

2026-2027 シーズンにおける シングルおよびペアスケートプログラムの の要素と内容に関する要件

(変更箇所はすべて下線で強調表示されています)

※翻訳に間違いがあるかもしれませんので、ご容赦ください。

2026/27 シーズンより開始

ジャンプコンビネーション

※オイラージャンプは得点付かない表外ジャンプに

ジャンプコンビネーションでは、実行したジャンプの着地足が次のジャンプの踏み切り足となります。ジャンプとジャンプの間に氷上で 1 回転する（フリーフットが氷に触れても構いませんが、体重移動は行わない）ことで、ジャンプコンビネーションの定義を満たします。

オイラージャンプは、リストに記載されていないジャンプとみなされます。

リストに記載されている 2 つのジャンプの間にジャンプコンビネーションで実施された場合、オイラージャンプは得点にならず、該当するジャンプコンビネーションのリストに記載されているジャンプの数を計算する際にもカウントされません。

ショートプログラムのジャンプコンビネーションには、オイラージャンプを含めることはできません。

フリースケーティングでは、リストに記載されている 2 つのジャンプの間にオイラージャンプを 1 回だけ実施できます。

2 つのジャンプからなるコンビネーションの最初のジャンプが失敗し、リストに記載されていないジャンプになった場合でも、その要素はジャンプコンビネーションとみなされます。

2026/27 シーズンより

ジャンプシークエンス

ジャンプの組み合わせは、シングルスケーティングでは 2 つまたは 3 つのジャンプ、ペアスケATINGでは任意の回転数の 2 つのジャンプからなり、2 番目および/または 3 番目のジャンプは、1 番目または 2 番目のジャンプの着地弧からアクセルジャンプの踏み切り弧まで直線的にステップするアクセルタイプのジャンプである。

ジャンプとジャンプの間に氷上で 1 回転する動作（フリーレッグが氷に触れても構わないが、体重移動はしない）を行うことで、その要素はジャンプコンビネーションの定義に収まる。

ジャンプの組み合わせで行われるジャンプは、そのジャンプの得点がすべて加算されます。

オイラージャンプは、リストに記載されていないジャンプとみなされます。ジャンプの組み合わせの中で行われた場合、オイラージャンプは得点にならず、対応するジャンプの組み合わせに含まれるリスト記載ジャンプの数にはカウントされません。オイラージャンプを行った後、次のジャンプの前に足を変えることは許可されていません。オイラージャンプは、フリースケーティングにおいて、2つのリスト記載ジャンプの間に 1 回のみ行うことができます。

2026/27 シーズンより

ペアスケーティングのリフト

リフトグループは、リフト中にパートナーが肩の高さまで上がった時点での相手の頭頂部を通過する際の、パートナーのグリップによって決定されます。

グループ 5 リバースラッソ (5RLi) では、離陸の瞬間、パートナーの手は背中の後ろになければなりません (脚の間ではありません)。

2026/27 シーズンより

以下の要素/動作は禁止

コレオグラフィックペアリフトを除き、グリップが不適切なリフト。

シングルスケーティング

ショートプログラム

■シニア男子

- a. ダブルまたはトリプルアクセル
- b. トリプルまたはクワッドジャンプ
- c. ジャンプコンビネーション
- d. ジャンプスピン
- e. キャメルスピンまたはシットスピン（1回の足替えのみ）
- f. コンビネーションスピン（足替え1回）
- g. ステップシークエンス（リンク全面使用）

■シニア女子

- a. ダブルまたはトリプルアクセル
- b. トリプルジャンプ
- c. ジャンプコンビネーション
- d. ジャンプスピン
- e. レイバックスピンまたはキャメル／シットスピン（足替えなし）
- f. コンビネーションスピン（足替え1回）
- g. ステップシークエンス（リンク全面）

■ジュニア男子

- a. ダブルまたはトリプルアクセル
- b. ダブルまたはトリプルルッツ
- c. ジャンプコンビネーション
- d. フライングキャメルスピン
- e. シットスピン（足替え1回）
- f. コンビネーションスピン（足替え1回）
- g. ステップシークエンス

■ジュニア女子

- a. ダブルアクセル
- b. ダブルまたはトリプルルッツ
- c. ジャンプコンビネーション
- d. フライングキャメル
- e. レイバックまたはシットスピン

- f. コンビネーションスピン
- g. ステップシークエンス

シングル ショートプログラムの要素を実行するための要件

■ジャンプコンビネーション

2026/27 シーズンより

ショートプログラムでは、ジャンプの組み合わせの中でオイラージャンプを行うことはできません。

フリースケーティング

※ジャンプ数は最大 7 本から 6 本に減少/コレオスピン新導入

■シニア男子・女子

※バランスの取れた男子フリープログラムには以下が含まれるべきである

- ・ジャンプ要素は最大 6 つまで（うち 1 つはアクセルジャンプでなければならない）
- ・最大 3 回のスピンが可能。そのうち 1 回はスピンコンビネーション、1 回はジャンプスピンからジャンプスピンへのコンビネーション、そして 1 回はコレオグラフィック（振り付けされた）スピンでなければならない。
- ・ステップシークエンスは最大 1 つまで
- ・コレオグラフィックシークエンスは最大 1 つまで

■ジュニア男子・女子

- ・ジャンプ要素は最大 6 つまで（うち 1 つはアクセルジャンプでなければならない）。
- ・最大 3 回のスピンが可能。そのうち 1 回はスピンコンビネーション、1 回はジャンプスピンからジャンプスピンへのコンビネーション、そして 1 回はコレオグラフィック（振り付けされた）スピンでなければならない。
- ・コレオグラフィックシークエンスは最大 1 つまで

一般規定:

※注記(シングルスフリースケーティング全種目共通)

※オイラージャンプを跳べるのはFSで1回/同種類のジャンプはFSで3回まで/コレオスピンの定義設定

■個々のジャンプ

個々のジャンプは、任意の数の回転を持つことができます。

■ジャンプコンビネーションとジャンプシークエンス

ジャンプコンビネーションとジャンプシークエンスは、同じまたは異なるシングル、ダブル、トリプル、またはクワッドジャンプで構成できます。フリースケーティングには、最大 2 つのジャンプの組み合わせ、またはオイラーなしの組み合わせ 1 つとジャンプの組み合わせ 1 つを含めることができます。1 つのジャンプの組み合わせまたはジャンプコンボは最大 3 つのジャンプで構成され、別の組み合わせまたはジャンプコンボは最大 2 つのジャンプで構成されます。フリースケーティングでは、リストのジャンプの間にオイラーを 1 回だけ実行できます。

■ジャンプの繰り返し

同じ種類のジャンプは、回転数に関わらず、フリープログラムに 3 回までしか含めることができません。 シングルのフリースケーティングプログラムでは、ダブルジャンプ（ダブルアクセルを含む）は 2 回までしか含めることができません（単独のジャンプとして、またはコンビネーション/コンビネーションの一部として）。 トリプルジャンプとクワッドジャンプは、それぞれ 2 回までしか繰り返すことができません。この 2 回の繰り返しのうち、クワッドジャンプの繰り返しは 1 回までしか認められません。これらの繰り返しがコンビネーションまたはジャンプコンビネーションに含まれる場合、両方のジャンプとも難易度に応じた満点が与えられます。両方のジャンプが単独のジャンプとして行われる場合、2 回目のジャンプは元の基本点の 80% が与えられます。トリプルジャンプとクワッドジャンプは、いずれも 2 回までしか繰り返すことができません。

■スピン

コレオグラフィックスピンとは、プログラムの振付をより引き立て、音楽に調和するスピンのことです。

コレオグラフィックは、片足または両足で、最低 3 回転を行われなければなりません。基本ポジション、非基本ポジションのいずれでも構いません。足の切り替えは任意であり、スピニング中に複数回行うことができます。テクニカルパネルがコレオグラフィックを判定し、3 回転連続で行われた後に確定します。コレオグラフィックで使用されたポジションは、プログラム内の他のスピニングで使用されたポジションとはみなされません。テクニカルパネルがコレオグラフィックを判定できない場合、3 回目に行われたスピニングがコレオグラフィックとみなされます（コレオグラフィック確定）。この要素には固定の基本値があり、GOE（パフォーマンス評価）においてのみ審査員によって評価されます。

ペア

ショートプログラム

■シニアペア

- a. ヒップホールドのリフト（グループ3）
- b. ツイスト（ダブルまたはトリプル）
- c. スロージャンプ（ダブルまたはトリプル）
- d. ソロジャンプ（ダブルまたはトリプル）
- e. ペアコンビネーションスピン
- f. フォワードインサイドデススパイラル
- g. ステップシークエンス

■ジュニアペア

- a. グループ3リフト
- b. ツイスト（ダブルまたはトリプル）
- c. スロー・ループ（ダブルまたはトリプル）
- d. ダブルルッツまたはダブルアクセル
- e. ペアコンビネーションスピン
- f. フォワードインサイドデススパイラル
- g. ステップシークエンス

注記

ペアスピンコンビネーション

ペアスピンコンビネーションは、各パートナーがスピン中のどの時点においても、少なくとも2つの異なる基本姿勢で、それぞれの姿勢で2回転以上行わなければなりません。

ペアスピンコンビネーションには、各パートナーが少なくとも1回、ポジションチェンジを行わなければなりません。

ペアスピンコンビネーションには、各パートナーが少なくとも1回、足の付け替えを行わなければなりません。必ずしも同時に行う必要はありません。足の付け替えが行われない場合、または一方のパートナーが足の付け替えを行わなかった場合、その要素はレベルなしと評価されます。

ペアスピンコンビネーションは、少なくとも8回転以上行わなければなりません。8回転未満の場合は、審査員のGOEスコアに反映されます。ただし、3回転未満のスピンは、スピンではなくムーブメントとみなされます。

必要な最小回転数は、スピンの開始から終了までを数える必要があります。

フリースケーティング

■シニアペア

- 最大 2 リフト (同グループ不可)
- 最大 1 コレオリフト
- 最大 1 ツイスト
- 最大 2 種類のスロージャンプ
- 最大 1 ソロジャンプ
- 最大 1 ジャンプカスケード／コンビネーション
- 最大 1 コレオペアスピン
- 最大 1 デススパイラル
- ~~最大 1 コレオシークエンス~~

■ジュニアペア

- 最大 2 リフト
- 最大 1 ツイスト
- 最大 2 スロー
- 最大 1 ソロジャンプ
- 最大 1 カスケード／コンビネーション
- 最大 1 デススパイラル
- 最大 1 コレオペアスピン
- ~~最大 1 コレオシークエンス~~

規定の要素以外に追加された要素は、ペアの得点には加算されません。各要素については、最初の試行（または許可された試行回数）のみが考慮されます。

注記

キャリア(運搬動作)

a) パートナーが氷上で少なくとも 1 回転以上連続して回転するリフトには、キャリア (運搬動作) を含めることができます。それらのリフトに含まれる最初のキャリアのみが、~~難易度要素としてカウントされ~~ます。

ソロジャンプ、ジャンプコンビネーション

ジャンプコンビネーションは 2 つのジャンプ で構成されます。

2 回転以上行うジャンプ (ダブルアクセル、トリプルジャンプ、クワッドジャンプなど) はすべて異なる種類 (異なる名称) でなければなりません。ただし、ジャンプコンビネーションには同じジャンプが 2 つ

含まれていても構いません。追加のジャンプが行われた場合、要件を満たさない個々のジャンプのみが無効となります。ジャンプは実施された順に評価されます。

コレオペアリフト

コレオペアリフトとは、プログラムの振付をより引き立て、音楽にマッチさせるリフトのことです。

コレオペアリフトは、氷上を滑走しながら、着地と着地を伴って行わなければなりません。最低でも1回転が必要です。

コレオペアリフトでは、着地時およびリフト中のどの時点においても、グリップに関する制限はありません。リフトを行うパートナーは、リフト中常に腕を頭上にまっすぐ、またはほぼまっすぐに伸ばしていなければなりません。技術審査員が振付ペアリフトであると判断できない場合、3番目に行われたリフトが振付ペアリフトとみなされます（振付ペアリフト確定）。この要素には固定の基本点があり、GOE（演技評価）においてのみ審査員によって評価されます。

コレオペアスピン

コレオペアスピンとは、プログラムの振付をより引き立て、音楽に調和するスピンのことです。

コレオペアスピンは、少なくとも3回転連続で行われ、少なくとも一方のパートナーが片足または両足で行い、基本ポジションまたは非基本ポジションのいずれでも構いません。足の切り替えは任意ですが、スピンの中に複数回行っても構いません。パートナーの踏み切りは必須ではありませんが、行う場合は、パートナーが肩の高さより上にある場合、パートナーの腕を完全に伸ばすような動きは避けてください。技術審査員が振付ペアスピンを判定し、3回転連続で行われた後に確定します。この要素には固定の基本点があり、審査員はGOE（演技評価）でのみ評価します。

コレオシーケンス

コレオシーケンスとは、プログラムの振付をより豊かにし、音楽と調和させる要素です。少なくとも2つの異なるスケーティング動作で構成され、例えばスパイラル、アラベスク、スプレッドイーグル、イナ・バウアー、ハイドロブレーディング、最大2回転のジャンプ、スピン、小さなリフトなどが含まれます。これらの2つ以上の動作をつなぐために、ステップやターンを用いることができます。振付シーケンスに含まれる要素は、それぞれ名称が付けられておらず、特定のスペースを占めることもありません。パターンは規定されていませんが、シーケンスは明確に視認できる必要があります。

技術審査員は振付シーケンスを判定し、それは最初の振付動作から始まり、最後の振付動作で終わります。

この要素には固定の基本値があり、審査員はGOE（演技評価）のみで評価します。