



Judging System

Handbook for Referees and Judges

レフェリー・ジャッジ用 ハンドブック

アイス・ダンス

2019年7月30日版
(日本語訳 2019年9月4日版)

目次

リズム・ダンス全般の要求事項	3
リズム・ダンスの必須要素	6
フリー・ダンス全般の要求事項	9
フリー・ダンスの必須要素	11
パターン・ダンスおよびパターン・ダンス要素のGOE採点基準	14
必須要素のGOE採点基準	15
演技構成点の採点基準	16
定義	17
演技構成要素の特徴および調整(リズム・ダンスとフリー・ダンス)	20
演技構成要素の特徴および調整(パターン・ダンス)	24
衣装	26
減点責任者(ジュニア／シニア)	27
減点責任者(ノービス)	28
記号の説明(ジュニア／シニア)	29
記号の説明(ノービス)	30
図表	31
ティータイム・フォックストロットの説明, 表, ダイアグラム	31
フィンステップの説明, 表, ダイアグラム	34
質問と回答(Q&A)	37
全般(明確化と適用事例)	37
音楽／リズム(明確化と適用事例)	39
衣装(明確化)	42
振り付けに関する制限(明確化と適用事例)	43
パターン・ダンス要素(明確化と適用事例)	46
ダンス・スピンとダンス・リフト(明確化と適用事例)	48
ツイズル(明確化と適用事例)	49
ステップ・シーケンス(明確化と適用事例)	51
コレオグラフィック要素(適用事例)	53
パターン・ダンスとパターン・ダンス要素に関する情報(2019-2020シーズン)	55

種目: アイス・ダンス
 件名: リズム・ダンスの一般的要件と必須要素

	出典
<p>第709条第1項d)およびh)による定義およびIDTCが2019-2020シーズンに採用した変更点 (変更箇所を下線)</p>	<p>第709条第1項 コミュニケーション第2239号, 第2257号</p> <p>a. 「リズム・ダンス」は、毎シーズン、アイス・ダンス技術委員会により指定されるリズムあるいはテーマに沿ったダンス音楽に合わせてカップルが創作するダンスで、以下の条件を満たさなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 選ばれたリズムまたはテーマの特徴を反映していなければならない。 ii. エッジを効かせつつ流れるようにステップや動作を行うことで技術力が示せる形で氷上の演技となっていなければならない。 iii. 音楽のフレーズに合っていないなければならない。 <p>カップルは、基本的に、リズムを刻むビートに合わせて滑走しなければならない。リズム・ダンスは、次の段落で指定された必須要素のリストの中から、アイス・ダンス技術委員会が選んだ要素を含むものとする。要素はダンスの構成と一体化しているべきであり、ダンスのコンセプトと振り付けはダンス全体に統一感を生み出すものでなければならない。リズム(または複数のリズム)および／またはテーマ、さらにはそのガイドラインや、指定された要素を含むジュニアとシニアのプログラムの技術的要件は、アイス・ダンス技術委員会が毎年決定し、ISUコミュニケーションで発表する。</p> <p>b. リズム・ダンスの演技時間は、第502条に定められている。</p> <p>c. リズム・ダンスの音楽は、指定されたパターン・ダンスが要件に入っている場合その音楽も含めて、カップルが用意する。ボーカル音楽でもよいが、スポーツの一競技としてのアイス・ダンスにふさわしいものでなくてはならない。また、以下の特徴を備えていなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 使用できるのは、リズムカルなビートが聞こえるダンス音楽のみである。プログラムの冒頭10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。 ii. 指定されたリズムおよび／またはテーマに沿った音楽を選ばなくてはならない。 iii. 指定されたテンポの音楽を選ばなくてはならない(該当する場合)。 <p>この指定に従わないリズム・ダンス音楽は減点により罰せられる(第353条第1項n)を参照のこと)。</p> <p>音楽を提出する際、カップルは、選んだ音楽の名前、タイトルそしてプログラムのリズムやテーマもレフェリーおよびジャッジへの情報として提出しなければならない。</p> <p>d. パターンはほぼ一定方向に回るものでなければならず、かつ、リンク両端、フェンスから30メートル(ショート・アックス)以内の位置で、1回ずつ横切る以外は、氷面のロング・アックスを横切ってはならない。ループは、ロング・アックスを横切らないかぎり、回転方向によらず許される。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 2019-2020シーズンにおいては、上記に加えて、ステップ・シーケンスの入りおよび／または出で、また、パターン・ダンス要素の入りでロング・アックスを横切ることができる。 * <u>ティータイム・フォックストロットのステップ#10-12でロング・アックスを横切る。また、ステップ#13-15でレトログレッションするのは、パターン違反とみなされない。</u> * <u>フィンステップのステップ#19-21でロング・アックスを横切るのは、パターン違反とみなされない。</u>

種目: アイス・ダンス
 件名: リズム・ダンスの一般的要件と必須要素

	<p>e) 指定されたリズムと選んだ音楽に合っているかぎり、いかなるダンス・ステップ、ターン、回転、ポジション変更を用いてもよい。ステップ、ターン、動作の繰り返しは許される。難しく独創的、多彩で複雑なフットワークが両パートナーに求められる。</p> <p>f) ダンス・ホールド(とその変形)に制限はない。腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドも選んだリズムの特徴に合うときには許されるが、過度に使ってはならない。</p> <p>g) 両パートナーは、ホールドの変更、分離が必要な必須要素、つなぎ要素としてのターン、および許されたストップ中の動き以外に離れてはならない。また、このような分離において、パートナー間の距離は、両手間隔を超えてはならない。ホールドの変更およびつなぎ要素としてのターンは音楽の1小節を超えないこと。演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。</p> <p>h) 最初の動きで計時が開始された後、カップルは、プログラムの最初や最後において10秒を超えて1箇所に留まってはならない。プログラム中は、フル・ストップ2回(停止時間は各回5秒以内)あるいはフル・ストップ1回(10秒以内)が許される。選んだ音楽に合わせた振り付けは許される(両手間隔以内のセパレーションを含む)。2019-2020シーズンにおいては、フィンステップのステップ33の後にも、1回、追加で停止することができる。停止の時間は5秒以内とする。</p> <p>i) プログラムは、片膝についての滑走やトウ・ステップを使うなどの非スケーティング動作で構成するのではなく、スケーティングの技術と質によって表現しなければならない。非スケーティング動作を用いるのはそのダンスの特性や選んだ音楽のリズムとニュアンスを反映する場合に限るべきである。観客のために、プログラムはジャッジ側に集中させるのではなく、全方向の観客席に対して演技が向けられるように構成するべきである。</p> <p>j) 手で氷に触れることは許されない。</p> <p>k) 氷上に両膝を付くこと、両膝で滑走すること、および／または氷上に座ることは許されず、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる(別途ISUコミュニケーションで発表された場合を除く)。</p>	
--	---	--

定義		出典
全般	各ジャッジは、各要素の出来栄を、エクセキューションのよい点とエラーを考慮して、11段階のGOE尺度、すなわち+5, +4, +3, +2, +1, 基礎値(BV), -1, -2, -3, -4, -5で採点する。	第504条第1項c)

種目: アイス・ダンス
 件名: リズム・ダンスの一般的要件と必須要素

	要件／制限	違反
長さ	シニア／ジュニア: 2分50秒±10秒	演技時間: レフェリーによる減点 5秒の不足または超過ごとに-1.0
音楽	<ul style="list-style-type: none"> - リズム・ダンスの音楽はボーカル付きでもよいが、スポーツ種目であるアイス・ダンスにふさわしいものでなくてはならない。 - 音楽は、指定されたリズムおよび／またはテーマに合ったものを、また指定がある場合は指定されたテンポに合ったものを選ばなくてはならない。 - 使用できるのは、リズムカルなビートが聞こえるダンス音楽のみである。プログラムの冒頭10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。 	音楽の要件: レフェリーとジャッジによる減点 <u>プログラム全体に対して-2.0ーリズムが正しくない、ビートが聞こえない</u> レフェリーによる減点、プログラム全体に対して-1.0ーテンポが指定に違反している
パターン	<ul style="list-style-type: none"> - 2019-2020シーズンのパターンはほぼ一定方向に回るものでなければならず、かつ、リンク両端、フェンスから30メートル(ショート・アクシス)以内の位置で、1回ずつ、氷面のロング・アクシスを横切るものでなければならない。 - 加えて、スタイルBステップ・シーケンスの入りおよび／または出で1回、また、パターン・ダンス要素の入りで1回、ロング・アクシスを横切ることができる。 - ループは、ロング・アクシスを横切らない限り行ってよい。 	振り付けの制限: (パターン／ストップ／セパレーション／手で氷に触れる) レフェリーとジャッジによる減点 プログラム全体に対して-1.0
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> - 計時が始まったあと、演技の最初や最後に10秒間を超えて1箇所にとどまることは許されない。 - 演技中: 5秒以下の完全なストップ2回、または、10秒以下の完全なストップ1回が許される。 - ダンス・スピンや移動を伴わないコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントはストップとみなされる。 	
セパレーション	<ul style="list-style-type: none"> - パートナー同士は、ホールドの変更を行う際とセパレーションを要する必須要素を行う際を除き、互いに離れてはならない。 - このようなセパレーションで許される距離は両手間隔以内である。 - ホールドの変更およびつなぎ要素としてのターンは音楽の1小節を超えないこと。 - 演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。 	
手で氷に触れる	手で氷に触れることは許されない。	
衣装および小道具	<ul style="list-style-type: none"> - 節度と品位のあるもので、過度に肌を出したように見えるものであってはならず、スポーツ競技会に適したものでなければならない。芝居じみていたり、けばけかしいデザインのものとは許されない。ただし、選んだ音楽の特徴を反映する衣装とすることはかまわない。 - 男性は下まで長いズボンを着用しなければならない。 - 女性もズボンを着用することができる。 - アクセサリーや小道具は許されない。 	衣装および小道具: レフェリーとジャッジによる減点 <u>プログラム全体に対して-1.0</u>

3.2 リズム・ダンスー2019-2020シーズンのジュニア／シニア用必須要素ー2019年7月21日改訂

要素	
ジュニアのリズム・ダンス パターン・ダンス要素	<ul style="list-style-type: none"> ティータム・フォックストロット(毎分108拍±2拍)2セクション、フォックストロットのリズムで滑ること。 1TTF:セクション1, ステップ#1-31 2TTF:セクション2, ステップ#32-54 <p>(セクション2の前に滑るセクション1のステップ#1は、ジャッジ正面かつジャッジ側に滑ること) 注:フォックストロット・ホールドは変化させてもよい。 - ツイズル時のホールドは、パートナー同士のコンタクトが維持されるかぎり、変化させてもよい。両パートナーは、ホールドの変更中やツイズル中も含め、ホールド／コンタクト／タッチを保たなければならない。</p>
シニアのリズム・ダンス パターン・ダンス要素 および パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス(PSt)	<ul style="list-style-type: none"> フィンステップ, 1セクション。リズムは、クイックステップ, チャールストン, スウィングのいずれか1つとする。 1FS:セクション1, ステップ# 1-33(毎分104拍±2拍) パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス(PSt), 1セクション(スタイルB): <p>- リズム:フィンステップと同じリズムで滑らなければならない。曲はフィンステップと同じでも異なってもよいが、テンポは同じでなければならない。フィンステップもPStもテンポは終始一定でなければならない。また、定められた範囲でなければならない。</p> <p>- 長さ:楽句単位(数は問わない)</p> <p>- パターン:フィンステップのステップ33, スライド&ストップの直後から始まり、ジャッジ側ショート・アクシス(リンク中ほど)で終わる。</p> <p>- ストップ:ステップ33終了後、5秒以内であればストップすることができる。このストップは、許されるストップに数えられない。また、これ以外のストップは、PStにおいて許されない。</p> <p>- ホールド:腕が完全に伸びたハンド・イン・ハンド・ホールドは許されない。両パートナーは、ホールドの変更中やツイズル中も含め、常に、ふれあっている状態でなければならない。</p> <p>- 以下の行為は許されない:<u>ストップ(PSt開始時を除く)</u>、レトログレッション、ループ</p> <p>- ハンド・イン・ハンド・ホールドー腕が完全に伸びたものは許されない</p> <p>PStは、女性のPStレベルと男性のPStレベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。</p>
ダンス・リフト	<ul style="list-style-type: none"> ショート・リフト1回まで。7秒以内。
ステップ・シーケンス	<ul style="list-style-type: none"> ステップ・シーケンス1つ。イン・ホールド, ノット・タッチング, あるいは、両者の組み合わせ(スタイルB) 2019-2020シーズンのリズム・ダンスにおけるスタイルBの仕様 <p>- リズムは、パターン・ダンス要素(ジュニアおよびシニア)ともパターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス(シニア)とも異なっていなければならない。</p> <p>- パターンは、ミッドラインかダイアゴナルでなければならない。</p> <p>- レトログレッションは許されない。 - ループは許されない。</p> <p>- セパレーションは、両手間隔以内なら許される。 - ハンド・イン・ハンド・ホールドー腕が完全に伸びたものは許されない</p> <p>- ストップー1回、5秒以内なら許される。</p>
シーケンシャル・ツイズル	<ul style="list-style-type: none"> セット・オブ・シーケンシャル・ツイズル1セット <p>- パートナーそれぞれが、2回以上、ツイズルをすること</p> <p>- ツイズル間のステップは1回までとする(ツイズル間に両足をつき、プッシュおよび／または体重移動をする動作は、毎回、1ステップとみなす)。</p> <p>- ツイズル間はホールド／コンタクト／タッチしないこと。</p> <p>セット・オブ・シーケンシャル・ツイズルは、女性のセット・オブ・ツイズル・レベルと男性のセット・オブ・ツイズル・レベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。</p>

種目: アイス・ダンス
 件名: リズム・ダンスの一般的要件と必須要素

リズム	出典
<p>リズムおよび／またはテーマは、アイス・ダンス技術委員会が年に1回、シーズンごとに選定すると規程第709条第1項a)に定められている。2018-2019シーズンは、以下のリズムが選定された。</p> <p>ジュニアおよびシニア: ミュージカルおよび／またはオペレッタの音楽。 リズムがクイックステップ、ブルース、マーチ、ポルカ、フォックストロット、スウィング、チャールストン、ワルツのいずれかであるとする音楽でなければならない。クイックステップ、ブルース、マーチ、ポルカ、フォックストロット、スウィング、チャールストン、ワルツ。リズムの数に制限はない。1つのミュージカルおよび／またはオペレッタ、あるいは、複数のミュージカルおよび／またはオペレッタから選ぶことができる。</p> <p>注:</p> <ul style="list-style-type: none"> ミュージカルおよび／またはオペレッタ音楽、歌、および／またはダンスが「ストーリーを語るのに」必須であれば、(舞台)演劇でも映画でもよい。ジュークボックス・ミュージカルでもよい(たとえば『マンマ・ミーア』や『ジャージー・ボーイズ』など)。 『Mr.&Mrs.スミス』や『アリー/スター誕生』などミュージカルでない映画のサウンドトラックから取った音楽や、『スター・ウォーズ』、『007』シリーズなどのサウンドトラックは「音楽／歌／トラックのコンピレーション」であって「ミュージカル」ではない。 <p>注:</p> <ul style="list-style-type: none"> リズム・ダンス用に選択したミュージカル／オペレッタの名称とリズムも音楽情報の一部として提出しなければならない。 <p>ジュニア: パターン・ダンス要素のティータイム・フォックストロット、フォックストロットのリズムとフォックストロットのスタイルで滑らなければならない。テンポは終始一定でなければならない。また、このパターン・ダンスに定められたとおり(4拍子27小節／分、毎分108拍±2拍)でなければならない。</p> <p><u>注: ティータイム・フォックストロットと要求されるフォックストロットのリズムおよびテンポ(108拍/分)については、フォックストロット・スタイルのダンス音楽であればよく、ミュージカルやオペレッタのものでなくてもかまわない。</u></p> <p>シニア: パターン・ダンス要素のフィンステップテンポは終始一定でなければならない。また、このパターン・ダンスに定められたとおり(2拍子52小節／分、毎分104拍±2拍)でなければならない。</p> <p>パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt)ーパターン・ダンス要素(フィンステップ)と同じリズムで滑らなければならない。曲はフィンステップと同じでも異なってもよいが、テンポは同じでなければならない。フィンステップもPStもテンポは終始一定でなければならない。また、定められた範囲でなければならない。</p>	<p>第709条第1項、コミュニケーション第2239号および第2257号(2019年7月21日改訂版)</p>

種目: アイス・ダンス
件名: リズム・ダンスの一般的要件と必須要素

<p>仕様:</p> <ul style="list-style-type: none">■ ティータイム・フォックストロットについては、コミュニケーション第2241号(2019年5月16日改訂版)に説明、ステップ表、ダイアグラムが記載されている。■ フィンステップについては、コミュニケーション第1497号に説明、ステップ表、ダイアグラムが記載されている。	
--	--

種目: アイス・ダンス
 件名: フリー・ダンス全般の要求事項

	出典
<p>定義</p> <p>a. フリー・ダンスは、選んだダンス音楽の性格(曲想)／リズムを表現しつつ、ダンス・ステップや動作を織り交ぜて創造的なダンス・プログラムをカップルが滑走するものである。</p> <p>フリー・ダンスは、新規あるいは既知のダンス・ステップおよび必須要素などの動作を含まなければならない、卓越したスケーティング技術に加えて、コンセプトや配置、表現にこめた各カップル独自の独創性を示すことができるバランスのとれたひとまとまりとして構成されていなければならない。必須要素を含むプログラムは、音楽に合わせて滑らなければならない。カップルは主としてリズムカルなビートに合わせて滑走しなければならない、メロディのみに合わせてはならない。振り付けは選んだダンス音楽のダンスの性格、アクセント、ニュアンスを明確に反映し、速さやテンポの変化によってパートナーの深い関係性を明確に表現し、雰囲気とペースの明確な変化を表現するべきである。プログラムは氷面の全面を使用しなければならない。フリー・ダンスはペア的またはショウ・プログラムの属するものであってはならない。</p> <p>b. フリー・ダンスの演技時間は第502条第4項に示されている。</p> <p>c. フリー・ダンスの音楽はボーカルを含んでもよいが、スポーツ種目としてのアイス・ダンスに適したものではない。また、以下の特徴を持たなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 音楽はリズムカルなビートとメロディが聞こえるもの、あるいはリズムカルなビートのみが聞こえるものでなければならない、メロディのみであってはならない。ボーカルを含んでもよい。音楽はプログラムの開始または終了において10秒間まで、さらにプログラム中において10秒間まで、耳に聞こえるリズムカルなビートを含まなくともよい。 ii. 音楽はテンポ／リズムおよび表現の変化が最低1回なければならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわないが、どちらの場合でも明らかでなければならない。 iii. クラシック音楽を含めすべての音楽は、興味深く、かつ色彩豊かで楽しめ、さらにはさまざまな雰囲気や盛り上がりのあるダンス・プログラムとなるように編集、編曲されていなければならない。 iv. 音楽はカップルのスケーティング・スキルと技術的な能力に適していなければならない。 <p>これらの要件に従わないフリー・ダンスの音楽は減点により罰せられる(第353条第1項n)参照)。</p> <p>d. あらゆるステップとターンが許される。プログラムにはスケーティング技術、難しさ、多様さ、独創性を示し、ダンスのはっきりとした技術的内容を構成するディープ・エッジと複雑なフットワークが含まなければならない、かつ両パートナーによって実行されなければならない。観客のために、プログラムはジャッジ側に集中させるのではなく、全方向の観客席に対して演技が向けられるように構成するべきである。</p> <p>e. 音楽の性格にふさわしく、ウェルバランス・プログラムの概念から外れず、かつ第704条の定義に沿っているかぎり、どのような要素も動作も許される。</p>	<p>第710条第1項</p>

種目: アイス・ダンス
 件名: フリー・ダンス全般の要求事項

	<p>f. つなぎのフットワークや動作を行うための分離に回数の制限はない。パートナー同士の距離は両手間隔を超えるべきではない。セパレーションが必要な要素を除き、そのようなセパレーションが5秒を超えてはならない。演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。</p> <p>g. あらゆるホールド・チェンジが許される。多種多様なホールドにするとプログラムの難度が増すので、多種多様なホールドを含むようにすべきである。フェイス・トゥ・フェイスでの滑走は、サイド・バイ・サイドでの滑走、ハンド・イン・ハンドでの滑走、離れての滑走、あるいは一方が他方の後ろを滑走することに比べて難しいとみなされる。</p> <p>h. 最初の動きで計時が開始された後、カップルは、プログラムの最初や最後において10秒を超えて1箇所に留まってはならない。必須要素で必要な場合以外にも、プログラム中、完全なストップ(5秒以内)が許される。この完全なストップの間、カップルは氷上の位置が動かないまま、各種の動作やツイスト、ポーズなどを行うことができる。</p> <p>i. プログラムは、片膝についての滑走やトゥ・ステップを使うなどの非スケーティング動作で構成するのではなく、スケーティングの技術と質によって表現しなければならない。非スケーティング動作を用いるのはそのダンスの特性や選んだ音楽のリズムとニュアンスを反映する場合に限るべきである。</p> <p>j. 手で氷に触れることは許されない。</p> <p>k. 氷上に両膝を付くこと、両膝で滑走すること、および／または氷上に座ることは許されず、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる。</p>	
長さ	<ul style="list-style-type: none"> シニア: 4分±10秒 ジュニア: 3分30秒±10秒 ベーシック・ノービス: 2分±10秒 インターミディエイト・ノービス: 2分30秒±10秒 アドバンスト・ノービス: 3分±10秒 	第502条第4項
定義		出典
全般	各ジャッジは、各要素の出来栄を、エクセキューションのよい点とエラーを考慮して、11段階のGOE尺度、すなわち+5, +4, +3, +2, +1, 基礎値(BV), -1, -2, -3, -4, -5で採点する。	第504条第1項c)

種目: アイス・ダンス
 件名: ウェルバランス・フリー・ダンス・プログラム

要素	ジュニア	シニア
ダンス・リフト・右記以下	種類の異なるショート・リフト2回 または コンビネーション・リフト1回	種類の異なるショート・リフト3回 または ショート・リフト1回とコンビネーション・リフト1回 (ショート・リフトはコンビネーション・リフトに使われていない種類のものでなければなら ない)
ダンス・スピン	ダンス・スピン(スピンまたはコンビネーション・スピン)1回	
ステップ・シーケンス:種類:ストレート・ラインまたはカーブ	<p>2つ イン・ホールドのステップ・シーケンス(スタイルB)*1つ 2019-2020シーズンのフリー・ダンスにおけるスタイルBの仕様 - レトログレッションは、1回まで許される。ただし、2小節以内とする。 - セパレーションは許される。ただし、両手間隔以下、5秒以内とする。 - ループは許されない。ただし、レトログレッションに小さなループが含まれるのはかまわない。 - ハンド・イン・ハンド・ホールドー腕が完全に伸びたものは許されない - ストップは許されない。</p> <p>・ノット・タッチングのワン・フット・ステップ・シーケンス1つ ・両パートナーとも片足でターンしていく。なお、最初のターンは2人同時に始めなければならない。</p> <p>・ワン・フット・ステップ・シーケンスは、女性のワン・フット・ステップ・シーケンス・レベルと男性のワン・フット・ステップ・シーケンス・レベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。</p> <p>*ステップ・シーケンス(スタイルB)のパターンは、選んだパターンの基本形状やそれらしさが維持されていなければならない。 要求ターンを完成させるため、選んだパターンから若干逸脱するのは当然にありうることである。しかし、選んだパターンがはっきりとは認識できない場合、GOEでマイナスの特徴となる不正なパターンとみなされる。</p>	
シンクロナイズド・ツイズル	<p>・シンクロナイズド・ツイズル・セット(FDバリエーション)が1つ 2019-2020シーズンの仕様</p> <p>－ パートナーそれぞれが、2回以上、ツイズルをすること。最初のツイズルと2番目のツイズルをつなぐステップは2回以上、4回以下とする。(ツイズル間に両足をつき、プッシュおよび／または体重移動をする動作は、毎回、1ステップとみなす)</p> <p>－ 最初のツイズルと2番目のツイズルの間のどこかで、パートナー同士がホールド／コンタクト／タッチしなければならない。</p> <p>シンクロナイズド・ツイズル・セットは、女性のセット・オブ・ツイズル・レベルと男性のセット・オブ・ツイズル・レベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。</p>	
コレオグラフィック要素	以下から選んだコレオグラフィック要素2種類 コレオグラフィック・リフト コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス	コレオグラフィック要素3種類 ・ 1つはコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスでなければならない。 ・ 残りの2つは以下から選ぶ。 コレオグラフィック・リフト コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント

種目: アイス・ダンス
 件名: ウェルバランス・フリー・ダンス・プログラム

必須要素の仕様	出典
<p>コレオグラフィック要素の定義</p> <ul style="list-style-type: none"> ● コレオグラフィック・リフト: 3秒以上, 10秒以内のダンス・リフト。 ただし, 以下の要件を満たすこと。 <ul style="list-style-type: none"> － 必須のダンス・リフトがすべて終わったあとに行う。 ● コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント: プログラム中のどこかで行われる回転動作で, 何らかのホールドをしている状態で両パートナーとも続けて2回転以上するもの。 ただし, 以下の要件を満たすこと。 <ul style="list-style-type: none"> － 片足で行う, 両足で行う, パートナーの一方が2回転未満の間持ち上げられている, あるいは, これら3つの組み合わせ。 － 回転軸は共通であること。軸の移動はかまわない。 ● コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント: 必須のセット・オブ・ツイズルを行った後に行われるツイズル動作で2つの部分からなるもの。 ただし, 以下の要件を満たすこと。 <ul style="list-style-type: none"> － 2つの部分とも: 片足で行う, 両足で行う, またはこれらの組み合わせ － 最初の部分: 2人同時に続けて2回転以上し, かつ, 2人とも移動しなくてはならない(1箇所には留まらないこと) － 2つ目の部分: パートナーの少なくとも一方は続けて2回転以上しなくてはならない。移動は, パートナーの一方または両方とも, 1箇所には留まるか, 移動するか, またはこれらの組み合わせでよい。 ● コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント: プログラムのどこで行ってもよい。両パートナーとも氷上でコントロールされたスライディング動作を行う。 ただし, 以下の要件を満たすこと。 <ul style="list-style-type: none"> － 両パートナー同時に体のどこかを動かし, 継続的に制御されたスライディングを行う。 － イン・ホールド, ノット・タッチング, <u>その組み合わせ</u>のいずれでもよく, また, 回転してもよい。 － この要素の間, 両膝など体のどこかで行う制御されたスライディングは, 転倒や違反動作とみなされない。 － スライディング動作は, 両膝をついたり, 氷上に座ったり横たわったりした状態で止まって終わることができない。その場合は転倒や違反動作として認定され, 減点が適用される。 ● コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス 以下の要件を満たすこと。 <ul style="list-style-type: none"> － プログラムのどこで行ってもよい。 － ショート・アクシス周辺(ショート・アクシスから10メートル以内)に位置しなければならない。また, フェンスからフェンスへ進まなければならない。 － ホールドはしてもなくてもよい。 － <u>手で氷に触れてもよい。</u> － パートナー間の距離は腕4本分(4メートル)まで許される。 	<p>コミュニケーション第2239号, 第2257号(2019年7月21日改訂版)</p>

種目: アイス・ダンス
 件名: ウェルバランス・フリー・ダンス・プログラム

仕様

	要件／制限	違反
長さ	シニア: 4分±10秒 ジュニア: 3分±10秒 アドバンスト・ノービス: 3分±10秒 インターミディエイト・ノービス: 2分±10秒 ベーシック・ノービス: 2分±10秒	演技時間: レフェリーによる減点 5秒の不足または超過ごとに-1.0
音楽	<ul style="list-style-type: none"> - クラシック音楽を含め、音楽は、興味深く、かつ色彩豊かで楽しめ、さらにはさまざまな雰囲気や盛り上がりのあるダンス・プログラムとなるように編集、編曲されていなければならない。 - 少なくとも1回、テンポ／リズムおよび表現がはっきり変化しなければならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわないが、どちらの場合でも明らかでなければならない。 - カップルのスケーティング・スキルと技術的な能力に適していなければならない。 - フリー・ダンスの音楽はボーカル付きでもよいが、スポーツ種目であるアイス・ダンスにふさわしいものでなくてはならない。 - リズミカルなビートとメロディの両方が聞き取れるか、あるいは、リズミカルなビートのみが聞き取れるものでなければならず、メロディのみであってはならない。ボーカルを含むのはかまわない。 - プログラムの最初または最後、10秒以内であれば、リズミカルなビートが聞き取れなくてもよい。 - プログラム中も、10秒以内であれば、リズミカルなビートが聞き取れなくてもよい。 	音楽の要件: レフェリーとジャッジによる減点 プログラム全体に対して-2.0
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> - 計時が始まったあと、10秒間を超えて1箇所にとどまることは許されない。 - 演技中: 5秒までの完全なストップが回数制限なく許される。 	振り付けに関する制限:
セパレーション	<ul style="list-style-type: none"> - つなぎのフットワークや動作におけるセパレーションの回数は制限されない。 - セパレーションで許される距離は両手間隔以内である(コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスは例外)。 - セパレーションの時間は毎回5秒までとする(必須要素は例外)。 - 演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。 	(ストップ／セパレーション／手で氷に触れる) レフェリーとジャッジによる減点 プログラム全体に対して-1.0
手で氷に触れる	手で氷に触れることは許されない(コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントとコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスは例外)。	
衣装および小道具	<ul style="list-style-type: none"> - 節度と品位のあるもので、過度に肌を出したように見えるものであってはならず、スポーツ競技会に適したものでなければならない。芝居じみていたり、けばけばしいデザインのものとは許されない。ただし、選んだ音楽の特徴を反映する衣装とすることはかまわない。 - 男性は下まで長いズボンを着用しなければならない。 - 女性はスカートを着用しなければならない。 - アクセサリーや小道具は許されない。 	衣装および小道具: レフェリーとジャッジによる減点 プログラム全体に対して-1.0

種目: **アイス・ダンス**
 件名: **必須要素のGOE採点基準**

2019-2020シーズンにおけるパターン・ダンスおよびその要素のGOE(2019年7月21日改訂)											
特徴の数	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
	良い特徴より悪い特徴／エラーが多い、記述されたステップに対して実施率が75%未満					基本的な出来具合 ーほぼ正しい	良い特徴が1～2	良い特徴が3～4	良い特徴が5～6	良い特徴が7～8(悪い特徴やエラーはない)	良い特徴が8超(悪い特徴やエラーはない)
	悪い特徴が8超	悪い特徴が7～8	悪い特徴が5～6	悪い特徴が3～4	悪い特徴が1～2						
悪い特徴／エラー						良い特徴					
エクセキューション						エクセキューション					
1. コントロールを喪失し、支えが必要になった(つまずき／タッチダウンなど)(1回ごとに)						2	1. 質が良いエッジ／ステップ／ターンがきれいで正確・確実				2
2. コントロールを喪失したが、支えは不要だった(1回ごとに)						1	2. エッジが深い				2
3. ステップ／ターンが違う(1回ごとに)例:チョクトウがモホークになったなど						1	3. 楽々とスムーズにできている				2
4. 質が悪い、苦しげ、コントロール不足(1要素で3点まで数える)						1-3	4. ユニゾン(調和)と一体性が要素を通じてある				2
5. ユニゾンがない						1	5. グライドやフロー(氷上の移動)が維持されている				2
6. グライドやフロー(氷上の移動)がない						1	6. ホールドやポジションが正確でむらがなく、パートナー同士の距離が近い。				1
7. ホールドやポジションが正しくない、コントロールされていない、パートナー同士の距離が変動する:パターンの50%未満=1点, 50%以上=2点						1-2	7. 両パートナーともに体のラインと身の運びが選んだ音楽に合わせていてカッコいい				1
8. パターンが正しくない						1	8. 正しいパターンで氷面を最大限に活用している				1
音楽						音楽					
9. 選んだリズムの特徴やスタイルに合っていない						1	9. 選んだリズムの特徴やスタイルに合うニュアンス／アクセントになっている				1
10. 規定のビートで始まらない(セクション／シーケンスごとに)						1	10. タイミングが100%完璧				2
GOEの上限											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
要求拍数の維持	要求拍数を守れたのがステップの75%未満(パートナーの一方あるいは両方)* * 要求拍数を守れなかったステップの数 シニア:FS:10以上 ジュニア:1TTF:9以上 2TTF:7以上 * 2人セットで1ステップと考え、パートナーの片方であれ両方であれ、エラーがあったステップを数えていく。					要求拍数を守れたのがステップの75%以上(パートナーの一方あるいは両方) * 要求拍数を守れなかったステップの数: シニア:FS:9以下 ジュニア:1TTF:8以下 2TTF:6以下 * 2人セットで1ステップと考え、パートナーの片方であれ両方であれ、エラーがあったステップを数えていく。		要求拍数を守れたのがステップの90%以上(パートナーの一方あるいは両方) * 要求拍数を守れなかったステップの数: シニア:FS:3以下 ジュニア:1TTF:3以下 2TTF:2以下		要求拍数を守れたのがステップの100%(パートナーの両方)	
転倒／コントロール喪失(支えの有無は問わない)	深刻なエラーが複数あって2人とも転倒	PD中に2人とも転倒、あるいは、エラーがたくさんあった	要素の始めに片方が転倒、または、要素の終わりに2人とも転倒	要素の終わりに片方が転倒、または、要素中に片方がちょっとだけ転倒(すぐ起きた)	2人ともつまずき／タッチダウンした、または、要素の25%以下が実行できなかった	コントロールを喪失したが、支えは不要だった(2回まで)または、片方がコントロールを喪失し、支えが必要になった(つまずき／タッチダウンなど)(表に従って減点する)				該当せず	

種目: アイス・ダンス
 件名: 必須要素のGOE採点基準

2019-2020シーズンにおける必須要素(コレオグラフィック要素を含む)のGOE(2019年7月21日改訂)											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
特徴の数	良い特徴より悪い特徴が多い					基本的な出来具合 一ほぼ正しい	良い特徴が1~2	良い特徴が3~4	良い特徴が5~6	良い特徴が7~8(悪い特徴はない)	良い特徴が8超(悪い特徴はない)
	悪い特徴が8超	悪い特徴が7~8	悪い特徴が5~6	悪い特徴が3~4	悪い特徴が1~2						
悪い特徴／エラー						良い特徴					
エクセキューション						エクセキューション					
1. コントロールを喪失し、支えが必要になった(つまずき／タッチダウンなど)(1回ごとに)						2	1. 楽々と、および／または、スムーズにできている				2
2. コントロールを喪失したが、支えは不要だった(1回ごとに)						1	2. ユニゾン(調和)あるいは一体性が要素を通じてある				1
3. エクセキューションが悪い、苦しげに要素をこなしている、コントロールが不足している						1-2	3. ステップとターンがきれいで確実(STwおよびステップ・シーケンス)				1
4. 入りや出が悪い(1回ごとに)						1-2	4. 両パートナーともに体のラインと姿勢が美しい、あるいは、役にはまっている				1
5. 距離						1-2	5. パートナー同士の距離が一定で近い(STw, NTSt, OFSt)				1
6. 両手間隔(ChStでは腕4本分、4メートル)を超えた							6. 要素の実行中に回転速度が落ちない、あるいは、加速した(RoLi, STw, Sp/CoSp, コレオ要素)				1
7. RD/FDの必須要素前後に長時間のセパレーションがあった							7. 要素の実行中に滑るスピードが落ちない、あるいは、加速した				1
8. パートナー同士の距離が変動する(STwとステップ・シーケンス)						1					
6. グライド(氷上の移動)がない											
7. 回転速度が遅い、あるいは、落ちた(RoLi, Sp/CoSp, コレオ要素)						1	追加の特徴				
8. 位置がずれる(Sp/CoSp, StaLi)						1	8. 要素が革新的および／または創造的				2
9. エクセキューションがずれている、および／または、ユニゾンがない(STw, CoSp, 足換え, ステップ・シーケンス, コレオ要素)						1	9. 2人同時に行うツイズルの1つ目が2つ目において、出がスムーズに流れるエッジだった				1
10. パターン／配置(プレースメント)が正しくない(ステップ・シーケンス)						1	10. 2人とも行うツイズルの1つ目も2つ目も、出がスムーズに流れるエッジだった				2
11. 姿勢や動きがぎこちない、または、美しい(パートナーごとに)						1	11. 入りが混然一体、風変わり、創造的				1
ルール違反							12. 出が混然一体、風変わり、創造的				1
12. 許されない要素が入っている*(ステップ・シーケンス)(要素1つごとに)						1	13. ホールドが多様(ステップ・シーケンス, ダンス・スピン)				1
13. コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントが、氷上に両膝をつく、座る、横たわる状態で止まって終わる(そのようなパートナーごとに)						1	音楽				
音楽							14. 選んだ音楽やリズムの特徴、振り付けを要素が高めている				1-2
14. 選んだ音楽／リズムの振り付けと要素が合っていない						1-2	15. 音楽のニュアンスに合った要素になっている				1
GOEの上限											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
音楽性	音楽の構造／リズムのパターンとずれている					普通	音楽の構造／リズムのパターンと合っている				
転倒／コントロール喪失(支えの有無は問わない)	深刻なエラーが複数あって2人とも転倒、あるいは、深刻なエラーがたくさんあった	2人とも転倒、あるいは、エラーがたくさんあった	要素の始めまたは途中で片方が転倒、または、要素の終わりに2人とも転倒	要素の終わりに片方が転倒、または、要素中に片方がちょっとだけ転倒(すぐ起きた)	2人ともつまずき／タッチダウン、あるいは、片方が2回つまずいた	コントロールを喪失したが、支えは不要だった(2回まで) または 片方がコントロールを喪失し、支えが必要になった(つまずき／タッチダウンなど)(表に従って減点する)				なし	なし

- * RD: ハンド・イン・ハンド, ループ, PStにおける追加ストップ(ステップ33後は例外), 複数回および/または5秒を超えるストップ(スタイルBのステップ・シーケンス), レトログレッション
 注: PSt(シニア)およびPDE(ジュニア)におけるコンタクト/ホールド/タッチの喪失は、テクニカル・パネルが評価する。
- * FD: ハンド・イン・ハンド, ループ, ストップ, 複数回および/または2小節を超えるレトログレッション, 5秒を超えるセパレーション, パートナー間が両手間隔を超えるセパレーション

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成要素の採点基準

プログラム コンポーネンツ – シングル&ペア, アイス・ダンス

2019年6月 (日本語版 2019年7月31日)

スケーティング・スキル		トランジション	パフォーマンス	コンポジション	インタープリテーション
総合的なクリーンさや確実性、スケーティングの諸手段（エッジ、ステップ、ターン等）を自在に駆使することで示されるエッジ・コントロールや氷上における流れ、明確な技術、無理のない加速やスピード変化を指す。		要素をつなぐ部分で、一定の目的のもと、複雑なフットワーク、ポジション、動作、ホールドを多彩に組み合わせたもの。	スケーター／ペア／カップルが氷上で音楽と構成の意図を示すにあたり、体の動き、感情の表現、知性の表出が十分にあること。	計画的、発展的、および／または独創的な各種動作の構成のことで、音楽のフレーズ、空間、パターン、構造の諸原則に従う。	音楽のリズム、特徴、内容を個性的で創造的かつ純粋に氷上の演技へ移し換えること。
ディープ・エッジ、ステップ、ターン		要素から次の要素までの連続した動き	体の動き、感情の表現、知性の表出、投射	目的（アイデア、コンセプト、ビジョン、雰囲気）	音楽に合った動作とステップ（タイミング）
バランス、リズムカルな膝の動き、足運びの正確さ		多様さ	表現の映し出し	パターン/氷面全体の活用	音楽の特徴/雰囲気およびリズムの表現（はっきり特定できる場合）
流れ（滑らかな動き）と滑り（エッジの推進）		難しさ	身のこなしと動作の明確さ	空間と動きの多角的利用	音楽の細かな部分やニュアンスを反映する技巧
パワー、スピード、加減速の多彩な利用		質	動きやエネルギーの多様さとめりはり	フレーズと構成（楽曲の区切り毎に合わせた振り付けと動き） フレーズ＝メロディラインの自然な区切り	音楽の特徴とリズムを反映するスケーター同士の関係（ペア・スケーティング、アイス・ダンス）
あらゆる方向へのスケーティング			独特性/個性	構成の独創性	リズム・ダンスでは主としてリズムカルなビートによって滑走すること、フリー・ダンスではビートに合わせた滑走とメロディーに合わせた滑走のバランスが良いこと（アイス・ダンス）
片足でのスケーティング			ユニゾンと「一体性」（ペア・スケーティングとアイスダンス）		
			パートナー間の空間的認識（ペア・スケーティングとアイスダンス）		
分類	評価の範囲	定義	新規：下記のことが発生すれば・・・	アイス・ダンスでは	シングル&ペア・スケーティングでは
プラチナ	10.00	傑出	転倒または重大なエラーが一つ発生	最高 9.75 (SS, TR, CO, PE, IN)	最高 9.75 (SS, TR, CO) 最高 9.50 (PE, IN)
ダイヤモンド	9.00---9.75	卓越	転倒または重大なエラーが複数発生	最高 8.75 (SS, TR, CO, PE, IN)	最高 9.25 (SS, TR, CO) 最高 8.75 (PE, IN)
ゴールド	8.00---8.75 7.00---7.75	非常に良い 良い			
グリーン	6.00---6.75 5.00---5.75	平均以上 平均的			
オレンジ	4.00---4.75 3.00---3.75	まあまあ 弱い			
レッド	2.00---2.75 1.00---1.75 0.25---0.75	劣る 非常に劣る 極めて劣る			

種目: **アイス・ダンス**
件名: **演技構成要素の採点基準**

定義		出典
概要	スケーター／ペア／カップルの演技全体を5つの演技構成要素に分けて評価する：スケーティングスキル、トランジション、パフォーマンス、コンポジション、音楽の解釈／タイミング（アイス・ダンス）。ペア・スケーティングおよびアイス・ダンスでは、基準に達していることが両スケーターにより同程度に示されなければならない。	Rule 504, § 3.a)
スケーティング技術 （スケーティング・スキル）	<p>定義：</p> <p>総合的なクリーンさや確実性、スケーティングの諸手段（エッジ、ステップ、ターン等）を自在に駆使することで示されるエッジ・コントロールや氷上における流れ、明確な技術、無理のない加速やスピードを変化を指す。</p> <p>スケーティング・スキルを評価する際には以下を考慮しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none">• ディープ・エッジ、ステップ、ターンの利用• バランス、リズミカルな膝の動き、足運びの正確さ• 流れと滑り• パワー、スピード、加減速の多様な利用• あらゆる方向へのスケーティングの利用• 片足でのスケーティングの利用	Rule 504, § 3.a)
トランジション	<p>定義：</p> <p>要素をつなぐ部分で、一定の目的のもと、複雑なフットワーク、ポジション、動作、ホールドを多彩に組み合わせたもの。</p> <p>トランジションを評価する際には以下を考慮しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none">• ある要素から別の要素までの動きが連続していること（全競技種目）• 多様さ（アイス・ダンスではホールドの多様さを含む）• 難しさ• 質	Rule 504, § 3.a)

種目: **アイス・ダンス**
件名: **演技構成要素の採点基準**

定義		出典
パフォーマンス	<p>定義： スケーター／ペア／カップルが氷上で音楽と構成の意図を示すにあたり，体の動き，感情の表現，知性の表出が十分にあること。 パフォーマンスを評価する際には以下を考慮しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none">• 体の動き，感情の表現，知性の表出• 表現（投射）• 身のこなしと動作の明確さ• 動きやエネルギーの多様さとめりはり• 特徴／個性• ユニゾンと「一体性」（ペア・スケーティング，アイス・ダンス）• パートナー間の空間的認識－パートナー間の距離の調整，ホールド変更の手際（ペア・スケーティング，アイス・ダンス）	Rule 504, § 3.a)
コンポジション（構成）	<p>定義： 計画的，発展的，および／または独創的な全動作の構成のことで，楽句，空間，パターン，構造の諸原則に従う。 コンポジションを評価する際には以下を考慮しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none">• 目的（アイデア，コンセプト，ビジョン，雰囲気）• パターン／氷面の十分な利用• 空間と動きの多次元的な利用• 楽句とフォーム（楽句に合わせた動きと部分）• 構成の独創性	Rule 504, § 3.a)

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成要素(プログラム・コンポーネント)の採点基準

定義	出典
<p>音楽の解釈／タイミング (アイス・ダンス)</p> <p>定義: 音楽のリズム, 特徴, 内容を個性的で創造的にかつ純粹に氷上の演技へ移し換えること. 音楽の解釈(／タイミング)を評価する際には以下を考慮しなければならない.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 音楽に合った無駄のない動作 (タイミング) ・ 音楽にあった動作とステップ (タイミング) ・ 音楽の特徴／雰囲気およびリズムの表現 (はっきり特定できる場合) ・ 音楽の細かな部分やニュアンスを反映するフィネス (*) の利用 ・ 音楽の特徴とリズムを反映するスケーター同士の関係 (ペア・スケーティング, アイス・ダンス) ・ リズム・ダンスでは主としてリズムカルなビートにのって滑走すること, フリー・ダンスではビートに合わせた滑走とメロディに合わせた滑走のバランスがよいこと (アイス・ダンス) <p>*フィネスとは, スケーターが動きにより, 音楽の細かな部分やニュアンスを技巧的かつ洗練された形で取り扱うことを指す. 各スケーター独自のもので, 音楽や構成に隠された雰囲気を表す. ニュアンスとは, 作曲者や奏者が音楽の強さやテンポや強弱に繊細な変化をもたらすための個性的な手法である.</p>	Rule 504, § 3.a)
<p>採点</p> <p>プログラムの演技終了後, 第353条j)に従い, 各ジャッジが, 0.25から10までの0.25刻みの点数で演技構成点を採点する. ジャッジが与える得点は, 以下に示す演技構成の各段階に対応する — 1未満:極めて劣る, 1:非常に劣る, 2:劣る, 3:弱い, 4:まあまあ, 5:平均的, 6:平均以上, 7:よい, 8:非常によい, 9:卓越, 10:傑出. 0.25の刻みは, ある特徴は1つの段階にあり, 他の特徴はその上の段階にあるというような演技を評価する際に用いる.</p> <p>演技構成点の採点ガイドラインはISUコミュニケーションにより公表・更新する.</p>	<p>Rule 504, § 3.b)</p> <p>Communication 2148</p>

種目: **アイス・ダンス**
 件名: **演技構成点の採点基準ーリズム・ダンスおよびフリー・ダンス**

点数範囲	スケーティング技術の特徴	トランジションの特徴	パフォーマンスの特徴	コンポジションの特徴	音楽の解釈/タイミングの特徴
10.0 傑出 転倒や深刻なエラーが1つでもあれば、与えられない	<ul style="list-style-type: none"> ディープで静か、確実なエッジが一見楽々と実現されている 膝の動きが深く滑らか ステップ/ターンで足の配置(プレースメント)がすばらしく正確 全方向をまんべんなく使用 楽々と加速 2人ともスキルが極めて多彩 	<ul style="list-style-type: none"> 2人ともエッジ、ステップ、ターン、ホールドが難しく魅力的に変化に富んでおり、かつ、フェイス・トゥ・フェイスが圧倒的に多い 動きが止まったり途切れたりせず、流れて次につながる 要素の前後で動きが止まらない パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 一体となって動き、きわめてよく調和している ほぼ常に、ごく近くに寄り添って滑っており、ポジションやホールドの変更もきわめてやすやすと行われている スタイルが優雅で洗練されている 手足を含む体の線がきれい どの方向にも体が正確に動いている 2人とも魅惑的/魅力的 表現(投射)がきわめてすばらしい(観客に向けて、または、そういう音楽の場合、自身の内面に向けて) 	<ul style="list-style-type: none"> ステップ、動き、ポジション、必須要素のデザインが多彩で、音楽にきわめてよく合っている 音楽、空間、対称性が独創的に使われている 印象的な見せ場がプログラム全体にまんべんなく配されている あらゆる動作に意図があり、かつ、音楽に合っている ペース/テンポの変化が自然 パーソナル・スペースとパブリック・スペースを総合的に活用 ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> 2人一体となって音楽を表現 2人ともすごく「心」がこもっている 気持ちのこもったしぐさを挟んだ多彩な動きで音楽を表現している プログラムを通じ、2人とも完全に「なりきっている」 2人一体となって音楽の特徴とリズムをとらえ、表現する力が優れている 音楽のスタイルや特徴の表現がきわめてうまい タイミングが100%正しい リズムの表現が100%正しい(RD) 100%ダンスらしい(FD)
9.75～9.00 卓越 転倒や深刻なエラーが複数ある場合、与えられない	<ul style="list-style-type: none"> ディープで静か、確実なエッジが一見楽々と実現されている 膝の動きが深く滑らか ステップ/ターンで足の配置(プレースメント)がすばらしく正確 全方向をまんべんなく使用 楽々と加速 2人ともスキルが極めて多彩 	<ul style="list-style-type: none"> 2人ともエッジ、ステップ、ターン、ホールドが難しく魅力的に変化に富んでおり、かつ、フェイス・トゥ・フェイスが圧倒的に多い 動きが止まったり途切れたりせず、流れて次につながる 要素の前後で動きが止まらない パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 一体となって動き、きわめてよく調和している ほぼ常に、ごく近くに寄り添って滑っており、ポジションやホールドの変更もきわめてやすやすと行われている スタイルが優雅で洗練されている 手足を含む体の線がきれい どの方向にも体が正確に動いている 2人とも魅惑的/魅力的 表現(投射)がきわめてすばらしい(観客に向けて、または、そういう音楽の場合、自身の内面に向けて) 	<ul style="list-style-type: none"> ステップ、動き、ポジション、必須要素のデザインが多彩で、音楽にきわめてよく合っている 音楽、空間、対称性が独創的に使われている 印象的な見せ場がプログラム全体にまんべんなく配されている あらゆる動作に意図があり、かつ、音楽に合っている ペース/テンポの変化が自然 パーソナル・スペースとパブリック・スペースを総合的に活用 ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):90% 	<ul style="list-style-type: none"> 2人一体となって音楽を表現 2人ともすごく「心」がこもっている 気持ちのこもったしぐさを挟んだ多彩な動きで音楽を表現している プログラムを通じ、2人とも完全に「なりきっている」 2人一体となって音楽の特徴とリズムをとらえ、表現する力がきわめて優れている 音楽のスタイルや特徴の表現がきわめてうまい タイミングが100%正しい リズムの表現が90%正しい(RD) 90%ダンスらしい(FD)
8.75～8.00 非常によい	<ul style="list-style-type: none"> エッジが力強く確実で、流れるよう 膝の動きがしなやか 足運びが正確で、ステップ/ターンが巧み 難しいステップでも無理なく加速 2人とも、常に、多方向に多様なスキルを発揮 	<ul style="list-style-type: none"> 2人ともエッジ、ステップ、ターン、ホールドが難しく変化に富んでおり、かつ、フェイス・トゥ・フェイスが圧倒的に多い 動きが自然に流れて次につながる ほとんどの要素にははっきりした準備や結びの動作がない パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 協調した動きでとてもよく合っている ほぼ常に、近くに寄り添って滑っており、ポジションやホールドの変更もとてもやすやすと行われている 姿勢や体の配置がとてもよい どの方向にも体がとてもよくコントロールされている しっかりした表現(投射)で説得力がある 	<ul style="list-style-type: none"> 多様かつ革新的・意図的な動きでテーマが表現されている 振り付けがとてもよく、音楽に合っていてわかりやすい ペース/テンポの変化が苦もなく行われている 音楽のフレーズ/空間/対称性がとてもうまく使われている ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):80% 	<ul style="list-style-type: none"> スケーターと音楽が融合している 2人とも気持ちがしっかりとこもっている 気持ちのこもった興味深いしぐさで音楽を表現している 2人一体となって音楽の特徴とリズムを表現する力がとても優れている 音楽のスタイルや特徴の表現がとてもうまい タイミングが80%以上正しい リズムの表現が80%以上正しい(RD) 80%以上ダンスらしい(FD)

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成点の採点基準ーリズム・ダンスおよびフリー・ダンス

点数範囲	スケーティング技術の特徴	トランジションの特徴	パフォーマンスの特徴	コンポジションの特徴	音楽の解釈/タイミングの特徴
7.75～7.00 よい	<ul style="list-style-type: none"> エッジが力強く確実で、自信に満ちている 膝の動きが力強く、柔軟 ステップ/ターンで足の配置(プレースメント)がクリーンで洗練されている よく多方向に滑る 無理なく加速できる 2人とも、演技時間の70%はそこそこ多様な技術を発揮 	<ul style="list-style-type: none"> 2人とも、変化に富むエッジ、ステップ、ターン、ホールドがつながっている フェイス・トゥ・フェイスを中心に多様なホールドが使われている クロス・カットやランの利用が最低限 意図的な動きが流れるようにつながっている パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 無理なく動きを合わせ、カップルとして動いている 寄り添って滑っているのが演技時間の70%以上 ポジションやホールドの変更がしやすいと行われている 姿勢や体のラインがよい どの方向にも体がよくコントロールされている 2人ともほぼ常に表現(投射)している 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽に合わせ、よく知られた革新的・創造的な動きをしている 動きと選んだ音楽がよく合っている 音楽のフレーズ/空間/対称性がうまく使われている 2人とも構成目的の実現に取り組んでいる リンクの全方向に向けた構成になっている ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):70% 	<ul style="list-style-type: none"> 滑りと音楽が1つになっている 2人とも気持ちがよくこもっており、音楽をよく感じている プログラムの70%以上で、2人とも「なりきっている」 パートナー同士の関係がよく、動きを通じて音楽の細かなところまで伝え合っている 音楽のスタイルや特徴の表現がうまい タイミングが70%以上正しい リズムの表現が70%以上正しい(RD) 70%以上ダンスらしい(FD)
6.75～6.00 平均以上	<ul style="list-style-type: none"> エッジがまずまず確実 膝の動きが平均以上 演技時間の60%以上、平均以上にクリーンな足の配置(プレースメント)であらゆる方向のステップ/ターンを楽々と行っている 速度や流れを楽々と実現・維持 2人ともスキルが平均以上に多彩 	<ul style="list-style-type: none"> 2人とも、演技時間の60%、エッジ/ステップ/ターン/ポジションが難しく変化に富んでいる ホールドが多彩で、フェイス・トゥ・フェイスをよく使う クロス・カットやランをめったに使わない 何力所かつながりが崩れた パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ユニゾンが平均以上で、演技時間の60%以上、カップルとして動いている 寄り添って滑っているのが演技時間の60%以上 どの方向にも手足を含む体が平均以上にコントロールされている 姿勢や体のラインが平均以上 2人とも、演技時間の60%、表現(投射)できている 	<ul style="list-style-type: none"> コンセプトから興味深い動きを導き出している 基本的に、目的に沿った動き/パターン/空間利用になっている 見せ場の分布と配置が平均以上で、音楽のフレーズや形式に合っている 必須要素の組み込み方が創造的 氷面の使い方が平均以上 ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):60% 	<ul style="list-style-type: none"> 滑りが音楽によく合っている 2人とも気持ちがしっかりこもっており、音楽をしっかりと感じている プログラムの60%以上で、2人とも「なりきっている」 2人とも音楽と遊べ、動きを通じて音楽の細かなところまで伝え合える 演技時間の60%以上、パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムを表現できている 音楽のスタイルや特徴の表現が平均以上 タイミングが60%以上正しい リズムの表現が60%以上正しい(RD) 60%以上ダンスらしい(FD)
5.75～5.00 平均的	<ul style="list-style-type: none"> エッジが一応は確実 膝の動き/ステップ/ターンがそれなりに多様 全体的に速度と流れが安定 2人ともスキルが平均的に多彩 	<ul style="list-style-type: none"> 2人ともエッジ/ステップ/ターン/ポジションのあちこちにむらがある ホールドは平均的で、フェイス・トゥ・フェイスが多い クロス・カットやランが多くない パターン・ダンス要素と他とのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ときおりユニゾンが崩れる 寄り添って滑っているのが演技時間の50%以上 どの方向にも手足を含む体が平均的にコントロールされている 姿勢や体のラインは好ましいが、乱れることがある 表現力(投射力)にむらがあるが、2人とも、表現(投射)はできている 	<ul style="list-style-type: none"> 動きにむらはあるが、目的や音楽に合っていることが多い ほぼ常に、動きや見せ場が音楽のフレーズに合っている 見せ場は基本的によく分散されているが、一方に偏ることもある ペースの変化が平均的 動きのデザインやパターン/氷面の使い方が平均的 ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):50% 	<ul style="list-style-type: none"> 気持ちの入り方や音楽の感じ方がパートナーごとに若干異なる プログラムの50%以上で、2人とも「なりきっている」 音楽のアクセントや細部に合わせた動きが平均的 音楽のスタイルや特徴の表現が平均的 パートナー同士の関係がそれなりに、音楽の特徴とリズムを表現できている タイミングが50%以上正しい リズムの表現が50%以上正しい(RD) 50%以上ダンスらしい(FD)

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成点の採点基準ーリズム・ダンスおよびフリー・ダンス

点数範囲	スケーティング技術の特徴	トランジションの特徴	パフォーマンスの特徴	コンポジションの特徴	音楽の解釈/タイミングの特徴
4.75～4.00 まあまあ	<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/ターンはまあまあ多彩で、演技時間の40%以上が多方向 2人ともスキルにむらがあり、能力にもむらがある 演技時間の40%以上、速度とフローが安定している 	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なエッジ/ステップ/ターン/ポジションと難しいものが半々 片方が簡単な部分がいくつかある ホールドが多彩で、フェイス・トゥ・フェイスも若干使われている パターン・ダンス要素とほかとのつながりが創造的(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ユニゾンが時々崩れる 寄り添って滑っているのが演技時間の40%以上 手足を含む体のコントロールにむらがある 姿勢や体のラインにむらがあるが、基本的に好ましい 1人しか表現(投射)できていない、あるいは、2人とも演技時間の40%しか表現(投射)できていない 	<ul style="list-style-type: none"> 時々、動きのデザインが音楽に合う 時々、動きや見せ場が音楽のフレーズに合う 要素は基本的によく分散されているが、時々、リンクの片側に集中しすぎる ダンスに統一感もたらず振り付けになっている(RD):40% 	<ul style="list-style-type: none"> 若干の例外はあるが、滑りが音楽に合っている 気持ちのこもった動作はあるが、音楽をバランスよく感じられていない 音楽のアクセントやニュアンスに合わせた動きがそれなりにある 音楽のスタイルや特徴の表現は正しいが、気持ちが感じられない 演技時間の40%以上、パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムを表現できている タイミングが40%以上正しい リズムの表現が40%以上正しい(RD) 40%以上ダンスらしい(FD)
3.75～3.00 弱い	<ul style="list-style-type: none"> フラットなエッジがある 膝の動きが悪く、かたいときがある ステップ/ターンがほとんどないが、簡単なターンや一部の難しいターンでは全方向に滑れている 2人ともスキルにむらがあり、能力にも差が見られることがある フローがなく、速度が安定しない 	<ul style="list-style-type: none"> 基本的なエッジ/ステップがいくつか 簡単なターン/ポジション/ホールドがいくつか 片方が両足、もう片方が難しいステップという部分が散見される フェイス・トゥ・フェイスのホールドがほとんど使われない パターン・ダンス要素とほかとのつながりが下手(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ユニゾンにむらがある 寄り添って滑っているのが演技時間の30%以上 手足を含む体のコントロールがよくない 同じ方向にばかり体を動かしている 手足の伸ばしにむらがある ホールドは比較的安定している 演技時間の30%、1人だけが表現(投射)している、あるいは、ごくたまに2人とも表現(投射)する 	<ul style="list-style-type: none"> 目的に沿う、音楽に合った動きが時々見受けられる 動きが基本的に音楽のフレーズに合わない 動きや見せ場がジャッジ側に多い 水面上の要素配置はまずまず ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):30% 	<ul style="list-style-type: none"> 気持ちを表現する動きが時々あるが、スケーターにとって意味なしに見える 音楽が必須要素の単なるBGMになっている 音楽は適切に使われているが、気持ちがうまくこめられず、スケーターはなりきったりなりきれなかったりしている ある程度、パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムを表現できている タイミングが30%以上正しい リズムの表現が30%以上正しい(RD) 30%以上ダンスらしい(FD)
2.75～2.00 劣る	<ul style="list-style-type: none"> ステップが短くて劣る、エッジがフラット パワーが感じられず、トゥ・ブッシュやワイド・ステップがある ステップ/ターンが少なく、簡単なターンのみ両方向に滑れている スキルにむらがあり、能力にもあちこちで差が見られる 	<ul style="list-style-type: none"> 基本的なエッジやステップの部分が多い ターン/ポジション/ホールドが簡単 ハンド・イン・ハンドやサイド・バイ・サイドが多く、対面のホールドは最低限しか使わない 一方のみが難しい動きを担当し、もう一方は両足滑走が多い パターン・ダンス要素とほかとのつながりが簡単(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドが安定せず、時々、ユニゾンが崩れる ほぼ常に、寄り添っていない 手足を含む体のコントロールが悪い 姿勢が悪い、手足が伸びない 表現力(投射力)があまりなく、2人ともおっかなびっくり 	<ul style="list-style-type: none"> 選んだ音楽に合っていると思えない動きが多い 構成の目的がしっかり練られていない、あるいは、動きを通じて伝わってこない 動きが音楽のフレーズに合わない 動きや見せ場がジャッジ側にしかない ダンスに統一感をもたらず振り付けになっている(RD):30% 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽との関係や音楽のイメージが表現できていない 音楽のアクセントや細部に合わせた動きがあまりない 時々、パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムを表現できている 動きに意味や根拠がない 正しいタイミングが30%に満たない 正しいリズムの表現が30%に満たない(RD) ダンスらしさが30%に満たない(FD)

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成点の採点基準ーリズム・ダンスおよびフリー・ダンス

点数範囲	スケーティング技術の特徴	トランジションの特徴	パフォーマンスの特徴	コンポジションの特徴	音楽の解釈／タイミングの特徴
1.75～1.00 非常に劣る	<ul style="list-style-type: none"> ステップ／エッジが短くて非常に劣る 速度が遅くてフローがない、トゥ・ブッシュがある ステップ／ターンが少なく、ほとんどが一方向 速度変化が最小限 基本技術が非常に貧弱で、片方が「運ばれる」部分がある 	<ul style="list-style-type: none"> ストローク／簡単なターン／ポーズが大半 ハンド・イン・ハンドやサイド・バイ・サイドで滑り続ける部分が多い パターン・ダンス要素とほかとのつながりが非常に劣る(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドやユニゾンに苦勞している ユニゾンが崩れている ほぼ常に、寄り添っていない ポジションや手足の伸びがまるで合っていない 姿勢や手足の伸びがとても悪い 表現力(投射力)がごく限られている 	<ul style="list-style-type: none"> 選んだ音楽に合っていると思えない動きが大半 構成の目的がはっきりしない、練られていない 動きはジャッジ側に向けたものが大半 動きの配置がバランスを欠いており、音楽のフレーズとの関係もほばない 構成はくり返しが多く単調 ダンスに統一感をもたらす振り付けにほばなっていない(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 滑りに強弱がない、あるいは、音楽との関係で強弱が不適切 音楽の特徴やリズムと動きが無関係に見える パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムをほとんどあるいはまったく表現できていない 正しいタイミングが30%に満たない 正しいリズムの表現が30%に満たない(RD) ダンスらしさが30%に満たない(FD)
0.75～0.25 極めて劣る	<ul style="list-style-type: none"> ステップが極めて劣る、エッジが不安定 2人ともほとんど両足滑走 動きをコントロールできない ステップ／ターンで苦勞している、同じ方向ばかり 2人とも基本技術が極めて劣る スピードが出ない 	<ul style="list-style-type: none"> 全体的に基本のストロークと極めて劣るポーズばかり 長いエッジはほとんどなく、パターンは直線で構成 ハンド・イン・ハンドやサイド・バイ・サイドばかり パターン・ダンス要素とほかとのつながりが極めて劣る(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドが不安定で、マッチングもユニゾンもコントロールできない ほぼ常に、寄り添っていない 手足を含む体のライン／姿勢／手足の伸びが極めて劣る 表現力(投射力)がなく、2人とも苦しい 	<ul style="list-style-type: none"> 動きが、選んだ音楽に合っていると思えない プログラムが完全にジャッジ側を向いている 動きの配置が適当で、音楽のフレーズに合っていない 動きや要素の配置がバランスを欠いている ストレート・ラインやフェンスに沿った滑りが多く、氷面に使わない部分がある ダンスに統一感をもたらす振り付けにまったくなっていない(RD) 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽と関係する強弱が滑りにない しぐさが唐突で適当にしか見えず、感情が伝わってこないし、音楽の特徴とも無関係 音楽のアクセントや細部に合わせた動きがほばない パートナー同士の関係を通じて音楽の特徴とリズムを表現できておらず、「ソロ」2人になっている 正しいタイミングが30%に満たない 正しいリズムの表現が30%に満たない(RD) ダンスらしさが30%に満たない(FD)

注:

- 音楽の解釈／タイミングにおいて、特徴の「タイミング」とは、「基本的にリズムカルなビートに合わせて滑ること」を意味する。
- 転倒や中断がプログラムの全体または一部に影響を与えた場合、1つまたは複数の演技構成要素の特徴が影響を受けうる。
- 転倒や深刻なエラーがある場合、要素にかかわらず、10点が与えられることはない。
- 転倒や深刻なエラーが複数ある場合、要素にかかわらず、9点台が与えられることはない。

演技構成点の調整	
スケーティング・スキル	必須要素以外でコントロールを喪失し、支えが必要になった場合(つまずき／タッチダウンなど) <ul style="list-style-type: none"> ■ 1人 -0.5／回 ■ 2人とも -1.0／回

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成点の採点基準－パターン・ダンス

構成要素の特徴				
点数範囲	スケーティング技術の特徴	パフォーマンスの特徴	音楽の解釈の特徴	タイミングの特徴
10.0 傑出 転倒や深刻なエラーが1つでもあれば、与えられない	<ul style="list-style-type: none"> 正確な体重移動でロープを変更 膝の動きが深く滑らか ステップ／ターンが優雅で正確 両方向とも滑らかにターンできる かなりのスピードとパワー 2人ともスキルが極めて多彩 2人とも秀逸 	<ul style="list-style-type: none"> 一体となって動き、ユニゾンもホールド変更も完璧 スタイルが優雅で洗練されている 手足を含む体の線がきれい 2人とも魅惑的 2人とも表現力(投射力)がきわめて高い 	<ul style="list-style-type: none"> 表現する動きや「心」のこもったしぐさがいろいろとある 演技全体を通じて「持ち味が出ている」または「なりきっている」 2人一体となってニュアンスを表現 リズムの特徴を2人一体となって表現する能力がきわめて高い 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが100%正しい フットワークのタイミングが完璧 100%, 強拍に乗れている 体の動きがすべてリズムに合っている
9.75～9.00 卓越 転倒や深刻なエラーが複数ある場合、与えられない	<ul style="list-style-type: none"> 正確な体重移動でロープを移る 膝の動きが深く滑らか ステップ／ターンが優雅で正確 両方向とも滑らかにターンできる かなりのスピードとパワー 2人ともスキルが極めて多彩 2人とも秀逸 	<ul style="list-style-type: none"> 一体となって動き、ユニゾンもホールド変更も完璧 スタイルが優雅で洗練されている 手足を含む体の線がきれい 2人とも魅惑的 2人とも表現力(投射力)がきわめて高い 	<ul style="list-style-type: none"> 表現する動きや「心」のこもったしぐさがいろいろとある 演技全体を通じて「持ち味が出ている」または「なりきっている」 2人一体となってニュアンスを表現 リズムの特徴を2人一体となって表現する能力がきわめて高い 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが100%正しい フットワークのタイミングが完璧 100%, 強拍に乗れている 体の動きがすべてリズムに合っている
8.75～8.00 非常によい	<ul style="list-style-type: none"> 膝の動きが深くしなやかで、ストロークが力強い ステップ／ターンがかっこよく、正確できれい 両方向とも楽々ターンしている 2人ともきわめて幅広い技術を有している 	<ul style="list-style-type: none"> 協調した動きできわめてよく合っている ホールドを苦もなく変更 とてもよい姿勢や体のライン 2人ともしっかり表現(投射)している 	<ul style="list-style-type: none"> スケーターと音楽が融合一心がこもっている 興味深い動きやしぐさがかなり豊富 リズムの特徴を2人一体となって表現する能力がかなり高い 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが100%正しい フットワークのタイミングがほぼ完璧 100%, 強拍に乗れている 体の動きは大半がリズムに合っている
7.75～7.00 よい	<ul style="list-style-type: none"> 膝の動きが力強く柔軟 ステップ／ターンがクリーンで洗練されている 速度はほどほどで、ストロークは力強い 2人とも幅広い技術を有している 	<ul style="list-style-type: none"> カップルとして動いている 調和があり、楽々とホールドを変えている 姿勢や体のラインがよい 2人ともほぼ常に表現(投射)している 	<ul style="list-style-type: none"> スケーティングと音楽が1つになっている一心のこもり具合にはむらがある ダンスの大半でリズム特性に合っている ニュアンスが表現できている パートナー同士の関係がよい 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが70%正しい フットワークのタイミングがとてもよい 70%, 強拍に乗れている 体の動きがけいたいリズムに合っている
6.75～6.00 平均以上	<ul style="list-style-type: none"> 膝の動きが平均以上 演技時間の60%はステップ／ターンがよい 速度もフローもよく保たれている 2人とも平均以上に幅広い技術を有している 	<ul style="list-style-type: none"> ユニゾンが平均以上で、演技時間の60%はカップルとして動いている 手足を含む体の線も姿勢も平均以上 2人とも、演技時間の60%、表現(投射)できている 	<ul style="list-style-type: none"> 演技時間の60%、なりきった動きになっている ニュアンスがある程度表現できている 演技時間の60%はパートナーらしい関係がある 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが60%正しい フットワークのタイミングが正確 60%, 強拍に乗れている リズムにあった体の動きがある
5.75～5.00 平均的	<ul style="list-style-type: none"> 膝がそれなりに動いている ステップ／ターンの能力や両方向への回転能力がそれなりにある 速度もフローも全体に安定している 2人とも平均的な幅の技術を有している 	<ul style="list-style-type: none"> 時々ユニゾンが崩れる 時々崩れるが、姿勢や体のラインは平均的 手足を含む体の線が全体に好ましい 表現力(投射力)にむらがあるが、2人とも、表現(投射)はできている 	<ul style="list-style-type: none"> 片方の動きには心が感じられる アクセント／ニュアンスがそれなりに活用されている リズムの表現とアクセント／ニュアンスの活用が平均的 音楽との情緒的つながりが平均的 パートナー同士の関係はまずまず 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが50%正しい 時々狂うが、タイミングは基本的に正しい 50%, 強拍に乗れている 時々、体の動きがリズムに合わない
4.75～4.00 まあまあ	<ul style="list-style-type: none"> 膝の動きにむらがある ステップ、ターンの技術はまあまあ 技術レベルもほぼ同じ 速度とフローが安定しているのは演技時間の40%のみ 	<ul style="list-style-type: none"> 時々ユニゾンが崩れる 姿勢や体のラインにむらがあるが、大半は好ましい 手足を含む体の線はまずまず 1人しか表現(投射)できていない、あるいは、2人とも演技時間の40%しか表現(投射)できていない 	<ul style="list-style-type: none"> リズムが正しく表現されている 時々、心の感じられる動きがある 演技時間の40%はパートナーらしい関係がある 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが40%以上正しい 時々若干狂うが、タイミングは、ほぼ正しいことが多い 40%, 強拍に乗れている リズムに合わない体の動きが多い

種目: アイス・ダンス
 件名: 演技構成点の採点基準－パターン・ダンス

構成要素の特徴				
点数範囲	スケーティング技術の特徴	パフォーマンスの特徴	音楽の解釈の特徴	タイミングの特徴
3.75～3.00 弱い	<ul style="list-style-type: none"> 確実性やフローにむらがある 膝の動きが悪く、かたいことがある ターン能力にむらがある スピードとパワーにむらがある 2人とも技術にむらがあり、時々、2人の間に差が見られる 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドがちぐはぐで、分かれて動くことが多い ユニゾンにむらがある まずまずのこともあるが、手足を含む体の線や姿勢にむらがある 表現(投射)できているのが、演技時間の30%、片方のみ 	<ul style="list-style-type: none"> リズムに合うときもあるが表現はまあまあのレベルで、全体として様になったりなかったりする 時々、心の感じられる動きがある 時々、パートナーらしい関係が見られる 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが30%しか正しくない タイミングの外れた部分がある 強拍に乗れているのは30%のみ タイミングの外れた動きがある
2.75～2.00 劣る	<ul style="list-style-type: none"> パワーがないに等しい ワイド・ステップまたは80%以上がトウ・プッシュ 楽にこなせるのは簡単なターンのみ 技術にむらがあり、セクションによっては2人に差 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドが安定せず、時々ユニゾンが崩れる 手足を含む体の線、姿勢、手足の伸びがあまりよくない 表現力(投射力)があまりなく、2人ともおっかなびっくり 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽に合わせたステップもあるが、リズムは無視されている アクセントやニュアンスの活用が不十分 まれにパートナーらしい関係が見られる 	<ul style="list-style-type: none"> 正しいタイミングが20%未満 強拍に乗れているのは20%のみ タイミングの外れた動きがほとんど
1.75～1.00 非常に劣る	<ul style="list-style-type: none"> 速度が遅く、フローがない トウ・プッシュやワイド・ステップが多い 左右のストロークに差がある 基本技術が非常に貧弱で、片方が「運ばれる」部分がある 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドやユニゾンで苦勞している 動きが合わずユニゾンがない 手足を含む体の線、姿勢、手足の伸びがとてもよくない 表現力(投射力)がごく限られている 	<ul style="list-style-type: none"> 動きがリズムや曲想と無関係に見える ニュアンスへの配慮がほとんどない パートナーらしい関係はほぼない 	<ul style="list-style-type: none"> 正しいタイミングが20%未満 強拍に乗れているのは20%未満 ダンスの大部分でタイミングを外している 動きのタイミングを制御できていない
0.75～0.25 極めて劣る	<ul style="list-style-type: none"> バランスが取れていない ステップ／ターンで苦勞している 速度もフローもない 2人とも基本技術が極めて貧弱 	<ul style="list-style-type: none"> ホールドが不安定で、ユニゾンも調和もコントロールできていない 手足を含む体の線、姿勢、手足の伸びがきわめてよくない 表現力(投射力)がない 2人とも滑るだけで精いっぱい 	<ul style="list-style-type: none"> しぐさが唐突で、曲想やニュアンス、アクセントとも関係なく、意味がないと思われる パートナーらしい関係がなく、「ソロ」2人になっている 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングが完全に外れている 強拍にまったく乗れていない

注: 転倒や中断がプログラムの全体または一部に影響を与えた場合、1つまたは複数の演技構成要素の特徴が影響を受けうる。

- 転倒や深刻なエラーがある場合、要素にかかわらず、10点が与えられることはない。
- 転倒や深刻なエラーが複数ある場合、要素にかかわらず、9点台が与えられることはない。

種目: アイス・ダンス
件名: 衣装

衣装		出典
制限	<p>1. ISU選手権大会およびオリンピック冬季大会, 国際競技会において, 競技者の衣装は節度と品位のあるものでスポーツ競技会に適するものでなければならない。芝居じみていたり, けばけばしいデザインのものとは許されない。ただし, 選んだ音楽の特徴を反映する衣装とすることはかまわない。衣装(コスチューム)は当該競技種目用として不適切なほど過度に肌を出したように見えるものであってはならない。男子は下まで長いズボンを着用しなければならない。また, アイス・ダンスにおいて, 女子はスカートを着用しなければならない。2019-2020シーズン, リズム・ダンスにおいては女性もズボンを着用することができる。アクセサリや小道具は使えない。</p> <p>上記ガイドラインを満足しない衣装には減点が与えられる(第353条第1項n)参照)。</p> <p>2. 衣装の飾りは取り外せてはならない。衣装の一部または飾りが氷上に落ちた場合, 減点が与えられる(第353条第1項n)参照)。</p>	第501条, コミュニケーション第2239号

種目:

アイス・ダンス

件名:

減点—責任者と記号(ノービス／ジュニア／シニア)

減点と減点責任者(2019年7月21日改訂)—ジュニア／シニア

内容	罰則	責任者
演技時間違反—第502条による	5秒の不足または超過ごとに-1.0	レフェリー
違反要素／違反動作—規程の第709条および第710条第3項による <ul style="list-style-type: none"> リフトにおけるリフト動作／ポーズの違反(規程第704条第16項) 1回転を超えるジャンプ(またはスロウ・ジャンプ)または両パートナーが同時に行う1回転のジャンプ 氷上に横たわること 	違反ごとに-2.0	テクニカル・パネル** TSが特定し、TCが認定あるいは訂正して減点を行う。ただしTCIによる訂正要求に両TSとも賛同しない場合はTSとATSIによる当初の決定が維持される。どの要素であってもその実行中に違反動作があれば減点が適用され、その要素がレベル1以上の要件を満たしている場合はレベル1とコールされる。上記以外の場合、レベルBの要件が満たされていればレベルB、そうでない場合はノーレベルとコールされる。
衣装／小道具の違反—規程第501条第1項による 注:ダンス・リフトで衣装の一部を支えに使うのも小道具の違反となる。この場合、減点はレフェリーとジャッジが適用し、ダンス・リフトのレベルはテクニカル・パネルがコール基準に従ってコールする。	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー+ジャッジ* 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50:50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
衣装や装飾の一部が氷上に落下—第501条第2項による	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー
転倒 <ul style="list-style-type: none"> ISUコミュニケーションで別段の定めがないかぎり、氷上に両膝を付くこと、両膝で滑走すること、氷上に座ることは許されず、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる(第709条、第710条第1項k)。 転倒とは、「スケーターがコントロールを失い、その結果、体重の過半が身体のブレード以外の部分、たとえば片手または両手、片膝または両膝、背、片尻または両尻、腕の一部によって氷上に支えられた状態」と定義されている(規程第503条第1項)。 	-1.0 -2.0	テクニカル・パネル** TSが特定し、TCが認定あるいは訂正して減点を行う。ただしTCIによる訂正要求に両TSとも賛同しない場合はTSとATSIによる当初の決定が維持される。
演技開始の遅れ—規程第350条第2項による—1秒から30秒遅れて開始した場合	-1.0	レフェリー
10秒超の演技中断 <div> 10秒超, 20秒以下 20秒超, 30秒以下 30秒超, 40秒以下 </div> 中断とは、スケーターが演技をやめた瞬間から再開した瞬間までの時間である(第503条第2項)。	-1.0 -2.0 -3.0	レフェリー 中断が40秒を超えた場合、レフェリーが音による合図を発し、そのカップルは棄権扱いになる。
中断箇所から再開してよい範囲の演技の中断第515条第3項b)による	-5.0	レフェリー 中断開始後40秒以内にパートナーのいずれもレフェリーに申告しなかった場合、あるいは与えられた追加の3分間以内にカップルが演技を再開しなかった場合、そのカップルは棄権とされる。
振付制限違反 <ul style="list-style-type: none"> リズム・ダンス—第709条第1項d)(パターン)、g)(セパレーション)、h)(ストップ)、i)(手で氷に触れる)による フリー・ダンス—第710条第1項f)(セパレーション)、h)(ストップ)、j)(手で氷に触れる)による(ISUコミュニケーションで別途指定された場合を除く) 	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー+ジャッジ* 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50:50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
余分な要素 <ul style="list-style-type: none"> 余分な要素—ステップ・シークエンス中のリフトまたはスピンの(RoLi+ExEl, Sp+ExElなど) 余分な要素—リズム・ダンスの要件を満たさない、または、フリー・ダンスのウェルバランス構成に従わないとしてコンピューターが検出したもの(CuLi*など)。 	要素ごとに-1.0、要素はノーバリューとなる	コンピューターが減点処理する。 テクニカル・コントローラーがコールの認定や訂正を行うとともに、減点の適用を確認する。
音楽要件 <ul style="list-style-type: none"> リズム・ダンス:第709条第1項c)の(i)および(ii)による フリー・ダンス:第710条第1項c)による 	プログラム全体に対して-2.0	レフェリー+ジャッジ* 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50:50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
テンポ指定—リズム・ダンス:第709条第1項c)(iii)による	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー
許容時間を超えるリフト—7秒(ショート・リフト)、10秒(コレオ・リフト)、12秒(コンビネーション・リフト)を超えるリフトごとに	リフトごとに-1.0	レフェリー

種目: アイス・ダンス
 件名: 減点—責任者と記号(ノービス／ジュニア／シニア)
 減点と減点責任者—ノービス

内容	罰則	責任者
演技時間違反—フリー・ダンス—2019-2020シーズンのノービス向けコミュニケーションによる	5秒の不足または超過ごとに-1.0	レフェリー
違反要素／動作—規程の第709条および第710条第3項による ● リフトにおけるリフト動作／ポーズの違反(規程第704条第16項) ● 1回転を超えるジャンプ(またはスロウ・ジャンプ)または両パートナーが同時に行う1回転のジャンプ 氷上に横たわること	違反ごとに-2.0	テクニカル・パネル** TSが特定し、TCが認定あるいは訂正して減点を行う。ただしTCによる訂正要求に両TSとも賛同しない場合はTSとATSIによる当初の決定が維持される。どの要素であってもその実行中に違反動作があれば減点が適用され、その要素がレベル1以上の要件を満たしている場合はレベル1とコールされる。上記以外の場合、レベルBの要件が満たされていればレベルB、そうでない場合はノーレベルとコールされる。
演技時間違反-パターン・ダンス—による 規程第706条第6項	パターン・ダンスに規定された最後のステップから最後の動き／ポーズまでに許容される時間を5秒超過することにより-1.0	レフェリー
衣装／小道具の違反—規程第501条第1項による	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー+ジャッジ* 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50:50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
衣装や装飾の一部が氷上に落下—規程第501条第1項による	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー
転倒 — パートナーの1人が転倒することにより — パートナーの両方が転倒することにより 転倒とは、「スケーターがコントロールを失い、その結果、体重の過半が身体のアール以外の部分、たとえば片手または両手、片膝または両膝、背、片尻または両尻、腕の一部によって氷上に支えられた状態」と定義されている(規程第503条第1項)。	-0.5 -1.0	テクニカル・パネル** TSが特定し、TCが認定あるいは訂正して減点を行う。ただしTCによる訂正要求に両TSとも賛同しない場合はTSとATSIによる当初の決定が維持される。
演技開始の遅れ—規程第350条第2項による—1秒から30秒遅れて開始した場合	-1.0	レフェリー
10秒を超える演技の中断 — 10秒超, 20秒以下 — 20秒超, 30秒以下 — 30秒超, 40秒以下 中断とは、競技者が演技を止めた瞬間あるいは演技を止めるようレフェリーが指示した瞬間のいずれか早いほうから、競技者が演技を再開した瞬間までを指す。(規程第515条第1項)	-0.5 -1.0 -1.5	レフェリー*** 中断が40秒を超えた場合、レフェリーが音による合図を発し、そのカップルは棄権扱いになる。 この減点数値は規程第353条第1項n)に定められた標準的なものではないので、レフェリーは、毎回、システムを操作する担当者に具体的な指示をするとともに、入力が正しいことを確認しなければならない。
3分以内であれば中断箇所から再開してよい範囲の演技の中断(第515条第3項b)) この減点数値は規程第353条第1項n)に定められた標準的なものではないので、レフェリーは、毎回、システムを操作する担当者に具体的な指示をするとともに、入力が正しいことを確認しなければならない。	-2.5	レフェリー*** 中断開始後40秒以内にパートナーのいずれもレフェリーに申告しなかった場合、あるいは与えられた追加の3分間以内にカップルが演技を再開しなかった場合、そのカップルは棄権とされる。 この減点数値は規程第353条第1項n)に定められた標準的なものではないので、レフェリーは、毎回、システムを操作する担当者に具体的な指示をするとともに、入力が正しいことを確認しなければならない。
余分な要素 ● 余分な要素—ステップ・シークエンス中のリフトまたはスピン(RoLi+ExEl, Sp+ExElなど) ● 追加の要素—フリー・ダンスのウェルバランス構成に従わないとしてコンピューターが検出したもの(CuLi+など)。	要素ごとに-1.0 要素はノーバリュエーションとなる	コンピューターが減点を適用する テクニカル・コントローラーがコールを認定あるいは訂正し、適用された減点を確認する。
振付制限違反 フリー・ダンス: 規程第710条第1項(i)セパレーション, h)ストップ, j)氷上に手をつく, による (ISUコミュニケーションで別途指定された場合を除く)	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー+ジャッジ* 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50:50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
許容時間を超えるリフト—7秒(ショート・リフト), 10秒(コレオ・リフト), 12秒(コンビネーション・リフト)を超えるリフトごとに	リフトごとに-1.0	レフェリー
音楽要件—第707条第5項(リズム): 音楽は、パターン・ダンスのリズムに合ったものでなければならない。ISU公式アイス・ダンス音楽から選んでもよいが、その場合、選んでよいのは1番から5番の曲のみである。	プログラム全体に対して-2.0	レフェリー+ジャッジ*
テンポ指定—第707条第5項(テンポ)による テンポは、規定されたシークエンスのあいだ一定でなければならない。当該パターン・ダンスに定められたテンポ (ISUアイス・ダンス・ハンドブック2003およびISUウェブサイトで公開されているベーシック・ノービス向けパターン・ダンスのパターンとその説明を参照のこと)に対して±2拍/分に収まっていなければならない。	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー

種目: アイス・ダンス
 件名: 減点—責任者と記号(ノービス／ジュニア／シニア)

記号の説明(ジュニア／シニア)

記号	項目	説明
<	=レベルを1段階引き下げる。PDEで4拍以内の中断があった場合	パターン・ダンス要素(PDE)で4拍以内の中断があった場合、キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは1段階下げられる。「Judges Details per Skater」の表には「<」と記載し、4拍以内の中断があったことを示す。 例: Yes, Yes, Yes, Yes—レベル4をレベル3に引き下げ
<<	=レベルを2段階引き下げる。PDEで4拍を超える中断があったが、ステップの75%は実施できた場合	パターン・ダンス要素(PDE)で4拍を超える中断があったが、パートナーの両方がステップの75%を実施できた場合、キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは2段階下げられる。「Judges Details per Skater」の表には<<と記載し、4拍を超える中断があったことを示す。 例: Yes, Yes, Yes, Yes—レベル4をレベル2に引き下げ
!	=ノーレベル。PDEの25%以上が中断した場合	パターン・ダンス要素で実施できたステップが75%未満であった場合、テクニカル・スペシャリストはキー・ポイントを実行されたとおりコール(Yes, No, Yes, Timing)するとともに、パターン・ダンス要素の名前と「ノー・レベル」に加え、「アテンション」とコールする。
S	=レベルを1段階引き下げる。PSt, TTF, SyTwでホールド／コンタクト／タッチにセパレーションがあった場合 =レベルを1段階引き下げる。SqTw, OFStでホールド／コンタクト／タッチがあった場合	パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス、パターン・ダンス要素のティータイム・フォックストロット、シンクロナイズド・ツイズル(FD)でパートナー同士がホールド／コンタクト／タッチしていない瞬間があった場合、あるいは、シーケンシャル・ツイズル、ワン・フット・ステップ・シーケンスでパートナー同士がホールド／タッチ／コンタクトした場合、レベルが1段階引き下げられる(PSt, SyTw, SqTw, OFSt, PDE TTFでパートナーごとに)。
>	=1点減点。ダンス・リフトが長すぎた場合。	ダンス・リフトが許された時間より長かった場合、レフェリーが1点の減点を適用する。リフトの長さは、レフェリーが電子的に確認する。
ExEI	=1点減点。「余分な要素」に対して。	ステップ・シーケンス中にリフトやスピンをを行った場合(RoLi+ExEI, Sp+ExEIなど)、-1.0の減点が適用される。
*	=1点減点。要件に合わない「追加の要素」に対して。	リズム・ダンスの要件やフリー・ダンスのウェルバランス構成を満たさない追加の要素が行われた場合、-1.0の減点が適用される。
E	=要素中に転倒した場合	要素中に転倒があった場合、テクニカル・スペシャリストが要素中の転倒と認定し、該当する「Fall in Element」ボタンをデータ・オペレーターが押す。

種目: アイス・ダンス
 件名: 減点—責任者と記号(ノービス／ジュニア／シニア)

記号の説明(ノービス)

記号	項目	説明
<	=レベルを1段階引き下げる。PDで25%未満の中断があった場合。	パターン・ダンスで25%未満の中断があった場合、キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは1段階下がる。「Judges Details per Skater」の表には「<」と記載し、25%未満の中断を示す。 アドバンスト・ノービスの例: Yes, Yes — レベル3からレベル2に引き下げ インターミディエイト・ノービスの例: Yes — レベル2からレベル1に引き下げ
<<	=レベルをレベルBに引き下げる。PDで25%から50%の中断があった場合。	パターン・ダンスで25%から50%の中断があった場合、キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルはレベルBまで下げられ「<<」の記号が付される。「Judges Details per Skater」の表には「<<」と記載し、25%から50%の中断を示す。 例: Yes, Yes — レベル3からレベルBに引き下げ
!	=ノーレベルとする。PDで50%を超える中断があった場合。	パターン・ダンスで実施できたステップが50%未満であった場合、テクニカル・スペシャリストはキー・ポイントを実行されたとおりコールするとともに、そのパターン・ダンスの名前と「ノー・レベル」に加え、「アテンション」とコールする。「Judges Details per Skater」の表には「!」と記載し、パターン・ダンスの50%未満しか完了されなかったことを示す。例: Yes, Yes — レベル3からノー・レベルに引き下げ
>	=1点減点。ダンス・リフトが長すぎた場合。	ダンス・リフトが許された時間より長かった場合、レフェリーが1点の減点を適用する。リフトの長さは、レフェリーが電子的に確認する。
ExEl	=1点減点。「余分な要素」に対して。	ステップ・シーケンス中にリフトやスピンを行った場合 (RoLi+ExEl, Sp+ExElなど)、-1.0の減点が適用される。
*	=1点減点。要件に合わない「追加の要素」に対して。	リズム・ダンスの要件やフリー・ダンスのウェルバランス構成を満たさない追加の要素が行われた場合、-1.0の減点が適用される。
F	=要素中に転倒した場合	要素中に転倒があった場合、テクニカル・スペシャリストが要素中の転倒と認定し、該当する「Fall in Element」ボタンをデータ・オペレーターが押す。
S	=レベルを1段階引き下げる。SyTwでホールド／コンタクト／タッチにセパレーションがあった場合。	シンクロナイズド・ツイズル(FD)中にパートナー同士がホールド／コンタクト／タッチしていない瞬間があった場合、レベルが1段階引き下げられる(SyTwでパートナーごとに)。

種目: アイス・ダンス
件名: 図表

ティータイム・フォックストロットの説明、パターン表、ダイアグラム (出典: ISU コミュニケーション第2241号2019年5月16日更新版)

ティータイム・フォックストロット

原曲: Prandi Sound-Tea For Two-Foxrott
リズム: スロー・フォックス
拍子: 4/4 拍子
テンポ: 4 拍子 27 小節／分、 毎分 108 拍子
パターン: オプショナル
時間: 1 シークエンスが 58 秒

考案者: Sylwia Nowak-Trebacka, Natalia Kaliszek, Maksym Spodyriev
初演: ドイツ、オーベルストドルフ、2016 年 9 月

ティータイム・フォックストロットはとてもスムーズかつプログレッシブなダンスで、長く流れるような動きの連続が特徴である。上下動もステップの連続性も腰の曲げ伸ばしで表現し、女性の頭にカップが載っていたとしても、中の紅茶がこぼれないかと思えるように滑ること。
気持ちよく印象的なティータイム・フォックストロットとするには、ダンス・フレーム、適切な姿勢、つながり、フォックストロット・タイミングが重要なポイントとなる。ふたりとも相手にもたれかかることなく、体をまっすぐに保つこと、クローズド・ホールドでは、横隔膜のあたりに軽く触れるようにする。なお、姿勢には自分の体をどのように保つのかのみでなく、パートナーとどうつながるのかも含まれる。男性は女性が映えるようにしなければならないし、ダンス・ホールドは、終始、エレガントでなければならない。
ステップは、基本的に、「スロー・クイック・クイック、スロー・クイック・クイック」という典型的なフォックストロット・タイミングに合わせたものとなっている。ダンス・ホールドは多様で、ツイズル中も含め、ホールドしていない瞬間はない。
このダンスは、仕事に明け暮れるなか、つかの間の休日にゆったりとお茶を楽しんでいるイメージで、事もなげに流れるような演技、余裕が感じられる演技としなければならない。

オープニング・セクション

オープニング・セクションでは、フォックストロット・ホールドからふたり同時に右フォワードのインサイド・スリー・ターン (RFI3-RBO) を行う。男性は、カウント 2 で女性の右腕下をくぐるようにターンし、続けて、結ぶ手をかえ、女性を背後からキリアンでホールドする。ふたりとも、そのまま 3 ビート、RBO で滑る。ステップ 2 は LBO のクロス・ロール、次のステップ 3 は RBI クロス・イン・フロントである。このときホールドはキリアンからフォックストロットに変えるとともに、カウント 2 で、ふたり並んだ RBI ダブル・スリーに入る。ダブル・スリーは、1 ビートごとに半回転すること。

「トウ・ピック・ホップ」セクション

フォックストロット・ホールド (あるいはフォックストロットとキリアンの組み合わせ) のまま、ふたり同時にダブル「トウ・ピック・ホップ」(ステップ 4) をカウント 1 と 2 で行い、カウント 3 と 4 の 2 ビート RFI イナ・パウアーにつなげる。イナ・パウアーの最初のビートで、男性は左手で女性をホールドし、右手を女性右肩に置く。女性は、左手をパートナーの左腰に当てる。スムーズなインサイド・イナ・パウアーの最後、ビート 4 とビート 1 のあいだ、カウント「and」で前側の足を「スリー・ターンのように」動かす。つまり、右足のみがフォワードからバックワードにターンし、左足はバックワードのまま滑ることになる。この動きをしながら、男性は左手で女性の左手をホールドし、女性が左腕の下でターンすることになる。これでパートナーの位置が入れ替わり、女性が男性の前に来るので、バックのままステップ 6 と 7 (XF LBI と XF RBI (クロスオーバー)) を行う。このときホ

ールドは、男性が右手を女性の右肩に乗せたオープン・ホールド (キリアン・ホールドの変形) である。

チョクトー／ツイズル・セクション

ステップ 9 (XF (クロスオーバー) RBIO) はチェンジ・エッジで RBO-Wd Cho に入る。ホールドはオープン (キリアン・ホールドの変形) のままである。ワイド・チョクトーの RBO エッジは、カウント 1 で入り、3 ビート保つこと。ステップ 10 (LFI) はチョクトーの出で、1 ビート保つこと。次の小節のカウント 1 で、女性はホールド／コンタクト／タッチを選んでよい。男性は、カウント 1 と 2 の 2 ビート、RFI のまま滑る (ステップ 11)。なお、ティータイム・フォックストロットのパターンはオプショナルであり、ステップ 11 の女性ツイズルは、長辺と平行に行っても、コーナーを回るように行っても、また、短辺と平行に行ってもよい。ロング・アキシスをまたぐ結果となることも考えられるが、このセクションについては、次のステップで後戻りすることになっててもかまわない。

スライドからスリー・ターン (スキッド) セクション

カウント 3,4,1,2 で、キリアンとフォックストロットの組み合わせ、あるいは、基本的なフォックストロット・ホールドで、ふたりそろってダブル・プログレッシブ・ステップを踏み、長いステップ 15 へつなぐ。なお、カウント 2 で、ホールドを、男性の右手が女性の右脇の下に入ったキリアンに変える。カウント 3 まで続く RFIO チェンジ・エッジのあいだ、このホールドを保つこと。このチェンジ・エッジ中にクロス・スライドを行う (男性はオプショナル)。このクロス・スライドから、リバー・ス・キリアンの変形でホールドしつつ RFO スリー・ターン (スキッド) に入り、続けて、ふたりともシングル RBI ツイズルを行う。ツイズルの最後は、男性は 1 ビート RBI (男性は、その後、ステップ 16/17 でバックワードのクロスオーバー) に入る。女性は 3 ビート RBI となる。ふたり同時のツイズルは、男性が女性両腕の下で回転する形で行う (異なるホールド／コンタクト／タッチを選んでよい)。ツイズルのあと、ホールドはキリアン・ホールドの変形に変える。ステップ 16 と 17 は、男性が右手を女性の左肩に乗せたオープン・キリアン・ホールドである。

ミラースイッチング・ジョイフル・ホップ・セクション

このセクションは、新しい小節のカウント 1、ステップ 17 (XF (クロスオーバー) RBI) からスタートする。カウント 2 でふたりともフロント・クロスから反対側に軽いホップを行い、位置を入れ替える。すなわち、男性が左手を女性左腰に当てた状態で、女性の左腰側から右腰側、後方と位置を変える。
ステップ 19 の最後はふたりとも両足滑走となり、ステップ 20 につなぐ。ステップ 20 はふたつに分けることができる。スタートは、カウント 4 の片足である。カウント 1 で、男性は女性の腰をホールドしたまま、両足でプッシュし、LBI スリー・ターンを行う。同時に、女性は、体重を左足に移し、両足でプッシュして LBI スリー・ターンを行う。このステップが終わったとき、ホールドはキリアンとなっている。
ステップ 21 はキリアン・ホールドで入り、女性が男性右腰の少し後ろで RFI スリー・ターンをする。男性は、女性の左腕をくぐるように RFI スリー・ターンをする。このスリー・ターンが終わると、女性が男性をキリアンでホールドしている形になる。フリー・レッグは、ふたりとも、フロント・クベとする。
ステップ 22 では、男性は、カウント 1 と 2 のステップ 22a と 22b で LFO/RBO の半回転ジャンプを行い、女性は、2 ビートとも RBO のまま滑る。男性のジャンプが終わったとき、ホールドはフォックストロット (あるいは、フォックストロットとキリアンの組み合わせ) となっている。

ステップ 23 から 26 は、きわめてエレガントなフォックストロット・ホールドでスムーズにつながるシャッセ・プログレッシブ・セクションで、そこから、ステップ 27 で 4 ビートのクロス・ロール RFO スウィング・ロッカーをふたり同時に行い、さらには、4 回のクロスト・ステップ (ステップ 28-31) と続ける。ホールドはフォックストロット (あるいはフォックストロットとキリアンの組み合わせ) のまま、「スロー・クイック・クイック、スロー・クイック・クイック」というフォックストロットらしいタイミングで滑る。このセクションは、ステップ 31 でサイドに 2 ビートのスウィングをして終わる。
次のロープは、ステップ 32 (LFO)、ステップ 33 (XB RFI) という RFI イナ・パウアーの準備動作から始まる。ホールドはフォックストロット (あるいはフォックストロットとキリアンの組み合わせ) のままで、女性は、カーブの内側でイナ・パウアーができるように、男性右腰のわずかな前方に位置取る。続いて「ロッカーのような動き」に入る。ふたりともイナ・パウアーで滑りつつ、前側の右足でロッカーを描く。左足は氷につけたまま右足のところまで滑らせ、最後にクロス・イン・フロントを行う。ステップ 35 は、カウント 3 で真横に「トウ・ピック・ホップ」を行い、「and」のタイミングで着氷する¹。

スリー・ターン〜ブラケット・セクション

ここはコーナーのセクションで、最初のキリアン・ホールドによるとてもリズミカルなシャッセ (ステップ 37-39) からプログレッシブなスリー・ターン〜RBO クローズド・モホーク (ステップ 40-41) へとつながるシークエンスである (ホールドは、フォックストロットあるいはフォックストロットとキリアンの組み合わせに変化する)。
続けて、楽しい小ホップでロープを切り替え、5 ビートの RFO ブラケット (ステップ 44) に入る。ブラケット・ステップに入る 1 ビート目で、ホールドを、女性が左手を男性右肩に置くリバー・ス・キリアンに組み替える。アウトサイド・ブラケットを行う長いセクションのあいだは、このホールドを保ち、ごく短いステップ 45 の瞬間に、女性が男性をホールドするキリアンへと変化する。
ステップ 46 (XF (クロスオーバー) RBIO-Tw2) からは、次のコーナー・セクションである。男性は、1 ビートのチェンジ・エッジからダブル・ツイズルに入り、女性は、左足を瞬間的に氷に下ろしてから、2 ビートの RBO アティテュードに入る。男性のダブル・ツイズルは、女性の左腕をくぐるような形で 1 回転してから (異なるホールド／コンタクト／タッチを選んでよい)、女性の右手を腰に巻き取るような形でもう 1 回転する。このあと、女性が右手を男性右肩に乗せたオープン・キリアン・ホールドによるプログレッシブなステップから小ホップへ、さらに、男性のスリー・ターンでツイズル・セクションが終わる。

「ウオーク・アラウンド・スリー・ターン」セクション

このセクションは、左に若干ずれたワルツ・ホールドのステップ 51 から始まる。ここは、姿勢とフレームをしっかり保つことが重要である。女性は、まず、RFO クロス・ロールからターンに入る (ステップ 52)。一方、男性は、大きく開いた両足をカウント 3 で押してロープと滑る向きを変える。これに続く一連のウオーク・アラウンド・スリー・ターンは、男女が交互に行う。男性は、ステップ 54 のバックワード (LBO) から RFO (ステップ 54a) という形でウオーク・アラウンド・スリーに入る。このとき、ふたりの両足は正対していない。女性はステップ 54 のスリー・ターンに続く 5 ビートの RBI を滑っているあいだに、男性は、ステップ 54a で最後のスリー・ターンをしなが²ら女性を追い越していく。
ダンスの最後は、キリアン・ホールドでふたりとも RBI で滑る形になる。

¹ 訳注: ISU Judging System, Handbook for Referees and Judges – Ice Dance (30/07/2019) 31 ページ等での修正を反映して、「カウント 1」を「カウント 3」に変更した。
²

訂正: ステップ 35 はカウント 43 で真横に「トウ・ピック・ホップ」を行い、「and」のタイミングで着氷する。

種目: アイス・ダンス
件名: 図表

ティータイム・フォックストロットの説明、パターン表、ダイアグラム（出典：ISUコミュニケーション第2241号2019年5月16日更新版）

ティータイム・フォックストロット					
ホールド	番号	男性	音楽の拍数		女性
フォックストロットから キリアン	1	RFI3-RBO		1+3	RFI3-RBO
	2	CR-LBO		1	CR-LBO
フォックストロットまたは フォックストロットと キリアンの組み合わせ	3	XF-RBI3- RFO3-RFO3		1+1+1	XF-RBI3-RFO3
	4	LToe Pick Hop LToe Pick Hop		1+1	LToe Pick Hop LToe Pick Hop
オープン・ホールドー女 性の右手が男性の右肩	5	RFI-InBa„3“		2	RFI-InBa„3“
オープン・ホールドー男 性の右手が女性の右肩	6	XF (crossover) LBI		1	XF (crossover) LBI
	7	XF (crossover) RBI		1	XF (crossover) RBI
	8	LBO		1	LBO
	9	XF (crossover) RBI WdCho		1+3	XF (crossover) RBI WdCho
	10	LFI		1	LFI
フォックストロットー男 性左腕の下で女性がツイ ズル（異なるホールド／ コンタクト／タッチを選 んでもよい）	11	RFI		2	RFI Tw2
フォックストロットまたは フォックストロットと キリアンの組み合わせ	12	LFO		1	LFO
	13	RFI Pr		1	RFI Pr
キリアン	14	LFO		1	LFO
クロス・スライドから続 けて片足で「スリー・タ ーン（スキッド）」を行 う。ホールドはリバー ス・キリアンの変形。 Tw1の際、男性は女性両 腕の下で回転する（異 なるホールド／コンタクト ／タッチを選んでもよ い）。ツイズルが終わっ たら、ホールドはキリア ンの変形とする。	15	RFI Pr - crossed slide (optional) - RFI O3 (skidded)-RBI Tw1-RBI	2+1+1 +1+1+1	2+1+1 +1+1+3	RFI Pr - crossed slide - RFI O3 (skidded)-RBI Tw1-RBI ²
	15a	LBO	1		
オープン・キリアン	15b	XF (crossover) RBI	1		

ホールド	番号	男性	音楽の拍数		女性
キリアンー男性の右手が 女性の左肩	16	LBO		1	LBO
	17	XF (crossover) RBI	1	2	XF (crossover) RBI
男性が左手を女性左腰に 当てた状態で、女性の左 腰側から右腰側、後方と 位置を変える	17 a	LB (Flat)	1		
	18	RB Hop		1	LB Hop
	19	LBO-XF-LB Hop	1/2 + 1/2	1/2 +1/2 + 1	RBO-XF- RB Hop
		a brief touchdown			
スリー・ターンでキリア ンに変化	20	LBI3-LFO	2+1	1+1	LBI3-LFO
スリー・ターン後、女性 がキリアンで男性をホ ールドする。	21	RFI3		1+1	RFI3
ジャンプ終了時にはフォ ックストロットまたはフォ ックストロットとキリ アンの組み合わせ	22			2	RBO
	22a	LFO (jump)	1		
フォックストロットまた はフォックストロットと キリアンの組み合わせ	22b	RBO	1		
	23	LFO-RFI Ch		1/2 + 1/2	LFO-RFI Ch
	24	LFO		1	LFO
	25	RFI Pr		1	RFI Pr
	26	LFO		1	LFO
	27	Cr-RFO-SwRk		2+2	Cr-RFO-SwRk
	28	XB-LBO		and	XB-LBO
	29	XF-RBI		2	XF-RBI
	30	XF-LBO		1	XF-LBO
	31	XF-RBO Sw		3	XF-RBO Sw
	32	LFO		1	LFO
	33	XB-RFI-InBa- „Rk“		3	XB-RFI-InBa- „Rk“
	34	XF-RBI		2	XF-RBI
	35	LToe Pick Hop LToe Pick Hop		1 + and	LToe Pick Hop LToe Pick Hop
キリアン	36	RFI		1	RFI
	37	LFO		1	LFO
	38	RFI Ch		1	RFI Ch
	39	LFO		1	LFO

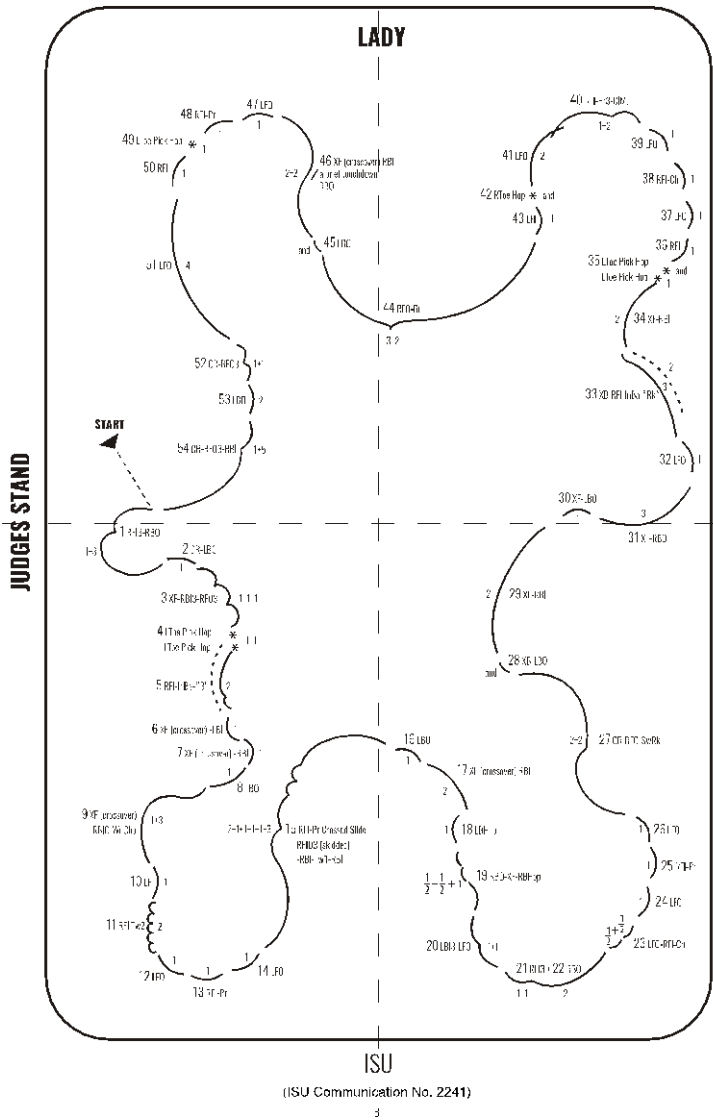
ホールド	番号	男性	音楽の拍数		女性
フォックストロットまた はフォックストロットと キリアンの組み合わせ	40	RFI-Pr3-CIMo		1+2	RFI-Pr3-CIMo
	41	LFO		2	LFO
	42	RToe Hop		and	RToe Hop
	43	LFI		1	LFI
女性が左手を男性左肩に 乗せたリバース・キリア ン	44	RFO-Br		3+2	RFO-Br
女性によるキリアン・ホ ールド	45	LBO		and	LBO
男性の1回転目は女性の 左腕をくぐるように行い （異なるホールド／コン タクト／タッチを選ん でもよい）。2回転目は女性 の右手を腰に巻きつけた 形で行う。	46	XF (crossover)- RBI O-Tw2	1+1+2	2+2	XF (crossover) - RBI - a brief touchdown - RBO
女性が右手を男性右肩に 乗せたキリアン	47	LFO		1	LFO
	48	RFI Pr		1	RFI Pr
	49	LToe Pick Hop		1	LToe Pick Hop
	50	RFI		1	RFI
	51	LFO3-LBI	2+2	4	LFO
クローズド	52	RBI	and	1+1	CR-RFO3 (Step No 52 Lady)
	52a	LBO	2		
クローズドからキリアン	53	RFO3-LBI	1+1	2	LBO
キリアン	54	LBO	1	1+5	RFO3-RBI Step No 54 Lady)
	54a	RFO3-RBI	2+3		

² 訳注：原文では ISU Communication No. 2210 と異なり女性のステップ 15 に “(optional)” が付されたが、IDTCに問い合わせて得られた回答を受け、訳文では削除した。8 ページのダイアグラムも同様。

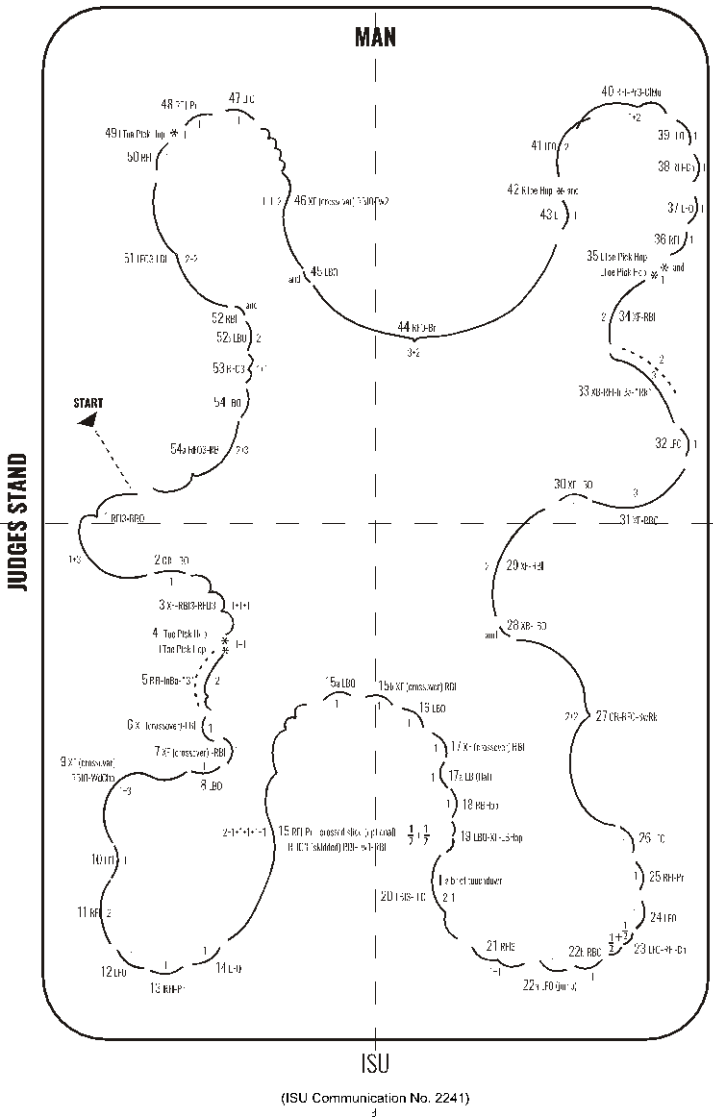
種目: アイス・ダンス
 件名: 図表

ティータイム・フォックストロットの説明、パターン表、ダイアグラム (出典: ISUコミュニケーション第2241号2019年5月16日更新版)

TEA-TIME FOXTROT



TEA-TIME FOXTROT



種目： アイス・ダンス
件名： 図表

フィンステップの説明、パターン表、ダイアグラム（出典：ISUコミュニケーション第1497号）

15. フィンステップ

音楽	クイックステップ 2/4 拍子
テンポ	2 拍子 毎分 52 小節 毎分 104 拍
パターン	オプションル
時間	2 シークェンスで 1 分 16 秒

フィンステップは楽しく速いダンスである。「はじけるシャンパン」のようだという表現がもっとも的確にこのダンスを表している。社交ダンスのクイックステップの氷上版であり、「やりすぎ」なくらいに極めて軽快に踊ることが求められる。生真面目なダンスではなく、ややコミカルに踊ることさえできる。ボルカなど民族舞踊風に踊ってはならない。

非常に歯切れが良くきちんとしたフットワークとタイミングが求められる。タイミングはこのダンスの最も重要な特徴であり、タイミングや表現に歯切れの良さ、こざれいさが見られない場合は厳しく減点されるべきである。強勢（アクセント）は常に拍の頭におかなければならず、拍のどこかにあれば良いというものではない。拍の頭でステップを踏み込むことによって、このダンスに欠かせない軽快さを表現することができる。このダンスではカップルの音楽性が評価される。

十分に直立した、ほとんど硬直した姿勢を保ち、ダンスを通してその姿勢を崩してはならない。長いステップは強く、十分に丸い、深いエッジで滑ることが極めて重要で、それによりいたるところに出てくる短いステップやトウ・ステップ、ホップ（回転のない小さなジャンプ）の歯切れ良さ、軽快さとの違いを引き立たせることができる！ステップをただ滑るだけでは不十分である。重要なのはステップをどのように行ったか、技術によって何を「伝えたか、表現したか」であって技術自体ではない。技術はしっかりとした表現のための道具に過ぎない！

1 プロムナード部

プロムナード部はこのダンスを特徴づける部分である。ここでは正確で歯切れよいタイミングで弱拍や"と (and)"を強調することが上手な演技に欠かせない。プロムナード部の最初はオープン・ホールドで氷面をまっすぐ横切るように滑るもので、軽快なホップを直立姿勢で行うところが社交ダンスの典型的なクイックステップと類似している。女性の1回転半のツイズル（ステップ12）は素早く行わなくてはならない。このツイズルのあと、ステップ13～18はパーシャル・アウトサイド・ホールド（ヴィニーズの最初のステップと同じ）で滑り、ステップ19でアウトサイド・ホールドになる。この部分を通してフリー・レッグの動作を上手くきれいに行うことも大切である。“ホップ動作”は脚と膝だけを使って、二人が完璧に揃って行わなくてはならず、上半身を用いてはならない。ホールドとポジションは優雅に直立し、揃っていないとならず、上半身はまっすぐにしっかりと保持していなくてはならない。

2 ターン、ツイズル、ストップ部

このセクションはよくコントロールされた、深く、十分なフローのエッジで滑ることが必要で、しかもこのダンスの性質とリズム感を失わずに行わなければならない。ステップ21で同時にツイズルを行った後、パートナー同士は向き合って互いの左手をつなぎ、二人とも右腕を肩より少し高く横方向に伸ばす。ステップ21の出したエッジ（男性はRBI、女性はRFO）はよくコントロールされていなければならない、フリーレッグは後ろに伸ばしておく。ステップ23ではホールドをオープン・ホールドに変える。ステップ32のスイング・クローズド・チョクトウの準備動作では、フリー・レッグをスイングする間に女性は男性の左腕の下をくぐって前に出、腕を曲げたハンド・イン・ハンド・ポジションになる。ステップ33aでは男性がRBIのオープン・モホークを行うが、女性のステップ33はRBIで始まってチェンジ・オブ・エッジを行い、二回目の同時ツイズル（男性はステップ33c、女性はずっとステップ33）を行う。一時的にワルツ・ホールドになり、この時女性は左腕で男性の背中にちょっと触れる。ツイズルの間、男性の左手は女性の右をホールドしている²。このツイズルの回転（男性は1回転、女性は1回転半）のあと、二人はエッジを滑らせてキリアン・ポジションでストップする。このキリアン・ポジションでは、“バタフライ”・ホールドで二人とも手をつないだまま腕を横に伸ばす。フリー・レッグは横に伸ばしておく。

² ISU Communication No. 1805 で「男性の左手」は「男性の右手」に訂正されている。

ステップ34から42は一箇所で行う（パターンでは「静止ステップ」"stationary step"として示してある）。この特徴的なトウ・ステップは軽快な脚さばきと歯切れ良いタイミングで行われなくてはならない。フリー・レッグは45度以上上げ、十分に綺麗な動きを見せて欲しい。トウ・ステップの間にホールドはパーシャル・アウトサイド・ホールドに変わる。フリー・レッグを横から後ろへゆっくりと回すような動きが行われる。ステップ34,35,36ではフリー・レッグを横方向からゆるやかに円錐振子のように動かし後ろクッペ姿勢をとる。フリー・レッグは、ステップ38では前に伸ばし、ステップ39では後ろクッペ、ステップ40では前に伸ばし、そしてステップ41では再び後ろクッペとなる。ステップ42では両脚を揃えてトウで立ち、静止ステップ部を終える。

3 交差・入替部

このセクションの躍動感を出すためには加速すること、はっきりと次第に速くなることが必要である。パターンを完成させるための空間を確保して正確な再スタートを行うために、ストップの後にパターンを逆走してもよい。このセクションはステップ43、左足で着氷する前方へのホップで始まる。ステップ46,47,48ではフリー・レッグを後ろに90度曲げて、両膝を揃え、軽く飛び跳ねるようにステップを踏み。交差部では重要なのは、女性はステップ52と58、男性は51bと58でエッジをよく利かせて滑ることで、これにより互いにすれ違うことができる（よって両者の動きはジグザグになる）。ステップ54と61でのサイド・チェンジは、二人が膝の動きを上手に揃え、軽快に行わなければならないが、ボルカや民族舞踊の雰囲気を持ち込んではならない。このセクションにはホールドとポジションの変更が多いが、無理なく楽々に行わなければならない。ステップ64のクロス・ビハインド・クローズド・チョクトウはクリーンで深いエッジで滑らなくてはならず、そうすることで再スタート直前の同時ツイズルを接近して行える。チョクトウとツイズルが拙いと結果として再スタートが難しくなり、最初の部分の特徴が出せなくなってしまう。

まとめ

ダンスは表現の手段である。このダンスの演技を見て観客が何の感情もかき立てられなかったとしたら、いくら技術的に正確であったとしても、その演技は成功したとは言えない。踊るのと同じくらいに観て楽しめるなくてはならない。そうでなければその演技は高評価には値しない。

考案者	スザンナ＝ラーカモ、ベトリ＝コッコ。 マルティン＝スコットニッキーとともに。
初演	ヨーロッパ選手権大会 1995年 ドルトムント（ドイツ）
コンパルソリーダンス化	考案者およびカティ＝ヴィンクラー、レネ＝ローゼ

種目: アイス・ダンス
 件名: 図表

フィンステップの説明、パターン表、ダイアグラム (出典: ISUコミュニケーション第1497号)

FINNSTEP

Hold	Step No.	Man's Step	Number of Beats of Music			Lady's Step
1. Promenade Section						
Open	1	XB-RF		1/2		XB-RF
	2	LF		1/2		LF
	3	RF		1/2		RF
	4	XB-LF		1/2		XB-LF
	5	RF- Tp		1/2		RF-Tp
	6	LF -Tp Ch		1/2		LF -Tp Ch
	7	RF/H		1/2+1/2		RF/H
	8	LF/H		1/2+1/2		LF/H
	9	RF/H		1/2+1/2		RF/H
	10	LFO		1/2		LFO
	11	RFI-Pr		1/2		RFI-Pr
Partial Outside*	12a	LFO	1/2		½ + ½	LFO -Tw 1½
	12b	RFI-Ch	1/2			
	13	LFO		1/2		RBO
	14	RFI		1/2		LBI-Pr
	15	LFO3/H		1/2+1/2		RBO/H
	16	RBO		1/2		LFO
	17	LBI - Pr		1/2		RFI-Pr
	18	RBO/H		1/2+1/2		LFO3/H
Outside	19a	LFI	1		½ + ½	Wd-RBI3/
	19b	RFO	1		+ 1 + 1 "and"	RFO/RFOBr /RBI-H
	20	XB-LFI	2		1	XB-LBO
2. Turn, Twizzle and Stop Section						
Hand-in-Hand after Tw (see text)	21	RFO-Sw3 /RBI Tw 1 /RBI	½ + 1 + ½ + 1		1 + 1 + 1	XF-RBI /RBI Tw 1½ / RFO
No hold	22	LBO3	½ + ½		1	LFI
Open	23	RFO		1		RFO
	24	LFI - Pr		1		LFI - Pr
	25	RF-Tp		½		RF-Tp
	26	LF-Tp Ch		½		LF-Tp Ch
	27	RFI		1		RFI
	28	LFO		½		LFO
	29	RFI - Ch		½		RFI - Ch
	30	LFO		1		LFO
	31	RFI-Pr		1		RFI-Pr

FINNSTEP (continued)

Hold	Step No.	Man's Step	Number of Beats of Music			Lady's Step
	32	LFO Sw-CI Cho		3		LFO Sw-CI Cho
See Text	33a	RBI Op Mo	1		2 +	RBI (left leg moves back)
See Text	33b	LFI	1		1 + 1 + 2	
Stop in Butterfly (see Text)	33c	RFI/RFI Tw 1 /RFI (Slide into Stop)	1 + 1 + 2			/RBO/RBO Tw 1½ /RFI (Slide into Stop)
“Kilian” (arms extended)	Stationary Steps					
	34	L-Tp - H		1		L-Tp -H
	35	R-Tp		1		R-Tp
Partial Outside*	36	Lp-Tp		½		L-Tp
	37a	R-Tp-H		½		R-Tp-H (lady turns on Tp to face man)
	37b	R-Tp-H		½		R-Tp-H
	37c	R-Tp-H		½		R- Tp- H
	38	XB-L-Tp		½		XB-L-Tp
	39	R (flat)		½		R (flat)
	40	XB-L Tp		½		XB-L-Tp
	41	R (flat)		½		R (flat)
	42	R+ L		½		R + L
End of Stationary Steps						
3. Crossing Paths Section						
Open	43	L –Tp -H		½		L – Tp-H
	44	RFO		½		RFO
	45	LFI-Ch		½		LFI-Ch
	46	RFO		1		RFO
	47	LFI Op Mo		1		LFI
Partial Outside	48	RBI		½		RFO
	49	LBO		½		LFI
	50	RBI		½		RFO

FINNSTEP (continued)

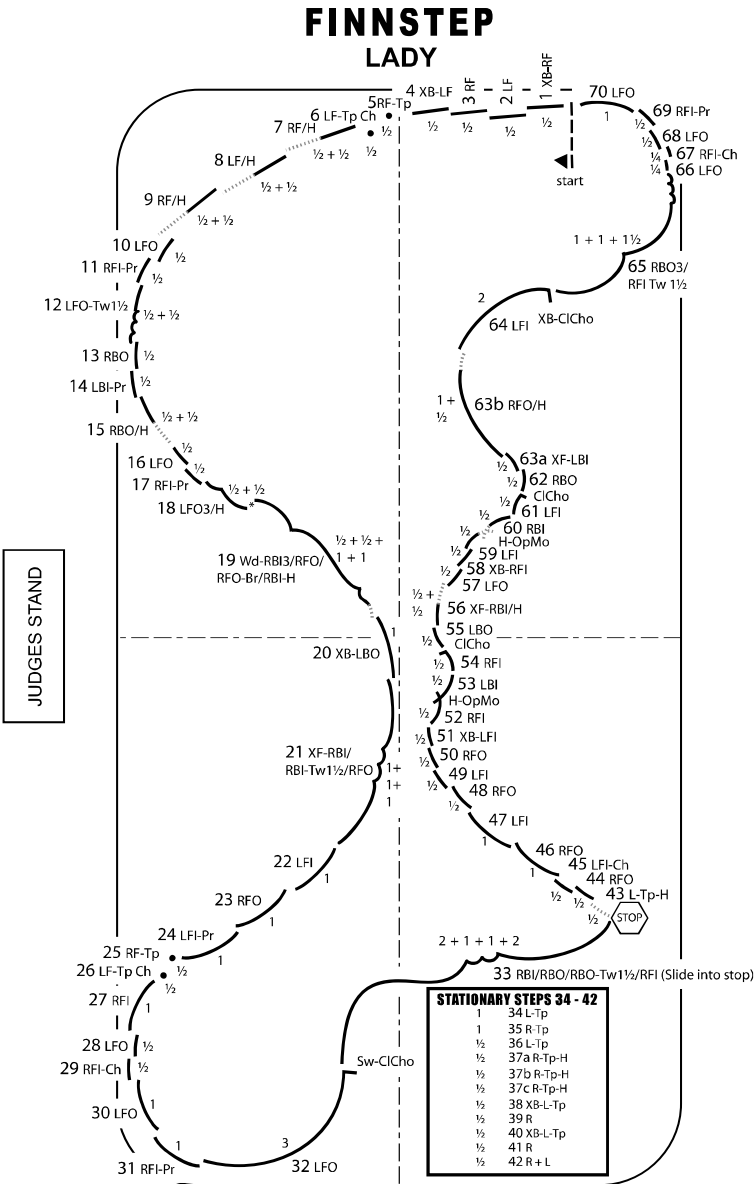
Hold	Step No.	Man's Step	Number of Beats of Music			Lady's Step
Open	51a	LFO	¼		½	XB-LFI
	51b	XB-RFI	¼			
	52	LFI HOp Mo		½		RFI HOpMo
Hand in hand side by side	53	RBI (man's left hand up)		½		LBI
Change sides (stays and hand)	54	LFI CICho		½		RFI CICho
	55	RBO		½		LBO
	56	XF -LBI /H		½ + ½		XF-RBI/H
	57	RFO		½		LFO
	58	XB-LFI		½		XB-RFI
Chang sides	59	RFI HOp Mo		½		LFI HOpMo
	60	LBI		½		RBI
	61	RFI CICho		½		LFI CICho
	62	LBO		½		RBO
	63a	XF-RBI /RBI Br /RFO-H	1 + ½ + ½		½ 1 + ½	XF-LBI RFO /H
Kilian	64	LFI XB-CICho		2		LFI XB-CICho
	65	RBO3 /RFI Tw 1 ½		1 + 1 + 1 ½		RBO3 /RFI Tw 1 ½
Open	66	LFO		¼		LFO
	67	RFI -Ch		¼		RFI -Ch
	68	LFO		½		LFO
	69	RFI - Pr		½		RFI - Pr
	70	LFO		1		LFO

Tp toepick
 H hop
 HOpMo hopped open mohawk

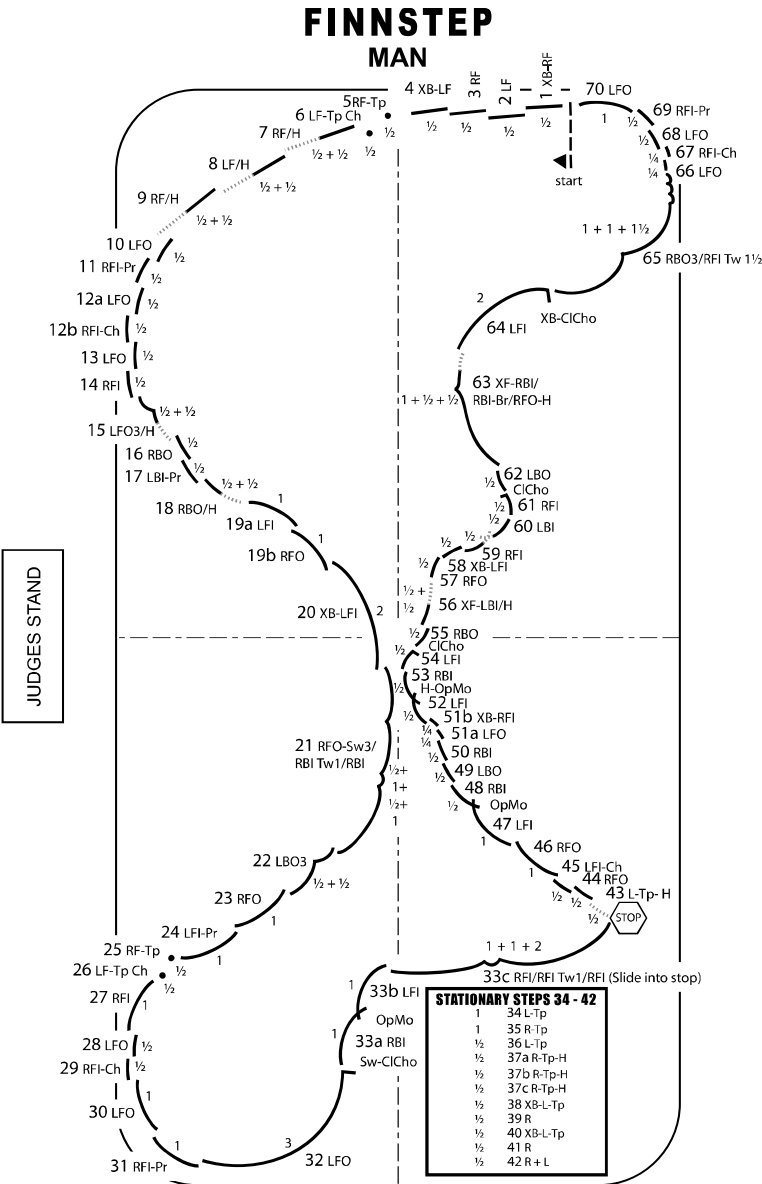
訳注: パターン表に合わせてステップ52と53の間のOpMoをH-OpMoに、
 男性のステップ63の拍数を1+½+½に変更した。

種目: アイス・ダンス
件名: 図表

フィンステップの説明、パターン表、ダイアグラム (出典: ISUコミュニケーション第1497号)



ISU 2008



ISU 2008

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q&A)－全般

質問(明確化)	回答	備考
許されない要素／動作と違反要素／動作の違いは何か.	<p>違反要素／動作は規程第709/710条第3項に並べられているものである(例:氷上に寝そべる). これらはテクニカル・パネルによりコールされ減点の措置がなされる. さらに必須要素の中で行なわれたものであればレベルはレベル1の要件を満たしていればレベル1となる.</p> <p>他の許されない要素／動作はテクニカル・パネルによってコールされるものではない(例:ステップ・シーケンスの逆行). これらはジャッジにより採点で考慮される.</p>	
シニアのフリー・ダンスにおいて, プログラムの所要時間が3分25秒であった. レフェリーは採点無しの決定を下すべきか.	いいえ. 規程第502条により, そのプログラムの所要時間は要求された時間の範囲から30秒以内の不足に収まっている.	シニアのフリー・ダンスの最小時間は3分50秒である. この要求された時間の範囲から30秒少ないのは3分20秒である.

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q&A)－全般

質問(適用事例)	回答	備考
音楽が終わったあとでカップルが必須要素を終えた。ジャッジはこの要素をどう採点すればよいか。	テクニカル・パネルがその要素をコールしている限り、ジャッジはその要素全体のGOEを出すものとする。	もしその要素がプログラムの要求された時間(プラス10秒が許される)より前に開始されたなら、テクニカル・パネルはその要素をコールする。 もしその要素がプログラムの要求された時間(プラス10秒が許される)より後に開始されたなら、テクニカル・パネルはその要素を無視する。
ジュニアのフリー・ダンスにおいて、プログラムの所要時間が3分50秒で、音楽はプログラムの最後まで演奏された。3:42から3:48の間に必須要素が1つ実行された。レフェリーは何をすべきか。	レフェリーは、 <ul style="list-style-type: none"> プログラムの時間が定められた時間の範囲を超えたとして、5秒2つ分の2.0の減点を適用する。 その必須要素が定められた時間の範囲を過ぎてから開始されたことをテクニカル・パネルに伝える。 	テクニカル・パネルはその必須要素を認定せず、GOEも数えられない。
パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスを時計回りに滑って、パターン・ダンスを含むダンスの残りの部分は全て反時計回りに行うことは許されるか。	いいえ。ショート・ダンス全体のパターンと同じく、パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスは反時計回りに進行しなければならない。	時計回りは許されたループでのみ使うことができる。 ただしパターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスではループは許されない。

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q&A)－音楽／リズム

質問(明確化)	回答	備考
“耳に聞こえるリズムのビート”とは何か.	<p>ビートはあらゆる音楽にあるが、すべてのビートが可聴、すなわち耳に聞こえるというわけではない。音楽のビートを聞こえるようにする方法は様々である。</p> <ul style="list-style-type: none">・ ドラムなどの打楽器でビートを作ることができる。クラブのあらゆるダンスミュージックでよく使われる。・ ビートは音楽的な強調で作ることもできる。音を強くすることだけで生じる強拍と弱拍の連続がこれに当たる。これは“自然な”ビートを持つクラシック音楽ではよくある。・ ビートは1種類の楽器または声のみで音楽的な強調を使って作ることもできる。 <p>音楽に耳に聞こえるビートがない場合は打楽器でビートを追加することができる。これが許容されるのは追加されたビートが元の音楽のビートと合っているか補えているときだけである。時として追加されたビートが自然なビートと合っていないことがあるが、これは問題である。ビートを追加しないで済む方が大抵良い。</p>	

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q&A)－音楽／リズム

質問(明確化)	回答	備考
リズム・ダンスではリズムが指定されている。厳密に言うと、これはどういうことか。	<p>1. 音楽のリズム:リズムとは「音楽にその性格を与える強拍と弱拍のパターンの規則正しい繰り返し」と規程第706条第3項にある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 選んだ音楽またはその一部について、上記の定義に基づく「リズム」が、指定されたリズムの『ISUアイスダンス音楽リズム小冊子1995』(またはその『追補』)にある指定リズムの説明に合致していない場合、ジャッジは音楽減点のボタンを押す。 <p>2. ダンス(演技)のリズム:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 指定から明らかに外れたリズム・スタイルでプログラムの全部または一部が行われた場合、または ■ パターン・ダンス要素の全部または一部が指定と異なるリズム・スタイルで行われた場合、リズムの表現が正しくないことになり、ジャッジは、演技構成要素の採点基準に従って「タイミング／音楽の解釈」を採点する。 	<p>例:</p> <p>パターン・ダンス要素のあいだ、選んだ音楽の規則正しく繰り返される強拍と弱拍のパターンがフォックストロット(ティータイム・フォックストロットPD)あるいはスウィング／チャールストン／クイックステップ(フィンステップPD)でなかった場合、ジャッジは音楽減点のボタンを押す。</p> <p>また、リズムは上述のどれかであるが、選んだリズムのスタイルだと感じられない滑りであった場合、ジャッジは、選んだリズムのスタイルに合わない滑りだった部分の割合に応じて「音楽の解釈／タイミング」を減点する。</p>

質問(適用事例)	回答	備考
リズム・ダンスにおいて、選んだリズム1つあたり何曲まで使うことができるのか。	<u>2019-2020シーズンの場合、リズムの種類に制限はない。</u>	

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q & A)－音楽／リズム

質問(適用事例)	回答	備考
パターン・ダンス要素中、レフェリーは、どのようにテンポをチェックすればよいのか。	<p>各パターン・ダンス要素について、始まった瞬間から、要素の実行に必要な拍数の時間を計測する。</p> <p>ここで計るのは、小節の頭から、最終小節の最終拍が終わるまでであることに注意しなければならない。</p> <p>なにか疑問を感じたら、要素の所要時間を活用し、ビデオ・リプレイで確認すること。パターン・ダンス要素全体でテンポが一定であったか否かも検討し、必要であれば、不正なテンポの減点を適用する。</p>	<p>中断があった場合にもテンポを間違いなく確認できるように、パターン・ダンス要素の所要時間ではなく、必要拍数の時間を計らなければならない。</p> <p>2019-2020シーズンにおいて、パターン・ダンス要素に必要な拍数と時間は以下のとおりである。</p> <ul style="list-style-type: none">■ <u>1TTFと2TTF: 108拍／分±2拍／分(106-110拍／分)</u>, 1シーケンスあたり56.7秒から58.9秒■ <u>1FS: 104拍／分±2拍／分(102-106拍／分)</u>, 1セクションあたり20.3秒から21.2秒

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q & A)－衣装

質問(明確化)	回答	備考
リフトにおいて、リフトするパートナーが衣装の一部を支持に用いた場合どうなるか.	衣装の一部が小道具として使われた場合、ジャッジとレフェリーは衣装／小道具違反の減点を適用する.	テクニカル・パネルは、衣装が支持に使われたかどうかとは無関係にレベルを決定する.

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)－振付制限

質問(明確化)	回答	備考
<p>カップルがパターン・ダンス要素でロング・アクシスを横切った。これは、GOEの採点に反映させるべきか、それとも振り付けに関する制限の減点を適用すべきか。</p>	<p>これは、リズム・ダンスのパターン要件(ロング・アクシスを横切ってよいのはリンクの両エンド、フェンスから30メートル以内で1回ずつのみ)に対する違反であり、振付制限の減点を適用する。</p>	<p><u>2019-2020シーズンの特例</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>PDEの入りでロング・アクシスを横切るのは、本項目の違反に当たらない。</u> - <u>ティータイム・フォックストロットのステップ#10-12でロング・アクシスを横切っても、さらには、#13-15のレトログレッションでロング・アクシスを横切っても、パターン違反とみなされない。</u> - <u>フィンステップのステップ#19-21でロング・アクシスを横切っても、パターン違反とみなされない。</u>
<p>第708条第1項b)に、「正規のサイズのリンク(第342条)では、リンクのロング・アクシスを横切ってはならない。正規のサイズより小さいリンクでは、小さくなったリンクの幅の分だけ横切ってもよい」とある。この規定は、第342条で正規サイズとされている56×26メートルのリンクにも適用されるのか。</p>	<p>第708条第1項b)における「正規のサイズのリンク」は、あくまで幅30メートルのものを指す。よって、幅26メートルのリンクでは、2メートルまでロング・アクシスを超えることが許される。</p>	<p><u>2019-2020シーズンの特例</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>ティータイム・フォックストロットのステップ#10-12でロング・アクシスを横切っても、さらには、#13-15のレトログレッションでロング・アクシスを横切っても、パターン違反とみなされない。</u> - <u>フィンステップのステップ#19-21でロング・アクシスを横切っても、パターン違反とみなされない。</u>

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)－振付制限

質問(明確化)	回答	備考
リズム・ダンスで、プログラムの最初、開始ポーズを取ったあたりでなにがしかの振りを行う。また、プログラムの最後、最終ポーズを取る前になにがしかの動きを行う。 これは、ジャッジやレフェリーによって「完全なストップ」とみなされるのか。	みなされない。2019-2020シーズンのルールと制限で認められた範囲であれば、「完全なストップ」とはみなされない。 規程第709条h)およびg)において、どのような振りであっても、プログラムの最初(10秒以内)および／または最後(最終ポーズ前)であれば、ホールドして、あるいは離れて行えると規定されている。この振りは、ストップ場所にとどまって行ってもよいし、その周辺を動きながら行ってもよい。	たとえば、RDの最初、8秒ほど、なにがしかの動きをしてから氷面を大きく滑り始める、あるいは、RDの最後、最終ポーズの直前6秒間、1箇所にとどまり、(分かれて、あるいはホールドして)なにがしかの振りを行う。どちらの例も、「ストップ」とは みなされない 。

質問(適用事例)	回答	備考
リズム・ダンスにおいて、ステップ・シーケンスやセット・オブ・シーケンシャル・ツイズルを準備(または完了)するため、1小節のあいだ分離するのは許されるか。	許されない。このような要素の準備(または完了)は、第709条第1項g)で分離が認められている4ケースに該当しない。ちなみに、分離が認められているのは、ホールドを変更するため、これらの要素を(準備したり完了したりではなく)行うため、トランジションとしてターンするため、ストップ中である。	第709条第1項g)に示されているように、1小節の分離が認められるのは、ホールドを変更するためとトランジションとしてターンするための2ケースである。 ステップ・シーケンスやセット・オブ・シーケンシャル・ツイズルの前に必要以上に長く離れる(または、要素終了後、ホールドするまで必要以上に長く離れる)のは、「RD必須要素前後の長いセパレーション」という悪い特徴に該当し、新しいGOE採点基準に従ってGOEが引き下げられることもありうる。これはFDにも適用されるし、 <u>ホールド／コンタクト／タッチせずに全体または一部を実行する要素にも適用される規定である。</u>

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q & A)－振付制限

質問(適用事例)	回答	備考
リズム・ダンスで、プログラムの最初の10秒間に行われたストップは許されたストップの1つとして数えるか.	はい. カップルが最初の開始位置から一度滑走を開始し、氷面を大きく移動し始めた場合はプログラムを続けなければならない. 最初の10秒以内であろうと、ストップがあれば許されたストップの1つとして数えるものとする.	

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q&A)ーパターン・ダンス要素

質問(明確化)	回答	備考
パターン・ダンス要素の「GOEの特徴」において、「正しいパターン」とはなにを意味するのか.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 軌跡が正しいこと ■ セット・パターン・ダンスにおいては、『ISUハンドブック・アイスダンス』の記述にほぼ合致するパターンであること ■ オプショナル・パターン・ダンスにおいては、氷面を十分に使うパターンであること(『ISUハンドブック・アイスダンス』の記述からは外れてもよい) ■ 複数シーケンスが要求される場合、再スタートとくり返しが正しいこと 	ティータイム・フォックストロットもフィンステップもオプショナル・パターン・ダンスである.
パターン・ダンス要素に独創的なフリー・レッグの動きを導入したら、どうなるのか.	ダンスの説明, ステップ表, ダイアグラムで求められることに影響がないのであれば, フリー・レッグの動きが独創的でも, ジャッジがGOEに対してなにかすることはしない.	
パターン・ダンス要素が所定の拍で始まったあと, フレーズを外して行われた部分があった場合, どうなるのか.	「パターン・ダンス要素が要求された拍で始まらない」というGOEの悪い特徴は適用されないが, 採点基準として正しいタイミングの割合が含まれる構成要素「音楽の解釈／タイミング」では考慮される.	パターン・ダンス要素の一部でフレーズを外す原因となった失敗が, 所定の拍数でなかったステップの割合という項目を通じてGOEに影響することはいある.
質問(適用事例)	回答	備考
パターン・ダンス要素において, キー・ポイントのステップ／エッジが所定の拍数, 維持されなかった場合, ジャッジはどう評価すればいいのか.	キー・ポイントの一部であるか否かによらず, 所定の拍数, 維持されなかったステップ／エッジは, その割合に応じてGOEに反映する.	そのキー・ポイントは, 正しく実行することができなかったとテクニカル・パネルにみなされる.

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q&A)ーパターン・ダンス要素

質問(明確化)	回答	備考
所定の拍数, 維持されなかったなど, なにかしかのエラーがあったステップの割合を算出する際, 女性と男性は別々に評価するのか.	別々の評価はしない.	所定の拍数, 維持されなかったなど, なにかしかのエラーがあったステップの割合は, パートナーのどちらがミスったのかによらず, 2人ひとまとめでカウントする. <u>また, 割合の算出には, 女性と男性を平均したステップ数を使う.</u>

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)ーダンス・スピンおよびリフト

質問(明確化)	回答	備考
スピン		
スピンまたはコンビネーション・スピンにおいて、カップルがホールド変更の際に離れた。離れる距離に制限はあるか。	はい。カップルはホールド変更の際に両手間隔より離れてはならない。	
リフト		
音楽が始まる前からリフトした状態でプログラムが開始された場合、リフトの時間はどのように計ればよいか。	リフトの時間は両パートナーのうち1人が動き出したところから計る。	
両パートナーがリフトをしたままプログラムを終えた場合、リフトの時間はどのように計ればよいか	リフトの時間は動きが完全に止まる場所まで計る。	
レフェリーはリフトの時間をどのように測ればよいか。	リフトは演技中に行われたときにストップウォッチで時間を計るべきであり、もし許された時間を超えたリフトがあれば、レフェリーは演技終了後に自身の画面上でそのリフトを確認しなくてはならず、これが公式の時間となる。もし時間が記録されているのであれば、そのリフトが電子的に確認されたことを注釈として記すこと。	“プロトコル”のリフトの横に記載される記号>はそのリフトが時間制限を超えたことと電子的に確認されたことを表す。 レフェリーは競技が始まる前にスクリーン上の新しい時間計測装置を試してみるべきである。
コンビネーション・リフトが試みられたが、テクニカル・パネルによってショート・リフトの1タイプとコールされた。このリフトは何秒以内であるべきか。	コンビネーション・リフトの1つ目と2つ目の各部分の時間は制限されていないので、コンビネーション・リフトの最大時間(すなわち12秒)となる。	

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q&A)ーセット・オブ・ツイズル

質問(明確化)	回答	備考
セット・オブ・ツイズルにおいて、追加の特徴として3つ目のツイズルが行われ、このツイズルでパートナーのいずれか、または両方が失敗した場合、GOEにどのような影響が出るか。	ジャッジは、所定ツイズルの1つを失敗したとは判断せず、出が劣っていたと判断する。つまり、GOEにおいて、「入り／出」の悪い特徴として扱われる。	GOEの新しい採点基準では、この結果、GOEが下がることありうる。
セット・オブ・ツイズルにおいて、ツイズル間のコネクティング・ステップが2人異なっていた。ジャッジはなにかする必要があるか。	なにもする必要はない。コネクティング・ステップが2人同じでなければならないという要件はない。	
質問(適用事例)	回答	備考
セット・オブ・ツイズルにおいて、追加の特徴として3つ目のツイズルが行われ、このツイズルでパートナーのいずれか、または両方が転倒した場合、GOEにどのような影響が出るか。	ジャッジは出で転倒したとみなすが、出も必須要素の一部である。よって、転倒の採点基準に従ってGOEが調整される。すなわち、パートナーのいずれかが転倒した場合、-2以下、両方が転倒した場合、-3以下となる。	
セット・オブ・ツイズルにおいて、ツイズル間でジャンプが行われた場合、ジャッジはなにかする必要があるか。	なにもする必要はない。ジャンプはセット・オブ・ツイズルで許されている。	ジャンプが1回転を超えていた、または、1回転のジャンプを2人同時に行った場合は違反要素／違反動作となり、テクニカル・パネルが対処する。
シーケンシャルやシンクロナイズドのツイズルで、パートナーの片方が中断または転倒した場合、テクニカル・パネルは、パートナーそれぞれについてレベルを評価する。ということは、GOEにもなにかしらの影響があるのか。	テクニカル・パネルはパートナー2人を個別に評価するが、ジャッジはひとまとめの要素として評価し、両パートナーの出来栄に応じたGOEとしなければならない。	

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q&A)ーセット・オブ・ツイズル

質問(明確化)	回答	備考
シーケンシャルやシンクロナイズドのツイズルにおいて、レベルを上げる追加の特徴は、両パートナーが同じものを実行および／または同時に実行しなければならないのか。	レベルの特徴として認められるには、2人が同じツイズルで同じ追加の特徴を行う必要がある。	ただし、レベルの引き下げにつながるエラーはパートナーごとに評価する。 ジャッジは、エクセキューション全体をまとめて評価し、必須要素(コレオグラフィック要素を含む)の出来栄えを採点する基準に従い、1つのGOEを出す。

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)ーステップ・シーケンス

質問(明確化)	回答	備考
ステップ・シーケンスをノット・タッチングで滑り、パターンが変わるとき、2人が両手間隔を超えて離れた。この状況を、ジャッジはどう判断すればいいか。	採点基準では、基本的に両手間隔より離れた状態でステップ・シーケンスを滑った場合、ジャッジはGOEの新しい採点基準で悪い特徴として処理し、振り付けに関する制限の違反として減点することはないと定められている。ただし、交差するためパートナー間の距離が両手間隔をわずかに超えただけであれば、この引き下げは行わない。	RDについてFDについても、GOEの新しい採点基準では、どのようなノット・タッチング要素であれ、入りのセパレーションが長すぎる場合、最終的なGOEを決める際に悪い特徴として考慮されることになっている。 振付制限の違反にはならない。

質問(適用事例)	回答	備考
フリー・ダンスのスタイルBステップ・シーケンスでは1回ならばレトログレッションが許されている。しかし、ストップやループは許されない要素であるし、ステップ・シーケンスのパターンは選んだ種類に即したものでなければならない。この条件で許されるレトログレッションとはどういう形なのか。	考えられるレトログレッションの例: 直線(ストレート・ライン・ステップ・シーケンスの場合)、曲線(カーブド・ステップ・シーケンスの場合)で、滑る向きを変える瞬間にのみストップし、前進と同じラインを逆行(レトログレッション)するもの 細いループ Z字型やS字型で、前進と後退でラインが微妙にずれているもの	許されない形の例(GOEの新しい採点基準で悪い特徴となるもの): - レトログレッションの入りや出が完全なストップとなり、2人が氷上に静止するもの(許されない要素) - 円形のループ(許されない要素) - ステップ・シーケンスのパターンが大きくゆがむレトログレッション(不正なパターン)
2019-2020シーズン、フリー・ダンスのスタイルBステップ・シーケンスでは、1回なら、2小節以内のレトログレッションが許されている。レトログレッションの長さはどう計ればいいのか。	2人が逆行しはじめた瞬間から、ステップ・シーケンスの基本的な進行方向にまた滑り始める瞬間までを計る。	

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)ーステップ・シーケンス

質問(適用事例)	回答	備考
「ステップ・シーケンスの正しいパターン」とはなにか.	<p>a) ミッドラインまたはダイアゴナルのステップ・シーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> ダイアゴナルではコーナーからコーナーに向かうライン, ミッドラインではリンクの一端から反対端に向かうラインという基本の形状や方向がゆがまない形で, 各ラインに沿ってローブがバランスよく配置されていること. <p>b) サーキュラー・ステップ・シーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> 円形であると認識できるべきで, リンクの両端まで使う大きな楕円になってはならない. <p>c) サーペンタイン・ステップ・シーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> パターンの基本となるS字がゆがまない形で, リンク中央線の両側に2つまたは3つのカーブがバランスよく配置されていること. 	<p>選んだパターンの基本形状や健全性が維持されていない場合, ジャッジは, GOEの新しい採点基準における悪い特徴としてGOEに反映しなければならない.</p>
リスト・トゥ・リストとハンド・イン・ハンドは同じホールドか.	<p>同じホールドである. ホールドした状態で行うステップ・シーケンスにおいて, 腕を伸ばしたハンド・イン・ハンド(リスト・トゥ・リスト)の継続は許されないこととして評価する.</p>	<p>行われるたびに, GOEの新しい採点基準における悪い特徴としてGOEに反映しなければならない.</p>
レベルにかかわらずノービスにおいて, フリー・ダンスのステップ・シーケンスはスタイルBとなるのか.	<p>そうはならない. 2019-2020シーズンにおいて, ベーシック・ノービスとインターミディエイト・ノービスのステップ・シーケンスはコレオグラフィック・ステップ・シーケンスが1つとなる. アドバンスト・ノービスは, スタイルBのステップ・シーケンスが1つとなる. 詳細は, ノービス向けコミュニケーションを参照のこと.</p>	<p>アドバンスト・ノービスのステップ・シーケンス要件: スタイルBとなるイン・ホールドのストレート・ライン・ステップ・シーケンス(ミッドラインまたはダイアゴナル), または, イン・ホールドのカーブド・ステップ・シーケンス(サーキュラーまたはサーペンタイン)が1つ</p>

種目: アイス・ダンス
 件名: 質問と回答(Q & A)ーコレオグラフィック要素

質問(適用事例)	回答	備考
コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントはノット・タッチング要素か.	コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントは、2つの部分で構成される。第1の部分では、パートナーそれぞれが2回転以上続けて回る。このとき、2人は分かれていて、なおかつ、移動していなければならない(その場で回るのは許されない)。第2の部分では、パートナー同士が触れていても分かれていても、その組み合わせでもかまわない。また、それぞれ、回りながら移動してもその場で回っても、その組み合わせでもかまわない。	パートナー間が両手間隔を超えて開いた場合、ジャッジは、悪い特徴の「スペースー両手間隔を超える」として評価する。 GOEの新しい採点基準では、この結果、GOEが下がることありうる。
コレオグラフィック・ステップ・シーケンスにおけるホールドの要件はなにか。	コレオグラフィック・ステップ・シーケンスは、ホールドしていてもしていなくても、 <u>その組み合わせでもよい</u>	フリー・ダンスには、両手間隔以内であることという一般的な要件がある(GOEに影響する要素の実行中にも適用される)。コレオグラフィック・ステップ・シーケンスは例外で、 <u>腕4本分まで離れることが許される。</u>
コレオグラフィック・ステップ・シーケンスにおいて、ストップは許されるか。パターンのレトログレッションは許されるか。ループは許されるか。	コレオグラフィック・ステップ・シーケンスであることがわかりさえすれば(ショート・アクシス沿いに、 <u>必ず</u> フェンスからフェンスまで)、ストップもパターンのレトログレッションもループも許される。	フリー・ダンスにおけるストップは、コレオグラフィック・ステップ・シーケンス中も含め、すべて5秒以内でなければならず、これに違反すると、ジャッジに減点される。
コレオグラフィック要素は、別のコレオグラフィック要素の直後に行ってもいいのか。	かまわない。コレオグラフィック要素は、他のコレオグラフィック要素と続けて行うことができる。	ただし、レベルのある必須要素とコレオグラフィック要素は分けて行わなければならない。
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントは、最初から最後まで2人同時に行わなければならないのか。	<u>その必要はない。コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの始まりも終わりも、2人同時である必要はない。ただし、要素としてテクニカル・パネルに認定してもらうには、2人ともスライディングしている瞬間がなければならない。その瞬間がない場合、要素はノーバリューとなる。</u>	スライディングの姿勢は、2人異なってもかまわない。

種目: アイス・ダンス
件名: 質問と回答(Q&A)ーコレオグラフィック要素

質問(適用事例)	回答	備考
コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントにおいて、第1の部分では、両パートナーが同時に、移動しながら2回転以上続けて回らなければならないとされている。この回転は、2人同時に始め、同時に終わらなければならないのか。	<u>その必要はない。第1の部分において、2人同時に2回転続けて回っていればいい。</u>	たとえば、男性がランジしているあいだに女性がツイズルに入り、そのツイズルが続いているあいだに男性もツイズルに入って2人で2回転したあと、男性だけがランジに戻って女性はツイズルを続けるなどが考えられる。

種目: アイス・ダンス
 件名: パターン・ダンスとパターン・ダンス要素の情報(2019-2020シーズン)

パターン・ダンスとパターン・ダンス要素の情報(2019-2020シーズン)

カテゴリー	ダンス		シーケンス/ セクション あたりの秒数	所定のシーケンス/ セクション数	シーケンス/セクション あたりのステップ数	ステップ数				
						10%	25%	50%	75%	90%
ベーシック・ノービス	フォーティーン・ステップ	112 bpm	10.5 – 10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
						2	6	11	17	20
	ウィロー・ワルツ	135 bpm	23.1 – 23.8	2シーケンス	22	1	4	7	11	13
						2	6	11	17	20
	キャナスタ・タンゴ	108 bpm	15.8-16.5	3シーケンス	14	1	4	7	11	13
						2	6	11	17	20
インターミディエイト・ ノービス	フォックストロット	100 bpm	16.5-17.10	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
						2	5	9	14	16
	ヨーロピアン・ワルツ	135 bpm	23.6-24.4	2シーケンス	18	1	4	7	11	13
						2	6	11	17	20
	フォーティーン・ステップ	112 bpm	10.5 – 10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
						2	6	11	17	20
	タンゴ	108 bpm	28.4 – 29.4	2シーケンス	22	2	6	11	17	20
						3	8	16	24	29
アドバンスト・ノービス	スターライト・ワルツ	174 bpm	34.8-35.6	2シーケンス	32	3	8	16	24	29
						2	5	9	14	16
	クイックステップ	112 bpm	14.7-15.3	4シーケンス	18	2	5	9	14	16
						3	8	16	25	30
ジュニア	ティータイム・ フォックストロット	108 bpm ±2 bpm	1シーケンス あたり 56.7～58.9秒	セクション1 (1TTF): ステップ1-31 セクション2 (2TTF): ステップは女性32-54, 男性32-54a	31/35＝平均33 23/25＝平均24	3	8	16	25	30
						2	6	12	18	22
シニア	フィンステップ	104 bpm ±2 bpm	1セクション あたり 20.3～21.2秒	セクション1 (1FS): ステップ1-33	33/37＝平均35	3	9	17	26	31
						3	9	17	26	31