

2.3 服装規定(服装違反:-2.0点)

- ・選手の服装は、体操競技の一種目としてスポーツを行うにふさわしいものでなくてはならない。演劇的であったり、ミュージカル的であったり、サーカスのような服装は不可。
- ・選手の服装は、透き通らない生地で作られたものであること。
- ・戦争、暴力、宗教などのテーマを描写するような服装は不可。
- ・ボディ・ペイントは不可。

A. 大意(服装の過失:異なった項目の基準につき、各回-0.2点)

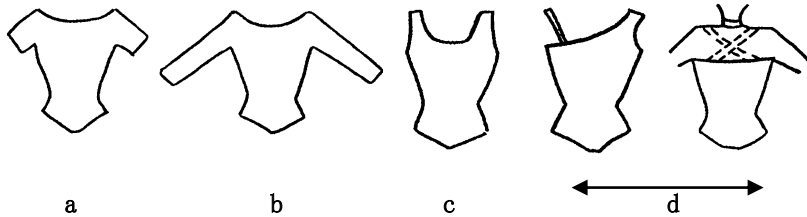
清潔で本来のスポーツマンらしい様相の印象を全体的に与えなければならない。

1. 髪は、頭部できちんとまとめられていること。
2. 白色のエアロビック・シューズ及び全ての審判員に着用していると認められる白色のソックスを着用すること。
3. 化粧は女子選手のみ認められるが、最小限にとどめること。
4. ルーズアイテム(リボンやフリルなど)や、生地に固定されていないものは不可。
5. 肌色のテーピングは可。
6. 装飾品(アクセサリ)の着用は不可。
7. 演技中に服装が演技前の状態から乱れた場合。
8. 下着が見えてはならない。
9. 男子選手の服装には、シークインス(スパンコール、ラメ、ラインストーン等)の使用は一切不可。

B. 女子選手の服装(服装違反:-2.0点)

1. 袖はあってもなくてもかまわないが、長袖の場合は、手首までの長さであること。(片袖または両袖)
2. ワンピース型レオタードと肌色や透明のタイツ、又はユニタード(ワンピース型レオタードで胴から繋がって、臀部、足首までの全ての脚の長さがあるもの)を着用すること。
3. レオタード/ユニタードの前面と背面のネックライン(襟ぐり)は適切な深さでなければならない。(前は胸骨の長さの半分以上、後は肩胛骨の下部以内までの深さ)
4. 縞りのカットは骨盤を覆い、ウエスト位置より上にあってはいけない。
5. レオタードは股間を完全に覆うものであること。

【認められる女子選手の服装例】



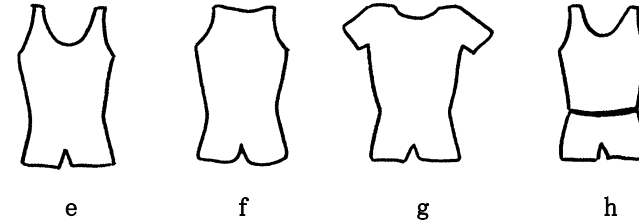
a~cはレオタードの前面と背面が同じ例を表し、dは同じレオタードの前面と背面を表す。

C. 男子選手の服装(服装違反:-2.0点)

1. ユニタード、あるいは身体にぴったりフィットしたトップスとショーツ又はレオタードを着用すること。
2. トップの前後、あるいは側面にカットが入ってはならない。ネックライン(袖ぐり)は肩胛骨より低く下がってはいけない。

【認められる男子選手の服装例】

以下の服装例の形(シルエット)以外は不可。※長袖は不可。



e~hは前面と背面が同じレオタードの例を表す。

D. ロゴの露出

選手は、40平方cm内で以下の場所に露出する場合に限り、個人スポンサーロゴを1つに限り露出することができる。ただし、この範囲内であっても、各種大会のメインスポンサーと競合する会社のロゴ露出は禁止する。

1. 女子選手:片方のヒップの横又は片方の袖部分。
2. 男子選手:ショートパンツの片方のヒップの横又はシャツの胸、あるいは横部分。

E. ゼッケンの着用

選手は、ゼッケンをレオタード、ユニタード、シャツの上半身の前面につけることがある。タイツ部分は不可。

F. トラックスーツの着用

1. 選手は、全国大会など特定の大会においては、指定されたウェアの着用を求められることがある。又、競技会場において着用するウェアについては、競技会スポンサーと競合するメーカーのロゴマーク(ブランド名・商品名を含む)を露出する場合は、身体の前後に1ヶ所づつ、各100平方cmまで(合計で最大200平方cmまで)とする。
2. 選手は、表彰式においては原則としてレオタード/ユニタードを着用しなければならない。

第3章 「競技ルーティン」の構成

3.1 特定条件

A. 芸術

- 芸術の条件を満たすためには、ルーティンとそのコリオグラフィーはクリエイティブでスポーツの特性を活かさなければならない。更にバラエティーに富んだ動作、音楽と動きと選手の表現の相互関係を高いレベルで表すコリオグラフィーでなければならない。
- 暴力、宗教、人種差別、セックス等をテーマとしたルーティンは、オリンピック観念に反するので不可。
- ペア、トリオ、グループの部門では、ルーティンに3回のリフトを含まなければならない。3回にはオープニングやエンディングでのリフトも含まれる。

B. 技術

- 全ての動作を完璧な遂行度で行わなければならない。

C. 難度

男女シングル、ペア、トリオ、グループ:

エアボーン（空中）、スタンディング（立位）、フロア・ワーク（床面）で行うエレメントをバランス良くルーティンに含まなければならない。

- 各選手は、最大で12エレメント（ペア、トリオ、グループ）あるいは10エレメント（男女シングル）を実施することができる。実施エレメントは、異なったファミリーで、同じ又は違うグループから組み合わせて実施することができる。
- 最低条件を満たさないエレメントでも、12あるいは10エレメント数に数えられ、0.0の評価を得る。
- すべての選手は、エレメントを組み合わせるこなしに各グループから最低1エレメントを実施し、難度評価を得なければならない。
- 最初に実施された12あるいは10エレメント（0.0も含む）及び組み合わせ評価が難度点となる。
- 実施されるエレメントは、全て異なったファミリー名を持つエレメントでなければならない。
- フロアで行うエレメントは、最大6エレメント（ペア、トリオ、グループ）又は5エレメント（男女シングル）まで実施できる（スプリット及びプッシュ・アップで着地するエレメントも含む）。

- グループCのエレメントで、プッシュ・アップとスプリットで着地するエレメントは、最大各2エレメントまで実施できる。

ペア、トリオ:

- 難度評価を得るには、全ての選手が同じエレメントを同時か時間差で行わなければならないが、身体の方角や向きは自由。

グループ:

- エレメント・プールの各グループから最低1エレメントを含まなければならない。
- これら4つのエレメントの難度評価を得るには、グループ全ての選手が同じエレメントを同時あるいは時間差で行わなければならないが、身体の方角や向きは自由。
- 残りのエレメントの難度評価を得るには、最大2つまでの異なったエレメントを同時か時間差で行わなければならないが、身体の方角や向きは自由。これら2つの異なったエレメントを実施する人数配分は自由（例：1-5、2-4、3-3）。

※「ユース」各部門については付録V「ユースルール一覧」を参照

3.2 構成内容

ルーティンには、エアロビック動作パターン（ハイとロー動作のコンビネーション）とエレメントをバランス良く含まなければならない。腕と脚のパターンは力強く明確な動作で行わなければならない。

全てのスペース、フロア面、エアボーンの動作をバランス良く使うことが不可欠。

3.3 音楽

ルーティン全体を通して音楽を伴わなければならない。いかなる音楽スタイルでも競技エアロビックに適応して使用する事が出来る。

付録I「芸術審判のガイド」(P18-21)を参照のこと。

3.4 エレメント

ルーティンには下記のグループから最低 1 エレメントを必ず含まなければならない：

グループA	ダイナミック・ストレングス
グループB	スタティック・ストレングス
グループC	ジャンプとリープ
グループD	バランスとフレキシビリティ

- ・最大で 12 エレメント(ペア、トリオ、グループ)又は 10 エレメント(男女シングル)が実施可。
- ・エレメントの実施は自由。2009 年 4 月より全日本選手権大会を含む全ての国内大会では、0.1 と 0.2 の評価を持つエレメントは、エレメントとして認識される。

3.5 エレメント・プールとその評価

A. 構成

エレメント・プールは 4 つのグループに分けられる。
難易度は 0.1 から 1.0 までとする。

B. 付録Ⅲ「難度表/エレメント・プール」に掲載されていないエレメント

難度審判は、付録Ⅲ「エレメント・プール」に掲載されていないエレメントについては、0.3 の評価点としてその場で評価することができる。

C. 新しいエレメント

JAF は、FIG が更新するエレメント・リストを年 1 回発行する。

第 4 章 「競技ルーティン」の審査

4.1 審判団の構成

A. スポーツエアロビック及び全日本選手権大会地区大会レベル

主任審判員	1 名	
芸術審判員	2 名	
技術審判員	2 名	
難度審判員	2 名	
タイム審判員	1 名	合計 8 名

B. 全日本選手権大会全国大会レベル

主任審判員	1 名	
芸術審判員	4 名	
技術審判員	4 名	
難度審判員	2 名	
タイム審判員	1 名	
ライン審判員	2 名	合計 14 名

4.2 審判員の役割と審査基準

4.2.1 審判員席

1. 技術・芸術・難度の各審判は、競技ステージの前面に対して平行で、かつ各選手の全身が完全に見える位置に設置された指定の審判員席に着席する。ライン審判は、競技エリアの対角線上の角に位置する。
2. 審判員の視野を妨げないよう、審判員席及びその周辺は立ち入り禁止とする。

小欠点 (0.1点) : 完璧な遂行度から少し逸脱している。

中欠点 (0.2点) : 完璧な遂行度から明らかに逸脱している。

大欠点 (0.3点) : 完璧な遂行度から完全に逸脱している。

遂行度不可 (0.5点) : 技術として条件が満たされていない。

落下とは：身体部位の1つ以上（完璧な遂行度に対して）がコントロール不足によって床に触れる事を意味する（例：1アーム・プッシュ・アップで、胸又は片膝が床に触れる、あるいはL-サポートで、片方の踵又は片方の臀部が床に触れる）。

得点

技術は減点法で審判される。すなわち 10.0 点からミスに応じて減点される。

C. 難度審判員

役割

難度審判員は全てのルーティン（全てのエレメント）を FIG の公式速記を使って記録する。エレメントの数を数える。

最初の 12 エレメント（ペア/トリオ/グループ）あるいは 10 エレメント（男女シングル）を超える各エレメントに対して減点を行う。

実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して 0.0 から 1.0 の評価を与え、最大エレメント数内で実施された各コンビネーションに対し 0.1 点の追加点を加算する。

新しいエレメントはその場で評価する（付録Ⅱ、Ⅲ及び新しいエレメント・リストに記載されていないエレメント）。

実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して、エレメント・プールのグループの欠如があれば減点する。

実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して、フロアで行うエレメントが 6（ペア/トリオ/グループ）あるいは 5（男女シングル）エレメントを超えた場合減点する。

実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して、プッシュ・アップ・ポジションとスプリット・ポジションで着地するエレメントで、各ポジションで 2 エレメント数を超えた場合減点する。

実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して反復された各エレメントに対して減点する。

2 人の難度審判員は、上記の採点を終了後、得点と減点を互いに確認し、合意した得点を出す。互いが合意しない場合は各自の得点を出し、2 人の得点の平均点が得点となる。

競技終了後、難度審判員は主任審判員にその場で評価した新しいエレメントを文書で報告する。

審査基準

・エレメントの記録とカウント方法

付録Ⅲ「エレメント・プール」に従った速記を使用して、付録Ⅱに記述されている最低条件を満たしていないエレメントを含め、実施された全てのエレメントを記録する。

2009 年 4 月より「一般」においても、全日本選手権大会全国大会及びその地区大会を含む全ての国内大会では、0.1 と 0.2 の評価を持つエレメントも全てエレメントとして認識され、記録もカウントも行われる。

・エレメントの評価

付録Ⅱ「技術審判と難度審判のガイド」に記述されている最低条件を満たすエレメントに対して、付録Ⅲ「エレメント・プール」に従って評価する。

評価は実施された最初の 12 あるいは 10 エレメントに対して与える。

実施したエレメントが最低条件を満たしていない場合や落下した場合は、0.0 の評価を得る。

新しいエレメントはその場で評価するが、最大 0.3 までの評価とする。

ペア、トリオ、グループのエレメントの評価については第 3 章 3.1 C を参照。難度と「エレメントの反復」は下記に説明。

難度審判員は、各エレメントを個々に評価する。

・ 2 エレメントのコンビネーション（連続に組み合わせる）

選択した 12（ペア/トリオ/グループ）あるいは 10 エレメント（男女シングル）の内、2 エレメントを、停止や躊躇又は移行動作なしで、直接に連続する事ができる。これらの 2 エレメントは、同じあるいは異なったグループのエレメントを組み合わせる事ができるが、異なったファミリーでなければならない。これらの 2 エレメントを反復することはできない。

0.1 点の加点を得るには、これら 2 エレメントがそれぞれ最低条件を満たしていなければならない。

組み合わせるエレメントは、付録Ⅲ「エレメント・プール」に記載されている難度番号と評価を持ったエレメントのみ可能である。

全ての選手（ペア/トリオ/グループ）は、同じコンビネーションの 2 エレメントを同時に（身体交流無しで）実施しなければならない。

・ 12（ペア/トリオ/グループ）あるいは 10（男女シングル）エレメントを超えたエレメント

12 又は 10 エレメントを超えた各エレメントに対して減点する。

0.0 の評価を得たエレメントも含め、実施された全てのエレメントがカウントされる。

・ 6（ペア/トリオ/グループ）あるいは 5（男女シングル）エレメントを超えるフロア・エレメント

フロア・エレメントとは、フロア面上で実施あるいはフロアに着地する全てのグループ（A, B, C, D）のエレメント（例：プッシュ・アップ、ウエンソン、スプリット・ポジション、ストラドル・ジャンプ・トゥ・プッシュ・アップ等）。

・ プッシュ・アップ・ポジションとスプリット・ポジションで着地する各 2 エレメントを超えるエレメント

プッシュ・アップ・ポジション及びスプリット・ポジションで着地するエレメントとは、プッシュ・アップ又はスプリット・ポジションで着地する全てのグループ C のエレメントを意味する。

・ エレメントの反復

全ての実施エレメントは異なったファミリーのエレメントでなければならない（例：L サポート、ストラドル・サポート。ジャンプとリープでは、ストラドル・ファミリー、パイク・ファミリー、コサック・ファミリー、ガイナー等）。

グループ部門に関して：

もし選手が、2 つまでの異なったエレメントを連続又は時間差で実施した場合は、低い評価を持つエレメントが難度点を得る。

もし選手が、2 つまでの異なったエレメントを連続又は時間差で実施し、直ぐに連続して異なったメンバーで同じ 2 つのエレメントを実施した場合は、反復エレメントとして認識せず、両方の実施に対して評価が与えられる。

例：選手 1, 2, 3 がストラドル・ジャンプで選手 4, 5, 6 がフリー・フォールを同時に実施。その後直ぐに 1, 2, 3 がフリー・フォールで 4, 5, 6 がストラドル・ジャンプを同時に実施しても反復したと認識しない。

・ エレメント・プールからのグループの欠如

エレメント・プールに記載されている 4 グループから欠如した各グループに対して減点する。実施し記録された最初の 12 又は 10 エレメントが対象。全ての 0 評価を得たエレメントと、2 エレメントのコンビネーションは、グループ実施としてカウントされない。

・ リフト時のエレメントとフィジカル・インターアクション（身体交流）

リフト時に実施されたエレメントは記録されず、カウントもされない。ペア、トリオ、グループにおいて、他の選手とリフト以外で接触もしくはフィジカル・インターアクション（身体交流）時でエレメントを実施した場合も、エレメントとして認識されない。

減点:

・ 12 又は 10 エレメントを超えるエレメント	各 1.0
・ 6 又は 5 エレメントを超えるフロア・エレメント	各 1.0
・ 2 エレメントを超えるプッシュ・アップ又は スプリット・ポジションで着地するエレメント	各 1.0
・ エレメントの反復	各 1.0
・ グループの欠如	各 1.0

採点

- ・ エレメントはそれぞれの難易度レベルに従って評価を得る(付録Ⅲ「エレメント・プール」参照)。

評価を得た全てのエレメントと評価を得たコンビネーションが合計され、下記に従って割られた得点が難度点となる。

- ・ 男女シングル、ペア及び男性のみで構成されたトリオ/グループは、2.0で割られる。
- ・ 女性のみ又は男女混合で構成されたトリオ及びグループは、1.9で割られる。

難度点は小数点第 4 位以下を切り捨て、第 3 位で表示される。

- ・ 全ての減点は合計される。減点合計は 2 で割られ、難度審判員の減点となる。難度減点は小数点第 2 位で表示される。

※「ユース」各部門については付録Ⅴ「ユースルール一覧」を参照

D. ライン審判員**役割**

4 角の内、ステージの対角線の 2 角に位置するライン審判員がラインの違反を確認する。

各審判員は 2 本のラインを担当する。ステージを示すテープも競技エリアとして見なすため、テープに触れることは違反とはならない。しかし、身体のかなる部位であってもテープの外側の床へ接触した場合は減点される。ラインの外側でも空中上であれば減点されない。

選手がラインを超えて踏み出した場合、旗(又はカード)を使って主任審判員に知らせる。

減点:テープの外側のエリアへの接触:	各回 0.1
--------------------	--------

E. 主任審判員**役割**

主任審判員は(難度審判員と同様に)全てのルーティンを記録し、審判員の任務がテクニカル・レギュレーションに従って行われているかをコントロールする責任がある。

主任審判員はその場で評価された新しいエレメントを、JAF 審判委員会へ必ず報告しなければならない。

主任審判員は、3 回を超えるリフト、禁止動作、トリオとグループでのピラミッドの高さ、演技の中断/停止、時間の過不足と違反、20 秒を過ぎてステージへ現れる、ウォーク・オーバー、競技エリアでのプレゼンテーション、服装の違反、ライン・オーバー、規律違反に対しての減点を行う。

基準

- ・ **リフト**

3 回のリフトをルーティン内に含まなければならない。
欠如や追加リフトは各回 0.5 の減点となる。

リフトとは: 1 人以上の選手が持ち上げられたり、保持されたり、支えられたり、抱えられたりしてフロアから離れて、正確な形を見せること。

リフトの選手の組み合わせは自由。

異なった形のリフトや異なったフォーメーションのリフトを行うことができるが、必ず同時に実施しなければならない。

リフトされている選手のみが、パートナー同士の接触なしでの空中動作、静止した倒立(2 秒以上)、プロペリング(放り投げ動作)を除く「禁止動作」(第 6 章、6.1)を含むことができる。

減点: 禁止リフト 各回 1.0 点

1 人が 2 人を持ち上げているスタンディング・リフトの場合、リフトの高さが 2 人の身長を超えてはならない。

減点: 各回 1.0 点

フィジカル・インターアクション（身体交流）はリフトとは見なされない。

フィジカル・インターアクション（身体交流）とは、2人以上の選手間の関係で、フロアに接していながら動くことを意味する。

- **禁止動作**

禁止動作とは、「禁止動作」（第6章、6.1）に記載されている動作を意味する。各禁止動作は1.0の減点となる。

- **演技の中断**

演技の中断とは、選手が2秒から10秒間動作の遂行を中断し、その後再開することを意味する。これは各回0.5の減点となる。

- **演技の停止**

演技の停止とは、選手が10秒以内に演技を再開しない場合を意味する。選手の得点は0（ゼロ）となる。

- **競技エリアへの登場が遅れる**

選手の名前が呼ばれてから20秒以内に競技エリアへ登場しない場合は、主任審判員によって0.5減点される。

選手の名前が呼ばれてから60秒以内に競技エリアへ登場しない場合は、ウォーク・オーバーと見なされる。ウォーク・オーバーになった選手は当該部門の出場権利を失い失格となる。

- **競技エリアでのプレゼンテーション**

選手の名前が呼ばれたら、選手は過度なポーズやシアター的なプレゼンテーションを行わずに速やかにスタート位置へ直接行って準備する。審判員や観客へのアピールは最小限にとどめること。

違反の場合は0.5減点される。

- **時間の過不足や違反**

時間計測は最初に聞こえる音（キュー音は含まない）から始まり最後の音で終わる。

時間の過不足は、ルーティンの使用音楽が短か過ぎたり長過ぎること。第2章、2.2に記載の演技時間を5秒まで少ないか又は超過したことを意味し、この場合0.5減点される。

時間の違反とは、ルーティンの使用音楽が第2章、2.2に記載の演技時間を5秒を超えて少ないか又は超過したことを意味し、この場合1.0減点される。

- **服装減点**

服装の過失とは、第2章、2.3 A（大意）に記載されているものに違反した場合、異なる項目の基準につき各回0.2減点される。

服装の違反とは、選手が、第2章、2.3 A（大意）に説明されている以外の違反した服装でステージに現れた場合は2.0減点される。

- **規律違反**

「規律違反」（第6章、6.2）の記載に従って警告又は失格が言い渡される。

- **テーマ**

オリンピック憲章に反した場合、2.0減点される。

主任審判員によってなされる減点、警告、失格:

<u>下記は主任審判員によってなされる減点、警告、失格のリスト:</u>	
A. ライン・オーバー	各回 0.1
B. 録音の質(最大0.5減点)	0.1
C. 服装の過失 (第2章、2.3.A「大意」に記載されている6項目に対する違反)	0.2
D. 時間の過不足	0.5
E. 20秒以内に競技エリアに登場しない	0.5
F. プレゼンテーション違反	0.5
G. 演技の中断(各2秒~10秒間)	0.5
H. 指定個数未満又は超過のリフト	0.5
I. 時間の違反	1.0
J. 2人の身長を超えるスタンディング・リフトの高さ	各回 1.0
K. 禁止リフト	各回 1.0
L. 禁止動作	各回 1.0
M. オリンピック憲章に反するテーマ	2.0
N. 服装違反 (「服装の過失」以外のすべての違反)	2.0
X. 演技の停止	得点 0
・ 禁止エリアへの侵入	警告
・ 表彰式での指定ウェアの不着用	警告
・ 規律違反	警告又は失格
・ ウォーク・オーバー	失格

第 5 章 採 点

5.1. 一般原則

芸術点*

- ・ 審判員 2 名または 3 名の場合
2 名、あるいは 3 名の審判員の得点が平均され、最終芸術点となる。
- ・ 審判員 4 名の場合
芸術点の最高点と最低点が除かれる。中間 2 つの点数が下記の偏差範囲内であることを前提として平均され、最終芸術点となる。

技術点*

- ・ 審判員 2 名または 3 名の場合
2 名、あるいは 3 名の審判員の得点が平均され、最終技術点となる。
- ・ 審判員 4 名の場合
技術点の最高点と最低点が除かれる。中間 2 つの点数が下記の偏差範囲内であることを前提として平均され、最終技術点となる。

芸術点と技術点に用いられる最大許容偏差

中間 2 つの点数差は下記の偏差範囲内であること：

最高点・最低点が除かれた後の、中間 2 つの得点の点数差が、

10.00	～	8.00 の場合の最大差	=	0.3
7.99	～	7.00 の場合の最大差	=	0.4
6.99	～	6.00 の場合の最大差	=	0.5
5.99	～	0.00 の場合の最大差	=	0.6

上記の最大許容偏差より大きくなった場合、4 名の審判員全ての得点を平均する。

難度点*

審判員 2 名

合意した得点が最終難度点となり、合意しない場合は 2 人の得点を平均する。

合計点

芸術点、技術点、難度点が全て合計され、合計点となる。

最終得点

難度審判員、ライン審判員、主任審判員のそれぞれの減点が合計点から引かれ最終得点となる。

- * 仮に審判員が時間内に得点を出さなかった場合、すでに出されている得点の平均点が出されていない得点に置き換えられる。

審判員間の極端な得点差

芸術と技術：

1.0 もしくはそれ以上の極端な差が生じた場合、競技終了後その審判員の得点を分析し適切な処罰が与えられる。

難度：

2 名が合意しない場合の得点差（2.0 又は 1.9 で割られる前）が 0.3 以上の場合、競技終了後に分析し適切な処罰が与えられる。

抗議

審判結果についての抗議は許可されない。

5.2 採点と集計

A. 加点

	個人	ペア・トリオ・グループ	
(芸術) 1名の審判員の最大点	10		
(技術) 1名の審判員の最大点	10		
難度(÷2.0 又は 1.9) オープンスコア	3.500		
合計得点	<u>23.500</u>		

B. 減点

難度審判員の減点	(難度審判員の点を参照)
ライン審判員の減点	(ライン審判員の点を参照)
主任審判員の減点	(主任審判員の点を参照)

C. 採点法

芸術点は最大得点を10.0点とするスケール法に従い、0.1単位を使う。

技術点は減点法で、10.0からミスに応じて減点する。

難度点は加点法で0.0から加点していき、小数点以下3桁で表わす。

例：1.9で割る難度点

$$6.1 / 1.9 = 3.2105..... \longrightarrow 3.210$$

$$6.2 / 1.9 = 3.2631..... \longrightarrow 3.263$$

$$6.3 / 1.9 = 3.3157..... \longrightarrow 3.315$$

合計点から減点が引かれ、最終得点となる。

D. 採点例

1.9で割る難度点の採点例					得点
芸術点	9.5	9.3	9.4	9.3	9.350
技術点	9.1	9.2	8.9	9.1	9.100
難度点		6.6	6.6		3.473
(6.6/1.9=3.473)					
合計点					21.923
難度減点	1.0	1.0			-0.5
ライン減点		1 x 0.1			-0.1
主任審判員減点					
3回を超えるリフト		1 x 0.5			-0.5
服装の過失		1 x 0.2			-0.2
最終得点					= 20.623

2.0で割る難度点の採点例

芸術点	9.5	9.3	9.4	9.3	9.350
技術点	9.1	9.2	8.9	9.1	9.100
難度点		6.6	6.6		3.300
(6.6/2.0=3.300)					
合計点					21.750
難度減点	1.0	1.0			-0.5
ライン減点		1 x 0.1			-0.1
主任審判員減点					
服装の過失		1 x 0.2			-0.2
最終得点					= 20.950

5.3 同点の場合

同点の場合は、以下の順序に従い順位を決定する。

- ・ 技術点の高い選手
- ・ 芸術点の高い選手
- ・ 難度点の高い選手
- ・ (最高点・最低点を除く前の)すべての技術点を比べる
- ・ 得点の高い順に上から3人の技術点を比べる
- ・ 得点の高い順に上から2人の技術点を比べる
- ・ 得点の一番高い技術点を比べる
- ・ 以下、芸術点・難度点についても同様に点数を比べる