

ISU Communication No.2788

シングル&ペアスケーティング

難度レベルおよびGOE・プログラムコンポーネンツ採点ガイドライン
2026/27シーズン

本コミュニケーションは Communication No.2701 を置き換えるものです。

- I. シングル／ペアスケーティング要素の難度レベル更新
- II. シングル／ペアスケーティング要素の +GOE 採点ガイドライン更新（加点要素）
- III. ショートプログラムおよびフリースケーティングにおけるエラー時GOE設定ガイドライン更新
- IV. GOEおよびプログラムコンポーネンツの変更・明確化

技術要素および特徴に関する追加説明は、シングルスケーティングおよびペアスケーティングのテクニカルパネルハンドブックに記載されています。

I. シングル／ペアスケーティング要素の難度レベル更新（2026/27）

シングルスケーティング 難度レベル

レベル条件数： Level1 = 1項目 Level2 = 2項目 Level3 = 3項目 Level4 = 4項目

ステップシーケンス

ベーシックレベル取得には、少なくとも2つの難しいターン／ステップをクリーンエッジで実施しなければならない。

- 1) 難しいターン／ステップの種類数・最低限の種類（Level1）・簡単な種類（Level2）・多様性（Level3）・複雑性（Level4）※全体を通して実施（必須）
- 2) 左右両方向への回転（完全な身体回転を伴う）を、それぞれパターン全体の少なくとも1/3実施
- 3) パターンの少なくとも1/3で身体動作を使用
- 4) 異なる足で行う3つの難ターンの組み合わせを2回実施し、シーケンス内で連続した流れを保つ
※2つの組み合わせの中で同じ難ターンは1種類のみ繰り返し可 ※各足で最初に試みた組み合わせのみカウント
- 5) 3つの難ターンの組み合わせの中に身体動作を含める

全スピン

- 1) 難しいバリエーション（下記制限内で実施回数分カウント）
- 2) ジャンプによる足換え
- 3) 足換えなしのスピン中ジャンプ
- 4) 同じ足での難しいポジション変更
- 5) 難しい入り

- 6) 難しい出
- 7) シット、キャメル、レイバック、ビールマン、または難しいアップライト姿勢での明確なエッジ変更（シットはバックイン→フォワードアウトのみ）
- 8) シット、キャメル、レイバック、または難しいアップライト姿勢での連続した両方向回転
- 9) キャメル、シット、レイバック、ビールマン、または難しいアップライト姿勢での明確な加速（クロスフットスピン除く）
- 10) ポジション／バリエーション／足／エッジ変更なしで8回転以上（キャメル、レイバック、基本姿勢の難しいバリエーション）
- 11) フライングスピンでの難しいフライング入り
- 12) 難しいブレードフィーチャー
- 13) ウィンドミル（3回連続）

レイバックスピン追加条件

- 14) 後方－横方向またはリバースへの明確なポジション変更（各ポジション最低2回転）
- 15) レイバック後のビールマンポジション ・ジュニア／シニア：レイバック8回転後 ・アドバンスドノービス：6回転後

特徴2～9および11～15は、プログラム中それぞれ最初に試みられた1回のみカウントされる。

特徴10は、プログラム中で最初に成功した1回のみカウントされる。なお、そのスピンにおいて両足で8回転が実施された場合は、選手に有利となるいずれか一方の実施を採用できる。

基本姿勢における難しいスピンバリエーションの各カテゴリーは、プログラム中それぞれ最初に試みられた1回のみカウントされる。

1つのスピンにおいて、レベル要件としてカウントされる難しいバリエーションは最大2つまでとする。

足換えを含むスピンでは、片足で取得できる特徴数は最大2つまでとする。

シングルスケート技術要素の要件・変更・明確化（2026/27）

ジャンプ

回転不足:

「q」「<」「<<」は回転不足エラーを示す。

「q」は元の基礎点を維持。

「<」の基礎点はSOV表に記載。

「<<」は1回転少ないジャンプとして評価。

フリップ／ルッツの踏切エッジ

「e」「!」はエッジエラー。

「e」の基礎点はSOV表に記載。

「!」は元の基礎点維持。

「<」と「e」が同時適用の場合、SOV表の基礎点を使用。

ダウングレード (<<) :

半回転以上不足。

アンダーローテーション (<) :

1/4回転を超え、かつ1/2回転未満の回転不足がある場合。

このジャンプには本来の基礎点の80%が与えられ、ジャッジはGOEを減点する。

クォーター着氷 (q) :

テクニカルパネルは「q」の記号によってこれを示す。

このジャンプには本来の基礎点が満額で与えられるが、ジャッジはGOEを減点する。

1/4回転未満の回転不足 :

これについては特別な記号は付けられない。

このジャンプには本来の基礎点が満額で与えられるが、ジャッジはGOEを減点する。

ショートプログラムにおいて、要件を満たさないジャンプ（回転数の誤りを含む）は無価値（No Value）となる。

ただし、空いているジャンプボックスがある場合には、そのジャンプは1つのジャンプボックスを使用したものとして扱われる。

また、2つのダブルジャンプによるコンビネーションが認められていないカテゴリー（シニア男子・女子、ジュニア男子）においては、「<」「<<」「e」の判定を適用した後で基礎点の低い方のジャンプはカウントされない。

例 :

- ・ 2Lz+2T*
- ・ 2T*+2Lo
- ・ 2Lz<+2T*
- ・ 2F<<*+2T

ジャンプコンビネーション

オイラー（ハーフループ）は「ノンリストジャンプ（non-listed jump）」として扱われる。

そのため、2つのリストジャンプの間でジャンプコンビネーションに使用された場合、オイラー自体には得点価値は与えられず、また当該ジャンプコンビネーションにおける許可ジャンプ数にも含まれない。

ショートプログラムのジャンプコンビネーションにはオイラージャンプを含めることはできない。

フリースケーティングでは、オイラー（ハーフループ）は2つのリストジャンプの間で1回のみ実施することができる。

ジャンプシークエンス

オイラー（ハーフループ）は「ノンリストジャンプ（non-listed jump）」として扱われる。

そのため、2つのリストジャンプの間でジャンプシークエンスに使用された場合、オイラー自体には得点価値は与えられず、また当該ジャンプシークエンスにおける許可ジャンプ数にも含まれない。

オイラーを実施した後、次のジャンプまでの間に足換えを行うことは認められない。

フリースケーティングでは、オイラーは2つのリストジャンプの間で1回のみ実施することができる。

スピン

ショートプログラムおよびフリースケーティングにおけるフライングスピン（足換えなし・1ポジションのみのスピン）には、明確に視認できるジャンプが必要である。

この要件を満たしていない場合、「V」の記号が付与される。

「V」が付いたスピンの基礎点は、SOV表に記載されている。

また、2つの基本姿勢のみで構成されたスピンコンビネーション（それぞれの姿勢で最低2回転を含む）の基礎点についても、SOV表に記載されている。

足換えを含むすべてのスピンは、各足で3回転を行わなければならない。

ショートプログラムにおいてこの要件を満たさない場合、そのスピンは「No Value（無価値）」となる。

フリースケーティングでは、この要件を満たしていない場合、「V」の記号が付与される。

「V」が付いたスピンの基礎点は、SOV表に記載されている。

足換えを含む1ポジションスピンは、各足で基本姿勢による2回転を行わなければならない。

ショートプログラムにおいてこの要件を満たさない場合、そのスピンは「No Value（無価値）」となる。

フリースケーティングでは、この要件を満たしていない場合、「V」の記号が付与される。

「V」が付いたスピンの基礎点は、SOV表に記載されている。

いずれのスピンにおいても、レベル4を取得するためには、以下の特徴のうち少なくとも1つが認定されなければならない。

- ・ 難しい出（Difficult exit）
- ・ 明確なエッジ変更（Clear change of edge）
- ・ シット、キャメル、レイバック、または難しいアップライト姿勢のバリエーションにおいて、左右両方向の回転を連続して直ちに行うこと
- ・ 明確な加速（Clear increase of speed）
- ・ 難しいフライング入りのバリエーション（Difficult variation of flying entry）

ウィンドミル (Windmills)

「ウィンドミル」の特徴は、3回連続して実施されなければならない、どのスピンにも組み込むことができる。

連続して行われる各ウィンドミル動作は、スプリット姿勢に近い形（少なくとも135度）に達していなければならない。

1ポジションスピンの中で実施された場合、この特徴を行っている間の回転数は、基本姿勢に必要とされる回転数には含まれない。

あらゆる種類のウィンドミル動作は、プログラム中で最初に試みられた1回のみカウントされる。

同じ足での難しいポジション変更 (Difficult change of position on the same foot) は、もはやレベル4取得のための必須特徴ではない。

これは通常の特徴としてカウントされる。

ノンベーシック姿勢における難しいバリエーションは、もはや特徴としては認められない。

「Difficult entrance (難しい入り)」と「Difficult exit (難しい出)」は、互いに別の特徴として扱われる。

両方の特徴で認定を受けるためには、それぞれ異なるスピンの実施されなければならない、さらにその動作内容も異なる種類のものでなければならない。

出 (Exit) とは、スピンの最後の局面を指し、スピン直後の動作段階も含まれる。

難しい出 (Difficult exit) とは、出方を著しく困難にする動作またはジャンプを指す。

その出方は、スピンのバランス、コントロール、および実施に対して大きな影響を与えるものでなければならない。

フライングスピンおよび1ポジションスピンにおいては、難しい出は基本姿勢 (最後の巻き上げ動作ではなく) から開始されなければならない、その基本姿勢には少なくとも到達していなければならない。

スピンコンビネーションにおいては、難しい出はどのポジションから開始してもよい。

ジャンプによる足換え (Change of foot executed by jump) は、そのジャンプによってキャメル姿勢またはシット姿勢に入った場合に認定される。

明確な加速 (Clear increase of speed) は、キャメル、シット、レイバック、ビールマン、または難しいアップライト姿勢のバリエーションにおいて認定される。

ただし、クロスフットスピンは除く。

難しいブレードフィーチャー (Difficult blade feature) とは、ブレードを用いる方法によって、スピンのバランス、コントロール、および実施に大きな影響を与える特徴を指す。

この特徴は、キャメル、シット、レイバック、ビールマン、または難しいアップライト姿勢のバリエーションで実施されなければならない。

また、その姿勢は特徴全体を通して維持されなければならない、例えばブレードのヒール部分やトゥ部分で回転することによって実施される場合がある。

この特徴は、スピン中にコントロールされた状態で実施されなければならない、特徴実施後も 同じ足 で回転を継続しなければならない。

なお、難しいブレードフィーチャーは「難しい出 (Difficult exit)」とはみなされない。

使用済みポジションと組み合わせた特徴 (Feature together with a used position)

いずれのスピンのにおいても、特徴として認定されるためには、その特徴は既に使用済みの難しいバリエーション姿勢と同時に実施されてはならない。

例えば、シット姿勢から難しい前向きキャメル姿勢へ変更することによって行われた「難しいポジション変更」は、同じプログラム内のそれ以前のスピンの、選手がフライングキャメルスピンにおいて難しい前向きキャメル姿勢を既に使用していた場合には、特徴としてカウントされない。

ステップシーケンス

ベーシックレベルを取得するためには、少なくとも2つの難しいターンおよびステップを、クリーンなエッジで実施しなければならない。

ツイズルは、カウントされるために少なくとも2回転を行う必要がある。

異なる足で行う3つの難しいターンの組み合わせを2回、シーケンス内で連続した流れを保ちながら実施しなければならない。

この2つの組み合わせにおいて、同じ難ターンを繰り返して使用できるのは1種類のみである。

正しいターン組み合わせの例

1つ目の組み合わせ：

ブラケット、カウンター、ループ

2つ目の組み合わせ：

ロッカー、カウンター、ツイズル

この例では、「カウンター」のみが繰り返されている。

誤ったターン組み合わせの例

1つ目の組み合わせ：

ロッカー、カウンター、ツイズル

2つ目の組み合わせ：

ブラケット、カウンター、ツイズル

この例では、「カウンター」と「ツイズル」の2種類のターンが繰り返されており、さらに「ループ」がまったく使用されていない。

Feature 5)

3つの難ターンの組み合わせに含まれる身体動作

選手は、1つの「3つの難ターンの組み合わせ」の中で、身体を中心軸のバランスに影響を与える2つの動作を実施しなければならない。

腕、頭、胴体、腰、脚のいずれの動作も対象として認められる。

ただし、この2つの動作は、同一ターンの同じカーブ上で行ってはならない。

例えば、「ロッカー、カウンター、ツイズル」の組み合わせの場合、2つの動作を両方ともロッカーの進入カーブ上で実施することはできない。

この特徴を取得するためには、その組み合わせ内のすべてのターンがクリーンに実施されていなければならない。

コレオグラフィック要素

コレオグラフィックスピン（シングルスケーティング ルール612）

コレオグラフィックスピンとは、プログラムの振付をより引き立て、音楽に調和するスピンである。

コレオグラフィックスピンは、片足または両足によって行われる最低3回連続の回転を含まなければならず、基本姿勢・非基本姿勢のいずれも使用可能である。

足換えは任意であり、スピンの中に複数回行うこともできる。

テクニカルパネルはコレオグラフィックスピンを識別し、3回連続回転が完了した時点で認定される。

もしテクニカルパネルがコレオグラフィックスピンを識別できなかった場合には、プログラム中で3番目に実施されたスピンのコレオグラフィックスピンとして扱われる（コレオグラフィックスピン認定）。

この要素には固定された基礎点が設定されており、ジャッジによってGOEのみで評価される。

コレオグラフィックスピンで使用されたポジションは、プログラム内の他のスピンにおいて「使用済みポジション」とはみなされない。

コレオグラフィックシークエンス（シングルスケーティング ルール612）

コレオグラフィックシークエンスとは、プログラムの振付をより引き立て、音楽に調和する要素である。

この要素は、少なくとも2種類以上の異なるスケーティング動作によって構成されなければならない。

例として、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、2回転以下のジャンプ、スピンなどが含まれる。

これら2種類以上の異なる動作をつなぐために、ステップおよびターンを使用してもよい。

コレオグラフィックシークエンス内に含まれるリスト要素（Listed elements）はコールされず、また要素ボックスも占有しない。

パターンに制限はないが、シークエンスは明確に視認できなければならない。

テクニカルパネルは、最初のコレオグラフィック動作から始まり、最後のコレオグラフィック動作で終了する一連の動きを、コレオグラフィックシークエンスとして認定する。

この要素は、ステップシークエンスの前後いずれで実施してもよい。

この要素には固定された基礎点が設定されており、ジャッジによってGOEのみで評価される。

II. シングルおよびペアスケーティング要素における +GOE 採点ガイドライン更新（加点要素）

これらのガイドラインは、GOE減点表（minus GOE charts）と併せて使用されるための基準である。

実施された要素の最終GOEは、加点要素と減点要素の両方を組み合わせて決定される。

要素の最終GOEには、加点されるべき優れた要素だけでなく、適用される可能性のある減点も適切に反映されることが重要である。

要素の最終GOEは、まずその要素に含まれる加点要素を評価し、開始GOE（starting GOE）を決定することによって算出される。

その後、ジャッジは発生した可能性のあるエラーに関するガイドラインに従ってGOEを減点し、その結果として最終GOEが決定される。

開始GOEを決定する際、ジャッジは各要素に示された bullet（加点項目）を考慮しなければならない。

なお、要素内に減点を必要とするいかなるミスが存在する場合でも、開始GOEは +4 を超えることはできない。

一般的な推奨基準：

- +1 : bullet 1項目
- +2 : bullet 2項目
- +3 : bullet 3項目
- +4 : bullet 4項目
- +5 : bullet 5項目以上

開始GOEおよび最終GOEで +4 または +5 を与えるためには、太字で示された最初の2項目が必ず満たされていないなければならない。

シングルスケーティング

ジャンプ要素

1. 非常に優れた高さ・飛距離（コンビネーション／シークエンス内の全ジャンプを含む）
2. 良い踏み切りと着氷
3. 全体を通じた effortless な実施（コンビネーション／シークエンスのリズムを含む）
4. ジャンプ前のステップ、予想外または創造的な入り／出
5. 踏み切りから着氷までの非常に良い身体姿勢
6. 音楽との調和

スピン

1. スピン中の良いスピードおよび／または加速
2. コントロールされた明確なポジション（フライングスピンの高さ・空中姿勢・着氷姿勢を含む）
3. 全体を通じた effortless な実施
4. センタリングの維持

5. 創造性
6. 音楽との調和

ステップシーケンス

1. 深いエッジ、クリーンなステップとターン、全身のコントロール
2. 音楽との調和
3. 良いエネルギー・流れ・実施による effortless な滑り
4. フリーレグの変化を含む創造的な身体動作
5. 良いアイスカバレッジ、または興味深いパターン
6. 優れた加速と減速

コレオグラフィックシーケンス

1. 音楽と調和し、プログラムのコンセプト／キャラクターを表現している
2. 創造性
3. 良いエネルギー・流れ・実施による effortless な滑り
4. 多様な方向性とパターン
5. 明瞭さと正確性
6. 優れた集中力と全身のコントロール

コレオグラフィックスピン

1. 音楽と調和し、プログラムのコンセプト／キャラクターを表現している
2. 創造性
3. 全体を通じた effortless な実施
4. プログラムのハイライトとなっている
5. 音楽に合ったコントロールされたポジション
6. 音楽に合わせた意図的なスピードの使い方

IV. 2026/27シーズンにおけるGOEおよびプログラムコンポーネンツの変更・明確化

シングル／ペアスケーティング

GOE評価

以下のいずれかのエラーがある場合、開始GOE (starting GOE) は +2 を超えてはならない。

- ・ 転倒
- ・ 両足着氷
- ・ ステップアウト着氷
- ・ 誤ったエッジ (e)

- ・ダウングレード (<<)
- ・不十分な踏み切り
- ・ジャンプ間での2つのスリーターン
- ・ペアの1つ以上のジャンプにおける回転数の不一致
- ・リフト中の重大な問題
- ・ツイストのキャッチ時における重大な問題
- ・回転不足のあるスピンの（ショートプログラム）
- ・不十分な足換えを伴うスピン
- ・フライング動作が不十分、または踏み切り／着氷が不正確なスピン
- ・音楽に部分的または完全に合っていないステップシークエンスおよびコレオグラフィックシークエンス
- ・1つの要素内に複数のエラーが存在する場合
(例：ジャンプ要素で「!」と「<」の両方が付く場合、スピン要素で減速とトラベリングの両方がある場合)

ジャンプ

ジャンプコンビネーション／シークエンス内におけるオイラー

ジャンプコンビネーションまたはジャンプシークエンスにおいて、2つのリストジャンプの間で実施される オイラー (Eu) に回転不足がある場合、テクニカルパネルはこれを評価しない。

オイラー が明確にジャンプとして実施されていない場合、またはステップオーバーのように実施された場合、ジャッジは GOE に -2 ~ -3 の減点を適用する。

不十分な踏み切り (Poor take-off)

例として、

- ・トウ系ジャンプをブレード全体で踏み切る場合
- ・トウループが「Toe Axel」のように実施される場合
- ・サルコウの踏み切りでフリーフットを氷上につけて補助している場合
- ・踏み切り時に氷上で過度な回転を行っている場合

などが含まれる。

この場合のGOE減点は -2 ~ -4 であり、開始GOEの上限は +2 となる。

ジャンプ間での2つのスリーターン：

ジャンプコンビネーションまたはジャンプシークエンスにおいて、ジャンプ間で2つのスリーターンを実施した場合、GOE減点は -3 ~ -4 となり、開始GOEの上限は +2 となる。

ショートプログラムにおいて、ジャンプ要素に「*」が付いている場合、または要件を満たしていない場合、最終GOEは -5 でなければならない。

これは例えば、

- ・ジャンプ要素の回転数が誤っている場合
- ・ジャンプが繰り返されている場合

・ジャンプコンビネーションに「+COMBO」が付いている場合

などを意味する。

フリップはバックインエッジから踏み切れなければならない、**ルッツ**はバックアウトエッジから踏み切れなければならない。

テクニカルパネルは踏み切りエッジを判定し、「e」および「!」の記号によってエラーを示す。

重大なエラー（「e」）の場合には、ジャンプの基礎点およびGOEの両方が減点される。

より軽微なエラー（「!」）の場合には、元の基礎点は維持され、GOEのみが減点される。

フリースケーティング：

コンビネーション／シークエンス内において無価値となるジャンプ（ただし「*」は付かない）の

例：2F+T 又は A+Eu+3S。この場合のGOE減点は -2 ~ -3 となる。

なお、フリースケーティングにおいてジャンプ要素に「*」が付いている場合には、GOE減点は適用されない。

スピン

不十分な足換え（Change of foot poorly done）:

この減点は、出で明確なカーブがある場合、または進入で長いカーブがある足換えに対して適用される。

選手がジャンプによって足換えを行う場合、その実施の質はスピンのGOEの中で評価される。

不十分な足換えに対するGOE減点は -2 ~ -3 であり、開始GOEの上限は +2 となる。

キャメル姿勢:

難しいキャメルバリエーションへ入る準備の間に、フリーレッグが長時間下がっている場合、ジャッジは「姿勢が悪い・弱い・ぎこちない（poor, weak or awkward position(s)）」に対するGOE減点を適用する。

難しい入り／難しい出

難しい入り（Difficult entrance）および／または難しい出（Difficult exit）は、スピン要素の一部として扱われ、その要素のGOEに影響を与える。

スピンの出方が不十分な場合、GOE減点は -1 ~ -3 となる。

フライングスピン

フライングスピンでは、着氷時にフリーフットが氷に接触してはならない。

接氷があった場合、ジャッジはGOEを -1 ~ -3 減点しなければならない。

不十分なフライング動作／不正確な踏み切り・着氷

「不十分なフライング動作」および／または「不正確な踏み切り・着氷」に対するGOE減点は、フライングスピンおよびフライング入りを伴うスピンの両方に適用される。

この場合のGOE減点は -2 ~ -3 であり、開始GOEの上限は +2 となる。

ステップシーケンス

シングルスケーティング ショートプログラム:

アンリステッドジャンプ（回転数制限なし）およびリストジャンプ （1回転半以下） は、減点なしでステップシーケンス内に含めることができる。

シーケンス内に含まれる 1回転半以下 のリストジャンプはコールされず、要素ボックスも占有しない。

1.5回転を超えるリストジャンプが含まれている場合、GOE減点は -1 となる。

創造性（身体動作およびフリーフットの変化を含む）

この加点項目には、創造的かつ多様な身体動作、およびステップシーケンス中におけるフリーフットの様々な位置の使い方が含まれる。

フリーフットの位置には、

- ・前方
- ・横方向
- ・後方
- ・支持あり
- ・支持なし

などが含まれる。

コレオグラフィック要素

振付を十分に引き立てていない:

動作は、プログラムの構成（composition）を反映し、それを支えるものでなければならない。

動作間のつながり不足 （コレオグラフィックシーケンス） :

動作と動作の間に空白があってはならず、すべてが連続してつながっていなければならない。

※ シングルのみ抜粋し和訳いたしました。誤り等ございましたらお知らせ下さい
@Mappe_da

III. ショートプログラムおよびフリースケーティングにおける エラー時GOE設定ガイドライン更新

複数のエラーがある場合、それぞれに対応するGOE減点は加算される。
ただし、ペアスケートにおいて、片方の選手のみミスであっても、また両選手が同じミスをした場合であっても、適用される減点は同一である。
灰色の背景で示されたエラーが存在する場合、開始GOE (starting GOE) は +2 を超えてはならない。

シングルスケート エラー時GOE減点

全要素共通

音楽が流れていない間に要素を一部または全部実施：-1 ~ -4
転倒：-5

ジャンプ要素

SP: 「*」付きジャンプ要素、または要件を満たしていないジャンプ要素：最終GOEは	-5	着氷が弱い、スクラッチング、または着氷時の誤ったエッジ	-1 to -3
ダウングレード (<<)	-3 to -4	スピード、高さ、飛距離、空中姿勢が不十分	-2
ジャンプコンビネーション/シークエンス内で複数の (q)		コンビネーション/シークエンス内で流れ・方向・リズムを失う	
両足着氷		長い準備動作	
ステップアウト着氷		クォーター着氷 (q)	
ジャンプ間に2つのスリーターン		ジャンプ間でエッジ変更	-1 to -2
フリップ/ルッツの誤った踏み切りエッジ (e)	-2 to -4	フリップ/ルッツの不明確な踏み切りエッジ (!)	-1
不十分な踏み切り		片手またはフリーフットの接氷	
アンダーローテーション (<)	-2 to -3	1/4未満の回転不足 (記号なし)	-1
両手接氷		フリップ/ルッツの不明確な踏み切りエッジ (記号なし)	
オイラーをステップオーバーのように実施した場合			
FS: コンビネーション/シークエンス内の無価値ジャンプ (*は付かない)			

スピン

3回転以上不足	-3 to -4	トラベリング	-1 to -3
不十分な足換え	-2 to -3	スピードが遅い、または減速	
フライング動作が不十分、または踏み切り/着氷が不正確		音楽と調和していない	
1~2回転不足	-1 to -2	姿勢が悪い、弱い、またはぎこちない	
		フリーフットまたは手の接氷	
		バランスの喪失	
		出口が不十分	

ステップ

音楽に部分的または完全に合っていない	-1 to -4	ステップおよびターンの質が低い	-1 to -3
SP: 1.5回転を超えるリストジャンプ	-1	身体姿勢の質が低い	
		流れやエネルギーの不足	
		つまずき	

コレオグラフィック要素

音楽に部分的または完全に合っていない	-1 to -4	振付を十分に引き立てていない	-1 to -3
動作間のつながり不足	-2 to -3	動作/ポジションの質が低い	
		フロントロールを失う、またはつまずき	
		コネルギー不足	
		実施が弱い	
		パターンが小さい	