

国際スケート連盟コミュニケーション第 2630 号

アイスダンス

2024/25 シーズン・技術規程の要件

(2024 年 8 月 23 日更新)

技術規程の一部は、毎年、アイス・ダンス技術委員会より発表されることとなっており、それ以外の規定は、すべて、特別規程および技術規程に記載されることとなっている

毎年発表される技術規程に規定された要件：

1. リズム・ダンスの要件 - リズム／テーマ、必須要素（パターン・ダンス要素のキー・ポイントおよびキー・ポイントのフィーチャーを含む）、リズム・ダンスのガイドライン - ジュニア／シニア
2. フリー・ダンスの必須要素 - ジュニア／シニア
3. 必須要素の GOE 採点基準（ノービス、ジュニア、シニア）
4. 減点表 - 責任者 - リズム・ダンスとフリー・ダンス（ジュニア、シニア）
5. 「Judges Details Per Skater」の記号の説明（ジュニア、シニア）
6. リズム・ダンスとフリー・ダンスのプログラム・コンポーネンツ

2024/25 シーズンのノービス・カテゴリーに関するすべての要件は ISU コミュニケーション 第 2625 号 アイスダンス - 国際ノービス競技会ガイドライン に掲載されている。

2024 年 7 月 1 日時点で有効な、現行の技術的要件および価値尺度表（SOV）に対する改訂は、今後のコミュニケーションで公表される。

2024 年 5 月 6 日

ジェ・ユル・キム会長

コリン・スミス事務局長

1. リズムダンスの要件 シーズン 2024/25

1.1. リズム／テーマ

規程第 709 条第 1 項 a)は、リズムおよび／またはテーマが毎年アイス・ダンス技術委員会によってシーズンに選定されることを規定している。2024/25 シーズンは以下のように決定された：

2024/25 シーズンのリズム・ダンスのテーマと音楽は、ジュニア、シニアともに「**1950 年代、1960 年代、1970 年代の社会のダンス（ソーシャルダンス）とスタイル**」です。2024/2025 年シーズンのリズム・ダンスは、これらの年代の高いエネルギーで楽しいダンス・スタイルからインスピレーションを得ている。これらのダンス・スタイルはカップルのダンスとして生まれ、その伝染力のあるアップビートのリズムにより、社交の場や大勢が集まる場所で他の人を誘い、観客を喜ばせる人気ダンスとなった。

要求される特徴：高いエネルギー、カップル・ダンスに根ざしたもの、大人数で楽しむ 1950 年代、1960 年代、1970 年代のダンス・スタイルが特定できるもの。

例（これらに限定されない）：ロックンロール、ジターバグ、ツイスト、ハッスル、ディスコ

今シーズンの RD は何が違うのか：今シーズンのダンスは、クラシック、コンテンポラリー、フォーク、社交（ボールルーム）ダンスのスタイルに基づいていない。

注意事項

- カバー・ヴァージョンを含むリミックス、リマスターは可。
- カップルは、ダンスの動きやダンスのホールドを通して、これらの年代のフィーリングやエッセンス、ダンススタイルを示す必要がある。
- **リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑ってはならない。**
- スポーツの倫理的価値観を遵守するため、アイス・ダンス競技会で使用される音楽は、攻撃的な、あるいは不快な歌詞を含むものであってはならない。

1.2 リズム・ダンス - 必須要素 2024/25 - ジュニア/シニア

<p>ジュニア・リズム・ダンス</p> <p>パターン・ダンス要素</p>	<p>パソ・ドブレのシーケンス 2つ: <u>1950s、60s、70s のソーシャル・ダンス・スタイルから任意のダンス・スタイルで滑り、演技する</u>、テンポは2拍/分の56小節(112拍/分±2拍/分)</p> <p>ダンスの最初のステップ1は、音楽フレーズの1拍目で滑らなければならない。</p> <p>1PD と 2PD: ステップ#1-28</p> <p>パソ・ドブレの2つのシーケンスは任意の順序で滑走することができる。1PD と 2PD のステップ#1 はジャッジの左側で滑る。ハンド・イン・ハンド以外のホールドのバリエーションは許される。</p> <p>- 1PD は規程第 707 条第 2 項に従い、男性は男性ステップ、女性は女性ステップを滑走しなければならない。</p> <p>- 2PD、女性が男性のステップを滑り、男性が女性のステップを滑る(すべてのステップでトラッキング/サイドを入れ替える)。</p> <p>注: 次のステップへのプッシュ/トランジション: 次のステップへのプッシュ/トランジションを準備するために、ステップの最後の 1/2 拍内でエッジを変えることが許される。</p> <p>パターン・ダンス要素のパソ・ドブレの説明、チャートおよび図表は ISU ハンドブック・アイス・ダンス 2003 に記載されている。</p>
<p>シニア・リズム・ダンス</p> <p>パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt)</p>	<p>パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt) 1つ (スタイル D):</p> <p>リズム: 任意のダンス・スタイルに合わせて滑る - 毎分 110 拍以上、2/2 拍子、2/4 拍子、4/4 拍子</p> <p>時間: 任意のフレーズ数</p> <p>パターン: サークュラーの形状</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ステップ#8 から#16 をジャッジ側でスタートし、これらのステップ中にショートアクシスを横切る</u> 2. ステップ #15-16、OpMo は、最初の異なる難しいターンとして考慮される。 3. 3つの追加した異なる難しいターンを含む PSt を続ける 4. パソ・ドブレのステップ#26 から#28 (ステップ#28 はクロスロール・スウィングのみ) をレフェリーの前のショートアクシス周辺で行い、サークルの形状を完成させて終了。 5. 上記のパソ・ドブレのステップを両方のパートナーが行う(女性が女性のステップを行い男性が男性のステップを行う、または男性が女性のステップを行い女性が男性のステップを行う)。 6. <u>ステップ#8 から#16 と#26 から#28 は正しいエッジで実行されなければならない</u> <p>ホールド: ホールドの変更中であっても、常にコンタクトを保たなければならない(振付をつなげるものとしてツイズルを行う場合を除く)。</p> <p>技術的要件: パートナー1人につき、右記の異なる難しいターンを2つ行うこと: バック・エントリー・ロッカー、カウンター、ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク(必須のパソ・ドブレ・ステップからの OpMo)。上記の中からパートナー1人につき最初に試行した2つの異なる難しいターンのみがレベル判定対象となる。同じ難しいターンの追加の試みは無視される。</p> <p>タイミング:</p> <ul style="list-style-type: none"> - パソ・ドブレの必須ステップ (OpMo を除く) については、1ステップの拍数に制限はない。 - <u>ステップ#8 から#16 と#26 から#28 のビートは同時に一緒に滑走しなければならない。</u> - レベルのための異なる難しいターンを行う場合、エントリー・エッジは2拍、エグジット・エッジは2拍以内で行わなければならない。 <p>許されないもの:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ストップ - セパレーション (ツイズルの実施中を除く) - レトログレッション - 両手を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンド・ホールド - ループ <p>注: ステップ・シーケンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱させるような難しいターンのエントリーおよび/またはエグジットのエッジは、レトログレッションとみなすべきではない。</p>

シニアリズム・ダンス コレオグラフィック・リズム・シーケンス (ChRS)	<p>コレオグラフィック・リズム・シーケンス - あらゆるダンス・スタイルに合わせて滑走 ホールド - 許されたセパレーションを除いて、両手を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンドを含めコンタクトした状態。 パターン - 両パートナーはショートアクシスの周辺でステップを行い、フェンスからフェンスへ進まなければならない。フェンスからフェンスへの要件は、パートナーの少なくとも 1 人が各フェンスから 2 メートル以内にいるときに満たされる。 セパレーション - 1 回のセパレーションは両腕間隔を超えず、5 秒以内である。 ストップ - 要素の最初か最後に 1 回のみ、5 秒以内（これは許可されたストップの 1 回としてカウントされる） 許されないもの： - レトロGRESSION - ループ</p>
ジュニア&シニア ダンス・リフト	<p>ショートリフト 1 つ、最大 8 秒</p>
ジュニア&シニア ステップ・シーケンス	<p>ノット・タッチング・ステップシーケンス (スタイル B) 1 つ リズム・ダンスのスタイル B への指定：規定された数十年間のあらゆるダンス・スタイルに合わせて滑走。 - ミッドラインまたはダイアゴナルパターンのみ選択可能 - 両腕間隔以内に滑走 - 体のどの部分でも氷に触れることができるのは 5 秒以内である。 - ストップ - 5 秒以内、1 回まで許可（これは許可された停止の 1 回としてカウントされ、ノット・タッチングで行われなければならない）。 許されていない： - ループ - レトロGRESSION 注：ステップ・シーケンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱させる難しいターンのエントリーおよび／またはエグジットのエッジは、レトロGRESSIONとみなすべきではない。</p>
ジュニア&シニア シーケンシャル・ツイズル	<p>セット・オブ・シーケンシャル・ツイズル 1 つ 各パートナーに少なくとも 2 つのツイズルが必要で、ツイズルの間で接触してはならない。 ツイズルとツイズルの間は 1 歩まで（ツイズルとツイズルの間は、両足で押したり体重を移動したりするたびに 1 歩とみなされる）。 RD で試行された "C" フィーチャーは、FD のレベル認定で繰り返すことはできず、テクニカルパネルによって無視される。このことは、たとえそのフィーチャーが RD でレベル認定されなかったとしても同様である。</p>

1.3 ジュニア・パターン・ダンス要素 シーズン 2024/25 のキーポイントとキーポイントのフィーチャー

パソ・ドブレ：キーポイント

パターン・ダンス要素 (1PD) ステップ数 # 1-28	キーポイント 1 (女性) 女性ステップ 11&12 (XF-RBIO、XB-LBI)	キーポイント 2 (男性) 男性ステップ 15 & 16 (XB-LFO OpMo, RBO)	キーポイント 3 (女性) 女性ステップ 18-22 (LFO、XB-RFI、LFO、RFI-Ch、LFO、RFI-Ch)	キーポイント 4 (男性) 男性 ステップ 18-22 (RBO、XF-LBI、RBO、LFO、RFI-Ch)
パターン・ダンス要素 (2PD) ステップ数 # 1-28	キーポイント 1 (男性) 女性ステップ 11 & 12 (XF-RBIO, XB-LBI)	キーポイント 2 (女性) 男性ステップ 15&16 (XB-LFO OpMo、RBO)	キーポイント 3 (男性) 女性ステップ 18-22 (LFO、XB-RFI、LFO、RFI-Ch、LFO、RFI-Ch)	キーポイント 4 (女性) 男性 ステップ 18-22 (RBO、XF-LBI、RBO、LFO、RFI-Ch)

キーポイント：正しいターン、エッジ、フット・プレースメント、タイミングが含まれなければならない。

注：

- クロスロール（フォワード／バックワード）

要件／説明：フリー・レッグのローリング動作が次のアウトサイド・カーブまで継続してスケーティング・フットを通過すること。同時に、体重は外側のカーブから新しい外側のカーブへと移動し、ローリング動作を生み出す。

クロス・ロールでは、フリー・フットをスケーティング・ブレード／フットのすぐ横を通し、その前あるいは後ろで新たなスケーティング・ブレード／フットとして氷面に置く。新たなスケーティング・ブレードを氷面に置く際、アウトサイド・エッジとなっている必要はない。

- 次のステップへのプッシュ／トランジション

次のステップへのプッシュ／トランジションを準備するために、ステップの最後の 1/2 拍内でエッジを変更することは許可される。

1.4 リズム・ダンス - 仕様/制限 2024/25

	仕様/制限	違反
レフェリー 減点		
時間	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 秒までの過不足ごとに - 1.0
一般要件 テンポ	規程第 709 条 1 項 1. a)	レフェリーによる減点 プログラム全体に対して-1.0 - テンポ規定違反
レフェリー+ジャッジ 減点		
音楽	規程第 709 条 1. c)	音楽の条件： レフェリー+ジャッジ減点- プログラム全体に対して - 2.0
パターン	<ul style="list-style-type: none">- 今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・シーケンスのエントリーで 1 回（Sr & Jr），ChRS のエントリーで 1 回（Sr）、パターン・ダンス要素のエントリーで 1 回（Jr），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かぎり，向きを問わず許される。	振付の制限： （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+ジャッジ減点 - 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（プログラムの最初および／または最後の 10 秒を除く）： 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	規程 709 条 1 項 1. g)	
（両）手で氷 に触れる	規程第 709 条第 1 項.j)（ステップ・シーケンス・スタイル B を除く。）	
衣装と小道具	規程第 501 条 スケーターはズボン着用でもよい．（ズボンの長さは自由）	衣装と小道具： レフェリー+ジャッジ減点 プログラム全体に対して-1.0

2. フリーダンスの条件

2.1 フリー・ダンス - ジュニア／シニアのための必須要素 2024/25

エレメンツ	ジュニア	シニア
ダンス・リフト	<p>2種類のショート・リフト、最大 8 秒 または 1つのコンビネーション・リフト、最大 13 秒</p> <p>RD ショート・リフトにおけるリフトされたパートナーの難しいポーズおよびポーズ変更（オプション a または b）は、FD で行われる同種類のショート・リフトともコンビネーション・リフトに含まれる同種類のリフトの一部とも異なるものでなければならない。同種類のリフトで同じ難しいポーズやポーズ変更（オプション a または b）が行われた場合、FD 側はシンプルなポーズ／ポーズ変更とみなす</p>	<p>3種類のショート・リフト、最大 8 秒 または ショートリフト 1つとコンビネーションリフト 1つ、最大 13 秒</p> <p>（ショート・リフトはコンビネーション・リフトと異なる種類のものでなければならない）</p> <p>RD ショート・リフトにおけるリフトされたパートナーの難しいポーズおよびポーズ変更（オプション a または b）は、FD で行われる同種類のショート・リフトともコンビネーション・リフトに含まれる同種類のリフトの一部とも異なるものでなければならない。同種類のリフトで同じ難しいポーズやポーズ変更（オプション a または b）が行われた場合、FD 側はシンプルなポーズ／ポーズ変更とみなす</p>
ダンス・スピ ン (DSp)	<p>ダンス・スピン 1つ</p> <p>ダンス・スピン (DSp) – カップルによるスピン。ホールドは問わない。片足で回転軸共通のままその場で行う。足換えはパートナーの一方あるいは両方ともが行ってよい。（足換えは任意）</p>	
ステップ・シー クエンス タイプ： ストレートライ ンまたはカーブ	<p>ステップ・シークエンス・イン・ホールド (スタイル B) 1つ 許されないもの：-ストップ -ループ -レトログレッション -腕を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンド -両腕間隔を超えるおよび／または 5 秒を超えるセパレーション</p> <p>ステップ・シークエンス (スタイル B) のパターンは、選択されたパターンの完全な状態あるいは基本的な形を維持しなければならない。 また、コレオグラフィック要素として選ばれたコレオグラフィック・ステップのパターンとは異なる形状でなければならない。</p> <p>(注: ステップ・シークエンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱する難しいターンのエントリーおよび／またはエグジットのエッジは、レトログレッションとみなすべきではない)。</p>	
ワンフットター ンシークエンス (OFT)	<p>ノット・タッチングのワンフット・ターン・シークエンス FD オプション 1つ</p> <p>両パートナーとも片足で難しいターンを行っていく。なお、最初の難しいターンはふたり同時にスタートしなければならない。その後の難しいターンは、ふたり同時でなくてもよい。</p>	
シンクロナイズ ド・ツイズル	<p>セット・オブ・シンクロナイズド・ツイズル 1つ</p> <p>パートナーそれぞれが、少なくとも 2 つのツイズルをすること。1 つ目のツイズルと 2 つ目のツイズルをつなぐステップは 2 歩から 4 歩までとする。（ツイズル間で両足をつき、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>1 つ目のツイズルと 2 つ目のツイズルの間のどこかで、パートナー同士が接触してもよい。</p> <p>RD で試行された "C" フィーチャーは、FD でレベル認定を受けるために繰り返すことはできず、テクニカルパネ ルによって無視される。このことは、たとえそのフィーチャーが RD でレベル認定されなかったとしても同様である。</p>	
コレオグラフィ ック要素	<p>2つの異なるコレオグラフィック要素から選択：</p> <p>コレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ/<u>リフティング</u>・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・シークエンス コレオグラフィック・ハイドロブレーディング・ムーブメント コレオグラフィック・リフト 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・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</p>	<p>3つの異なるコレオグラフィック要素から選択する：</p> <p>コレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ/<u>リフティング</u>・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・シークエンス コレオグラフィック・ハイドロブレーディング・ムーブメント コレオグラフィック・リフト 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・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</p>

2.2 フリーダンスのコレオグラフィック要素の定義：

コレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ/リフティング・ムーブメント：アシスト・ジャンプ動作を 3 つ以上連続して実施され、プログラム中の任意の場所で行う以下の条件が適用される。

- 少なくとも 3 つ連続して、継続して行うこと（種類は同じでも異なってもよい）
- 各アシスト・ジャンプにおいて、アシストするパートナーが 1 回転を超えて回らないこと
- アシストされるパートナーが氷面を離れる時間が 3 秒未満であること
- それぞれのアシスト・ジャンプ/リフティング動作の間が 3 歩以内であること
- アシスト・ジャンプ/リフティング動作はどちらパートナーが行ってもよい

コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス：プログラム中の任意の場所で行う。**ChSt** のパターンは、**スタイル B** のステップ・シーケンスで選択されたパターンとは異なるものでなければならない。両パートナーは選択されたアクシスを中心にステップを行い、フェンスからフェンスへと進まなければならない。

以下の条件が適用される：

- 以下から任意のパターン：
 - ・ ダイアゴナル、コーナーから反対側のコーナーに向かって行う
 - ・ ロングアクシス、フェンスから反対側のフェンスまで、主にロングアクシスに沿って行われる
 - ・ ショートアクシス、フェンスから反対側のフェンスまで、主にショートアクシスに沿って行われる
- サーキュラー、ショートアクシスの長いフェンスからスタートし、ショートアクシスの両側でロングアクシスを横切り、スタートしたフェンスで円を完了させる。
- フェンスからフェンスへの要件は、パートナーの少なくとも 1 人が各フェンスから 2 メートル以上離れていない場合に満たされる。
- ホールドはしてもしなくてもよい
- コントロールされた動きで、身体の一部（または複数）で氷に触れることは許される。
- コレオグラフィック・キャラクター・ステップの開始時または終了時にフェンスに触れることは許される。
- パートナー間の距離は最大、両腕間隔まで許される。
- レトログレッション：許されない。(ストップ中に各パートナーの周囲で動きやステップを行うことはレトログレッションとはみなされない)。

コレオグラフィック・ハイドロブレードイング・ムーブメント：プログラム中の任意の場所で、両パートナーがハイドロブレードイング動作を行う

以下の条件が適用される：

- 上半身が氷とほぼ平行になる低い動作。体の芯は垂直軸からはっきりと離れた位置になければならない。フリー・レッグのブーツ以外の身体のいかなる部分も氷に触れてはならない。（フリー・レッグのブーツ／足の引きずり以外）身体の他の部分が氷に触れた場合、それはコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントとみなされることがある。
- 両パートナーが同時に少なくとも 2 秒間、ハイドロブレードイング動作を行うこと。コレオグラフィック・ハイドロブレードイング・ムーブメントの開始と終了は同時に行う必要はない。
- ホールドはしてもしなくてもよい
- 両パートナーとも少なくとも 1 つのブレードが氷上にあること

コレオグラフィック・リフト：最低 3 秒以上 10 秒以内のダンス・リフトで、要求されたすべてのダンス・リフトの後に行う。

コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント：プログラム中の任意の場所で、両パートナーが氷上でスライディング動作を行う。

以下の条件が適用される：

- 両パートナーが少なくとも **2 秒間**、身体の中のどの部分でもよいが、同時にスライディング動作をする。コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの開始と終了は同時でなくてもよい。
- ホールドしていても、触れていなくても、あるいは両方を組み合わせていてもよく、回転してもよい。
- コントロールされた両膝または身体の一部でのスライディングは、この要素の間、テクニカル・パネルによって転倒/違反要素とはみなされない。
- スライディング動作が両膝で止まるか、氷上に座る／横たわる形で終了した場合、コレオグラフィック・スライディング動作と認定され、転倒／違法要素の減点が適用される。
- 2 人同時に基本的なランジ動作を行っても、コレオグラフィック・スライディング動作とはみなされない。

コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント：プログラム中の任意の場所で行われるスピニング動作。ホールドしたまま両パートナーとも続けて **3 回転以上** するもの。

以下の条件が適用される：

- 片足または両足で行うか、片方のパートナーを **3 回転未満** の間持ち上げるか、あるいはその **3 つ** を組み合わせる、
- 回転軸は共通であること。軸の移動をしてもよい。

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・ツイズルの後に行われるツイズリング動作で、**2 つ** のパートから構成される。

以下の条件が適用される：

- **2 つの部分とも**：片足または両足、あるいは両方の組み合わせ。
- パートナー間の距離は最大、両腕間隔まで許される。
- **1 つ目の部分**：少なくとも **2 つ** の連続した回転を 2 人同時に行い、両パートナーが移動しなければならない（その場に留まらない）。
- **2 つ目の部分**：パートナーの一方は連続した回転を少なくとも **2 回転** 行わなければならない。**1 つ目と 2 つ目のツイズリング動作の間に最大 3 歩** であり、パートナーの一方または両方がその場に留まるか、移動するか、またはこれらの組み合わせでよい。

2.3 フリーダンス - 仕様/制限 2023/24

	仕様/制限	違反
レフェリー減点		
時間	シニア : 4 分±10 秒 ジュニア : 3 分半±10 秒	プログラム時間 レフェリーによる減点 5 秒までの過不足ごとに - 1.0
レフェリー+ジャッジ 減点		
音楽	規程第 710 条第 1 項 c	音楽の条件 : レフェリー+ジャッジ減点- プログラム全体に対して - 2.0
ストップ	- 時計がスタートした後、カップルは 1 つの場所に 10 秒以上とどまってはならない。 - プログラム中（プログラムの最初と最後の 10 秒間を除く）：最大 5 秒間のフルストップが無制限に許される。	振付の制限 (ストップ/セパレーション/手で氷に触れる) レフェリー+ジャッジ減点 - プログラム全体に対して - 1.0
セパレーション	規程第 710 条第 1 項 f	
(両) 手で氷に触れる	(両) 手で氷に触れることは許されない（ただし、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・シーケンスは除く）。	
衣装と小道具	規程第 501 条第 1 項 スケーターはズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）	衣装と小道具 : レフェリー+ジャッジ減点 プログラム全体に対して-1.0

3. 必須要素の GOE 採点基準

パターン・ダンス要素 & パターン・ダンスのGOE 2024/25											
設定基準	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
要求拍数を保持されたステップ数	要求拍数を保持されていたステップの数が75%未満 音楽的構造から外れる					ステップの75%以上が 要求拍数保持された		ステップの90%以上が 要求拍数保持された		ステップ/エッジの100%を要求拍数保持された（両パートナーとも）	
注：ステップの合計数を計算する場合、エラーの発生がパートナーの一方か両方に関係なく、ステップは2人で1つの単位として数える。											
転倒／エラー／コントロール喪失	転倒2回、 および/または 多数のシリアスエラー		転倒1回 または シリアスエラー複数	つまずき2回 または シリアスエラー複数	つまずき／両者のタッチダウン または 要素の25%以下を実行できない	タッチダウン／コントロール喪失1回	わずかなコントロール喪失／ タッチダウン1回 (要素内に切れ目はない)			なし	
特徴	よい特徴よりも悪い特徴／エラーが多い					基本的な 出来栄－ 概ね正しい	1-2 よい特徴	3-4 よい特徴	5-6 よい特徴	7-8 よい特徴 (悪い特徴／エラーがない)	9つ以上 よい特徴 (悪い特徴／エラーがない)
	9つ以上 悪い特徴	7-8 悪い特徴	5-6 悪い特徴	3-4 悪い特徴	1-2 悪い特徴						
悪い特徴 (NEGATIVE)						よい特徴 (POSITIVE)					
要素全体の実行											
1. エクセキューションが悪い、および/または苦しげに要素をこなしている、および/または追加の支持がある・なしにかかわらずコントロールを失う。					1-4	1. 質がよい－エッジ／ステップ／ターンが正確、クリーン、ディープ、確実					2-4
2. ステップ／ターンが不正確（1回ごとに）例:チョクトウがモホークになったなど					1	2. 楽々とスムーズにできている					2
3. ユニゾンがない					1-2	3. ユニゾン（調和）と一体性が要素を通じてある					2
4. グライドやフロー（氷上の移動）がない					1-3	4. グライドやフロー（氷上の移動）が維持されている					2
5. 選んだリズムの特徴やスタイルに合っていない					1-2	5. 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					1-2
6. 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）					2	6. 両パートナーともに体のラインや身のこなしが選んだリズムに合い洗練されている					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 - パターンの50%以上				12	7. ホールドとポジションが正しく、かつ／または独創的で、一貫性があり、選択したリズムに適している。かつ／またはパートナー同士の距離が近い					1-2
						8. タイミングが100%完璧					2
8. パターンが正しくない（許されないところでロング・アクシスを横切るなど）					1-2	9. 正しいパターンで氷面を最大限に活用している					2

	必須要素（コレオグラフィック要素を含む）のGOE 2024/25										
設定基準	-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,および／または特徴を反映していない					ほとんど音楽構造を反映	音楽の構造／リズムのパターン通りで、特徴を反映している				
転倒／エラー／コントロール喪失	転倒 2 回 および／または 多数のシリアスエラー		転倒 1 回 または シリアスエラー 複数	つまずき 2 回 または シリアスエラー 複数	つまずき 1 回／タッチ・ダウン 複数	タッチダウン／コントロールの喪失 1 回	わずかなコントロールの喪失／タッチダウン 1 回 (要素の中に切れ目がない状態)			なし	
コレオ要素	コレオ要素に「！」マークがつく GOE を 2 段階下げる（+3 以下）。										
特徴	ネガティブ - よい特徴より悪い特徴が多い					良い特徴 ＝悪い特徴	ポジティブ - 悪い特徴よりよい特徴が多い			7 - 8 (悪い特徴なし)	9 以上 (試みられたすべての特徴が良い)
	9 以上	7 - 8	5 - 6	3 - 4	1 - 2		1 - 2	3 - 4	5 - 6		
マイナスの特徴						ポジティブな特徴					
要素全体を通じたエクセキューション											
1. エクセキューションが悪い, および/または苦しげに要素をこなしている, および/または追加の支持がある・なしにかかわらずコントロールを失う。					1 - 4	1. スムーズに, および／または, 楽々とできている					2
2. 選んだ音楽／リズム／特徴／テーマの振り付けと要素が合っていない					1 - 3	2. 選んだ音楽／リズム／特徴／テーマの振り付けおよび/または特徴を要素が強めている.要素が音楽のニュアンスを反映している					1 - 3
3. エントリーやエグジットが悪い (1 回ごとに)					1	3. エントリーやエグジットがシームレス, 予想外, 創造的 (1 回ごとに)					1
4. 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 - 2	4. 体のラインやポーズが両方とも美しい (パートナーごとに)					1 - 2
5. 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 －RD:音楽の 1 小節を超えた －FD:5 秒を超えた					2	5. 要素が独創的および／または創造的／または多様なホールドを含む					1 - 3
6. 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 (Step Seq, OFT, ChTw) 注: Stw: ツイズルごとに 1－2 の悪い特徴, <u>両ツイズルともに 2－4 の悪い特徴</u>					1 - 2	6. 要素を通じてユニゾンや一体性がある					1 - 2
7. 要素中の距離 - 両手間隔を超える - パートナー同士の距離が変動する					1 - 2	7. パートナー同士の距離が近く, 一定 (STw, Step Seq, OFT, ChRS)					1 - 2
						8. 回転速度が落ちない, あるいは, 加速した (RoLi, DSp, STw, Choreo El)					1 - 2
8. 回転速度および／または氷面を横切る速度がない, または低下している					1 - 2	9. 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 - 2
9. 位置がずれる (DSp, StaLi)					1 - 2	10. ステップ, ターンがクリーンで確実 (STw, Step Seq, OFT)					2
10. パターン／プレースメントが正しくない (RD:すべての要素,FD: Step Seq, ChSt)					<u>エラーごとに</u> 1	11. 2 人同時に行うツイズルのエグジットがスムーズに流れるエッジである. 1 つのツイズル - 1 両方のツイズル - 2					1 または 2
11.許されない要素が入っている* (Step Seq, PSt, ChRS,DSp)					要素ごとに 2						
12. 要素中に許されない長さのストップ Step Seq,Pst,ChRS,Chst					<u>長いストップ</u> <u>ごとに 2</u>						

*RD: ハンド・イン・ハンド, ループ, レトログレッション, 複数回のストップ, ノンタッチ・ステップ・スタイル B での接触

*FD: ハンド・イン・ハンド, ループ, ストップ, レトログレッション, 5 秒を超えるセパレーション

4. 減点表（リズム・ダンスとフリー・ダンス） - 責任者（ジュニアとシニア）

内容	ペナルティ	責任者
演技時間違反 – 規程第 502 条による	5 秒の過不足ごとに -1.0	レフェリー
テンポ指定 - リズム・ダンス：規程第 709 条 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
10 秒を超えるプログラムの中断 <div style="text-align: right;"> - 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経過時間である（規程第 503 条第 2 項）	-1.0 -2.0 -3.0	レフェリー 不運な条件を遅滞なく解消できる場合、競技者はレフェリーに報告する必要がなく、音楽が流れ続ける。競技者が演技を 40 秒以内に再開した場合、レフェリーは規程第 353 条第 1 項 n)に定められた減点を適用する。
3 分以内の許されたプログラムの中断（中断地点からの再開するための）（規程第 515 条 3.b 項） 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出すとともに、入力が正しいことを確認しなければならない。	-5.0	レフェリー 競技者が 40 秒以内に演技を再開しなかった場合、レフェリーは音楽を止める指示を出し、競技者に追加の 3 分を与える。競技者が追加の 3 分以内に演技を再開した場合、レフェリーは規程第 353 条第 1 項 n)に基づき 5.0 の減点を適用する。この減点は追加の 3 分に先立つ 40 秒までの中断の分を含む。
演技開始の遅れ-規程第 350 条 2 項による 1 秒から 30 秒の遅れのスタート	-1.0	レフェリー
衣装／装飾品の一部が氷上に落下 – 規程第 501 条 2 項による	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 - 1 回のリフトが 8 秒（ショート・リフト）、10 秒（コレオリフト）、13 秒（コンビネーション・リフト）を超える場合	リフトごとに -1.0	レフェリー
音楽要件 リズム・ダンス：規程第 709 条第 1 項(c)(i)および(ii)による。 フリー・ダンス：規程第 710 条 1.c)に準ずる	プログラム全体に 対して -2.0	多数決による減点 レフェリー＋ジャッジ
コスチューム／小道具の違反-規程第 501 条第 1 項による 注：小道具違反にはダンス・リフトにおいて衣装の一部をサポートとして使用することも含まれる。 この場合、レフェリーおよびジャッジによる減点が適用され、テクニカル・パネルがコールの原則に従ってダンス・リフトのレベルを決定する。	プログラム全体に 対して -1.0	多数決による減点 レフェリー＋ジャッジ
振付上の制限違反 リズム・ダンス：規程第 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)に従う。 フリー・ダンス：ISU コミュニケーションに別段の指定がない限り、規程第 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）に従う。	プログラム全体に 対して -1.0	多数決による減点 レフェリー＋ジャッジ

内容	ペナルティ	責任者
<p>転倒</p> <ul style="list-style-type: none"> - パートナー1人の転倒につき - パートナー両方の転倒につき 両膝をついたり、氷上で座ったりして滑走することは禁止されており、ISU コミュニケーションに別段の定めがない限り、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる（規程第 709 条および第 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）。 	<p>-1.0 -2.0</p>	<p>テクニカルパネル</p> <p>テクニカル・スペシャリストが特定し、テクニカル・コントローラーが認定あるいは訂正して減点を行う。</p>
<p>違反要素／動作／ポーズ-規程第 704 条 21 項による</p> <p>ISU コミュニケーションで別段の定めがないかぎり、イントロや終了部分も含むリズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンスにおいて、以下のような動作および／またはポーズは違反となる。</p> <p>a) パートナーの頭に座る。 b) パートナーの肩に立つ。 c) リフトされるパートナーが倒立開脚姿勢をとる（両大腿部の保持角度が 45 度を超える）。―― d) 完全に伸ばした腕のみで、または手／腕の補助なしで、ブレード／スケート靴や脚を持ち、リフトするパートナーがリフトされるパートナーを振り回す。 e) リフトされるパートナーがリフトするパートナーの首に足だけを絡ませただけの形で、手／腕を補助にすることなくリフトするパートナーがリフトされるパートナーを振り回す。 f) 腕が完全に伸びており、リフトするパートナーのリフトする手／腕とリフトされたパートナーの身体との接触点がリフトするパートナーの頭より継続的に高い位置にある（補助の腕は、完全に伸びた状態で継続的に頭より高い位置にあってもよい）。 g) 1 回転を超えるジャンプ。（ジャンプによるエントリーおよび／またはエグジットを除く） h) 氷上に横たわる。</p> <p>確立（継続）しない、あるいは、姿勢を変更するためにのみ用いる場合、a) 項～f) 項のポーズをさっと経由することは許される</p>	<p>違反につき -2.0</p>	<p>テクニカル・パネル</p> <p>テクニカル・スペシャリストが特定する。テクニカル・コントローラーが認定または修正し、減点する。いずれかの要素の実行中に違反要素／動作／ポーズがあった場合、違反動作に対する減点が適用され、その要素には実行された要件に応じたレベルが与えられるか、ベーシックレベルの最低要件が満たされていない場合は無視される</p>
<p>余分な要素（ExEI）</p> <p>リズム・ダンスやフリー・ダンスにおいて、要素グループから許された要素数を超えて余分な要素が実施された場合、そのような要素に+ExEI が付いて減点される。</p> <p>例:</p> <p>ステップシークエンス（ChSt 含む）の中にスピンがある場合、そのようなスピンは余分な要素として認定され、ExEI が付いて減点される。(ChSt1 + ExEI)</p> <p>ステップシークエンス（ChSt/ChRS 含む）の中にリフトがある場合、または許された要素数を超えて余分なリフトがある場合、そのようなリフトは余分な要素として認定され、ExEI が付いて減点される。(ChSt + ExEI, Li + ExEI)</p>	<p>-1.0 減点</p>	<p>テクニカルパネルがコールの原則に従って認定する。</p> <p>テクニカル・コントローラーは、データ・オペレーターに対して、それぞれの要素に ExEI を追加することと、減点を入力することを伝える</p>
<p>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素 (*) 記号を付す</p> <p>要件に従っていない不正な要素がある場合（例：要求された MiSt/DiSt の代わりに CiSt）, または繰り返しルールに違反したリフトがある場合、無価値となるが減点は適用しない</p>	<p>要素は無価値となるが、減点はない。</p>	<p>コンピュータによる検証で、要件に従っていない要素が特定され、アスタリスク(*)が付与される。</p> <p>テクニカル・コントローラーは検証して、そのコールを認定する。</p>

5. 「JUDGES DETAILS PER SKATER」表で用いる記号の説明（ジュニアとシニア）

シンボル	アクション	説明
<	= レベルを 1 段階引き下げる。 PDE で 1 小節以内の中断があった場合.	PDE で 1 小節（その PDE に基づいた 4 拍または 6 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 段階下がる。「JudgesDetails per Skater」の表には「<」と記載し、1 小節以内の中断があったことを示す。
<<	= レベルを 2 段階引き下げる。 PDE で 1 小節を超える中断があった場合	PDE で 1 小節（その PDE に基づいた 4 拍または 6 拍）を超える中断があった場合、キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは 2 段階下がる。「Judges Details per Skater」の表には「<<」と記載し、1 小節を超える中断があったことを示す。
>	= -1.0 点減点。ダンス・リフトの制限時間超過.	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-1.0 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	-1.0 減点	余分な要素 (ExEI) リズム・ダンスやフリー・ダンスにおいて、要素グループから許された要素数を超えて余分な要素が実施された場合,そのような要素に ExEI が付いて減点される。 例: ステップシークエンス (ChSt 含む) の中にスピンのある場合,そのようなスピンは余分な要素として認定され、ExEI が付いて減点される。(例: ChSt1 + ExEI) ステップシークエンス (ChSt/ChRS 含む) の中にリフトがある場合,または許された要素数を超えて余分なリフトがある場合,そのようなリフトは余分な要素として認定され,ExEI が付いて減点される。(例: ChSt + ExEI, Li + ExEI)
*	要素は無価値となるが,減点はない。	ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素 (*) 要件に従っていない不正な要素がある場合 (例: 要求された MiSt/DiSt の代わりに CiSt) ,または繰り返しルールに違反したリフトがある場合,無価値となるが減点は適用しない。
F	= 要素中に 1 つの転倒がある場合, 転倒ごと・パートナーごとに-1.0 点減点	要素中に 1 回の転倒があった場合, 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。
Fx	= 要素中に複数の転倒がある場合, 転倒ごと・パートナーごとに-1.0 点減点	要素中に複数の転倒 (Fx) 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, ホールド/コンタクト/タッチがある場合,またはホールド/コンタクト/タッチがない場合	パートナーが許可されていないときにホールド/コンタクト/タッチ状態にある場合、または要求されているときにホールド/コンタクト/タッチ状態にない場合、レベルを 1 段階（各パートナーにつき 1 段階）下げるものとする
!	= コレオグラフィック要素が認定されるが,すべての要件を満たさない	-コレオグラフィック要素は認定されるがすべての要件を満たしていない場合、ジャッジ画面の上に「!」マークが表示され、ジャッジは GOE 表に従って適切な GOE を適用する -ステップシークエンスと ChSt の形状が全く同じ場合 (例: ダイアゴナル・ステップシークエンスとダイアゴナルの ChSt) - Jr/Sr

6. プログラム・コンポーネンツ

シングル&ペア，アイス・ダンス，シンクロナイズド・スケーティング

(リズム・ダンスとフリー・ダンスに使用される)

コンポジション（構成）	プレゼンテーション（演技）	スケーティングスキル（技術）	
さまざまな種類の動きを意図をもって組み合わせる，独創的に組み合わせる，練り上げるなどして，調和，統一感，空間，形式，音楽構造とあらゆる面で全体として意味のある形に仕上げる事ができているか。	音楽と構成を理解し，心を込め，全身かつ全力でそれを表現できているか。	ブレードと身体をコントロールし，さまざまなステップ，ターン，スケーティング動作などスケートらしい動きができているか。	
多次元的な動きと空間の利用	表現と投射	多彩なエッジ，ステップ，ターン，動き，方向	
要素中および要素間のつながり・つながり	エネルギーや動きの多様さ，メリハリ	エッジ，ステップ，ターン，動き，身体コントロールの精度	
音楽のフレーズや表現形式を反映した振り付け	音楽に対する感受性，タイミング	バランスとなめらかな滑り	
パターンおよび氷面の十分な利用	一体性，空間把握（ペア・スケーティング，アイス・ダンス，シンクロナイズド・スケーティング）	流れ	
統一感		パワーとスピード	
		ユニゾン	
<div>深刻なエラー</div> <div>深刻なエラーとは，プログラムが中断してしまった転倒および／または失敗を指す．中断はごくわずかな場合からもっとはつきりわかる場合までである．このような失敗は，各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない．反映の程度は，深刻度や，プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする．採点のガイドラインは以下のとおり．</div>			
カテゴリー	マーク範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00 - 9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00 - 8.75**	非常によい	深刻なエラーが複数
	7.00 - 7.75	よい	各構成要素において： *エラーが1つだけで，プログラムに対する影響が小さかった場合，上記のように最高で9.50まで与えることができる． 注:上記が適用できるのは，プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである． **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合，最高で8.75まで与えることができる．
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均的	
オレンジ	4.00 - 4.75	平均以下	
	3.00 - 3.75	弱い	
レッド	2.00 - 2.75	劣る	
	1.00 - 1.75	非常に劣る	
	0.25 - 0.75	極めて劣る	

注：両方のパートナーによるエラーは，同時または別に関わらず，2つと見なす必要がある。（例：転倒2）

注：この基本原則は，エラーが要素内および／または要素外で発生した場合にも同様に適用される。