

2623 號會訊 (Communication No. 2623)

單雙人滑 SINGLE & PAIR SKATING

2024/25 賽季 動作難度等級& GOE 評分和表演分(PC scores)指引

取代 2558 號會訊

(¹待 ISU 國際滑冰總會大會決議)

- 一、更新單人/雙人滑項目難度等級(Levels of Difficulty)
- 二、更新單人/雙人滑冰動作元素+GOE 的給分指引 (正面方面)
- 三、更新短曲(SP)和長曲 (自由滑) (FS)錯誤 GOE 的給分指引
- 四、更改和說明執行分 GOE 和曲目內容

有關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。

2024 年 4 月 22 日

金 宰烈，主席
科林 史密斯，總幹事

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)

2024/25

最新單/雙人項目項目的動作難度 (2024/25 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

<p>連接步(法) Step Sequences</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 自始至終要有困難的轉體(turns)和步法(steps) (必要條件)：最少多樣 (1 級)、簡單多樣 (2 級)、多樣 (3 級)、複雜 (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) 不同腳執行 3 次高困難轉體的 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。
<p>所有旋轉 All Spins</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 有困難的變換 (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) 旋轉中不換腳跳(jump within a spin) 4) 困難的單腳姿勢變換(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) 另一方向的蹲轉(sit spin)姿勢或駝轉(camel spin)緊隨其後 (即執行二個方向的旋轉)。 9) 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)或直立姿勢有困難的變換 (交叉雙腳旋轉除外)。 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)、基本姿勢的困難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 12) 困難的刀刃特徵 <p>後仰旋轉(Layback spin)的附加條件：</p> <ol style="list-style-type: none"> 13) 清晰的後仰旋轉(layback spin)變側身旋轉(sideways)或反向變化，在每種姿勢下至少轉 2 圈。(若後仰旋轉(layback spin)是任何其他旋轉的一部分，也算在內) 14) 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) <p>等級條件(Feature)2-9、11-14 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腳)。</p> <p>任何類別的基本姿勢的有困難旋轉變換在每個曲目中僅計算一次 (第一次嘗試執行)。非基本姿勢的有困難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)。</p> <p>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)。</p>

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)的正確起跳刃：「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(自由滑)(FS)中的飛躍旋轉(跳接轉)(flying spins)(只一種姿勢且沒有換足)的規定：要清晰可見的跳(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. 只有兩種基本姿勢(每種姿勢至少2圈)的組合轉(聯合轉)(combination spin)，基礎分值參見分值表(SOV)。
3. 所有換足的旋轉每隻腳必須達到3圈。在短曲(SP)中，若未達該規定，則該旋轉「無分值(no value)」。在長曲(自由滑)(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隻腳的基本姿勢必須達到2圈。在短曲(SP)中，若未達該規定，則該旋轉「無分值(no value)」。在長曲(自由滑)(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)。

2024/25 賽季單人滑技術動作更動與說明

單人滑 Single Skating

跳躍 Jumps:

降級 (<<): 周數不足超過 (含) 半周。

不足周 (<): 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 (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: 沒有標示。跳躍將獲得完整的基礎分值, 且裁判扣執行分(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; 若不允許二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)。

組合跳躍(Jump combinations):

歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 認定為非表列跳躍(a non-listed jump), 沒有分值(no value), 且不會計入該組合或序列的跳躍數目。短曲(SP)中不能有歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 的組合跳躍; 歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 在長曲 (自由滑(Free Skating)) 中只能執行一次。¹⁾

序列跳躍(Jump Sequence):

一個序列跳躍(jump sequence)由任意轉數的二個或三個跳躍組成, 其中第二個和 / 或第三個是阿克索跳(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)到阿克索跳(Axel)起跳弧線。跳躍間的冰上轉一圈 (自由足可觸冰, 但重心未轉移(without weight transfer)), 此動作元素符合序列跳躍的定義。在序列跳中執行的跳躍會得到其全部分值。

歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 認定為非表列跳躍(a non-listed jump), 當用於二個列出的跳躍之間的跳躍組合時, 沒有分值(no value), 所列出的跳躍次數, 不會計入該跳躍組合的允許跳躍次數。短曲(SP)中不能有歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 的組合跳躍; 歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 在長曲 (自由滑(Free Skating)) 中只能執行一次。¹⁾

旋轉 Spins:

任何旋轉要獲得 4 級, 必須具有以下任一等級條件:

同腳有困難的姿勢變換(difficult change of position on the same foot)

困難的結束(difficult exit)

清楚的變刃(change of edge)

另一方向的蹲轉(sit spin)姿勢或駝轉(camel spin)及弓身姿勢(Layback)緊隨其後。(執行二個方向的旋轉)

清晰的增加轉速

困難的飛躍進入(flying entry)姿勢變換

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, 須於二個不同的旋轉執行, 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，並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。

在飛行旋轉(flying spin)和單一位置旋轉(spins in one position)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位置開始。

風車轉(Windmill/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。且在一個曲目（節目）中只能算一個等級條件(feature)。風車轉不再被視為難以進入或退出。

清晰的增加轉速(Clear increase of speed)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)的困難變化中可以計算（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。

困難刀刃等級條件(Difficult blade feature)：使用冰鞋底板的方式對旋轉的平衡、控制和執行有重大影響。此功能必須以駱駝式、坐式或躺式姿勢執行，並且可以透過例如在刀片的跟部上或腳趾部旋轉來實現。

其他一起使用過的姿勢的等級條件(Feature together with a used position)：

等級條件(a feature)在任何旋轉中都計算，使用過的困難變化位置不得再一起執行。例如，若選手一個曲目中已經在較早執行的飛躍駱駝(fly camel)旋轉中執行了困難的駱駝向前姿勢(forward camel)，則由坐姿(sit position)改變為困難的駱駝向前姿勢(forward camel)而執行的困難改變姿勢將不計算。

連接步法 Step Sequences:

在連接步（接續步）(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)。

編舞連接步（編排接續步）Choreographic Sequences:

編排接續步由至少有兩種不同的動作組成¹⁾，如飛燕(spiral)、蟹步(spread eagles)、英娜包爾弓步(Ina Bauers)、大地飛鷹(hydroblading)，任何最多 2 周的跳躍等。步伐和轉體可用於將二個或多個不同的動作連接在一起

編舞旋轉 Choreographic Spins :

編舞旋轉(Choreographic spins)是強化曲目編排並與音樂搭配的旋轉。編舞旋轉必須在刃上執行至少 3 圈，允許任何基本或非基本位置(any basic or non-basic positions)。可以自選換腳，並可以在旋轉過程中多次進行。若技術組(Technical Panel)無法識別編排旋轉(Choreographic spins)，則第三次執行的旋轉將視為編舞旋轉（確認編舞旋轉）。該動作元素有固定的基本分值(a fixed based value)，僅由裁判進行執行分(GOE)中給分。

編舞旋轉中的使用姿勢位置不會認定為在曲中其他旋轉中重複使用過。

2024/25 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

<p>捻轉 Twist Lifts</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子選手的分腿姿勢（兩腿分開與身體軸心呈至少 45°，且女子選手的雙腿伸直或幾乎伸直） 2) 接住女子選手的腰部兩側，且女子選手的手 / 手臂 / 上體任何部位不得觸碰男選手 3) 女子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) 男子選手的雙臂向兩側，伸直或基本伸直，在拋起女子選手後至少達到肩部水平。
<p>托舉 Lifts</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 / 或女子選手姿勢變換(position)（男子選手在變換前後各轉 1 圈，如重複則計算兩次） 3) 女子選手的困難變化（1 整圈） 4) 成年組(Seniors)：男子選手有困難的單手舉人（共 2 足圈，少於 1 圈的部分不計算） 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） 5) 男子選手換旋轉方向（變換前後各 1 圈，該條件一個曲目只計算一次） <p>等級條件 1), 2), 3), 4)(Features 1), 2), 3), 4))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(first time attempted)。</p> <p>所有的等級條件只有完成在前 4 圈以內(first 4 revolutions)才能計算。</p>
<p>連接步(法) Step Seq.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 自始至終要有困難的轉體(turns)和步法(steps)（必要條件）：最少多樣（1 級）、簡單多樣（2 級）、多樣（3 級）、複雜（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 組合 3 種有困難的轉體(turns)（內勾(rocker)、外勾(counter)、括弧(bracket)、快速轉體 / 撚轉步(twizzle)、結環(loop)）。 <p>其中一種組合必須握手(hold)執行。只計算前 2 個組合。</p>
<p>死亡迴旋 Death Spirals</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 有困難的進入（即刻進入死亡迴旋前）和 / 或滑出（詳見說明） 2) 當雙方都處於「低」姿勢時，女子選手的完整迴旋圈數（所有圈數皆計算）
<p>單人旋轉 Solo Spins</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 有困難的變換（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(difficult entrance)和 / 或困難的結束(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) 或直立姿勢有困難的變換 7) 緊連著二個方向旋轉的蹲轉(sit)或駝轉(camel)（即執行二個方向的旋轉）。 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)或直立姿勢有困難的變化（交叉雙腳旋轉除外）。

	<p>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（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）</p> <p>10) 困難刀刃的等級條件</p> <p>等級條件 2 到 10(Features 2-10)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）。若兩腳皆完成旋轉在 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)。</p>
<p>雙人(聯合)旋轉 Pair Spins</p>	<p>1) 兩人有 3 個困難姿勢變換，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 個困難姿勢變換）</p> <p>2) 有困難的進入或由雙人中的一人或兩人用跳進入(flying entry)</p> <p>3) 有困難的結束(difficult exit)</p> <p>4) 彼此立即相連的二個方向旋轉</p> <p>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)）</p> <p>6) 男子選手單腳旋轉並舉起女子選手，且旋轉至少 2 圈</p>

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)

兩人都必須符合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。

2024/25 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 (<<): 周數不足超過 (含) 半周。

不足周 (<): 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 (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: 沒有標示。跳躍將獲得完整的基礎分值, 且裁判扣執行分(GOE)。

組合跳躍(Jump Combinations)

歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 視為非表列跳躍(a non-listed jump), 沒有分值(no value), 並且不會計入該組合或序列的跳躍數目。¹⁾

序列跳躍(Jump Sequence)

一個序列跳躍(jump sequence)由任意周數的二個跳躍組成, 其中第二個跳是阿克索跳類型(Axel Type)的跳躍, 從第一個 / 第二個跳躍的落冰弧線落冰弧線(landing curve)直接跨步(a direct step)到阿克索跳(Axel)起跳弧線(take-off curve)。跳躍間的冰上轉一圈 (自由足可觸冰, 但重心未轉移 (without weight transfer)), 此動作元素符合序列跳躍的定義。在序列跳中執行的跳躍會得到其全部分值。

歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 視為非表列跳躍(a non-listed jump), 當在二個表列跳躍(two listed jumps)之間的序列跳躍中使用歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 時, 並且不會計入該序列跳躍數目。執行歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 後, 不允許換腳。歐勒跳(Euler) (半周路普跳(half-loop)) 在長曲 (自由滑(FS)) 中只能執行一次。

托舉 Lifts:

有困難的移動拖舉(a difficult carry)不再是等級。

單手握撐的男子在旋轉 2 周後, 的額外轉周數不再是提升等級。

在青年組(junior)中, 簡單的起跳和簡單落冰變化不再是等級。為了獲得起跳和落冰的等級, 必須執行起跳和落冰變換的困難變化。

單臂托舉(lifts with one arm)中, 第二個接觸點只用於不支撐的情況下。這僅適用於成年組 (Seniors)。

困難起跳必須在手臂完全伸展之前執行。

在第 5 組反向套索舉升 (5RLi) 中, 當雙方都向前滑行時, 這被認為是一種困難的起跳變化式

雙人托舉(Lift)分類如下:

第 3 組 - 手至臀部或腿部上部, 包括臀部¹⁾ (膝蓋上方) 位置

捻轉托舉(Twist Lift):

落冰前, 女子必須在空中被男子抓住腰部, 並協助其以一隻腳 (落冰足) 在冰面平穩落冰。

困難退出可以在女子落冰前或落冰後立即執行。

單人旋轉 Solo Pins:

等級條件 5(Feature 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，並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(135° split position)時才會認定為困難動作。且在一個曲目(節目)中只能算一次等級條件。風車轉不再被視為困難的進入或是退出。

清晰的增加轉速(Clear increase of speed)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)的困難變化中有可以計算(交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外)。

困難刀刃的等級條件：使用冰鞋底板的方式對旋轉的平衡、控制和執行有重大變化用刃影響。此條件必須以駝式(camel)、坐式(sit)或弓身轉(Layback)執行，並且可以透過例如在刀刃的跟部或趾部上旋轉來實現。

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(男子選手屈膝清晰、腳尖固定且手臂充分伸展；女子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。

女子選手「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。

男子選手「低」姿勢(Man's "low" position)：男子選手「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，若男或女子選手姿勢升高，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，女子選手和/或男子選手從一個困難姿勢沒有任何延遲直接進入死亡迴旋。在男子選手點冰固定後 1 圈內兩人都達到低姿勢，該條件(feature)才予以計算。

結束(exit)：開始於男子選手彎曲其「握」臂(holding arm)的肘關節時；結束：當女子選手回到直立姿勢時。

困難的進入(difficult entry)和 / 或結束(exit)是等級條件(feature)，只有其中之一可算作等級條件(level feature)。

在死亡迴旋最終姿勢當女子實際執行時，男子和女子都必須執行至少一圈，並且男子的膝蓋明顯彎曲並處於完全蓮蓬(pivot)姿勢。對於可能的較高等級，該男子應保持低蓮蓬(pivot)姿勢(即臀部以下不高於蓮蓬(pivot)軸心腳膝蓋上部的情況)。女子必須同時在乾淨的刀刃滑冰，頭部靠近冰面，但不得用頭部接觸冰面或用空著的手或身體的任何部位協助自己。女子的身體重量由死亡迴旋刀刃的力量和男人的握力來支撐。男子必須處於死亡迴旋蓮蓬中央位置，手臂完全伸展。若選手任何類型的姿勢都保持至少持續一圈，都視為一個等級條件(feature)。

雙人旋轉組合(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(spining 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的平衡、控制力和執行產生重大影響。

男子選手單腳旋轉並舉起女子選手是一個等級條件(feature level)，且旋轉至少 2 圈。若女子選手在舉起過程中處於困難姿勢，則將視為困難變化。

若同時執行舉起女子選手和困難結束，則必須在困難結束前將女子選手放下。

雙人聯合旋轉可用跳躍(jump)開始。任何的飛躍進入(flying entry)都可以考慮為等級條件(feature level)。若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」。若二人中沒有任一人試圖換腳或兩人中任一人在兩腳的旋轉圈數不滿 3 圈時，該旋轉將「無分值(no value)」。

連接步法(Step Sequences):

2 組含 3 種有困難的轉體(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。

編舞步法(Choreographic sequences):

編舞步法由至少二種不同的滑冰¹⁾動作組成，如飛燕(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、旋轉、小舉升等。連接這二個動作或更多不同的動作。

編排托舉 Choreographic lifts:

編舞托舉(Choreographic lifts)是種強化曲目編排並與音樂搭配的托舉(lift)。

編排托舉必須在冰面滑行移動時上升和下降。必須至少旋轉 1 圈。

編舞托舉對於進入或托舉過程中任何時刻沒有任何限制。在托舉過程中的某個時刻，托舉男子的手臂必須伸直或幾乎伸直。若技術組(Technical Panel)無法辨識編舞托舉(Choreographic lifts)，則最後執行的托舉(lift)將視為編舞托舉（編舞托舉已確認）。此動作元素有固定的基本分值(a fixed base value)，僅由裁判進行執行分(GOE)給分。¹⁾

編舞托舉(Choreographic lifts)中的姿勢將不會認定為該曲目中其他托舉重複使用過。托舉舉起方式可能與該曲目的另一次托舉相同，並不會造成另一次托舉無效。

編排雙人旋轉(Choreographic pair spins) :

編舞雙人旋轉(Choreographic pair spins)是一種增強節目編排並與音樂相符的旋轉。

編排雙人旋轉必須由至少一名選手在刃上執行旋轉 3 圈，允許任何基本或非基本姿勢。可以自選換腳，且可以在旋轉過程中進行多次。托舉選手是可以自選，但若托舉的位置高於肩部水平，則不應包含手臂完全伸展的任何托舉動作(not ... any lifting movement with full extension of the arms)。

技術組(Technical Panel)確定編排雙人旋轉，並將在完成 3 圈後確認。此動作元素有固定的基本分值(a fixed base value)，僅由裁判進行執行分(GOE)給分。¹⁾

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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 深度的壓刃(deep edges)，清楚的步法(steps)和轉體(turns)，<u>良好身體控制能力(control of the whole body)</u> 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) 身體動作的創造力，包括自由腳的變化 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)
編舞步法 Choreographic Sequences	<ol style="list-style-type: none"> 1) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終不費力(effortless) 4) 多樣的方向(directions)和圖案(pattern) 5) 良好的清晰度(clarity)和準確度(precision) 6) 全心全意投入(commitment)，出色的身體控制能力(control of the whole body)
編舞旋轉 Choreographic Spins	<ol style="list-style-type: none"> 1) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題/風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終不費力(effortless) 4) 加強圖案(pattern) 5) 搭配音樂(matches the music)良好控制姿勢 6) 速度與音樂相搭配

雙人滑 Pair Skating

托舉 Lifts	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 女子選手在空中(air position)良好的高度(height) 2) 乾淨俐落地接住女子選手(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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 搭擋間有維持良好的一致性(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	<ol style="list-style-type: none"> 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) 女子或男子有難度、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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 搭擋間保持好的一致性(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)和 / 或原創性(originality) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
雙人(聯合)旋轉 Pair Spins	<ol style="list-style-type: none"> 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)和 / 或原創性(originality) 6) 動作(element)搭配音樂(matches the music)
死亡迴旋 Death Spirals	<ol style="list-style-type: none"> 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) 男子選手和女子選手展現良好的 / 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	<ol style="list-style-type: none"> 1) 深刃(deep edges)、清楚步法(steps)和轉體(turns), <u>良好身體控制能力(control of the whole body)</u>。 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(creativity)和 / 或原創性(originality) 6) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(interesting pattern)
編舞步法 Choreo Sequences	<ol style="list-style-type: none"> 1) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終不費力(effortless), 保持有好的活力、流暢與執行 4) 變化的方向和圖案(pattern) 5) 一致性 oneness) 6) 全心全意投入(commitment), 出色的身體控制能力(control of the whole body)
編舞托舉 Choreo Lifts 編舞雙人旋轉 Choreo Pair Spins	<ol style="list-style-type: none"> 1) 動作(element)搭配音樂並反映曲目的主題/風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終不費力(effortless) 4) 加強圖案(pattern) 5) 搭配音樂(matches the music)良好控制姿勢 6) 速度與音樂相搭配

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。當出現多個失誤時，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	拙劣 / 笨拙的起跳	-2 至 -4
摔倒(F)	-5	以跨步執行歐勒跳(Euler)	-1 至 -3
跳躍雙腳落冰	-3 至 -4	跳躍組合/序列之間的刀刃變化	-1 至 -2
跳躍落冰以步法滑出	-3 至 -4	2 個跳躍之間的轉 3(組合/序列)	-2 至 -3
降級 (標記為<<)	-3 至 -4	拙劣的速度、高度、遠度或空中姿勢	-1 至 -3
不足周 (標記為<)	-2 至 -3	跳躍時雙手觸冰	-2 至 -3
剛好不足 1/4 周 (標記為q)	-2	跳躍時單手或自由足觸冰 (包括 2 個跳躍之間)	-1 至 -2
組合/序列跳躍存在多個“q”符號	-3 至 -4	跳躍間失去流暢 / 方向 / 節奏 (組合跳 / 序列跳)	-1 至 -3
不足 1/4 周以內 (無標記)	-1	拙劣的落冰 (不好的姿勢 / 用刃錯誤 / 刮冰等)	-1 至 -3
錯誤起跳用刃 F/Lz (符號 “e”)	-2 至 -4	過長的準備時間	-1 至 -3
不明確用刃起跳 F/Lz (符號 “!”)	-1 至 -2	FS：在組合/序列中沒有分值的跳轉 (不含*)	-3 至 -4
不明確用刃起跳 F/Lz (無標記)	-1		
SPINS 旋轉			
摔倒(F)	-5	拙劣 / 笨拙、不優美的姿勢	-1 至 -3
短少周數 1 到 2 圈	-1 至 -2	速度減慢或降低	-1 至 -3
短少周數 3 圈式超過 4 圈以上	-3 至 -4	用自由足或手觸地	-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	失去重心或平衡	-1 至 -3
拙劣的跳躍 (飛躍式旋轉 / 進入)	-1 至 -3	飛躍旋轉中錯誤的起跳或落冰	-1 至 -2
拙劣退出	-1 至 -3		
軸心偏移	-1 至 -3	換腳旋轉圈數不均	-1
與音樂不搭配	-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
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 ELEMENTS 編排動作			
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
圖形過小(small pattern)	-1 至 -3	缺乏創意 / 原創性	-1 至 -3

雙人項目 PAIR SKATING

錯誤時的扣分 Reductions for Errors			
當音樂未播放時，動作完全或部分執行 -1 到 -4			
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	男子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
女子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
不優美的姿勢	-1 to -3	搭擋間跳躍周數不同	-1 至-2
TWIST LIFTS 捻轉			
摔倒(F)	-5	自由足觸冰	-1
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-2
女子選手雙腳落冰	-2 至-3	拙劣的落冰(速度差、姿勢不佳)	-1 至-2
降級(標記為<<)	-2 至-4	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
降級(標示為<<)	-3 至-4	跳躍間失去流暢/方向/節奏(組合/序列跳)	-1 至-3
不足周(標示為<)	-2 至-3	起跳時男子選手姿勢差-拋跳	-1 至-2
剛好不足 1/4 周(標記為 q)	-2	拙劣的落冰(姿勢差用刃錯誤刮冰等)	-1 至-3
組合/序列跳中存在多個“q”(標記為 q)	-3 至-4	過長的準備時間	-1 至-3
不足 1/4 周以內(無標記)	-1	以跨步執行歐拉優勒跳(Euler)	-1 至-2
菲利普勒茲跳起跳用刃嚴重錯誤(標記為“e”)	-2 至-4	跳躍時雙手觸冰	-2 至-3
菲利普勒茲跳起跳用刃不清(標記為「!」)	-1 至-2	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(無標記)	-1	缺少(雙人)一致性	-1 至-3
雙人在 1 次跳躍中的轉速不相等	-1 至-2	跳躍組合/seq 之間的刃刃有變化	-1 至-2
2 次跳躍中雙人間的轉速不相等	-3 至-4	2 個跳躍之間的轉 3(組合/序列)	-2 至-3
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
缺少 1 或 2 轉	-1 至-2	軸心偏移	-1 至-3
缺 3 圈或以上	-3 至-4	慢或降速	-1 至-3
拙劣的換腳	-2 至-3	旋轉中停止或缺少連續動作(除變換方向)	-1 至-2
拙劣的跳躍(飛躍旋轉/進入)	-1 至-3	搭擋間的距離過遠	-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
拙劣的退出	-1 至-3	缺乏平衡	-1 至-3
雙手觸冰	-2	與音樂不相符	-1 至-3
單手或自由足觸冰	-1 至-2		
DEATH SPIRALS 死亡迴旋			
摔倒(F)	-5	女子選手任何身體部位(頭髮除外)觸冰	-1 至-2
蓮蓬(Pivot)姿勢差(失去點冰等)	-2 至-4		
女子選手的姿勢差或拙劣或過高(男子選手)	-1 至-3	慢或減速	-1 至-3
女子選手或男子選手用刃質量拙劣	-1 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 ELEMENTS 編排動作			
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
動作編排缺乏連貫性	-2 至-3	動作/姿勢質量差	-1 至-3
		圖形過小(small pattern)	-1 至-3
		缺乏創意原創性	-1 至-3

II. 2024/25 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

若出現以下任何錯誤，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

捻轉接人(the catch of the Twist)時的嚴重問題

旋轉缺少圈數 (短曲 Short Program)

旋轉換腳時，換腳拙劣的旋轉

飛躍旋轉，飛躍姿勢拙劣

連接步法(Step Sequence)和編舞步法(Choreographic Sequence)與音樂不相符

動作(element)中出現多個失誤 (例：一個跳躍中同時出現「!」和「<」)

跳躍 JUMPS

組合/序列跳躍中二個表列跳躍(two listed jump)之間的歐勒跳(Euler)：

若歐勒跳(Euler)沒有明顯跳躍或以跨步執行，裁判將在執行分(GOE)給予 -1 至-3。在短曲(SP)中，若跳躍動作有*或不符合要求，則最終執行分(GOE)必須為-5。例如：這表示跳躍動作的周數有誤差、重複跳躍或組合跳躍組合有符號+COMBO。

菲力浦跳(Flip)是從後內刃起跳，勒茲跳(Lutz)是從後外刃起跳；技術組(Technical Panel)決定起跳用刃並用符號“e”和“!”指示錯誤。若出現嚴重錯誤(符號「e」)，則該跳的基本分值(base value)和執行分(GOE)會減少，若錯誤較小(符號「!」)，則基本分值維持只減執行分(GOE)。

組合/序列跳(jump combo/seq)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)做得像點阿克索跳(點冰阿克塞爾跳)(Toe Axel)，沙克跳(Salchow)冰上用自由足輔助起跳，或是冰面上過度旋轉起跳。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。

組合/序列跳躍(jump combo/seq) 中的出現多個“q”符號：執行分(GOE)為-3 至-4。

長曲(自由滑(FS))：組合/序列跳躍中沒有任何分值的跳躍(不含*) (jump with no value in combo/seq(not with *))：例如 2F+T 或 A+Eu+3S。

GOE 的減少為-3 至-4。注意，長曲(FS)跳躍元素中若有*，則執行分(GOE)不會減少

旋轉 SPINS

駝轉姿勢(camel)：若在準備有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 / 笨拙 / 不美觀的姿勢」而減扣執行分(GOE)。

困難的進入(difficult entrance)和 / 或困難的結束(difficult exit)為旋轉的一部分，並且對該動作的執行分(GOE)有影響。若旋轉退出笨拙 / 不美觀，執行分(GOE)為-1 至-3。

在飛躍旋轉中，自由足在旋轉落冰時不得觸冰。若觸冰時，裁判必須扣其執行分(GOE) -1 至-3。

連接步法 STEP SEQUENCES

創意，包括身體動作和自由足位置的變化：這種正分要件(positive bullet)包括身體動作以及自由足的不同位置（向前、側向、向後/支撐或無支撐）。

編舞步法 CHOREOGRAPHIC SEQUENCES

動作編排缺乏連慣性：動作與曲目的編排應相輔相成，動作之間應不間斷且所有動作應緊密連接。

托舉 LIFTS

若兩腳起跳是困難進入(a difficult entry)的一部分，則兩腳起跳無需減分(no deduction)。

雙人旋轉組合 PAIR SPIN COMBINATION

女子選手被托舉離開冰面的圈數，列入總圈數計算。若從雙人旋轉組合中退出拙劣，執行分(GOE)需為-1 至-3。

死亡迴旋 DEATH SPIRALS

若女子選手在低位的轉數少於 1 圈，則執行分(GOE)要為-1 至-3。

節目組成給分 Program Components evaluation

只有一個失誤並且此失誤對滑冰曲目的影響非常小，如上所述，最高分可能為 9.50。

若曲目包含 2 個或更多嚴重錯誤，則每個項目部分的最高分數為 8.75。

嚴重失誤(serious error)是指跌倒(falls)和/或導致滑冰曲目中斷。此中斷可以很小或明顯可見。這些失誤必須反映在為每個節目組成(Program Component)分數中。結果取決於這些失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。

類似的規定必須適用於從極差到優秀的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。
多維空間的動作和空間運用	表現力和投射力	刀刃、步法、轉體、動作和方向的變化性
動作元素之間和其中的串聯	活力和動作的多樣和對比	刀刃、步伐、轉體、動作和身體控制的清晰度
樂句和音樂形式相映的編舞	對音樂敏感度和時機點	平衡和滑行
圖形和冰面覆蓋	一體性和空間意識（雙人滑冰、冰舞、隊列滑）	流暢
統一性		力量和速度
		一致性（雙人滑冰、冰舞、隊列滑）

嚴重失誤

嚴重失誤(serious error)是指跌倒(falls)和/或導致滑冰曲目中斷。此中斷可以很小或明顯可見。這些失誤必須反映在為每個節目內容(Program Component)分數中。結果取決於這些失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	失誤
Platinum 白金	10	傑出	沒有失誤
Diamond 鑽石	9.75	優秀	沒有嚴重失誤
	9.00 – 9.50*		只有 1 個嚴重失誤
Gold 金	8.00 – 8.75**	極佳	2 個或以上嚴重失誤
	7.00 – 7.75	佳	對於所有節目內容評分： *只有一個失誤並且此失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」。
Green 綠	6.00 – 6.75	一般以上	
	5.00 – 5.75	一般	
Orange 橘	4.00 – 4.75	一般以下	
	3.00 – 3.75	弱	
Red 紅	2.00 – 2.75	差	**有 2 個或更多失誤並且這些失誤對滑冰節目的影響很小時，最高分可能為 8.75。
	1.00 – 1.75	很差	
	0.25 – 0.75	極差	

注意：雙人二方的失誤，無論是否同時發生（如二人都跌倒）都必須視為 2 個失誤。

注意：失誤發生在動作元素(element)內和 / 或外時，此一基本原則同時適用。

Program Components – Single & Pairs, Ice Dance and Synchronized Skating

Composition		Presentation	Skating Skills
The intentional, developed and / or original arrangement of the repertoire of all types of movements into a meaningful whole according to the principles of proportion, unity, space, pattern and musical structure.		The demonstration of engagement, commitment and involvement based on an understanding of the music and composition.	The ability of the skater to execute the skating repertoire of steps, turns and skating movements with blade and body control.
Multidimensional movements and use of space		Expressiveness & projection	Variety of edges, steps, turns, movements and directions
Connections between and within the elements		Variety and contrast of energy and of movements	Clarity of edges, steps, turns, movements and body control.
Choreography reflecting musical phrase and form		Musical sensitivity and timing	Balance and glide
Pattern and ice coverage		Unison, ¹⁾ “Oneness and awareness of space” (Pair Skating, Ice Dance, Synchronized Skating)	Flow
Unity			Power and speed
			Unison (Pair Skating, Ice Dance, Synchronized Skating) ¹⁾
Serious Error(s)			
<p>Serious errors are falls and/or mistakes which result in a break in the delivery of the program. This break can be minimal or more pronounced and noticeable. These errors must be reflected in the mark awarded for each program component. The consequence depends on the severity and impact they have on the fluidity and continuity of the program. The following guideline should be used.</p>			
Catego	Mark range	Definition	Errors
Platinum	10	Outstanding	No errors
Diamond	9.75	Excellent	No serious errors
	9.00 – 9.50*		Only 1 serious error
Gold	8.00 – 8.75**	Very good	2 or more serious errors
	7.00 – 7.75	Good	
Green	6.00 – 6.75	Above average	<p>For all Components:</p> <p>*When there is only one error and this error minimally impacts the program, the maximum score of 9.50 is possible as noted above.</p> <p>Note: For the above to apply, the program as a whole is still deemed to be “Excellent”.</p> <p>**When there are 2 or more errors and these errors only minimally impact the program, the maximum score of 8.75 is possible.</p>
	5.00 – 5.75	Average	
Orange	4.00 – 4.75	Below average ¹⁾	
	3.00 – 3.75	Weak	
Red	2.00 – 2.75	Poor	
	1.00 – 1.75	Very poor	
	0.25 – 0.75	Extremely poor	

Note: an error by both partners, happening at the same time or not (e.g. Fall by 2) must be considered as 2 errors. Note: this basic principle applies equally when the errors occur within an element and/or outside an element

April 22, 2024

Jae Youl Kim, President

Colin Smith, Director General