

国際スケート連盟

コミュニケーション No. 1677

アイス・ダンス

技術規程のための要求事項(シーズンを問わず有効)

2011年7月1日より有効となる改訂

技術規程ではアイス・ダンス技術委員会が定める要求事項によって補われるべき規定がいくつか指定されている。

技術規程の中で1シーズンのみ有効な要求事項として定められているものは以下の通り:

- ノービス国際競技会のためのパターン・ダンス
- ショート・ダンスのリズムまたはテーマ、必須要素およびガイドライン
- フリー・ダンスの必須要素

2011/12 シーズンの上記要求事項はコミュニケーション第 1670 号に含まれている。

技術規程のためのその他の要求事項は継続的に有効であり続ける要求事項として定められ、必要に応じて改訂される。以下の通り。

1. パターン・ダンスのセクションごとの価値尺度表(SOV、パターン・ダンスが競技の一部であるとき)はコミュニケーション第 1400 号と第 1522 号のものが有効である。
2. コールの仕様およびパターン・ダンスのセクションごとの GOE の採点基準(パターン・ダンスが競技の一部であるとき)はコミュニケーション第 1567 号第 5 章のものが有効である。
3. パターン・ダンスの構成要素の採点基準(パターン・ダンスが競技の一部であるとき)はコミュニケーション第 1522 号第 7 章のものが有効である。
4. 必須要素の価値尺度表(SOV) 2 ページ
5. 必須要素のコールの仕様および難度レベル 3 ページ
6. 必須要素の GOE の採点基準 24 ページ
7. プログラム構成要素の採点基準 26 ページ
8. 衣装に対する制限 31 ページ
9. 用語集 31 ページ

Milan,
April, 2011

Lausanne,

Ottavio Cinquanta, President

Fredi Schmid, Director General

4. 必須要素の価値尺度表 (SOV)

コミュニケーション第 1621 号第 6 章に掲載の必須要素の価値尺度表(SOV)について:

- ダンス・スピン、ショート・リフト、シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット、ステップ・シーケンスの値はそのまま有効、
- パターン・ダンス要素とロング・リフトの値は変更された。2011 年 7 月 1 日より有効となる。変更箇所は下線を付した。

非接触サーキュラー・ステップ・シーケンスの値が追加された。

		+3	+2	+1	Base	-1	-2	-3
チャ・チャ・コンゲラード ジャッジ側でステップ1	CC1Sq1	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	CC1Sq2	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CC1Sq3	1.5	1.0	0.5	<u>6.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CC1Sq4	1.5	1.0	0.5	<u>7.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
チャ・チャ・コンゲラード ジャッジと反対側でステップ1	CC2Sq1	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CC2Sq2	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CC2Sq3	1.5	1.0	0.5	<u>6.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CC2Sq4	1.5	1.0	0.5	<u>7.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
ルンバ ¹ ジャッジ側でステップ1	R1Sq1	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	R1Sq2	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	R1Sq3	1.5	1.0	0.5	<u>6.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	R1Sq4	1.5	1.0	0.5	<u>7.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
ルンバ ¹ ジャッジと反対側でステップ1	R2Sq1	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	R2Sq2	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	R2Sq3	1.5	1.0	0.5	<u>6.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	R2Sq4	1.5	1.0	0.5	<u>7.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
サーペンタイン・リフト	SeLi1	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>3.00</u>	<u>-0.6</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.0</u>
	SeLi2	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>5.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
	SeLi3	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>7.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
	SeLi4	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>8.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
リバース・ローテショナル・リフト	RRoLi1	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>3.00</u>	<u>-0.6</u>	<u>-1.4</u>	<u>-2.0</u>
	RRoLi2	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>5.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
	RRoLi3	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>7.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
	RRoLi4	<u>3.0</u>	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	<u>8.00</u>	<u>-1.0</u>	<u>-2.0</u>	<u>-3.0</u>
コンビネーション・リフト	コンビネーション・リフト内の最初に行なわれた2つのショート・リフトの基礎値が合算され、リフト全体に1つのGOE(リバース・ローテショナル・リフトやサーペンタイン・リフトと同じ値)が適用される。							
非接触サーキュラー・ステップ・シーケンス	NtCiSt1	1.5	1.0	0.5	<u>3.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	NtCiSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	NtCiSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	NtCiSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0

¹ コミュニケーション 1686 にて R1Se, R2Se から R1Sq, R2Sq に変更された。

5. 必須要素のコールの仕様と 難度レベル

コールの仕様と必須要素の難度レベルは、コミュニケーション第1610号と第1621号に掲載され、第1632号にて改訂されたが、新たに修正・改訂されたものが2011年7月1日をもって有効となる。

情報は以下の順番で掲載されている：

- 全ての必須要素に適用されるコールの基本原則
- 各必須要素について
 - 追加のコール原則
 - 追加のコールの原則と難度レベルに適用される追加の定義、定義の詳細、注記
 - レベルの特徴とレベルの調整を含めたレベル難度の説明

変更箇所には下線が付されている。

5.1 全ての必須要素に適用されるコールの基本原則

1. テクニカル・パネルは予定要素表の内容にかかわらず、実際に行なわれたものを認定する。たとえば予定要素表にリバース・ローティショナル・リフトとあっても転倒や中断などによって第1部分のみが完遂された場合、ローティショナル・リフトが認定される。
2. 満たされたレベルの特徴に従って決定されたレベルに対してレベルの調整が適用される。レベル1の要件をすべて満たしている限り、レベルの調整で必須要素がノーレベルとなることはない。
3. どのレベルを与える場合でも、必須要素はレベル1の要件をすべて満たしていなくてはならない。
4. パートナーらが要素を行ないながらプログラムが完了した場合、その要素とそのレベルは動作が完全にストップするまでの間を含めて認定される。
5. プログラムの要求された時間(10秒の超過は許される)を超えて開始された要素は認定されない。

5.2 パターン・ダンス要素

5.2.1 追加のコール原則

1. テクニカル・パネルがキー・ポイントそのものとそれらが正確に実施されたかを認定する際のプロセスは、必須要素とそのレベルを認定する際のプロセスと全く同じである(例:多数決)。キー・ポイントの実行が正しいか正しくないかは「競技組ごとのジャッジズ・ディテール」に“Yes”(「正しく実行された」の意)または“No”(「正しく実行されなかった」の意)のように掲載される。例:“CC1Sq3 (Key Points: Yes No Yes)”は“Cha Cha Congelado Sequence 1 Level3, キー・ポイント 1 および 3 は正しく、キー・ポイント 2 は正しくない”の意。²
2. パターン・ダンス要素の入りや最中に転倒や中断が生じたが直ちに復帰した場合、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってその要素は認定され、レベルが与えられる。レベル 1 の要件が満たされない場合はノーレベルとされる。

5.2.2 追加の定義、定義の詳細、注記

キー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴:関連するキー・ポイントの特徴が全て満たされているとき、キー・ポイントが正しく行なわれたものとする。

シーズン 2011/2012 でのキー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴は以下の通り:

チャ・チャ・コンゲラード

ジャッジ側でステップ1を踏むシーケンス(CC1Sq) ³	キー・ポイント1 女性と男性のステップ3と4 (スリップ・ステップ)	キー・ポイント2 女性のステップ14と15 (XB-LFI OpMo, RBI)	キー・ポイント3 女性のステップ23~25 (LFI Sw-CIMo, RBI, XF-LBO)
キー・ポイントの特徴	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一直線上で 2. 両足のブレードが氷面にあること 3. フリー・フットが完全に伸ばされた状態で氷面前方にスライド 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LFI (#14)と RBI (#15)で正しいエッジ 2. 正しいターン 3. フリー・フットを正しく置くこと 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LFI (#23), RBI (#24), LBO (#25)で正しいエッジ 2. CIMo: 正しいターン 3. CIMo: フリー・フットを正しく置くこと 4. XF-LBO: フリー・レッグがスケーティング・レッグの前でクロスしていること
ジャッジと反対側でステップ1を踏むシーケンス(CC2Sq) ¹	キー・ポイント1 女性のステップ10と11 (RFI CIMo, LBI - RBO は含まない)	キー・ポイント2 男性のステップ23~25 (RFO Sw-CIMo, LBO, XF-RBI)	キー・ポイント3 女性と男性のステップ31~36 (XB-LFI から LFI SwR まで)
キー・ポイントの特徴	<ol style="list-style-type: none"> 1. RFI (#10)と LBI (#11)で正しいエッジ 2. 正しいターン 3. フリー・フットを正しく置くこと 	<ol style="list-style-type: none"> 1. RFO (#23), LBO (#24), RBI (#25)で正しいエッジ 2. CIMo: 正しいターン 3. CIMo: フリー・フットを正しく置くこと 4. XF-RBI: フリー・レッグがスケーティング・レッグの前でクロスしていること 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LFI (#31), RFI (#32), RFI (#35), LFI (#36)で正しいエッジ 2. XB-LFI (#31): フリー・レッグがスケーティング・レッグの後ろでクロスしていること 3. XB-RFI (#35): フリー・レッグがスケーティング・レッグの後ろでクロスしていること

² 波線部がコミュニケーション 1686 にて追加された。

³ コミュニケーション 1686 にて CC1, CC2 から CC1Sq, CC2Sq に変更された。

ルンバ

ジャッジ側でステップ1を踏むシーケンス(R1Sq) ⁴	キー・ポイント1 女性と男性のステップ3 (LFOIO のチェンジ・エッジ)	キー・ポイント2 女性のステップ11～13 (Wd-LFI Wd-XF OpCho, RBO Wd-XB Cl Cho, LFI)	キー・ポイント3 男性のステップ11～13 (Wd-LFI Wd-XF OpCho, RBO Wd-XB ClCho, LFI)
キー・ポイントの特徴	1. 正しいチェンジ・エッジ (アウト・イン・アウト)	1. ステップ11、12、13では少なくともブレード2つ分の間隔で踏み出すこと 2. LFI(ステップ11)、RBO(ステップ12)、LFI(ステップ13)で正しいエッジ 3. フリー・フットの正しい位置 4. 正しいターン	1. ステップ11、12、13では少なくともブレード2つ分の間隔で踏み出すこと 2. LFI(ステップ11)、RBO(ステップ12)、LFI(ステップ13)で正しいエッジ 3. フリー・フットの正しい位置 4. 正しいターン
ジャッジと反対側でステップ1を踏むシーケンス(R2Sq) ²	キー・ポイント1 女性と男性のステップ3 (LFOIO のチェンジ・エッジ)	キー・ポイント2 女性のステップ11～13 (Wd-LFI Wd-XF OpCho, RBO Wd-XB Cl Cho, LFI)	キー・ポイント3 男性のステップ11～13 (Wd-LFI Wd-XF OpCho, RBO Wd-XB ClCho, LFI)
キー・ポイントの特徴	1. 正しいチェンジ・エッジ (アウト・イン・アウト)	1. ステップ11、12、13では少なくともブレード2つ分の間隔で踏み出すこと 2. LFI(ステップ11)、RBO(ステップ12)、LFI(ステップ13)で正しいエッジ 3. フリー・フットの正しい位置 4. 正しいターン	1. ステップ11、12、13では少なくともブレード2つ分の間隔で踏み出すこと 2. LFI(ステップ11)、RBO(ステップ12)、LFI(ステップ13)で正しいエッジ 3. フリー・フットの正しい位置 4. 正しいターン

注: ステップおよびステップの追加の説明は規程第604条および ISU Handbook Ice Dance 2003 の I-17 (チャ・チャ・コンゲラード)と I-19(ルンバ)にて定義/記載されている。

5.2.3 難度レベル

レベルの特徴

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
両パートナーが パターン・ダンス要素の75% を滑走	両パートナーがパターン・ダンス要素の100%を 滑走 かつ 1つのキー・ポイントを正しく行なう	両パートナーがパターン・ダンス要素の100%を 滑走 かつ 2つのキー・ポイントを正しく行なう	両パートナーがパターン・ダンス要素の100%を 滑走 かつ 3つのキー・ポイントを正しく行なう

⁴ コミュニケーション 1686 にて R1, R2 から R1Sq, R2Sq に変更された。

5.3 ダンス・スピンの

5.3.1 追加のコール原則

1. 必須要素として1つのダンス・スピンの要求されているプログラムでは、最初に行なわれたダンス・スピンの必須のダンス・スピンとして認定され、スピンまたはコンビネーション・スピンとして分類され、レベルを与えられる。ただし、レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。その後のダンス・スピンは点数のないトランジショナル・ダンス・スピンと認定されるか、点数のない余分な要素として分類される。許されるトランジショナル・ダンス・スピンの数はショート・ダンスの必須要素の説明およびフリー・ダンスのウェル・バランス・プログラムの説明の中で指定される。
2. スピンが要求され、コンビネーション・スピンの許されない場合において必須のダンス・スピンとしてコンビネーション・スピンを行なった場合、そのスピンは点数のない余分な要素として分類される。
3. ダンス・スピンの入りまたは最中に転倒または中断が生じ、その後ただちにスピン動作を(時間を埋めるために)行なった場合、その要素は転倒または中断までに満たされた要件に沿って認定され、レベルを与えられる。レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとなる。追加の部分は認定されない(注:ダンス・スピンのオプション2の回転方向の変更や回転を再開する前の一点での片足のターンのような特徴を行なうための回転の中断はここで言う中断とはみなされない)。

5.3.2 追加の定義、定義の詳細、注記

ダンス・スピンの基本姿勢

1. **アップライト姿勢**: スケーティング・レッグの大腿部と向こうずねのなす角度が約 120 度より小さい場合は、シット姿勢とみなされる。
2. **シット姿勢**: スケーティング・レッグの大腿部と向こうずねのなす角度が約 120 度より大きい場合には、姿勢を決める他の基準によってアップライトまたはキャメル姿勢とみなされる。
3. **キャメル姿勢**: 腰のラインが水平でなく、および/または体幹が水平線より 45 度以上大きい場合は、アップライト・姿勢と見なされる。スケーティング・レッグの大腿部と向こうずねの角度が 120 度より小さい場合はシット姿勢と見なされる。

基本姿勢の難しいバリエーション(例)

1. **アップライト姿勢**
 - a) “ビールマン”タイプ — 上半身を直立させたまま、手でブーツの踵を頭の高さより上の後方へ引き上げたもの
 - b) 完全な(フル)レイバックで上体を後方、氷の方向へ反らすか、サイドウェイズで上体を横方向、氷の方向へ曲げたもの
 - c) 両脚を真直ぐ伸ばしたままスプリットし、フリー・レッグのブーツ/スケートが頭より高く保持されているもの(パートナーによる支持は可)
 - d) 上体が後または横方向に弧状にそり、フリー・フットのブーツ/スケート靴が頭に付きそうな状態で全円をなしているもの(ドーナツ/リング: 頭とブレードの間隔は最大でブレードの半分の長さ)

2. シット姿勢

- a) フリー・レッグの屈伸は任意でフリー・レッグが前方に向き、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
- b) フリー・レッグの屈伸は任意でフリー・レッグが後方に向き、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
- c) フリー・レッグの屈伸は任意でフリー・レッグが横に向き、スケーティング・レッグの大腿部と向うずねの角度が 90 度以内のもの
- d) フリー・レッグが後ろから交差して伸ばされ横に向き、スケーティング・レッグの大腿部と向うずねの角度が 90 度以内のもの
- e) フリー・レッグが後ろから交差してスケーティング・レッグに触れ、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
- f) フリー・レッグは前方に伸ばされ、スケーティング・レッグの大腿部と向うずねのなす角度は 90 度を超えず、上体の背がほぼ氷と平行のもの

注：例 b と e を続けて行なった場合はシット姿勢の同一の難しいバリエーションとみなされる。

3. キャメル姿勢

- a) 上体(肩と頭)が上方へ捻られている — 仰向き、肩の線が垂直より更に最低 45 度捻られているもの
- b) 身体がほとんど水平、あるいは水平面上で横方向に曲げられ、頭とフリー・フットが触れそうになっているもの(ドーナツ/リング:頭とブレードの間隔は最大でブレードの半分の長さ)
- c) 身体がほとんど水平でブーツの踵が手で頭より上の高さに引き上げられているもの
- d) 身体を前方、回転脚まで曲げ、フリー・レッグは後ろ上方へ、ほぼフル・スプリット(両大腿部のなす角度がほぼ 180 度)まで伸ばされたもの
- e) 男性の単純なキャメル姿勢でフリー・レッグが水平以上であるもの

注：女性の単純なキャメル姿勢はキャメル姿勢の難しいバリエーションとはみなされない。

注：

- アップライト姿勢の例 d とキャメル姿勢の例 b(ドーナツ/リング)は同一の難しいバリエーションと見なされる。
- アップライト姿勢の例 a(ビールマン)とキャメル姿勢の例 c(手でブーツの踵を頭の高さより上に引き上げる)は同じパートナーが行なった場合は同一の難しいバリエーションとみなされるが、異なるパートナーが行なった場合は 2 つの異なる難しいバリエーションとみなされる。
- 回転が完全に途切れなく片足で両パートナーによって同時に行なわれた場合に全体の回転数に数えられる。
- 難しいバリエーションの回転は姿勢が完全に確立した状態で途切れなく行なわれた場合にレベルに必要な回転として数えられる。

ダンス・スピンの種類

- スピン オプション1:回転方向の変更なし
- スピン オプション2:両パートナーが同時に回転方向を変える
- コンビネーション・スピン オプション1:両パートの回転方向が同じ
- コンビネーション・スピン オプション2:各パートで回転方向が異なる

5.3.3 難度レベル

レベルの特徴

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<p>両パートナーが片足でスピン動作を開始 かつ⁵ 少なくとも3回転</p>	<p>オプション1 2つの異なる基本姿勢から2つの異なる難しいバリエーション(1つは一方のパートナーが行ない、もう1つは他方のパートナーが行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも2回転</p> <p>オプション2 各回転方向でそれぞれ少なくとも2回転 かつ 一方のパートナーによる任意の基本姿勢での1つの異なる難しいバリエーション:難しいバリエーションは少なくとも2回転</p>	<p>オプション1 2つの異なる基本姿勢から2つの異なる難しいバリエーション(1つは一方のパートナーが行ない、もう1つは他方のパートナーが行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも5回転 または 3つの異なる基本姿勢から3つの異なる難しいバリエーション(3つとも同じパートナーが行なうか、一方が2つ行なって他方が1つ行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも2回転</p> <p>オプション2 各回転方向でそれぞれ少なくとも2回転 かつ 2つの異なる基本姿勢から2つの異なる難しいバリエーション(2つとも同じパートナーが行なうか、一方が1つ行なって他方が1つ行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも2回転</p>	<p>オプション1 3つの異なる基本姿勢から4つの異なる難しいバリエーション(パートナーそれぞれが2つ行なうか、一方が3つ行なって他方が1つ行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも2回転</p> <p>オプション2 各回転方向でそれぞれ少なくとも2回転 かつ 3つの異なる基本姿勢から3つの異なる難しいバリエーション(3つとも同じパートナーが行なうか、一方が2つ行なって他方が1つ行なう):難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも2回転</p>

⁵ 波線部がコミュニケーション 1686 にて削除された。

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
コンビネーション・スピン			
<p>両パートナーが片足でスピン動作を開始</p> <p><u>かつ</u>⁶</p> <p>両パートとも少なくとも3回転</p>	<p>オプション1</p> <p>2つの異なる基本姿勢から2つの異なる難しいバリエーション(2つとも同じパートナーが行なうか、一方が1つ行なって他方が1つ行なう): 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p> <p>オプション2</p> <p>任意の基本姿勢で1つの難しいバリエーション: 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p>	<p>オプション1</p> <p>3つの異なる基本姿勢から3つの異なる難しいバリエーション(3つとも同じパートナーが行なうか、一方が2つ行なって他方が1つ行なう): 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p> <p>オプション2</p> <p>2つの異なる基本姿勢から2つの異なる難しいバリエーション(2つとも同じパートナーが行なうか、一方が1つ行なって他方が1つ行なう): 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p>	<p>オプション1</p> <p>3つの異なる基本姿勢から4つの異なる難しいバリエーション(パートナーそれぞれが2つずつ行なうか、一方が3つ行なって他方が2つ行なう): 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p> <p>オプション2</p> <p>3つの異なる基本姿勢から3つの異なる難しいバリエーション(3つとも同じパートナーが行なうか、一方が2つ行なって他方が1つ行なう): 難しいバリエーションはそれぞれ少なくとも3回転</p>

レベルの調整

- もし回転動作に入って半回転した後も一方または両方のスケーターがいまだ両足であった場合、パートナーのうち1人が両足で入っていれば1レベル下げ、両パートナーともが両足で入っていれば2レベル下げる。
- ダンス・スピン開始後にコントロールを失い、以下のミスが半回転以内の間生じたが、ミスの後もダンス・スピンの要件に沿ってダンス・スピンが続けられた場合、レベルはミス1つあたり1段階下げられる。しかし、これらのミスが半回転を超えて続いた場合は中断と見なされ、追加のコール原則が適用される。
 - パートナーの1人が追加の支えを要する(フリー・レッグ/フットおよび/または片手・両手でのタッチ・ダウン)
 - パートナーの1人が一時的に氷から離れる
 - パートナー同士のホールドがなくなる

注:

- この規定はコンビネーション・スピンで足を換える際に両足になることに対しては適用されない。ただし、半回転を超えて両足になった場合は1パートナーごとにレベルが1段階下げられる。
 - この規定はパートナーの1人が継続的に氷から離れ、ダンス・リフトと見なされるような場合には適用されない。
- もしコンビネーション・スピンにおいてパートナーの一方または両方が(もう一方の足へ)足換えをしなかった場合、この要素はスピン レベル1と認定される。⁷

⁶ 波線部がコミュニケーション 1686 にて削除された。

⁷ 波線部がコミュニケーション 1686 にて追加された。

5.4 ダンス・リフト

5.4.1 追加のコール原則

すべてのタイプのダンス・リフトに適用される事項

1. 最初に行なわれた(複数の)ダンス・リフトが必須のダンス・リフトとして認定され、レベルを与えられる。ただし、レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。その後のダンス・リフトは点数のないトランジショナル・ダンス・リフトと認定されるか、点数のない余分な要素として分類される。許されるトランジショナル・ダンス・リフトの数はショート・ダンスの必須要素の説明およびフリー・ダンスのウェル・バランス・プログラムの説明の中で指定される。
2. 必須のダンス・リフトで同じタイプのリフトが繰り返された場合、点数のない余分なリフトとして分類される(ただし、シニアのフリー・ダンスでショートリフトを4つ行なう場合を除く。この場合は2つのショート・リフトが同じタイプでも許される)。
3. 必須のダンス・リフトで、ショート・ダンスの必須要素またはフリー・ダンスのウェル・バランス・プログラムに従っていないタイプのものは点数のない余分な要素として分類される。
4. パートナーの一方が他のパートナーに支えられて両足のスケート靴が氷から離れるがリフトされたパートナーが空中で保持されないような短い動作はダンス・リフトとは見なされない。
5. 音楽開始前から両パートナーがダンス・リフトをした状態でプログラムが始まる場合、パートナーの一方が動き始めた時にダンス・リフトとレベルの認定がなされる。
6. ダンス・リフトの入りまたは最中に転倒または中断が生じた場合、その要素は転倒または中断までに満たされた要件に沿って認定され、レベルを与えられる。レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。

ローテーション・リフトのみ

1. リフトするパートナーが移動しながら1回転より多く回転していれば、ローテーション・リフトと認定される。ローテーション・リフトでもリバース・ローテーション・リフトでもないどのダンス・リフトにおいても、始まりの部分と終わりの部分で行なわれた1回転以内の回転は入りまたは出の部分と見なされる。
2. ローテーション・リフトにおいて、リフトするパートナーが移動をやめた場合、その時点以降の回転および難しいポーズ/ポジションまたはポーズの変更はレベルに考慮されない。

リバース・ローテーション・リフトのみ

1. リフトするパートナーが移動しながら両方の回転方向とも1回転より多く回転していれば、リバース・ローテーション・リフトと認定される。
2. リバース・ローテーション・リフトのそれぞれの回転方向において、リフトするパートナーが移動をやめた場合、その時点以降のその回転方向での回転および難しいポーズ/ポジションまたはポーズの変更はレベルに考慮されない。

コンビネーション・リフトのみ

1. 最初に行なわれた2つの完全に確立したショート・リフトがほぼ等しい規模であればその2つをもってコンビネーション・リフトと認定される。2つの部分の規模が異なっていれば、規模が大きい部分のタイプのショート・リフト1つが認定される。ショート・リフトの2つのタイプのレベルはそれぞれ別個に与えられる。

ロング・リフトのみ

1. 試みたロング・リフトの最初の部分または2つめの部分でミスが生じたとき、それにより2つめの部分(コンビネーション・リフトの試みにおいては2つめのタイプのショート・リフト、リバース・ローテーション・リフトの試みにおいては反対の回転部分、サーペンタイン・リフトの試みにおいては2つめのカーブ部分)は認定されず、そのダンス・リフトの行なわれた部分が1つのタイプのショート・リフト(コンビネーション・リフトの試みにおいては1つめのタイプのショート・リフト、リバース・ローテーション・リフトの試みにおいてはローテーション・リフト、サーペンタイン・リフトの試みにおいてはカーブ・リフト)と認定され、達成されたレベルが与えられ、その後行なわれる類似のタイプのショート・リフトが余分な要素と分類されてしまうのを避けるために「コンボ」と分類される(「コンボ」という単語はロング・リフトを行なおうとした意図を意味する)。

5.4.2 追加の定義、定義の詳細、注記

リフトされるパートナーの難しいポーズ(例)

- a) フル・スプリット:リフトされたパートナーの両脚が両大腿部のなす角度がほぼ180度になるように一直線上に伸ばす
- b) 完全な“ビールマン”:身体が直立したまま、手でブーツの踵を頭の高さより上の後方へ引き上げる
- c) 完全なドーナツ/リング:上体を後ろに反らし、片足または両足が頭に付きそうな状態で全円をなす(頭とブレードの間隔は最大でブレードの半分の長さ)
- d) 難しいホールドと組み合わされた倒立
- e) 女性が垂直の姿勢から片持ち梁状に支えられる—女性の胴体が男性から離れて伸ばされ、追加の支えは両手のみの状態
- f) 追加の支えが一点だけで水平の姿勢でバランスを取る
- g) 追加の支えが脚だけで(前方または後方へ)身体を傾ける
- h) 大腿部より上で支持されることなく、アーチ姿勢の完全なレイバックを行なう
- i) 体重の半分以上が水平方向に伸び出しており、追加の支持は片および/または背の上部のみで行なわれている。

注:

- ショート・リフトにおいてもロング・リフトの一部においても、難しいポーズの例はそれぞれ最初に行なわれたもののみがレベルに考慮される。
- 例 b(完全な“ビールマン”)と c(完全なドーナツ/リング)は難しいポーズの例の中で同じものとみなされる。

リフトされるパートナーのポーズの変更

ポーズの変更は以下の特徴を満たす場合レベルに考慮される

- リフトするパートナーがホールドを変更し、かつリフトされるパートナーがホールドと身体のポーズを変更し、結果として著しいポーズ変更となっていること(たとえば写真家が2枚の別のショットを撮るだろうもの)。単に片腕・両腕および/または両足の位置を変えるだけのものや反対側に移るもの(ミラー)や身体の高さを変えるものは、ポーズの変更が成立するには不十分である。
- 身体のポーズの変更とホールドの変更が同時に行なわれる。

- 変更前後のポーズがどちらもはっきりと確立維持なされ、かつ最初のポーズが次のポーズに変更される前にはっきりと確立され示される。
 - ロータショナル・リフトにおいて、ポーズの変更の動作がリフトするパートナーとリフトされるパートナーのどちらもが回転している間に行なわれる。
- 注：ショート・リフトにおいてもロング・リフトの一部分においても、ポーズの変更は最初に行なわれた2つのみがレベルに考慮される。

リフトするパートナーの難しいポジション(例)

- 片足
- シュート・ザ・ダック(大腿部が少なくとも氷面と平行)、フリー・レッグの位置は自由
- スプレッド・イーグルーインサイド:両足のエッジが同じ(一方がフォア、他方がバック)で同一カーブ上
- スプレッド・イーグルーアウトサイド:両足のエッジが同じ(一方がフォア、他方がバック)で同一カーブ上
- スプレッド・イーグルー直線上(ストレートライン・リフトのみ):両足のエッジが同じ(一方がフォア、他方がバック)で同一直線上
- イナ・バウアー:両足が同じか異なるエッジ(一方はフォアで他方がバック)で平行なトレース上
- 両膝を曲げて完全にしゃがみ両足滑走で行なうフル・クラウチ(大腿部は少なくとも氷面と平行)
- 片膝を曲げ他の脚は横に伸ばし両足滑走で行なうフル・クラウチ(大腿部は少なくとも氷面と平行)
- ランジ(大腿部は少なくとも氷面と平行)、フリー・レッグの位置は自由
- ワン・ハンド/アーム・リフト:リフトするパートナーの片手/片腕とリフトされるパートナー以外の接触が全くない

注:

- 例 g, h, i(クラウチ、ランジ)は回転のないステーションリー・リフトにおいてはレベルに考慮されない。
- ショート・リフトにおいてもロング・リフトの一部分においても、難しいポジションの例はそれぞれ最初に行なわれたもののみがレベルに考慮される(例外:リバー・ス・ローテーション・リフト・レベル3 および4のオプション2でのワン・ハンド/アーム・リフトは両方向とも考慮される)。
- スプレッド・イーグルの3つの異なる例(c, d, e)がすべて行なわれた場合、最初に行なわれた2つの異なる例のみがレベルに考慮される。
- 同じエッジで行なうイナ・バウアー(f)がスプレッド・イーグルの例(c, d, e)と同じエッジで行なわれた場合、最初に行なわれた2つの異なる難しいポジションのみがレベルに考慮される。

創造的/難しい入り方(例のグループ)

- はっきりと見て取れる準備なしに行なわれる予期せぬ入り
- リフトするパートナーが難しいポジションからリフトする。難しいポジションはリフトされるパートナーが氷を離れる前に取れていなくてはならない。
- リフトするパートナーが難しいトランジションから入る:2つ以上の難しいターンの連続(例:ブラケット、チョクトー、カウンター、アウト・モホーク。プログレッシブは不可)。
- リフトされるパートナーが特筆すべき動作を行ないながら最終的なポーズに達し確立する(注:これはポーズの変更とは同じではない。なぜなら動作は遷移のために使われ確立されないからである)。

注:

- 創造的/難しい入り方の例のグループ a, c または d はそれぞれ最初に行なわれたもののみがレベルに考慮される。

- グループ b から選んだ創造的/難しい入り方の例は最初に行なわれたもののみがレベルに考慮される。
- スプレッド・イーグル 3 つの異なる例(リフトするパートナーの難しい姿勢 c, d, e)が創造的/難しい入り方として行なわれた場合、最初に行なわれた 2 つの異なる例のみがレベルに考慮される。
- 同じエッジで行なうイナ・バウアー(リフトするパートナーの難しいポジションの例 f)とスプレッド・イーグルの例(リフトするパートナーの難しいポジション c, d, e)の両方が創造的/難しい入り方として行なわれた場合、最初に行なわれた 2 つの創造的/難しい入り方のみがレベルに考慮される。

ワン・ハンド/アーム・ローテショナル・リフト・エクストラ・フィーチャー

ワン・ハンド/アーム・リフトのみがリフトされるパートナーを持ち上げ、保持し、降ろすために用いられ、かつ

- リフトするパートナーが少なくとも1回転の間片足
- および/またはリフトするパートナーがスケータリング・レッグ(膝)の高さを継続的にはっきりと変える
- および/またはリフトするパートナーの支えている腕を完全に伸ばしてパートナーとの距離をしっかりと空ける

注:

- コンビネーション・リフトの 1 つめの部分で行なわれた場合、ワン・ハンド/アーム・リフトで降ろすという要件は要求されない。
- コンビネーション・リフトの 2 つめの部分で行なわれた場合、ワン・ハンド/アーム・リフトで持ち上げるという要件は要求されない。

5.4.3 難度レベル

レベルの特徴

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
ステーションナリー・リフト、ストレート・ライン・リフト、カーブ・リフト			
リフトされるパートナーが少なくとも3秒間水を離れて保持される	リフトされるパートナーが、少なくとも3秒間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう または リフトするパートナーが少なくとも3秒間1つの難しいポジションを保つ	リフトされるパートナーが、少なくとも3秒間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう および リフトするパートナーが少なくとも3秒間1つの難しいポジションを保つ	レベル3の要件を満たす および 創造的/難しい入り方
ローティショナル・リフト			
リフトされるパートナーが少なくとも3回転の間水を離れて保持される および リフトするパートナーが移動しながら少なくとも3回転する	オプション1 リフトされるパートナーが、少なくとも3回転の間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう かつ リフトするパートナーが移動しながら少なくとも4回転する オプション2 リフトするパートナーがワン・ハンド/アーム・リフトで少なくとも2回転する	オプション1 リフトされるパートナーが、少なくとも4回転の間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう かつ リフトするパートナーが移動しながら少なくとも5回転する オプション2 リフトするパートナーがワン・ハンド/アーム・リフトで少なくとも3回転する	オプション1.a レベル3の要件を満たす および 創造的/難しい入り方 オプション1.b リフトされるパートナーが、少なくとも5回転の間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう かつ リフトするパートナーが移動しながら少なくとも6回転する オプション2 レベル3のオプション2の要件を満たす および <u>ワン・ハンド/アーム・ローティショナル・リフト・エクストラ・フイーチャー</u>

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
リバース・ローティショナル・リフト			
<p>リフトされるパートナーが各方向とも少なくとも2回転の間氷を離れて保持される および リフトするパートナーが各方向とも移動しながら少なくとも2回転する</p>	<p>オプション1 リフトされるパートナーがいずれかの方向で、少なくとも2回転の間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう かつ リフトするパートナーが移動しながら少なくとも合計5回転する(各方向とも少なくとも2回転すること) オプション2 リフトするパートナーがいずれかの方向でワン・ハンド/アーム・リフトで少なくとも2回転する</p>	<p>オプション1 リフトされるパートナー： 各方向で、それぞれ異なる1つの難しいポーズを少なくとも3回転の間保つ または 一方向で、少なくとも3回転の間1つの難しいポーズを保ち、かつ反対方向で1つのポーズ変更を行なう および リフトするパートナーが各方向とも移動しながら少なくとも3回転する オプション2 リフトするパートナーが各方向でワン・ハンド/アーム・リフトで少なくとも2回転し、かつ移動しながら少なくとも合計5回転する オプション3 一方向： リフトするパートナーがワン・ハンド/アーム・リフトで少なくとも3回転する 反対方向： リフトされるパートナーが少なくとも3回転の間1つの難しいポーズを保つ、または1つのポーズ変更を行なう および リフトするパートナーが移動しながら3回転する</p>	<p>オプション1.a レベル3オプション1または3の要件を満たす および 創造的/難しい入り方 オプション1.b リフトされるパートナーが各方向でそれぞれ1つのポーズ変更を行なう かつ リフトするパートナーが各方向とも移動しながら少なくとも3回転する オプション2 レベル3オプション2の要件を満たす および ワン・ハンド/アーム・リフトのみがリフトされるパートナーを持ち上げ、保持し、降ろすために用いられる(方向転換の間は追加の支えを用いてもよい)</p>

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
サーペンタイン・リフト			
リフトされるパートナーが各カーブで少なくとも3回転の間氷を離れて保持される	<p>オプション1</p> <p>リフトされるパートナー： 各カーブでそれぞれ異なる1つの難しいポーズを3秒間保つ または 各カーブでそれぞれ1つのポーズ変更を行なう または 一方のカーブで1つの難しいポーズを3秒間保ち、かつもう一方のカーブでポーズ変更を行なう</p> <p>オプション2</p> <p>リフトされるパートナーがいずれかのカーブで、1つの難しいポーズを3秒間保つ、または1つのポーズ変更を行なう および リフトするパートナーがいずれかのカーブで1つの難しいポジションを3秒間保つ</p> <p>オプション3</p> <p>リフトするパートナーが各カーブでそれぞれ異なる1つの難しいポジションを3秒間保つ</p>	<p>リフトされるパートナー： 各カーブでそれぞれ異なる1つの難しいポーズを3秒間保つ または 各カーブでそれぞれ1つのポーズ変更を行なう または 一方のカーブで1つの難しいポーズを3秒間保ち、かつもう一方のカーブでポーズ変更を行なう および リフトするパートナーが各カーブでそれぞれ異なる1つの難しいポジションを3秒間保つ</p>	<p>レベル3の要件を満たす および 創造的/難しい入り方</p>
コンビネーション・リフト	<p>もしコンビネーション・リフトの最初の部分のショート・リフトで創造的/難しい入り方が行なわれた場合、コンビネーション・リフトの2つの部分のいずれについても、レベル3のショート・リフトはレベル4に引き上げられる。</p> <p>もしワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフト/エクストラ・フィーチャーが行なわれた場合、コンビネーション・リフトの2つの部分のいずれかについても、ローテーション・リフトのオプション2のレベル3はレベル4に引き上げられる。</p>		

レベルの調整

1. ローティショナル・リフトまたはリバース・ローティショナル・リフトにおいて、リフトするパートナーがいくら回転して、回転を止め、さらにいくら回転を再開した場合、リフトされるパートナーが難しいポーズを取っているときに回転が止まった場合レベルは1段階下げられる。
2. リフト開始後コントロールを失って余分の支持(フリー・レッグ/フット および/または 片手/両手 によるタッチ・ダウン)が起こり、その後(中断することなく)リフトが続いた場合、レベルはタッチ・ダウンごとに1段階下げられる(コンビネーション・リフトではタッチ・ダウンのあったショート・リフトのレベルのみが1段階下げられる)。

5.5 シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット

5.5.1 追加のコール原則

1. 最初に行なわれたシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットが必須のシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットとして認定され、レベルを与えられる。ただし、レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。その後のシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットは認定されない。
2. シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットの入りまたは最中に転倒または中断が生じ、その後ただちに他のツイズルを(時間を埋めるために)行なった場合、その要素は転倒または中断までに満たされた要件に沿って認定され、レベルを与えられる。レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。追加の部分は認定されない。

5.5.2 追加の定義、定義の詳細、注記

シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットの種類

- シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット オプション 1:ツイズルの間に足換えまたはステップ
- シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット オプション 2:足を換えることなく片足で行なう

追加の特徴(例のグループ)

グループ A(上半身および手)

- 片肘または両肘を肩かそれより高いレベルまで上げる(手の位置は頭より高くても頭と同じ高さでも頭より低くてもよい)
- 必要回転数の間、両腕をかなり大きく、絶え間なく動かし続ける
- 体幹部を垂直軸からずらす
- 両手を背後で握り合わせ身体から離して伸ばす
- 両腕を前に伸ばしてからめ身体から離す(腰と胸の間の高さで肩よりも低いこと)
- 顔が天井に向くくらい頭を後ろに反らせたままツイズルを行う

グループ B(スケーティング・レッグおよびフリー・レッグ)

- フリー・レッグを膝より上で後ろからクロス
- フリー・レッグを後または横方向に垂直から少なくとも45度の角度で伸ばす
- シット・ポジション(スケーティング・レッグの大腿部と脛のなす角度が90度未満)で行う
- 回転中、スケーティング・レッグ(膝)の位置を絶え間なく変化させる
- 少なくともふくらはぎの上部で前または後にクベし、かつ完全なオープン・ヒップ・ポジションをとる
- 前、横、または後で少なくとも45度のアティチュード姿勢をとる、フリー・レッグは伸ばしても曲げても良い
- フリー・フットのブーツのブレードを掴む

グループ C

- 両パートナーが最少 3 回転の 3 つめのツイズルを最初の 2 つのツイズルとは違う入りのエッジで行う。3 つめのツイズルの前には、シーケンシャル・ツイズルの場合最大で 1 つのステップ、シンクロナイズド・ツイズルの場合最大で 3 つの小さなステップ。
- はっきりとした場所の入れ替え—両パートナーが回転中に少なくとも 1 回交差する
- サイド・バイ・サイドで逆方向に行うツイズル・セット(ミラー)
- 前後に並んで向き合って行うツイズル・セット
- 前後に並んで背中合わせで行うツイズル・セット
- 最初のツイズルの入りが半回転のジャンプ(ツイズルの入りのエッジはジャンプの着氷したエッジで決まる)

注:

- 選んだ追加の特徴は両パートナーが同時に行なった場合のみレベルに考慮される。
- グループ A および B から選んだ追加の特徴は以下の要件を満たす場合にレベルに考慮される:
 - ツイズルの最初の半回転位内に完全に到達しかつ確立し、なおかつ
 - そのレベルに必要な回転数を完全に数え終えるまでに維持される(レベル 2 なら 2 回転、レベル 3 なら 3 回転、レベル 4 なら 4 回転)。
- オプション 2 のツイズル間で片足で行なうターンや動作に制限はない。
- オプション 1 のツイズル間で足換えやステップの際に片足で行なうターンや動作に制限はない。⁸
- シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット オプション 2 において、ツイズル間にフリー・フットのタッチ・ダウンやプッシュがあった場合、その要素はシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット オプション 1 とみなされる。

5.5.3 難度レベル

1. シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットに対して 2 人のパートナー同士でそれぞれ違うレベルが該当した場合は、低い方のレベルが与えられる。パートナーのいずれかがレベル 1 の要件を満たさなかった場合、ノー・レベルとされる。
2. ツイズル開始後コントロールを失って余分の支持(フリー・レッグ/フット および/または 片手/両手 によるタッチ・ダウン)が起こり、その後(中断することなく)ツイズルが続いた場合、タッチ・ダウンより前のクリーンな回転のみがレベルに考慮される。
3. スケーターがスリー/ターンを行ない、回転をチェックし、それからツイズルを開始した場合、そのツイズルのエントリー・エッジおよび回転数はスリー・ターンの後の本当のツイズルを開始したエッジから判定する。

⁸ 波線部がコミュニケーション 1686 にて追加された。

レベルの特徴

レベル1 (各パートナーに対して)	レベル2 (各パートナーに対して)	レベル3 (各パートナーに対して)	レベル4 (各パートナーに対して)
2つのツイズルでそれぞれ少なくとも1回転	2つのツイズルでそれぞれ異なるエントリー・エッジおよび異なる回転方向 および 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも2回転 および オプション1 2つの異なる追加の特徴 オプション2 1つの追加の特徴	2つのツイズルでそれぞれ異なるエントリー・エッジおよび異なる回転方向 および 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも3回転 および オプション1 2つの異なる追加の特徴を異なるグループから オプション2 2つの異なる追加の特徴	2つのツイズルでそれぞれ異なるエントリー・エッジおよび異なる回転方向 および 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも4回転 および オプション1 3つの異なる追加の特徴を3つの異なるグループから オプション2 2つの追加の特徴を異なるグループから

レベルの調整

- ツイズルが一部ピルエットやチェックのあるスリー・ターンになった場合、以下のようにレベルを引き下げる：
 - 4つのツイズルのうち1つまたは2つがピルエットまたはチェックのあるスリー・ターンになった場合、レベルを1段階下げる。
 - 4つのツイズルのうち3つまたは4つがピルエットまたはチェックのあるスリー・ターンになった場合、レベルを2段階下げる。
- パートナーの一方または両方が最初のツイズルの直前に完全なストップを行なった場合、そのシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットのレベルを1段階下げる。
- パートナーの一方または両方が2つめのツイズルの直前に完全なストップを行なった場合、そのシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットのレベルを1段階下げる。
- シーケンシャル・ツイズル・セットのツイズル間に2つ以上のステップがあった場合、またはシンクロナイズド・ツイズル・セットのツイズル間に4つ以上のステップがあった場合、このミスを行なったのがパートナーの一方であれば1段階、両方であれば2段階、そのシーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットのレベルを下げる。

5.6 ステップ・シーケンス

5.6.1 追加のコール原則

1. 最初に行なわれた必須のタイプのステップ・シーケンスがそのタイプの必須のステップ・シーケンスとして認定され、レベルを与えられる。ただし、レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。その後の同じタイプのステップ・シーケンス、およびショート・ダンスの必須要素またはフリー・ダンスのウェル・バランス・プログラムに沿わないステップ・シーケンスは認定されない。
2. ステップ・シーケンスの入りまたは最中に転倒または中断が生じ、その後ただちに再会した場合、その要素は転倒または中断の前および後に満たされた要件に沿って認定され、レベルを与えられる。レベル1の要件を満たしていなければノー・レベルとされる。

5.6.2 追加の定義、定義の詳細、注記

難しいターンの種類:ブラケット、ロッカー、カンター、チョクトー、アウトサイド・モホーク、ツイズル(レベル1および2)／ダブル・ツイズル(レベル3および4)。明瞭で認識できるエッジで行ない、かつ規程第604条の記述に従うこと。

ワン・フット・セクションのターンの種類:ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズル。明瞭で認識できるエッジで行ない、かつ規程第604条の記述に従うこと。

付加的特徴(エクストラ・フィーチャー)の例:ダンス・ホールドを組んで同時に行なうダブル・スリー、スプレッド・イーグル、レンジ、シュート・ザ・ダック、イナ・バウアー、トウ・ステップ、ダンス・ジャンプ、またはこれらの繰り返し。音楽の一小節を超えないこと。

ダンス・ホールド:キリアン(またはキリアンの変形)、ワルツ(またはタンゴ)、およびフォックストロット。レベルに考慮されるためには、ダンス・ホールドは十分に長い間保持され、はっきりと認識されるものでなくてはならず、他のホールド間の移行動作であってはならない。

ホールド変更:レベルに考慮されるためには、ホールド変更は明確なものでなければならない(たとえばワルツからフォックストロット、ワルツからキリアン、フォックストロットからタンゴなどはよいが、ワルツからタンゴ、ワルツから対面してのハンド・ツー・ハンドは不可)。

5.6.3 難度レベル

ステップ・シーケンスに対して2人のパートナー同士でそれぞれ違うレベルが該当した場合は、低い方のレベルを与えられる。パートナーのいずれかがレベル1の要件を満たさなかった場合、ノー・レベルとされる。

レベルの特徴

レベル1 (各パートナーに対して)	レベル2 (各パートナーに対して)	レベル3 (各パートナーに対して)	レベル4 (各パートナーに対して)
ホールドして行なうステップ・シーケンス			
<p>ステップ・シーケンスの少なくとも50%を完了</p> <p>および</p> <p>難しいターンの種類から異なるものを2つ以上 (うち1つはツイズル)</p>	<p>難しいターンの種類から異なるものを3つ以上 (うち1つはツイズル)</p> <p>および</p> <p>ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを2つ以上含むワン・フット・セクション</p> <p>および</p> <p>選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴</p> <p>および</p> <p>ホールド変更を1回以上含むこと</p> <p>および</p> <p>ダンス・ホールドを2種類以上含むこと</p>	<p>難しいターンの種類から異なるものを4つ以上 (うち1つはダブル・ツイズル)</p> <p>および</p> <p>ターンが両方向</p> <p>および</p> <p>ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを3つ以上含むワン・フット・セクション</p> <p>および</p> <p>選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴</p> <p>および</p> <p>ホールド変更を2回以上含むこと</p> <p>および</p> <p>ダンス・ホールドを2種類以上含むこと</p>	<p>難しいターンの種類から異なるものを5つ以上 (うち1つはダブル・ツイズル)</p> <p>および</p> <p>ターンが両方向</p> <p>および</p> <p>ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを4つ以上含むワン・フット・セクション</p> <p>および</p> <p>選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴</p> <p>および</p> <p>難しいターンの100%が正しいエッジでクリアーに行なわれており、かつ他のすべてのステップ／ターンがクリーン</p> <p>および</p> <p>ホールド変更を3回以上含むこと</p> <p>および</p> <p>ダンス・ホールドを3種類以上含むこと</p>

レベル1 (各パートナーに対して)	レベル2 (各パートナーに対して)	レベル3 (各パートナーに対して)	レベル4 (各パートナーに対して)
非接触ステップ・シーケンス			
ステップ・シーケンスの少なくとも50%を完了 および 難しいターンの種類から異なるものを2つ以上 (うち1つはツイズル)	難しいターンの種類から異なるものを3つ以上 (うち1つはツイズル) および ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを2つ以上含むワン・フット・セクション および 選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴	難しいターンの種類から異なるものを4つ以上 (うち1つはダブル・ツイズル) および ターンが両方向 および ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを3つ以上含むワン・フット・セクション および 選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴	難しいターンの種類から異なるものを5つ以上 (うち1つはダブル・ツイズル) および ターンが両方向 および ワン・フット・セクション・ターンの種類から異なるものを4つ以上含むワン・フット・セクション および 選んだパターンの75%以上が難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴 および 難しいターンの100%が正しいエッジでクリアーに行なわれており、かつ他のすべてのステップ/ターンがクリーン

レベルの調整

レベルの要件をすべて満たしているが、難しいターン、ツイズル、およびもしあれば最初に行なった2つの付加的な特徴が

- 選んだパターンの50%から75%しかカバーしていない場合、レベルは1段階下げられる。
- 選んだパターンの50%に満たない場合、レベル1とされる。ただしレベル1の要件が満たされていない場合ノー・レベルとされる。

6. 必須要素の GOE の採点基準

必須要素の GOE はグレードを選ぶことで決定され、グレードは GOE の特徴の平均値が適用される。このグレードはその後必要に応じて GOE の調整に従って調整される。

6.1 GOE の特徴

GOE の特徴の採点基準について、コミュニケーション第 1522 号第 6 章の b および第 1621 号第 III 章の上部に掲載されているものは、

- ダンス・スピン、ダンス・リフト、シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット、ステップ・シーケンスについては有効、
- パターン・ダンス要素については変更され、変更内容は 2011 年 7 月 1 日より有効となる。変更箇所には下線を付した。

パターン・ダンス要素	-3	-2	-1	基礎値	+1	+2	+3
パターン・ダンス要素全体を通してのエッジ/ステップ/ターンの質と正確さ	40%以下のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーが多い	50%のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーが2つ	60%のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーが1つ	75%のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーがない	80%のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーがない	90%のクリーンなステップ/ターン 重大なエラーがない	100%のクリーンなステップ/ターン
エッジの深さ	非常にフラット	だいたいフラット	いくらかフラット	浅い	よいカーブ	深い	非常に深い
正しいホールド	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
正しいパターン (正しいコース取り, および 2 シーケンス以上滑走する際の正しい再スタートとコース取りの繰り返し)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%

6.2 GOE の調整

GOE の調整の採点基準について、これまでにコミュニケーション第 1621 号第 III 章(パターン・ダンス要素)および第 IV 章(他の必須要素)に掲載されているものは変更され、変更内容は 2011 年 7 月 1 日より有効となる。変更箇所には下線を付した。

パターン・ダンス要素		
	下げる	最大
パートナーの一方または両方がキー・ポイントにおいて必要な拍数の間エッジ/ステップを保てていない(キー・ポイントごとに)		
▪ キー・ポイントの技術的な実行を容易にする目的で	2段階	
▪ 他の理由で	1段階	
パートナーの一方または両方がパターン・ダンス要素のステップの 25%超で必要な拍数の間エッジ/ステップを保てていない		-1
パターン・ダンス要素が中断によって要素の 1/4 までが失われた		-1

ダンス・スピンの		
	下げる	最大
一箇所では回転しない(軸の流れ)		
▪ コンビネーション・スピンの1つの部分で、またはスピンのオプション2の一方向で	1段階	
▪ スピンのオプション1で、またはコンビネーション・スピンの両部分で、またはスピンのオプション2の両方向で		-1
姿勢がぶざま、または美学的に好ましくない	1段階	
ダンス・スピンの音楽のフレージングに合っていない		-1
回転方向の変更があるダンス・スピン(オプション2)を除き、軸を完全に取り直す		-1
足換えが同時でない(コンビネーション・スピン)		-1
	上げる	
両パートナーの身体の線や姿勢がきれいで美学的に好ましい	1段階	
回転のスピードが維持されるか加速される	1段階	
入りが予期できない、および/または独創的	1段階	
ダンス・スピンの音楽のフレージングに合っている	1段階	
ダンス・リフト		
	下げる	最大
姿勢がぶざま、または美学的に好ましくない	1段階	
(ストレートライン/カーブ・リフト)の最中にまたは(サーペンタイン・リフト)のカーブの間で半回転を超えた回転	1段階	
ダンス・リフトが選んだダンスの特性を反映していない	1段階	
ダンス・リフトが音楽のフレージングに合っていない		-1
	上げる	
両パートナーの身体の線や姿勢がきれいで美学的に好ましい	1段階	
リフト中の回転のスピードが維持されるか加速される	1段階	
リフトするパートナーが特別な動作をしている	1段階	
入りが予期できない、および/または独創的	1段階	
ダンス・リフトが選んだダンスの特性を反映していて、かつ音楽のフレージングに合っている	1段階	
シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セット		
	下げる	最大
同時に行なわれない		
▪ 1つのツイズルのみ	1段階	
▪ 2つのツイズルとも		-1
回転が正しくない(連続した3つのターン、ピルエット)		
▪ 1つのツイズルが正しくない		0
▪ 2つ以上のツイズルが正しくない		-1
	上げる	
流れのあるエッジでツイズルから出る(すぐに足をつかない)	1段階	
シーケンシャル/シンクロナイズド・ツイズル・セットが選んだダンスの特性を反映している	1段階	
ツイズルの回転が速い	1段階	
移動速度が速い	1段階	
ステップ・シーケンス		
	下げる	最大
パターン/配置が正しくない、または完結しない	1段階	
パートナー同士の間隔が両手間隔を超える(非接触ステップ・シーケンス)	1段階	
許されていない要素が含まれる(減点は1回ごとに) ¹	2段階	
ホールド変更のためのセパレーションが音楽の1小節より長い	1段階	
腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドで継続的に滑走(ホールドを組んでのステップ・シーケンス)	1段階	
ステップ・シーケンスが選んだダンスの特性を反映していない	1段階	
ステップ・シーケンスの滑りが音楽のリズム・パターンに合っていない		-1
流れの欠如(氷面を横切る動作)		-1
	上げる	
ステップ・シーケンスが音楽のリズム・パターンに合わせて滑られており、かつ選んだダンスの特性を反映している	1段階	
十分なスピードと流れのある滑り	1段階	
バランスの喪失、つまずき、転倒		
	下げる	最大
1人がバランスを失う	1段階	
2人ともバランスを失う		0
1人がつまずく		0
2人ともつまずく		-1
1人が転倒		-2
2人とも転倒		-3

7. プログラム構成要素の採点基準

プログラム構成要素を規程第 611 条の b) (i)および(ii)の項の評価項目に従って評価するための採点基準について、これまでにコミュニケーション第 1621 号第 V 章に掲載されているものは変更され、変更内容は 2011 年 7 月 1 日より有効となる。変更箇所には下線を付した。

プログラム構成要素それぞれの点数は、満たされたプログラム構成要素の特徴の過半数にしたがって決定される。この点数はその後必要に応じてプログラム構成要素の調整に従って調整される。

7.1 プログラム構成要素の特徴

採点の範囲	スケート技術の特徴	繋ぎのフットワーク/動作の特徴	パフォーマンス/エクセキューションの特徴	振り付け/構成の特徴	音楽表現/タイミングの特徴
10.0—9.00 傑出	<ul style="list-style-type: none"> - ディープで静かで確実に努力無しに見えるエッジ - 深い/滑らかな膝の動き - 優雅で正確なステップ/ターン - 全方向を継ぎ目無く使用 - 苦も無く加速 - 2 人とも極めて広範な技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 人ともエッジ/ステップ/ターン/ホールドは難しく入り組んで多様な網目を構成 - 動作が次々に継ぎ目無く流れる - 創造的なパターン、ローブ - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - 一体として動き優れた調和 - 優雅で洗練されたスタイル - 洗練された身体と手足の線 - 正確な身体動作 - 2 人とも魅惑的 - 稀に見る投射(観客へ、あるいは必要なら音楽に“浸りきって”) 	<ul style="list-style-type: none"> - 広範なステップおよび動き、必須要素は音楽による動機付け卓越 - 音楽/空間/対称性の使用、独創的 - 印象的なハイライトが均等に分布 - ペース/テンポの変更が継ぎ目無く組み込まれている - 個人的・公的空間の完全な利用 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーター/音楽/ニュアンスが一体をなし、“心”が動機付け - 音楽に触発された広範な動作/仕草 - 全プログラムを通して“持ち味”が出ている - たぐい稀な音楽/テーマとの一体化 - 音楽のスタイル、曲想の秀逸でよく分かる表現 - タイミング:100%正しい - SDでのリズムの表現:100%正しい
8.75—8.00 卓越	<ul style="list-style-type: none"> - 強く確実に流れあるエッジ - 微妙な膝の動き - 上品で正確で興味深く綺麗なステップ/ターン - 難しいステップを行なっている間さえ楽に加速 - 常に多方向に滑走 - 2 人とも広範な技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 人ともエッジ/ステップ/ターン/ホールドの繋がりが難しく多様 - 1 つの動きが楽に次に繋がる - 氷面を見事にカバー - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - 巧みな動作—素晴らしい調和 - 秀逸な身のこなし、身体の線 - 難しいホールド変更を楽々と - 強く投射 	<ul style="list-style-type: none"> - 秀逸な振り付け—明確に理解可能 - テーマを展開する多様な独創的動作 - ペース/テンポ変更、楽々 - 音楽/空間/対称性の利用優秀 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):90% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーターと音楽が融合 - 内的動機付け - 興味深い動作/仕草の非常に広範な使用 - 一体で音楽/テーマを映す優れた能力 - 音楽のスタイル/曲想の優れた分かる表現 - タイミング:100%正しい - SDでのリズムの表現:100%正しい

採点の範囲	スケート技術の特徴	繋ぎのフットワーク/動作の特徴	パフォーマンス/エクセキューションの特徴	振り付け/構成の特徴	音楽表現/タイミングの特徴
7.75—7.00 非常に良い	<ul style="list-style-type: none"> - 強く確実で自信に満ちたエッジ - 強く柔軟な膝の動き - 洗練されたクリーンなステップ/ターン - 多方向を非常に良く利用 - 容易く加速する能力 - 2 人とも全体の 75%は広い技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 人ともパターン/ステップ/ターン/ホールドが多様で複雑 - 1 つの動きから次へ意図をもって滑らかに繋がる - 対面ポジションでの多様なホールドを使用 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - カップルとして動く - 無理なく一体化 - 全てのホールド変更が楽に行われている - 優れた身のこなし, 身体の線 - 2 人とも殆どの時間投射あり 	<ul style="list-style-type: none"> - テーマに導かれた興味ある動き - 音楽/空間/対称性の利用非常に良い - 2 人が音楽, 内容を統一的に使用 - リンクの全方向に向けられている - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):80% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーティングと音楽が統合—内的動機付けが非常に良い - 全体の 75%以上は“持ち味が出て”いる - 音楽のフレーズとタイミングに非常によくシンクロしている - パートナー関係非常に良好 - 音楽のスタイル, 曲想の非常に良く, また分かる表現 - タイミング:100%正しい - SD でのリズムの表現:100%正しい
6.75—6.00 良い	<ul style="list-style-type: none"> - まずまずの, 確実なエッジ - 良い膝の動き - かなり多様なステップ/ターン - 全演技の 75%で全方向楽々 - スピードを楽に得, また維持 - 2 人とも十分な技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 演技の 75 % は 2 人ともエッジ/ステップ/ターンが難しく多様 - クロス・カット/ランニングの使用は最小限 - 連続性が崩れた箇所あり - 対面ポジションでの多様なホールドを使用 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾン良好 — 75%の時間はカップルとして動く - 良い身体/手足の線, 良い身のこなし - 75%の時間は投射できる 	<ul style="list-style-type: none"> - リズムを効果的に使った既知で幾つかは興味深い動作, 創造的動作 - 音楽にしたがった十分なスピード変化 - ハイライトの良好な分布 - 必須要素の組み込み方が創造的 - 氷面上のパターンを非常にうまく利用 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):70% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーティングは音楽に良く合致 - 75%の時間は動作が音楽に合致 - フットワークのタイミング良好 - 音楽と遊べる - パートナー関係は 75% の時間良い - 音楽のスタイル, 曲想の良好で, 分かる表現 - タイミング:90%正しい - SD でのリズムの表現:100%正しい
5.75—5.00 普通よりまし	<ul style="list-style-type: none"> - どちらかといえば確実なエッジ - 膝の動き, ステップ, ターンにいくらかの多様さ - 全体にむらの無いスピードとフロー - 2 人とも平均以上の技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 人とも一連の多様なエッジ/ステップ/ターン, ポーズ/ホールドがある - クロス・カット, ランニングの使用は限られた範囲 - 多くの対面ポジションを平均以上に使用 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - 時にユニゾンに崩れ - 平均以上の身のこなし/線, 時に崩れ - 一貫して心地よい身体/手足の線 - 投射技術はまちまちだが 2 人とも投射力あり 	<ul style="list-style-type: none"> - 動きはしばしばテーマと関連するがむら有り - ハイライトは全般にうまく分布しているが時に1つのサイドに集中 - 興味ある構成 - ベース変更の使い方, 平均以上 - 氷面上のパターン使用, 平均以上 - 音楽に従ったスピードの変化 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):60% 	<ul style="list-style-type: none"> - 動作の動機付けに軽度の差あり - アクセント/ニュアンスの使用は平均以上 - リズム, テーマの表現は平均以上 - 音楽との情緒的關係, 平均以上 - まずまずのパートナー関係 - タイミング:80%正しい - SD でのリズムの表現:100%正しい

採点の範囲	スケート技術の特徴	繋ぎのフットワーク/動作の特徴	パフォーマンス/エクセキューションの特徴	振り付け/構成の特徴	音楽表現/タイミングの特徴
4.75—4.00 普通	<ul style="list-style-type: none"> - エッジは浅く、その質や膝の動きにむらがある - ステップ/ターンは平均的な範囲で、演技の50%が多方向 - 技術レベル、能力は同等 - 演技の50%は一貫したスピードとフロー 	<ul style="list-style-type: none"> - 単純さ、複雑さの比率同等 - 1人の仕事量が小さな部分がある - 幾つかの対面ポジションをいろいろに使用 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):50% 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾンは時に崩れる - 身のこなし/線はまちまちだがほぼ常に心地よい姿勢 - 身体/手足の線はそこそこ - 1人だけが投射,または2人が50%の時間だけ投射 	<ul style="list-style-type: none"> - プログラムは音楽に良く対応 - 要素は全般にうまく分布しているが時々リンクの1サイドを強調し過ぎる - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):50% 	<ul style="list-style-type: none"> - 軽度の例外を除きスケーティングは音楽に合致 - 幾らかの動機ある動作 - アクセントとニュアンスのまざまざの使用 - 音楽のスタイル、曲想の正しい、分かる表現 - 50%の時間はパートナー関係 - タイミング:70%正しい - SDでのリズムの表現:90%正しい
3.75—3.00 まあまあ	<ul style="list-style-type: none"> - フラットなエッジあり - 膝の動きに限界 — たびたび硬い - ステップ/ターンほとんど無し - 簡単なターンと、幾らかの難しいターンでは全方向滑走 - 2人の技術にむら、時に能力差 - フロー欠如—スピードに幾分の変化 	<ul style="list-style-type: none"> - 幾つかの基本的エッジ/ステップ - 幾つかの簡単なターン/ポーズ/ホールド - 幾つかの部分で1人は難しいことをする一方、他の1人は両足 - 対面ポジションは殆ど無い - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが単純(SD) 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾン、むらあり - 身体/手足の線と身のこなし、むらあり - ホールド、比較的安定 - 1人だけは50%の時間投射,または2人が時々しか投射せず 	<ul style="list-style-type: none"> - 音楽/テーマに即した動作群はあるが孤立的 - 難しい要素では音楽はバックグラウンド - プログラムがしばしばジャッジの側を向いて作られている - 氷面上の要素配置はまざまざ - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):40% 	<ul style="list-style-type: none"> - 動機ある動作は幾つかあるが、しばしば意味無しに見える - 音楽の使用は適切だが表現は平均的、曲想とのずれと一致が綾なす - 幾らかのパートナー関係 - タイミング:70%正しい - SDでのリズムの表現:75%正しい
2.75—2.00 弱	<ul style="list-style-type: none"> - 短く弱いフラットなエッジ - パワー小 - 75%以上トウ・プッシュまたはワイド・ステップ - ステップ/ターン僅か — 簡単なターンのみ両方向へ滑走できる - 技術はむらがあり諸所で2人に差 	<ul style="list-style-type: none"> - 多くの部分が基礎的エッジ/ステップ - 簡単なターン/ポーズ/ホールド - 全体の75%で一方が難しいことをし他方が両足 - 多くの部分がハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド、対面ポジションの使用は僅少 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが単純(SD) 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールドに一貫した安定性無く、ユニゾン時々崩れる - 身体/手足の線、伸ばし弱い - 限定的投射技術—2人とも慎重 	<ul style="list-style-type: none"> - 音楽/テーマに合わない動作が見られる—プログラムと音楽に最小限の関係 - ペース変更、欠如 - プログラムはジャッジ・サイドに向いている - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):30% 	<ul style="list-style-type: none"> - アクセント、ニュアンスの使用弱い - たまにパートナー関係あり - 動機の無い動作 - タイミング:50%正しいⁱⁱ - SDでのリズムの表現:50%正しい

採点の範囲	スケート技術の特徴	繋ぎのフットワーク/動作の特徴	パフォーマンス/エクゼキューションの特徴	振り付け/構成の特徴	音楽表現/タイミングの特徴
1.75—1.00 劣る	- 短く拙劣なステップ/エッジ - 遅くフロー小 - トウ・プッシュ - ステップ/ターン少 - 主として1方向 - スピードの変化は極微 - 基本技術は弱く、諸所で一方が“運ばれている”	- スローキング/簡単なターン/ポーズが大部分 - 多くの大きな部分がハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが貧弱	- ホールド, ユニゾンで格闘 - ユニゾン崩れ - 調和拙劣 - 身体/手足の線, 身のこなし, 伸ばし, 拙劣 - 非常に限定的な投射技術	- 動作の多くが音楽に合っていない - プログラムと音楽の関係は薄い - プログラムは主としてジャッジ・サイド向き - 動作の配置に一貫性無し - 単調 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):20%	- 不適切な強弱 - 動作がリズム/曲想と無関係 - パートナー関係は僅かまたは無し - タイミング:25%正しい - SD でのリズムの表現:正しいのが50%未満
0.75—0.25 非常に劣る	- 非常に拙劣なステップと不安定なエッジ - 2人ともほとんど両足滑走 - 制御の欠けた動作 - ステップ/ターンと格闘一常に一方向 - 2人とも基本技術拙劣, 躓きがち - スピードを増せない	- 全体を通じて基本的スローキングと拙劣なポーズのみ - 長いエッジは殆ど無く, パターンは直線で構成 - ホールドはほとんどハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが非常に貧弱	- 不安定なホールド, 制御ない調和とユニゾン - 身体/手足の線, 身のこなし, 伸ばし, 非常に拙劣 - 投射技術欠如— 2人とも骨折り	- 殆どの動きは音楽に合っていない - 全プログラムがジャッジ・サイド向き - 動作の配置は行き当たりぼったり - 氷面に不使用の領域があり, しばしば直線 - またはフェンスに沿った滑走 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):10%	- 強弱欠如 - 音楽/曲想/ニュアンス/アクセントと明らかに無関係な孤立した仕草 - パートナー関係無し - “ソロ”2人 - タイミング:正しいのが25%未満 ⁱⁱⁱ - SD でのリズムの表現:正しいのが50%未満

注:

- 音楽表現/タイミングにおいて、特徴の“timing”とは以下を意味する:
 - 主としてリズムカルなビートに合わせて滑ること、
 - プログラムが音楽のフレージングとよく調和していること。
- もし転倒がその後のプログラムの全体または一部に影響した場合には、1つのまたは複数のプログラム構成要素の特徴に影響を及ぼしうる。

7.2 プログラム構成要素の調整

スケート技術	振り付け/構成	音楽表現/タイミング
必須要素以外で: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 助走, 最終部を含めいかなる時でも氷上に片(両)手をついて滑走すること <ul style="list-style-type: none"> ➢ 1人 -0.5/回 ➢ 2人とも -1.0/回 ▪ バランスの喪失または躓き: <ul style="list-style-type: none"> ➢ 1人 -0.5/回 ➢ 2人とも -1.0/回 	フル・ストップの制限違反(フル・ストップごとに)* -0.5 パターン制限違反(SD)(違反ごとに)* それぞれ-0.5 セパレーション制限違反(セパレーションごとに)* -0.5 トランジショナル・ダンス・リフト/スピンの特徴を反映している 全体で+0.5 プログラムにストーリーまたはテーマがあるが、それが観客にはっきりと理解されない(フリー・ダンス) -1.0~-2.0	音楽制限違反(ショート・ダンス**) (最大合計-2.0) <u>聞き取れるリズムカルなビートがない</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10秒まで -0.5 ▪ 10秒から20秒まで -1.0 ▪ 20秒から30秒まで -1.5 ▪ 30秒超 -2.0 <u>リズムが不正</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1分まで -1.0 ▪ 1分超 -2.0 <u>パターン・ダンス要素のテンポが不正(要素ごとに)</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 要素の半分まで -1.0 ▪ 要素の半分超 -2.0 パターン・ダンス要素が要求されたビートから開始されない(ショート・ダンス) -0.5(要素ごとに) 気分が盛り上がる音楽ではない(フリー・ダンス) ^{iv} -1.0~-2.0

* ストップ、パターン、セパレーションの制限は規程第 609 条および第 610 条で定められている。またジャッジ・レフェリー・ハンドブック(発行予定)に表の形でまとめられている。

**フリー・ダンスにおいて、規程第 610 条の 1.c で述べられている音楽制限違反は「音楽表現/タイミング」の採点では減点せずに、音楽制限違反特定の減点(規程第 353 条の 1.n の ii)を用いる。⁹

⁹ 波線部がコミュニケーション 1686 にて修正された。

8. 衣装に対する制限

規程第 612 条ではアイス・ダンス技術委員会はこの規程で述べられている制約を解除できると定めている。現時点ではすべての制約が適用され、さらにこの規程に対する明確化がコミュニケーション第 1610 号および第 1632 号で以下のように発表されているがこれらも有効である。

- “女性のスカート” — 腰回りの全周囲をくるんでいなくてはならない。ただしスリットがスカートの一箇所または両側に腰まで入っていてもよい。
- “女性の過剰な肌の露出” — 上半身の半分以上が覆われていなくてはならない。
- “スポーツ競技会に適したもの” — いずれのパートナーの衣装も身体の線が見えなくなるほどの生地や装飾を付けてはならない。
- “アクセサリおよび小道具” — 衣装の一部でダンス・リフトの補助に使うものも含む。

9. 用語集

本コミュニケーション内に書かれた専門用語¹⁰については以下の定義を参照すること。

9.1 2011/2012 シーズンのパターン・ダンス要素のコールの仕様および難度レベル関連の用語

チャ・チャ・コンゲラード	ISU Handbook Ice Dance 2003, §I-19
チェンジ・オブ・エッジ	規程第 604 条第 1 項 b)
クローズド・チョクトー	規程第 604 条第 13 項 b)
クローズド・モホーク	規程第 604 条第 12 項 b)
クロス・ビハインド	規程第 604 条第 5 項
クロス・フォーワード	規程第 604 条第 4 項
クロス・オープン・チョクトー	規程第 604 条第 13 項 d)
エッジ	規程第 604 条第 1 項 a)
オープン・チョクトー	規程第 604 条第 13 項 a)
オープン・モホーク	規程第 604 条第 12 項 a)
パターン・ダンス・シーケンス	規程第 603 条第 3 項
ルンバ	ISU Handbook Ice Dance 2003, §I-17
スリップ・ステップ	規程第 604 条第 9 項
スイング・モホーク	規程第 604 条第 12 項 c)
ターン	規程第 604 条第 11 項

9.2 その他の用語

追加の特徴	コミュニケーション 1667, § 5.5.2.
GOE の調整	コミュニケーション 1667, § 6.2.
レベルの調整	コミュニケーション 1667, § 5.1.
プログラム構成要素の調整	コミュニケーション 1667, § 7.2.
基本姿勢	規程第 604 条, § 14.e) (iii)
ブラケット	規程第 604 条, § 11.g)
キャメル姿勢	規程第 604 条, § 14.e) (iii)
ホールド変更(ステップ・シーケンス)	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
ポーズの変更	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
GOE の特徴	コミュニケーション 1667, § 6.1.
レベルの特徴	コミュニケーション 1667, § 5.1.

¹⁰訳注:元の英文では Cha Cha Congelado のように単語の一文字目が大文字で書かれている。

プログラム構成要素の特徴	コミュニケーション 1667, § 7.1.
チョクトー	規程第 604 条, § 13
コンビネーション・リフト	規程第 604 条, § 16.g)
コンビネーション・スピン	規程第 604 条, § 14.e) (ii)
コンビネーション・スピン オプション 1	コミュニケーション 1667, § 5.3.2.
コンビネーション・スピン オプション 2	コミュニケーション 1667, § 5.3.2.
パターン・ダンスの構成要素	規程第 608 条, § 3.b) (i)
構成／振り付け	規程第 611 条, § b) (i)
カウンター	規程第 604 条, § 11.i)
創造的／難しい入り方	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
クラウチ	規程第 604 条, § 18.a)
カーブ・リフト	規程第 604 条, § 16.c)
ダンス・ホールド	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
ダンス・ジャンプ	規程第 604 条, § 17.b)
ダンス・リフト	規程第 604 条, § 16
ダンス・スピン	規程第 604 条, § 14.e)
ダンス・スピン オプション 1	スピン／コンビネーション・スピン オプション 1
ダンス・スピン オプション 2	スピン／コンビネーション・スピン オプション 2
難しいポーズ	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
難しいポジション	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
難しいターン	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
基本姿勢の難しいバリエーション	コミュニケーション 1667, § 5.3.2.
ダブル・スリー	ターンの間にプッシュまたはタッチダウンを伴わずに同じ足で連続して行なう 2 つのスリー
	十分な回転の 2 つのツイズル
ダブル・ツイズル	規程第 604 条, § 1.a)
エッジ	コミュニケーション 1667, § 5.3.1. 1) and 5.4.1. 1) to 3)
余分な要素	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
付加的な特徴	規程第 653 条, § 1.n) (ii)
転倒	規程第 605 条, § 3
フォックストロット・ホールド	規程第 610 条
フリー・ダンス	規程第 611 条, § a) (iii) and 608, § 3.a) (ii)
GOE	コミュニケーション 1667, § 5.5.2.
追加の特徴のグループ	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
創造的／難しい入り方のグループ	規程第 605 条, § 1
ハンド・イン・ハンド・ホールド	規程第 605 条
ホールド	規程第 604 条, § 18.b)
イナ・バウアー	規程第 611 条, § b) (i)
音楽の解釈／タイミング	コミュニケーション 1667, § 5.2.2.
キー・ポイントの特徴	コミュニケーション 1667, § 5.2.2.
キー・ポイント	規程第 605 条, § 5
キリアン・ホールド	難度レベルを意味する
レベル	規程第 611 条, § a) (ii)
難度レベル	規程第 604 条, § 16.e) to g)
ロング・リフト	バランスを失うがフリー・フットや手による追加の支持を要しない
バランスの喪失	規程第 604 条, § 18.c)
	規程第 603 条, § 12
レンジ	
モホーク	

許されない要素	ステップ・シーケンスで許されていない要素;そのシー ズンの技術規程の要件にてアイス・ダンス技術委員会 が定める。
非接触サーキュラー・ステップ・シーケンス	規程第 603 条, § 4
ワン・フット・セクションのターン	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
ワン・ハンド／アーム・ローテーション・リフトの付加的な特徴	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
ワン・ハンド／アーム・リフト	コミュニケーション 1667, § 5.4.2.
アウトサイド・モホーク	アウトサイド・エッジからアウトサイド・エッジに行なわれ
たモホーク	
パターン	規程第 602 条
パターン・ダンス要素	規程第 609 条, § 2 – パターン・ダンスのシーケンス ／セクションまたはパターン・ダンスからのステップ／タ ーンの組み合わせ
パターン・ダンス	規程第 607 条
パフォーマンス／エクセキューション	規程第 611 条, § b) (i)
ピルエット	規程第 604 条, § 14.d)
構成点	規程第 611 条, § b) (i)
必須要素	規程第 609 条, § 2 and 610, § 2
リバース・ローテーション・リフト	規程第 604 条, § 16.e)
リズム	規程第 606 条, § 3
ロッカー	規程第 604 条, § 11.h)
ローテーション・リフト	規程第 604 条, § 16.d)
価値尺度	規程第 611 条, § a) (i) and 608, § 3.a) (i)
パターン・ダンスのセクション	規程第 608 条, § 2
パターン・ダンスのシーケンス	規程第 603 条, § 3
サーペンタイン・リフト	規程第 604 条, § 16.f)
シーケンシャル・ツイズル・セット	規程第 604 条, § 14.b) (ii)
シーケンシャル／シンクロナイズド・ツイズル・セット	オプション 1 コミュニケーション 1667, § 5.5.2.
シーケンシャル／シンクロナイズド・ツイズル・セット	オプション 2 コミュニケーション 1667, § 5.5.2.
シーケンシャル・ツイズル・セット	規程第 604 条, § 14.b) (i)
シュート・ザ・ダック	規程第 604 条, § 18.e)
ショート・ダンス	規程第 609 条
ショート・リフト	規程第 604 条, § 16.a) to d)
シット姿勢	規程第 604 条, § 14.e) (iii)
スケーティング技術	規程第 611 条, § b) (i)
スピン	規程第 604 条, § 14.e) (i)
スピン オプション 1	コミュニケーション 1667, § 5.3.2.
スピン オプション 2	コミュニケーション 1667, § 5.3.2.
スプレッド・イーグル	規程第 604 条, § 18.f)
ステーションナリー・リフト	規程第 604 条, § 16.a)
ステップ	規程第 604 条, § 1
ステップ・シーケンス	規程第 603 条, § 4
ステップ・シーケンスのホールド	規程第 603 条, § 4
非接触ステップ・シーケンス	規程第 603 条, § 4
ストレート・ライン・リフト	規程第 604 条, § 16.b)

つまずき	バランスを失ってフリー・フットや手による支持を要する
タンゴ・ホールド	規程第 605 条, § 4
スリー	規程第 604 条, § 11.a)
トウ・ステップ	規程第 604 条, § 10
トランジショナル・ダンス・リフト	必須のダンス・リフトの後に任意で行なわれる許されたダンス・リフト
トランジショナル・ダンス・スピン	必須のダンス・スピンの後に任意で行なわれる許されたダンス・スピン
トランジション／つなぎのフットワーク／動作	
	規程第 611 条, § b) (i)
ターン	規程第 604 条, § 11
ツイズル	規程第 604 条, § 14.a)
ダンス・リフトの種類	規程第 604 条, § 16.a) to g)
ステップ・シーケンスの種類	規程第 603 条, § 4.a) to d)
難しいターンの種類	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
ワン・フット・セクションのターンの種類	コミュニケーション 1667, § 5.6.2.
アップライト姿勢	規程第 604 条, § 14.e) (iii)
ワルツ・ホールド	規程第 605 条, § 2
ウェル・バランス・フリー・ダンス・プログラム	
	規程第 610 条, § 2

日本語版の改訂履歴

第 2 版

- i. 25ページ、ステップ・シーケンスの3つめの項目:「許されていない」の後に「要素」を追加。
- ii. 28ページ、音楽表現/タイミングの下から2行目:「上同様」を削除。
- iii. 29ページ、音楽表現/タイミングの下から2行目:「上同様」を削除。
- iv. 30ページ、音楽表現/タイミングの下から2行目:「(フリー・ダンス)」が抜けていたので補った。