2558 號會訊（Communication No. 2558）

單雙人滑 SINGLE & PAIR SKATING

2023/24 賽季 動作難度等級&執行分(GOE)評分和節目內容分(PC scores)指引

取代 2474 號會訊

I. 最新單 / 雙人項目的動作難度（賽季 2023/24）
II. 最新單 / 雙人項目動作之＋執行分(GOE)評分準則（正分方面）
III. 最新短曲(SP)和長曲(FS)失誤的執行分(GOE)評分準則
IV. 2023/24 賽季執行分(GOE)和節目內容分分(PC scores)的變更和說明

其餘的技術動作和等級說明列於單人滑和雙人滑技術組手冊中。

首爾(Seoul)， 主席：Jae Youl Kim
2022 年 4 月 26 日
洛桑(Lausanne)， 總幹事：Fredi Schmid

註：本翻譯已力求詳實，如有任何疑義，請以國際滑冰總會(ISU)會訊英文版為準
（繁體中文版 By Leo Kuo-Chih CHEN & Kenneth Kuo-Pin CHI）

2023/24

最新單／雙人項目項目的動作難度（2023/24 賽季）

單人滑動作難度等級

難度等級標示：1 代表 1 級、2 代表 2 級、3 代表 3 級、4 代表 4 級

連接步(法) **Step Sequences**	1) 自始至終要困難的轉體(turns)和步法(steps)（必要條件）：少樣（1 級）、簡單多樣（2 級）、多樣（3 級）、複雜（4 級）。 2) 任一方向（向左和向右）全身充分轉動的轉體，需覆蓋至少占整個圖案(pattern)的 1/3。 3) 使用身體肢體動作(body movement)至少總圖案(pattern)的 1/3。 4) 不同腳執行 3 次高難度轉體的 2 種組合，在連接步（接續步）(StSq)中連續執行流暢。二種組合只能重複一個困難的轉體(turns)。只有每隻腳所做的第一個組合才能列入計算。

所有旋轉 **All Spins**	1) 困難的變換（按以下限制規定計算難度變化的次數） 2) 跳躍(jump)執行的換腳(change of foot) 3) 不換腳旋轉中跳躍(jump within a spin) 4) 同腳難度姿勢變換(difficult change of position on the same foot) 5) 困難的進入(difficult entrance) 6) 困難的結束(difficult exit) 7) 在蹲轉(sit spin)（僅從後內到前外）、駝轉(camel)、後仰旋轉(Layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann)中有清楚的變刃(change of edge)或直立姿勢的困難變換。 8) 在蹲轉(sit spin)或駝轉(camel spin)或**後仰(Layback)或直立姿勢的困難變化(difficult variation of an upright position)**，執行兩個方向的旋轉(both directions immediately following each other)。 9) 在駝轉（燕式旋轉）(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann)中有清晰的加速(clear increase of speed)或直立姿勢困難的變換（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。 10) 在沒有改變姿勢／變換，換腳(change of foot)或變刃的情況下至少轉 8 圈（駝轉 (camel)、後仰旋轉(layback)、基本姿勢的難度變換或組合轉的非基本姿勢） 11) 飛躍旋轉(flying spin) / 有飛躍進入的旋轉(a spin with flying entrance)困難的變換 **後仰旋轉(Layback spin)的附加條件：** 12) 清晰的後仰旋轉(layback spin)變側身旋轉(sideways)或反向變化，每種姿勢下至少轉 2 圈。（若後仰旋轉(layback spin)是任何其他旋轉的一部分，也算在內） 13) 後仰旋轉(Layback spin)後的貝爾曼旋轉(Biellmann) （短曲(SP)--青年(Junior)／成年組(Senior)需有後仰旋轉(layback spin)8 圈後，少年組(Advanced Novice)則需旋轉 6 圈後） 等級條件 2–9、11–13 於每個曲目中僅計算一次（第一次嘗試執行）。等級條件 10 每個曲目僅計算一次（在第一次成功執行的旋轉中計算；若在此旋轉中雙腳皆執行 8 圈等級條件，則可以採計有利於選手的那一腳）。 任何類別的基本姿勢的有難度旋轉變換在每個曲目中僅計算一次（第一次嘗試執行）。非基本姿勢的有難度變換僅在旋轉組合中的每個曲目僅計算一次（第一次嘗試執行）。 在任何換腳(change of foot)的旋轉中，一腳最多只能獲判最多二(2)個等級條件(feature)。

動作(elements)規定（變更和說明請見以下頁）

跳躍 Jumps

1. 不足周：標記「q」、「<」和「<<」皆表示失誤。「q」表示可得該跳躍的原始基礎分值。
   標記「<」的跳躍基礎分值參見分值表(SOV)。
   標記「<<」的跳躍，將依照該跳躍缺少一周的動作分值進行評分。
2. 菲力浦跳(Flip)和勒茲跳(Lutz)正確起跳刃：「e」和「!」表示用刃錯誤。
   標記為「e」的跳躍分值列於分值表(SOV)。標記「!」可拿到該跳躍的原始基本分值。
   若同一個跳躍中同時出現「<」和「e」，則其基礎分值參見分值表(SOV)。

旋轉 Spins

1. 在短曲 (SP)和長曲(FS)中的飛躍旋轉(flying spins)（只一種姿勢且沒有換足）的規定：
   要有清晰可見的跳(a clear visible jump)。若未達該規定將被標記「V」。
   標記「V」的旋轉其基礎分值參見分值表(SOV) 。
2. 只有二種基本姿勢（每種姿勢至少 2 圈）的組合轉(combination spin)，基礎分值參見分值表(SOV)。
3. 所有換足的旋轉每脚必須達 3 圈。在短曲(SP)中，若未達規定，則該旋轉「無分值(no value)」。在長曲(FS)中，若未達該規定將被標記「V」。標記「V」的旋轉，基礎分值參見分值表(SOV)。
4. 一種姿勢的換足旋轉中每脚的基本姿勢必須達到 2 圈。在短曲(SP)中，若未達規定，則該旋轉「無分值(no value)」。在長曲(FS)中，若未達該規定將被標記「V」。標記「V」的旋轉，基礎分值參見分值表(SOV)。

2023/24 賽季單人滑動作元素更動與說明

單人滑 Single Skating

<u>跳躍 Jumps:</u>

降級(Downgraded)（<<）： 周數不足超過（含）半周。
不足周(Underrotated)（<）：周數不足介於 1/4 周與半周之間，可得 80%的基礎分值，裁判會扣執行分(GOE)。
剛好不足 1/4 周(Landed on the quarter)（q）：技術小組會標記為「q」，可得全部的基礎分值，裁判會扣執行分(GOE)。
不到四分之一周(Less than a quarter missing)：無標示。該跳躍將獲得完整的基礎分值，裁判扣執行分(GOE)。

短曲(SP)中不符合規定之跳躍（包括周數錯誤）將無分值(no value)，但是會在計分表上原有動作位置空格占一個動作的位置；若不允許兩個兩周跳的組合跳躍（成人男子與女子組、青年男子組），經過<、<<及 e 的判定後，其分值較低的跳躍將不計分（例如：2Lz+2T*、2T*+2Lo、2Lz<+2T*、2F<<*+2T）。

序列跳（躍）(Jump Sequence)的定義
一個序列跳躍(jump sequence)由任意周數的兩個或三個跳躍組成，其中第二個和／或第三個是艾克索跳(Axel)類型的跳躍，從第一個／第二個跳躍的落冰弧線直接換(a direct step)到艾克索跳(Axel)起跳弧線。跳躍間的冰上轉一圈（自由足(free leg)可觸冰，但重心未轉移），此動作元素符合序列跳躍的定義。序列跳中執行的跳躍會得到其全部分值。

<u>旋轉 Spins:</u>

任何旋轉要獲得 4 級，必須具有以下任一等級條件：
同腳困難的姿勢變換(difficult change of position on the same foot)
困難的結束(difficult exit)
清楚的變刃(change of edge)
在蹲轉(sit spin)或駝轉(camel spin)或<u>後仰(Layback)或直立姿勢的困難變化(difficult variation of an upright position)</u>，執行兩個方向的旋轉(both directions immediately following each other)。
清晰的增加轉速(clear increase of speed)
困難的飛躍進入姿勢變換(difficult variation of flying entry)

困難的進入(difficult entrance)或困難的結束(difficult exit)視為兩種不同的等級條件(features)。要同時獲得這兩項等級條件，須於兩個不同的旋轉執行，且動作性質不相同。
結束(Exit)：旋轉結束的定義為旋轉的最後階段，且包括緊接著旋轉後的階段。
困難的結束(Difficult exit): 任何會使這結束變難的動作或跳躍。這個結束動作必須明顯的運用平衡力、控制力且會影響旋轉的執行。

<u>在飛躍旋轉(flying spins)和一個單一姿勢旋轉(spins in one position)中，困難的結束(difficult exit)必須始於基本姿勢(basic position)（非旋轉結束後），必須至少達到該基本姿勢。在旋轉組合(combination spins)中，困難的結束可以從任何姿勢開始。</u>

風車轉(Windmill/illusion)：只有接近劈腿姿勢(a split position)時（至少 135 度(135 degrees)）才會認定為困難動作。且在一個曲目中只能算作一個等級條件(feature)。**以風車轉為難度退出時，必須用旋轉腳(the spinning foot)執行。**

在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann Spin)或直立姿勢(upright position)的困難變化中有**清晰的增加轉速**可以算等級條件（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。

連接步法 Step Sequences:

在連接步法(StSq)中連續流暢用不同腳進行 3 個困難轉體(difficult turns)的兩種組合(2 combinations)：2 種組合中只有一個困難轉體(turn)得重複。

正確的轉體組合舉例：
第一種組合：括弧步(bracket)、外勾(counter)、結環(loop)。
第二種組合：內勾(rocker)、外勾(counter)、快速轉體 / 撚轉步(twizzle)。在此示例中，僅外勾(counter)重複一次。
不正確的轉體組合舉例：
第一種組合：內勾(rocker)、外勾(counter)、快速轉體 / 撚轉步(twizzle)。
第二種組合: 括弧步(bracket)、外勾(counter)、快速轉體 / 撚轉步(twizzle)。在這個例子中，重複了 2 個不同的轉體〔外勾(counter)與快速轉體 / 撚轉步(twizzle)〕，且沒用到結環(loop)。

編排連接步法 Choreographic Sequences:

編排連接步法的定義：
編排連接步由至少有兩種不同的動作組成，如飛燕(spirals)、阿爾貝斯(arabesques)、蟹步(spread eagles)、英娜包爾弓步(Ina Bauers)、大地飛鷹(hydroblading)，任何最多 2 周的跳躍(jumps with maximum of 2 revolutions)、旋轉(spins)等。

<u>2023/24</u> 賽季雙人滑動作難度等級

難度等級標示：1 代表 1 級、2 代表 2 級、3 代表 3 級、4 代表 4 級

捻轉 **Twist Lifts**	1) 女選手的分腿姿勢（兩腿分開與身體軸心呈至少 45°，且女選手的雙腿伸直或幾乎伸直） 2) 接住女選手的腰部兩側，且女子選手的手／手臂／上體任何部位不得觸碰男選手 3) 女選手在空中的姿勢為單手或雙手高舉過頭（至少 1 足圈） 4) 困難的離冰(take-off)：離冰前做出轉體(turns)、步法(steps)、動作(movements)、小托舉(small lifts)，且連續流暢的完成。 5) 男選手的雙臂向兩側，伸直或基本伸直，在拋起女選手後至少達到肩部水平。
托舉 **Lifts**	1) 成年組(Seniors)：困難的離冰(take-off)變化和困難的落冰(landing)變化 青年組(Juniors)：簡單的離冰(take-off)變化和簡單的落冰(landing)變化 2) 1 次的握法(hold)和／或女選手姿勢變換(position)（男選手在變換前後各轉 1 圈，如重複則計算兩次） 3) 女選手的難度變化（1 整圈） 4) 移動拖舉難度(difficult carry)<u>（僅適用成年組長曲(Senior Free Skate)）</u> 5) 成年組(Seniors)：男選手困難的單手舉人（共 2 足圈，少於 1 圈的部分不予計算） 青年組(Juniors)：男子選手單手舉人（共 2 足圈，少於 1 圈的部分不予計算） 6) 男選手在條件 5）單臂舉人 2 圈後額外的圈數（只在<u>長曲（自由滑）(FS)</u>中計算，且僅能算在一次托舉中） 7) 男選手換旋轉方向（變換前後各 1 圈，該條件一個曲目只計算一次） **等級條件 1)，2)，3)，5)在托舉與托舉之間必須要有明顯的不同，如有相似，只計算第一次試做。** **所有的等級條件只有完成在前 3 圈半以內才能被計算。離冰和落冰允許有額外半圈。**
連接步(法) **Step Seq.**	1) 自始至終要困難的轉體(turns)和步法(steps)（**必要條件**）：少樣（1 級）、簡單多樣（2 級）、多樣（3 級-4 級）。 2) 全身充分地轉動任一方向（向左和向右）的轉體，需覆蓋至少占整個圖案(pattern)的 1/3 3) 使用身體肢體動作至少總圖案(pattern)的 1/3 4) 至少有圖案(pattern)的一半兩人是不分開的（允許換握法） 5) 兩人在連接步中皆流暢地執行 2 組含 3 種困難的轉體(turns)（內勾(rocker)、外勾(counter)、括弧(bracket)、快速轉體／撚轉步(twizzle)、結環(loop)）。其中一種組合必須握手(hold)執行。只計算前 2 個組合。
死亡迴旋 **Death Spirals**	1) 困難的進入（即進入死亡迴旋前）和／或結束（詳見說明） 2) 當雙方都處於「低」姿勢時，女選手的完整迴旋圈數（所有圈數皆計算）
單人旋轉 **Solo Spins**	1) 困難的變換（執行次數皆計算，但需遵守以下限制規定） 2) 跳躍換腳(change of foot) 3) 旋轉中不換腳跳躍 4) 在同腳上難的換姿勢 5) 困難的進入和／或有難度結束(difficult exit) 6) 在蹲轉(sit spin)（僅從後內刃到前外刃）、駝轉(camel)、後仰旋轉(Layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann)中有清楚的變刃(change of edge) 或直立姿勢有難度

	的變換 7) 在蹲轉(sit spin)或駝轉(camel spin)或後仰(Layback)或直立姿勢的困難變化(difficult variation of an upright position)，執行兩個方向的旋轉(both directions immediately following each other)。 8) 在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann) 中有清晰的加速(clear increase of speed)或直立姿勢困難的變化（交叉雙腳旋轉除外）。 9) 在不變換姿勢／難度、不換腳或不變刃的情況下至少轉 6 圈(6 rev. without changes in pos/variation, foot, edge)（在駝轉(camel)、後仰旋轉(layback)、任何基本姿勢的難度變換、或只在聯合旋轉中的非基本姿勢的難度變換） **條件 2 到 9 和任何種類的旋轉難度變化在一個曲目中只計算一次（第一次試做）。如果兩腳皆完成旋轉在 6 圈的提級條件，則從有利於運動員的角度考慮，可計算任一腳的等級條件。在換腳旋轉中，一腳上最多計算 2 個等級條件(features)。**
雙人(聯合)旋轉 **Pair Spins**	1) 兩人有 3 個難度姿勢變換，其中 2 個可以在非基本姿勢下（每人每個變化分別計算，每人至少須有 1 個難度姿勢變換） 2) 困難的進入或由雙人中的一人或兩人用跳進入(flying entry) 3) 困難的結束(difficult exit) 4) 彼此立即相連的兩個方向旋轉 5) 在不變換姿勢／難度、不換腳情況下至少轉 6 圈（在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、困難的直立姿勢(upright)） 6) 男選手單腳旋轉並舉起女選手，且旋轉至少 2 圈

動作(elements)規定（變更和說明請見以下頁）

單人和雙人聯合旋轉(Solo and Pair Spin Combinations)

僅有 2 種基本姿勢（每種姿勢至少轉 2 圈）的聯合旋轉的基礎分值，參見分值表(SOV)。

跳躍(Jump elements)

兩人都必須滿足單人滑跳躍動作中的規定，若其中一人或兩人均未達成，動作將會被標記和執行分(GOE)的減扣分皆相同。

2023/24 賽季技術動作(Technical Elements)更改和說明

雙人滑 Pair Skating

跳躍和拋跳 Jumps and Throw Jumps:

降級(Downgraded)（<<）： 周數不足超過（含）半周。
不足周(Underrotated)（<）：周數不足介於 1/4 周與半周之間，可得 80%的基礎分值，裁判會扣執行分(GOE)。
剛好不足 1/4 周(Landed on the quarter)（q）：技術小組會標記為「q」，可得全部的基礎分值，裁判會扣執行分(GOE)。
不到四分之一周(Less than a quarter missing)：沒有標示。該跳躍將獲得完整的基礎分值，裁判扣執行分(GOE)。

序列跳（躍）(Jump Sequence)的定義
一個序列跳躍(jump sequence)由任意周數的兩個或三個跳躍組成，其中第二個和／或第三個是艾克索跳(Axel)類型的跳躍，從第一個／第二個跳躍的落冰弧線直接跨步(a direct step)到艾克索跳(Axel)起跳弧線。跳躍間的冰上轉一圈（自由足(free leg)可觸冰，但重心未轉移），此動作元素符合序列跳躍的定義。序列跳中執行的跳躍會得到其全部分值。

托舉 Lifts:

單臂托舉(lifts with one arm)中，只用於不支撐的情況下有第二個身體接觸點。此更新僅適用於成年組(Senior only)。
必須在雙臂完全伸展前完成困難的起舉(difficult take-off)。
在第 5 型艾克索反轉拖舉(Group 5 Reverse Lasso Lift (5RLi))中，當選手雙方都向前滑行，這可認為是一個困難的起舉變形。

單人旋轉 Solo Pins:

條件 5：困難的進入(difficult entry)和／或困難的結束(difficult exit)：在單人旋轉中只有其中之一可算作等級條件(level feature)。

結束(Exit)：旋轉結束的定義為旋轉的最後階段，且包括緊接著旋轉後的階段。
困難的結束(Difficult exit): 任何會使這結束變得困難的動作或跳躍。這個結束動作必須明顯的運用平衡力、控制力且會影響旋轉的執行。

風車轉(Windmill/illusion)：只有接近劈腿姿勢(a split position)時（至少 135 度(135 degrees)）才會認定為困難動作。且在一個曲目中只能算作一個等級條件(feature)。**以風車轉為難度退出時，必須用旋轉腳(the spinning foot)執行。**

在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann Spin)或直立姿勢(upright position)的困難變化中有**清晰的增加轉速**可以算等級條件（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。

死亡迴旋 Death Spirals:

死亡迴旋要計算等級和分值，需兩人在死亡迴旋(death spiral)姿勢下保持至少 1 圈（男選手屈膝清晰、腳尖固定且手臂充分伸展；女選手頭部必須至少短暫地達到與滑行腿的膝蓋水平高度位置）。

若要提升等級，男女雙方都必須在「低」姿勢下保持 1 圈或以上的完整圈數。
女選手「低」姿勢(Woman's "low" position)：內刃死亡迴旋中，髖部或臀部最低點和頭部不應高於滑行腿的膝蓋水平高度位置；對於外刃死亡迴旋，頭部不應高於滑行腿的膝蓋水平高度位置。
男選手「低」姿勢(Man's "low" position)：男選手「低」蓮蓬(pivot)姿勢：臀部不高於軸心腳的膝蓋水平高度位置。死亡迴旋任何時候，若男或女選手姿勢升高，則不計為技術動作 2 級。

進入(Entry)，結束(exit)：困難的進入姿勢要求兩人都必須在進入弧綫(entry curve)上，女選手和/或男選手從一個有難度姿勢沒有任何延遲直接進入死亡迴旋。在男選手點冰固定後 1 圈內兩人都達到低姿勢，該條件(feature)才予以計算。
結束(exit)：始於男伴彎曲其「握」臂(holding arm)的肘關節時；結束：當女選手回到直立姿勢時。**結束必須對死亡螺旋線的平衡、控制和執行產生重大影響。**

雙人旋轉組合 Solo and Pair Spin Combinations :

困難的結束(Difficult exit)—滑出過程中有托舉(lift)或旋轉類的動作(spinning movement)，有使滑出明顯變難的創新動作。**結束必須對雙人旋轉組合(Solo and Pair Spin Combinations)的平衡、控制和執行產生重大影響。**

男選手單腳旋轉並舉起女選手是一個等級條件(feature level)，且旋轉至少 2 圈。**如果女子在托舉過程中處於困難的姿勢，則可算作困難的變化。**

雙人聯合旋轉可用跳躍(jump)開始。任何的飛躍進入(flying entry)都可以被考慮為等級條件(feature level)。**如果兩人中任一人或二人在換腳前後沒有完成 3 圈旋轉，這個雙人聯合旋轉(PCoSp)將被標記「V」。如果兩人中任一人或二人在兩腳的旋轉圈數不滿 3 圈時，該旋轉將「無分值(no value)」。**

連接步 Step Sequences:
2 組含 3 種困難的轉體(3 difficult turns)組合，其中一種組合必須雙人握手(hold)執行。只計算前 2 個組合。

編排連接步法 Choreographic Sequences:
編排連接步法的定義：
編排連接步法由至少有兩種不同的動作組成，飛燕(spiral)、阿爾貝斯(arabesques)、蟹步(spread eagles)、英娜包爾弓步(Ina Bauers) 、大地飛鷹(hydroblading)，任何最多 2 周的跳躍(jumps with maximum of 2 revolutions)、旋轉(spins)、小撐舉(small lifts)等。步法和轉體可以用來連接這兩個動作或更多不同的運動在一起。

II. 最新單/雙人項目動作(elements)之＋GOE 評分準則（正分方面(positive aspects)）

此指引是與執行分(GOE)負分表一起使用的工具，最終的執行分(GOE)為正分和負分的總和。重點是，一個動作最終的執行分(GOE)，必須要能同時反映出正分，以及適用任何可能的減分情況。
一個動作最終的執行分(GOE)，必須先考量該動作執行分(GOE)正分的部份，成為該動作的初始執行分(GOE)，接著裁判再根據失誤準則扣分，最後得出該動作的最終執行分(GOE)。
裁判開始評給執行分(GOE)時，應考量每個動作須滿足幾項要件(bullets)。
一般建議如下：

+1：1 項要件 **+2：2 項要件** **+3：3 項要件**
+4：4 項要件 **+5：5 項要件以上**

+4 和+5 必須滿足前三項以粗體標示之要件

單人滑 Single Skating

跳躍 **Jump Elements**	**1) 非常好的高度(height)和遠度(length)**（所有的組合跳躍或聯跳） **2) 好的起跳(take-off)和落冰(landing)** **3) 自始至終不費力(effortless)**（包含組合跳躍或序列跳躍的節奏） 4) 跳躍前有步法(steps)，出乎意料或有創意的進入(unexpected or creative entry) 5) 起跳到落冰都維持非常好的身體姿勢(body position) 6) 動作(element)和音樂搭配(matches the music)
旋轉 **Spins**	**1) 旋轉時維持良好的速度(good speed)和／或加速度(acceleration)** **2) 良好的控制，清楚的姿勢(position)**（包含跳躍式旋轉的高度和空中/落冰姿勢） **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 旋轉維持軸心(a centered spin) 5) 有創意(creativity) 6) 動作(element)和音樂搭配(matches the music)
連接步(法) **Step Sequences**	**1) 壓刃深(deep edges)，清楚的步法(steps)和轉體(turns)，良好身體控制力(control of the whole body)** **2) 動作(element)搭配音樂(matches the music)** **3) 自始至終不費力(effortless)，保持良好的活力、流暢和執行** 4) 有創意的肢體動作(creativity of body movements)包含自由足的變化 5) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(interesting pattern) 6) 良好的加速(acceleration)和減速(deceleration)
編排連接步(法) **Choreographic Sequences**	**1) 有創意(creativity)** **2) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題/風格(concept/character)** **3) 不費力地(effortless)流暢有活力地展現連續步法動作** 4) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(pattern) 5) 良好的清晰度(clarity)和準確度(precision) 6) 全心全意投入(commitment)，出色的身體控制力(control of the whole body)

雙人滑 Pair Skating

托舉 Lifts	**1) 很好的離冰(take-off)和落冰(landing)** **2) 良好的速度(speed)、流暢與冰面覆蓋度(ice coverage)** **3) 自始至終不費力(effortless)（包含旋轉和姿勢變換）** 4) 非常好的空中姿勢(air position) 5) 男子選手的步法流暢(smooth footwork) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
捻轉 Twist Lifts	**1) 女選手在空中(air position)良好的高度(height)** **2) 乾淨俐落地接住女選手(clean catch)** **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 良好的起跳(take-off)和結束(exit) 5) 非常好的速度(speed)和流暢性(flow) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
跳躍 Jump Elements	**1) 搭擋間有非常好的一致性(good unison)與距離(distance)** **2) 非常好的高度(height)和遠度(length)（所有組合跳和序列跳中的跳躍）** **3) 自始至終不費力(effortless)（包含組合跳中的節奏）** 4) 跳躍前的步法(steps)，出乎意料或有創意的進入(unexpected or creative entry) 5) 好的起跳(take-off)或落冰(landing) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
拋跳 Throw Jumps	**1) 非常好的高度(height)和遠度(distance)** **2) 拋出(release)及落冰(landing)保持良好的速度、流暢性和控制** **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 有難度、出乎意料或有創意的進入動作(difficult, unexpected or creative entry) 5) 非常好的空中姿勢(air position) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
單人旋轉 Solo Spins	**1) 搭擋間有非常好的一致性(good unison)和距離(distance)** **2) 旋轉時好的速度(good speed)和 / 或加速度(acceleration)** **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 好的控制，姿勢清晰（含高度和躍式旋轉的空中/落冰姿勢） 5) 有創意(creativity) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
雙人(聯合)旋轉 Pair Spins	**1) 兩人自始至終維持良好的控制(good control)** **2) 旋轉時良好的速度(good speed)和 / 或加速度(acceleration)** **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 好的控制，姿勢清晰（包含高度和飛躍旋轉的空中 / 落冰姿勢） 5) 有創意(creativity) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
死亡迴旋 Death Spirals	**1) 兩人維持非常好的姿勢(good positions)** **2) 自始至終維持良好的流暢性(good flow)和速度(speed)（含進入和結束）** **3) 自始至終不費力(effortless)** 4) 進入和結束指定動作時銜接控制(controlled transition)良好 5) 男選手和女選手展現良好的 / 持續性的用刃(continuous edges) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
連接步(法) Step Sequences	1) **深度的壓刃(deep edges)、清楚的步法(steps)和轉體(turns)，良好身體控制能力(control of the whole body)。** **2) 動作(element)搭配音樂(matches the music)** **3) 自始至終不費力(effortless)，保持有好的活力、流暢與執行** 4) 搭擋間保持好的一致性(good unison)和距離(distance) 5) 有創意的肢體動作(creativity of body movements)包含自由足的變化 6) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(interesting pattern)
編排連接步(法) Choreo Sequences	**1) 有創意(creativity)** **2) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題 / 風格(concept/character)** **3) 不費力地(effortless)流暢有活力地展現連續步法動作** 4) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(interesting pattern) 5) 良好的（雙人）一致性(good unison) 6) 全心全意投入(commitment)，出色的身體控制力(control of the whole body)

III. 最新短曲和長曲失誤的 GOE 評分準則

沒有分值的動作(elements with no value)會標示予裁判組，這些動作的 GOE 並不影響最終分數。當有多個失誤時，應累計相對應的扣分。而在雙人項目中，其中一位選手失誤或雙方出現相同失誤，則扣分相同。

單人滑 SINGLE SKATING

失誤時的扣分 Reductions for Errors			
JUMP ELEMENTS 跳躍			
短曲(SP)：跳躍動作未符合要求，則最終 **GOE** 必須為	**GOE -5**	降級（標記為<<）	**-3 至-4**
摔倒(F)	**-5**	不足周（標記為<）	**-2 至-3**
跳躍雙腳落冰	**-3 至-4**	剛好不足1/4 周（標記為q）	**-2**
		跳躍組合/序列中有多個“q”符號	**-3 至-4**
跳躍落冰以步法滑出	**-3 至-4**	不足 1/4 周以內（無標記）	**-1**
（組合跳 / 序列跳）跳躍間 2 個轉三步	**-2 至-3**	拙劣的速度、高度、遠度或空中姿勢	**-1 至-3**
組合跳中變刃	**-1 至-2**	跳躍時雙手觸冰	**-2 至-3**
菲利普 / 勒茲跳起跳用刃錯誤（標記為「e」）	**-2 至-4**	跳躍時單手或自由足觸冰（包括 2 個跳躍之間）	**-1 至-2**
菲利普 / 勒茲跳起跳用刃不清（標記為「!」）	**-1 至-2**	跳躍間失去流暢 / 方向 / 節奏（組合跳 / 序列跳）	**-1 至-3**
菲利普 / 勒茲跳起跳用刃不清（無標記）	**-1**	拙劣的落冰（不好的姿勢 / 用刃錯誤 / 刮冰等）	**-1 至-3**
起跳差 / 偷圈	**-2 至-4**	過長的準備時間	**-1 至-3**
以跨步執行歐拉 / 優勒跳(Euler)	**-1 至-2**		
SPINS 旋轉			
摔倒(F)	**-5**	拙劣 / 笨拙、不優美的姿勢	**-1 至-3**
自由足或手（單手或雙手）觸冰	**-1 至-3**	速度慢或減速	**-1 至-3**
拙劣的跳躍（飛躍式旋轉 / 進入）	**-1 至-3**	拙劣的換腳（包括弧線進入 / 結束，變換方向除外）	**-2 至-3**
拙劣的結束	**-1 至-3**		
躍式旋轉中錯誤的起跳或落冰	**-1 至-2**	圈數未達要求	**-1 至-3**
軸心偏移	**-1 至-3**	換腳旋轉圈數不均	**-1**
失去平衡 / 重心	**-1 至-3**		
STEPS 步法			
短曲 (SP)：表列跳躍超過 1 周以上	**-1**	步法和轉體步質量差	**-1 至-3**
摔倒(F)	**-5**	身體姿勢質量差	**-1 至-3**
與音樂不相符	**-2 至-4**	缺乏流暢與活力	**-1 至-3**
絆腳	**-1 至-3**	圖形過小(small pattern)	**-1 至-3**
CHOREOGRAPHIC SEQUENCES 編排連接步(法)			
摔倒(F)	**-5**	絆腳	**-1 至-3**
與音樂不相符	**-2 至-4**	失去控制 / 缺乏活力	**-1 至-3**
動作編排缺乏連慣性	**-2 至-3**	動作質量差	**-1 至-3**
		缺乏創意	**-1 至-3**

雙人項目 PAIR SKATING

錯誤時的扣分 Reductions for Errors			
LIFTS 托舉			
摔倒(F)	-5	速度和 / 或冰面覆蓋度差	-1 至-3
托舉過程中有嚴重問題	-3	男選手轉體差或 / 和旋轉中停頓	-1 至-3
托舉過程中有微小問題	-1 至-2	拙劣的落冰	-1 至-3
放下托舉時有嚴重問題	-3 至-4	進入基本姿勢或其變換的時間過長	-1 至-3
放下托舉時有微小問題	-1 至-2	自由足觸冰	-1
女選手雙腳離冰或落冰	-2	過長的準備時間	-1 至-2
空中或落冰姿勢差	-1 至-3	離冰差 / 撐起差	-1 至-3
TWIST LIFTS 捻轉			
摔倒(F)	-5	降級（標記為<<）	-2 至-4
接人時有嚴重問題	-3 至-4	高度和遠度差	-1 至-3
接人時有微小問題	-1 至-2	離冰差（速度差、嚴重刮冰、無點冰）	-1 至-3
女選手雙腳落冰	-2 至-3	拙劣的落冰（速度差、姿勢不佳）	-1 至-2
自由足觸冰	-1	過長的準備時間	-1 至-2
JUMP ELEMENTS & THROW JUMPS 跳躍動作、拋跳			
摔倒(F)	-5	速度、高度、遠度、空中姿勢差	-1 至-3
雙腳落冰	-3 至-4	搭擋間距離過遠--跳躍	-1 至-3
跳躍落冰時步法滑出	-3 至-4	起跳差	-2 至-4
搭擋間跳躍周數不同	-1 至-2	跳躍間失去流暢/方向/節奏（組合跳/序列跳）	-1 至-3
降級（標示為<<）	-3 至-4	起跳時男子選手姿勢差-拋跳	-1 至-2
不足周（標示為<）	-2 至-3	拙劣的落冰（姿勢差/用刃錯誤/刮冰等）	-1 至-3
剛好不足 1/4 周（標記為 q）	-2	過長的準備時間	-1 至-3
跳躍組合/序列中有多個"q"符號	-3 至-4	以跨步執行歐拉/優勒跳（Euler）	-1 至-2
不足 1/4 周以內（無標記）	-1	跳躍時雙手觸冰	-2 至-3
跳躍間 2 個轉三步--組合跳/序列跳	-2 至-3	單手或自由足觸冰（包括 2 個跳躍之間）	-1 至-2
菲利普/勒茲跳起跳用刃嚴重錯誤（標記為「e」）	-2 至-4	缺少（雙人）一致性	-1 至-3
菲利普/勒茲跳起跳用刃不清（標記為「!」）	-1 至-2	組合跳中變刃	-1 至-2
菲利普/勒茲跳起跳用刃不清（無標記）	-1		
SOLO AND PAIR SPINS 單人和雙人旋轉			
摔倒(F)	-5	拙劣 / 笨拙，不優美的姿勢	-1 至-3
雙手觸冰	-2	軸心偏移	-1 至-3
單手或自由足觸冰	-1 至-2	拙劣的換腳	-2 至-3
慢或降速	-1 至-3	旋轉中停止或缺少連續動作（除變換方向）	-1 至-2
搭擋間的距離過遠	-1 至-3	拙劣的跳躍（躍式旋轉/進入）	-1 至-3
錯誤的離冰或落冰（躍式旋轉/進入）	-1 至-2	缺乏（雙人）一致性	-1 至-3
少於指定的圈數	-1 至-3	缺乏平衡	-1 至-3
結束差	-1 至-3		
DEATH SPIRALS 死亡迴旋			
摔倒(F)	-5	女選手任何身體部位（頭髮除外）觸冰	-1 至-2
蓮蓬(Pivot)姿勢差（失去點冰等）	-2 至-4		
女選手（過高/在低位置不到 1 圈等）與男選手姿勢差或拙劣	-1 至-3	慢或減速	-1 至-3
女選手或男選手用刃質量拙劣	-2 至-3	進入或結束差	-1 至-3
STEPS 步法			
短曲(SP)：列出的跳躍包含 1 周以上	-1	步法和轉體步質量差	-1 至-3
		圖形過小(small pattern)	-1 至-3
摔倒(F)	-5	動作姿勢質量差	-1 至-3
與音樂不相符	-2 至-4	缺乏流暢和活力	-1 至-3
絆腳	-1 至-3	缺乏（雙人）一致性和空間認知	-1 至-3
CHOREOGRAPHIC SEQUENCE 編排連接步(法)			
摔倒(F)	-5	絆腳	-1 至-3
與音樂不相符	-2 至-4	失去控制 / 缺乏活力	-1 至-3
動作編排缺乏連慣性	-2 至-3	動作質量差	-1 至-3
		缺乏創意	-1 至-3

II. 2023/24 賽季 GOE 和表演分(PC Scores)更改和說明

單人和雙人滑 Single and Pair Skating

執行分(GOE)給分

如果出現以下任何錯誤，GOE 給分不得高於+2：

摔倒(fall)
雙腳落冰(landing on two feet)
落冰時以步法滑出(stepping out of landing)
用刃錯誤(e) (wrong edge)
降級（<<）(downgraded)
托舉(lift)時的嚴重問題
旋轉少於要求的圈數(less than required revolutions)（短曲(SP)）
換腳旋轉，換腳不佳(change of foot with poor change)
飛躍姿勢不的飛躍旋轉(poor fly)
連接步(Step Sequence)和編排連接步(Choreographic Sequence)與音樂不搭
動作(element)中有多個失誤（例：一個跳躍中同時出現「!」和「<」）

跳躍 JUMPS

組合跳(jump combinations)中 2 個表列跳躍(listed jumps)之間的 1 歐拉 / 優勒跳(Single Euler)：1 歐拉 / 優勒跳(1Eu)少半圈或更多會判為降級(downgraded)（<<），該情況下，裁判將對此降級的跳躍扣執行分(GOE)。若 1 歐拉 / 優勒跳(1Eu)不少於半圈，技術組不會將認定為不足周(under-rotated)（<）或不足 1/4 周(landed on the quarter)（q）上。若 1 歐拉 / 優勒跳(1Eu)沒有清晰的跳躍或以跨步執行，裁判將扣其執行分(GOE)。

在短曲(SP)中，若跳躍(jumps)不符規定，最終的執行分(GOE)必須是-5。例如：跳躍周數錯誤，跳躍重複或組合跳有標記+COMBO.

菲力浦跳(Flip)：從後內刃(backward inside edge)起跳，**勒茲跳(Lutz)** :從後外刃(backward outside edge)起跳；技術組判定起跳刃並用符號「e」和「！」來標示錯誤。若出現嚴重錯誤（符號「e」)，則該跳躍的基礎分值和 GOE 會減少，如果錯誤較小（符號「！」)，則原始基礎分值不變，會扣其執行分(GOE)。

組合跳(jump combo)間的變刃(changes of edge)：執行分(GOE)為-1 到-2。

起跳差(Poor take-off)：例如，本該是點冰跳(toe-assisted jump)卻變成從刀刃起跳(from the full blade)，托路普跳(Toe loop)做得像點艾克索跳（點冰阿克塞爾跳）(Toe Axel)，或是在起跳時在冰面上過度旋轉。執行分(GOE)為-2 到-4。

跳躍間的自由足(free leg)觸冰：執行分(GOE)為-1 到-2。

跳躍組合/序列中有多個“q”符號：執行分(GOE)為-3 至-4。

旋轉 SPINS

駝轉(camel)：如果在準備困難的駝轉姿勢變換時，自由足(free leg)長時間下垂，裁判將以「差 /

拙劣 / 姿勢不優美」減扣執行分(GOE)。

困難的進入(difficult entrance)和 / 或有難度結束(difficult exit)為旋轉的一部分，並且會影響對該動作的執行分(GOE)。
如果旋轉結束不佳，則執行分(GOE)會減少-1 到-3。

連接步（法）STEP SQUENCES
有創意的肢體動作(creativity of body movements)包含自由足的變化(variations of free foot)。
這個正分項目符號包括肢體動作創意性和多樣性以及在步法中自由足有不同位置（向前、側向、向後/支撐或無支撐）。

編排連接步（法）CHOREOGRAPHIC SQUENCES
動作編排缺乏連慣性：動作與曲目的編排應相輔相成，動作之間不應間斷且所有動作應緊密連接。

雙人旋轉組合 PAIR SPIN COMBINATION
女選手被托舉離開冰面的圈數，也列入總圈數計算。
如果雙人旋轉組合退出不佳，則執行分(GOE)會減少 -1 到 -3。

死亡迴旋 DEATH SPIRAL
如果女選手在低姿勢旋轉不到 1 圈，則執行分(GOE)為 -1 到 -3。

節目內容評分 Program Components evaluation
如果曲目中有 1 個嚴重錯誤(serious error)，則每個節目內容分的最高分數為 9.50。
如果曲目中有 2 個或以上嚴重錯誤，則每個節目內容分的最高分數為 8.75。

所謂嚴重錯誤(serious error)是指跌倒(falls)和/或導致滑冰曲目中斷。此中斷可以是很小的或明顯可注意到。這些錯誤必須反映在為每個節目內容(Program Component)分數中。結果取決於這些錯誤對於滑冰曲目的流暢與連續的影響的程度與嚴重性。

此給分原則適用於所有級別的滑冰選手。

節目內容分(Program Components)–單人滑&雙人滑，冰舞和列隊滑

Composition 節目組成	Presentation 演繹	Skating Skills 滑冰技巧
根據比例、統一、空間、圖形和音樂結構的原則，將所有類型的動作安排為一個有意念、發展以及／或有創意有意義的整體節目。	基於對音樂和樂曲內容的理解，表現出（對觀眾）吸引力、投入和（讓觀眾）參與感。	滑冰選手執行步法、轉體和滑冰動作的整體節目，與用刃和控制身體的能力。
統一性	表現力和投射力	刀刃、步法、轉體、動作和方向的變化性
動作元素之間和之中的銜接	活力和動作的多樣和對比	刀刃、步伐、轉體、動作和身體控制 清晰度
圖形和冰面覆蓋	對音樂敏感度和時機點	平衡和滑行
多維空間的動作和空間運用	（雙人滑冰、冰舞）一致性、統一性和空間意識	流暢
樂句和音樂形式相映的編舞		力量和速度

嚴重錯誤

嚴重錯誤(serious error)是指跌倒(falls)和/或導致滑冰曲目中斷。此中斷可以是很小的或明顯可注意到。這些錯誤必須反映在為每個節目內容(Program Component)分數中。結果取決於這些錯誤對於滑冰曲目的流暢與連續的影響的程度與嚴重性。給分參考以下指引。

等級	分數間距	定義	錯誤	最高分數
Platinum 白金	10	傑出	1 個嚴重錯誤	9.50*
Diamond 鑽石	9.00 – 9.75	優秀	2 個以上嚴重錯誤	8.75**
Gold 金	8.00 – 8.75	極佳	對於所有節目內容評分： * 只有一個錯誤並且此錯誤對滑冰節目的影響非常小，如上所述，最高分可能為 9.50。 **注意**：對於上述適用，該滑冰節目作為一個整體仍視為「優秀」。 **有 2 個或更多錯誤並且這些錯誤對滑冰節目的影響很小時，最高分可能為 8.75。	
	7.00 – 7.75	佳		
Green 綠	6.00 – 6.75	一般以上		
	5.00 – 5.75	一般		
Orange 橘	4.00 – 4.75	尚可		
	3.00 – 3.75	弱		
Red 紅	2.00 – 2.75	差		
	1.00 – 1.75	很差		
	0.25 – 0.75	極差		

本文件滑冰名詞英文與繁簡中文名稱對照

arabesques	阿爾貝斯	阿拉貝斯
Biellmann	貝爾曼旋轉	比爾曼旋轉
bracket	括弧步	布瑞凱特
camel	駝轉	燕式旋轉
combination spin	組合轉	聯合轉
counter	外勾	康特
flying spins	飛躍旋轉	跳接轉
FS (free skating)	長曲	自由滑
hydroblading	大地飛鷹 （輪滑式大一字）	仙鶴扶冰
Ina Bauers	英娜包爾弓步	艾娜波爾
layback	後仰旋轉	後弓身旋轉
loop	結環	魯普
rocker	內勾	柔科
SP (short program)	短曲	短節目
spiral	飛燕	燕式平衡
spread eagles	蟹步	大一字步
Step Sequences	連接步	接續步
twizzle	快速轉體/撚轉步	捻轉