

採点について

Ver2.00

第3回全日本インラインフィギュアスケート選手権大会対応版

著作 一般社団法人日本インラインフィギュアスケート協会

部外秘

For your eyes only

全体について

- エレメンツは全て 0～10 で評価され、得点は最高点×評価÷10 となる。
 - どのカテゴリーも、ジャンプ、スピン、スパイラル、ステップを含んでいます（各カテゴリー必須エレメンツ参照）。
 - 小学生以上では、ジャンプ1つ、スピン一つを後半に入れなければならない。
（小学生は1分以降が後半、中学生以上は1分20秒以降が後半となります）
-

ジャンプについて

- **単体のジャンプ、2連続ジャンプ、3連続ジャンプの一つ目は異なるジャンプでなければならない**が、小学生以下はスリージャンプ、1サルコウ、1トゥループはいくつ重なっても良い（中学生以上で一つ目のジャンプが同じものだった場合、最初に行ったものは採点されるが、後から実行したものは無効となる）
 - 連続ジャンプでは、前向きに跳ぶジャンプは必ず一つ目に入れなければならない
（二つ目または三つ目に入った場合は得点には含まれない）
 - 連続ジャンプの二つ目または三つ目がループジャンプの場合は最大点が1.2倍になる
 - 回転不足とは回転数が1/4以上1/2未満足りないことである
 - 回転数については、1/2以上不足でダウングレード、1/2未満1/4以上でアンダー、1/4以下がqとする。
 - 採点はジャンプ1つずつ採点します
-

スピンについて

- スピンはポジションセット後2回転で成立とします。
- 予定されている以外のスピンはつなぎの姿勢とみなされ、加点減点ありません。
- かかとで回転するスピンは得点には含みません
- スピンはスピン一つずつ採点します
- バリエーションとはスピンの回転中に姿勢を変更せずに形をかえることです
- **中学生以上では単体のスピンと足換えスピンは異なる姿勢でなければならない**（小学

生以下は同じものが重なっても良い)。

例. 中学生以上では、単体のスピンのアップライトの場合、足換えはアップライト以外を選ばなければならない

●単体のスピンの場合、姿勢は変えられないがバリエーションは最大2つまでつけることができる。採点は一つずつ採点される。なお、同じバリエーションを2回使うことはできない。

例. シットフォワード・シットサイド・シットビハインドの場合

最大点 2.2 → 2.2 → 2.2

という最大点となり、一つずつ採点される。

●足換えスピンの場合、**最低1回足を換えなければならない**。最大で2回足を換えることができる。また、それぞれの足において、変化（バリエーション）1つだけつけることができる。

例1. 変化をつけず、足を2回換えた場合

シットスピン→シットスピン→シットスピン

足換え

足換え

※ 最大点は2.2+2.2+2.2となります

例2. 変化（バリエーション）をつけて足を2回換えた場合

シットスピン・シットバリエーション→シットスピン・シットバリエーション→シット

足換え

足換え

スピン・シットバリエーション

※ 最大点は2.2+2.2+2.2+2.2+2.2+2.2+2.2+2.2となります

●スピンコンビネーションの場合、**同一足でのスピン中に最低1回の姿勢変更をしなければならない（足換えと同時に姿勢を変更した場合は得点になるが、姿勢変更とはみなされない）**。片足につき姿勢変更・変化を合わせて最大3回まで実行できる。また、足換えはできるが最大1回となります。

例1. 足換えなしの場合

キャメルスピン・シットスピン・シットバリエーション

姿勢変更

最大点は3.0+2.2+2.2 となります。

例2. 足換えを入れる場合

キャメルスピン・シットスピン・シットバリエーション→シット・アップライト・アップ

姿勢変更

足換え

ライトバリエーション

最大点は 3.0+2.2+2.2+2.2+1.5+1.5 となります

●姿勢及び変化は、アップライト（ストレート、フォワード、サイド、ビールマン、I字、Y字、クロス、トンプソン、等）、シット（フォワード、サイド、ビハインド等）、キャメル（キャメル、アップワード、サイド、フォワード）、レイバック（アップワード、サイド等）の4つとなります。なお、通常のスタンドスピン（アップライト）、クロス、

トンプソンはアップライトのバリエーションと判断することとする。

●足換えについて 足換えスピンは左バックインから右バックアウト、もしくは右バックアウトから左バックインに回転方向がそのまま足を換えることであり、**一度フォアにならなかった場合は減点となります**。また、足を換える際、1回のみ蹴ることができます。

スパイラルについて

スパイラルは、スパイラル（単体）、スパイラルチェンジェッジ、スパイラルシークエンスのいずれかである（3秒で成立）

●スパイラルは3秒以上で成立となる

●スパイラルチェンジェッジの場合

二つのエッジがそれぞれ3秒以上で成立の場合、スパイラル2つ分の点数になります。片方だけ3秒以上で、一方が3秒未満だった場合はそちらは非成立となり、3秒をこえた方のみ採点となります。

例. アラベスクスパイラルのチェンジェッジの場合

最大点は 3.5+3.5 となります

●スパイラルシークエンスの場合

スパイラルシークエンスの場合、2つの連続スパイラルとし、一つが終了後5秒以内に二つ目をポジションセットしなければならない。また、同じスパイラルを足を逆にしたものや同じスパイラルをフォアからバック（またはバックからフォア）にしたものはシークエンスと認められますが、全く同じものを2回行った場合はシークエンスとは認められません。

例.

- 右軸フォアアラベスク → 右軸バックアラベスク
- 右軸フォアアラベスク → 左軸フォアアラベスク
- × 右軸フォアアラベスク → 右軸フォアアラベスク

●**フォアビールマンとバックY字は禁止ではないが非推奨である**

ステップシークエンスについて

●ステップシークエンスとはターン、ステップ、スケーティングムーブメントを組み合わせた一連の流れであり、6秒以上続けなければならない。

●難しいターンとはブラケット、ツイズル、ループ、ロッカー、カウンター、チョクトウである

●採点については技術審査員、審査員が下記の項目で採点します。

技術審査員		審査員	
難しいターンが含まれる	10 段階	エッジが深く明確なターン・ステップ	10 段階
身体の動き	10 段階	音楽とのマッチ	10 段階
		創造性・オリジナリティ	10 段階

最大点一覧

●エレメンツ

ジャンプ	
スリージャンプ (3J or WJ)	0.7
1 サルコウ (1S)	1.3
1 トウループ (1T)	1.3
1 インサイドトウループ (1IT)	1.6
1 ループ (1Lo)	1.8
1 ループ (2 回目以降) (1CLo)	2.16
オイラー (1Eu)	1.8
1 フリップ (1F)	1.9
1 ルッツ (1Lz)	2.1
1 インサイドアクセル (1IA)	2.7
1 アクセル (1A)	3.6
2 サルコウ (2S)	4.0
2 トウループ (2T)	4.5
2 インサイドトウループ (2IT)	4.8
2 ループ (2Lo)	4.9
2 フリップ (2CLo)	5.1
2 ルッツ (2Lz)	5.8
2 インサイドアクセル (2IA)	6.8
2 アクセル (2A)	7.9
3 サルコウ (3S)	8.9
3 トウループ (3T)	9.6

スピン	
アップライト (USp)	1.5
レイバック (LSp)	2.6
キャメル (CSp)	3.0
シット (SSp)	2.2

フライングアップライト (FUSp)	3.0
フライングレイバック (FLSp)	4.6
フライングキャメル (FCSp)	6.0
フライングシット (FSSp)	4.4

スパイラル	
スプレッドイーグル (SE)	3.0
イナバウアー (IB)	3.0
ハイドロ (HB)	3.0
アラベスク (AR)	3.5
ケリガン (KR)	3.5
Y字バランス (YB)	4.0
ビールマン (BM)	5.0
クロスグラブ (CG)	4.5
キャッチフット (CF)	4.0
ファン (FS)	5.0
シャーロット (SH)	5.0

ステップ	
ステップシーケンス (1S)	15.0

●スケーティングスキル

バランス	5.0
スピード	5.0
多方面	5.0

●パフォーマンス

体の動き・明確性	5.0
表現・感情	5.0
音楽とのマッチ	5.0