

Judging System Technical Panel Handbook

2010/2011
Version as of 17.07.2010



First release on Yu-Na Kim Day, 07. Aug. 2010

By (가나다순): 나빌레라, 러너스하이, 몬나니, 이니♪, 크레이브, 타푼, 프르즈모

목 차

Step Sequences	2
Rules.....	2
Level features	3
Clarifications	3
Spiral Sequence (Ladies Senior)	7
Rules.....	7
Clarifications	7
Spins	8
Rules.....	8
Specific elements in Short Program:.....	9
Level features	12
Clarifications	13
Positions	13
Entrance of the spin	15
Variations	16
Edges and directions.....	20
Change of foot.....	21
CAMEL POSITIONS	24
SIT POSITIONS.....	24
UPRIGHT POSITIONS	25
INTERMEDIATE POSITIONS.....	25
INCREASE OF SPEED.....	25
Jump Elements	26
Rules.....	26
Solo jump	26
Jump combination.....	28
Jump sequence	29
Clarifications	29
Short Program.....	32
Free Skating.....	33
Summary by 타폰	35

Step Sequences

Rules

<p>ST1. Short Program</p>	<p>Short Program for Senior & Junior Men and for Senior & Junior Ladies <u>must include one Step Sequence.</u> Shape of the Step Sequence: - Straight Line Step Sequence: commences at any place of the short barrier and goes to any place of the opposite short barrier keeping the approximate shape of the straight line or - Circular Step Sequence: skated on a complete circle or oval utilizing the full width of the ice surface or - Serpentine Step Sequence: commences at the end of the ice surface and progresses in at least two bold curves and ends at the opposite end of the ice surface. May include <u>any unlisted jumps</u>. Short stops in accordance with the music are permitted. Retrogressions are not prohibited.</p> <hr/> <p><u>시니어/주니어 남성</u> 그리고 <u>시니어/주니어 여성</u>의 쇼트 프로그램에는 <u>하나의 스텝 시퀀스가 반드시 포함되어야 한다.</u> 스텝 시퀀스의 형태 - 직선 스텝: 단면[직사각형에서 길이가 짧은 쪽을 의미/하키 골대 축]의 어디서건 시작 가능하며, 거의 직선을 유지하면서 반대편 단면의 어느 위치로든 진행 - 원형 스텝: 빙판 전체를 이용하여 완전한 원형 또는 타원형으로 활주 - 서펜타인 스텝: 빙판의 한쪽 종단에서 시작해서 최소 두 개 정도의 확실한 곡선으로 진행하여 빙판의 다른 종단에서 종료. 모든 <u>비 규정 점프</u> 포함 가능. 음악에 맞춘 순간적인 정지동작 허용. 역 주행도 가능</p>
<p>ST2. Free Skating</p>	<p>A well balanced Free Skating program¹ must contain two Step Sequences of a different nature for Senior Men and one Step Sequence for Senior Ladies & Junior Men & Ladies. The competitors have complete freedom in selecting the kind of step sequence they intend to execute. Jumps can also be included in the step sequence. However the step sequence must fully utilize the ice surface. Step sequences too short and barely visible cannot be considered as meeting the requirements of a step sequence. <u>For Senior Men the second (in the order of execution) step sequence will always be awarded a fixed Base value, called a choreographic step sequence and evaluated by Judges in GOE only. This sequence can have any pattern while fully utilizing the ice surface.</u></p> <hr/> <p>균형 잡힌 프리스케이팅 프로그램에서 <u>시니어 남성의 경우에는 유형이 상이한 두 개의 스텝시퀀스가 반드시 포함되어야 하고, 시니어 여성, 주니어 남성/여성의 경우 하나의 스텝시퀀스가 반드시 포함되어야 한다.</u> 선수는 연기할 스텝시퀀스의 종류를 자유롭게 선택 할 수 있다. 스텝시퀀스에 점프가 포함될 수 있으나, 스텝시퀀스는 반드시 빙면을 전부 활용해야 함. 너무 짧거나 명시적이지 못한 스텝시퀀스는 스텝시퀀스 규정을 준수하지 못한 것으로 간주. <u>시니어 남성의 경우 (수행순서에 따라) 두 번째 스텝시퀀스는 고정된 기본 점수만 부여되고, "choreographic 스텝시퀀스"로 콜 되며 저지로부터 GOE만 평가됨. 이 시퀀스는 빙면을 전부 활용하는 어떤 패턴이건 활용가능</u></p>

¹ A well balanced Free Skating program: 균형잡힌 프리스케이팅 프로그램이란 프리는 선수가 Elements 구성에 있어서 규정요소가 많은 쇼트보다 자유롭지만 이 전제로 인해 여러가지 제약이 붙게 됨. 강제성을 지니면서도 일면 비 강제성도 내포하는 구분임.



Level features

- 1) Simple variety (Level 2), variety (Level 3), complexity (Level 4) of turns and steps throughout **(compulsory)**
- 2) Rotations (turns, steps) in either direction (left and right) with full body rotation covering at least 1/3 of the pattern in total for each rotational direction
- 3) Use of upper body movement
- 4) At least half a pattern on one foot only
- 5) Combination of difficult turns (rockers, counters, brackets, twizzles) quickly executed in both directions (at least twice within the sequence)

- 1) 전반적으로 턴과 스텝이 Simple variety한 경우(레벨 2), variety한 경우(레벨 3), complexity한 경우(레벨 4) – **[레벨 업을 위한]²(필수조항)**
- 2) 각 회전 방향 별로 합해서 최소 1/3이상의 패턴을 커버하는 전신 회전을 수반하는 양방향(좌,우) 회전 (턴과 스텝)
- 3) 상체 움직임의 활용
- 4) 적어도 패턴의 반 이상을 한쪽 발만 사용
- 5) (시퀀스에서 최소 두 번의)양방향으로 신속하게 수행되는 난도 높은 턴(로커, 카운터, 브라켓, 트위즐)의 조합

Clarifications

ST3. Pattern	<p>Straight Line - Short barrier to short barrier. Serpentine – 2 or 3 bold curves. Skater skates from short barrier to short barrier. Circular – A skater completes a circle using the width of the ice surface. A Step Sequence will only receive a Level if at least 50% of the sequence pattern is performed. <u>The choreographic step sequence will receive no value if it definitely does not fully utilize the ice surface.</u></p> <hr/> <p>Straight Line – 단면에서 단면으로 Serpentine – 두 세 개의 명확한 곡선. 선수는 단면에서 단면으로 활주 Circular – 선수는 빙면 전체를 활용하여 원을 그려야 함 스텝시퀀스는 시퀀스 패턴의 최소 50% 이상이 수행되어야만 Level을 받을 수 있음. “Choreographic step sequence”는 빙면 전체를 활용하지 못할 경우 기본 점수도 부여되지 않음.</p>
---------------------	--

ST4. End of the pattern 패턴의 종료	<p>In Short Program the end of the of the Step sequence is either the moment when the skater reaches the opposite short barrier (Straight Line or Serpentine step sequence) or closes the circle (Circular step sequence) or the moment when the skater concludes the Sequence (if this happens earlier). In Free Skating however the pattern of the Step sequence is unlimited; the call will be according to the pattern of the first part of the sequence.</p> <hr/> <p>쇼트 프로그램에서 스텝시퀀스의 종료는 선수가 반대쪽 단면에 도착한 순간(직선 또는 서펜타인 스텝의 경우), 원을 다 그린 순간(써클라 스텝의 경우) 또는 선수가 해당 시퀀스를 그만두는 순간이다 (만약 이런 일이 먼저 발생하는 경우) 프리스케이팅에서 스텝시퀀스의 패턴은 제한이 없지만, 시퀀스 첫 부분의 패턴에 따라 어떤 유형의 스텝인지 판정됨</p>
--	--

² [레벨업을 위한] ← 이러한 꺾쇠괄호(Square bracket)와 갈색형태의 표기는 원 문서의 내용이 아니라 이해를 돕기 위해 임의로 추가된 텍스트입니다.



<p>ST5. Definition of Turns and Steps</p>	<p>Types of Turns: three turns, twizzles, brackets, loops, counters, rockers. Types of Steps: toe steps, chasses, mohawks, choctaws. change of edge, cross rolls, running steps. Turns must be executed on one foot. Steps must be executed on one foot whenever possible. If a turn is “jumped”, it is not counted as performed.</p> <hr/> <p>턴 유형: three turns, twizzles, brackets, loops, counters, rockers. 스텝 유형: toe steps, chasses, mohawks, choctaws. change of edge, crossrolls, running steps. 턴은 반드시 한 발로 수행되어야 함. 스텝은 어쩔거나 한발로 수행되어야 함. 턴이 “점프”가 되면, 수행된 것으로 카운트되지 않는다.</p>
<p>ST6. Simple Variety</p>	<p>Must include at least 7 turns and 4 steps, none of the types can be counted more than twice.</p> <hr/> <p>최소 7개의 턴과 4개의 스텝을 반드시 포함, 어떤 유형도 2회까지만 카운트 됨</p>
<p>ST7. Variety</p>	<p>Must include at least 9 turns and 4 steps, none of the types can be counted more than twice.</p> <hr/> <p>최소 9개의 턴과 4개의 스텝을 반드시 포함, 어떤 유형이건 2회까지만 카운트 됨</p>
<p>ST8. Complexity</p>	<p>Must include at least 5 different types of turns and 3 different types of steps all executed at least once in both directions. “Both directions” refers to rotational direction. Skating forward and skating backward is not a change of rotational direction.</p> <hr/> <p>최소 5개 유형의 턴과 3개 유형의 스텝이 양방향으로 최소 한 번씩은 수행되어야 함. “양방향”이란 회전 방향을 의미함. 전방활주 후방활주는 회전 방향의 변경이 아님</p>
<p>ST9. No simple variety, only simple variety, only variety</p>	<p>If a skater does not perform a simple variety of steps and turns, the Level cannot be higher than 1. If a skater performs only simple variety of steps and turns, the Level cannot be higher than 2. If a skater performs only variety (but not complexity) of steps and turns, the Level cannot be higher than 3.</p> <hr/> <p>스텝과 턴에서 “Simple variety”를 수행하지 못한 경우, Level은 1을 넘을 수 없다. 스텝과 턴에서 “Simple variety”만 수행한 경우, Level은 2를 넘을 수 없다. 스텝과 턴에서 “Variety”는 수행했으나 “Complexity”는 수행하지 못한 경우, Level은 3을 넘을 수 없다.</p>
<p>ST10. Distribution</p>	<p>Turns and/or Steps must be distributed throughout the sequence. There should be no long sections without Turns or Steps. If this requirement is not fulfilled, the Level cannot be higher than 1.</p> <hr/> <p>턴들과/또는 스텝들은 반드시 시퀀스 전체에 걸쳐 고루 분포되어 있어야 함. 턴 또는 스텝이 없는 구간이 길어서는 안됨. 이 조건이 충족되지 않는 경우 Level은 1을 넘을 수 없다.</p>



<p>ST11. Rotations in either direction 양방향 회전</p>	<p>This feature means that a skater rotates continuously in one direction for at least 1/3 of the sequence and then continuously for at least 1/3 of the sequence in the opposite direction or over the length of the step sequence the skater is performing turns for at least 1/3 of the sequence in total (not continuous) in one rotational direction and at least 1/3 of the sequence in total (not continuous) in the opposite direction. “Full body rotation” means one complete rotation. The skater should not just turn half a rev. back and forth.</p> <hr/> <p>이 feature 는 선수가 스텝시퀀스의 최소 1/3 정도는 한쪽 방향으로 지속적으로 회전하고 그 다음에는 반대방향으로 최소 1/3을 계속해서 회전하거나 스텝 시퀀스 전체를 통틀어 선수가 (지속적으로가 아니라) 합계 스텝 시퀀스의 최소 1/3을 한쪽 방향으로 회전하고 마찬가지로 (지속적으로가 아니라) 합계 최소 1/3은 반대 방향으로 회전하는 것을 의미함 “Full body rotation(전신 로테이션)”은 완전한 1회전을 의미하므로 앞/뒤로 반 바퀴 만 돌아서는 안됨.</p>
<p>ST12. Use of upper body movement</p>	<p>Use of upper body movements means the visible use for a combined total of at least 2/3 of the pattern of the step sequence any movements of the arms, head and torso that have an effect on the balance of the main body core.</p> <hr/> <p>상체 움직임의 이용이란 스텝시퀀스의 총 합계 최소 2/3 패턴에 대한 가시적인 사용을 의미함. 신체중심의 균형에 영향을 주는 팔, 머리 그리고 몸통의 모든 움직임을 의미.</p>
<p>ST13. Half a pattern on one foot</p>	<p>“At least half a pattern on one foot only” presumes that the skater stays on one foot without any breaks for at least half of the sequence pattern.</p> <hr/> <p>“한 발만으로 최소 패턴의 절반”이란 시퀀스 패턴의 최소 절반은 중단 없이 한 발로 유지해야 함을 의미함.</p>
<p>ST14. Combination of difficult turns</p>	<p>“Combination of difficult turns (rockers, counters, brackets, twizzles) quickly executed in both directions” presumes that: <u>a) at least 2 different types of difficult turns must be executed;</u> <u>b) in each direction at least 2 turns must be executed;</u> <u>c) bullets a) and b) above must be completed twice;</u> <u>d) the number of times any type of difficult turns can be used during this combination is unlimited, however only 2 turns of the same type will be counted for “variety”;</u> <u>e) the combination must be executed quickly.</u></p> <hr/> <p>“양방향으로 신속하게 수행되는 난도 있는 턴(rockers, counters, brackets, twizzles)의 콤비네이션”이란 아래를 의미함: a) <u>최소 2개의 다른 유형의 난도 있는 턴이 반드시 수행되어야 함</u> b) <u>각 방향으로 최소 2개의 턴이 반드시 수행되어야 함</u> c) <u>위 a) b) 항목이 반드시 2회 수행 되어야 함</u> d) <u>이 콤비네이션을 수행하는 동안 난도 있는 턴 유형을 몇 번이건 수행해도 상관없지만, 동일 유형의 턴은 2개만 “Variety”로 카운트 됨</u> e) <u>이 콤비네이션은 반드시 신속하게 수행되어야 함</u></p>



<p>ST15. Jump with more than half a revolution executed in the step sequence</p>	<p>Any unlisted jumps can be executed in both the Short Program and Free Skating. A listed jump has to be called in Free Skating. In Short Program such a jump is ignored (but reflected by the Judges in their GOE reduction). In any case it does not influence the determination of Level of difficulty of the Step sequence.</p> <hr/> <p><u>쇼트와 프리 모두 어떤 비 규정 점프건 수행이 가능하다. 프리 스케이팅에서 규정 점프는 반드시 Call 되어야 하고, 쇼트에서는 무시됨(그러나, 저지는 GOE 감점에 반영). 어떤 경우에도 스텝 시퀀스의 난이도 Level 결정에는 영향을 주지 않음</u></p>
<p>ST16. How to call the Choreographic Step Sequence "Choreographic"</p>	<p>The call should be "Steps confirmed" (if the Sequence will be counted) or "Steps no Value" in the opposite case.</p> <hr/> <p><u>콜은 (스텝시퀀스가 카운트 될 경우) "Steps confirmed" 이고 반대의 경우 "Steps no Value"</u></p>

Spiral Sequence (Ladies Senior)

Rules

SS1. Short Program	<p><u>In Short Program a performed Spiral Sequence will be evaluated in “Transitions”.</u></p> <hr/> 쇼트에서 수행된 스파이럴 시퀀스는 “트랜지션”으로 평가됨
SS2. Free Skating	<p><u>The spiral sequence will always be awarded a fixed Base Value, called a choreographic spiral sequence and evaluated by Judges in GOE only. In this sequence there must be at least two (2) spiral positions not less than three (3) seconds long each or only one (1) spiral position not less than six (6) seconds long. In case this requirement is not fulfilled, the spiral sequence will have no value.</u></p> <hr/> 스파이럴 시퀀스는 “Choreographic 스파이럴 시퀀스”로 판정되며 고정된 기본점수가 부여되고 심판은 단지 GOE만 평가한다. 이 시퀀스에는 적어도 각 3초 이상을 유지하는 두 개의 스파이럴 자세 또는 6초 이상의 스파이럴 자세가 하나 존재해야 함. 이 조건을 충족하지 못하는 경우 스파이럴 시퀀스는 어떤 점수도 얻을 수 없다.

Clarifications

SS3. Definition	<p>A Spiral is a position with one blade on the ice and the free leg (including knee and foot) higher than the hip level. Spiral positions are classified according to the skating leg (right, left), edge (outside, inside), direction (forward, backward) and position of the free leg (backward, forward, sideways).</p> <hr/> 스파이럴이란 빙판 위에서 스케이트 날 하나로 프리레그(무릎과 발을 포함)를 엉덩이 보다 높은 위치에 두는 자세이다. 스파이럴 자세는 스케이팅하는 다리(좌/우측), 에지(인/아웃), 방향(전/후진) 그리고 프리레그(앞,뒤,측면)의 자세에 따라 구분된다.
SS4. Free leg position	<p>Free leg: knee and foot higher than the hip level.</p> <hr/> 프리레그: 무릎과 발이 엉덩이 보다 높이 위치해야 함
SS5. Free leg drops	<p>When the free leg drops at the hip level (or lower), this is considered the end of the concerned spiral position</p> <hr/> 프리레그가 엉덩이(또는 그 이하)수준으로 내려올 경우, 해당 스파이럴 자세의 종료로 간주됨
<p><u>SS6. Order of the counted spiral positions</u> 카운트된 스파이럴 자세의 순서</p>	<p><u>The two (2) or one (1) long enough spiral positions mentioned in the Rules above are not necessarily the first ones in the sequence.</u></p> <hr/> 위 룰에서 언급된 규정시간을 충족하는 스파이럴 자세 2개 또는 1개가 시퀀스에서 필연적으로 최초에 수행되어야 하는 것들은 아님
<p><u>SS7. How to call the Choreographic Spiral Sequence</u></p>	<p><u>The call should be “Spirals confirmed” (if the Sequence will be counted) or “Spirals no Value” in the opposite case.</u></p> <hr/> 콜은 “Spirals confirmed” (해당 시퀀스가 카운트 될 경우) 그 반대의 경우 “Spirals no Value”



Spins

Rules

<p>SP1. General</p>	<p>The minimum number of revolutions required in a position is two (2). In case this requirement is not fulfilled, the position is not counted. A spin with less than three rotations is considered as a skating movement and not a spin. If the skater falls when entering a spin, a spin or a spinning movement is allowed immediately after this fall (for filling time purpose) with this spin/movement not being counted as an element. In spins in one position and flying spins (<i>which means a spin with a flying entrance and no change of foot and position</i>) the concluding upright position at the end of the spin (final wind-up) is not considered to be another position <u>independent of the number of revolutions, as long as in such a final wind-up no additional feature is attempted (any change of edge, variation of position ect...)</u> and the revolutions executed in this position are not to be counted in the required number of revolutions. Variations of positions of the head, arms or free leg, as well as fluctuations of speed are permitted. In spin combinations during a change of position a difficult variation of position can be executed (which means that a difficult change of position is counted as a difficult spin variation).</p> <hr/> <p>하나의 포지션에서 요구되는 최소 회전 수는 2회전임. 이 조건이 만족되지 않는 경우 해당 포지션은 카운트되지 않는다. 3회전 미만의 스핀은 스케이팅 동작으로 간주되지 스핀으로 간주되지는 않음 스핀 도입 시에 선수가 넘어질 경우, 그 즉시 (시간을 채우기 위한) 스핀/스핀동작의 수행은 용인되나 해당 스핀/동작은 element로 평가되지는 않음 단일 포지션 스핀과 플라잉 스핀(플라잉으로 도입해서 발과 자세를 바꾸지 않는 스핀을 의미)에서, 해당 스핀의 최종 업라이트 포지션은 <u>그런 최종 마무리(wind-up)에서 추가적인 요소(에지 변경, 포지션의 variation 등)가 시도되지 않는 한 회전 수와는 관계 없이 다른 포지션으로 간주되지 않고 해당 포지션에서 수행된 회전 수는 요구된 회전수로 카운트되지 않는다.</u> 머리, 팔 또는 프리레그의 포지션 변화와 더불어 속도의 완급조절도 허용됨. 콤비네이션 스핀에서는 포지션을 변경하는 과정에서, 포지션의 난도 높은 Variation이 수행 가능하다. (이 말은 난도 높은 포지션 변경은 "a difficult spin variation"로 카운트 된다는 의미임)</p>
----------------------------	---

SP2. Short Program	<p>The Short Program of the season 2010 – 2011 includes the following 3 spins:</p> <p>-Seniors: Flying spin <u>with landing position different than in the Spin in one Position</u>;</p> <p>Juniors: Flying camel spin;</p> <p>-Senior Men: Camel/Sit spin (<u>position different from the landing position of the Flying spin</u>) with only one change of foot;</p> <p>Junior Men: Sit spin with only one change of foot;</p> <p>-Senior & Junior Ladies: Layback/sideways leaning spin;</p> <p>-Spin combination with all three basic positions and only one change of foot. The spins must have a required minimum number of revolutions: eight (8) for the flying spin and the layback spin, six (6) revolutions on each foot in the spin with a change of foot and the spin combination, the lack of which must be reflected by the Judges in their marking. In the spin combination the change of foot is required.</p> <p>Except flying spins, spins cannot be commenced with a jump.</p> <hr/> <p>2010-2011 시즌 쇼트에는 다음 3개의 스핀이 포함되어야 함:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시니어 남/여성: 플라잉 스핀 -단일 포지션 스핀과는 다른 랜딩 포지션³ 포함; [SP6. <i>Flying Spin 참조: 간단히 말하면, 단일 포지션 스핀과 F*Sp는 기본 포지션이 달라야 함을 의미]</i> - 주니어 남/여성: 플라잉 카멜 스핀; - 시니어 남성: 단 한 번의 체인지 풋을 수반하는 카멜/시스핀 (<u>플라잉 스핀의 랜딩 포지션과는 다른 포지션이어야 함</u>) - 주니어 남성: 단 한 번의 체인지 풋을 수반하는 시스핀 - 시니어/주니어 여성: 레이백/사이드웨이 리닝 스핀: - 세 가지 기본 포지션 모두와 한 번의 체인지 풋이 포함된 콤비네이션 스핀 스핀에는 최소 요구 회전수가 있다: 플라잉/레이백 스핀의 경우 8회전, 콤비네이션 스핀 및 체인지 풋의 경우 각 발 별로 6회전, 부족한 경우 저지는 채점에 반영함. 콤비네이션 스핀에서는 체인지 풋이 요구됨 플라잉 스핀 외에는 점프로 도입 될 수 없음
---------------------------	--

Specific elements in Short Program:

SP3. Ladies: layback/sideways leaning spin	<p>Any position is permitted, as long as the basic layback or sideways leaning position is maintained for eight (8) revolutions without rising to an upright position. The position of a “Biellmann Spin” can only be taken and considered as a feature to increase the Level after having successfully rotated these required 8 revolutions in the layback-position (backward and/or sideways).</p> <hr/> <p>업라이트 포지션으로 몸을 일으켜 세우지 않으면서, 기본 레이백 또는 사이드웨이 리닝 포지션을 8회전 유지한다면, 어떤 포지션도 허용됨. “비엘만 스핀” 포지션은 (백워드 and/or 사이드웨이)레이백 포지션에서 요구된 8회전을 성공적으로 회전한 이후에만 Level을 올리기 위한 요소로만 고려됨</p>
---	--

³ 랜딩 포지션: 플라잉 도입 직후 취하게 되는 기본자세. 예를 들어, 데스드랍으로 시작되는 FSSp라면 데스드랍 랜딩 직후 취해지는 자세가 “시스핀”임



<p>SP4. Men: spin with only one change of foot</p>	<p>Senior & Junior: The spin must consist of only one change of foot, which may be executed in the form of a step over or a jump with not less than six (6) revolutions on each foot. Senior: The competitor <u>can</u> choose either the camel position or the sit position to be executed, <u>but this position must be different from the landing position of the Flying spin</u>; Junior: Only the prescribed sit or camel position is permitted to be executed.</p> <hr/> <p>시니어/주니어: 체인지 풋이 반드시 하나 있어야 하며, 스텝 오버 또는 점프 유형으로 수행되어야 하며 각 발 당 최소 6회전 이상이어야 함 시니어: 선수 임의로 카멜 또는 시트 포지션을 선택적으로 실행할 수 있다. 그러나 플라잉 스피んの 랜딩 포지션과는 반드시 달라야 함 주니어: 미리 정해진 시트 또는 카멜 포지션만 수행이 허용 됨</p>
<p>SP5. Spin combination with change of foot</p>	<p>The spin combination must include all three basic positions (sit, camel, upright or any variation thereof) and only one change of foot with not less than six (6) revolutions on each foot. The change of foot may be executed in the form of a step over or a jump. The change of foot and the change of position may be made either at the same time or separately.</p> <hr/> <p>콤비네이션 스피ん은 반드시 세가지 기본 포지션(시트, 카멜, 업라이트 또는 이들의 variation)을 모두 포함해야 하고 체인지 풋은 1회만 허용되며, 각 발로 최소 6회전 이상이어야 함. 체인지 풋은 스텝 오버 또는 점프 형태로 수행되어야 할 것임. 체인지 풋과 포지션 변경은 동시 또는 별개로 수행 가능</p>
<p>SP6. Flying spin</p>	<p>Senior: Any type of flying spin is permitted <u>with landing position different than in the Spin in one Position</u>; A minimum of eight (8) revolutions in the landing position which may be different from the flying position. Junior: Only the prescribed "Flying" position or its variation is permitted. A minimum of eight (8) revolutions in the landing position which must be the same as the flying position. In the flying sit spin changing foot on landing is permitted. Senior & Junior: No previous rotation on the ice before the take-off is permitted. A step over must be considered by the Judges in the Grade of Execution. The flying position must be attained in the air. The required eight (8) revolutions can be executed in any variation of the landing position.</p> <hr/> <p>시니어: 모든 유형의 플라잉 스피ん에서 <u>단일 포지션 스피ん과는 다른 랜딩 포지션이</u> 허용된다 랜딩 포지션은 최소 8회전이며 플라잉 포지션과 달라도 된다 주니어: 미리 정해진 "플라잉" 포지션 또는 이의 variation만 허용됨. 랜딩 포지션은 최소 8회전이며 플라잉 포지션과는 반드시 동일해야 함. 플라잉 시스핀에서의 랜딩시의 체인지 풋 허용 시니어/주니어: 테이크 오프전에 빙면에서의 선행 회전은 용인되지 않음. 스텝 오버는 저지의 GOE에 반드시 고려됨. 플라잉 포지션은 반드시 공중에서 이뤄져야 함. 필수 8회전은 랜딩 포지션의 어떠한 variation에서건 수행 가능함</p>



<p>SP7. Free Skating</p>	<p>A well balanced Free Skating program for Men and Ladies (Senior and Junior) must contain maximum of 3 spins, one of which must be a spin combination, one a flying spin or a spin with flying entrance and one a spin with only one position.</p> <p>All Spins must be of a different character (must have different abbreviations). Any Spin with the same abbreviation as one executed before will be deleted by computer (but will occupy a spinning box).</p> <p>If no one of the performed spins has a flying entrance, or if no one is a spin in one position, or no one is a spin combination, the third executed spin will be automatically deleted by the computer.</p> <p>The spins must have a required minimum number of revolutions: six (6) for the flying spin and the spin with only one position and ten (10) for the spin combination, the lack of which must be reflected by Judges in their marking. These minimum numbers of required revolutions must be counted from the entry of the spin until its exit (<u>except final wind-up in Spins in one position and Flying spins</u>). In the spin combination the change of foot is optional and the number of different positions is free.</p> <hr/> <p>(주니어/시니어) 남성/여성의 프리스케이팅에는 최대 3개의 스핀을 반드시 포함해야 하는데, 하나는 콤비네이션 스핀, 또 하나는 플라잉 또는 플라잉으로 도입하는 스핀 그리고 나머지 하나는 단일 포지션 스핀임.</p> <p>모든 스핀은 완전히 다른 종류여야 함 (반드시 다른 약어를 지녀야 함 - <i>[프로토콜상에서 다른 종류로 표기되어야 함을 의미]</i>).</p> <p>이전에 수행되었던 동일한 약어의 스핀은 컴퓨터에 의해 삭제됨 (그러나, 스핀 항목의 자리를 잡아 먹게 됨)</p> <p>수행된 스핀 가운데 플라잉 엔터런스가 없거나, 단일 포지션이 없거나 또는 콤비네이션 스핀이 없는 경우, 세 번째에 수행된 스핀이 컴퓨터에 의해 자동 삭제됨.</p> <p>스핀은 다음과 같은 최소 요구 회전 수를 지님: 플라잉과 단일 포지션 스핀의 경우 6회전이며, 콤비네이션 스핀의 경우 10회전임. 회전 부족은 심판의 채점에 반영됨.</p> <p>최소 요구 회전 수는 스핀의 도입에서부터 (<u>단일 포지션 및 플라잉 스핀의 최종 마무리는 제외하고</u>)종료 시까지 카운트 된다. 콤비네이션 스핀에서 체인지 풋은 생략가능하며 각 포지션의 개수도 자유임.</p>
---------------------------------	---



Level features

- 1) A difficult variation in a basic or (for spin combinations only) in an intermediate position
- 2) Another difficult variation in a basic position which must be significantly different from the first one and:
 - spin in one position with change of foot – on different foot than the first one
 - spin combination without change of foot – in different position than the first one
 - spin combination with change of foot – on different foot and in different position than the first one
- 3) Change of foot executed by jump
- 4) Backward entrance/Difficult variation of flying entrance/Landing on the same foot as take-off or changing foot on landing in a Flying Sit Spin
- 5) Clear change of edge in sit (only from backward inside to forward outside) or camel
- 6) All 3 basic positions on both feet
- 7) Both directions immediately following each other in sit or camel spin
- 8) At least 8 rev. without changes in pos./variation, foot or edge (camel, sit, layback, difficult upright), counts twice if repeated on another foot

Additional features for the Layback spin:

- 9) One change of position backwards-sideways or reverse, at least 3 rev. in each position (counts also if the Layback spin is a part of any other spin)
- 10) Biellmann position after layback spin (SP – after 8 revolutions in layback spin)

Backward entry, change of edge and any type of difficult spin variation count as features that can increase the Level only once per program (in the first spin they are attempted):

The following requirements are mandatory for Levels 2 – 4 both in Short Program and Free Skating:

- a) **for Spin Combinations with change of foot all 3 basic positions;**
- b) **for Spins with change of foot at least one basic position on each foot.**

In any spin with change of foot the maximum number of features attained on one foot is two (2).

- 1) 기본 포지션 또는 (콤비네이션 스핀의 경우에만) Intermediate 포지션에서의 난도 높은 variation
- 2) 기본 포지션에서의 다른 난도 높은 Variation은 첫 번째와 확연히 달라야 하며 아래를 충족해야 함
 - 단일 포지션 스핀에서 체인지 풋 – 첫 variation과는 다른 발
 - 체인지 풋이 없는 콤비네이션 스핀 – 첫 variation과는 다른 포지션
 - 체인지 풋이 있는 콤비네이션 스핀 – 첫 variation과는 다른 발과 다른 포지션
- 3) 점프를 이용한 체인지 풋
- 4) 백 엔터런스/플라잉 엔터런스의 난도 높은 variation/플라잉 시트 스핀에서 테이크 오프와 동일한 발 또는 발을 바꿔서 랜딩
- 5) 시트 스핀(백 인사이드에서 포워드 아웃사이드만 해당) 또는 카멜스핀에서의 확실한 에지 변경
- 6) 세가지 기본 포지션 모두를 양 발로 수행 [오른발/왼발 각 발로 세가지 기본자세를 수행하는 경우를 말함]
- 7) 시트 또는 카멜 스핀에서 바로 이어지는 양방향 [회전]수행
- 8) 포지션/Variation, 발 또는 에지의 변화가 없는 최소 8회전(카멜, 시트, 레이백, 난도 높은 업라이트[만 인정]), (발을 바꿔) 다른 발로도 한다면 2회 까지 카운트

레이백 스핀에 대한 추가 항목

- 9) 백워드에서 사이드웨이 또는 그 반대로의 한번의 포지션 변경, 각 포지션 별 최소 3회전 (레이백 스핀이 다른 스핀의 일부인 경우에도 카운트)
- 10) 레이백 스핀 다음의 비엘만 포지션(쇼트 – 레이백 스핀을 8회전 한 이후)

후방 엔트리, 에지 변경 그리고 각 유형의 난도 높은 스핀 variation은 프로그램 당 한번씩만(시도된 첫 스핀의) Level을 올리는 요소로 카운트됨

아래는 쇼트 및 프리에서의 Level 2 – 4를 위한 필수 항목들임

- a) **체인지 풋이 있는 콤비네이션 스핀: 세 가지 기본 포지션 모두 수행**
- b) **체인지 풋이 있는 스핀: 각 발로 최소 하나의 기본 포지션 수행**

체인지 풋이 포함된 모든 스핀에서 최대한 인정 받을 수 있는 요소의 수는 각 발 당 2개.

Clarifications

Positions

SP8. Basic Positions	<p>There are 3 basic positions: camel, sit and upright positions. Intermediate positions are all other positions.</p> <p>Camel: free leg backwards with the knee higher than the hip level, however Layback, Biellmann and similar variations are still considered as upright spins.</p> <p>Sit: the upper part of the skating leg at least parallel to the ice.</p> <p>Upright: any position with extended or almost extended skating leg (a slight bend of the knee is allowed) which is not a camel position.</p> <hr/> <p>세 개의 기본 포지션: 카멜, 시트 그리고 업라이트. 나머지 포지션들은 Intermediate 포지션임</p> <p>카멜: 무릎을 엉덩이보다 위로한 상태로 프리 레그를 뒤로 [뺨 자세]. 반면, 레이백, 비엘만 그리고 유사 Variation들은 업라이트 스피너로 간주됨.</p> <p>시트: 스케이팅 레그의 상부⁴가 적어도 빙면과 평행을 이뤄야 함</p> <p>업라이트: 카멜 외에 스케이팅 레그를 거의 쪽 뺨은 자세(무릎을 약간 구부려도 무방).</p>
SP9. Intermediate positions	<p>All the other positions not fulfilling the requirements of any basic position.</p> <p>Spin Combination: The number of revolutions in intermediate positions is counted in the total number of revolutions; intermediate positions can be considered as difficult variations in accordance with the definition of such positions, but going to one of these positions is not considered as a change of position which can only be from one basic position to another basic position.</p> <p>Spin in one position and Flying Spin: Intermediate positions are allowed, counted in the total number of revolutions required by the Rules, but are not valid for Level features.</p> <hr/> <p>기본 포지션의 필수요건을 충족하지 못하는 다른 포지션 전체를 의미.</p> <p>콤비네이션 스피너: Intermediate 포지션의 회전 수는 전체 회전 수에 카운트 됨; Intermediate 포지션은 해당 포지션에 대한 정의에 따라 난도 높은 variation으로 간주되나 Intermediate 포지션으로의 진행은 포지션 변경으로 간주되지는 않는다. 포지션 .변경은 기본 포지션에서 다른 기본 포지션으로 바뀔 때 만을 의미.</p> <p>단일 포지션 스피너와 플라잉 스피너: Intermediate 포지션이 허용되며, Rule에서 요구하는 전체 회전수로 카운트되나 Level요소는 될 수 없다.</p>

⁴ 스케이팅 레그의 상부: 무릎을 기준으로 상/하부를 나누며, 장딴지는 하부, 허벅지는 상부가 됨








<p>SP10. Spin with no change of position</p>	<p>A “spin with no change of position”, in which another basic position is executed with more than two (2) revolutions, does not fulfil the requirements of a spin with “no change of position” and will be identified as a “spin combination”. However, the concluding upright position at the end of the spin (final wind-up) is not considered to be another position <u>independent of the number of revolutions, as long as in such a final wind-up no additional feature is executed (change of edge, variation of position etc.)</u>, and the revolutions executed in it are not to be counted in the required number of revolutions.</p> <hr/> <p>다른 기본 포지션이 최소 2회전 이상 수행된 상황에서 “포지션 변화가 없는 스핀”은 “포지션 변경이 없는” 스핀의 요건을 충족하지 못하고 “콤비네이션 스핀”으로 식별 될 것이다. 그러나, 스핀 마지막의 최종 업라이트 포지션(final wind-up)은 <u>그런 최종 마무리(wind-up)에서 추가적인 요소(에지 변경, 포지션의 variation 등)가 시도되지 않는 한 회전 수와는 관계 없이</u> 다른 포지션으로 간주되지 않고 해당 포지션에서 수행된 회전 수는 요구된 회전수로 카운트되지 않는다.</p>
<p>SP11. Less than 2 revolutions in every basic position</p>	<p>If a spin does not have at least 2 continuous revolutions in some basic position, no Level has to be given.</p> <hr/> <p>기본 포지션에서 최소 2 연속 회전을 수행하지 못한 경우, 해당 스핀은 어떤 Level도 부여되지 않음</p>
<p>SP12. Less than 2 revolutions in basic positions (spin combination)</p>	<p>A spin combination executed with only 1 position with not less than 2 revolutions (as to the requirements) and in all other positions less than 2 revolutions (not to the requirements) receives Level 1 and the Judges will also reduce the GOE.</p> <hr/> <p>콤비네이션 스핀이 단 하나의 최소 2회전 포지션(필수요건 충족)과 2회전 미만의 나머지 포지션들(필수요건 불 충족)로 수행되었다면 Level 1이 부여될 것이며 저지는 GOE 역시 감할 것임.</p>
<p>SP13. Less than 3 basic positions (spin combination Short Program)</p>	<p>If a skater performs less than the required 3 basic positions (upright, sit, camel) with not less than 2 revolutions, the Level of the spin combination can not be more than 1 and the Judges will also reduce the GOE.</p> <hr/> <p>2회전 이상의 필수 세 가지 기본 포지션(업라이트, sit, 카멜)을 전부 수행하지 못한 경우 콤비네이션 스핀의 Level은 1이상이 될 수 없고, 저지는 GOE 역시 감할 것임.</p>
<p>SP14. Spin with one basic position and one intermediate position</p>	<p>The Technical Panel will have the right to decide if a spin is a spin combination or a spin in one position or a flying spin with the following guideline: if the spin contains two positions (<u>with any number of revolutions</u>) that are quite <u>different</u> from each other, it’s a combination.</p> <hr/> <p>테크니컬 패널은 다음 가이드 라인을 근거로 스핀이 콤비네이션인지 단일 포지션인지 아니면 플라잉 스핀인지를 판단할 권리를 지님: 스핀이 서로 확연히 <u>다른 두 개의 포지션(회전수가 얼마건 간에)</u>으로 구성되면 해당 스핀은 콤비네이션 스핀이다.</p>
<p>SP15. All three basic positions executed</p>	<p><u>In the spin combination, in order to be counted as a Level feature, all three basic positions must be executed on both feet.</u></p> <hr/> <p>콤비네이션 스핀에서 레벨 항목으로 카운트 되려면 기본 포지션 세 개는 반드시 양 발로 수행 되어야 함 [오른발/왼발 각 발로 세 개를 다해야 함]</p>

Entrance of the spin

<p>SP16. Flying entrance</p>	<p>Deathdrop, butterfly or any variation of another flying entrance (except the regular flying camel) can be considered as a Level feature. In case the regular flying camel or an obvious “step over” (instead of a jump) is performed, this entrance cannot be considered as a Level feature.</p> <hr/> <p>데쓰드랍, 버터플라이 또는 (일반적인 플라잉 카멜을 제외한) 다른 플라잉 엔트리런스의 어떠한 variation도 Level요소로 간주될 수 있음. 일반적인 플라잉 카멜이나 (점프 대신) 명백한 “스텝 오버”를 수행하는 경우, 해당 엔트리런스는 Level요소로 간주되지 않는다.</p>
<p>SP17. Flying Spin: flying entry - position not attained in the air</p>	<p>Flying entry is part of the character of the spin and is considered an additional feature except in the case of a flying camel. If an obvious “step over” (instead of a jump) is performed or the skater does not attain the position in the air, this entrance cannot be considered as a Level feature and in the Short Program the Level can not be more than 1. In Free Skating however just the corresponding Level feature will not be counted, but the other features can still be applied to arrive to a higher Level.</p> <hr/> <p>플라잉 카멜의 경우를 제외한 플라잉 엔트리는 해당 스핀의 특성의 일부이며 추가적인 요소로 간주된다. (점프 대신) 명백한 “스텝 오버”가 수행되거나 선수가 공중에서 해당 포지션을 수행하지 못하는 경우, 해당 엔트리런스는 Level 요소를 인정받지 못하고 쇼트의 경우 Level은 1이상 받을 수 없다. 그러나, 프리의 경우 상응하는 Level요소로 카운트 되지는 못하지만, 다른 나머지 요소들이 인정되어 높은 Level이 될 수도 있다.</p>
<p>SP18. Flying Sit Spin: landing on the same foot</p>	<p>In a flying sit spin “landing on the same foot as take off or changing foot on landing” is counted as a Level feature only when the sit position is attained in the air.</p> <hr/> <p>플라잉 시스핀에서 “테이크오프 발 또는 반대쪽 발로의 랜딩”은 시트 포지션이 공중에서 만들어 진 경우에 한하여 Level요소로 카운트된다</p>
<p>SP19. Backward entrance</p>	<p>A backward entrance includes (but not limited to) a forward-inside three turn in a spin. In order to be counted as a Level feature backward entrance requires the first 2 revolutions on a backward outside edge. The Backward entry counts as a feature that can increase the Level in only one spin in both the Short Program and the Free Skating; while doing that, the first attempt is taken into account.</p> <hr/> <p>스핀에서의 후방 엔트리런스는 (한정하는 것은 아니지만) 전방 인사이드 쓰리턴이 포함된다 Level요소로 카운트되려면 후방 엔트리런스는 후방 아웃 에지 상태에서의 초기 2회전이 필요함 후방 엔트리는 쇼트에서도 프리에서도 단 하나의 스핀에 대해서만 Level 상승 요소로 카운트 가능하다; 수행 시 첫 시도만 평가 됨.</p>

Variations

<p>SP20. Simple variation</p>	<p>A simple variation of position is a movement of a body part, leg, arm, hand or head, which enhances but does not change the basic position of the main body core. A simple variation does not increase the Level.</p> <hr/> <p>포지션의 simple variation이란 신체중심에는 변화가 없는 몸통, 다리, 팔, 손 또는 머리의 움직임만 어느 정도 늘어난 것을 의미함. Simple variation으로는 Level을 올릴 수 없음</p>
<p>SP21. Difficult variation</p>	<p>A difficult variation is a movement of a body part/leg/arm/hand/head, which requires more physical strength or flexibility and that has an affect on the balance of the main body core. Only these variations can increase the Level.</p> <hr/> <p>포지션의 난도 높은 variation이란 좀 더 많은 체력이나 유연성을 필요로 하거나 신체중심부의 균형에 영향을 주는 신체 부위/다리/팔/손/머리의 움직임을 의미함. 오로지 이러한 variation만이 Level을 올릴 수 있음</p>
<p><u>SP22. Categories of difficult variations</u></p>	<p>There are 13 categories of difficult variations: <u>For CAMEL POSITION there are 3 categories based on direction of the belly button:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (CF) Camel Forward: with belly button facing forward - (CS) Camel Sideways: with belly button facing sideways - (CU) Camel Upward: with belly button facing upward <p><u>For SIT POSITION there are 3 categories based on position of free leg:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (SF) Sit Forward: with leg forward - (SS) Sit Sideways: with leg sideways - (SB) Sit Behind : with the leg behind <p><u>For UPRIGHT POSITION there are 3 categories based on position of torso:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (UF) Upright Forward: with torso leaning forward - (US) Upright Straight or Sideways: with torso straight up or sideways - (UB) Upright Biellmann: in Biellmann position <p><u>For LAYBACK POSITION there is 1 category</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (UL) Upright Layback <p><u>For INTERMEDIATE POSITION there is 1 category (IP)</u></p> <p><u>For INCREASE OF SPEED there is 1 category (IS)</u></p> <p><u>For JUMP IN A SPIN there is 1 category (JS)</u></p> <hr/> <p>난도 높은 variation에는 13개 카테고리가 있음. 카멜 포지션에는 배꼽의 방향에 따라 3개의 카테고리로 분류:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (CF) Camel Forward: 배꼽이 전방을 향함 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> - (CS) Camel Sideways: 배꼽이 측면을 향함 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

- (CU) Camel Upward: 배꼽이 위를 향함



잇 포지션에는 프리레그의 포지션에 따라 세 개의 카테고리로 분류:

- (SF) Sit Forward: 다리가 전방



- (SS) Sit Sideways: 다리가 측면



- (SB) Sit Behind : 다리가 뒤로



레이백 포지션은 하나의 카테고리로 분류:

- (UL) Upright Layback






Intermediate 포지션(IP)은 단일 카테고리 임



스피드 증가 (IS)는 단일 카테고리 임

스핀에서의 점프는 (JS) 단일 카테고리 임



<p>SP23. Crossfoot spin</p>	<p>“Crossfoot Spin” must be executed on both feet with the weight equally divided on both feet. A Crossfoot Spin is considered as a difficult variation of the Upright position US and will receive, if correctly executed, one feature. <u>It is not required to stay on one foot for three revolutions before the cross.</u></p> <hr/> <p>“Crossfoot Spin”은 양 발 모두에 동일한 하중을 주고 양 발로 수행해야만 한다. Crossfoot Spin은 업라이트 포지션 US(Upright Straight and Sideways)의 난도 높은 variation으로 간주되며 정확하게 수행되는 경우 하나의 요소로 받아들여진다. <u>Cross에 앞서 한발로 3회전을 유지할 필요는 없음.</u></p> 
<p>SP24. Biellmann position</p>	<p>“Biellmann position” is a difficult variation of the Upright position <u>UB</u> when the skater’s free leg is pulled from behind to a position higher than and towards the top of the head, close to the spinning axis of the skater.</p> <hr/> <p>“비엘만 포지션”은 프리레그를 후방에서 머리보다 높이 또는 머리 위로 들어올리고 스킨 축 가까이로 위치 하는 경우 업라이트 포지션 <u>UB</u>(Upright <i>Biellmann</i>)의 난도 높은 variation이라 함</p> 
<p>SP25. Windmill</p>	<p>“Windmill (Illusion)”: is considered a difficult variation of an intermediate position <u>IP</u>, it must be done at least 3 times in a row to be counted as a Level feature.</p> <hr/> <p>“윈드밀(일루전)”: Intermediate 포지션 IP의 난도 높은 variation으로 간주되며, Level 요소로 카운트 되려면 최소 3번 연속 수행되어야 함</p> 
<p>SP26. Jump on the same foot Within a Spin (JS)</p>	<p>In any spin a clear jump within a spin started and landed on the same foot (at least 2 revolutions before and after the jump) will be considered as a difficult variation. This jump must be done from a basic position into the same or another basic position and can be performed even before the required minimum number of revolutions in order to be considered as a difficult variation (both SP & FS).</p> <hr/> <p>어떤 스핀에서건, 스핀 내에서 한발로 시작/랜딩 한 명확한 점프는 난도 높은 variation으로 인정된다(점프 전/후에 최소 2회전이 필요) 해당 점프는 반드시 기본 포지션에서 동일 또는 다른 기본 포지션으로 이동하는 도중에 수행되어야 하고 최소 요구 회전 수를 채우기 전에 수행해도 난도 높은 variation으로 인정됨(쇼트와 프리 모두 적용)</p>



<p>SP27. Increase of speed (IS)</p>	<p>For camel, sit and layback positions, once the position has been established, a clear increasing of speed will be considered as a difficult variation. Increasing speed counts only in a basic position or while going within a basic position into its variation; it is not valid as a feature if the increase of speed happens while going from one basic position to another basic position.</p> <hr/> <p>카멜, 시트 그리고 레이백 포지션의 경우, 일단 포지션이 만들어진 뒤에 확실하게 속도가 증가하면 난도 높은 variation으로 인정된다. 가속은 기본 포지션에서 또는 기본 포지션에서 해당 포지션의 variation으로 이동하는 경우에만 카운트된다: 가속이 하나의 기본 포지션에서 다른 기본 포지션으로 이동할 때 나타나는 경우 요소로 불인정</p>
<p>SP28. Repetitions</p>	<p>Both in Short Program & in Free Skating, if a difficult spin variation of the same category is repeated, this repetition can be counted only when the distribution of the body weight or core is significantly different from the first variation. Once the skater attempts two difficult variations within an above category, he will not receive credit for a further attempt within that category (even if executed on a different foot).</p> <hr/> <p>쇼트와 프리 모두에서 동일 카테고리의 난도 높은 스핀의 variation이 반복되는 경우, 이러한 반복은 체중 또는 신체중심의 분산이 처음 variation과 현저히 다른 경우에만 카운트 됨. 선수가 위에서 언급된 카테고리 내에서 두 개의 난도 높은 variation을 시도하는 경우, (발을 바꿔서 수행한다 할지라도) 해당 카테고리에 대한 추가적인 시도는 인정 받을 수 없다.</p>
<p>SP29. What is an attempt</p>	<p>A difficult variation is considered as attempted when this variation is clearly visible, independent of the fact this variation was counted or not (on whatever grounds).</p> <hr/> <p>난도 높은 variation은 해당 variation이 (어떤 기준에서건 간에) 카운트가 되었건 말았건 확실히 가시적인 경우에는 시도된 것으로 고려</p>
<p>SP30. Definition of Types of difficult variations (reference comm. 1611)</p>	<p>Two difficult variations are considered to be of different types if they are from different categories (as defined above) or from same category, but with significantly different body weight or core distribution.</p> <hr/> <p>두 개의 난도 높은 variation은 그것들이 서로 다른 카테고리(앞에 언급된) 또는 동일 카테고리라 할지라도 체중이나 신체중심의 분포가 명확하게 상이한 경우 다른 유형으로 간주된다.</p>
<p>SP31. Two difficult variations in a spin in one position without change of foot & flying spin 체인지 풋과 플라잉 스핀이 없는 단일 포지션 스핀에서의 두 개의 난도 높은 variation</p>	<p>Both these variations will be counted as Level features if they both are in basic positions with at least 2 revolutions and fulfill the criteria described above in "Repetitions".</p> <hr/> <p>두 개의 난도 높은 variation 모두 2회전 이상의 기본 포지션이고 "Repetitions"항목에 언급된 규정들을 충족하는 경우 그런 variation들은 Level 요소로 카운트 될 수 있음</p>



<p>SP32. Two difficult variations in a spin combination</p> <p>콤비네이션 스핀에서의 두 개의 난도 높은 variation</p>	<p>Difficult variations count not more than twice. One of the two variations can be in an intermediate position, the other one must be in a basic position. The two variations must be, on different feet, in different positions and fulfill the criteria described above in “Repetitions”.</p> <hr/> <p>난도 높은 variation은 두 번까지만 점수에 카운트된다. 두 variation 중 하나는 Intermediate 포지션에서 수행 가능하고, 나머지는 기본 포지션에서 수행되어야 한다. 두 개의 variation은 반드시 다른 발로 다른 포지션으로 위 “Repetitions”에 언급된 규정을 충족해야 함</p>
--	---

Edges and directions

<p>SP33. Clear change of edge</p>	<p><u>Clear change of edge can be counted as a Level feature only in Sit (only from backward inside to forward outside edge) or Camel position. Any attempted execution of change of edge other than in camel position or from backward inside to forward outside in sit position will be ignored, not blocking the possibility to credit it elsewhere.</u></p> <p><u>The change of edge counts as a feature that can increase the Level only once per Short Program and once per Free Skating Program; while doing that, the first attempt is taken into account.</u></p> <p>Clear change of edge in order to be counted as a feature for a Level requires at least 2 full rev. on one edge followed by at least 2 full rev. on another edge in the same basic position (<u>sit or camel</u>). A change of edge within an <u>upright</u> or intermediate spinning position does not count for a feature.</p> <hr/> <p>깔끔한 에지의 변경은 <u>잇 스핀(백 인사이드에서 전방 아웃에지로만) 또는 카멜 스핀에서만 Level요소로 카운트 될 수 있다. 그 외 스핀에서의 에지 변경은 무시되나, 다른 곳에서 인정될 가능성까지 차단하지는 않는다.</u></p> <p><u>Level을 올리는 요소로서의 에지 변경은 쇼트에서 한 번 그리고 프리에서 한 번만 카운트된다; 수행 시 첫 시도만 평가 됨.</u></p> <p>Level 요소로 인정받기 위해 깔끔한 에지 변경은 동일한 기본 포지션(<u>잇 또는 카멜</u>)에서 한쪽 에지로 2회전을 완전히 수행한 후 이어서 다른 에지로 2회전을 완전히 수행 할 것을 요구한다. <u>업라이트 또는 Intermediate 스핀 포지션에서의 에지 변경은 요소로 반영되지 않는다.</u></p>
--	---

<p>SP34. Spinning in both directions</p>	<p>Execution of spins in both directions (clockwise and counter clockwise) (<u>in sit, camel or combination of the two</u>) that immediately follow each other will be rewarded by counting this as an additional feature in all Levels. A minimum of 3 revolutions in each direction is required. A Spin executed in both directions (clockwise and counter clockwise) as above is considered as one Spin.</p> <hr/> <p>상호간에 즉시 연결되는 (<u>잇, 카멜 또는 이 둘의 콤비네이션에서</u>) (시계/반 시계) 양 방향 스핀 수행은 모든 Level에서의 추가 요소로 인정되어 카운트 될 것임. 각 방향당 최소 3회전이 요구됨. 위와 같이 (시계/반 시계) 양방향으로 수행된 스핀은 하나의 스핀으로 간주됨</p>
---	--

Change of foot

<p>SP35. Change of foot (spin in one position and spin combination)</p>	<p>To be considered, a change of foot in a spin requires at least three (3) revolutions before and after the change (these revolutions can be in any positions, including intermediate positions). If there are not three (3) revolution before or after the change, this results in the following: Short Program - the spin is not fulfilling the requirements and no Level and value will be given; Free Skating - the second part of the spin will not be called and will not be valid for Level features; the element becomes a spin in one position with no change of foot or a spin combination with no change of foot.</p> <hr/> <p>인정을 받기 위해서는 스핀에서의 체인지 풋은 변경 전/후로 최소 3회전이 요구됨 (해당 회전은 Intermediate 포지션을 포함하여 어떤 포지션이건 무관함). 만약 변경 전/후에 3회전이 수행되지 못한 경우라면 아래와 같은 결과가 됨: 쇼트 프로그램 - 필수조건을 충족하지 못했기 때문에 해당 스핀은 Level 및 점수가 없음 프리 스케이팅 - 후반부[체인지 풋 이후] 스핀은 콜 되지 않고 Level 요소에도 반영되지 않음; 해당 element는 체인지 풋이 없는 단일 자세 스핀 또는 체인지 풋이 없는 콤비네이션 스핀이 됨.</p>
<p>SP36. Staying on the same foot</p>	<p>A change of foot in spins means “spinning on each foot”. A transition in either (air or ice) that uses each foot but the skater remains spinning on the same foot is not considered as a change of foot.</p> <hr/> <p>스핀에서 체인지 풋은 “각 발로 스핀을 도는 것”을 의미함. 각 발을 사용하기는 하지만 같은 발로 스핀을 유지하는 (공중 또는 빙판)에서의 트랜지션은 체인지 풋으로 간주되지 않는다.</p>
<p>SP37. Simple change of foot</p>	<p>Does not require significant strength and skill. e.g. a step over, a small hop, a simple hop or jump from or into an upright position. Such a change does not increase the Level.</p> <hr/> <p>예를 들면, 스텝 오버, 약간의 hop, 단순한 hop 또는 업라이트 포지션으로부터 또는 업라이트 포지션으로의 점프 같은 그다지 힘이나 기술을 요구하지 않는 사항들을 의미. 그러한 체인지 풋은 Level을 올릴 수 없음</p>
<p>SP38. Change of foot executed by jump 점프에 의한 체인지 풋</p>	<p>Requires significant strength and skill. <u>It must be executed from sit or camel position directly into any basic position.</u> <u>For example:</u> a clear jump over or a toe-Arabian or any form of a “butterfly”. Such a change can increase the Level.</p> <hr/> <p>상당한 힘과 기술이 필요함. 반드시 sit 또는 카멜 포지션으로부터 바로 다른 기본 포지션으로 수행되어야 함. 예를 들면: 확실한 점프를 이용한 전환, 토 아라비안 또는 모든 유형의 버터플라이 등과 같은 변화는 Level을 올릴 수 있음. [<i>toe-Arabian: 궁금하신 분은 http://www.youtube.com/watch?v=NwqxgCSb5rE</i>]</p>



<p>SP39. Toe Arabian as change of Foot</p>	<p>This change of foot is allowed, will be considered as a change of foot <u>executed by jump</u> and will count as a feature only in Free Skating. If performed in Short Program, such change of foot will be considered as an error, will not count as a feature and the GOE will be reduced according to the ISU guidelines for touching the ice with the free foot.</p> <hr/> <p>토 아라비안과 같은 체인지 풋도 허용되며, <u>점프에 의한</u> 체인지 풋으로 간주되고 프리스케이팅에서만 요소로 카운트됨. 쇼트에서 수행하는 경우, 해당 체인지 풋은 실수로 간주되어 요소로 카운트되지 않고, ISU 가이드라인에 의거 Free Foot에 의한 빙면 접촉으로 간주되어 GOE가 감점 됨</p>
---	---

<p>SP40. Spin with a second change of foot</p>	<p>A second change of foot (<u>if attempted</u>) in a spin with change of foot is not allowed in Short Program (wrong element) and does not count as a feature for a higher Level in Free Skating.</p> <hr/> <p>풋 체인지 스핀 내에서 두 번째 발 바꿈(시도하는 경우)은 쇼트에서는 허용되지 않고(부정요소) 프리에서는 높은 Level 요소로 카운트되지 않는다.</p>
---	--

<p>SP41. Spinning centres too far apart (spin in one position and spin combination) (단일 포지션 스핀과 콤비네이션 스핀에서) 스핀 축들이 지나치게 분리된 경우</p>	<p>If the spinning centres (before and after the change of foot) are too far apart and the criteria of “two spins” is fulfilled (there is a curve of exit after the first part and the curve of entry into the second part), this results in the following: Short Program - the spin is not fulfilling the requirements and no Level and value will be given; Free Skating - the second part of the spin will not be called and will not be valid for Level features; the element becomes a spin in one position with no change of foot or a spin combination with no change of foot.</p> <hr/> <p>(체인지 풋 전/후) 스핀축들이 지나치게 분리되었으나 “두 개의 스핀” 규정은 충족(첫 부분의 종료 커브와 두 번째 부분의 도입 커브가 존재하는 경우)하는 경우 결과는 다음과 같다: 쇼트 프로그램 - 해당 스핀은 필수요소를 충족하지 못한 바 Level도 점수도 없음; 프리 스케이팅 - 후반부[<u>체인지 풋 이후</u>] 스핀은 인정되지 않고 Level 요소로도 인정되지 못함; 해당 element는 체인지 풋이 없는 단일 포지션 스핀 또는 체인지 풋이 없는 콤비네이션 스핀으로 판정</p>
---	--

<p>SP42. Number of features on one Foot 각 발당 요소의 수</p>	<p>The maximum number of features that a skater can get on one foot is two (2). The features for backward entry or flying entry will be counted in the quota of the foot before the change. The features “Change of foot <u>executed by jump</u>”, “<u>Both directions...</u>” and “All 3 basic positions on <u>both feet</u>” will be counted in the quota of the foot after the change. <u>The feature for crossfoot spin will be counted in the quota of the foot on which the cross position was started.</u></p> <hr/> <p>한 발로 얻을 수 있는 Level 요소의 최대치는 두 개임. 후방 entry나 플라잉 entry 같은 요소들은 체인지 풋 이전의 발에 할당하여 카운트 해야 함. “<u>점프에 의한 체인지 풋</u>”, “<u>양 방향 스핀...</u>” 그리고 “양 발로 3가지 기본 포지션 모두”의 요소들은 체인지 풋 이후의 발에 할당하여 카운트 해야 함. Crossfoot 스핀의 요소는 해당 포지션이 시작된 발에 할당하여 카운트 해야 함</p>
---	---



<p><i>SP43. Spin in one position with change of foot or spin combination: less than 2 revolutions in a basic position on one foot</i> 체인지 풋 단일 포지션 스핀과 콤비네이션 스핀에서 한 발의 기본 포지션이 2회전 미만 수행된 경우</p>	<p>Short Program: If there are 2 rev. on one foot in a basic position, but less than 2 rev. in a basic position on the other foot, the Spin will have no Level and consequently no value. Free Skating: If a spin has no basic position on one foot, the features from the other foot may still be applied. <u>However the Level can not be higher than 1.</u></p> <hr/> <p>쇼트 프로그램: 기본 포지션에서 한 발로 2회전이 수행되었으나 다른 발로는 기본 포지션의 2회전을 수행하지 못했다면 해당 스핀은 Level도 없고 결과적으로 점수도 없음 프리 스케이팅: 스핀이 한쪽 발에서 기본 포지션 없이 수행되었다 하더라도 다른 발에서 수행된 요소는 여전히 적용될 것임. 그러나 Level은 1 이상 될 수 없음</p>
--	---

CAMEL POSITIONS

CF

CAMEL FORWARD



CS

CAMEL SIDWAYS



CU

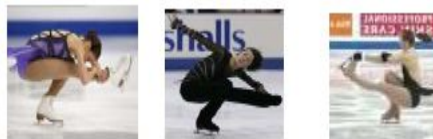
CAMEL UPWARD



SIT POSITIONS

SF

SIT FORWARD



SS

SIT SIDWAYS



SB

SIT BEHIND



JS

JUMP WITHIN A SPIN
WITH LANDING ON THE
SAME FOOT



Jump within a spin will be considered a difficult variation if done from a basic position to the same or another basic position. This variation can be counted twice per program as long as the two executions are with significantly different body weight or core distribution.

스핀내의 점프는 한 기본자세에서 동일 또는 다른 기본자세로 이동하는 도중에 수행되어야 난도 높은 variation으로 인정 됨. 이 variation은 프로그램당 2회까지 카운트 가능하며 두 수행의 체중 혹은 신체중심의 분배가 현저히 달라야 한다

UPRIGHT POSITIONS

UF

UPRIGHT FORWARD



US

UPRIGHT STRAIGHT and
SIDEWAYS



UB

UPRIGHT BIELLMANN



UL

UPRIGHT LAYBACK



INTERMEDIATE POSITIONS

IP

INTERMEDIATE
POSITIONS
(ALL)



INCREASE OF SPEED

IS

For camel, sit and layback positions once the position has been established, a clear increase of speed will be considered a difficult variation. This variation can be counted twice per program as long as the two executions are with significantly different body weight or core distribution.

카멜, 시트 그리고 레이백 포지션에서 일단 포지션이 형성된 시점에서 스피드의 증가가 명백한 경우 난도 높은 variation으로 고려된다. 이 variation은 프로그램당 2회까지 카운트 되는데 두 수행은 체중 혹은 신체중심의 분배가 현저히 달라야 한다



Jump Elements

Rules

Solo jump

J1. Short Program	<p>Short Program of the season 2010 – 2011 must include 2 solo jumps: - double or triple Axel for Senior & Junior Men <u>and for Senior Ladies</u>, double Axel for Junior Ladies; - a jump immediately preceded by connecting steps and/or other comparable Free Skating movements: Senior Men - any triple or a quadruple jump; Senior Ladies - any triple jump; Junior Men and Ladies - double or triple <u>loop</u>. For Senior Men when a quadruple jump is executed in a jump combination, a <u>different quadruple jump can be included as a solo jump</u>. For Senior & Junior Men <u>and for Senior Ladies</u> when the triple Axel is executed as an Axel jump, it cannot be repeated again as a solo jump or in the jump combination. Solo jumps must be different from the jumps included in the combination. A single spread eagle, spiral/Free Skating movement cannot be considered as meeting the requirements of connecting steps and/or other comparable Free Skating movements the lack of which must be considered by the Judges in the GOE.</p> <hr/> <p>2010-2011 시즌 쇼트프로그램에는 2개의 단독 점프가 반드시 포함되어야 함</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남성 시니어/주니어 그리고 <u>시니어 여성의 경우</u> 더블/트리플 악셀, 주니어 여성은 더블 악셀 - 연결 스텝 and/or 두드러진 Free Skating movement에 바로 이어지는 점프 <p>시니어 남성 - 트리플/쿼드 점프 워든 상관없음 시니어 여성 - 트리플 점프 워든 상관없음 주니어 남성/여성 - 더블 또는 트리플 룰</p> <p>시니어 남성의 경우 콤비네이션 점프로 쿼드를 수행한 경우, <u>상당한 쿼드를 단독점프로 수행 가능</u>. 시니어/주니어 남성 <u>그리고, 시니어 여성의 경우</u> 악셀 점프로 트리플 악셀을 수행한 경우, 단독이나 콤비네이션 점프로 반복 수행 할 수 없음. 단독 점프들은 콤비로 수행된 점프와는 반드시 다른 점프여야 함. 1회의⁵ 스프레드 이글, 스파이럴/프리스케이팅 동작들은 "연결 스텝 and/or 그에 상응하는 프리스케이팅 동작들"의 요구사항을 충족한 것으로 간주될 수 없고 심판들이 GOE에 반드시 반영 할 것임 <i>[높은 GOE를 얻을 수 없음을 의미 - 점프 전 연결 스텝 부족은 GOE 감점 사항]</i></p>
--------------------------	--

⁵ 스프레드 이글, 스파이럴/프리스케이팅 동작들이 아무리 점프 바로 앞에 배치되어도 1회에 그치면 GOE 감점이라는 의미. 점프에 선행되는 동작은 최소 2회 연이어 시행되어야 함



<p>J2. Free Skating</p>	<p>Jumping elements are individual jumps, jump combinations and jump sequences. A well balanced Free Skating program must contain 8 jumping elements for Senior & Junior Men and 7 jumping elements for Senior & Junior Ladies one of which must be (or must include) an Axel type jump. Individual jumps can contain any number of revolutions.</p> <p>Of all the triple and quadruple jumps only two (2) can be repeated and these repetitions must be in either a jump-combination or in a jump sequence. A Double Axel can not be included more than <u>two (2)</u> times in total in a Single's Free Program (as a Solo Jump or a part of Combination/Sequence). Triple and quadruple jumps with the same name will be considered as two different jumps. A repeated triple or quadruple solo jump, not included into a jump combination or a jump sequence, will be considered as a part of a not successfully executed jump sequence and counted as a jump sequence with only one jump executed. If three (3) jump combinations or jump sequences (in total) have already been executed, the repeated solo jump will be treated as an additional element and therefore not considered and it will block a jumping box if still available. No triple or quadruple jump can be attempted more than twice.</p> <hr/> <p>점프요소에는 단독, 콤비네이션 그리고 시퀀스 점프가 있음. 프리 스케이팅 프로그램은 주니어/시니어 남성은 반드시 8개의 그리고 주니어/시니어 여성은 반드시 7개의 점프 요소를 지니며 한 개는 반드시 악셀 타입의 점프여야 함.</p> <p>각 점프는 몇 바퀴를 돌아도 상관없음.</p> <p>트리플/쿼드 점프들 가운데 단 2가지만 반복 수행이 가능하며, 반복 수행은 필히 콤비네이션이나 시퀀스 둘 중 하나에 포함되어야 함. 싱글 프리 프로그램에서(단독이건 콤비네이션 또는 시퀀스건) 더블 악셀은 <u>2회</u> 이상 포함될 수 없음. 동일 트리플과 쿼드점프는 별개의 점프로 간주됨.</p> <p>콤비네이션이나 시퀀스에 포함되지 않은 채로 반복된 트리플/쿼드 단독 점프는 성공적으로 수행되지 못한 시퀀스 점프의 일부로 간주되어 점프가 하나만 수행된 시퀀스점프로 카운트 된다. 콤비네이션 또는 시퀀스 점프가 이미 (총)3개가 수행된 상태에서 반복 수행된 단독 점프는 그냥 여분의 요소로 간주되어 자연히 평가에 고려되지 않고 채점표의 빈 칸이 남아 있다면 칸을 채우게 됨[점프 시도로 간주 됨을 의미]. 어떤 트리플/쿼드도 2번 까지만 수행 될 수 있음</p>
--------------------------------	--

Jump combination

<p>J3. General</p>	<p>In a jump combination the landing foot of the first jump is the take off foot of the second. The same applies to the third jump. If the jumps are connected with a non-listed jump, the element is called a jump sequence; <u>However half loop (or "Euler") (landing backwards) when used in combinations/sequences is considered as a listed jump with the Value of a single loop. When executed separately, half-loop stays as unlisted jump.</u></p> <hr/> <p>콤비네이션 점프에서 첫 점프의 랜딩 풋은 두 번째 점프의 테이크오프 풋이다. 세 번째 점프의 경우도 동일함. 규정에 없는 점프로 연결된 경우 그 요소는 시퀀스 점프로 콜된다. 그러나, 콤비네이션이나 시퀀스에서 사용된 (뒤를 보고 랜딩 한) 하프룹(또는 오일러)은 싱글 룩의 요소점수를 지닌 규정 점프로 간주된다. 완전 별개로 수행된 경우 하프룹은 전과같이 비 규정 점프임.</p>
<p>J4. Short Program</p>	<p>Short Program must include a Jump Combination consisting of two jumps: Senior Men- double and triple or two triple or quadruple and a double or triple; other categories - double and triple or two triple; Junior Ladies - double + double combination is also permitted. For Senior Men the jump combination may consist of the same jump or another double, triple or quadruple jump. For Senior Ladies, Junior Men and Ladies the jump combination may consist of the same jump or another double or triple jump. For all categories the jumps included must be different than the solo jump. No change of foot or turn is allowed at any time between the two jumps, which must directly follow one another (except for touching down the non-tracing foot in toe jumps).</p> <hr/> <p>쇼트 프로그램은 두 개의 점프로 구성된 하나의 콤비네이션을 반드시 포함해야 함: 시니어 남성 - 2회전과 3회전의 조합, 3회전과 3회전의 조합 또는 4회전과 2 또는 3회전의 조합 그 외 - 2회전과 3회전의 조합 또는 3회전과 3회전의 조합 주니어 여성 - 2회전끼리의 조합도 허용됨. <i>[참고: 요소간의 순서는 자유: 예] 2회전과 3회전의 조합 시 2+3, 3+2 모두 무방]</i> 시니어 남성의 경우 콤비네이션 점프는 동일 점프나 다른 더블,트리플,쿼드로 구성가능. 시니어 여성과 주니어 여성/남성의 경우 콤비네이션 점프는 동일 또는 다른 더블,트리플 점프로 구성가능. 모든 부문에서 콤비네이션 점프는 [다른 두 개의] 단독 점프와는 상이한 점프로 구성해야 함. 두 점프 사이에 발을 바꾸거나 턴을 하는 것은 허용되지 않으며 바로 연이어 수행되어야 함 (토/토 점프에서, 궤적을 그리지 않는 발이 닿는 경우는 제외 <i>[토를 찍어야 하기 때문]</i>)</p>
<p>J5. Free Skating</p>	<p>A jump combination may consist of the same or another single, double, triple or quadruple jump. There may be up to three jump combinations or jump sequences in the Free Program. One jump combination could consist of up to three (3) jumps, the other two up to two (2) jumps.</p> <hr/> <p>콤비네이션 점프는 동일 또는 다른 싱글/더블/트리플 또는 쿼드로 구성 가능하다. 프리에서는 콤비네이션 점프 또는 시퀀스를 3개까지 구성 할 수 있다. 하나의 콤비네이션 점프는 세 개의 점프로 나머지 둘은 두 개의 점프로 구성 가능</p>

Jump sequence

<p>J6. Free Skating</p>	<p>A jump sequence consists of any number of jumps that may be linked by nonlisted jumps and/or hops immediately following each other while maintaining the jump rhythm (knee); there can be no turns/steps (not even as an entry into a jump) during the sequence; there can be no crossovers or stroking. (Turns are three turns, twizzles, brackets, loops, counters, rockers. Steps are toe steps, chasses, mohawks, choctaws, curves with change of edge, cross-rolls, running steps).</p> <hr/> <p>시퀀스 점프는 점프 리듬(특히, 무릎)을 유지하는 한 점프를 몇 개든지 할 수 있는데 이 점프들은 각각을 바로 바로 이어주는 비 규정 점프 and/or hops 등으로 연결된다; 시퀀스 수행 중에는 (심지어 점프 도입 시에도) Turn이나 스텝은 허용되지 않는다; 크로스오버나 스트로크도 허용되지 않음. (턴이라 함은 three turns, twizzles, brackets, loops, counters, rockers. Steps are toe steps, chasses, mohawks, choctaws, curves with change of edge, cross-rolls, running steps)</p>
--------------------------------	--

Clarifications

<p>J7. Calling under-rotated or downgraded jumps</p>	<p>The Technical panel must call the attempted jump even if it is clear that it is under-rotated or will be downgraded. <u>Both under-rotated and downgraded jumps will count as the intended jump in the application of Well Balanced Program regulations.</u> <u>The quarter and half mark of landing are the border lines to identify cheated jumps.</u> <u>The camera angle is important to consider when deciding upon a cheated jump particularly when the jump is at the opposite end of the rink than the camera.</u> <u>In all doubtful cases the Technical Panel should act to the benefit of the skater.</u></p> <hr/> <p>테크니컬 패널들은 UR 또는 DG라 할지라도 시도된 점프에 대해서는 반드시 콜을 해야 한다. UR과 DG된 점프 모두 신청서에서 의도한 점프로 카운트된다. ¼과 ½ 랜딩 점이 치팅여부를 결정하는 경계선이다. 카메라 위치의 반대쪽 링크 끝부분에서 점프가 수행된 경우 치팅을 판단하는 데에 카메라의 앵글이 매우 중요한 요소이다. 판정이 조금이라도 모호한 경우, 테크니컬 패널은 선수에게 유리한 방향으로 판단 할 것.</p>
---	--

<p>J8. Under-rotated jumps</p>	<p>A jump will be considered as “Under-rotated” if it has missing rotation of more than ¼ revolution, but less than ½ revolution. <u>An under-rotated jump will be indicated by the Technical Panel to the Judges and in the protocols with a “<” symbol after the element code.</u> <u>A jump identified as under-rotated will receive a reduced base value - 70% of the base value of the intended jump rounded to one decimal place.</u></p> <hr/> <p>1/2정도까지는 아니고 1/4정도 회전이 부족한 점프는 UR로 간주. UR 점프는 테크니컬 패널에 의해 저지들에게 통보되고 프로토콜 상에는 해당 Element 코드 뒤에 “<”로 표시된다. UR로 판정된 점프는 계획된 점프의 기본점수 70%, 소수점 한자리 반올림으로 기본점수가 부여됨</p>
---------------------------------------	--

<p>J9. Downgraded jumps</p>	<p>A jump will be considered as “Downgraded” if it has “missing rotation of ½ revolutions or more”. <u>A downgraded jump will be indicated by the Technical Panel to the Judges and in the protocols with a “<<” symbol after the element code.</u> A jump identified as downgraded will be evaluated using the scale of values (SOV chart) for the element of one rotation less (i.e., a downgraded triple will be evaluated with the scale of values for the corresponding double).</p> <hr/> <p>1/2 이상 회전이 부족한 경우 DG로 간주된다. DG된 점프는 테크니컬 패널에 의해 저지들에게 통보되고 프로토콜 상에는 해당 Element 코드 뒤에 “<<”로 표시된다. DG로 판정된 점프는 1회전 부족한 점프로 계산됨 (즉, DG된 트리플은 더블로 계산됨)</p>
------------------------------------	--



<p>J10. Cheated take off</p>	<p>The same criteria is applied to jumps cheated at the take off. A clear forward (backward for Axel type jump) take off will be considered as a <u>downgraded</u> jump.</p> <p>The toe-loop is the most commonly cheated on take off jump. The Technical Panel may only watch the replay in regular speed to determine the cheat and downgrade on the take off (more often in combinations or sequences).</p> <hr/> <p>테이크오프의 치팅 역시 동일한 기준이 적용된다. 명백한 전방(악셀의 유형의 경우 후방) 테이크오프는 DG로 간주함. 토 룽은 테이크오프 시 치팅이 가장 빈번하다. 테크니컬 패널은 테이크오프시의 치팅과 다운그레이드를 판별할 때 정상속도의 리플레이만 볼 수 있다. (특히나 콤비네이션이나 시퀀스의 경우 빈번함)</p>
-------------------------------------	---

<p>J11. Taking off from wrong edge (Flip/Lutz)</p>	<p>In cases of <u>not taking off from the clean correct edge</u> the Technical will indicate the error to the Judges using the sign “e” (edge). Usually the wrong edge takeoff is identified without any review in slow motion which can be used only if the camera angle does not allow to see the take-off edge at normal speed.</p> <p>The Technical Panel will use the sign “<u>e</u>” (edge) for cases of wrong take-off edge.</p> <p><u>Each Judge will then decide himself/herself on the severity of the error (major or minor error) and the corresponding GOE reduction.</u></p> <hr/> <p>명확하고 정확한 에지로 테이크오프를 하지 못한 경우, 테크니컬은 “e”표시로 해당 오류를 저지에게 알릴 것임. 보통의 경우 룽에지 테이크오프는 일반속도에서 테이크오프 에지를 볼 수 없는 경우를 제외하고는 슬로모션 검토 없이 판정.</p> <p>테크니컬 패널들은 잘못된 테이크오프 에지에 대해서는 “e” 사인을 활용함</p> <p>각 저지는 엄격하게 오류의 정도(major/minor error)와 적절한 GOE 감점을 판단할 것.</p>
---	--

<p>J12. Popped listed jumps 규정점프를 팝 할 경우</p>	<p>The attempt will count as one jump element. However, a small hop or jump with up to one-half revolution performed as a kind of “decoration” is not to be considered as a jump and will be marked within the component “Transitions”</p> <hr/> <p>해당 시도는 하나의 점프요소로 카운트 것이다, 그러나, 일종의 데커레이션으로 수행된 최대 0.5회전 정도의 작은 hop 또는 점프의 경우 점프가 아니라 “Transition” 구성에 채점된다.</p>
---	---

<p>J13. Non-listed jumps</p>	<p>Jumps that are not listed in the SOV (e.g. <u>Walley</u>, split jump etc.) will not count as a jump element, but might be used as a special entrance to the jump to be considered in the mark for Transitions.</p> <p>A Toe-<u>Walley</u>, however, will be called and counted as a Toe-loop.</p> <hr/> <p>(예를 들어, 왈리나 스플릿 같은) SOV에 없는 점프들은 점프요소로 카운트되지 않고 점프를 위한 특별한 도입으로 간주되어 Transition 점수에 고려됨</p> <p>반면, 토-왈리의 경우 토룹으로 콜 되고 카운트 됨.</p>
-------------------------------------	--

<p>J14. Inside Axel jumps</p>	<p>An Axel type jump <u>with any number of revolutions</u> taking off from the forward inside edge is a non-listed element and therefore does not receive any value and does not occupy an element box.</p> <hr/> <p>회전 수와 관계없이 전방 인 에지로 테이크오프 한 악셀유형의 점프는 비 규정 요소로 어떤 점수도 받지 못하고 요소로서 채점표에 표기 되지도 않음</p>
--------------------------------------	---



<p>J15. Landing on another foot</p>	<p>The call will not change if a jump is landed on the other edge. However Judges will reflect this in their GOE.</p> <hr/> <p>다른 에지로 랜딩 한 점프라 할지라도 콜은 바뀌지 않는다. 다만, 저지는 GOE에 이 점을 반영할 것임</p>
<p>J16. Spin exited immediately into a jump</p>	<p>If a skater performs a spin, immediately followed by a jump, the two elements are called separately. Credit is given to the difficult jump take-off (GOE).</p> <hr/> <p>스핀을 수행하고, 바로 이어 점프를 수행하는 경우, 각 요소는 별개로 콜 됨. [스핀도 콜되고, 점프도 콜 된다는 의미]. 이 경우 난도 있는 점프 도약(테이크오프)으로 인정되어 가산이 부여됨 (GOE)</p>
<p>J17. Attempted Jump</p>	<p>What is an attempt? In principle, a clear preparation for a take off for a jump, stepping to the entry edge or placing the toe pick into the ice and leaving the ice with or without a turn is considered an attempt of a jump, receives no value and blocks a box.</p> <p>In some cases, which need to be decided by the TP, the preparation for the take off without leaving the ice might be also called an attempt, e.g. a loop jump take off when the skater falls before leaving the ice, or a skater steps onto the forward take off edge of an Axel and pulls back the free leg and arms, starts the forward movement to jump into the air with the free leg and arms passing through forward but at the last moment does not leave the ice, etc.</p> <hr/> <p>시도란? 원칙적으로는 점프를 위한 테이크오프의 명확한 준비동작, 도입 에지를 위해 발을 던거나 빙면에 토픽을 찍는 것 그리고 턴을 동반 또는 동반하지 못한 빙면 이탈이 점프 시도로 간주되며, 점수는 얻지 못하고 채점표는 채우게 됨.</p> <p>테크니컬 패널의 판정이 필요하기는 하나 경우에 따라, 빙면을 이탈하지 못한 테이크오프 준비동작도 시도로 간주될 수 있다 예를 들어, 스케이터가 룽 점프를 시도하다가 빙면 이탈 전에 넘어진 경우 또는 스케이터가 악셀의 전방 테이크 오프 에지로 들어가서, 프리 레그와 팔을 끌어 당긴 다음, 프리레그와 팔들을 전방으로 던지면서 허공으로 점프를 하려 전방으로의 움직임을 시작했으나 마지막 순간 빙면을 벗어나지 못하는 경우 등</p>
<p>J18. Fall after first jump plus another jump 첫 점프 후 넘어진 뒤 다음 점프</p>	<p>If a skater falls on the first jump and immediately after that executes another jump, this continuation will be ignored by the Technical Panel. The element will be called as follows: Short Program: "First Jump + Combo"; Free Skating: "First Jump + Sequence".</p> <hr/> <p>첫 점프에서는 넘어졌으나 바로 다른 점프를 수행하는 경우, 이 연속동작은 테크니컬 패널에 의해 무시됨.</p> <p>해당 요소는 다음과 같이 평가됨: 쇼트프로그램: "첫 점프 + 콤보" 프리스케이팅: "첫 점프 + 시퀀스"</p>



<p>J19. Step out or touch down with free foot with weight transfer after first jump plus another jump</p> <p>첫 점프 후의 스텝 아웃 또는 체중 이동을 동반한 프리 풋의 터치 다운 + 다음 점프</p>	<p>If a skater steps out on the first jump and immediately after that executes another jump, the element does not remain a jump combination and will be called as follows: Short Program: “First Jump + Combo”; the continuation will be ignored by the Technical Panel. Free Skating: “First Jump + Sequence” (or “First Jump + Second Jump + Sequence” if the definition of a sequence is still fulfilled). The same applies to a jump combination consisting of 3 jumps.</p> <hr/> <p>선수가 첫 점프에서 스텝아웃 한 뒤 바로 다른 점프를 수행하는 경우, 해당 요소는 콤비네이션 점프가 아니라 다음과 같이 평가됨: 쇼트프로그램: “첫 점프 + 콤보”; 테크니컬 패널은 다음 점프는 인정하지 않음 프리스케이팅: “첫 점프 + 시퀀스” (또는 첫 점프 + 두 번째 점프 + 시퀀스. 단, 시퀀스 정의를 충족한 경우) 3연속 콤비네이션 점프에 대해서도 동일하게 적용 됨</p>
---	--

<p>J20. Touch down with the free foot without weight transfer</p> <p>체중 이동 없는 프리 풋의 터치 다운</p>	<p>In case of a touch down with the free foot without weight transfer and up to 2 three turns or no turns between the jumps in a combination, the element remains a jump combination (however Judges will reduce the GOE because of error). <u>In case of more than 2 three turns the call will be the jumps performed prior to three turns + combo in Short Program and + sequence in Free Skating.</u></p> <hr/> <p>체중 이동이 동반되지 않은 프리 풋의 터치 다운 그리고 콤비네이션에서 점프 간에 최대 2번까지의 쓰리 턴 또는 턴이 발생하는 경우 해당 요소는 콤비네이션 점프로 남는다 (그러나, 저지는 실수에 대하여 GOE를 감한다). <u>쓰리턴이 2회를 초과하는 경우, 쇼트 프로그램에서는 쓰리턴 이전에 수행된 점프 + 콤보, 프리스케이팅에서는 + 시퀀스</u></p>
--	---

Short Program

<p>J21. Element other than required</p> <p>규정 외 요소 수행</p>	<p>If a Junior skater performs a different jump than required, the element will receive no value but will block the “jumping box”.</p> <hr/> <p>주니어가 규정 외 점프를 수행하는 경우, 해당 요소는 배점 없이 채점표에 표기됨</p>
--	--

<p>J22. Jump combination with 3 jumps</p> <p>3개 점프로 구성된 콤비네이션 점프</p>	<p>The entire combination will be deleted, but will block the “combination box”.</p> <hr/> <p>콤비네이션 전체가 삭제되고, 채점표의 콤비네이션 영역에 표기됨</p>
---	--

<p>J23. Repetition of a jump</p> <p>특정 점프의 반복</p>	<p>A repeated jump of the same name with the same number of revolutions will be deleted, no value given, no GOE, but will occupy a jumping box; if executed in a jump combination, the jump combination in total will be deleted and no value given (but the corresponding box will be occupied). Only the jump combination can contain two same jumps. A repeated jump of the same name, but with different number of revolutions will receive credit.</p> <hr/> <p>동일 회전수의 동일명칭 점프를 반복할 경우 삭제되고, 점수가 부여되지 않으며, GOE도 없고 채점표의 점프 칸을 채우게 됨; 콤비네이션으로 수행한 경우 콤비네이션 점프 전체가 삭제되고, 점수도 부여되지 않음 (채점표의 콤비네이션 점프칸은 차지함) 콤비네이션 점프는 동일한 두 개의 점프로 구성가능. 회전수가 다른 동일 명칭의 반복 수행된 점프는 점수를 얻을 수 있음</p>
--	---



<p>J24. No second jump in a jump Combination 콤비네이션 점프에서 두 번째 점프를 수행하지 못한 경우</p>	<p>If there is no second jump in a jump combination, the Technical Panel identifies the intended combination during or after the program. If there is no clear way to identify the combination or the solo jump preceded by steps (steps or no steps in both cases), the Technical Panel will decide which one is the solo jump and which one is the combination in favour of the skater.</p> <hr/> <p>콤비네이션 점프에서 두 번째 점프를 하지 못한 경우, 테크니컬 패널은 프로그램 수행 중 또는 종료 후에 계획되었던 콤비네이션을 식별해야 함. 콤비네이션 또는 스텝에 이은 단독 점프를 명확하게 구분 할 수 없는 경우 테크니컬 패널은 선수에게 유리한 방향으로 판단 할 것</p>
---	--

Free Skating

<p>J25. First repetition of a triple/quad jump 트리플/쿼드의 첫 반복</p>	<p>First repetition of a triple or quad jump of the same name and the same number of revolutions without one of them being in a jump combination/sequence: the last executed jump will be identified as a “sequence” (with one jump only) and will block a “combo/sequence box”.</p> <hr/> <p>같은 회전수의 같은 명칭의 트리플 또는 쿼드점프의 둘 중 하나를 콤비네이션 점프나 시퀀스로 수행하지 않고 처음으로 반복하는 경우 [단독 점프로 동일 점프를 두 번 수행하는 경우]: 해당 점프는 (점프 하나뿐인) “시퀀스”로 처리되고, 채점표에서는 “combo/sequence box”에 표기됨</p>
---	--

<p>J26. Second/third repetition of a triple/quad jump 트리플/쿼드의 두/세 번째 반복</p>	<p>Second/third repetition of a triple or quad jump of the same name and the same number of revolutions as a solo jump or in a jump combination/sequence will be treated as an additional element and therefore not considered (but will block the corresponding box).</p> <hr/> <p>단독, 콤비네이션 또는 시퀀스에서 동일 회전수의 동일 명칭의 트리플/쿼드를 두 번째 또는 세 번째 반복하는 경우 그냥 부수 요소로 간주되고 채점도 되지 않는다(그러나 채점표의 해당 칸은 채워질 것임)</p>
---	---

<p>J27. Second jump combo with 3 jumps 점프 세 개로 구성된 두 번째 콤보</p>	<p>The entire combination will be deleted, but blocks a box of the jump combination.</p> <hr/> <p>콤비네이션 전체가 삭제될 것이나 채점표에서 점프 한 칸을 채움.</p>
--	---

<p>J28. Jump Combination: first/second jump is a “non-listed” jump 콤비네이션 점프: 첫/두 번째 점프가 비 규정 점프인 경우</p>	<p>If the first/second jump of a two-jump combination fails to succeed and turns out into a “non-listed jump”, but the other jump is a listed jump, the unit will still be considered as a jump combination with only the listed jump receiving value.</p> <hr/> <p>두 개의 점프로 구성된 콤비네이션의 첫 번째 또는 두 번째 점프가 비 규정 점프로 판정되어 성공한 것으로는 인정받지 못했으나 나머지 점프는 규정 점프인 경우, 해당 구성은 규정점프에만 점수가 주어지는 콤비네이션 점프로 간주된다.</p>
---	---

<p>J29. Jump sequence: reference to Rule 점프시퀀스: 룰 인용</p>	<p>From the moment the definition of a jump sequence is not fulfilled, the remainder of the jump sequence will be ignored and the element will be called the name of the first jump(s) plus the word “sequence”. The Judges’ GOE however will refer to the whole element performed.</p> <hr/> <p>시퀀스 점프의 정의를 충족하지 못한 바로 그 순간부터, 시퀀스 점프의 나머지 요소들은 무시되며 해당 Element는 첫 점프(들)의 명칭 + 단어 “시퀀스”로 콜 됨. 그러나, 저지의 “GOE”는 수행된 전체 요소를 고려함.</p>
--	--



<p>J30. Jump sequence: half revolution or more on the ice 시퀀스 점프: 빙면에서의 1/2 이상 회전</p>	<p>In cases of half a revolution (or more) on the ice from the completion of one jump before the commencement of the other jump, the element will not be considered as a jump sequence. The continuation will be ignored by the Technical Panel. The element will be called “first Jump + sequence”.</p> <hr/> <p>나머지 점프를 수행하기 이전에, 하나의 점프 수행 이후 빙면에서 ½ 이상 회전하는 경우, 해당 요소는 시퀀스 점프로 간주되지 않는다. 이후 수행된 사항은 테크니컬 패널에 의해 인정되지 않고 “첫 점프 + 시퀀스”로 판정</p>
<p>J31. Failed jump combination of three jumps 세 개의 점프로 구성된 콤비네이션 점프의 실패</p>	<p>If in a planned combo of 3 jumps after the second jump the skater steps out, puts foot on ice with weight transfer, does a 3 turn or loses the rhythm and does the 3rd jump which in this case is not called, the element should be called as “first two jumps + SEQ” (to be in line with 2 jumps combination with the same error).</p> <hr/> <p>예정된 세 개의 점프 콤보에서 두 번째 점프를 수행한 후 스케이터가 스텝 아웃을 하거나, 체중을 실은 채로 빙면에 다리를 딛거나, 쓰리턴을 하거나 리듬을 잃어서 세 번째 점프가 인정되지 않는 경우, 해당 요소는 “첫 두 점프 + SEQ”로 판정됨 (유사한 오류를 지닌 2개의 콤비네이션 점프에서도 마찬가지임)</p>
<p>J32. Jump sequence with only one listed jump 하나의 규정점프로 구성된 시퀀스 점프</p>	<p>A jump sequence, consisting of only one listed jump together with other nonlisted jumps is not considered a jump-sequence, but will count as a solo jump.</p> <hr/> <p>비 규정 점프들과 하나의 규정 점프로 구성된 시퀀스 점프는 시퀀스 점프로 고려되지 않고 단독 점프로 카운트 됨</p>
<p>J33. Axel type jump in a Sequence 시퀀스에서의 악셀 유형 점프</p>	<p>If in a jump sequence an Axel type jump is the last performed jump, but the sequence has a mistake with the consequence that last performed jump will be ignored, the call will be “(first jump) + Axel no value + sequence”. With this call the Axel would count as a required element in Free Skating, but no points would be given.</p> <hr/> <p>시퀀스 점프에서 악셀 유형의 점프가 제일 마지막에 수행되는데 해당 시퀀스가 결과적으로 마지막에 수행된 점프가 인정받지 못하는 실수가 발생한 경우, 콜은 “첫 점프 + 무득점 Axel + 시퀀스”가 된다. 이러한 콜로 인하여 해당 악셀은 프리스케이팅의 규정요소로 카운트는 되나 점수는 부여되지 않는다.</p>
<p>J34. Axel type jumps in a row 악셀 유형 점프의 연속 수행</p>	<p>If an Axel type jump immediately follows any other jump (without any hops, mazurkas, unlisted jumps), this will also be considered as a jump sequence.</p> <hr/> <p>(hops, mazurkas 또는 비 규정 점프 없이) 악셀 유형의 점프가 다른 점프 뒤에 바로 붙으면, 이것 역시 시퀀스 점프로 간주됨.</p>



Summary by **타꾼**

스텝 시퀀스

개정된 스텝 시퀀스는 이전 시즌 규정의 전체적인 기초는 유지한 상태에서 레벨을 올리기 위한 턴의 구성 개수가 많아졌고, 어려운 난이도의 턴을 빠르게 조합하는 레벨 업 조건의 기준이 더욱 까다롭게 개정되었다. 개정된 규정이 선수들이 실제로 받는 레벨에는 큰 영향을 미치지 못할 것으로 보인다. 게다가 이 부분에서 다루는 것들은 아직까지도 심판의 주관의 영향을 많이 받는 요소이다.

ST1.

Unlisted Jump (비 규정 점프) 는 악셀, 토룹 (토왈리 포함), 살코, 룽, 플립, 러츠, 그리고 점프 시퀀스에서 사용되는 하프룹을 제외한 모든 점프 동작이 포함된다.

ST2.

2009-2010 시즌까지 남자 싱글 프리 스케이팅에서는 최대 2회의 스텝 시퀀스가 레벨 제도에 따라 채점되어 그에 따라 기초점이 결정되었다. 하지만 2010-2011 시즌부터 1회의 스텝 시퀀스를 채점하며, 나중에 시행된 1회의 스텝 시퀀스는 고정된 기초점이 부여되는 '안무(Choreographic) 스텝 시퀀스'로 판정된다. 이 스텝 시퀀스는 규정된 패턴(직선, 원형, 서펜타인)을 지킨다면 구성되는 턴과 스텝의 종류와 횟수에 구애 받지 않고 보다 자유롭고 창의적인 요소가 될 수 있다.

스텝 시퀀스의 level features

1) **전반적으로 턴과 스텝이 Simple variety한 경우(레벨 2), variety한 경우(레벨 3), complexity한 경우(레벨 4) - (필수조항)**

=> 이 레벨 업 조건은 스텝 시퀀스에 포함된 턴과 스텝의 종류와 그 개수의 다양성의 정도에 따라 결정된다. Simple variety, variety의 경우 턴과 스텝의 종류와 시행 횟수만을 충족하면 되지만, complexity를 만족시키려면 각 턴과 스텝을 양방향으로 수행해야하는 어려움이 있다. 이에 대한 자세한 내용은 본문의 'clarifications'를 참조하라. 이 조건은 스텝 시퀀스 레벨을 결정하는데 있어서 가장 중요한 조건으로서, 만약 나머지 조건 4개를 만족시켜 레벨 4를 충족시키더라도 이 조건에서 complexity를 달성하지 못하면 레벨 4가 주어지지 않는다. (ST9. 참조) 조건의 맨 끝에 'Compulsory', 필수조항이라는 단서는 위와 같은 내용을 의미한다.

2) **각 회전 방향 별로 합해서 최소 1/3이상의 패턴을 커버하는 전신 회전을 수반하는 양방향(좌, 우) 회전 (턴과 스텝)**

=> 'full body rotation' (전신 회전)이란 턴이나 스텝에 수반되어 상체를 포함한 전신이 턴이나 스텝의 진행 방향으로 완전히 한 바퀴 회전하는 것을 말한다. 많은 턴과 스텝이 반 바퀴 회전에 그치기 때문에 이 경우 전신 회전을 이루려면 같은 방향으로 적어도 2회의 턴이나 스텝을 시행하여야 한다. 턴이나 스텝의 시행과 전신 회전이 꼭 동시에 일어날 필요는 없다. 많은 퀵(quick) 턴이나 연달은 턴의 조합들은 종종 발목의 회전으로만 수행되며 전신 회전이 수반되



지 않는다. 이런 방식으로 수행된 패턴은 이 조건을 충족하는 패턴 범위에 포함되지 않는다.

3) 상체 움직임의 활용

=> 2009-2010시즌까지 상체 움직임에 대한 레벨 업 조건은 머리, 몸통, 팔의 움직임 정도를 'moderate', 'full' 등으로 나누어 구체적으로 측정하였으나, 2010-2011 규정에서는 조건이 하나로 통합되었다. 자세한 내용은 ST12.를 참고하라.

4) 한쪽 발만 사용하는 패턴이 최소 반 이상은 되어야 함

=> 2009-2010 시즌까지 없었던 조항으로 2010-2011 시즌부터 새로 적용된다. 유의할 점은 한 발을 사용하는 패턴을 합산하는 것이 아니고, 연속적으로 시행하여 절반 이상이 되어야 조건이 인정된다는 것이다.

5) (시퀀스에서 최소 두 번의)양방향으로 신속하게 수행되는 난도 높은 턴(로커, 카운터, 브라켓, 트위즐)의 조합

=> 2009-2010 시즌까지 이 조항은 턴과 스텝의 종류에 상관 없이 적용되었으나 이제 위에 기술된 4가지의 턴 (로커, 카운터, 브라켓, 트위즐) 만을 사용할 수 있게 되었다. 'quick' (신속함)이라는 단어가 어느 정도 빠르기를 의미하는 것인지 객관성이 보장되지 않는 문제가 있어 심판 간 관점의 차이가 있을 수 있다.

ST6.

Simple variety를 만족시키기 위해서 2009-2010 시즌까지 최소 6개의 턴과 4개의 스텝이 요구되었으나, 2010-2011 시즌부터는 요구되는 턴이 1개 늘어나 최소 7개의 턴과 4개의 스텝을 시행하여야 한다.

ST7.

Variety를 만족시키기 위해서 2009-2010 시즌까지 최소 8개의 턴과 4개의 스텝이 요구되었으나, 2010-2011 시즌부터는 요구되는 턴이 1개 늘어나 최소 9개의 턴과 4개의 스텝을 시행하여야 한다.

스파이럴 시퀀스

스파이럴 시퀀스의 레벨 제도가 폐지되었다. 여자 싱글을 기준으로, 쇼트 프로그램에서 시행한 스파이럴 시퀀스는 기술 요소로 평가되지 않고 PCS의 'transition' 요소로 반영된다. 이때 시퀀스는 자유롭게 구성할 수 있다. 프리 스케이팅에서는 3초 이상의 2가지 자세 또는 6초 이상의 한 가지 자세를 시행하면 '안무(Choreographic) 스파이럴 시퀀스'로 인정되고 고정된 기초점이 부여된다. 이와 같은 개정으로 인하여 스파이럴 시퀀스는 기술적인 의미가 퇴색되고 안무로서의 의미가 강해졌다고 볼 수 있다.

스핀

스핀 규정은 점프 규정과 더불어 가장 많은 변경 사항이 있었다. 레벨을 올리기 위한 의미없는 요소들을 나열하기보다는, 보다 회전을 많이 하고 다양한 자세를 시행하도록 유도한 개정으로 해석된다. 하지



만 규제가 너무나 많아져 스핀 구성을 계획하기에 곤혹스러울 수도 있다. 스핀의 어려운 변형의 경우 카테고리를 나누어 중복을 피하게 하였다. 예지 바꿈도 프로그램 당 1회만 인정되어 스핀의 레벨을 높게 받기 위해 8회전 조건 (스핀의 level features 중 8번)을 많이 시도하게 될 것이다. 발바꿈에 상관없이 콤비네이션 스핀에서 인정되던 세가지 자세 조건 (스핀의 level features 중 6번)이 반드시 발바꿈이 있는 콤비네이션 스핀에서 양 발로 시행해야만 인정되는 것으로 강화되어 이 조건을 시행하려면 스핀에 많은 시간을 할애해야 할 것이다.

스핀의 level features

1) **기본 포지션 또는 (콤비네이션 스핀의 경우에만) Intermediate 포지션에서의 난도 높은 variation**

=> 이전 시즌과 같은 규정이다.

2) **기본 포지션에서의 다른 난도 높은 Variation은 첫 번째와 확연히 달라야 하며 아래를 충족해야 함**

단일 포지션 스핀에서 체인지 풋 - 첫 variation과는 다른 발

체인지 풋이 없는 콤비네이션 스핀 - 첫 variation과는 다른 포지션

체인지 풋이 있는 콤비네이션 스핀 - 첫 variation과는 다른 발과 다른 포지션

=> 하나의 스핀에서 어려운 변형은 2개까지 인정될 수 있다. 체인지 풋이 없는 단일 자세의 스핀의 경우에는 동일 자세에서 시행하나, 체인지 풋이 있거나 기본 자세가 여러 가지인 스핀의 경우 다른 발, 다른 자세에서 시행하여야 한다.

3) **점프를 이용한 체인지 풋**

=> 점프 (토 아라비안, 버터플라이) 를 이용하여 체인지 풋을 시행하는 것이다. 자세한 내용은 SP. 38, 39, 40을 참조하라.

4) **백 엔터런스/플라이 엔터런스의 난도 높은 variation/플라이 싯 스핀에서 테이크 오프와 동일한 발 또는 발을 바꿔서 랜딩**

=> 이전 시즌과 같은 규정이다.

5) **싯 스핀(백 인사이드에서 포워드 아웃사이드만 해당) 또는 카멜 스핀에서의 확실한 예지 변경**

=> 2009-2010 시즌에서 모든 자세에서 인정되던 예지 바꿈이었지만, 새 규정으로 오직 싯 또는 카멜 자세에서 시행하는 예지 바꿈만 인정된다.

6) **세가지 기본 포지션 모두를 양 발로 수행 [오른발/왼발 각 발로 세가지 기본자세를 수행하는 경우를 말함]**

=> 2009-2010 시즌에서 이 조건은 발바꿈의 유무에 상관없이 모든 콤비네이션 스핀에 적용할 수 있던 조건이었다. 하지만 올 시즌부터 이 조건은 반드시 양발로 시행해야한다는 항목이 추가되어 발바꿈이 있는 콤비네이션 스핀 (CCoSp)에서만 조건 달성이 가능해졌다.



7) 슷 또는 카멜 스핀에서 바로 이어지는 양방향 [회전]수행

=> 2009-2010 시즌에서는 모든 자세에서 시행할 수 있었지만, 개정으로 슷 또는 카멜 자세에서 시행하여야 인정된다.

8) 포지션/Variation, 발 또는 에지의 변화가 없는 최소 8회전(카멜, 슷, 레이백, 난도 높은 업라이트[만 인정]), (발을 바꿔) 다른 발로도 한다면 2회 까지 카운트

=> 이전 시즌과 같은 규정이다.

레이백 스핀에 대한 추가 항목

9) 백워드에서 사이드웨이 또는 그 반대로의 한번의 포지션 변경, 각 포지션 별 최소 3회전 (레이백 스핀이 다른 스핀의 일부인 경우에도 카운트)

=> 이전 시즌과 같은 규정이다.

10) 레이백 스핀 다음의 비엘만 포지션(쇼트 - 레이백 스핀을 8회전 한 이후)

=> 이전 시즌과 같은 규정이다.

후방 엔트리, 에지 변경 그리고 각 유형의 난도 높은 스핀 variation은 프로그램 당 한번씩만(시도된 첫 스핀의) Level을 올리는 요소로 카운트됨

=> 뒤로 도입은 2009-2010 시즌에도 한 프로그램에 한 번만 레벨 업 요소로 인정되었으나, 2010-2011 시즌부터는 에지 바꿈과 어려운 변형의 인정에도 제한이 생겼다. 어려운 변형의 경우에는 점프의 반복률과 비슷한 형식으로 변형의 카테고리를 나누어 중복을 피하게 하였다. (SP22.,28 참조)

아래는 쇼트 및 프리에서의 Level 2 - 4를 위한 필수 항목들임

a) 체인지 풋이 있는 콤비네이션 스핀: 세 가지 기본 포지션 모두 수행

b) 체인지 풋이 있는 스핀: 각 발로 최소 하나의 기본 포지션 수행

=> a)에서 말하는 세가지 기본 자세는 발바꿈 전후를 포함하여 스핀 전체의 자세 종류를 고려하는 것이다.

체인지 풋이 포함된 모든 스핀에서 최대한 인정 받을 수 있는 요소의 수는 각 발 당 2개.

=> 2009-2010 시즌에는 한 발에 레벨 요소를 3개까지 인정 받을 수 있었으나, 개정 후 2개로 변경되었다.

SP22.

스핀의 어려운 변형에 대한 카테고리가 신설되었다. 총 13개의 카테고리로 크게 기본 자세에 따라 분류되고 그 안에서 다시 배꼽, 다리, 상체의 위치에 따라 세부 카테고리가 나뉜다. 흔히 잘 알려져 있는 변형들 (예를 들어, 슷 자세에서의 캐논볼, 트위스트) 이라 할 지라도 시행하는 방법에 따라 신체의 위치가 달라지므로 카테고리가 다를 가능성이 있음을 유의해야 한다. 캐논볼 변형 같은 경우 시행하는 방법에 따라 SS 또는 SB로 인정 될 수 있다.

**SP28, 30**

스핀의 어려운 변형에 대한 카테고리를 적용 시킨 이유는 최대한 같은 유형의 구성을 방지하기 위함이라 볼 수 있다. 한 카테고리 내에서 인정 받을 수 있는 어려운 변형은 최대 2회 까지이다. 단 그 두 가지는 무게 중심의 분포가 현저하게 다른 것이어야 한다. 이러한 경우를 제외한 경우 모든 어려운 변형은 다른 카테고리여야 한다.

SP33.

에지 바꿈의 경우 2009-2010 시즌까지는 아웃사이드-인사이드 전환이 가능하였으나, 새 규정 하에서는 반드시 인사이드-아웃사이드 전환으로 시도해야 인정한다.

점프

새 개정으로 가장 많이 바뀐, 그리고 가장 점수에 영향을 많이 끼칠 항목이다. 트리플 악셀을 포함한 쿼드러플 군 점프의 기초점이 상승하였으며, 트리플 점프들의 GOE가 70% 수준으로 줄어들어 이중 효과를 주었다. 다운그레이드 기준이 1/4바퀴 부족에서 1/2바퀴 수준으로 완화되었으며 이전의 다운그레이드 판정 범위는 '회전수 부족'으로 판정되어 시도한 점프 기초점의 70%를 받게 되었다. 이로써 고난이도 점프를 시도하는 선수가 직접적으로 유리하게 되었으며, 잠재적으로 많은 선수들이 고난이도 점프를 시도할 가능성이 많아졌다. 시니어 여자 싱글 쇼트 프로그램에서 필수요소였던 더블 악셀 대신 트리플 악셀을 시도할 수 있도록 하였으며, 시니어 여자 싱글 프리스케이팅의 경우 더블 악셀은 2회까지만 시행할 수 있도록 개정되었다. 잘못된 예지로 도약하는 점프 (플립, 러츠 점프의 경우) 에서 어텐션 (!) 판정이 사라지고 룽예지 (e) 판정으로 통합되어 각 심판들이 GOE로 판단하도록 하였다.

수정요청: runnershigh00@gmail.com