裁判系統

技術組

手冊

單人滑

2023/2024

July 8, 2023

（繁體中文版 By Leo Kuo-Chih CHEN & Kenneth Kuo-Pin CHI）

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

動作判定程序 Calling procedure

在花式滑冰短曲(SP)和長曲(FS)中，無論何時，技術組(Technical Panel)應根據選手實際完成的動作進行判定，而不是規定要完成的動作。

任何錯誤的動作(element)都會標註一個 * ，結果為該動作是「無分值」(No Value)。當計算系統將 * 添加到動作(element)時，技術組(TP)必須檢查 * 是否位於正確的位置。例如，失敗嘗試的飛躍旋轉(flying spin)必須判定為飛躍旋轉而不是「旋轉(spin)」，以避免將 “*” 給錯旋轉。

總則 General

在短曲(SP)和長曲(FS)規定的時間（加上允許的十秒）後開始的的任何動作，技術組(TP)將不認定，且將判定無分值(No Value)。

跌倒(Fall)的判定過程：如果動作元素(element)發生跌倒，則判定為“Fall”。例如“3F，Fall”。如果跌倒(fall)發生在元素之外，則判定是“Fall outside”（動作元素外跌倒）。動作中跌倒或曲目中任何部分跌倒必須以正常速度檢視。

跌倒(Fall)的定義為滑冰選手失去控制，導致他 / 她自身大部分體重落在冰面上，並由除冰刀之外的身體其他部分支撐，例如冰面。手、膝蓋、背部、臀部或手臂的任何部位。

連接步法 Step Sequences

規則 Rules

總則	所有連接步法(StSq)都應根據音樂的特性來執行。允許配合音樂的短暫停頓。連接步必須充分利用整個冰面面積。 轉體(turns)和步法(steps)必須從頭到尾平均分佈在連接步中。

短曲 **Short Program**	**成年和青年男子(Senior & Junior Men)**以及**成年和青年女子(Senior & Junior Women)**短曲必須包括一個充分利用冰面的連接步法。 任何周數的非表列跳躍(unlisted jumps)和至多一周的表列跳躍(listed jumps)可以包含在連接步中而不會有任何處罰。連接步裡包含的不超過一周的表列跳躍將不會認定，並且不會佔用評分表上的動作格。

長曲 **Free Skating**	一首均衡良好的成年長曲曲目必須包含有一個充分利用冰面面積的連接步法(StSq)。 青年長曲中不包括連接步法。 任何周數的非表列跳躍(unlisted jumps)和至多一周的表列跳躍(listed jumps)可以包含在連接步中而不會有任何處罰。連接步裡包含的不超過一周的表列跳躍將不會認定，並且不會佔用評分表上的動作格。超過一周的表列跳躍也可包含在連接步中，這些跳會認定並佔評分表上的動作格。太短且幾乎無法辨識的連接步不能視為符合連接步的規定。

等級條件 Level features

1. 從頭到尾轉體和步法(turns and steps throughout)有最少變化（1 級）、簡單變化（2 級）、多樣（3 級）、複雜（4 級）。（**必要條件**）
2. 兩個方向（向左和向右）的轉體，身體需完整轉動一圈，各方向需至少覆蓋整個圖案(pattern)的 1/3（即 1/3 的冰場）。
3. 使用肢體動作至少整個圖案(pattern)的 1/3（即 1/3 的冰場）。
4. 在連接步(StSq)中於不同腳執行的連續且流暢的 3 個困難轉體組合。
   二個組合中只能重複一種困難轉體。只有每隻腳所嘗試的第一個組合才能列入計算。

說明 Clarifications

圖案 **Pattern**	沒有規定的圖案，但連接步必須充分利用整個冰面。連接步必須是清晰可辨識，並應使用完整的冰面（例如：直線、蛇形、圓形、橢圓形或類似形狀）。未能達到上述規定則將獲得無分值(No Value)。在等級條件 2 和 3 中，「圖案(pattern)」是指選手實際執行的圖案。

圖案開始和結束	選手真正開始或結束連接步的時間。

轉體和步法的定義 **Definition of Turns and Steps**	轉體(turns)：撚轉步 / 快速轉體(twizzle)、括弧(bracket)、套型(loop)、外勾(counter)、內勾(rocker)、轉三(three turn)。 步法(steps)：刀齒步(toe step)、夏賽步(chasse)、摩和克步(mohawk)、查克特步(choctaw)、變刃步(change of edge)和交叉搖滾步(cross roll)。

查克特步的定義 **Definition of Choctaw**	查克特(choctaw)是一種由一隻腳換到另一隻腳，且以相反弧線滑出的步法。換腳時由外刃換到內刃或反之，同時從前進換到後退或反之。

困難轉體和步法的定義 **Definition of Difficult Turns and Steps**	困難轉體和步法： 撚轉步 / 快速轉體(twizzles)、括弧(brackets)、套型(loops)、外勾(counters)、內勾(rockers)、查克特步(choctaws)。執行轉體和步法時踩刃必須乾淨。 若轉體中「有跳躍(jumped)」則不認定為完成，不列入計算。

最少變化 1 級 **Minimum Variety**	必須包括至少 5 個困難的轉體和步法(turns and steps)，任何類型的轉體和步法都不能計算超過二次。

簡單變化 2 級 **Simple Variety**	必須包括至少 7 個困難的轉體和步法(turns and steps)，任何類型的轉體和步法都不能計算超過二次。

多樣 3 級 **Variety**	必須包括至少 9 個困難的轉體和步法(turns and steps)，任何類型的轉體和步法都不能計算超過二次。

複雜 4 級 **Complexity**	必須包括至少 11 個困難的轉體和步法(turns and steps)，任何類型的轉體和步法都不能計算超過二次。 其中 5 種轉體和步法必須在兩個方向上執行。（方向是指在轉體時，身體向左或向右旋轉）。

無最少變化 僅最少變化 僅簡單變化 僅多樣 **No minimum variety, only minimum variety, only simple variety, only variety**	- 若選手轉體和步法(turns and steps)沒有做到最少變化，則等級不得超過基礎級別(basic)。 - 若選手只執行最少變化的步法和轉體，則等級不能高於 1。 - 若選手只執行簡單變化的步法和轉體，則等級不能高於 2。 - 若選手只執行多樣（但不到複雜）的步法和轉體，則等級不能高於 3。

分佈 **Distribution**	轉體和步法必須平均分佈在整個連接步(StSq)中，不應該有較長無轉體或步法的段落。 若無達成該項規定，難度等級不得超過基礎級別(basic)。 選手可加入如蟹步和飛燕等等的滑行動作而不影響轉體和步法的平均分佈。

任一方向轉體/向 **Rotations in either direction**	該條件是指選手在一個方向上連續執行任何表列或非表列的轉體與步法，長度至少為整個連接步的 1/3，然後接著再反方向連續執行至少整個連接步的 1/3（順時針與逆時針）；或者以連接步整體而言，於一個方向執行任何表列或非表列中的轉體與步法長度至少為整個連接步的 1/3（非連續做），並於相反方向執行至少為整個連接步的 1/3（順時針與逆時針）。 「完整轉體(full body rotation)」是指完整一圈的轉體，選手不應該只有來回旋轉半圈。

肢體動作的運用 **Use of body movements**	運用肢體動作是指在連接步當中明顯的使用手臂和 / 或頭部和 / 或軀幹和 / 或臀部和 / 或腿部動作超過連接步圖案的 1/3。這些肢體動作必須對身體核心產生影響。 對身體核心產生影響也可以理解為對整個身體的平衡產生影響，進而影響在冰刀滑行上的平衡。

不同腳執行的 3 個困難轉體組合 **Two combinations of 3 difficult turns on different feet**	困難轉體：內勾、外勾、括弧、撚轉步、套型 二個組合只能重複一種困難轉體。重複的轉體可以於一個組合中執行（例如，第一個組合：內勾、外勾、內勾和第二個組合：括弧、撚轉步 / 快速轉體、套型）。 也可以在不同組合中各執行一次重複的轉體（例如，第一個組合：括弧、外勾、套型和第二個組合：內勾，外勾，撚轉步/快速轉體）。 **在這些組合中** - 不允許有：轉三(three turns)、變刃步(change of edge)、跳躍/小跳(a jump/hop)，換腳(changes of feet)。 - 轉體的出刃是下一個轉體的進刃。 - 自由足(free leg)不得觸碰冰面。 - 組合必須在連接步內連續且流暢地執行。 只有每隻腳所嘗試的第一個組合才能列入計算。 不限制最大的轉體次數，但必須連續成功完成三次<u>正確的</u>困難轉體才計算。 例如，以下是允許的： 第一個組合：內勾、括弧、外勾和第二個組合：內勾、外勾、撚轉步、套型。 在第二個組合中，三個連續且正確的困難轉體（外勾、撚轉步 / 快速轉體、套型）計入該組合。

在連接步中執行一圈或不超過一圈的跳躍 **Jumps with one or less than one revolution executed in the step sequence**	無論在短曲(SP)或長曲(FS)當中任何周數的非表列跳躍(unlisted jumps)和至多一周的表列跳躍(listed jumps)可以包含在連接步中而不會有任何處罰。連接步裡包含的不超過一周的表列跳躍(listed jumps)將不會認定，並且不會佔用評分表上的動作格。

在連接步中執行超	在短曲裡超過一周的表列跳躍(listed jumps)不會認定為一個技術動作，但裁判必須因「含有超過一周表列跳躍」給予執行分(GOE)負 1 的評價。

過一圈的跳躍 **Jumps with more than one revolution executed in the step sequence**	在長曲裡超過一周的表列跳躍(listed jumps)也可包含在連接步中，這些跳會認定並佔用評分表上的動作格。 在任何情況下這些跳都不影響連接步法等級的判定。

編舞步法/編排接續步 Choreographic Sequences

規則 Rules

長曲 **Free Skating**	一個編舞步法(ChSq)包含至少二個不同的動作，如飛燕(spiral)、阿爾貝斯(arabesque)、蟹步(spread eagle)、英娜包爾弓步/艾娜波爾(Ina Bauer)、大地飛鷹(hydroblading)，任何至多兩周的跳躍(jump)、旋轉(spin)等等。轉體和步法可用於將二個或更多不同的動作連接在一起。編舞步法不會認定所包含的表列動作，也不會佔用評分表上的動作格。圖案不受限制，但步法必須清晰可辨識。 技術組(TP)將從第一個動作開始認定至準備做下一個技術動作時結束（若編舞步法不是曲目的最後一個動作）。編舞步法可以在連接步之前或之後執行。 編舞步法包含在青年和成年組長曲(FS)中。 此動作有固定的基本分值(BV)，僅由裁判給予執行分(GOE)的評價。

說明 Clarifications

如何判定編排連接步法 **How to call the Choreographic Sequence**	認定時應說「編舞步法已確認(Choreo Sequence confirmed)」（若編舞步法有計算）或在相反的情況下則說「編舞步法無分值(Choreo Sequence no value)」。
何時確認編排順序 ***When to confirm the Choreographic Sequence***	辨識出 2 個不同的動作後即可確認編舞步法。回放操作員必須確認影片段中包含所有動作元素，以便評給 GOE。

表列一周和兩周跳 **Listed single and double jumps**	編舞步法(ChSq)中表列的一周和兩周跳(listed single and double jumps)將不會判定，也不會佔動作格。

跳躍超過兩周 **Jumps with more than 2 revolutions**	超過兩周的跳躍會判定且計算。編舞步法(ChSq)於執行此跳躍時結束。

旋轉 **Spins**	編排步法中包含的任何旋轉都不會認定，也不會佔用評分表上的動作格。

圖案 **Pattern**	任何圖案都允許，但編舞步法必須清晰可辨識。

旋轉 Spins

規則 Rules

總則 **General**	沒有基本姿勢(basic position)2 圈的旋轉將會獲得無等級(no Level)和無分值(no value)的判定，但是少於 3 圈的旋轉會視為滑冰動作(a skating movement)而不是旋轉(spin)。 一個認定的姿勢需至少不中斷的 2 圈。若未達此規定，則姿勢將不計算。允許頭、手臂或自由足的姿勢變化或速度變化。 **姿勢(posisitons)**：一共有 3 個基本姿勢(3 basic positions)： **-駝轉(Camel)**：自由足向後，膝蓋高於臀部水平，不過後仰旋轉，貝爾曼旋轉(Biellmann Spin)和相似的變化仍認定為直立旋轉(USp)， **-蹲轉(Sit)**：滑行足的上部至少平行於冰面， **-直立旋轉(Upright):**滑行足伸展或略微彎曲的任何姿勢，但不是駝轉姿勢。 只要不是基本姿勢都算是非基本姿勢(non-basic position)。 **後仰旋轉(Layback Spin)**是一種直立旋轉(upright spin)，頭部和肩膀向後傾斜，背部呈拱形。自由足的姿勢可自選。 **側身旋轉（側弓身旋轉）(Sideways Leaning Spin)**是一種直立旋轉，頭部和肩部向側面傾斜，上身呈拱形。自由足的姿勢可自選。 **在任何旋轉中**，變刃(change of edge)只有在基本姿勢中才計算。 任何換腳旋轉在換腳前後都必須至少轉 3 圈。若未達此規定，則短曲中的旋轉將標示為“No Value”，並在長曲中標記為 “V”。 若選手在進入旋轉時摔倒(fall)，或在任何失敗的旋轉之後立即做一個旋轉或類似旋轉的動作（目的為填補時間），則該旋轉／旋轉動作不視為一個技術動作。 若旋轉中有明顯的重心轉換(a clear weight transfer)，旋轉視為結束並且只對重心轉換前的部分做判定。 若旋轉中心（換腳前後）相距太遠，且符合「二次旋轉」的條件（第一個旋轉以弧線滑出，且以弧線滑進第二部分），則只有換腳前的動作會認定並判定其等級條件。 **組合旋轉(Spin combinations)**：旋轉中包括至少二種基本姿勢，每個基本姿勢保持 2 圈，在非基本姿勢下旋轉的圈數將計入該旋轉的總圈數。從一個基本姿勢換到非基本姿勢將不判定為姿勢變化。可以用跨步(step over) 或跳躍(jump)進行換腳。換腳和變換姿勢可以同時也可以分別完成。 **單一姿勢旋轉(Spin in one position)和飛躍式旋轉(Flying spin)（指以飛躍動作進入旋轉且不換腳也不換姿勢）**：允許非基本姿勢，計入規則所規定的總圈數，但不能算等級條件。

	在單一姿勢旋轉和飛躍式旋轉當中，結束時的直立姿勢（收尾）只要沒有執行額外的等級條件（如：變刃、姿勢變化等），則不會判定為另一種基本姿勢。 當旋轉用飛躍式進轉時，在起跳前不允許在冰面上有轉動(previous rotation)或用跨步(step over)的方式進入，技術組(TP)應加註 “V”以降低基本分值(BV)，同時裁判應在執行分(GOE)給予扣分。

短曲 **Short Program**	2023–2024 賽季的短曲(SP)包括以下 3 種旋轉： -飛躍旋轉(Flying spin)： **成年組/Seniors:**飛躍式旋轉落冰姿勢與單一姿勢旋轉必須不同； **青年組/Juniors:飛躍式蹲轉(Flying sit spin)**，允許任何空中姿勢 -單一姿勢旋轉(Spin in one position) **成年男子 Senior Men:** 換腳駝轉 / 蹲轉（不同於飛躍式旋轉的落冰姿勢），只得換腳一次； **成年女子 Senior Women**: 後仰旋轉 / 側身旋轉或不換腳的蹲轉 / 駝轉(不同於飛躍式旋轉的落冰姿勢)； **青年男子 Junior Men:** 換腳**駝轉(camel)**，只能換腳一次； **青年女子 Junior Women:** 後仰旋轉 / 側身旋轉或不換腳的**駝轉(camel)**。 -組合旋轉，只得換腳一次。 旋轉必須達到規定最少圈數： -**八圈(8)**：飛躍式旋轉、後仰旋轉和不換腳的蹲轉 / 駝轉， -**六圈(6)**：換腳旋轉和組合旋轉每隻腳必須達到 6 圈，若任一腳未達圈數，裁判應在執行分(GOE)中酌量扣分 。 組合旋轉(spin combination)必須換腳(change of foot)一次。 除飛躍式旋轉外，旋轉不能以跳進方式進入。

短曲中的具體規定內容：

女子(Women): 後仰旋轉 / 側身旋轉 **Layback/sideways leaning spin**	允許任何姿勢，只要後仰旋轉或側身旋轉的基本姿勢保持 8 圈而不換成直立姿勢。在規定之姿勢旋轉 8 圈後（後仰旋轉和 / 或側身旋轉）再做「貝爾曼旋轉」，才可視作提高等級的條件。若在此「貝爾曼旋轉」中，執行變刃、明顯提升轉速和 / 或執行 8 圈而沒有任何姿勢變換，則可以獲得額外的等級條件。在少年組(Advanced Novice)中，選手在執行貝爾曼旋轉之前必須在後仰旋轉和 / 或側身旋轉的姿勢轉 6 圈。

男子(Men): 單一姿勢的換腳旋轉 **Men: spin in one position with change of foot**	**成年組 & 青年組**：旋轉只能包括一次換腳，可以用跨步或跳躍執行換腳。 **成年組:** 選手必須選擇駝轉或蹲轉，但這個姿勢必須與飛躍式旋轉的落冰姿勢不同。 **青年組(Junior):** 只允許指定的蹲轉或駝轉姿勢。 **成年組 & 青年組:** 在換腳前後必須至少旋轉 3 圈。

換腳旋轉組合 **Spin combination with change of foot**	換腳組合轉至少 2 種不同的基本姿勢，每種基本姿勢至少轉 2 圈。若未達規定圈數則旋轉將無分值。要拿到全部分值(full value)則組合轉須包括所有 3 種基本姿勢，非基本姿勢的轉數計入總圈數。變換成非基本姿勢不判定為姿勢變化。 只能換腳一次，一隻腳不少於 6 圈。換腳可以用跨步或跳躍執行。換腳和換姿勢可以同時進行也可以分別進行。

飛躍式旋轉 **Flying spin**	飛躍式旋轉的名稱與其落冰姿勢相同。 **成年組:** 允許任何類型的飛躍式旋轉，落冰姿勢與單一姿勢的旋轉不同。 **青年組:** 只允許指定的飛躍式旋轉。 **成年組**和**青年組**: 以跨步執行時，裁判需斟酌扣執行分(GOE)。 飛躍式旋轉姿勢可不同於落冰姿勢。落冰姿勢後的至少旋轉 8 圈。 在起跳前不得在冰面上有轉動，落冰後姿勢可用任何變化完成規定之 8 圈旋轉。

飛躍式旋轉和單一姿勢旋轉 **Flying spin and the spin in one position**	若在**成年男子與女子組**中，若飛躍式旋轉的落冰姿勢與單一姿勢旋轉中相同，則這二次旋轉中後面執行的那一次不列入計算，但會佔評分表上一個旋轉動作格。

長曲 **Free Skating**	一首均衡良好的長曲(FS)編排，含**男子＆女子選手（成年組&青年組）**，必須包含最多 3 次旋轉： - 其中之一必須是組合旋轉(spin combination) - 一個飛躍式旋轉(flying spin)或以飛躍式進入的旋轉(with flying entrance) - 一個單一姿勢旋轉(spin with only one position)。 所有旋轉都必須有不同的符號名稱。任何旋轉與前面所完成的旋轉有相同縮寫詞的旋轉(abbreviation)將不列入計算，但會佔評分表上一個旋轉動作格。 若沒有一個旋轉有飛躍式進入，或者沒有單一姿勢旋轉，或者沒有組合旋轉，電腦系統將會自動刪除執行錯誤的旋轉。 旋轉必須具有所需的最少旋轉圈數： -6 圈: 飛躍式旋轉和單一姿勢旋轉 -10 圈: 組合旋轉， 若未達成規定圈數，裁判則必須酌量扣執行分(GOE)。該最低圈數要從旋轉開始直到結束來計算（除了單一姿勢旋轉和飛躍式旋轉的最後收尾）。 在組合旋轉和單一姿勢旋轉中，換腳可以自由選擇。在組合旋轉中不同姿勢的數量是自由的。

等級條件 Level features

1) 困難的姿勢變化(difficult variations)（按以下限制規定計算困難變化的次數）
2) 以跳躍執行換腳(jump change)
3) 在旋轉中用同一隻腳跳躍(jump within a spin)
4) 同腳執行的困難變換姿勢 (difficult change of position on the same foot)
5) 困難的進轉(difficult entrance)
6) 困難的結束(difficult exit)
7) 在蹲轉（僅從後內到前外）、駝轉、後仰旋轉、貝爾曼旋轉或直立姿勢的困難變化中有清楚的變刃(clear change of edge)
8) 兩個方向緊隨相連的蹲轉或駝轉、後仰旋轉或困難的直立姿勢變化旋轉
9) 在駝轉、蹲轉、後仰旋轉、貝爾曼旋轉或直立姿勢的困難變化（交叉雙腳旋轉除外）中明顯提升轉速(clear increase of speed)
10) 在沒有改變姿勢／變化、換腳或變刃的情況下至少轉 8 圈（駝轉、後仰旋轉、任何基本姿勢的困難變化或只有非基本姿勢的組合轉）
11) 飛躍式旋轉／跳接旋轉的困難跳進變化(difficult variation of flying entry)

後仰旋轉的附加等級條件：

12) 由後仰旋轉變側身旋轉的清楚姿勢變換或反之，在每種姿勢下至少轉 2 圈。（若後仰是任何其他旋轉的一部分也可計算）(sideways-backwards)
13) 後仰旋轉後的貝爾曼旋轉（短曲當中青年／成年組需於後仰旋轉 8 圈後，少年組則需旋轉 6 圈後才予以計算）(Biellmann)

等級條件 2–9、11–13 於每個曲目中僅計算一次（第一次嘗試）。等級條件 10 每個曲目僅計算一次（在第一個成功執行的旋轉中計算；若在此旋轉中雙腳皆執行 8 圈，則可以採計於有利於選手的那一隻腳）。

任何類別的基本姿勢困難變化在每首曲目中僅計算一次（第一次嘗試）。非基本姿勢的困難變化在每首曲目的組合旋轉中僅計算一次（第一次嘗試）。

在任何換腳旋轉當中，一隻腳最多只能獲判最多 2 個等級條件。

要在任何旋轉中獲得 4 級，必須計算以下等級條件之一：
不換腳執行的困難變換姿勢
困難的結束
清楚的變刃
兩個方向緊隨相連的蹲轉或駝轉、後仰旋轉或困難的直立姿勢變化旋轉
明顯提升轉速
困難跳進變化

獲得 4 級 **To get level 4**	強制規定一個旋轉若要獲得 4 級，必須執行且成功執行六個指定等級條件(the mandatory six features)中的其一。如果在該旋轉中的指定等級條件「已使用」，則無法獲得 4 級。例如在第一次旋轉(FSSp)中，計算以下等級條件：困難跳進(difficult fly)、蹲轉前位(sit forward)、蹲轉側位(sit side)和 8 圈。第一次旋轉將是 4 級。在第二次旋轉 (FCCoSp) 中，選手在第一腳執行困難跳進（已使用）、駝轉正位(camel forward)，第二腳蹲轉後位(sit behind)和直立正位(upright straight)。在這種情況下，第二次旋轉可獲得的最大級別為 3 級。

在曲目中第一次成功執行四個等級條件+指定等級條件 **Four features + mandatory feature successfully executed for the first time in the program**	如果選手成功執行指定等級條件作為該旋轉中第五個等級條件，則可認定為獲得 4 級的指定等級條件。例如：在蹲轉中，選手執行蹲轉前位(sit forward)、蹲轉側位、蹲轉後位、8 圈在蹲轉後位、再執行困難結束。這個例子當中，旋轉是 4 級而且 5 個等級條件在之後的旋轉都認定為已使用。

說明 Clarifications

姿勢 Positions

不換姿勢的旋轉 **Spin with no change of position**	在「一個不換姿勢的旋轉(Spin with no change of position)」當中，有另一種基本姿勢完成超過 2 圈時，則不符合「不換姿勢旋轉」的規定，會判定為「組合旋轉」。但在旋轉結束時的直立姿勢（最終收尾）不認定為另一種基本姿勢，只要該直立姿勢執行於旋轉的結束階段並且不執行額外的等級條件（如：變刃、姿勢變化等）。

基本姿勢少於 2 圈的組合旋轉 **Spin combination with less than 2 revolutions in basic positions**	在短曲(SP)的組合旋轉中只成功執行一種不少於 2 圈的基本姿勢，其他所有姿勢都少於 2 圈，將獲得「無分值(no Value)」。 在長曲中，明顯地嘗試組合旋轉卻只有一種不少於 2 圈的基本姿勢，會由技術組(TP)判定該組合旋轉「無分值(no value)」。

組合旋轉中在第二隻腳上執行所有三種基本姿勢 **Spin combination with all 3 basic positions executed on the second foot**	組合旋轉中，在第二隻腳上完成三種基本姿勢不再計算為一個等級條件。

只有二種基本姿勢的組合旋轉 **Spin combination with only two basic positions**	一個換腳或不換腳只有二種基本姿勢不少於2圈的組合旋轉的基本分值將比有三種基本姿勢不少於 2 圈的組合旋轉的基本分值要少。其相應的分值在分值表(SOV)的 V 欄列出。

不換腳執行的困難變換姿勢 **Difficult change of position on the same foot**	在不確立非基本姿勢的情況下，不換腳的從一個基本姿勢換到另一種基本姿勢，此種變換必須明顯需要力量、技巧和控制，並且影響到變換姿勢時的能力。變換時動作必須連貫，不能用跳躍來變換姿勢。換姿勢的前後必須保持 2 圈基本姿勢。

不承認為困難的變換姿勢 **Change not considered as difficult**	當一個變換姿勢技術組(TP)不判定為「困難」，並不影響之後的旋轉中嘗試。

在單一姿勢旋轉中從基本姿勢變為非基本姿勢 **Change from basic position to non-basic position in spin in one position**	若選手執行基本姿勢，之後又變為非基本姿勢，將不視為變換姿勢，旋轉不會認定為組合旋轉。若選手執行非基本姿勢的困難變化，則該條件將不計入此旋轉（例如，選手做了有風車轉(windmill)(NBP)等級條件的駝轉）。

由後仰旋轉變側身旋轉的清楚姿勢變換或反之 **Clear change of position backwards-sideways or visa-versa (layback spin)**	變換時必須保持後仰或側身的姿勢才能獲得該等級條件(feature)。每一個姿勢都需要至少旋轉 2 圈。

旋轉的進入/結束 Entrance/Exit of the spin

困難進入<u>和</u>困難結束 **Difficult entrance <u>and</u> Difficult exit**	困難進入(difficult entrance)和困難結束(difficult exit)是二個不同的條件。要獲得這二個等級條件，必須於二個不同的旋轉執行，並且動作須具有不同的性質。例如：選手使用困難轉體作為困難進轉的等級條件，則困難結束不能只以困難轉體作為條件（視為相同性質的動作）。當選手使用困難轉體執行困難進/結束時，轉體的刃必須乾淨。

	旋轉的進入(the entrance)的定義是指進入旋轉階段前的預備動作，並可能包含旋轉的開頭。困難進轉必須明顯的影響平衡、控制和旋轉的執行且須在第一隻旋轉腳上進行。 必須在旋轉的頭 2 圈內達到預定的基本旋轉姿勢(the intended basic position)。僅有用於組合旋轉時這個姿勢可以是非基本姿勢。 一般的前內刃進轉(backward entry)不算作困難進轉。 **旋轉的結束(the exit)**的定義為旋轉的最後階段，並包括緊接於旋轉之後的階段。 **困難的結束(difficult exit)**: 任何會使結束明顯變得更困難的動作或跳躍動作。這個困難結束必須明顯的影響平衡、控制和旋轉的執行。 在飛行旋轉和單一姿勢旋轉中，困難的退出必須從基本位置（不是最終結束位置）開始，並且至少必須達到該基本位置。 在旋轉組合中，困難的退出可以從任何姿勢開始。若用風車轉作困難結束時，必須在旋轉腳上執行。 若一個旋轉的進入或結束動作技術組(TP)不判定為「困難」，則該動作認定為動作間的串聯(transition)，並且依然能夠在之後的旋轉獲得該等級條件。旋轉後立即執行表列跳躍(listed jump)不判定是旋轉的困難結束。

困難和飛躍式進入 **Difficult and flying entrance**	若一個進入同時符合「困難(difficult)進轉」和「飛躍式(flying)進入」，則只會將「飛躍式進入(flying entrance)」列入計算。 由困難進轉進入一般的飛躍式駝轉(a regular flying camel)將不計算等級條件，此「困難進轉」亦不會當作已使用。 注意：困難的進入(difficult entrance)和飛躍進入的困難變化(a difficult variation of flying entrance)是二個不同的特徵(two different features)，因此選手者可以執行，如 阿拉伯點冰(Toe Arabian)是飛躍進入的困難變化，阿拉伯點冰(Toe Arabian)是同一旋轉中困難的結束。在這種情況下，溜冰者獲得二個等級條件(two level features)。

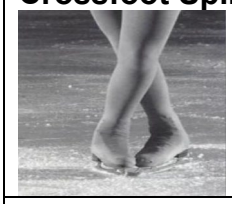
飛躍式旋轉/ 跳接旋轉中的困難跳進變化 **Difficult variation of flying position in flying spins/spins with a flying entry**	困難跳進僅有在執行跳進時有清晰明顯的跳躍以及飛躍姿勢相當困難才給予承認。必須在落冰後的頭 2 圈內到達預定的基本姿勢。 困難跳進可能包括但不限於：在飛躍式蹲轉 / 跳接轉(a flying sit spin/ entry)中：在空中達到完全的蹲姿(total sit position in the air)（同時具有高度和整體動作控制）或以蝴蝶式跳進(open butterfly position)並在落冰後馬上達到蹲姿；在飛躍式駝轉 / 跳接轉(a flying camel spin/entry)中：蝴蝶式跳進(butterfly entrance)或近乎劈腿的空中姿勢(almost split in the air)。一般的飛躍式駝轉進入並不阻礙計算困難跳進的等級條件。

姿勢變化 Variations

簡單變化 **Simple variation**	簡單的姿勢變化(a simple variation of position)是指軀幹、腿、手臂、手或頭部的動作沒有影響身體核心。簡單姿勢變化不會提高等級(Level)。
困難變化 **Difficult variation**	困難的姿勢變化(difficult variation)是指軀幹、腿、手臂、手或頭部的動作需要運用到肌力或柔軟度，且會影響身體核心平衡。。

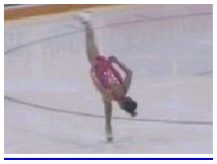
	任何困難的姿勢變化都必須保持 2 圈才會計算。只有這些變化才能提高等級(Level)。

困難變化的類別 **Categories of difficult variations**	一共有 11 種的困難變化： - **駝轉姿勢(CAMEL POSITION)** 根據肩線方向有 3 種類別： 駝轉正位 (CF) Camel Forward: 肩線平行於冰面 駝轉側位 (CS) Camel Sideways: 肩線扭轉到與冰面成垂直 駝轉仰式 (CU) Camel Upward: 肩線扭轉到超過與冰面垂直的角度 - **蹲轉姿勢(SIT POSITION)** 根據自由足擺放的位置有 3 種類別： 蹲轉前位 (SF) Sit Forward: 自由足放置於前側 蹲轉側位 (SS) Sit Sideways: 自由足放置於側邊 蹲轉後位 (SB) Sit Behind: 自由足放置於後側 - **直立旋轉(UPRIGHT SPIN)** 根據軀幹的姿勢有 3 種類別： 直立前位 (UF) Upright Forward: 軀幹向前傾 直立正位 (US) Upright Straight or Sideways: 軀幹筆直或側身 直立畢爾曼 (UB) Upright Biellmann: 畢爾曼的姿勢 - **後仰姿勢(LAYBACK POSITION)** 有 1 種類別： 直立後仰 (UL) Upright Layback - **非基本姿勢 NON-BASIC POSITIONS (NBP)** 有 1 種類別

交叉雙腳旋轉 **Crossfoot Spin** 	交叉雙腳旋轉(Crossfoot Spin)必須以雙腳執行且旋轉重心平均分布，腳趾應保持併攏且腳跟打開。是直立旋轉中直立正位(US)的困難變化。若正確執行，將獲得一個等級條件(feature)，計算於執行交叉雙腳旋轉前的旋轉腳。 雙腳交叉前不需要單腳轉 3 圈。 在交叉雙腳旋轉期間增加轉速不視為等級條件。
斷頭旋轉 **Headless spin** 	在「斷頭(Headless)」變形中，頭部和頸部必須從身體核心的主軸線向後移動，從而影響平衡。

貝爾曼姿勢 **Biellmann position**	貝爾曼姿勢(Biellmann position)是直立旋轉中的困難變化(UB)，選手把自由足從後面拉高至頭頂的姿勢並靠近選手的旋轉軸。與其他類別的困難變化相同，貝爾曼姿勢在每首曲目（短曲或長曲）中只計算一次--在第一次嘗試時。 在長曲(FS)中，從至少 2 圈的後仰姿勢銜接到直立貝爾曼姿勢的旋轉仍判定為後仰旋轉。

蹲轉前位與蹲轉側位 **Sit Forward and Sit Side**	蹲轉前位(Sit Forward)與蹲轉側位(Sit Side)的困難姿勢變化必須包含一個用軀幹、腿、手臂、手或頭部的動作，該動作需要運用到肌力或柔軟度，且會影響身體核心的平衡。

風車轉 **Windmill** 	**風車轉(Windmill)**(幻影轉(illusion))：只有接近劈腿姿勢(a split position)（至少 135 度）時才會認定為困難動作。這個動作必須展現肌力或柔軟度並影響到身體核心平衡。 風車轉(windmill)可以視為非基本位置的困難變化的等級條件(Level feature)（必須連續至少做 3 次），以**旋轉腳執行**的困難進入(difficult entry)或困難結束(difficult exit)，只有第一次嘗試的困難姿勢改變。如果風車轉與其他高難度動作一起執行，也必須滿足至少 135 度的規定。 注意，如果選手以風車轉當作困難進入（無論技術組(TP)認定與否），不能再認定風車轉作為困難結束，因為這是第二次嘗試風車轉動作。

重複 **Repetitions**	基本姿勢中任何類別的困難變化在一首曲目中僅計算一次（第一次嘗試）。一首曲目中非基本姿勢的困難變化僅在組合旋轉中計算一次（第一次嘗試）。

重複變化中的等級條件 **Features in repeated variations**	在短曲(SP)和長曲(FS)中，在已嘗試的困難姿勢變化類別中執行額外的等級條件，困難變化將忽略但任何執行的額外等級條件(additional feature)可計算。

什麼是嘗試? **What is an attempt?**	當該變化動作已清晰可辨識，不管此動作有沒有計算，該困難變化就會判定已嘗試。

基本和非基本姿勢的類似變化 **Similar variations in basic and in non-basic positions**	若組合旋轉中非基本姿勢的困難變化與基本姿勢中執行的困難變化動作非常相似，這二個困難變化的後者將不計為等級條件。

自由足落下 **Free leg drops**	預備做困難的駝轉變化時自由足長時間掉落，選手仍會獲判應得的等級條件(Level feature)，但裁判將會扣執行分(GOE)。

太久才到達基本姿勢 **Too long to reach basic position**	若選手很長時間才到達單一姿勢旋轉的必要基本姿勢，裁判需扣執行分(GOE)。

同一隻腳跳躍與提升轉速 Jump on the same foot and Increase of speed

在旋轉中用同一隻腳跳躍	在任何旋轉中，一個清晰的同足起落的跳將計算為等級條件(Level feature)。但選手必須在落冰後 2 圈內達到基本姿勢。

Jump on the same foot within a Spin	這個跳躍的空中姿勢沒有規定，但必須是個清楚明顯的跳躍(a clear jump)，且這個跳躍「需要運用相當的力量完成」時，才能視為等級條件(Level feature)。 不論在短曲(SP)或長曲(FS)當中，此跳躍在旋轉規定的最少圈數前執行仍視為等級條件()。

提升轉速 **Increase of speed**	在駝轉、蹲轉、後仰旋轉、貝爾曼旋轉和直立姿勢的困難變化（交叉雙腳旋轉除外）當中，一旦姿勢就定位，明顯的提升轉速視為一項等級條件(Level feature)。 由一種基本姿勢進入另一種基本姿勢時的加速不算等級條件。

Edges and directions 刃與方向

清楚的變刃 **Clear change of edge**	於以下情況中清楚的變刃才能計為等級條件： -從後內刃到前外刃蹲轉(Sit position from backward inside to forward outside edge) -駝轉(Camel position) -後仰旋轉(Layback position) -貝爾曼旋轉(Beillmann position) -直立姿勢的困難變化(Difficult variation of Upright position) 任何其他嘗試的變刃將忽略，但並不阻礙在其他地方認定的可能。跳進的落冰或踏步進入後的短暫動作（主要是從平刃到刃，或轉三等）不會視為嘗試變刃。 只有在一個刃上至少連續旋轉 2 圈，緊接著又在另一個刃上的同一姿勢連續旋轉 2 圈的情況下，變刃才可計為等級條件(Level feature)（蹲轉(sit)、駝轉(camel)、後仰旋轉(Layback)、貝爾曼旋轉(Biellmann)或直立姿勢(upright)的困難變化）。 一般的直立轉或非基本姿勢的變刃不會視為等級條件。 清楚的變刃(change of edge)僅在短曲和長曲中計算一次等級條件。

兩個方向的旋轉 **Spinning in both directions**	在蹲轉(sit)、駝轉(camel)或後仰(Layback)或直立姿勢的困難變化(difficult variation of an upright position)的旋轉中，執行兩個方向旋轉且緊隨相連（順時針和逆時針或反之），可視為等級條件(feature)每個方向規定至少轉 3 圈，並且方向改變前後的姿勢必須至少保持 2 圈。 執行兩個方向（順時針和逆時針）的旋轉視為一個旋轉。
用同一隻腳執行兩個方向旋轉 **Spinning in both directions on the same foot**	若以同腳執行兩個方向旋轉時，在換方向時允許轉一圈(one turn)或換刃一次(one change of edge)。該條件是根據執行腳的情況來計算。

旋轉圈數 Number of Revolutions

8 圈 **8 revolutions**	連續旋轉至少 8 圈沒有變換姿勢 / 姿勢變化、換腳或變刃可以視為等級條件(feature)。一首曲目僅能在第一次成功執行的旋轉中計算一次。若一個旋轉在雙腳上都完成了 8 圈的等級條件(feature)，則技術組(TP)可以採計有利於選手的任一腳。 於以下情況中執行 8 圈才能計為等級條件(feature)： - 駝轉(camel)、後仰旋轉(layback)、任何基本姿勢的困難變化--適用於所有旋轉； - 非基本姿勢的困難變化--僅適用於組合旋轉。

換腳 Change of foot

保持同一腳轉 **Staying on the same foot**	旋轉中的換腳是指在分別在二腳上旋轉。選手維持用一腳所做的任何旋轉都不會視為換腳旋轉。

簡單換腳 **Simple change of foot**	簡單換腳，例如：跨步(step)或小跳(hop)，不需要相當的力量和技巧，這都不會增加等級。

跳躍換腳 **Change of foot executed by jump**	只有當選手在落冰後的頭 2 圈內到達基本姿勢時，這種換腳轉才可視為一個等級條件(feature)。 這個跳躍的空中姿勢沒有規定，但必須是個清楚明顯的跳躍(a clear jump)，且這個跳躍「需要運用相當的力量完成(requires significant strength)」時，才能視為等級條件(feature)。

用阿拉伯點冰換腳 **Toe Arabian as change of foot**	允許這種方式，且會視為跳躍執行的換腳，在短曲(SP)和長曲(FS)中都可視為等級條件(feature)。

旋轉第二次換腳 **Spin with a second change of foot**	在**短曲(SP)**中不允許旋轉中第二次的換腳（若嘗試則為違規動作）。在長曲中選手可以多次換腳。

旋轉中心相距太遠（在單一旋轉和組合旋轉） **Spinning centers too far apart (spin in one position and spin combination)**	若在換腳時第一部份後用弧線滑出，又用弧線進入第二部分，則： -**短曲(SP)**-旋轉不符合規定，獲得無分值(no value)。 -**長曲(FS)**-旋轉的第二部分將忽略不計，動作將變成不換腳單一姿勢旋轉(a spin in one position with no change of foot)或不換腳組合旋轉(a spin combination with no change of foot) 。 若只有第一部分弧線滑出或第二部分弧線進入，這會視為「執行不好的換腳(Change of foot poorly done)」，裁判需扣執行分(GOE)（此扣分不適用於同時換腳和改變方向）。
換腳旋轉：一隻腳	選手每隻腳上最多能得 2 個等級條件(the maximum number of features)。

可計等級條件次數 **Number of features on one foot for spins with a change of foot**	困難進轉的等級條件(features)將算在換腳前的腳上。 「跳躍換腳(Change of foot excuted by jump)」、「兩個方向的旋轉(Spinning in both direction)」的等級條件(feature)算在換腳後的那隻腳上。 交叉雙腳旋轉(cross foot spin) 的等級條件(feature)算在一開始做這個動作的腳上。

單一姿勢換腳旋轉有一隻腳的基本姿勢沒達到 2 圈 **Spin in one position with change of foot: less than 2 revolutions in a basic position on one foot**	若換腳的單一姿勢旋轉，**只有**其中一腳基本姿勢連續旋轉不少於 2 圈，而另一隻腳**無**基本姿勢不少於 2 圈，則該旋轉： **在短曲中「無分值(no value)」。** **在長曲中會標記為 "V" 。**

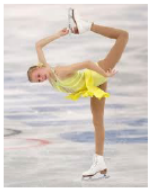
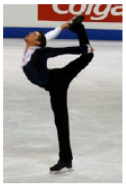
分值表 SOV

"V"符號 **"V" sign**	在以下 4 種情況下會判予 V 符號： 1) 僅在飛躍式旋轉(flying spin)中：僅以跨步(stepping over)執行而無清楚可見的跳躍； 2) 在組合旋轉(Spin combiation)中：只有 2 種基本姿勢： 3) 在任何換腳旋轉中，一隻腳圈數少於 3 圈（僅限長曲(FS)）。 4) 單一姿勢換腳旋轉(Spin in one position with change of foot)：一隻腳於基本姿勢旋轉少於 2 圈（僅限長曲(FS)）。 在換腳組合旋轉(CCoSp)中，若只有 2 種基本姿勢且一隻腳少於 3 圈，或是單一姿勢換腳旋轉基本姿勢少於 2 圈且一隻腳少於 3 圈，皆會標記"V"符號。這些多重錯誤的情況裁判會反映在執行分(GOE)。若選手選擇只做 2 種基本姿勢，裁判不會在給執行分時視為錯誤。

CAMEL POSITIONS

CF

CAMEL FORWARD

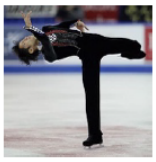
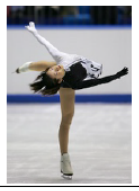



CS

CAMEL SIDEWAYS

CU

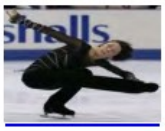
CAMEL UPWARD

SIT POSITIONS

SF

SIT FORWARD



SS

SIT SIDEWAYS

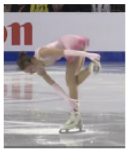
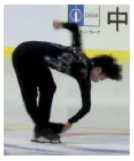
SB

SIT BEHIND

UPRIGHT POSITIONS

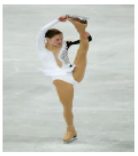
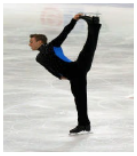
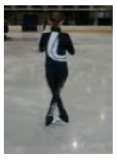
UF

UPRIGHT FORWARD

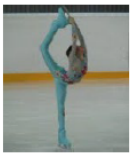
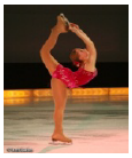
US

UPRIGHT STRAIGHT AND SIDEWAYS

UB

UPRIGHT BIELLMANN

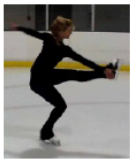
UL

UPRIGHT LAYBACK

NON-BASIC POSITIONS

NBP

NON-BASIC POSITIONS



跳躍動作 Jumps Elements

規則 Rules

單跳 Solo jump

短曲 **Short Program**	2023-2024 賽季的短曲中必須包括 2 次單跳(solo jumps)： -成年男子和女子組與青年男子組：兩周或三周的艾克索跳(Axel)， 青年女子組：兩周艾克索跳(double Axel)； - 一個單跳(solo jumps)： - **成年男子組**-任何三周或四周跳(triple or a quadruple jump)； - **成年女子組**-任何三周跳(triple jump)； - **青年男子和女子組**- 兩周或是三周勒茲跳(double or triple Lutz) 成年男子組於組合跳中執行四周跳時，可將不同的四周跳算作為單跳。 成年和青年男子組與成年女子組，選擇執行三周的艾克索跳作為 1 個艾克索單跳時，就不能在單跳或組合跳中重複執行。 單跳不得與組合跳中的跳躍相同。

長曲 **Free Skating**	跳躍動作是單跳(solo jump)、組合跳(jump combination)和序列跳(jump sequence)。 一首均衡良好的長曲(FS)曲目編排中必須包含：7 個跳躍動作，**在成年和青年男女子組**(Senior & Junior, Men & Women)其中之一必須是（或必須包括）一個艾克索類型的跳躍。 單跳可以包含任意周數的跳躍動作。 任何兩周跳（包括兩周艾克索跳(double Axel)）在單人長曲(FS)項目中總計不能超過二次（不論作為單跳或組合 / 序列跳的一部分）(as a Solo Jump or a part of Combination / Sequence)。 所有的三周及四周跳只有二種可以重複 2 次。二種重複的跳躍當中只有一種可以是四周跳。 若上述重複的跳躍當中有 1 個跳在組合跳或序列跳執行時，2 次執行都以一般方式進行評分。 若 2 次執行皆為單跳，則這些單跳中的第 2 次將標記 “+REP”符號，並且只得到基本分值的 70%。 同名的三周跳和四周跳將視為 2 個不同的跳躍動作。 同樣的三周或四周跳不得嘗試超過 2 次。

組合跳躍 Jump combination

總則	組合跳(jump combination)的落冰足是下一個跳躍的起跳足。二個跳躍之間在冰上轉一整圈（自由足可以觸碰冰面，但不能有重心轉移），仍可判定此動作符合組合跳定義。1 個歐勒跳(Euler)於組合跳中在二個表列跳躍(listed jumps)中間使用時，會成為一個表列跳躍（寫成 1Eu），其分值在分值表(SOV)中標示。 一周歐勒跳(1 Eu)不足半周或更多時會視為降級(downgraded)。在這種情況下，裁判需視為降級跳躍(<<)扣執行分(GOE)。 若一周歐勒跳(1 Euler)不足少於半周，技術組(TP)則**不會將其視為**不足周(under-rotated)(<)或落在四分之一(landed on the quarter)(q)上。若一周歐勒跳(Euler)跳得並不明顯或變成跨步，裁判將扣執行分(GOE)。 若技術組(TP)判定選手所執行的半周華爾茲跳(waltz jump)（艾克索跳(Axel)）是預定的且是下個跳的準備動作，技術組(TP)將不會判定這個動作。 因前一跳執行不佳導致落冰做出更類似於小跳(hop)的動作時，技術組(TP)有權不判定這個動作為一周跳。裁判將在執行分(GOE)中反映該錯誤予以扣分。
表列跳躍+歐勒跳(1 Eu)+同腳轉三+艾克索類型跳躍 **Listed jump + 1Eu + three turn on the same foot + Axel type jump**	選手執行表列跳躍(Listed jump)+歐勒跳(1 Eu)+同腳轉三(three turn)+艾克索類型跳躍(Axel type jump)。這可認定為組合跳躍(jump combination)，將判定為「行表列跳躍(Listed jump)+1Eu++艾克索類型跳躍(Axel type jump)」。例如：3F+1Eu+同腳轉三+2A 稱為 3F+1Eu+2A。一個預定的轉三(three turn)、內勾(rocker)、外勾(counter)或括弧步(bracket)位於二個或三個表列跳躍(listed jump)仍符合在組合跳躍的定義框架。對於預定的轉體不會扣執行分(GOE)。
表列跳躍 + 一次預定的變刃+ 另一旋轉方向的表列跳躍 **Listed jump + one intended change of edge + Listed jump in the other rotational direction**	表列跳躍(Listed jump) +一次預定的變刃(change of edge) + 另一個旋轉方向表列跳躍(listed jump in the other rotational direction)。這可認定為是組合跳躍(jump combination)。例如：3S+變刃+另一個旋轉方向 2S 判定為 3S+2S。當在組合跳躍中執行雙向跳躍時，在跳躍之間允許改變一次變刃(change of edge)。對於預定的變刃，不會扣執行分(GOE)。

短曲 **Short Program**	短曲(SP)中必須包括由 2 個跳躍動作所組成的組合跳： **成年男子組**：由兩周與三周或 2 個三周或四周與兩周或三周組成 **成年女子組**和**青年男子組**：由兩周與三周圈或 2 個三周跳組成。 **青年女子組**：允許 2 個兩周跳的組合跳。 **成年男子組**的組合跳可以由相同的跳躍或另 1 個兩周、三周或四周跳組成。當四周跳作為單跳執行時，不同的四周跳可以包含在組合跳中。 **成年女子組**與**青年男子和女子組**的組合跳可以由相同的跳躍或另 1 個兩周或三周跳組成。然而，不論是哪個組別，組合跳裡包含的跳都必須不同於單

	跳。

長曲 **Free Skating**	一個組合跳和序列跳可以由同 1 個或另 1 個一周、兩周、三周或四周跳所組成。長曲中最多可以做 3 個組合跳或 2 個組合跳跟 1 個序列跳。其中 1 個組合跳或序列跳最多可以包含 3 個跳躍，另外二個最多可以包含 2 個跳躍。

序列跳 Jump sequence

長曲 **Free Skating**	序列跳是由任意周數的二個或三個跳躍組成，其中第二個和 / 或第三個是艾克索類型的跳躍(Axel type jumps)，從第一個 / 第二跳的落冰弧線直接進入到艾克索跳的起跳弧線。 跳躍間在冰上轉一整圈（自由足可觸碰冰面，但不能有重心轉移），整組跳躍依舊符合序列跳的定義。在序列跳中執行的跳躍會得到其全部分值。

總則

短曲 **Short Program**	**不符合規定的跳躍**（包括錯誤的周數）將無分值(no value)，但計分表若有空格，則會佔一個跳躍的動作格；成年男子和女子組與青年男子組中，不允許兩周組合跳。這二個跳中分值較少的跳躍（在考慮符號 <、<<、e 之後）將不計算在內。

長曲 **Free Skating**	在組合 / 序列跳裡有任何跳不符規定，只有不符規定的跳躍會刪除。

說明 Clarifications

判定跳躍落冰差四分之一、不足周或降級 **Calling quarter, under-rotated or downgraded jumps**	技術組(TP)必須依照選手嘗試的跳躍給出判定，即使很明顯該跳躍的落冰差四分之一(q)、不足周(<)或降級(<<)。這些跳仍要依照均衡良好曲目的規定中所要做的跳躍來計算。 落冰差四分之一(q)和半周(<)是判斷偷圈(cheated jumps)的標準（界線）。 在判定不足周時，攝影機的角度也需要考慮，特別是跳躍與攝影機分別在冰場的兩端。 任何有疑惑的情況下，技術組(TP)要做出對選手有利的決定。

落冰差四分之一 **Landed on the quarter**	落冰差四分之一的跳躍，會判定為「**落冰差四分之一(quarter)**」。該跳躍的判定將由技術組(TP)回報給裁判，並在動作代碼後標示有“q”符號。
不足周的跳躍 **Under-rotated jumps**	若跳躍周數少 1/4 周以上但小於 1/2 周，則跳躍將視為「**不足周的跳躍(under-rotated)**」。技術組(TP)將回報給裁判並在動作代碼後標記 “<” 的符號，表示不足周。 不足周的跳將減少基本分值，其分值列在分值表(SOV)中。

降級跳躍 **Downgraded jumps**	跳躍周數少半周或更多應判定為「**降級(downgraded)**」。技術組(TP)將回報給裁判並在動作代碼後標記 “<<” 的符號。

	降級的跳躍將使用分值表(SOV)上少一周的動作基本分值給分（即降級的三周跳將使用相應兩周跳的基本分值給分）。
超圈的跳躍 **Over-rotated jumps**	跳躍旋轉超過 1/4 周，則判定為超周跳躍(a jump with the higher revolution)。例如，超過 1/4 周的 2T 技術組(TP)會判定為降級 (<<) 的 3T。
起跳偷圈 **Cheated take-off**	明顯向前起跳（艾克索跳(Axel type)則為向後起跳）的跳躍將判定為降級跳躍(a downgraded jump)。托路普跳(toe loop jump)是最常出現起跳偷圈的跳躍。 技術組(TP)只可用回放系統以***正常速度***播放來決定起跳偷圈和降級（大多出現在組合跳和序列跳中。）

菲力浦跳(Flip)／ 勒茲跳(Lutz) 起跳錯刃 **Taking off from wrong edge (Flip/Lutz)**	菲力浦跳(Flip)起跳是從後內刃起跳，勒茲跳(Lutz)起跳是從後外刃起跳。若起跳的刃不乾淨正確，技術組(TP)將以「錯刃“e” (edge)」或「起跳用刃不明“!” (attention)」的符號回報給裁判。 技術組(TP)可以用慢動作回放來檢視動作。 若起跳用刃肯定錯誤，則技術組(TP)使用符號 “e”。 帶有符號“e”的跳躍的基本分值列在分值表中。技術組(TP)使用符號“！”來標示起跳用刃不明(the take-off edge is not clear)。此種情況下，基本分值不會減少。這二個錯誤裁判都會扣執行分(GOE)。

不足周和起跳用刃錯誤（菲力浦跳(Flip)／ 勒茲跳(Lutz)） **Under-rotated jumps taken off from wrong edge (Flip/Lutz)**	一個跳躍同時標記“e”和 “<”，其基本分值顯示在分值表(SOV)中。

開掉的表列跳躍 **Popped listed jumps**	嘗試起跳會判定為一個跳躍動作。然而，作為「裝飾」的小跳(hop)或不超過一周半的跳(jump with up to one-half revolutions)，不會判定為跳躍動作，會當做節目組成(Composition)中計分。

非表列的跳躍 **Non-listed jumps**	未在分值表中列出的跳（如：華力跳(Walley)、分腿跳(split jump)，用前內刃起跳的任何周數的艾克索跳等）不會判定為跳躍動作，但可以用作跳躍的特殊進入方式(a special entrance to the jump)，在節目組成(Composition)中計分。 但是，華力點跳(Toe Walley)將會判定為托路普跳(Toe loop)。

另一隻腳落冰 **Landing on another foot**	在組合跳 / 序列跳中所有超過一周的跳躍，除非是最後 1 個跳，其他皆可用任一腳落冰。如果選手在最後 1 個跳以錯誤的腳落冰，依然會依照執行的跳躍給予判定，但裁判會扣執行分(GOE)。

落冰在錯誤的刃 **Landing on the incorrect edge**	若跳躍落冰在不正確的刀刃上，判定將不會改變。然而，裁判需要在執行分(GOE)中扣分。

連續的旋轉和跳躍 **Spin and jump back to back**	若選手執行旋轉(spin)，緊接著跳躍或反之，二個動作應分別判定，並考慮其作為困難的起跳/進入(difficult take off/entry (GOE))。旋轉(spin)後立即執行的表列跳躍(listed jump)會判定，但不認定為旋轉的困難結束。

嘗試跳躍 **Attempted Jump**	什麼是嘗試(an attempt)？原則是有明確的準備起跳，已進入起跳的刃或者有點冰動作並離開冰面，無論有或無轉體皆視為跳躍的一次嘗試，獲判無分值但會佔評分表上一個動作格。 某些情況需由技術組(TP)來判定，選手已準備起跳卻沒有離開冰面也可以視為一次跳躍的嘗試。例如，在路普跳(top lopp)起跳時在離開冰面前摔倒，或者在艾克索跳(Axel jump)進入向前起跳時自由足和手臂向後擺，自由足和手臂向前穿過身體開始向前要跳向空中，但在最後一刻沒有離開冰面等。

自由足觸冰但重心沒有轉移 **Touch down with the free foot without weight transfer**	若在沒有重心轉移的情況下自由足觸冰(a touch down with the free foot without weight transfer)，並且跳躍間至多有 2 次轉 3 或無轉體，該動作仍為 1 個組合跳（但裁判會因為此錯誤而扣執行分(GOE)）。 若冰面上轉體超過一圈(1 full revolution)，判定是「轉體前執行的跳躍 +COMBO+後面執行的跳躍*(all the next jumps with an * combo)」。
在序列跳（長曲）中自由足觸冰但重心沒有轉移 **Touch down with the free foot without weight transfer in Jump equence (Free Skating)**	如果在沒有重心轉移的情況下自由足觸冰並且在序列中的跳躍之間至多有 2 個轉三(three turn)或無轉體，則該技術動作仍然是一個序列跳（但是裁判會因為錯誤而扣執行分(GOE)）。 如果在冰上超過一整圈，則判定為「轉體前執行的跳躍 + SEQ + 後面執行跳躍*」
組合跳中第一/ 二個跳為非表列跳躍 **Jump Combination: first/second jump is a “non-listed” jump**	若 2 個組合的第一 / 第二跳失敗並變成「非表列跳躍(non-listed jump)」，但另一個跳躍是表列跳躍，該組合將會判定為組合跳(jump combo)，但只有表列的跳有分值。

非表列跳與 1 表列跳躍的安排 **Arrangement of non-listed and one listed jump**	若表列的跳躍(listed jump)之後或之前執行非表列跳躍(unlisted jump)，則會判定為單個的表列跳躍。

短曲（短節目） Short Program

非規定動作 **Element other than required**	若青年選手做了非規定動作則該動作將無分值(no value)，但佔評分表上一個跳躍動作格。
3 個跳的組合跳 **Jump combo of 3 jumps**	第 3 次執行的跳躍將無分值(no value)。

重複跳躍 **Repetition of a jump**	重複同一名稱同樣周數的跳躍將刪除，無分值(no value)，無執行分，但會佔用一個評分表的動作格；若同一種跳躍作為單跳又作為組合跳的一部分執行二次，第二次將不計算在內（若此重複跳躍是在組合跳當中，只有不符合上述規定的單獨跳躍不計分）。 只有組合跳可以包含 2 個相同的跳躍。（如 3T+3T） 同一名稱的跳躍動作但周數不同，則將得到其相應的分值。

額外的跳躍 **Extra jump(s)**	若執行了額外的跳躍，只有不符合規定的單獨跳躍才無分值。技術組(TP)必須判定所有額外的跳躍並用 “ * ” 標記。按執行順序考慮跳躍動作。

在跳躍與跳躍之間摔倒/跨出或自由足觸冰後轉移重心 **Fall/step out or touch down with free foot with weight transfer after a jump plus another jump**	若選手摔倒或從前一跳跨出(step out)，並立即執行另一個跳躍，則該動作將按如下方式判定：「第一跳(First Jump) + 組合(Combo) + 第二跳*(Second Jump*)」（如：3T+Combo+2Lo*）
跳躍組合中沒有第 2 次跳躍 **No second jump in a jump combination**	若組合跳中沒有第二跳，技術組(TP)會在曲目當中或之後來判定選手預定的組合跳。若無法明確判定哪個動作是組合跳或單跳，則後執行的跳躍動作會判定為僅由 1 次跳躍組成的組合跳(the jump combination consisting of one jump only)。 例如：4T clean and 3Lz with a fall → 4T and 3Lz+COMBO 請注意以下事項： 4T with a fall and 3Lz clean → 4T+COMBO and 3Lz (solo jump) 原因：選手本可以有組合跳但在 4T 卻摔了。

長曲 Free Skating

第一次重複兩周跳 **First repetition of a double jump**	第 1 次重複兩周跳：不論作為單跳或在組合跳／序列跳中重複，2 個跳躍都將獲得全部的基本分值。（如：2T / 2T+2Lo）

三/ 四周跳首次重複	第 1 次重複相同名稱和相同周數的三或四周跳，但其中 1 個不屬於組合／序列跳：2 次跳躍都計為單跳，但這些跳躍中的第 2 次將標記“+REP” ，獲得基本分值的 70%，結果四捨五入到小數點後二位(rounded to two decimal

First repetition of a triple/quad jump	places)。
第 2/第 3 次重複的兩周/三周/四周跳 **Second/third repetition of a double/triple/quad jump**	第 2 次 / 第 3 次在單跳或組合跳 / 序列跳中重複相同的名稱和周數相同的兩周或三周或四周跳：只有不符合規定的跳躍無分值，但組合跳 / 序列跳中其餘的跳躍都算。

第二個由 3 個跳組成的組合跳 **Second jump combo or sequence with 3 jumps**	最多 1 個組合跳或 1 個序列跳可以包含 3 個跳躍，只有不符合規定的跳無分值(no value)。 例如：3S+2T+2T 和 3T+2A+2A*+Seq

額外多的跳 **Extra jump(s)**	若執行了額外的跳躍，只有不符合規定的單獨跳躍才無分值(no value)。技術組(TP)必須判定所有額外的跳躍並用“ * ”標記。按執行順序考慮跳躍動作。

曲目有多個序列跳 **More than one jump sequence in the program**	長曲中只能有 1 個序列跳。若選手在曲目中執行第 2 次序列跳，僅計算該序列跳中的第一跳。 曲目中的第一個序列跳：3T + 2A + Seq 曲目中的第二個序列跳：3S + 1A* + 2T* + REP 曲目中的第二個序列跳：3S + 2T* + 1A* + REP

在一個曲目允許超過 3 個組合跳/序列跳 **In total more than three Jump combinations/ sequences allowed in a program**	如果組合跳或序列跳的總數超過 3 個，則只計算額外組合 / 序列跳中的第 1 跳。這個跳躍將標記“+REP”符號並獲得基本分值的 70%（作為重複組合 / 序列跳）。錯誤的跳躍會標示“ * ”。 例如：3Lo + 3T* + REP, 3Lo + 3T* + 2A* + REP 等。

執行的跳躍不計入組合 / 序列跳 **Executions of jump not counted in Jumps combination or sequence**	在組合 / 序列跳中，選手摔倒(fall)或從跳躍跨出(step out of a jump)並立即執行另 1 個跳躍，則判定將為： 錯誤前執行的跳 + 組合 / 序列(combo/sequence) + 後執行的跳。錯誤後的跳需標記*。 3T (fall/step out) + 2T — Call: 3T + Combo + 2T* 2A + 1Eu (fall/step out) + 3S — Call: 2A + 1Eu + Combo + 3S* 3T (touch down with weight transfer) + 2A — Call: 3T + Seq + 2A* 3S (fall/step out) + 2T + 2A — Call: 3S + Seq + 2T* + 2A* 這樣把所有執行的跳躍 都顯示在電腦螢幕上，可以很簡單關注執行動作是否符合重複的規定。裁判所給的執行分(GOE)是給予執行的整個跳躍動作。

長曲中無艾克索類型跳躍 **No Axel type jump in Free Skating**	如果在長曲(FS)中沒有嘗試艾克索類型跳躍(Axel type jump)，則最後一個跳躍元素框中的跳躍將獲得 * 且無分值(no value)。

單人滑短曲和長曲中動作無分值或最高為基本級/1 級/2 級/3 級

Elements with no value or maximum Level B/1/2/3 in SINGLES SP & FS 2023-2024

短曲中最高級別 Max. Level SP	錯誤 Problem	長曲中最高級別 Max. Level FS
所有有等級動作 All elements with Levels		
無分值	錯誤的動作	無 N/A
基本級+扣分 Basic+ded	違規動作（如符合基本級規定）；技術組(TP)必須負責給予違規動作扣分	基本級+扣分 Basic+ded
連接步 Step Sequences		
無分值	沒有充分運用冰面	無分值
基本級	從頭到尾轉體和步法無最少變化	基本級
1	從頭到尾轉體和步法只達到最少變化	1
2	從頭到尾轉體和步法只達到簡單變化	2
3	從頭到尾轉體和步法只達到多樣（但無複雜變化）	3
基本級	從頭到尾轉體和步法分布不均衡	基本級
所有的旋轉 All Spins		
無分值	沒有達到至少連續 2 圈的基本姿勢	無分值
3	旋轉沒有指定等級條件	3
換腳旋轉 Spins with change of foot		
無分值	換腳前或換腳後少於 3 圈	任何級別，V
無分值	旋轉軸中心偏移很遠	忽略第二部分
無分值	第二次換腳	任何級別
2	只用一隻腳執行所有條件	2
3	一隻腳只完成一個條件	3
單一姿勢的換腳旋轉 Spin in one position with change of foot		
無分值	其中一隻腳上沒有至少 2 圈的基本姿勢	Any, V
不換腳組合轉 Spin combination without change of foot		
無 N/A	只有一種基本姿勢轉 2 圈	無分值
無 N/A	只有二種基本姿勢轉 2 圈	任何級別，V
換腳組合轉 Spin combination with change of foot		
無分值	只有一種基本姿勢轉 2 圈	無分值
任何級別	其中一隻腳上沒有至少 2 圈的基本姿勢	任何級別
任何級別，V	只有二種基本姿勢轉2圈	任何級別，V
無分值	換腳：換腳前或換腳後少於 3 圈	任何級別，V
後仰旋轉 Layback		
無分值	少於 2 圈+貝爾曼旋轉	直立轉任何級別
貝爾曼變化不算	2 圈或更多但少於 8 圈+貝爾曼旋轉（少年組需要 6 圈）	後仰旋轉任何級別
飛躍式旋轉 Flying Spin		
任何級別，V，無跳進變化	跨步過去／無明顯的跳躍	任何級別，V，無跳進變化
任何級別，無跳進變化	落冰後 2 圈內未到達基本姿勢	任何級別，無跳進變化

本文件滑冰名詞英文與繁簡中文名稱對照

Arabesques	阿爾卑斯（滑行）	阿拉贝斯（滑行）
Axel Paulsen	艾克索跳	阿克谢尔跳
Biellmann	貝爾曼旋轉	比尔曼旋转
bracket	括弧（步）	布瑞凯特
camel spin	駝轉	燕式旋转
chassé	夏塞步（墊步）	夏塞步
Choctaw	查克特步	乔克塔步
combination jump	組合跳	联合跳
combination spin	組合轉	联合转
counter	外勾	康特
figure skating	花式滑冰	花样滑冰
flip	菲力普跳	菲力普跳（后内点冰跳）
flying spin	飛躍旋轉	跳接转
free leg	自由足	浮腿
free skating (FS)	長曲	自由滑
Grade of Execution (GOE)	執行分	动作质量分
hydroblading	大地飛鷹 （輪滑式大一字）	仙鹤扶冰
Ina Bauer	英娜包爾弓步 （前滑弓箭步滑行）	弓箭式滑行 （艾娜波尔）
jump combination	組合跳	联合跳
layback spin	後仰旋轉	后弓身旋转
Loop	套型	结环
Loop jump	路普跳	路卜跳(后外结环跳)
Lutz	勒茲跳	路兹跳(勾手跳)
mohawk	摩和克步	莫霍克步
rocker	內勾	柔科
Salchow	沙克跳	沙霍夫跳(后内结环跳)
short program (SP)	短曲	短节目
sit spin	蹲轉	蹲踞旋转
skating leg	滑冰足	滑腿
spin combination	組合轉	联合转
spiral	飛燕	燕式平衡
split jump	分腿跳	开腿跳(一字跳)
spread eagle	蟹步	大一字步
Step Sequence	連接步法	接续步
three turn	轉三	三字
throw jump	拋跳	抛跳
toe loop	托路普跳	点冰路卜跳(后外点冰跳)
toe walley	華力點跳	点冰沃里跳(内勾手跳)
twizzle	撚轉步／快速轉體	捻转
walley	華力跳	沃里跳(不点冰内刃路兹跳)
waltz jump	華爾滋半周跳	华尔兹跳