

2788 號通告 (Communication No. 2788)

(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)通告英文版為準

單雙人滑 SINGLE & PAIR SKATING

2026/27 賽季 動作難度等級& GOE 評分和表演分/節目內容分(PCs)指引

取代 2701 號通告

- 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（正分方面）
- 三、更新短曲(SP)和長曲(FS)錯誤 GOE 的給分指引
- 四、更改和說明執行分 GOE 和節目內容(Program Components)評分

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。

2026 年 5 月 5 日

主席 金宰烈(Jae Youl Kim)

總幹事 科林史密斯(Colin Smith)

最新單／雙人滑的動作難度 (2026/27 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 Sequence	基礎等級(Level basic)需用乾淨俐落的刃執行至少 2 個困難的轉體和步法(at least 2 difficult turns and steps)。 1) 自始至終要有難度轉體(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，每個旋轉方向總共需覆蓋至少占整個圖案(pattern)的 1/3。 3) 使用 (運用核心的) 身體動作至少總圖案(pattern)的 1/3。 4) 不同腳執行 3 次難度轉體的二種組合，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難度轉體(turns)。只有每腳所做的第一個組合才能列入計算。 5) 3 個難度轉體組合中 (運用核心的) 身體動作(body movements included in a combination of 3 difficult turns)的等級條件。
所有旋轉 All Spins	1) 有難度變換 (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) 難度單腳姿勢變換(difficult change of position on the same foot) 5) 難度進入(difficult entrance) 6) 難度結束(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)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)。 8) 在駝轉(camel spin)、蹲轉(sit spin)、後仰旋轉(layback)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)隨即執行另一方向的旋轉 (即執行兩個方向的旋轉)。 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)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position) (交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外)。 10) 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)、任何基本姿勢的難度變換(difficult variation of any basic position)) 11) 飛躍旋轉(flying spin) / 飛躍進入的旋轉(a spin with flying entrance)的難度變化 12) 在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)難度刀刃條件(difficult blade feature) 13) 風車轉(windmill) (連續執行 3 次) 後仰旋轉(Layback spin)的附加條件： 14) 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) 15) 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(Feature)2-9、11-15 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）。 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）。 任何旋轉中，最多僅有二個(2)有難度變換(difficult variations)可列入等級條件。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)。
--	--

2026/27 賽季 單人滑 Single Skating 技術動作(Technical Element)規定、更改和說明

跳躍 Jump

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。

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)。

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)：技術組(TP)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)中不符規定的之跳躍（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 1 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<、<<和 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 Combination)：

歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）視為非表列跳躍(non-listed jump)，當用於二個表列跳躍(listed jump)間的跳躍組合時，不計入跳躍組合的允許跳躍次數。

歐拉跳不能用在短曲(SP)的跳躍組合。在長曲(FS)中，歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）在二個表列跳躍間只能使用一次。

系列跳躍(Jump Sequence)：

歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）視為非表列跳躍(non-listed jump)，當用於 2 個表列跳躍(listed

jump)間的系列跳躍時，不計入系列跳躍的允許跳躍次數。執行完歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）後，在下一個跳躍之前不允許換腳。在長曲(FS)中，歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）在二個表列跳躍間只能使用一次。

旋轉 Spin

在短曲(SP)和長曲(FS)中的飛躍旋轉(flying spins)（單一姿勢不換腳）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)。

只有二種基本姿勢（每種姿勢至少 2 圈）的組合旋轉(combination spin)，基礎分值參見分值表(SOV)。

所有換腳旋轉每腳必須達到 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(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)。

單一姿勢換腳旋轉中每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(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)。

任何旋轉要獲得 4 級，必須具有以下任一等級條件：

難度結束(difficult exit)

清楚的變刃(change of edge)

在駝轉(camel spin)、蹲轉(sit spin)、後仰旋轉(layback)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)隨即執行另一方向的旋轉（即執行兩個方向的旋轉）

清晰的增加轉速(increase of speed)

難度飛躍進入(flying entry)的姿勢變換

風車轉(windmill)

「風車轉(windmill)」等級條件必須連續執行 3 次，且可以包含在任何旋轉。每次執行的風車轉動作都必須接近劈腿姿勢（至少 135 度）。在單一姿勢旋轉執行風車轉動作時，該動作的旋轉圈數不計入基本姿勢所需的旋轉圈數。任何風車轉動作在曲目中只計算一次，即首次嘗試(the first time it is attempted)。

同腳有難度姿勢變換(difficult change of position on the same foot)不再是 4 級動作的必備等級條件之一，而是視為一般等級條件(feature)。

在非基本姿勢(non-basic position)上進行難度變化不再視為等級條件(feature)。

難度進入(difficult entrance)或難度結束(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。難度結束(Difficult exit)：任何能顯著提升結束(exit)難度的動作或跳躍。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。

在飛躍旋轉(flying spin)和單一姿勢旋轉(spins in one position)中，難度結束必須從基本姿勢（不是最終結束姿勢）開始，並且至少必須達到該基本姿勢。組合旋轉中，難度結束可以從任何姿勢開始。

以跳躍方式執行換腳(Change of foot executed by jump) 當跳躍動作完成進入到駝轉(camel)或蹲轉(sit)時才計算。

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)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)可以計算（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。

難度用刃等級條件(Difficult blade feature)：使用冰刀方式對旋轉的平衡、控制和執行有重大影響。此等級條件功能必須在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉 (Biellmann)或難度變化的直立姿勢(difficult variation of an upright position)中進行。該動作必須在整個條件過程中保持，並且可以例如透過在冰刀的刀跟(heel)或刀尖(toe)上旋轉來完成。該條件必須在控制中的旋轉內完成，且在執行後必須旋轉**同腳**持續旋轉。難度用刃等級條件(Difficult blade feature)不會判定為難度結束(difficult exit)。

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，該等級條件不得與已使用過的難度變化姿勢同時執行。例如，若選手一個曲目中已經在較早執行的飛躍駝轉(fly camel)旋轉中執行了難度駝轉向前姿勢(forward camel)，則由坐姿(sit position)改變為難度駝轉向前姿勢(forward camel)而執行的難度改變姿勢將不計算。

連接步法 Step Sequence

基礎等級(Level basic)需用乾淨俐落的刃執行至少 2 個困難的轉體和步法(at least 2 difficult turns and steps)。

快速轉體 / 撚轉步(twizzle)需至少旋轉 2 圈才能計算。

在連接步法（接續步）(StSq)中連續流暢用不同腳進行 3 個難度轉體(difficult turns)的二種組合(2 combinations)：二種組合中只有一個難度轉體(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)。

第五項等級條件(Feature 5)包含三個難度轉體組合中的（運用核心的）身體動作(body movements included in a combination of 3 difficult turns Feature)：選手必須在三個難度轉體組合中完成二個會影響身體核心平衡的動作。手臂、頭部、軀幹、臀部和 / 或腿部的任何動作均計算。這二個動作不得在一個轉體的同一弧線上完成。例如，在內勾(rocker)-外勾(counter)-快速轉體 / 撚轉步(twizzle)的組合中，內勾(rocker)的弧線上不可以執行二個動作。為了達到此等級條件，組合中的所有轉體踩刃必須乾淨。

（創意）編排動作元素 Choreographic Elements

（創意）編排旋轉 Choreographic Spin（單人滑 規則 612）

（創意）編排旋轉(ChSp)是指增強曲目編排效果並與配合音樂的旋轉。

（創意）編排旋轉(ChSp)必須有至少 3 次連續旋轉，使用單刃或雙刃均可，基本或非基本姿勢皆可。換腳可自選，並且在旋轉中可多次換腳。技術組(TP)辨識完成連續三次旋轉即可判定為（創意）編排旋轉(ChSp)。若技術組無法判定編排旋轉時，則第三次完成的旋轉將判定為編排旋轉（編排旋轉已確認(Choreographic Spin confirmed)）。此動作有固定的基礎分值，僅由裁判給予執行分(GOE)評分。

（創意）編排旋轉(ChSp)的姿勢不會判定曲目中其他旋轉已使用過之姿勢。

（創意）編排步法 Choreographic Sequence（單人滑 規則 612）

（創意）編排步法(ChSq)是指增強曲目編排效果並與配合音樂的步法。它至少包括 2 個不同的滑冰動作，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 / 深刃貼冰滑行(hydroblading)，至多二周的跳躍(jump with maximum 2 revs)、與旋轉(spin)等等。步法和轉體可用於連接 2 種或多種不同的動作。其中包含在（創意）編排步法(ChSq)的表列動作元素(listed elements included in the ChSq)不會判定，也不會佔動作格。動作沒有限制，但步法必須清晰可見。

技術組(TP)判定（創意）編排步法(ChSq)，是自第一個編排動作開始，至最後一個編排動作結束。此步法可於連接步法(StSq)之前或之後執行。

此動作有固定的基礎分值，僅由裁判給予執行分(GOE)評分。

2026/27 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 Lift	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（至少一足圈） 4) 難度離冰(take-off)：在離冰前執行轉體(turn)、步法(step)、動作(movement)、或小托舉(small lift)，且流暢完成；或難度結束(difficult exit)：可於女選手落冰前或落冰後立即執行。 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 Lift	1) 成年組(Senior)：難度離冰(take-off)變化和難度落冰(landing)變化 青年組(Junior)：難度離冰(take-off)變化或難度落冰(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 2 次） 3) 女選手的難度變化（1 整圈） 4) 成年組(Senior)：男選手有難度單手舉人（共 2 足圈，少於 1 圈的部分不算） 青年組(Junior)：男選手單手舉人（共 2 足圈，少於 1 圈的部分不計算） 5) （僅限於長曲(FS)的 1 個托舉動作）在完成 2 圈旋轉後，男子單手持握額外的旋轉。 6) 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)，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)。 所有的等級條件只有完成在前 4 圈以內(first 4 revolutions)才能計算。
連接步(法) Step Seq.	基礎等級(Level basic)需用乾淨俐落的刃執行至少 2 個困難的轉體和步法(at least 2 difficult turns and steps)。 1) 自始至終要有難度轉體(turn)和步法(step)（必要條件）：最少多樣（1 級）、簡單多樣（2 級）、多樣（3-4 級）。 2) 使用（運用核心的）身體動作至少總圖案(pattern)的 1/3 3) 至少有圖案(pattern)的一半兩人是不分開的（允許換握法） 4) 兩人在連接步中皆流暢地執行二組合三種有難度轉體(turn)（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。只計算前二個組合。 5) 3 個難度轉體組合中（運用核心的）身體動作(body movements included in a combination of 3 difficult turns)的等級條件。
死亡螺旋 Death Spiral	1) 有難度進入(difficult entry)（即進入迴旋前） 2) 有難度結束(difficult exit) 3) 當雙方都處於「低」姿勢(“low” position)時，女選手的完整迴旋圈數（所有圈數皆計算）
單人旋轉 Solo Spin	1) 有難度變換（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) 在同腳上難度換姿勢 5) 難度進入(difficult entrance)和 / 或難度結束(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) 或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)。 7) 在駝轉(camel spin) 、蹲轉(sit spin)、後仰旋轉(layback)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)隨即執行另一方向的旋轉(即執行兩個方向的旋轉)。 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)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position) (交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)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(在駝轉(camel)、後仰旋轉(layback)、任何基本姿勢的難度變換(difficult variation of any basic position)) 10) 在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉 (Biellmann)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)中的難度用刃等級條件(Difficult blade feature) 11) 風車轉(windmill) (必須連續完成 3 次) 等級條件 等級條件 2 到 11(Features 2-11)和任何類型的旋轉難度變化在一個曲目中只計算 1 次(第一次試做(first attempt))。若兩腳皆完成旋轉在 6 圈的等級條件,則採有利於選手的角度考慮,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 Spin	1) 兩人有三個難度姿勢變換,其中二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) 有難度進入或由雙人中的一人或兩人用跳進入(flying entry) 3) 有難度結束(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)、直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)) 6) 男選手單腳旋轉並舉起女選手,且旋轉至少 2 圈

2026/27 賽季 雙人滑 Pair Skating 技術動作(Technical Element)規定、更改和說明

跳躍 Jump element

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。

跳躍和拋跳 Jump and Throw Jump

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): 技術組(TP)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。跳躍將獲得完整的基礎分值,且裁判扣執

行分(GOE)。

跳躍組合(Jump Combination)：

歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）視為非表列跳躍(non-listed jump)，當用於二個表列跳躍(listed jump)間的跳躍組合時，不計入跳躍組合的允許跳躍次數。

系列跳躍(Jump Sequence)：

歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）視為非表列跳躍(non-listed jump)，當用於 2 個表列跳躍(listed jump)間的跳躍組合時，不計入系列跳躍的允許跳躍次數。執行完歐拉跳(Euler)（半環跳(half-loop)）後，在下一個跳躍之前不允許換腳。

（雙人）跳躍組合(Jump Combination) / 系列跳躍(Jump Sequence)僅能有二個跳躍。

托舉 Lift

組別的分類取決於托舉起跳女選手經過男選手頭頂(the top of the Man's head)時的握法。

在第 5 組(Group 5)反向拉索(Lasso)托舉(5RLi)中，女選手的手必須放在背後（不是兩腿間）。當雙方都向前滑行時，這會認為是一種難度起跳變化動作。

難度扛起托舉(Difficult carry)不再視為等級條件(feature)。

在青年組(junior)中，簡單的起跳和簡單落冰變化不再是等級；須執行難度起跳變化或難度落冰變化，方可取得該等級條件。

單臂托舉(lifts with one arm)中，第二支撐點只有在未實際用以支撐時，才可採計。此僅適用於成年組(Senior)。

難度起跳必須在手臂完全伸展之前執行。

捻轉托舉 Twist Lift

困難結束(difficult exit)可以在女選手落冰前或落冰後立即執行。

單人與雙人組合旋轉 Solo and Pair Spin Combination

僅有二種基本姿勢（每種姿勢至少轉 2 圈）的組合旋轉的基礎分值，參見分值表(SOV)。

單人旋轉 Solo Spin

等級條件 5(Figure 5)：難度進入(difficult entry)和 / 或難度結束(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。

難度結束(difficult exit): 任何能顯著提升結束(exit)難度的動作或跳躍。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)

「風車轉(windmill)」等級條件必須連續執行 3 次，且可以包含在任何旋轉。每次執行的風車轉動作都必須接近劈腿姿勢（至少 135 度）。任何風車轉動作在曲目中只計算一次，即首次嘗試(the first time it is attempted)。

在非基本姿勢(non-basic position)上進行難度變化不再視為等級條件(feature)。

以跳躍方式執行換腳(Change of foot executed by jump) 當跳躍動作完成進入到駝轉(camel)或蹲轉(sit)時才計算。

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)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)可以計算（交叉雙腳旋轉(crossfoot spin)除外）。

難度用刀等級條件(Difficult blade feature)：使用冰刀方式對旋轉的平衡、控制和執行有重大影響。此等級條件功能必須在駝轉(camel)、蹲轉(sit)、後仰旋轉(layback)和貝爾曼旋轉(Biellmann)或直立轉的難度變化(difficult variation of an upright position)中進行。該動作必須在整個條件過程中保持，並且可以例如透過在冰刀的刀跟(heel)或刀尖(toe)上旋轉來完成。該條件必須在控制中的旋轉內完成，且在執行後必須旋轉^{同腳}持續旋轉。難度用刀等級條件(Difficult blade feature)不會判定為難度結束(difficult exit)。

雙人組合旋轉 Pair Spin Combinations

難度結束(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。此結束必須對雙人組合旋轉的平衡、控制力和執行產生重大影響。

男選手單腳旋轉並舉起女選手，且旋轉至少 2 圈，是一個等級條件(feature level)。若女選手在舉起過程中處於難度姿勢，則將視為難度變化。當女選手被舉起時，直立姿勢的判定是以上半身（軀幹）的姿勢為準(based on the position of the torso)，而不是以腿部的位位置來判斷。

若同時執行舉起女選手和難度結束(difficult exit)，則必須在難度結束前將女選手放下。

雙人組合旋轉可用跳躍(jump)開始。任何的飛躍進入(flying entry)都可以考慮為等級條件(feature level)。若一方或雙方在換腳前或換腳後未完成 3 圈，雙人組合旋轉(PCoSp)標記為 V；若一方或雙方在兩腳上皆不足 3 圈，該旋轉將「無分值(no value)」。

死亡螺旋 Death Spiral

迴旋要計算等級和分值，需兩人在死亡螺旋(death spiral)姿勢下保持至少 1 圈（男選手屈膝清晰(knees of the man clearly bent)、腳尖固定且手臂充分伸展(his toe anchored and arm fully extended)；

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(woman's head must reach, at least briefly, the level of her skating knee)。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(stay in the "low" position for 1 or more full revs)。

女選手「低」姿勢(Woman's "low" position)：內刃死亡螺旋中，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；對於外刃死亡螺旋，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。在迴旋過程中，只要女選手或男選手的姿勢升高，均不判予等級條件 2。

進入(Entry)，結束(exit)：難度進入姿勢至少一方在進入弧線上，女選手和/或男選手從一個難度姿勢沒有任何延遲直接進入迴旋。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)：開始於男選手彎曲其「握」臂(holding arm)的肘關節時；結束：當女選手回到直立姿勢時。

難度進入(difficult entry)和 / 或結束(exit)是二個分開計算的等級條件(feature)，二者皆可計算為等級條件(level feature)。結束(exit)必須對執行螺旋(Ds)的平衡和控制產生重大影響。

在當女子實際執行死亡螺旋(Ds)最後姿勢時，男子和女子都須執行至少 1 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行，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。女子的身體重量由刀刃的力量和男人的握力來支撐。男子必須處於死亡螺旋蓮蓬中央姿勢，手臂完全伸展。

若選手任何類型的姿勢都保持至少持續 1 圈，視為一個等級條件(feature)。

困難結束 Difficult exit

迴旋(Ds)**難度結束(exit)是分開計算的等級條件(feature)。**一個困難結束(difficult exit)的例子：女選手滑出立即進入一個托舉（舞蹈托舉或其他）或進入一個跳躍。此結束(exit)必須對執行螺旋(Ds)的平衡和控制產生重大影響。

連接步法 Step Sequence

基礎等級(Level basic)需用乾淨俐落的刃執行至少 2 個困難的轉體和步法(at least 2 difficult turns and steps)。

快速轉體 / 撚轉步(twizzle)需至少旋轉 2 圈才能計算。

兩個方向（向左和向右）的轉體，身體需完整轉一整圈，各方向需至少覆蓋整個圖案(pattern)的 1/3 不再是等級條件。

2 組合 3 種有難度轉體(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。

第五項等級條件(Feature 5)包含三個難度轉體組合中的（運用核心的）身體動作(body movements included in a combination of 3 difficult turns Feature)：選手必須在三個難度轉體組合中完成二個會

影響身體核心平衡的動作。手臂、頭部、軀幹、臀部和 / 或腿部的任何動作均計算。這二個動作不得在一個轉體的同一弧線上完成。例如，在內勾(rocker)-外勾(counter)-快速轉體 / 撚轉步(twizzle)的組合中，內勾(rocker)的弧線上不可以執行二個動作。為了達到此等級條件，組合中的所有轉體踩刃必須乾淨。

(創意) 編排動作元素 Choreographic Elements

(創意) 編排托舉 Choreographic Pair Lift (雙人滑規則 621)

(創意) 編排雙人托舉要能增強曲目編排效果並配合音樂。

編排雙人托舉必須在冰面上移動的同時進行上升和下降動作，且至少包含 1 次旋轉。

編排雙人托舉在進入或托舉過程中的任何階段均無任何限制。托舉男選手在托舉過程中必須有一段時間手臂伸直或幾乎伸直舉過頭頂(have straight or almost straight arm(s) above the head at some point during the lift)。若技術組(TP)無法判定出編排雙人托舉動作，則將第 3 次完成的托舉動作視為編排雙人托舉動作 (雙人托舉動作已確認(Choreographic Pair Lift confirmed))。此動作有固定的基礎分值，僅由裁判給予執行分(GOE)評分。

編排托舉動作中的姿勢將不視為與曲目中其他托舉動作相同的姿勢位置。起跳方式可以與曲目中其他托舉動作相同，且不會影響其他托舉動作的有效性。

(創意) 編排雙人旋轉 Choreographic Pair Spin (雙人滑規則 621)

(創意) 編排旋轉(ChSp)要能增強曲目編排效果並配合音樂。

編排旋轉(ChSp)必須至少由其中一位選手以單刃或雙刃完成至少 3 圈連續旋轉，基本或非基本姿勢皆可。換腳可自選，且旋轉中可多次換腳。托舉舞伴可自選，但若舉起位置高於肩部，則托舉動作不應包含手臂完全伸展的動作。

技術組(TP)辨識完成連續三次旋轉即可判定為 (創意) 編排旋轉(ChSp)。此動作有固定的基礎分值，僅由裁判給予執行分(GOE)評分。

(創意) 編排步法 Choreographic Sequence (雙人滑規則 621)

(創意) 編排步法(ChSq)要能增強曲目編排效果並配合音樂。至少包括 2 個不同的滑冰動作，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 / 深刃貼冰滑行(hydroblading)，至多二周的跳躍(jump with maximum 2 revs)、與旋轉(spin)、小托舉(small lift)等。步法和轉體可用於連接二種或多種不同的動作。其中包含在 (創意) 編排步法(ChSq)的表列動作元素(listed elements included in the ChSq)不會判定，也不佔動作格。動作沒有限制，但步法必須清晰可見。

技術組(TP)判定 (創意) 編排步法(ChSq)，開始於第一個編排動作，至最後一個編排動作結束。此動作有固定的基礎分值(BV)，僅由裁判給予執行分(GOE)評分。

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)負分表一起使用的指引，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正分要件(bullets)。若在某個動作中出現任何需要扣分的錯誤，起始 GOE 不得高於+4。

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 | |

起始與最終 GOE +4 和+5 必須滿足前 2 項以粗體標示之要件

單人滑 Single Skating

跳躍 Jump Element	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) 自始至終輕鬆流暢(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／ 結束(entry/exit) 5) 起跳到落冰都維持非常好的身體姿勢(body position) 6) 動作(element)配合音樂(matches the music)
旋轉 Spin	1) 旋轉時維持良好的速度(good speed)和 / 或加速度(acceleration) 2) 良好控制、清楚的姿勢(controlled, clear position) (含飛躍旋轉高度和空中/落冰姿勢) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 維持旋轉軸心(a centered spin) 5) 有創意(creativity)* 6) 動作(element)配合音樂(matches the music)
連接步法 Step Sequence	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)配合音樂(matches the music) 3) 自始至終輕鬆流暢(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)
編排步法 Choreographic Sequence	1) 動作(element)配合音樂並反映曲目主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless)，有良好的活力、流暢性與執行 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)
編排旋轉 Choreographic Spin	1) 動作(element)配合音樂並反映曲目主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 創造曲目亮點(highlight) 5) 姿勢控制良好(good controlled positions)與配合音樂(matching the music) 6) 有意識地掌控速度(intentional use of speed)以配合音樂

雙人滑 Pair Skating

托舉 Lift	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) 自始至終輕鬆流暢(effortless) (包含旋轉和姿勢變換) 4) 非常好的空中姿勢(air position) 5) 男選手的步法流暢(smooth footwork) 6) 動作配合音樂(matches the music)
捻轉 Twist Lift	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) 自始至終輕鬆流暢(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) 動作配合音樂(matches the music)
跳躍 Jump Element	1) (搭擋間)良好的同步性(good unison) 2) 好的起跳(take-off)和落冰(landing) 3) 自始至終輕鬆流暢(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/結束(unexpected or creative entry/exit) 5) 非常的高度(height)和遠度(length) (所有組合跳和系列跳中的跳躍) 6) 動作配合音樂(matches the music)
拋跳 Throw Jump	1) 非常的高度(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) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 女選手或男選手有難度、出乎意料或有創意的/結束(unexpected or creative entry/exit) 5) 非常好的空中姿勢(air position) 6) 動作配合音樂(matches the music)
單人旋轉 Solo Spin	1) 搭擋間保持好的同步性(good unison) 2) 良好控制、清晰的姿勢(controlled, clear positions) (含飛躍旋轉高度和空中/落冰姿勢) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 良好旋轉速度(good speed)和 / 或加速(acceleration) 5) 有創意(creativity) 6) 動作配合音樂(matches the music)
雙人(聯合)旋轉 Pair Spin	1) 兩人自始至終維持良好的控制(good control) 2) 良好的旋轉速度(good speed)和 / 或加速(acceleration) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 進入與結束的良好控制與平衡(good control and balance) 5) 有創意(creativity) 6) 動作配合音樂(matches the music)
死亡螺旋 Death Spiral	1) 兩人維持非常好的姿勢(good position) 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) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 進入和結束指定動作時銜接良好控制(controlled transition) 5) 男選手和女選手展現良好的 / 持續性的用刃(continuous edges) 6) 動作配合音樂(matches the music)
連接步法 Step Sequence	1) 深刃(deep edge)、清楚步法(step)和轉體(turn), 良好身體控制能力(control of the whole body)。 2) 動作(element)配合音樂(matches the music) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless), 有好的活力、流暢與執行 4) 搭擋間保持好的同步性(good unison)和距離(distance) 5) 有創意(creativity) 6) 良好的冰面覆蓋度(ice coverage)或有趣的圖案(interesting pattern)
編排步法 Choreo Sequence	1) 動作(element)配合音樂並反映曲目的主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless), 並有良好的活力、流暢性與執行 4) 變化的方向和圖案(pattern) 5) 一體性(onesness) 6) 全心全意投入(commitment), 出色的身體控制能力(control of the whole body)
編排托舉 Choreo Lift 編排雙人旋轉 Choreo Pair Spin	1) 動作(element)配合音樂並反映曲目的主題 / 風格(concept/character) 2) 有創意(creativity) 3) 自始至終輕鬆流暢(effortless) 4) 創造曲目亮點(highlight) 5) 姿勢控制良好(good controlled positions)與配合音樂(matching the music) 6) 有意識地掌控速度(intentional use of speed)以配合音樂

III. 最新短曲和長曲失誤的 GOE 評分準則

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。

有灰階底的錯誤，起始執行分(GOE)不得高於+2。

單人滑 SINGLE SKATING

失誤扣分 REDUCTIONS FOR ERRORS			
所有動作元素 ALL ELEMENTS			
在音樂停止播放時執行完整或部分的動作將扣-1 到-4。			
摔倒(F) -5			
JUMP ELEMENT 跳躍			
短曲(SP)：跳躍動作未符合規定，則最終 GOE 必須為	GOE -5	拙劣的落冰（不好的姿勢 / 用刃錯誤 / 刮冰等）	-1 至 -3
降級（標記為<<）	-3 至 -4	不良的速度、高度、遠度或空中姿勢	
組合 / 系列跳躍有多個“q”符號		流暢 / 方向 / 節奏差（組合跳 / 系列跳）	
跳躍雙腳落冰		過長的準備	
跳躍落冰以步法滑出	-2 至 -4	剛好不足 1/4 周（標記為q）	-2
2 個跳躍之間的轉三(組合/系列)		跳躍組合/系列之間的變刃	-1 至 -2
錯誤起跳用刃 F/Lz（符號“e”）		不明確用刃起跳 F/Lz（符號“！”）	
拙劣 / 笨拙的起跳	-2 至 -4	跳躍時單手或自由足觸冰	-1
不足周（標記為<）	-2 至 -3	不足 1/4 周以內（無標記）	
跳躍時雙手觸冰		不明確用刃起跳 F/Lz（無標記）	
以跨步執行歐勒跳(Euler)			
FS:組合/系列中有無分值的跳躍（無標記*）			
SPIN 旋轉			
少轉 3 圈或以上	-3 至 -4	旋轉軸心偏移	-1 至 -3
拙劣的換腳	-2 至 -3	轉速慢或變慢	
拙劣飛躍和 / 或不正確的起跳或落冰	-1 至 -2	未配合音樂	
少轉 1 或 2 圈		不良、拙劣或笨拙的姿勢	
		自由足或手觸冰	
		失去重心或平衡	
		旋轉結束差	
STEP 步法			
部分或全部未配合音樂	-1 至 -4	步法和轉體步質量差	-1 至 -3
短曲(SP)：1.5 周以上的表列跳躍	-1	身體姿勢質量差	
		缺乏流暢與活力	
		絆腳	
CHOREOGRAPHIC ELEMENTS （創意）編排動作			
部分或全部未配合音樂	-1 至 -4	沒有突顯樂曲特色的編排	-1 至 -3
動作編排缺乏連慣性	-2 至 -3	動作 / 姿勢質量差	
		失去控制 / 絆腳	
		沒有活力	
		動作執行差	
		圖案過小(small pattern)	

雙人滑失誤扣分 REDUCTIONS FOR ERRORS PAIR SKATING

所有動作元素 ALL ELEMENTS

在音樂停止播放時執行完整或部分的動作將扣-1 到-4。

摔倒(F) -5

LIFT 托舉

放下托舉時有嚴重問題	-3 至 -4	過長的準備，離冰差	-1 至 -3
托舉過程中有嚴重問題	-3	進入基本姿勢或其變換的時間過長	
女選手雙腳離冰或落冰	-2	空中或落冰姿勢差	
放下托舉時有微小問題	-1 至 -2	速度和 / 或冰面覆蓋度差	
托舉過程中有微小問題		男選手轉體差或 / 和旋轉中停頓	
自由足觸冰	-1	落冰差	

TWIST LIFT 捻轉

接人時有嚴重問題	-3 至 -4	離冰差（速度差、嚴重刮冰、無點冰）	-1 至 -3
降級（標記為<<）	-2 至 -4	高度和遠度差	
女選手雙腳落冰	-2 至 -3	過長的準備	-1 至 -2
自由足觸冰	-1	接人時有微小問題	
		拙劣的落冰（速度差、姿勢不佳）	

JUMP ELEMENT & THROW JUMP 跳躍動作、拋跳

降級（標示為<<）	-3 至 -4	速度、高度、遠度、空中姿勢差	-1 至 -3
組合 / 系列跳中有多個“q”(標記為 q)		搭擋間距離過遠（個人跳躍）	
雙腳落冰		缺少（雙人）同步性	
跳躍落冰時步法滑出		跳躍間失去流暢/方向/節奏(組合/系列跳)	
2 個跳躍中雙人周數不同		落冰差、刮冰、落冰用刃錯誤	
2 個跳躍之間的轉三（組合/系列跳）		過長的準備	
菲利普 / 勒茲跳起跳用刃嚴重錯誤（標記為“c”）	-2 至 -4	剛好不足 1/4 周（標記為 q）	-2
起跳差		單手或自由足觸冰	-1 至 -2
1 個跳躍中雙人周數不同	-1 至 -2	跳躍組合/seq 之間有變刃	
不足周（標示為<）	-2 至 -3	菲利 / 普勒茲跳起跳用刃不清（標記為!）	
雙手觸冰		起跳時男選手姿勢差-拋跳	
以跨步執行歐拉跳(Euler)		不足 1/4 周以內（無標記）	-1
FS:組合 / 系列跳中有無分值的跳躍（無標記*）		菲利普 / 勒茲跳起跳用刃不清（無標記）	

SOLO AND PAIR SPIN 單人和雙人旋轉

少轉 3 圈或以上	-3 至 -4	旋轉軸心偏移	-1 至 -3
換腳差	-2 至 -3	轉速慢或變慢	
拙劣飛躍和 / 或不正確的起跳或落冰		未配合音樂	
少轉 1 或 2 圈	-1 至 -2	不良、拙劣或笨拙的姿勢	
單（雙）手或自由足觸冰	-1 至 -2	缺乏平衡	
旋轉中停止或無連續動作（除變換方向）		旋轉結束差	
		搭擋間的距離過遠	
		缺乏（雙人）同步性	

DEATH SPIRAL 死亡螺旋

蓮蓬(Pivot)姿勢差（失去點冰等）	-2 至 -4	不良、拙劣或笨拙的姿勢	-1 至 -3
女選手任何身體部位（頭髮除外）觸冰	-1 至 -2	男 / 女選手姿勢過高（少於 1 圈）	
		用刃質量拙劣	
		旋轉速度慢或變慢	
		進入或結束差	

STEP 步法

CHOREOGRAPHIC ELEMENT 編排動作

部分或全部未配合音樂	-1 至 -4	部分或全部未配合音樂	-1 至 -4
步法和轉體步質量差	-1 至 -3	動作編排缺乏連貫性	-2 至 -3
動作姿勢質量差		沒有突顯樂曲特色的編排	-1 至 -3
缺乏流暢和活力		動作 / 姿勢質量差	
絆腳		失去控制，絆腳	
缺乏（雙人）同步性和空間認知		缺乏活力	
		動作執行差	
		圖案過小(small pattern)	

IV. 2026/27 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，起始 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 (wrong edge) (e)

降級 (downgraded) (<<)

起跳差(poor take-off)

跳躍間有 2 次的轉三(2 three turns between jumps)

1 個或以上跳躍中雙人周數不同

托舉(lift)時的嚴重問題

捻轉接人(the catch of the Twist)時的嚴重問題

旋轉少圈數--短曲(SP)

旋轉換腳中換腳姿勢拙劣

飛躍差(poor fly)和 / 或不正確的起跳或落冰

連接步法(Step Sequence)和編排步法(Choreographic Sequence)與部分或全部未配合音樂

動作中出現多個失誤(multiple errors) (例：一個跳躍中同時出現「！」和「<」，在旋轉中同時轉速變慢(slowing down)與或旋轉軸心偏移(traveling))

跳躍 JUMP

組合 / 系列跳中 2 個表列跳躍(two listed jump)間的歐拉跳(Euler)：

歐拉跳(1Eu)技術組不會判定周數不足。歐拉跳(1Eu)若未有清晰的跳躍或以跨步(step over)執行，裁判會給予執行分(GOE)-2 至-3。

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)做得像點冰艾克索跳(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)扣分為-2 到-4，且最高起始執行分(GOE)為+2。

(組合 / 系列跳) 跳躍間有 2 次的轉三(2 three turns between jumps)：若選手在組合跳躍或系列跳躍中執行 2 次轉三，則 GOE 扣-3 至-4，且最高起始執行分(GOE)為+2。

在短曲(SP)中，若跳躍動作有*或不符規定，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)。

長曲(FS)：組合 / 系列跳躍中有沒分值的跳躍（不含*）(jump with no value in combo/seq(not with *))：例如 2F+T 或 A+Eu+3S。執行分(GOE)的減少為-2 至-3。注意，**長曲(FS)**跳躍元素中若有*，則執行分(GOE)不會減少。

旋轉 SPIN

換腳動作差(change of foot poorly done)：扣分是指換腳時有清楚的滑出弧線(a clear curve of exit)或進入弧線過長(a long curve of entry)。若選手在跳躍中換腳，則該動作的品質將旋轉的執行給予執行分(GOE)評分。換腳動作不佳的執行分(GOE)扣分為-2 至-3，起始執行分(GOE)最高為+2。

駝轉姿勢(camel)：若在準備有難度駝轉姿勢變換時，自由足(free leg)長時間下垂，裁判將以「差 / 笨拙 / 拙劣的姿勢」而減扣執行分(GOE)。

難度進入(difficult entrance)和 / 或難度結束(difficult exit)為旋轉的一部分，並且對該動作的執行分(GOE)有影響。若旋轉結束差，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。

對於飛躍差(poor fly)和 / 或不正確的起跳或落冰的情況，對飛躍旋轉和飛躍進入的旋轉二者都適用 GOE 扣分。此時執行分(GOE)扣分為-2 至-3，且最高起始執行分(GOE)為+2。

連接步法 STEP SEQUENCE

單人滑短曲(SP)：非表列跳躍(unlisted jump)（周數不限）和表列跳躍(listed jump)（最多一周半）均可包括在連接步法(StSq)中，不扣分。在連接步法的不超過一周半的表列跳躍將不判定，也不佔用動作格。跳躍周數超過一周半的表列跳躍，執行分(GOE)會給予-1。

創意(creativity)，包括身體動作和自由足位置的變化：此正分要件(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）。

(創意) 編排步法 CHOREOGRAPHIC SEQUENCE

沒有突顯樂曲特色的編排(Does not highlight choreography)：動作與曲目的編排應相輔相成。

編排動作之間缺乏串聯(Lack of connection between movements)：動作間應不間斷且所有動作應串連。

托舉 LIFT

若雙腳起跳是難度進入(a difficult entry)的一部分，則兩腳起跳無需減分(no deduction)。即便允許雙腳起跳，裁判仍會評估起跳的質量。

雙人組合旋轉 PAIR SPIN COMBINATION

女選手被托舉離開冰面的圈數，列入總圈數計算。若從雙人組合旋轉中結束差，執行分(GOE)為-1 至-3。

死亡螺旋 DEATH SPIRAL

若女選手或男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 個或以上嚴重錯誤，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。

在給予節目內容表演分(PCs scores)時，若節目中出現嚴重錯誤，仍應確保每一項分數都準確符合該分數區間的評分標準。

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 表演呈現	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義、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	用刃、步法、轉體、滑冰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	用刃、步伐、轉體、動作和身體控制的清晰度
配合音樂段落結構的編排	對音樂敏感度和時機點	平衡和滑行
滑行圖案和冰面覆蓋	一體性和空間意識（雙人滑冰、冰舞、隊列滑）	流暢
曲目整體性		力量和速度
		動作同步性（雙人滑冰、冰舞、隊列滑）

嚴重失誤 Serious Error(s)

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	Outstanding 傑出	沒有失誤
Diamond 鑽石	9.75	Excellent 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**	Very good 極佳	2 個或以上嚴重失誤
	7.00 – 7.75	Good 佳	適用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」。 **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。
Green 綠	6.00 – 6.75	Above average 中上	
	5.00 – 5.75	Average 中等	
Orange 橘	4.00 – 4.75	Below Average 中下	
	3.00 – 3.75	Weak 弱	
Red 紅	2.00 – 2.75	Poor 差	
	1.00 – 1.75	Very poor 很差	
	0.25 – 0.75	Extremely Poor 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。

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
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（躍）	联合跳
jump sequence	系列跳（躍）	连续跳
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（旋）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