

# 国際スケート連盟

コミュニケーション第 2563 号

## シンクロナイズドスケーティング

このコミュニケーションは ISU コミュニケーション 2501 を置き換える

### 記載内容：

要素、フィーチャー、アディショナルフィーチャーの難度グループ (2023/24 シーズン)

(日本語訳：内容は英語版を正とする)

発行日 2023 年 5 月 25 日

日本語訳 第 1 版 2023 年 6 月 27 日

## 全ての要素の基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 要素は WBP コミュニケーションに記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
3. 停止または停滞(振付)は、要素のいかなる部分においても許されない。ただし、プログラムの最初の要素／ムーブメントおよび／又は最後の要素／ムーブメントである場合は除く

例外: クリエイティブエレメンツ リフト およびノーホールドエレメンツ

## 全ての要素／アディショナルフィーチャー／フィーチャーに対して

難しいターン/ステップ=ブラケット、カウンター、ロッカー、ループ、ダブルツイズル(720°)以上の回転数

## アーティスティックエレメンツ

難度グループ		
レベルベース ABB/ACB/ALB/AWB	レベル 1 AB1/AC1/AL1/AW1	レベル 2 AB2/AC2/AL2/AW2
レベル 1, 2 の要件を満たさないが、基本要件は満たしているアーティスティックエレメンツ	1 つのフィーチャー	2 つのフィーチャー

フィーチャー		
1. 異なる隊形		4. インターセクティング/パススルー
2. フリースケーティングエレメンツ		5. ピボットティング
3. インターロッキング		6. ウィービング

## コレオグラフィック要件

フィーチャーは、要求される人数のスケーターによって同時に行わなければならない

## フィーチャーの一般要件

- AC/AW はフィーチャーの前、間、後で回転し続けなければならない
- AB/AL はフィーチャーの前、間、後で氷面を横断し進み続けなければならない

### 1. 異なる隊形

- 全てのスケーターが各隊形に参加しなければならない
- 同じ要素での異なる隊形が少なくとも 2 つなければならない

### 2. フリースケーティングエレメンツ(fe)

- 少なくとも 1 人のスケーターが 1 つの fe を行わなければならない
- 異なるムーブメントは許される
- スケーターはこのフィーチャーを行う際は要素の形の中で開始しなければならない

### 3. インターロッキング(AC,AW)

- AC: 少なくともチームの 1/2 が 1 度は、各々が連続して次々とインターロックしなければならない
- AW: 全てのスポークが連続して次々とインターロッキングしなければならない

### 4. インターセクティング/パススルー

- 少なくともチームの 1/2 がインターセクト/パススルーしなければならない
- 同じ又は異なるスケーターにより少なくとも 2 度行わなければならない
- 同時又は異なるタイミングで行ってもよい

### 5. ピボットティング(AB,AL,AW)

- 少なくともチームの 1/2 がピボットしなければならない
- 少なくとも途切れない 90° のピボットをしなければならない
- 少なくとも 3 人のスケーターから成る列で行わなければならない
- AL: ピボットティングは 1 列または 2 列のみで行わなければならない
- AW: スポークのピボットポイントを変更しなければならない

### 6. ウィービング(AC)

- 少なくともチームの 1/2 が 2 度、各々が連続して次々とウィーブしなければならない

## クリエイティブエレメンツ

### 基本要件

1. 全てのスケーターがリフト(ペア又はグループリフト)に参加しなければならない
2. アンサステインドリフトは許されない
3. ステーションナリーグループ/ペアリフトは許される

### グループリフトエレメンツ - シニア

難度グループ				
レベルベース GLB	レベル 1 GL1	レベル 2 GL2	レベル 3 GL3	レベル 4 GL4
全てのスケーターがグループリフトに参加することを試みなければならない	シンプルリフト イドポジション	シンプルリフト イドポジション	少なくとも GL の 1/2 はディフィカルトリフト イドポジションを使用し なければならない	全てのグループリフトはディフィカルトリフトイドポジションを使用しなければならない
リメイニングスケーターは許されない	<b>オプション: グライディング または ローテーションパターン</b>			
	グループのいずれかから 1 つのフィーチャー	グループのいずれかから 2 つの異なるフィーチャー	3 つの異なるフィーチャー - 2 つの異なるグループから少なくとも 1 つのフィーチャー	4 つの異なるフィーチャー - グループ A から 1 つ - グループ B の両方 - グループ C から 1 つ グライディングパターンを選択した場合、グループ A のフィーチャー #1 を必ず含まなければならない
リフトイドスケーターは高さに制限なく氷から持ち上げられていなければならない	リフトイドスケーターの胴体のほとんどが、サポーティングスケーターの頭の高さより上にななければならない(例外: チェンジオブリフトイドポジションのフィーチャー)			

フィーチャー	
グループ A	グループ C
1. チェンジオブリフトイドポジション	1. ミラーイメージパターン
2. 2 つの異なる種類のリフトイドポジション	2. 2 人のサポーティングスケーター
グループ B	3. グループリフト/リフトイドスケーター同士のインタラクション
1. ディフィカルトエントリー	
2. ディフィカルトエグジット	

### 要素の一般要件

- 全てのグループリフトは同じパターンの種類を使用しなければならない

#### オプション 1 - グライディングパターン - 以下に限らない (ローテーションも許される)

ストレートラインパターン - ストレートライン上をトラベル(滑走)する GL

カーブパターン - 1 つのカーブ(ローブ)上をトラベル(滑走)する GL

“S”パターン - サーペンタインパターンを構成する 2 つの異なるカーブ上をトラベル(滑走)する GL

コンバインドパターン - あらゆるパターンの組み合わせでトラベル(滑走)する GL

#### オプション 2 - ローテーションパターン

グライド(滑走)しながら、少なくとも 360° ローテーションをしなければならない

### コレオグラフィック要件

- シンコペーティッドグループリフトやフィーチャーは許される

### フィーチャーの一般要件

- 全ての GL は同じフィーチャーを行わなければならないが、異なるムーブメント/異なるリフトイドポジションは許される
- ローテーションパターン: 全てのフィーチャーは少なくとも 360° ローテーションの間に行わなければならない
  - 例外: ディフィカルトエントリー又はディフィカルトエグジットのフィーチャー中、ローテーションは必要ない

## フィーチャーの要件

### グループ A

#### 1. チェンジオブリフティッドポジション

各リフティッドスケーターは 2 つの明確に異なるフィクストポジションを行わなければならない

- 1 つのポジションからもう 1 つのポジションへのトランジションは連続した動作でなければならない
- リフティッドスケーターは 1 つのポジションからもう 1 つのポジションにトランジションしている間、他のポジションを通過してもよく、リフティッドスケーターの胴体はサポータッドスケーターの頭の高さから下がってもよい
- リフティッドスケーターは 2 つのポジションの間、タッチダウンをしてはならない

次のリフティッドポジションの組み合わせのいずれかが要求される:

**GL1, GL2:** 2 つの明確に異なるシンプルリフティッドポジション

**GL3:** 1 つのシンプルリフティッドポジション + 1 つのディフィカルトリフティッドポジション (順不同)

**GL4:** 2 つの明確に異なる種類のディフィカルトリフティッドポジション

**GL3&GL4:** 最大 2 つの GL で同時にスプリットポジションを使用してもよく、残りのリフティッドスケーターは明確に異なるフレキシブル又はバランシングポジションを使用しなければならない

#### 2. 2 つの異なる種類のリフティッドポジション

- 同時に行わなければならない
- 最大 2 つの GL で同じリフティッドポジションを行わなければならない

**GL1, GL2:** 2 つの明確に異なるシンプルリフティッドポジション

**GL3:** 1 つのシンプルリフティッドポジション + 1 つのディフィカルトリフティッドポジション

**GL4:** 2 つの明確に異なる種類のディフィカルトリフティッドポジション

### グループ B

#### 1. ディフィカルトエントリー (以下に限らない)

- メインリフティッドポジションに到達する際に影響を与える連続した動作のことを指す
- メインリフティッドポジションに 2 又は 3 人のサポータディングスケーターで他に何の動作もなく到達した場合はディフィカルトエントリーとはみなさない

##### アンエクスpekテイド(予想外の)エントリー

- 明確な準備なしのアンエクスpekテイドエントリー

##### プレリフト

- 途中でタッチダウンすることなく行わなければならない

##### プレグループプリフト (GLB, GL1, GL2 のみ適用)

- フィクストポジションであり、メインリフティッドポジションと異なるものでなければならない

##### プレペアリフト

- GL3 & GL4 に適用 - ローテーションの実行又はサポータディングスケーターが fm ポジションをペアリフトのどこかで行わなければならない

##### ヴォルト

- リフティッドスケーターはリフティッドポジションに入るためにヴォルトをしなければならない

#### 2. ディフィカルトエグジット (以下に限らない)

- リフティッドポジションからのエグジットに影響を与える連続した動作
- GL ポジションから 2 又は 3 人のサポータディングスケーターで他に何の動作もなくエグジットした場合はディフィカルトエグジットとはみなさない

##### アンエクスpekテイド(予想外の)エグジット

- 明確な準備なしのアンエクスpekテイドエグジット

##### ヴォルト

- リフティッドスケーターはリフティッドポジションから降下しながらヴォルトをしなければならない

### グループ C

#### 1. ミラーイメージパターン (ローテーションパターンのみ)

**Elite 12: 3 人のサポータディングスケーターを使用する場合:** ミラーイメージは、チームの一部が時計回り又は反時計回りの方向を使用し、チームの他方がそれと反対方向を同時に使用していればカウントされる

- GL はリフティッドポジションを維持又はチェンジオブリフティッドポジションをしながら反対方向にローテーションをし、互いにずれ違わなければならない

- 少なくとも 360° のローテーションが必要でかつ以下の通りでなければならない：
  - GL がすれ違い始める前に開始する
  - GL がすれ違う際も回転が連続する

## 2. 2 人のサポーティングスケーター

- エントリー又はエグジットフィーチャーの中のみ：どのような人数のスケーターでもリフティドスケーターをアシストすることができる
- リメイニングスケーターは GL の一部を担っていない時に fe/fm を行わなければならない

## 3. グループプリフト/リフティドスケーター同士のインタラクション（グライディングパターンのみ）

- 他の GL および/又はリフティドスケーターとクリエイティブかつインタラクティブな形で、合流したり/つながったり/集合したり/下をくぐり抜けたり、などしなければならない
- 個々のスケーターのみでのインタラクションはカウントされない
- GL 同士が通り過ぎるだけや、リフティド/サポーティングスケーターが手を繋ぐだけではこのフィーチャーの要件は満たさない
- リフティドスケーター；このフィーチャーを行う際、胴体の位置はサポーティングスケーターの頭の高さより下がってもよい

## リフティドポジションの種類

1. シンプルリフティドポジション： リフティドスケーターがアップライトの状態又は、体の正面、側面又は背面の状態でバランシングやフレキシブルポジションの要件を示さずにサポートされている状態
2. ディフィカルトリフティドポジション： リフティドスケーターがアップライトの状態又は、体の正面、側面又は背面の状態でバランシングおよび/又はフレキシブルポジションの要件を示しながらサポートされている状態

### ディフィカルトリフティドポジション

#### バランシングリフティドポジションの要件（以下に限らない）

- リフティドスケーターの首と足だけで支えられている場合はバランシングポジションとみなされる
- シットスプリットポジション
  - リフティドスケーターが両脚をスプリットポジションの状態で座っていなければならない – フルスプリットは必要ではない
  - サポーティングスケーターほぼまっすぐな 1 列にいないなければならない
    - サポートは体の下側のパーツのみ（臀部＋脚/足首）でなければならない
- U-ポジション
  - リフティドスケーターが強い背中の反り返り/アーチで少なくともセミサークルを見せなければならない
  - サポーティングスケーター；リフティドスケーターのポジションの向きによるが：サポートはリフティドスケーターの体の最下部又は最上部のパーツのみ（腰＋膝/足、又は腰＋腕/手）でなければならない



### フレキシブルリフティドポジションの要件（以下に限らない）

- スプリットポジション
  - リフティドスケーターの脚は多少曲がっていてもよいが、フルスプリット（180°）を維持しなければならない
- 135° エクステンション
- バックベンド/アーチポジション
  - 強い背中の反り返り/アーチで少なくともセミサークルを見せなければならない
- ビールマンポジション

## インターセクションエレメンツ

難度グループ				
レベルベース IB	レベル 1 I1	レベル 2 I2	レベル 3 I3	レベル 4 I4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしているインターセ クション	フェイストウフェイス又 はバックトゥバックアプ ローチのあらゆるイン ターセクション	<b>Option A</b> - 2ライン - 1つのフィーチャー <b>Option B</b> - “V” - 1つのフィーチャー <b>Option C</b> - ボックス/トライアン グル	<b>Option A</b> - ボックス/トライアン グル - 1つのフィーチャー <b>Option B</b> - アングルド <b>Option C</b> - ウィップ	<b>Option A</b> - アングルド - 1つのフィーチャー <b>Option B</b> - ウィップ - 1つのフィーチャー
注記: 下記、各インターセクションの特定要件を確認すること				

**アディショナルフィーチャー** –ポイントオブインターセクション(WBP で要求される通り)

### フィーチャー

#### 1. エントリーバリエーション

#### 要素の一般要件

- 全てのスケーターはホールドありのバックトゥバックでなければならない(バックワード 360° /720° ローテーションがない限り)
- 例外: レベル1はホールドありのフェイストウフェイス又はバックトゥバックでよい

#### 各インターセクションの特定要件:

##### アングルド

- 全てのスケーターは各列のリードスケーターがオーバーラップ開始および/又は“アディショナルローテーションが始まるまでホールドをしなければならない
- 2つの列同士の間隔(コリドー)は各列のリードスケーターがオーバーラップを開始し pi ローテーションが始まるまで約 3m 以上離れてはならない

##### コラプシング(ボックス/トライアングル) & “V”

- 全てのスケーターは pi ローテーションが始まるまでホールドをしなければならない
- ピボットイングアプローチを使用する場合;
  - 全てのスケーターは 90° ピボットが始まる前にホールドをしていなければならない
  - 各列は pi ローテーションを始める前に少なくとも 90° ピボットしなければならない

##### 2ライン

- 全てのスケーターは pi ローテーションが始まるまでホールドをしなければならない
- 両列は、アプローチフェーズ中、互いが平行でなければならない

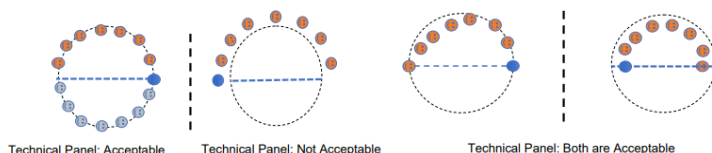
##### ウィップ

- 全てのスケーターは少なくとも 90° のピボットが始まる前にホールドをしていなければならない
- 各列の端のスケーター同士の間隔は以下の通り要求される

- チームの全てのスケーターで作ったサークルの直径を超えてはならない  
(使用されているホールドを加味)

- リードスケーター達がアクシスに対してバックトゥバックになるまで、最低でも 90° のピボットの間保たなければならない

- リードスケーター達がアクシスに対してバックトゥバックになったら、その後は列をまっすぐに伸ばすためにインターセクションのアクシスに沿って滑走してはならず、そのアクシスに向かって滑走しなければならない。リードスケーター達が多少逸脱することは許される



**NOTE:** シニアフリースケーティングのインターセクション#2 - 要求されるホールドは必須ではない



## フィーチャー要件

### 1. エントリーバリエーション

#### (i) スケーティングムーブメンツ

- 少なくともチームの 1/2 によって使用されること
- スケーティングムーブメンツとは、フリースケーティングエレメンツ(fe)および/又はフリースケーティングムーブ(fm)のこと
- 少なくとも 2 つの異なるスケーティングムーブメンツを使用したペア、列および/又は個々のスケーター達のコンビネーション
  - 少なくともチームの 1/4 によって、異なる各スケーティングムーブメンツは行われなければならない

#### (ii) コンプレックスパターン

- チーム全体で行わなければならない
- 複雑なパターンでスケーティングボキャブラリーの動きを使用してインターセクションの形を形成する、ペア、列、および/または個々のスケーター達のコンビネーション
- フィーチャー、インターセクションエレメンツ、および pi ロテーションの要件は、エントリーバリエーションの開始から pi ロテーションの開始まで、中断することなく連続的に行わなければならない
  - ホールドをする前/している間に両足のみで滑走することは許されない
- アングルド および 2ライン
  - アプローチフェーズ中に行わなければならない、必要なホールドをし最初のローテーションを開始する直前に完了しなければならない
- コラプシング(ピボットエントリーを使用)、“V” およびウィップ
  - 90° ピボットを開始する直前に完了しなければならない
- ピボットエントリーなしのコラプシング
  - アプローチフェーズが始まる直前に開始してよく、必要なホールドをし最初の pi ロテーションを開始する直前に完了しなければならない

**NOTE:** シニアフリースケーティングインターセクション#2 - エントリーバリエーションは、アクシスを通過するムーブメントが始まる前に完了しなければならない

## ポイントオブインターセクション(pi) - アディショナルフィーチャー

難度グループ					
レベルベース - piB		レベル 1 pi1	レベル 2 pi2	レベル 3 pi3	レベル 4 pi4
全てのスケーターは pi ロテーションを試みなければならない	- <b>アングルド</b> - <b>“V”</b> - <b>2ライン</b>	フォワード又はバックワード 360°	Option A バックワード 360° +1 つのフィーチャー Option B バックワード 720°	バックワード 720° +1 つのフィーチャー	バックワード 720° +2 つのフィーチャー - 各グループから 1 つずつ
Sr FS インターセクション #2; 全てのスケーターはムーブメントを試みなければならない(pi ロテーションは要求されない)	- <b>ウィップ</b>	フォワード 720°	バックワード 720°	バックワード 720° +1 つのフィーチャー	バックワード 720° +2 つのフィーチャー - 各グループから 1 つずつ
	- <b>コラプシング</b>	1 つ又は 2 つの、セパレートフォワード又はバックワード 360°	Option A 2 つのセパレートバックワード 360° +1 つのフィーチャー Option B 2 つのセパレートバックワード 720°	2 つのセパレートバックワード 720° +1 つのフィーチャー	2 つのセパレートバックワード 720° +2 つのフィーチャー - 各グループから 1 つずつ

pi ロテーションフィーチャー	
グループ A	グループ B
1. 連続した腕のムーブメント	1. 片足での pi ロテーション
2. 両手を肩の上に保持	

### アディショナルフィーチャーの一般要件:

- 全てのスケーターは同じアディショナルフィーチャー(および同じムーブメント)を行わなければならない
- pi 中の要求されている以上の余分なローテーションは許されない
- pi ローテーションは以下の通りでなければならない:
  - スケーターがインターセクトする前にローテーションを開始すること
  - スケーターはインターセクトをしながらローテーションし続けること
  - スケーターがインターセクトを開始する前に完了してはならない
  - 連続的で、途切れてはならない
  - その場で行ってはならない
  - 同じ列にいる全てのスケーターは同じ回転方向に各々の pi ローテーションを行わなければならない(時計回り又は反時計回り)

**NOTE:** シニア フリースケーティングインターセクション#2 (piB)

- アクシスを通過するスケーティングムーブメントは、個々またはペアなど、どのような方法で行ってもよい
- 少なくともチームの 1/2 は同じスケーティングムーブメントを使用しなければならない

### コレオグラフィック要件

- アディショナルフィーチャーおよび pi ローテーションは全てのスケーターによって同時に行わなければならない

### 各種インターセクションに対するアディショナルフィーチャー要件

#### アングルド

- pi ローテーションは、アクシスの手前で開始し、スケーター達が通り抜けるまで回転し続けなければならない

#### アディショナルローテーション

- pi ローテーションの前に“アディショナルローテーション”を実施しなければならない(セパレート又は連続した)
  - 両列がオーバーラップを始める直前、又は遅くとも始める際に開始しなければならない
  - 同じ滑走方向で pi ローテーションをしなければならない

**pi1 & pi2 Option A** – pi ローテーション前に最大 1080°

**pi2 Option B, pi3 & pi4** – pi ローテーション前に最大 720°

#### コラプシングボックストライアングル

- 最初の pi ローテーションはインターセクティングが始まる前に開始し、インターセクションの中で終了しなければならない
- その次の pi ローテーションはインターセクションの中で始まり、インターセクションの中で終了、もしくはスケーターがインターセクションを通り抜けた後に終了しなければならない
- pi ローテーションと pi ローテーションの間で、足換えやチェンジェッジや回転の方向を変えるために、ほんのわずかな(可能な限り短い)ポーズが許される
- 3つ目の pi ローテーションは許されない

#### ウィップ

- 全ての pi ローテーションは、各列が使用する方向と同じ方向に回転しなければならない
- 1つの途切れない 720° pi ローテーションが要求される: インターセクションのアクシスに到達する前に 720° pi ローテーションのうちの 360° を超えてはならない

### pi ローテーションフィーチャー要件

同じフィーチャー(および同じムーブメント)が全てのスケーターによって行わなければならない

#### アングルド

- 最後の pi ローテーションにフィーチャーを含めなければならない

#### コラプシング:

- 少なくとも要求される pi ローテーションの 1 つにフィーチャーを含めなければならない

#### ウィップ

- pi ローテーションにフィーチャーを含めなければならない

### 1. 連続した腕のムーブメント

- pi ローテーションを始めるタイミングでムーブメントを開始しなければならず、要求される pi ローテーションの完了まで継続しなければならない
- ムーブメントは固定のポジションをとらず、中断なく行わなければならない

### 2. ハンズアバースザショルダー

- 両手が pi ローテーションを始めるタイミングで頭の上でフィクストポジションをとらなければならず、要求される pi ローテーションの完了までの間保持されなければならない

### 3. 片足での pi ローテーション

- 要求される pi ローテーションを片足で行わなければならない
- バックワードスリーターン+モホークのコンビネーションはこのフィーチャーの要件を満たさない



## リニアエレメンツ（ブロック＆ライン）、ローテティングエレメンツ（サークル＆ウィール）

難度グループ				
レベルベース BB/CB/LB/WB	レベル 1 B1/C1/L1/W1	レベル 2ー B2/C2/L2/W2	レベル 3 B3/C3/L3/W3	レベル 4 B4/C4/L4/W4
レベル 1, 2, 3, 4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしている要素	1 つのフィーチャー	2 つのフィーチャー	3 つのフィーチャー	4 つのフィーチャー

フィーチャー	
リニアエレメンツ	ローテティングエレメンツ
ブロック/ライン	サークル/ウィール
1. チェンジオブポジション	1. チェンジオブポジション
2. n/a	2. 回転方向の変更
3. 異なる隊形	3. 異なる隊形
4. n/a	4. インターロッキング
5. ジャンプ/スロージャンプ	5. ジャンプ/スロージャンプ
6. ピボットティング	6. ピボットティング(W)
7. 3 つの異なる種類のコネクティッドホールド	7. 3 つの異なる種類のコネクティッドホールド
8. n/a	8. ウィービング(C)

### コレオグラフィック要件

- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

### フィーチャーの一般要件

- 同じフィーチャーは要求される人数のスケーターで行わなければならない
- C/W はフィーチャーの前、間、後で回転し続けなければならない
- B/L はフィーチャーの前、間、後で氷面を横断し進み続けなければならない

### フィーチャーの要件

#### 1. チェンジオブポジション(B, C, L, W)

- 全てのスケーターがポジション(位置、Place)を変更しなければならない
- 少なくともチームの 1/2 で行う場合、異なる動きは許される
- スケーターが同じ要素の形と隊形を保ちながら行わなければならない

#### 2. 回転方向の変更(C, W)

- 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない

#### 3. 異なる隊形(B, C, L, W)

- 全てのスケーターが各隊形に参加しなければならない
- 同じ要素の 2 つの異なる認識可能な隊形でなければならない

#### 4. インターロッキング(C, W)

サークルー 少なくともチームの 1/2 は各々が連続して次々とインターロックしなければならない  
ウィールー 全てのスポークは連続して次々とインターロッキングしなければならない

#### 5. ジャンプおよび/又はスロージャンプ(B, C, L, W)

- 少なくともチームの 1/2 が認識可能な同じジャンプおよび/又はスロージャンプをアクセル、フリップ、スプリット、ループ、ルッツ、サルコウ、トゥループから選択し行わなければならない

#### 6. ピボットティング(B,L,W)

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- 認識できるターンとステップを使用し少なくとも途切れない 90° のピボットティングをしなければならない

- 少なくとも 3 人のスケーターから成る列を使用しなければならない
- “チェンジオブポジション”および“異なる隊形”は許されない
- **Line Element:** 1 列または 2 列のまっすぐな列のみでなければならない
- **Wheel Element:** スポークのピボットポイントは変更しなければならない

#### 7. 3 つの異なる種類のコネクティッドホールド(B,C, L, W )

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- 各スケーターは同時に同じ種類のホールドを使用しなければならない
- ホールドの変更の度に各スケーターの間隔は広がったり、狭まったりしなければならない

#### 8. ウィービング(C)

- 全てのスケーターが 2 度、各々が連続して次々とウィーブしなければならない

### ミックスドエレメンツ

#### 基本要件

1. 要素として認定される(レベルは固定)には、全てのスケーターがこの要素に参加しなければならない
2. ペアを使用する場合は要求された数のペアが要素の形(B,C,L,W)のみに属していること

### ムーブエレメンツ

難度グループ				
レベルベース MEB	レベル 1 ME1	レベル 2 ME2	レベル 3 ME3	レベル 4 ME4
全てのスケーターは 1 つの fm を試みなければならない	グループのいずれかから 1 つのフィーチャー	グループのいずれかから 2 つのフィーチャー	少なくともチームの 1/2 がディフィカルト fm を行わなければならない+3 つの異なるフィーチャー - 3 つの異なるグループから 1 つのフィーチャー	チームの 3/4 以上がディフィカルト fm を行わなければならない+4 つのフィーチャー - 各グループから 1 つのフィーチャー

フィーチャー		
グループ A		グループ B
1. フリーレッグポジションの変更		1. フリースケーティングムーブ中のチェンジポジション
2. 回転方向の変更		
3. fm の種類の変更		
グループ C		グループ D
1. チェンジエッジ		1. ブロック隊形
2. ディフィカルトエントリー		2. インターセクションおよび/又はパススルー

#### 要素の一般要件

- 少なくともチームの 1/2 は同時に fm を開始し、チームの他の部分(少なくともチームの 1/4)は後から fm を開始してよい
- 少なくともチームの 1/4 は同時に fm ポジションを開始しなければならない

**ショートプログラム:** チームの 1/4 は同じ種類の fm で同じ足/エッジでなければならない

**フリースケーティング:** チームの 1/4 が同じ種類又はサブタイプの fm を行わなければならない

#### コレオグラフィック要件

- 異なるタイミングで fm を開始する場合、最初の fm の一部は次の fm の開始と重なっていないなければならない
- fm は別々に次々に行ってはならない

- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

#### フィーチャーの一般要件

- 少なくともチームの 1/2 はフィーチャーを行わなければならない(例外:プロック隊形)
- 同じフィーチャーは要求される人数で行わなければならないが、異なるムーブメントは少なくともチームの 1/4 で行う場合は許される(例外:SP)

フリースケーティングムーブ(fms)の種類	
シンプル fm の種類	ディフィカルト fm の種類
1. ランジ フラット又はエッジ 2. シュートザダック 3. スプレッドイーグル 4. イナパウワー 5. スパイラルバリエーション セルフサポート、パートナーサポートまたはサポートなし 6. アップライトエクステンション 135° セルフサポート、パートナーサポート フリーレッグが前、横、後ろで完全に伸びている 7. 支持なしスパイラル フリーレッグは後ろ、前、横で完全に伸びている	1. 支持なしスパイラル 135° フリーレッグが後ろ、前、横で完全に伸びている 2. アップライトエクステンション 170° フリーレッグが前、横で完全に伸びている 3. ビールマンスパイラル
チェンジなしの fm ポジションは少なくとも 3 秒間保持しなければならない チェンジありの fm ポジションはチェンジの前後で少なくとも 2 秒間ずつ保持しなければならない	

#### フィーチャー要件

##### グループ A

- フリーレッグは 1 つのポジション/足/回転方向から次へ変更する場合、降ろすことが許される  
 例外:チェンジエッジありのスパイラルとフリーレッグポジションの変更ありのスパイラル
- ポジション/足/回転方向を変更する場合、追加のステップ又はリンクングステップは許されない

##### ME1 と ME2:

- シンプル fm/ディフィカルト fm で開始しなければならず、2 つ目の正しいポジションはシンプル fm でもディフィカルト fm でもよい

##### ME3:

- ディフィカルト fm で開始しなければならず、2 つ目の正しいポジションはシンプル fm でもディフィカルト fm でもよい

##### ME4:

- ディフィカルト fm で開始しなければならず、2 つ目の正しいポジションはディフィカルト fm でなければならない

#### 1. フリーレッグポジションの変更

- 同じ足のまま、同じ種類の fm の間で行わなければならない
- 1 つのフリーレッグポジションから次のフリーレッグポジションへの移行は途切れないムーブメントでなければならない

#### 2. 回転方向の変更

- 片方の回転方向の fm と逆の回転方向の fm(同じ又は異なる種類)を行わなければならない  
 (時計回りと反時計回り、又はその逆)

片足の fms – スケーターは各回転方向において異なる足を使用しなければならない

- 回転方向を変更する時は足のみを変えなければならない

両足の fms – スケーターは各回転方向において同じエッジを使用しなければならない

#### 3. fm の種類の変更

- 2 つの異なる種類の fm を含む
- 1 つの fm の種類から次の fm の種類への移行は途切れないムーブメントでなければならない

ME1,ME2&ME3:足の変更は許される

ME4:足の変更は許されない

SP:スケーターがこのフィーチャーを行う場合、同じ種類の fm を使用しなければならない

## グループ B

### 1. チェンジエッジ

- 同じ種類の fm ポジションは正確かつチェンジエッジ中と後で維持しなければならない

### 2. ディフィカルトエントリー

例(以下に限らない)

#### a) 片足のディフィカルトターン(複数可)

- 認識可能であること
- “片足の難しいターン”のエグジットエッジが fm のエントリーエッジでなければならない

#### b) ジャンプ又はダンスジャンプ

- ランディングフット/エッジが fm のエントリーフット/エッジでなければならない

## グループ C

### 1. フリースケーティングムーブ中のチェンジポジション

- スケーターは少なくともチームの 1/4 から成る列で構成しなければならない
- 同じ種類の fm ポジションは正確かつチェンジポジション中と後で維持しなければならない
- チェンジポジションの前後でホールドをしていなければならない
- スケーターはチェンジポジションの前後両方で各々のトラックを滑らなければならない
- スケーターはチェンジポジションを行う他のスケーターとトラックが交差しなければならない

## グループ D

### 1. ブロック隊形

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- 最初の fm はブロック隊形で開始しなければならない

### 2. インターセクティングおよび/又はパススルー

- 全ての要求される人数のスケーターがインターセクティング/パススルーの前および最中で fm ポジションを保持していなければならない
- 他のフィーチャーを含む場合、fm ポジションは一時的に見えなくなってもよい

## ノーホールドエレメンツ (NHE)

難度グループ				
レベルベース NHEB	レベル 1 NHE1	レベル 2 NHE2	レベル 3 NHE3	レベル 4 NHE4
レベル 1,2,3,4を満たしていない NHE	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー	4つのフィーチャー

アディショナルフィーチャー – ステップシーケンス(ウェルバランスプログラムで要求される場合)

フィーチャー	
1. チェンジオブポジション	4. ジャンプ
2. ダイアゴナル(ななめ)アクセス	5. ピボットティング
3. 異なる隊形	

## 要素の一般要件

- アドバンスドノービス:NHE にツイズルが含まれていなければならない

## コレオグラフィック要件

- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない
- 停止又は停滞(振付上)はフィーチャーの前後で許される

## フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターが同じフィーチャーをしなければならない
- フィーチャーは別々又は他のフィーチャーと一緒にいてもよい 例外:ピボッティング
- ブロックは各フィーチャーの前、間、後を通して氷面を横断し進み続けなければならない

## フィーチャーの要件

### 1. チェンジオブポジション

- ポジション(位置、Place)を変更しなければならない
- 異なるムーブメントは少なくともチームの 1/2 で使用される場合に許される
- スケーターが同じ隊形にとどまっている間に行わなければならない

### 2. ダイアゴナル(ななめ)アクセス

- 同じアクセス上で同時にターン/ステップ/ツイズル/リンクングステップ/ムーブメントをしなければならない
  - 各片足のターンのエントリーとエグジットは同じアクセス上になければならない

#### NHE1 と NHE2

- 最低 2 つの正確に実行されたターンを含まなければならない

#### NHE3 と NHE4

- コレオグラフィックシリーズを含まなければならない

### 3. 異なる隊形

- 両方の隊形に参加しなければならない
- 2 つの異なる、認識可能な隊形でなければならない

### 4. ジャンプ

- アクセル、フリップ、スプリット、ループ、ルッツ、サルコウ、トゥループから選択した認識可能なジャンプがなければならない
- 少なくともチームの 1/2 が使用する場合、異なるムーブメントは許される

### 5. ピボッティング

- ブロック隊形でなければならない
- ブロックは少なくとも途切れない 90° ピボットをしなければならない
- 同じターン/ステップ/ツイズル/リンクングステップ/ムーブメントは同時にしなければならない
- “チェンジオブポジション”と“異なる隊形”は許されない

#### NHE1 と NHE2

- 最低 2 つの正確に実行されたターンを含まなければならない

#### NHE3 と NHE4

- コレオグラフィックシリーズを含まなければならない

## コレオグラフィックシリーズ(ダイアゴナルとピボッティングのフィーチャー)

- 少なくとも 2 つの異なる認識可能なムーブメントを以下から選択すること;シャーロット、ダンスジャンプ、ハイドロブレーディング、イナバウワー、ランジ、シュートザダック、スライディングムーブメント、スパイラル、スプレッドイーグル
- 2 つの正確な難しいターンは異なるムーブメントを結びつけるために使用されなければならない
- 様々な腕の動き

## ステップシーケンス アディショナルフィーチャー - ノーホールドエレメントに適用

難度グループ				
レベルベース sB	レベル 1 s1	レベル 2 s2	レベル 3 s3	レベル 4 s4
全てのスケーターが少なくとも2つのターンを試みなければならない	4つのターン/ステップ 異なる2種類	6つのターン/ステップ 異なる4種類 かつ <b>Option A</b> 1つの片足のシリーズ - 3種類の異なる“難しいターン/ステップ”  <b>Option B</b> 2つの異なるシリーズ(各足1つずつ行う) - 2種類の異なる“難しいターン/ステップ”	8つのターン/ステップ 異なる6種類 かつ 2つの異なるシリーズ(各足1つずつ行う) - 片方のシリーズで3種類の異なる“難しいターン/ステップ” - もう片方のシリーズで2種類の異なる“難しいターン/ステップ”	10つのターン/ステップ 異なる8種類 かつ 2つの異なるシリーズ(各足1つずつ行う) - 3種類の異なる“難しいターン/ステップ”
全てのターンは、全てのスケーターで、同じエッジ、同じ滑走方向を使用したロープで正確に行わなければならない				

### アディショナルフィーチャーの一般要件

- 異なる種類の難しいターン/ステップを使用する2つの異なるシリーズをする場合、各シリーズは異なる足で行わなければならない

### コレオグラフィック要件

- 全ての要求されるターンは全てのスケーターで同時に滑走しなければならない

## ペアエレメント

### 基本要件

ペアエレメントを奇数のスケーターで行う場合、残りのソロスケーターはサポータースケーターのパートを試みなければならない

難度グループ				
レベルベース PaB	レベル 1 Pa1	レベル 2 Pa2	レベル 3 Pa3	レベル 4 Pa4
全てのペアはペアピボットを試みなければならない	<b>Option A</b> 少なくとも360°の間サポータースケーターがスパイラルポジションをすること  <b>Option B</b> 少なくとも360°の間サポータースケーターがデススパイラルポジションをすること	<b>Option A</b> - 少なくとも720°の間サポータースケーターがアップライトエクステンション135°ポジションをすること <b>Option B</b> - 少なくとも720°の間サポータースケーターがデススパイラルポジションをすること	- 少なくとも720°の間サポータースケーターがデススパイラルポジションをすること - 1つのフィーチャー	- 少なくとも720°の間サポータースケーターがデススパイラルポジションをすること - 2つの異なるフィーチャー - 各グループから1つ

フィーチャー	
グループ A	グループ B
1. バックインサイドデススパイラル	1. エントリーバリエーション
2. チェンジェッジ	2. 片手でのホールド
3. 異なる回転方向	3. フリーフットのホールド
4. 停滞	4. ホールドのリリース



### 要素の一般要件

- 全てのペアは同じサポーターポジションで行わなければならない
- デススパイラルのエントリーからエグジットまで明確に片足かつ片方のエッジでなければならない
- 膝/手/頭は氷に接触してはならない

### コレオグラフィック要件

- フィーチャーは要求された人数のスケーターで同時に行わなければならない

### フィーチャーの一般要件

- 全てのペアは同じフィーチャー(かつ同じムーブメント)を行わなければならない (例外:異なる回転方向)

### フィーチャーの要件

#### 1. バックインサイドデススパイラル

- 要求されるローテーションの間、正確なデススパイラルポジションをインサイドエッジで行わなければならない

#### 2. チェンジエッジ

- 最初のデススパイラルポジションに到達した後でエッジを変更しなければならず、各エッジで少なくとも 360° 維持しなければならない
- チェンジエッジにおいてホップ/スモールジャンプ等は許される

#### 3. 異なる回転方向

- チームの 1/2 は異なる回転方向で回転しなければならない

#### 4. エントリーバリエーション

- 全てのサポータースケーターが参加しなければならない

##### フリースケーティングエレメンツ

- fe とデススパイラルのエントリーエッジの間でのチェンジエッジ、足換え又はターンは許される

#### 4. フリーフットのホールド

- デススパイラルポジションに下がっていく前にフリーフット(ブレード/ブーツ又は足首)を持たなければならない、要求されるローテーションの間、保持し続けなければならない

#### 5. 片手でのホールド

- 両スケーターは、デススパイラルポジションに入る前に片手でホールドしなければならない、要求されるローテーションの間も片手でホールドを維持しなければならない

#### 6. ホールドのリリース

- 全てのサポータースケーターはデススパイラルポジションに到達したら少なくとも 180° の間、片方の手のホールドを離さなければならない

#### 7. 停滞(位置に留まる)

- 全てのサポータースケーターはデススパイラルポジションに到達したらトゥピックの有無にかかわらず要求されるローテーションの間で停滞する

## ピボットティングエレメントブロック

難度グループ				
レベルベース PBB	レベル 1 PB1	レベル 2 PB2	レベル 3 PB3	レベル 4 PB4
ブロックは少なくとも 30m カバーし かつ少なくとも 90° ピボットしなければならない	<b>Option A</b> - 少なくとも 2 つの片足のターンおよび/又は両足のターンをしながらのピボットティング <b>Option B</b> - 1 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボットティング <b>かつどちらの選択の場合も</b> - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい	<b>Option A</b> - 少なくとも 2 つの“片足の難しいターン”のシリーズをしながらのピボットティング <b>Option B</b> - 2 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボットティング <b>かつどちらの選択の場合も</b> - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更後に少なくとも 45° のピボットが必要	- 少なくとも 2 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズ(チェンジェッジなし)をしながらのピボットティング - +1 つの“片足の難しいターン” - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更後に少なくとも 90° のピボットが必要	- 4 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズ(チェンジェッジなし)をしながらのピボットティング - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更後に少なくとも 90° のピボットが必要
例外: PB1 OptionB と PB2; 難しいターンとしてみなされるためには少なくとも 1½ ツウィズルが要求される				

### 要素の一般要件

- ピボットティングは、同じ要件を使用し、正確に行われているターン/ステップで行わなければならない

#### PB1 と PB2

- 全てのスケーターは、同じ滑走方向を使用しなければならず、同じ滑走方向、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

#### PB3 と PB4

- 列が同じ滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 列が異なる滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 同じ列にいる全てのスケーターは、同じ滑走方向、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
  - ツウィズルで PB が終わる場合 - 列は他の列と同じ滑走方向で終了するためにツウィズルで追加のローテーションを含んでよい

### ピボットティングの一般要件

ピボットティングは以下の通りでなければならない:

- 連続的で切れ目がないこと
- 1 方向でのみで行うこと
- 全てのレベルで: ピボットティングは最初の要求されるターンのエントリーエッジがカウントされたら開始となる
- 隊形変化は許されない

### コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターは、同時に、ステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

## ピボットティングエレメンツライン

難度グループ				
レベルベース PLB	レベル 1 PL1	レベル 2 PL2	レベル 3 PL3	レベル 4 PL4
ラインは少なくとも 30m カバーし、かつ少なくとも 90° ピボットしなければならない	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 複数のターンを含んだ 1 列又は平行の 2 列でのピボットティング</li> <li>- ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 少なくとも 2 つの片足および/又は両足のターンを含んだ 1 列又は平行の 2 列でのピボットティング</li> <li>- ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい</li> <li>- ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない</li> <li>- ピボットポイント変更後に少なくとも 45° のピボットが必要</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 平行の 2 列でのピボットティング</li> <li>- 少なくとも 2 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズ(チェンジエッジなし)</li> <li>- +1 つの“片足の難しいターン”</li> <li>- ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない</li> <li>- ピボットポイント変更後に少なくとも 90° のピボットが必要</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 平行の 2 列でのピボットティング</li> <li>- 4 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズ(チェンジエッジなし)</li> <li>- ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない</li> <li>- ピボットポイント変更後に少なくとも 90° のピボットが必要</li> </ul>

### 要素の一般要件

- ピボットティングは、同じ要件を使用し、正確に行われているターン/ステップで行わなければならない

#### PL1 と PL2

- 全てのスケーターは、同じ滑走方向を使用しなければならず、同じ滑走方向、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

#### PL3 と PL4

- 列が同じ滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 列が異なる滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 同じ列にいる全てのスケーターは、同じ滑走方向、同じ足で同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

### ピボットティングの一般要件

ピボットティングは以下の通りでなければならない:

- 連続的で切れ目がないこと
- 1 方向のみで行うこと
- PL2, PL3, PL4 - ピボットティングは最初の要求されるターンのエントリーエッジがカウントされたら開始となる
- 隊形変化は許されない

### コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターは、同時に、ステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

## シンクロナイズドスピエレメンツ

難度グループ				
レベルベース SySpB	レベル 1 SySp1	レベル 2 SySp2	レベル 3 SySp3	レベル 4 SySp4
全てのスケーター/ペアは少なくとも 3 回転しているスピンを試みなければならない	1 つのフィーチャー	2 つのフィーチャー	3 つのフィーチャー	4 つのフィーチャー

フィーチャー	
1. チェンジオブフット	5. エントリーバリエーション
2. チェンジオブスピンポジション	6. 同じスピン
3. ディフィカルトスピンポジション	7. 3 つの異なる種類のスピンポジション
4. 異なる種類のスピン	

### 要素の一般要件:

#### スピンポジションの種類: キャメル、シット、アップライト

- 最大 2 つの異なる“スピンポジションの種類”を同時に行うことが許される
- 各“スピンポジションの種類”のバリエーションは少なくともチームの 1/4 で行っている場合許される

#### スピンの種類: ソロスピン、ペアスピン

- 最大 2 つの異なる“スピンの種類”を同時に行うことが許される

### コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターはスピンのエントリーとエグジットを同じタイミングで行わなければならない(フィーチャーを含む)
- フィーチャーは、要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

#### フィーチャーの一般要件

- 同じフィーチャーは、要求される人数のスケーターで(かつ同じムーブメントで)行わなければならない

#### フィーチャー要件

##### 1. チェンジオブフット



- 全てのスケーターは各足で少なくとも 2 回転行わなければならない

##### 2. チェンジオブスピンポジション

- 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない
- 2 つの異なる種類の正しいスピンポジションを含まなければならない
- このポジションは、チームの残りのパートと同じでも異なってもよい
- 各々が正しいスピンポジションで、少なくとも 2 回転が要求される

##### 3. ディフィカルトスピンポジション

- 少なくともチームの 1/2 が同じ正しいディフィカルトスピンポジションを行わなければならない
- 以下の写真(に限らない)はディフィカルトスピンポジションとみなされる

キャメルポジション			アップライトポジション		
キャメルフォワード 	キャメルサイドウェイ 	キャメルアップワード 	アップライトストレートとサイドウェイ 	アップライトビードルマン 	アップライトレイバック 
シットポジション			非基本姿勢(NBP)		
シットフォワード 	シットサイドウェイ 	シットビハインド 			

#### 4. 異なる種類のスピン

- 少なくともチームの 1/2 が同じスピンの種類を正しいスピンポジションで行わなければならない
- ソロスピンとペアスピンの両方が同時に行われなければならない

#### 5. エントリーバリエーション(以下に限らない)

- 全てのスケーターがこのフィーチャーを行わなければならない
- 異なるムーブメントは少なくともチームの 1/4 で行う場合許される

##### 片足の難しいターンのシリーズ

- シリーズには少なくとも 2 つの認識可能な”片足の難しいターン”が入っていなければならない
- 最後のターンのエグジットエッジがスピンのエントリーでなければならない

##### フリースケーティングエレメンツ

- チェンジエッジ、足換え又はターンは fe とスピンのエントリーの間で許される
- **イリュージョン**—スケーターの胴体下がると同時に頭がサポーティングレッグの臀部や膝の位置まで下がった状態でフリーレッグが高くキックするすばやい回転を行う fe
- スピン開始でのスピニングフットで行わなければならない

##### フリースケーティングムーブ

- チェンジエッジ又はターンは fm とスピンのエントリーの間で許される

##### ダンスジャンプ

- チェンジエッジ、足換え又はターンはダンスジャンプとスピンのエントリーの間で許される

#### 6. 同じスピン

- 全てのスケーター/ペアはエントリーからエグジットまで全く同じスピンを行わなければならない
- ソロスピンを行う場合 — 全てのスケーターが同じ正しいスピンポジションを行わなければならない
- ペアスピンを行う場合 — 同じ又は 2 つの異なる正しいスピンポジションでよい

#### 7. 3つの異なる種類のスピンポジション

- 全てのスケーターが同じ 3 つのスピンポジションを連続して行わなければならない
- 各スピンポジションは同時に行わなければならない
- 各々の正しいスピンポジションは少なくとも 2 回転要求される

## トラベリングエレメンツ

難度グループ				
レベルベース TrEB	レベル 1 TrE1	レベル 2 TrE2	レベル 3 TrE3	レベル 4 TrE4
全てのスケーターはトラベリングエレメンツ(サークル又はウィール)に参加しなければならない 要素はトラベルを試み、少なくとも 360° 回転しなければならない	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー	4つのフィーチャー

フィーチャー		
1. チェンジオブポジション		6. インターロッキング
2. チェンジオブレラティブポジション		7. インターセクティング(ウィールのみ)
3. 回転方向の変更		8. 2つの連続するバックワード 360° ローテーション
4. 異なる要素の形		9. ウィーピング(サークルのみ)
5. 異なる隊形		

### 要素の一般要件

- トラベルは 1 つのサークル/ウィール、2 つのサークル/ウィール又はそのサークルとウィールの組み合わせで行わなければならない

#### サークル隊形 – 構成要件

**TrE3 と TrE4** – 2 つのサークルで行う場合、2 つのサークルは可能な限り均等な人数でなければならない

#### ウィール隊形 – 構成要件

**TrE3 と TrE4** – トラベリング中、各スポークは少なくとも 4 人のスケーターがいなければならない

### サークル+ウィールの組み合わせ

- 基本要件で最低限要求されるスケーターの人数を満たさなければならない

### トラベルの一般要件

- 要素は、トラベル中連続して回転しなければならない

### コレオグラフィック要件

- サークル/ウィールを行う場合、サークル/ウィールの両方は同時にトラベルしなければならない
- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

### フィーチャーの一般要件

- 要素はフィーチャーの前、間、後で明確にトラベルし、回転しなければならない
- 同じフィーチャーは要求される人数のスケーターで行わなければならない
- 異なる隊形のフィーチャーを行う場合、他のフィーチャーはどちらの隊形で行っても 2 つの隊形にわたって行ってもよい

### フィーチャーの要件

#### 1. チェンジオブポジション

- 全てのスケーターがポジション(位置、Place)を変更しなければならない
- 少なくともチームの 1/2 で行う場合、異なる動きは許される
- スケーターが同じ要素の形と隊形を保ちながら行わなければならない

#### 2. チェンジオブレラティブポジション

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- フィーチャーはインターセクティング又は通り過ぎる等あらゆる方法で行ってよい
- 個々のスケーターが 1 つのサークルから他方のサークルへ(1 度に 1 人のスケーターが 8 の字パターンで滑ること)位置を変えてよい



### 3. 回転方向の変更

- 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない
- スケーターは同時に回転方向を変更しなければならない
- フィーチャーはあらゆる方法で行ってよい

### 4. 異なる要素の形

- 全てのスケーターが両方の要素の形に参加しなければならない
- 2つの異なる認識可能な要素の形でなければならない

### 5. 異なる隊形

- 全てのスケーターが両方の隊形に参加しなければならない
- 同じ要素の 2つの異なる認識可能な隊形でなければならない

### 6. インターロッキング

サークル - 少なくともチームの 1/2 は各々が連続して次々とインターロックしなければならない

ウィール - 全てのスポークは連続して次々とインターロックしなければならない

### 7. インターセクティング/パススルー(ウィールのみ)

- 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない
  - 同じ又は異なるスケーターが少なくとも 2 度行う
  - 同じ又は異なるタイミングで行ってよい

### 8. 2つの連続するバックワード 360° ローテーション

- 全てのスケーターが参加しなければならない
  - 2つのバックワード 360° ローテーションの間のホールドは許されない
  - 全てのスケーターが同じターンをしなければならない
  - 2回の片足のターンの連続(すなわち、バックワードのダブルスリーターン)又はバックワード 720° ツウィズルのどちらで行っても良い
    - 両方のローテーションは連続して、同じ回転方向で行わなければならない
- レベル 3 & 4: 他のフィーチャーと組み合わせて行わなければならない

### 9. ウィービング(サークルのみ)

- 全てのスケーターが 2 度、各々が連続して次々とウィーブしなければならない

## ツイズルエレメンツ

難度グループ				
レベルベース TwEB	レベル 1 TwE1	レベル 2 TwE2	レベル 3 TwE3	レベル 4 TwE4
全てのスケーターは少なくとも1つのツイズルを試みなければならない	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 同じ又は異なる回転方向の2つのツイズル</li> <li>- 少なくとも1回転していること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- それぞれ回転方向の異なる2つのツイズル</li> </ul> <b>Option A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 少なくとも2回転していること</li> <li>- 2つの異なるフィーチャー:どのグループからでもよい</li> </ul> <b>Option B</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1つのツイズルが少なくとも3回転でもう1つのツイズルは1回転していること</li> <li>- 2つの異なるフィーチャー:どのグループからでもよい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- それぞれ回転方向の異なる2つのツイズル</li> <li>- 1つは少なくとも3回転で、もう1つは少なくとも2回転していること</li> <li>- 3つの異なるフィーチャー:3つの異なるグループから1つずつ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- それぞれ回転方向の異なる2つのツイズル</li> <li>- 少なくとも3回転していること</li> <li>- 4つの異なるフィーチャー:各グループから1つ</li> </ul>

フィーチャー			
グループ A		グループ C	
1. 腕の連続したムーブメント		1. サードツイズル	
2. ハンズアバースザショルダー		2. 同じ足で行うツイズル	
3. ハンズクラスプドインフロント		3. ツィズル間のインタラクション	
		4. ジャンプ又はダンスジャンプエントリー	
グループ B		グループ D	
1. チェンジオブフリーレッグポジション		1. チェンジオブポジション	
2. フリーレッグエクステンデッド		2. 異なる隊形	
3. ブレード又はブーツのホールド		3. 異なる要素の形	

### 要素の一般要件

- 全てのスケーターが同じツイズルを行わなければならない
- 最大4つのフットプレースメントが各ツイズルの間で許される(ジャンプ又はダンスジャンプのエントリーを含む)
- 5つ目のフットプレースメントはツイズルのエントリーでなければならない

### コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターが同時に各ツイズルと各フィーチャーを行わなければならない

### フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターは同じフィーチャーを(同じムーブメントで)行わなければならない
- フィーチャーは、初めの2つのツイズルのいずれかで言い完了しなければならない

### フィーチャーの要件

#### グループ A – 上半身/手のフィーチャー

##### 1. 腕の連続したムーブメント

- ツィズルの開始と同時にムーブメントが始まり、要求される回転数が終わるまで続いていなければならない
- ムーブメントは固定のポジションがないよう、途切れることなく行わなければならない

##### 2. ハンズアバースザショルダー

- ツィズルの開始と同時に両手を肩より上の固定のポジションへ動かし、要求される回転数が終わるまで保持しなければならない

##### 3. ハンズクラスプドインフロント

- ツィズルの開始と同時に両手を固定の/つないだポジションへ動かし、要求される回転数が終わるまで保持しなければならない
- どのような高さでも良いが、両腕がまっすぐ、身体の前で伸ばしていなければならない

## グループ B – フリーレッグのフィーチャー

### 1. チェンジオブフリーレッグポジション

- ツウィズルを行っている間にフリーレッグを 1 つのポジションから別のポジションへ変更すること
- 各ポジションは明らかに異なり、認識できなければならない
- フリーレッグポジションそれぞれで要求される回転数はない

### 2. フリーレッグエクステンディド

- ツウィズルの開始とともにフリーレッグは 45° とし、要求される回転数が終わるまで保持しなければならない

### 3. ブレード又はブーツのホールド

- ツウィズルの開始とともにブレード又はブーツをホールドし、要求される回転数が終わるまで保持しなければならない

## グループ C – エントリー/エグジットのフィーチャー

### 1. サードツウィズル

- 少なくとも 3 回転でなければならない

### 2. 同じ足で行うツウィズル

- 両方のツウィズルは 2 つのツウィズル間の足換えやタッチダウンなしで、同じ足で行わなければならない
- 各ツウィズル間の片足のターンやムーブメントに制限はない

### 3. ツウィズル間のインタラクション

- 各スケーターは初めの 2 つのツウィズルの間のみでインタラクトしなければならない

### 4. ジャンプ又はダンスジャンプエントリー

- 認識できるジャンプでなければならない
- ランディングフットがツウィズルのエントリーフットでなければならない
- ランディングとツウィズルの間のターンやチェンジェッジは許されない

## グループ D – 要素のフィーチャー

- ジャンプ又はダンスジャンプエントリーのフィーチャーを含むツウィズルのエントリーから開始しなければならない
- ポジション、隊形、要素の形を変更するために、互いが通り抜ける間はツウィズルを続けていなければならない

### 1. チェンジオブポジション

- ポジション(位置、Place)を変更しなければならない
- 同じ要素の形と隊形を保ちながら行わなければならない

### 2. 異なる隊形

- 同じ要素の 2 つの異なる認識可能な隊形でなければならない
- 両方の隊形に参加しなければならない

### 3. 異なる要素の形

- 2 つの異なる認識可能な要素の形でなければならない
- 両方の要素の形に参加しなければならない