

ISU JS 下位クラス（ノービス未満のクラス）対応についてのガイドライン

○課題に関する明確化

A.ジャンプ： ワルツ・ジャンプは無級・初級のみベースバリュウ 0.30 で認定する。

ノーバリュウであってもジャンプの枠は使ったものとする。

B.スピン： 全てのスピンはフライング、足換えは任意。3回転しなければノーレベル。

C.ステップ・シークェンス： シークェンスの長さは1/2以上あれば認定する。

1/2 に満たない場合はノーレベル。

○減点についての追加事項

・演技時間違反： 超過または不足した5秒までごとに-0.5点

・演技開始遅れ： 30秒以上の遅れで演技開始姿勢をとった場合-0.5点。60秒経過後は棄権扱い

・衣装/小道具違反： -0.5点

・衣装の一部/装飾品の氷上落下（1個以上）： -0.5点

□ 無級 1分±10秒 PCS ファクター：1.0 (全 PC 共通) 転倒：-0.2

a) ジャンプ要素 最大 3

ジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスは不可。

全て異なった種類のもの（回転数が異なっても同じ種類とする）。

b) スピン要素 最大 1

1ポジションのスピン（5回転以上）レベル B で評価する。

□ 初級 1分±10秒 PCS ファクター：1.2 (全 PC 共通) 転倒：-0.2

a) ジャンプ要素 最大 4

ジャンプ 2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを 1回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。

b) スピン要素 最大 1

1ポジションのスピン（5回転以上）レベル B で評価する。

□ 1級 1分±10秒 PCS ファクター：1.5 (全 PC 共通) 転倒：-0.2

a) ジャンプ要素 最大 4

ジャンプ 2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを 1回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類（回転数が異なっても同じ種類とする）。

b) スピン要素 最大 1

1ポジションのスピン（5回転以上）レベル B で評価する。

c) ステップ・シークェンス 最大 1 レベル B で評価する。

□ 2級 2分±10秒 PCS ファクター：1.8 (全 PC 共通) 転倒：-0.2

a) ジャンプ要素 最大 4

ジャンプ 2個で構成されるジャンプ・コンビネーションまたはジャンプ・シークェンスを 2回含むことができる。第一ジャンプは異なった4種類を含むこと（回転数が異なっても同じ種類とする）。1つはアクセル型ジャンプでなくてはならない。同じ種類のジャンプは 2個まで（回転数が異なっても同じ種類とする）。

b) スピン要素 最大 2

1つは1ポジションのスピン（5回転以上）レベル 3まで評価する。

1つはスピン・コンビネーション レベル 3まで評価する。

c) ステップ・シークェンス 最大 1 レベル 1まで評価する。