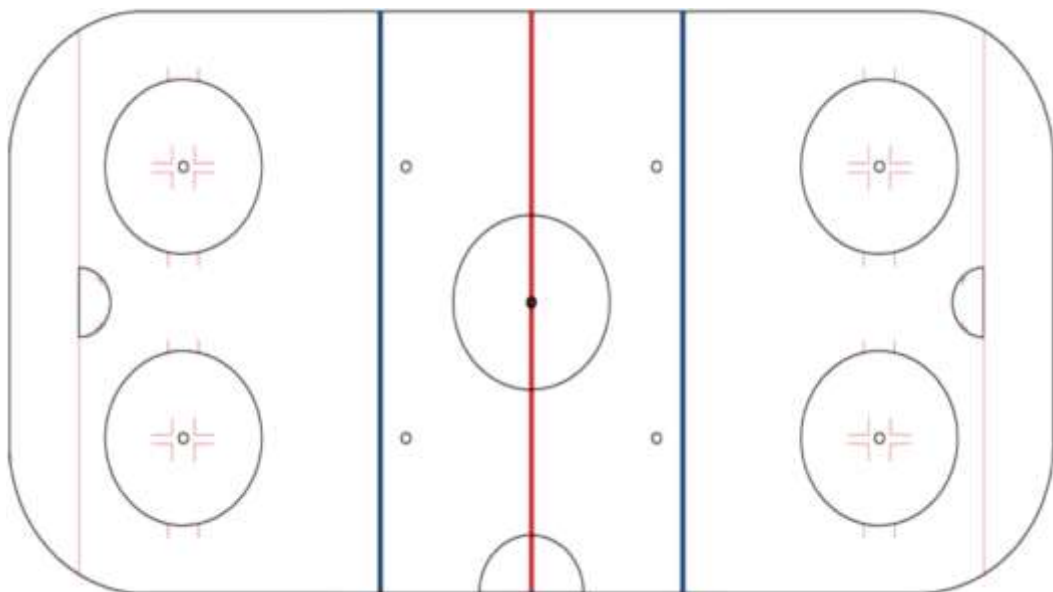
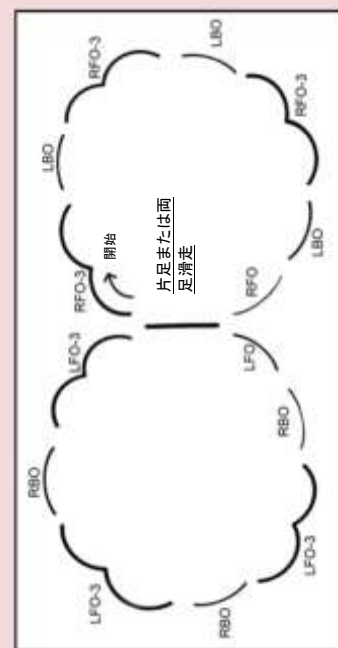
出場者氏名： _____

ショートプログラムーレベルⅣ

長さ 1分15秒±10秒

スケーターは、選択された次の3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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

必須要素（エレメンツ）	
1S or 1T	シングルサルコウまたはシングルトウループ
SSp	足換え無しのソロシットスピン（シット姿勢で少なくとも3回転）
SSkSqA	スケーティング技術 シークエンス A： ワルツスリーステップシークエンス：サークルエイトで演技を行う。滑り出しに2歩を追加してもよい。 右フォアアウトのスリーターン 左バックアウト 右フォアアウトのスリーターン 左バックアウト 踏みかえて右フォアアウト 両足で滑りセンターへ戻る 左フォアアウトのスリーターン 右バックアウト 左フォアアウトのスリーターン 右バックアウト 左フォアアウトのスリーターン 右バックアウト 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へ戻る サークル1周でシークエンス（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。



レベルⅣ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けません。これを超えるレベルから追加した要素（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。

レベルⅣープログラム

出場者氏名： _____

フリープログラムーレベルⅣ

長さ	2分 15 秒±10 秒
----	--------------

スケーターは、選択された次の**9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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

必須要素（エレメンツ）

5つのジャンプ要素（エレメンツ）

許可されるジャンプ：

スリージャンプ（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）

- ・ 合計で最大5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。
- ・ コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを2回含めることができる（最大で2つのジャンプ）。
- ・ 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＋シングルトウループのコンビネーション（1S+1T）（＝1つのジャンプ要素（エレメンツ））

3つのスピン

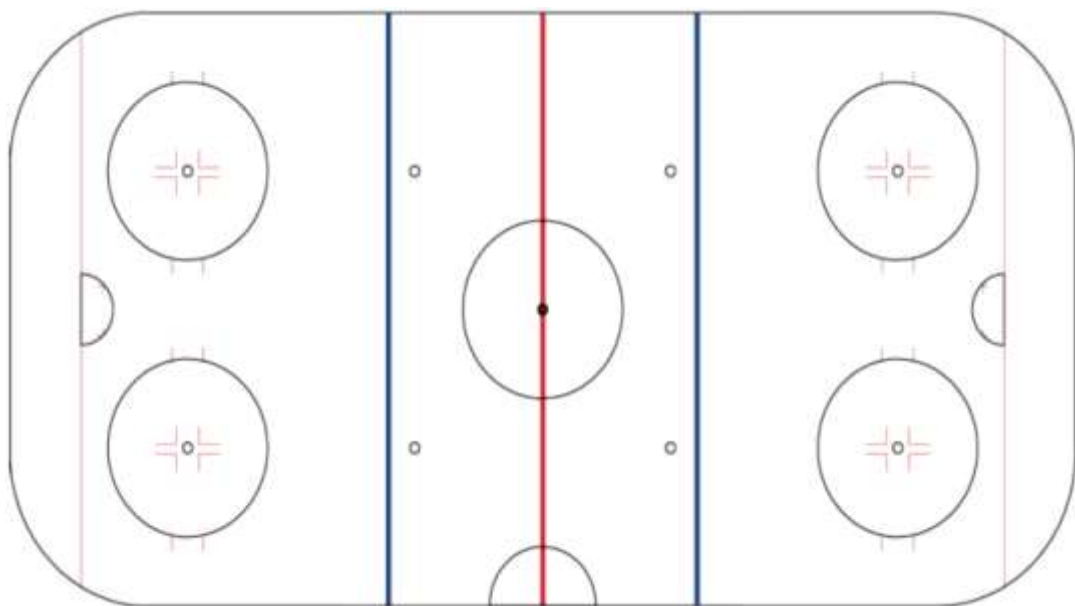
1. 足換え無しの単一姿勢のスピンを1回（USp／LSp／SSp／CSp）
2. 足換え無しで（入り方は問わない）アップライトのバックスピン（UBSp）を1回（少なくとも3回転）
3. 足換え無しで1回の姿勢変更を含むスピンを1回（CoSp）（各姿勢で少なくとも2回転ずつ）

UBSp

CoSp

コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を1回（リンク全面を使い、ステップとターンを含め、少なくともスパイラル1回を入れること）

ChSq



レベルⅣ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けません。これを超えるレベルから追加した要素（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。

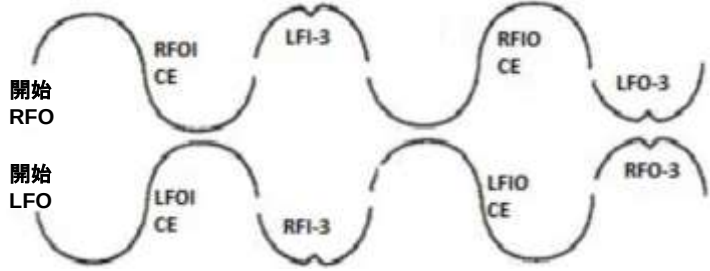
レベル Vープログラム

出場者氏名： _____

ショートプログラムーレベル V

長さ 1 分 30 秒±10 秒

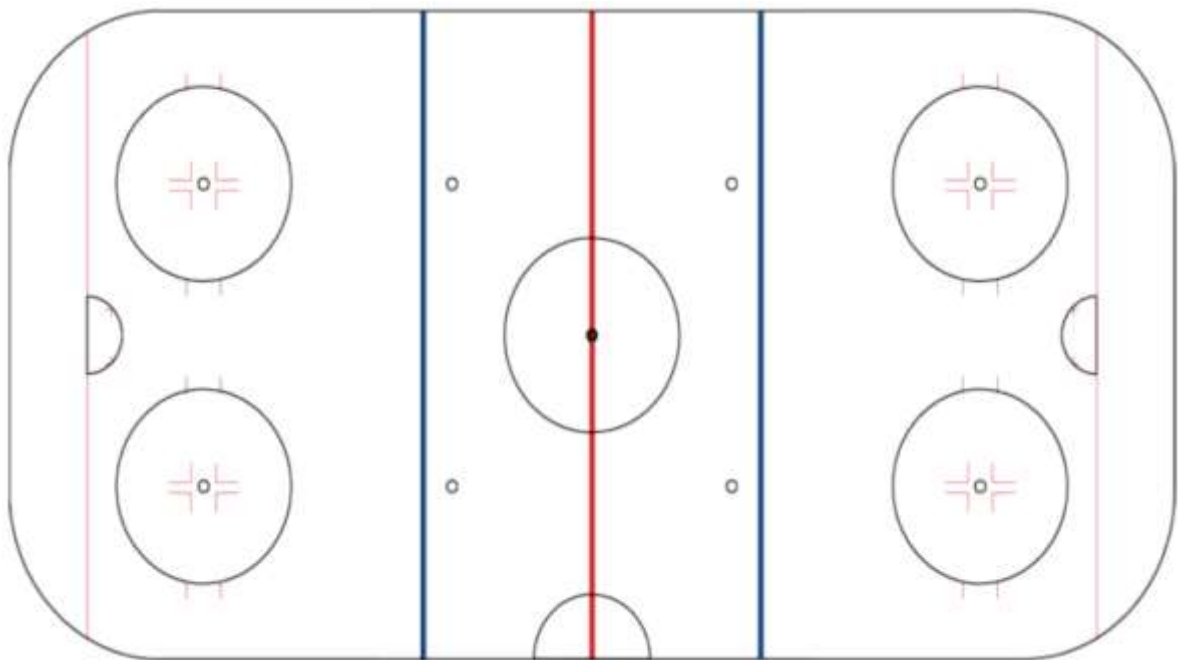
スケーターは、選択された次の 4 つの要素（エレメンツ）を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）	
1Lo	シングルループ
1S+1T	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
CSp	足換え無しのキャメルスピン（キャメル姿勢で少なくとも 3 回転）
SSkSqB	スケーティング技術 シークエンス B： 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。シークエ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ェッジ（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ェッジ（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ェッジ（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ェッジ（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。 

レベル V 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。これを超えるレベルから追加した要素（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。

レベル V-プログラム

出場者氏名： _____



フリープログラム-レベル IV

長さ 2 分 30 秒±10 秒

スケーターは、選択された次の **10 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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）

6 つのジャンプ要素（エレメンツ）

許可されるジャンプ：

スリージャンプ（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）、シングルフリップ（1F）、シングルルッツ（1Lz）

- 合計で最大 5 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。
- コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを 3 回含めることができる（最大で 2 つのジャンプ）。
- 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＋シングルトウループのコンビネーション（＝1 つのジャンプ要素（エレメンツ））。

3 つのスピンの（フライングエントランスまたはフライングスピンは許可されない）

- 足換えの有無は自由に、単一姿勢のスピンの（アップライト、レイバック、シットまたはキャメル）（USp/CUSp/LSp/CLSp/SSp/CSSp/CSp/CCSp）を 1 回（左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）
- 2-3. 足換えの有無は自由に、少なくとも 1 回の姿勢変更を含むスピン（CoSp/CCoSp）を 2 回（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）

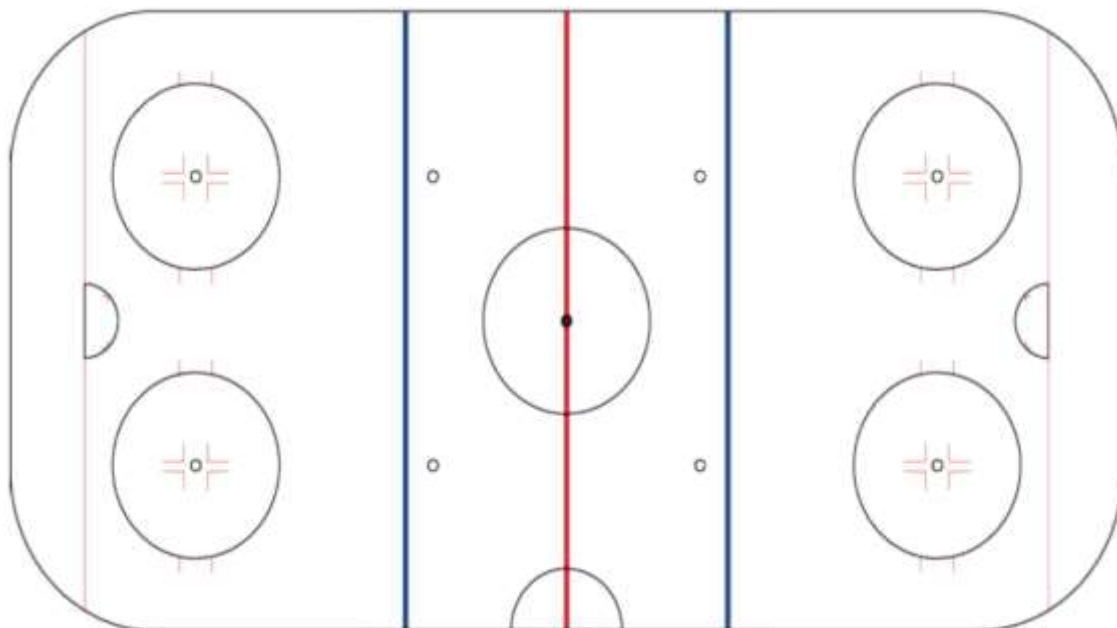
コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を 1 回（リンク全面を使い、ステップとターンを含め、少なくともスパイラル 1 回を入れること）

レベル V 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い。これを超えるレベルから追加した要素（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。

レベル Vープログラム

出場者氏名 : _____

ChSq



レベル V を超える要素（エレメント）はプログラムに組み込んではいない。
これを超えるレベルから追加した要素（エレメント）に対しては 1 つにつき
1.0 点が必ず減点される。

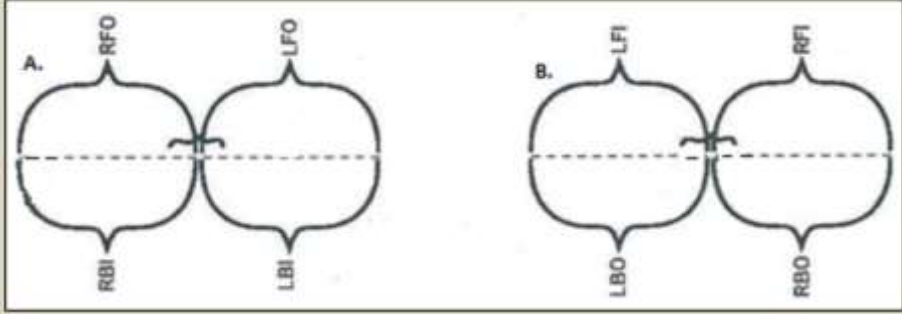
レベル VIープログラム

出場者氏名： _____

ショートプログラムーレベル VI

長さ 1 分 45 秒±10 秒

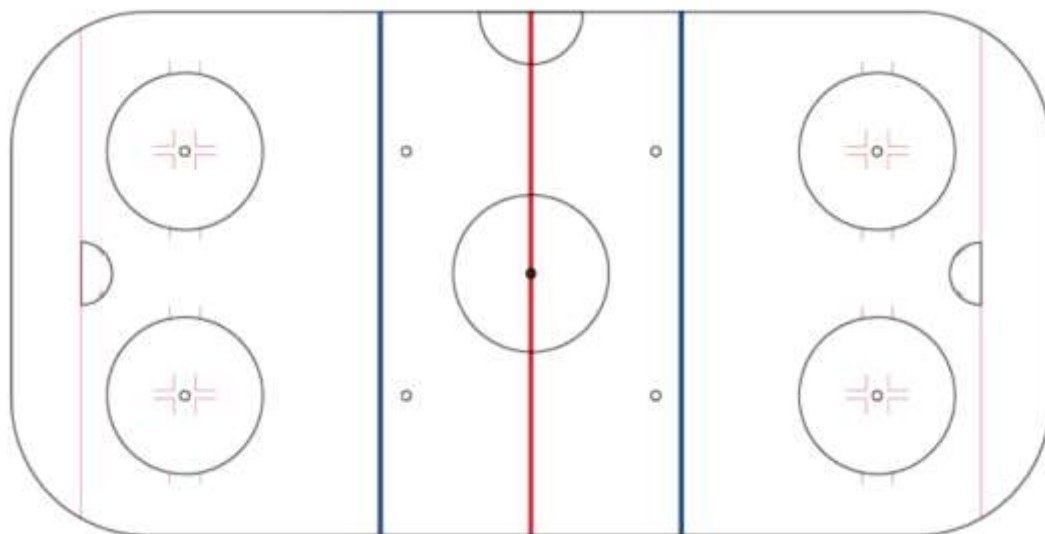
スケーターは、選択された次の**5つの要素（エレメンツ）**を演技し、各要素（エレメンツ）に対し基礎点および出来栄点（GOE）が与えられる。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてよい。

必須要素（エレメンツ）	
1A	シングルアクセル
1F+1Lo+1T	コンビネーションジャンプ：シングルフリップ+シングルループ+シングルトウループ
CcoSp	1 回の足換えと 1 回の姿勢変更を含むコンビネーションスピン（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 3 回転ずつ）
FSSp or FCSp	足換えも姿勢変更も無いフライングシットスピンまたはフライングキャメルスピン（少なくとも 3 回転）
SSkSqC	スケーティング技術 シークエンス C： このシークエンスは 1 つの要素（エレメンツ）と見なされるため、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。 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） 

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）がレベル I～V 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。

レベル VIープログラム

出場者氏名： _____



フリープログラムーレベル VI

長さ	3 分±10 秒
----	----------

スケーターは、選択された次の **11 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。要素（エレメンツ）はどの順序で演じてもよい。

必須要素（エレメンツ）

7 つのジャンプエレメンツ

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）

- 合計で最大 5 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。
- コンビネーションジャンプまたはジャンプシークエンスを 3 回含めることができる（最大で 3 つのジャンプ）。
- 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：ループジャンプ 1 回（＝1 つのジャンプ要素（エレメンツ））、シングルサルコウ＋シングルトループのコンビネーション（＝1 つのジャンプ要素（エレメンツ））。

3 つのスピンの

1. 足換えと姿勢変更を含むスピン（CCoSp）を 1 回（各姿勢で少なくとも 2 回転ずつ、左右それぞれの足で少なくとも 5 回転ずつ）
2. 足換えとポジション変更の有無は自由に、フライングエントランスのスピンを 1 回、ただし、合計で少なくとも 6 回転
3. 自由に選んだスピンを 1 回。

CCoSp

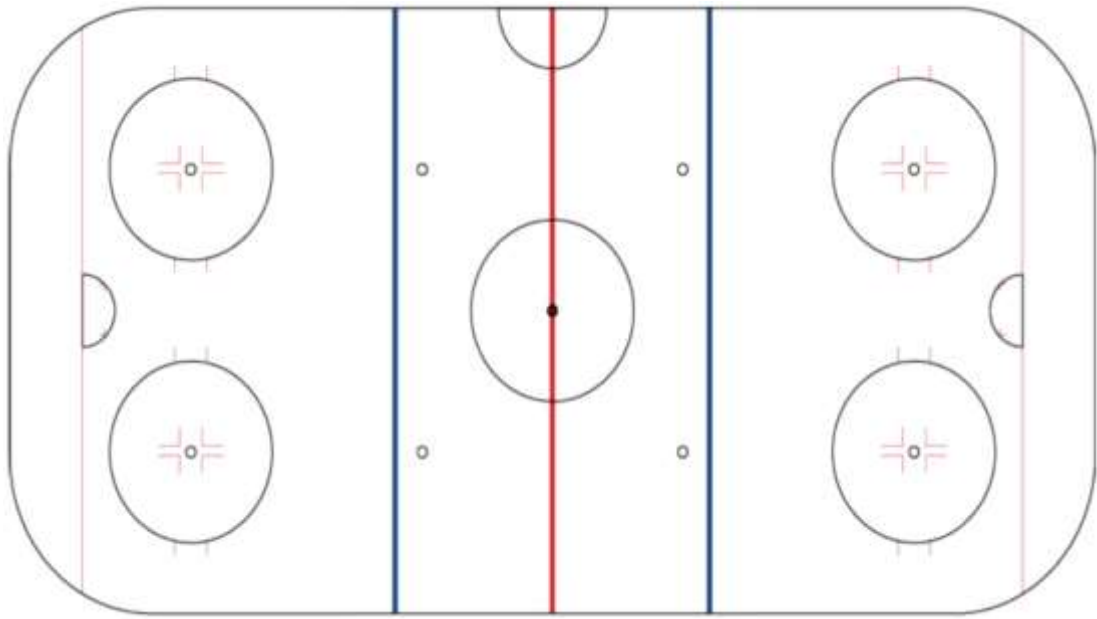
コレオグラフィックシークエンス（ChSq）を 1 回（リンク全面を使い、ステップとターンを含め、少なくともスパイラル 1 回を入れること）

ChSq

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）がレベル I～V 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。

レベル VIープログラム

出場者氏名： _____



これに要素（エレメント）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（エレメント）がレベルⅠ～Ⅴ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。