

国際スケート連盟

コミュニケーション第 2695 号

シンクロナイズドスケーティング

このコミュニケーションは ISU コミュニケーション 2639 を置き換える

記載内容：

要素、フィーチャー、アディショナルフィーチャーの難度グループ (2025/26 シーズン)

(日本語訳：内容は英語版を正とする)

発行日 2025 年 4 月 2 日

日本語訳 第 1 版 2025 年 5 月 25 日

目次

主な変更点の概要	3
全ての要素の情報	4
アーティスティックエレメンツ(AB/AC/AL/AW)	4
クリエイティブエレメンツ(CrI/CrL)	5
グループリフトエレメンツ(GL)	6
インターセクションエレメンツ(I)	8
ポイントオブインターセクション(pi)	10
リニアエレメンツ(B&L)、ローテーティングエレメンツ(C&W)	12
ミックスドエレメンツ(Mi)	13
ムーブエレメンツ(ME)	13
ノーホールドエレメンツ(NHE)	16
ステップシーケンス(s)	17
ペアエレメンツ(Pa)	18
ピボットティングエレメンツ(PB&PL)	20
シンクロナイズドスピンエレメンツ(SySp)	21
トラベリングエレメンツ(TrE)	23
ツイズルエレメンツ(TwE)	24

主な変更点の概要

NOTE:この概要は、SYS 難度グループに施された全ての変更点を網羅したものではありません。コミュニケーション全文を慎重に読むことが強く推奨されます。追加の情報は、テクニカルパネルハンドブックおよび/又は随時発行される Q&A に記載されます。

- 全ての要素に対しての情報
 - フィーチャー/EV は正しくフィクストされたポジションでの fm/fe が明確に保持される必要がある(該当する fes に対して)
- コレオシリーズ
 - 2 つの正確に実行された異なる難しいターンを含めなければならない
 - ムーブメントは正しいフィクストポジションがなければならない(タイミングやエッジは必須ではない)
- 一般 - チェンジオブプレイスフィーチャー
 - 許可される異なるムーブメントの数に制限はない
- Cr - 一般
 - シンクロナイズドスケートングに関する the Special Regulations & Technical Rules で認められている通り、2025/26 シーズンのこの要素に関する一定の要件は保留される
- Cr - インターセクション (シニア FS)
 - 新しい要素
- GL
 - 頭の高さより上にあるのは、リフトイドポジションのうち1つだけでなければならない(各 GL で)
 - 新しいフィーチャー: ディフィカルトポジション、リフトイドレベル/高さの変更、ディフィカルトサポーティングベース、リフトイドスケーターの GL の交換、ローテーション、ミラーイメージ(GL1 と 2 のみ)
 - リフトイドスケーターは、チェンジオブポジションとリフトイドレベル/高さの変更のために短いタッチダウンをしてもよい-短いタッチダウンは、降ろされたり又は崩れたりすることと同じとはみなされない
 - エグジットフィーチャーはない
- インターセクション - EV
 - EV の終わりの明確化
 - コンプレックスパターンは両足滑走をのみを使用した場合はカウントされない
 - シンプルパターン: 1 つの SM のみ
 - いくつかの fms はシンプルパターンのみでカウントされる
 - どの EV も: 全ての列に SM が含まれていなければならない
- インターセクション アディショナルフィーチャー - pi
 - チームは ABR と pi ローテーションの間プッシュや足換えをしなければならない(アングルド)
 - 両手は pi フィーチャー中、肩よりも上にななければならない
- リニア/ローテーションエレメンツ
 - 新しいフィーチャー: チェンジオブホールド(レベル 1 と 2)
- ノーホールドエレメンツ
 - ジャンプフィーチャーの新しい要件 - 1 回転を超えるジャンプが高いレベルでは要求される
 - アドバンスドノービスは少なくとも 1 つ以上のツイズルを NHE で試みなければならない
- ペアエレメンツ
 - 基本要件: 要素はチーム全員によりペアがつけられた時点又はフィーチャーから開始とする
 - フィーチャーの新しい区分
 - 常に片足でのエグジットでなければならない
- シンクロナイズドスピンエレメンツ
 - 要素はスケーターがスピンを止め、次の要素へと移行する時に終了する
 - スケーターはスピンエレメンツ中スポット(位置)を変更してもよい
 - 新しいフィーチャー: 隊形/要素の形の変化、回転方向の変化、スピンの種類の変化

全ての要素に対しての情報

フィーチャー/EV:

全ての fms と該当する fes(リフト、ピボット、スピン)は正しいフィクストポジションで明確に保持されなければならない

コレオグラフィックシリーズ

- 正しいフィクストポジションで明確に保持された、少なくとも 2 つの異なるムーブメント(正しいエッジと時間は要求されない)を以下から選択すること; ノンリスティドジャンプ、シャーロット、ハイドロブレーディング、イナバウワー、ランジ、シュートザダック、コレオグラフィックスライド、スパイラル、スプレッドイーグル、アップライトエクステンション
- 少なくとも 2 つの異なる正確な難しいターンを含めなければならない
- 最低 2 つの異なる腕のムーブメント
 - コネクトドホールドを使用する場合、列/スポークのエンド(端の)スケーターのみがこの要件を満たす

スケATINGムーブメント(SM)

- フリースケーティングエレメント(fe)および/又はフリースケーティングムーブ(fm)として定義される

イノベティブムーブメント(IM)

- 創造的および/又はアンエクスペクティド(予想外の)ムーブメントとして定義される

全ての要素に対しての基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない (Cr を除く)
2. 要素は WBP コミュニケーションに記載の技術要件の定義を満たしていなければならない

アーティスティックエレメンツ

難度グループ		
レベルベース ABB/ACB/ALB/AWB	レベル 1 AB1/AC1/AL1/AW1	レベル 2 AB2/AC2/AL2/AW2
基本要件のみを満たす	1 つのフィーチャー	2 つのフィーチャー

フィーチャー		
1. 隊形変化		4. インターセクティング/パススルー
2. フリースケーティングエレメント(fes)		5. ピボッティング
3. インターロッキング		6. ウィービング

コレオグラフィック要件

フィーチャーは、要求される人数のスケーターによって同じタイミングで行わなければならない

フィーチャーの一般要件

- 少なくともチームの 1/2 は特に記載のない限り、同じムーブメントで同じフィーチャーを行わなければならない
- AC/AW はフィーチャーの前、間、後で絶え間なく回転し続けなければならない
- AB/AL はフィーチャーの前、間、後で絶え間なく進み続けなければならない

フィーチャー要件

1. 隊形変化
 - 全てのスケーターが両方の隊形に参加しなければならない。fes をしているスケーターを除く
 - 同じ要素の異なる認識可能な隊形が少なくとも 2 つなければならない
2. フリースケーティングエレメント(fe)
 - 少なくとも 1 人のスケーターが 1 つの fe を行わなければならない
 - 異なるムーブメントは許される
 - スケーターはこのフィーチャーを行う前に要素の形の中にいなければならない
 - ノンリスティドジャンプはカウントされない
3. インターロッキング(AC,AW)

- AC: 1 度、各々が連続して次々とインターロッキングしなければならない
- AW: 全てのスポークが連続して次々とインターロッキングしなければならない
- 4. **インターセクティング/パススルー**
 - 同じ又は異なるスケーターが少なくとも 2 度(2 回の別々のタイミングで)行わなければならない
- 5. **ピボットイング(AB,AL)**
 - 少なくとも途切れない 90° のピボットイングをしなければならない
 - 隊形変化またはチェンジオブプレイスは許されない
- 6. **ウィービング(AC)**
 - 2 度、各々が連続して次々とウィービングしなければならない

クリエイティブエレメンツ (CrI/CrL)

基本要件

1. the Special Regulations & Technical Rules の Rule 990 のリフトに関する全ての要件は Rule 990, paragraph 3 a. (iv) (general definition of Lifts) および paragraph 3 a. (iv) a) (Acrobatic Lifts の定義)を除き保留される
2. the Special Regulations & Technical Rules の Rule 990 のインターセクションに関する全ての要件は、Rule 990 paragraph 3 c) (ポイントオブインターセクションの一般定義)および paragraphs 4 q) および s) (インターセクティングとパススルーの一般定義)を除き保留される

インターセクション (Senior FS)

1. 全てのスケーターは、個人、ペア、又はその両方の組み合わせでインターセクションおよび/又はパススルーを行わなければならない(グループは許されない)
 - 要素はスケーターがアプローチフェーズを開始した時点で開始とみなす
 - 要素はスケーターがインターセクトを終え、要素がバラバラになった時点で終了とみなす
 - スケーターは同じタイミングでインターセクトしなければならない
2. ポイントオブインターセクション:
 - 全てのスケーターは SM および/又は IM を試みなければならない
 - インターセクトする前に開始し、インターセクトした後に終了しなければならない
 - スケーターがインターセクトを開始する前に完了してはならない
 - チームの 1/2 以上がその場 (Spot) に留まってはならない

リフト

1. ステーションナリーリフトは許可される
 - 全てのスケーターが要求されるリフトに参加する前後に、追加のリフト/アンサステインドリフトを振付けとして行ってもよい
2. 全てのスケーターはリフトに参加しなければならない
 - 要素はスケーターがリフトを上げるペア/グループを形成し始めた時点を開始とする
 - 要素の終わりは:
 - i. 全てのリフティドスケーターが下ろされかつペア/グループがバラバラになった時
 - 又は
 - ii. Crが最後の要素で、スケーターがリフトされたまま最後のポーズをする時

グループリフトエレメンツ - シニア

難度グループ				
レベルベース GLB	レベル 1 GL1	レベル 2 GL2	レベル 3 GL3	レベル 4 GL4
基本要件のみを満たす	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー - 3つの異なるグループから1つのフィーチャー	4つのフィーチャー - 各グループから1つのフィーチャー
GL は、全てのスケーターを含む少なくとも3つのグループリフトで開始する				
リフティドスケーターは高さに制限なく氷から持ち上げられていなければならない	各 GL において少なくとも1つのリフティドポジションは、(リフティドスケーターの)胴体(トルソー)のほとんどが、サポーティングスケーターの頭の高さより上になければならない			

フィーチャー	
グループ A	グループ D
1. エントリーバリエーション	1. リフティドレベル/高さの変更
グループ B	2. ディフィカルトサポーティングベース
1. チェンジオブポジション	3. リフティドスケーターの GL の交換
グループ C	4. ローテーション
1. ディフィカルトリフティドポジション	5. ミラーイメージ(GL1 & 2 only)

コレオグラフィック要件

全ての GL は滑走しなければならない

シンコペーションを使用する場合、2 セット(どのような組み合わせでもよい)で GL を行わなければならない

要素の一般要件

全てのスケーターがグループリフト(EVを含む)のエントリー(リフティング)に参加しなければならない

リフティドポジションの種類: ベーシック、ディフィカルト

最大2つの GL で同時にフロントスプリットポジションを使用してもよい

For GOE: リメイニングスケーターは、両足滑走/スケーティングのみを行ってはならない

GL に参加していない時は、少なくとも1つの SM を含めなければならない

フィーチャーの一般要件

全ての GL は同じまたは異なるムーブメントを用いて、同じフィーチャーを行わなければならない

フィーチャー要件

グループ A

1. エントリーバリエーション(以下に限らない)

- リフティドポジションに到達する際に影響を与える連続したムーブメントのことを指す

アンエクスpekテイド(予想外の)エントリー

- 明確な準備なしのアンエクスpekテイドで変わったエントリー

プレリフト

- 途中でタッチダウンすることなく行わなければならない

プレグループリフト (GLB, GL1, GL2 のみ適用)

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

プレペアリフト

- GL3 & GL4 に適用 - 少なくとも 360° の ローテーションの実行、又はサポーティングスケーターが明確に保持された fm ポジションをペアリフトのどこかで行わなければならない

ヴォルト

- リフティドスケーターはリフティドポジションにヴォルトしなければならない

グループ B

1. チェンジオブポジション

各リフティドスケーターは 2 つの異なるフィクストリフティドポジションを行わなければならない

- 他のリフティドポジションを通過してもよい
- リフティドスケーターは 2 つのフィクストポジションの間で短いタッチダウンをしてもよいが、2 つのフィクストポジションの間で連続した動作/勢いを維持しなければならない
- 短いタッチダウンは、降ろされたり崩れたりすることとはみなされない

各リフティドスケーターのフィクストリフティドポジションの組み合わせは次のいずれかが要求される:

GL1, GL2: 2 つの異なるベーシックリフティドポジション

GL3: 1 つのベーシックリフティドポジション + 1 つのディフィカルトリフティドポジション (順不同)

GL4: 2 つの異なるディフィカルトリフティドポジション

- 上半身および/又は下半身は各ポジションで 45° 以上変化を示す異なるアクシスを使用しなければならない

グループ C

1. ディフィカルトリフティドポジション

- 下記のディフィカルトリフティドポジションの要件を確認すること

グループ D

1. リフティドレベル/高さの変更

- リフティドスケーターは、サポーティングスケーターの頭上のフィクストポジションから、肩より低いフィクストポジションへ移動しなければならない
- リフティドスケーターは 2 つの高さの違うフィクストポジションの間で短いタッチダウンをしてもよいが、連続した動作/勢いを維持しなければならない
- 短いタッチダウンは、降ろされたり崩れたりすることとはみなされない

2. ディフィカルトサポーティングベース

- 各 GL において; 少なくとも 2 人のサポーティングスケーターは、要求されるフィクストリフティドポジションの間、明確に fm を保持しなければならない、又は、リフティドスケーターを保持することがより困難になるような別の方法を使用しなければならない

GL1, GL2 — ベーシックリフティドポジションの最中に実施すること

GL3, GL4 — ディフィカルトリフティドポジションの最中に実施すること

3. リフティドスケーターの GL の交換

- 同時に、又は同じタイミングで行わなければならない
- 少なくとも 2 つの GL が、リフティドスケーターを交換しなければならない
- リフティドスケーターは、交換中にタッチダウンしてはならない
- リフティドスケーターが保持されているレベル/高さは変更してもよい

4. ローテーション

- リフティドスケーターはどのレベル/高さで保持されてもよい

GL1, GL2: 360° ローテーションしなければならない

GL3, GL4: 360° を超えるローテーションをしなければならない

5. ミラーイメージパターン (GL1、GL2 のみ)

- GL はリフティドポジションを維持又はチェンジオブポジション/リフティドスケーターのレベル/高さの変更をしながら反対方向から、互いにすれ違わなければならない

ディフィカルトリフティドポジションの種類 (以下に限らない)

- 不自然な姿勢や美しい姿勢は避けなければならない、GOE で減点される

バランシングリフティドポジション

フレキシブルリフティドポジション

セルフサポーターリフトポジション

- リフトテイスケーターは、1 つまたは 2 つのサポートポイントで自らを支えていること
- **GL4** - リフトテイスケーターは片腕を使って自らを支えていること
- サポートポイントが 1 つでも失われると、リフトテイスケーターは倒れてしまう

その他のディフィカルトリフトポジション

- 明らかに難しく、リストされているディフィカルトリフトポジションの定義に当てはまらないその他のリフトテイドポジション

インターセクションエレメンツ

難度グループ				
レベルベース IB	レベル 1 I1	レベル 2 I2	レベル 3 I3	レベル 4 I4
基本要件のみを満たしている 基本要件: 全てのスケーターが個別にインターセクションを行う	- 2 ライン - “V”	- ボックス/トライアングル - アングルド - ウィップ	シンプルパターン + - アングルド - ボックス/トライアングル - ウィップ	コンプレックスパターン + - アングルド - ボックス/トライアングル - ウィップ

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

要素の一般要件

EV を含まない場合は各インターセクションで要求されるコネクティッドホールドで全てのスケーターがバックトゥバック (btb) でなければならない、又、EV を含む場合は各インターセクションで要求されるコネクティッドホールドをする際に全てのスケーターが btb でなければならない

例外: インターセクションレベルベースでは、フェイストゥフェイス (ftf) アプローチをしてもよい

各インターセクションの特定要件:

アングルド

- 全てのスケーターは遅くとも、リードスケーターがオーバーラップ開始および/又は“アディショナルローテーション”が開始する前にホールドをしていなければならない
- 2 つの列同士の間隔(コリドー)は各列のリードスケーターがオーバーラップを開始し pi ローテーションが開始するまで約 3m を超えて離れてはならない

コラプシング (ボックス/トライアングル) & “V”

- 全てのスケーターは遅くとも pi ローテーションが開始する前にホールドをしていなければならない
- インターセクションの全てのコーナーは、ほぼ同時にインターセクトしなければならない

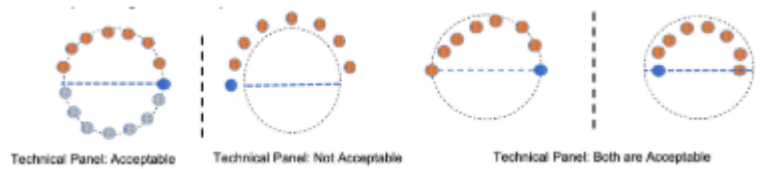
2 ライン

- 全てのスケーターは遅くとも、pi ローテーションが開始する前にホールドをしていなければならない
- 両列は、アプローチフェーズ中、互いが平行でなければならない

ウィップ

- 各カーブした列は、リードスケーターがアクシスに対して btb になる前に 180°を超えてピボットしてはならない
- 全てのスケーターは、遅くとも最後の 90°のピボットの前にホールドをしていなければならない
- リードスケーターがアクシスに対して btb になる前に、カーブがストレートになり始めてはならない
- リードスケーターがアクシスに対して btb である時、両方のカーブが見えていなければならない

- 各列のエンド(端)のスケーター間の距離は、チームの全スケーターを含んだサークルの直径以下でなければならない(ホールドの種類を加味)
- “プリングアップ”は認められない
 - 先頭のスケーターがアクシスに対して btb になった後、インターセクションのアクシスに沿ってではなく、インターセクションのアクシスに向かって滑走し列をまっすぐにしなければならない。リードスケーターによる多少の逸脱は許される



エントリーバリエーション(EV)

シンプルパターンおよびコンプレックスパターンの両方についての基本

- 同じ fm 又は、同じ fe は同じ種類のものを指す

フリースケーティングエレメンツ(fe)の種類: バタフライ、イルリュージョン、ジャンプ、リフト、ピボット、スピン、アンサステインドリフト、ヴォルト

フリースケーティングムーブ(fm)の種類: ビールマン、シャーロット、ハイドロブレーディング、イナバウワー、レンジ、シュートザダック、スパイラル、スパイラルバリエーション、スプレッドイーグル、アップライトエクステンション

- **NOTE:** ノンリストイドジャンプ、インサイドイナバウワー、インサイドスプレッドイーグルは、コンプレックスパターンにはカウントされない
- ペア、ライン、グループ、個々のスケーター、又はこれらの組み合わせのいずれでもよい
- 要求される SM は、同じタイミングで行わなければならない
- 各列は必ず SM を含めなければならない

最後の SM は連続的な方法で、かつ中断なく pi ローテーションの開始とつながっていなければならない(例外: ウィップインターセクション)

- EV 終了後、pi ローテーションの開始前に不要なステップを踏んだり、一時停止したりすることは、SM を実行しているスケーターだけでなく、全てのスケーターに適用される
- ポーズ(Pausing)とは、スケーターが片足で滑走しているだけ、又は、両足滑走をしていることを意味する

(i) シンプルパターン

- プレパレーション中にインターセクションの形が認識できる
 - 少なくともチームの 1/2 は、1 つの(同じ)SM を完了しなければならない

(ii) コンプレックスパターン(CP)

- インターセクションの形を作るため、変わった又は趣向を凝らしたプレパレーションでなければならない
 - pi ローテーションの前に要求されるホールドをするために可能な限り近い段階まで、パターンの最後に現れるインターセクションの形を“隠さなければならない”
 - 多様なターン、ステップ、リンクングステップを使用しなければならない
- 少なくともチームの 1/2 が各 SM を完了しなければならない
 - 少なくとも 2 つの別々の明確に異なるタイミングに、少なくとも 2 つの異なる種類の SM(同じまたは異なるスケーター)を行わなければならない
- CP は最初の SM と最後の SM の間で両足滑走のみを使用した場合カウントされない
 - 最初の SM はコンプレックスパターンの開始を示す
 - 最後の SM はパターンを終了し、pi 前のインターセクションごとのホールドを達成する前の最後の瞬間に完了しなければならない
- アングルドの場合 - EV は列がオーバーラップし始める前に完了しなければならない
- ウィップの場合 - EV は最後の 90° ピボットの前に完了しなければならない

EV の例 (16 人のスケーターの場合)

- SM #1 8 つの fm - 8 スパイラル
- SM #2 8 つの fe - 4 ペアリフト - 同じリフティッドポジションまたは異なるリフティッドポジションを使用

- 1～4つの異なるベアリフトを使用できる
- 上記の例は2つの異なるSM、最初に fms 次に fes を使用、を示している
以下の組み合わせが可能;
SM#1 8つの 同じ fm + SM#2 8つの 同じ fe (順不同)
SM#1 8つの同じ fm + SM#2 8つの同じ fm
SM#1 8つの同じ fe + SM#2 8つの同じ fe

ポイントオブインターセクション(pi) - アディショナルフィーチャー

難度グループ					
レベルベース piB		レベル 1 pi1	レベル 2 pi2	レベル 3 pi3	レベル 4 pi4
全てのインターセクション 全てのスケーターは pi ローテーションを試みなければならぬ	アングル "V" 2ライン	フォワード又はバックワード 360°	Option A バックワード 360° +1つのフィーチャー Option B バックワード 720°	バックワード 720° +1つのフィーチャー	バックワード 720° +2つのフィーチャー - 各グループから1つずつ
	ウィップ	フォワード 720°	バックワード 720°	バックワード 720° +1つのフィーチャー	バックワード 720° +2つのフィーチャー - 各グループから1つずつ
	コラプシング	1つ又は2つのセパレートフォワード又はバックワード 360°	Option A 2つのセパレートバックワード 360° +1つのフィーチャー Option B 2つのセパレートバックワード 720°	2つのセパレートバックワード 720° +1つのフィーチャー	2つのセパレートバックワード 720° +2つのフィーチャー - 各グループから1つずつ

pi ローテーションフィーチャー	
グループ A	グループ B
1. 連続した腕のムーブメント	1. 片足での pi ローテーション
2. ハンズアバースザショルダー	

コレオグラフィック要件

- アディショナルフィーチャーおよび pi ローテーションフィーチャーは同時に実行されなければならない

アディショナルフィーチャーの一般要件(pi ローテーション)

- 全てのスケーターは同じアディショナルフィーチャーを同じムーブメントで行わなければならない
- pi 中の余分なローテーションは、レベルに要求されている場合を除いて許されない

pi ローテーションは以下を満たさなければならない:

- スケーターがインターセクトを開始する前にローテーションを開始すること
- スケーターはインターセクトをしながらローテーションし続けること
- スケーターがインターセクトを開始する前に完了してはならない
- 連続的で、途切れてはならない
- その場(on the spot)で行ってはならない
- 同じ列内では同じ回転方向で各々の pi ローテーションを行わなければならない(時計回り又は反時計回り)

各種インターセクションに対するアディショナルフィーチャー要件

アングルド

- pi ローテーションに先行して“アディショナルバックワードローテーション”(ABR)を実施しなければならない(セパレート又は連続した)
 - スケーターは、両列がオーバーラップする前又は、遅くともオーバーラップし始める時点でローテーションをしていなければならない
 - pi ローテーションは同じ滑走方向と回転方向で、連続していなければならない
 - ABR(アディショナルバックワードローテーション)と pi ローテーションの間にプッシュ、又は足の変更を行わなければならない
- pi1、pi2 オプション A** – pi ローテーションに先行して最大 1080°
- pi2 オプション B、pi3** – 2 つのセパレートのバックワード 360°ローテーション又は pi ローテーションに先行する両足のバックワード 720° ローテーション
- pi4** – pi ローテーションに先行する 1 つの連続した 720°バックワードツイズル

コラプシングボックストライアングル

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

ウィップ

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

pi ローテーションフィーチャー要件

- 全てのスケーターは同じフィーチャーを同じムーブメントで行わなければならない

アングルド

- フィーチャーは pi ローテーションに含まれなければならない(アディショナルローテーションに続く最後のローテーション)

コラプシング:

- フィーチャーは最初の pi ローテーションに含まれなければならない

ウィップ

- フィーチャーは pi ローテーションに含まれなければならない

グループ A

1. 連続した腕のムーブメント

- pi ローテーションの開始と同時にムーブメントを開始しなければならず、要求される pi ローテーションの完了まで継続しなければならない
- ムーブメントはフィクスド(固定の)ポジションをとらず、中断なく行わなければならない

2. ハンズアバースザショルダー

- pi ローテーションの開始と同時に両手が肩の上でフィクスド(固定の)ポジションをとらなければならず、要求される pi ローテーションの完了までの間保持されなければならない

グループ B

1. 片足での pi ローテーション

- ツウィズルでなければならない(連続したローテーション)

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

難度グループ				
レベルベース BB/CB/LB/WB	レベル 1 B1/C1/L1/W1	レベル 2ー B2/C2/L2/W2	レベル 3 B3/C3/L3/W3	レベル 4 B4/C4/L4/W4
基本要件のみを満たす	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー	4つのフィーチャー #5を含めること

フィーチャー	
リニアエレメンツ	ローテティングエレメンツ
ブロック/ライン	サークル/ウィール
1. チェンジオブホールド	1. チェンジオブホールド
2. チェンジオブプレイス	2. チェンジオブプレイス
3. n/a	3. 回転方向の変更
4. 隊形変化	4. 隊形変化
5. コレオグラフィックシリーズ	5. コレオグラフィックシリーズ
6. n/a	6. インターロッキング
7. ジャンプ/スロージャンプ	7. ジャンプ/スロージャンプ(C)
8. ピボットティング	8. n/a
9. n/a	9. ウィービング(C)

コレオグラフィック要件

フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

要素の一般要件

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- B: 1つのクローズドおよび/又はオープンブロック
- C, L, W: 各サークル、ライン、スポークのスケーターの数は可能な限り均等でなければならない

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターは特に記載のない限り、同じフィーチャーを同じムーブメントで行わなければならない
- 別々でも一緒に行ってもよい 例外: ピボットティングフィーチャー参照
- B/L はフィーチャーの前、間、後で絶え間なく進み続けなければならない

フィーチャーの要件

- チェンジオブホールド (レベル 1 と 2 のみ)**
 - 全てのスケーターは少なくとも2つのはっきりとわかる異なるホールドを使用しなければならない
- チェンジオブプレイス**
 - 異なるムーブメントは許される
 - スケーターが同じ隊形にとどまっている間に行わなければならない
- 回転方向の変更 (C, W)**
 - 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない
- 隊形変化**
 - 両方の隊形に参加しなければならない
 - 同じ要素の異なる認識可能な隊形が2つなければならない
- コレオグラフィックシリーズ**
 - 要件は要素内にまとまって構成されなければならない、要素全体に散りばめてはならない
- インターロッキング (C, W)**
 - サークル 少なくともチームの 1/2 は各々が連続して次々とインターロッキングしなければならない

ウィールー全てのスポークは連続して次々とインターロッキングしなければならない

7. ジャンプおよび/又はスロージャンプ(B, C, L)

- 少なくともチームの 1/2 が認識可能な同じリスティッドジャンプおよび/又はスロージャンプを行わなければならない
- ワルツジャンプは B/C/L のレベル 1 と 2 でのみカウントされる

8. ピボットティング(B,L)

- 認識可能なターンとステップを使用し少なくとも 90° の途切れないピボットティングをしなければならない
- 隊形変化又はチェンジオブプレイスは許されない

9. ウィービング(C)

- 2 度、各々が連続して次々とウィービングしなければならない

ミックスドエレメンツ

基本要件

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

ムーブエレメンツ

難度グループ				
レベルベース MEB	レベル 1 ME1	レベル 2 ME2	レベル 3 ME3	レベル 4 ME4
基本要件のみを満たす	少なくともチームの 1/2 のスケーターがベーシック fm を行わなければならない +1 つのフィーチャー	チームの 3/4 を超えるスケーターがベーシック fm を行わなければならない +2 つのフィーチャー	少なくともチームの 1/2 のスケーターがディフィカルト fm を行わなければならない +3 つのフィーチャー - 3 つの異なるグループから 1 つのフィーチャー	チームの 3/4 を超えるスケーターがディフィカルト fm を行わなければならない +4 つのフィーチャー - 各グループから 1 つのフィーチャー

フィーチャー		
グループ A		グループ B
1. フリーレッグポジションの変更		1. チェンジオブサイド
2. fm の種類の変更		
グループ C		グループ D
1. チェンジエッジ		1. ブロック隊形
2. 回転方向の変更		2. インターセクションおよび/又はパススルー
3. エントリーバリエーション		

コレオグラフィック要件

- 異なるタイミングで fm を開始する場合、最初の fm の一部は次の fm の開始と重なっていないなければならない
- fm は別々に次々と行ってはならない
- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

要素の一般要件

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

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

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

フリースケーティングムーブ(fms)の種類	
ベーシック fm の種類	ディフィカルト fm の種類
1. ランジ 2. シュートザダック 3. スプレッドイーグル 4. イナパウワー 5. スパイラルバリエーション セルフサポート、パートナーサポート又はサポートなし 6. アップライトエクステンション 135° セルフサポート、パートナーサポート フリーレッグが前、横、後ろで完全に伸びている 7. 支持なしスパイラル フリーレッグは後ろ、前、横で完全に伸びている	1. 支持なしスパイラル 135° フリーレッグが後ろ、前、横で完全に伸びている 2. アップライトエクステンション 170° フリーレッグが前、横で完全に伸びている 3. ビールマンスパイラル

フィーチャー要件

- 少なくともチームの 1/2 は同じフィーチャーを行わなければならない(例外: グループD-ブロック)
- 異なるムーブメントは少なくともチームの 1/4 によって使用される場合は許される(例外: SP)

グループ A

- フリーレッグは 1 つのポジション/足から次へ変更する場合、降ろすこと(氷に足をタッチすることではない)が許される
- ポジション/足を変更する場合、追加のステップ又はリンクングステップは許されない

ME1 と ME2:

- ベーシック/ディフィカルト fm で開始しなければならず、2 つ目の正確なポジションはベーシックでもディフィカルトでもよい

ME3:

- ディフィカルト fm で開始しなければならず、2 つ目の正確なポジションはベーシックでもディフィカルトでもよい

ME4:

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

1. フリーレッグポジションの変更

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

2. fm の種類の変更

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

ME1 & ME2: 足の変更は許される

ME3 & ME4: 足の変更は許されない

グループ B

1. チェンジエッジ

- チェンジエッジの前後は同じ足でなければならない
- 同じ種類の fm ポジションは正確でかつチェンジエッジ中と前後で維持しなければならない

2. 回転方向の変更

- 片方の回転方向の fm と逆の回転方向で同じ fm ポジションを行わなければならない(時計回りと反時計回り、又はその逆)
- 各回転方向で同じエッジを使用しなければならない
- 追加のステップやリンクングステップは回転方向を変更する際に許されない

片足の fms – 足の変更は回転方向の変更の際のみでなければならない

両足の fms – 各 fm の間の余分なステップは許されない

3. エントリーバリエーション

- fm のエントリーはハイドロブレーディング、シュートザダック、アウトサイドイナバウワー、アウトサイドスプレッドイーグルから選択し、開始しなければならない
 - 正確な fm ポジションかつ認識するのに十分な長さでなければならない
 - メインの fm とは異なる fm でなければならない
 - 少なくともチームの 1/4 が同じ fm のエントリーを行わなければならない
- 追加のステップおよび/又は足換えは fm のエントリーとメインの fm の間で許されない

グループ C

1. チェンジオブサイド

- スケーターは少なくともチームの 1/4 から成る列で構成しなければならない
- 同じ種類の fm ポジションは正確かつ維持しなければならない
- 他のスケーターのトラックと交差する前に各自のトラックを確立しなければならない
- リグラスプ(再度ホールドする)をしなければならない

グループ D

1. ブロック隊形

- チームの全てのスケーターが fm ポジションをしている間、基本のクローズドブロックの形は明らかに保たれていなければならない(fm の EV は含まない)

2. インターセクティングおよび/又はパススルー

- スケーターはインターセクティング/パススルーの間、fm ポジションでいなければならない
- 他のフィーチャーを含む場合、fm ポジションは一時的に見えなくなってもよい
- 個々、ペア、グループ又は個々、ペアおよび/又はグループを組み合わせたものによって、あらゆる方法で行う

ノーホールドエレメント (NHE)

難度グループ				
レベルベース NHEB	レベル 1 NHE1	レベル 2 NHE2	レベル 3 NHE3	レベル 4 NHE4
基本要件のみを満たす	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー	4つのフィーチャー

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

フィーチャー	
1. チェンジオブプレイス	4. ジャンプ
2. 隊形変化	5. ピボットティング
3. ダイアゴナル(ななめ)アクシス	

コレオグラフィック要件

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

要素の一般要件

- 全てのスケーターは WBP で要求されるブロックに参加しなければならない
- アドバンスドノービス: 少なくとも 1 つのツイズルを試みなければならない(回転数は問わない)

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターは特に記載のない限り、同じムーブメントで同じフィーチャーを行わなければならない
- 他のフィーチャーと別々でも一緒に行ってもよい 例外: ピボットティングフィーチャー参照
- ブロックはフィーチャーの前、間、後で絶え間なく進み続けなければならない

フィーチャーの要件

1. チェンジオブプレイス

- 異なるムーブメントは許される
- スケーターが同じ隊形にとどまっている間に行わなければならない

2. 隊形変化

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

3. ダイアゴナル(ななめ)アクシス

- 1 つのダイアゴナルアクシス上で同時にターン/ステップ/ツイズル/リンキングステップ/ムーブメントをしなければならない

NHE1 と NHE2

- 最低 2 つの正確に実行されたターンを含まなければならない

NHE3 と NHE4

- コレオグラフィックシリーズを含まなければならない

4. ジャンプ

- リスティドジャンプから選択した認識可能なジャンプがなければならない
 - NHE1 – ワルツジャンプは許される
 - NHE2 と NHE3 – スプリットジャンプ、1 回転のジャンプ又は両方のコンビネーション
 - NHE4 – 少なくともチームの 1/4 がアクセル又はダブルジャンプを含まなければならない。残りのスケーターはスプリットジャンプ又は、1 回転のジャンプを含まなければならない
- 異なるジャンプの種類は最大 2 つまでが許される

5. ピボットティング

- 途切れない少なくとも 90° ピボットティングをしなければならない
- ターン/ステップ/ツイズル/リンキングステップ/ムーブメントは同時にしなければならない

- チェンジオブプレイスと隊形変化は許されない

NHE1 と NHE2

- 最低 2 つの正確に実行されたターンを含まなければならない

NHE3 と NHE4

- コレオグラフィックシリーズを含まなければならない

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

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

アディショナルフィーチャーの一般要件

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

コレオグラフィック要件

全てのスケーターが同時に要求されるターン/ステップをしなければならない

ペアエレメンツ

基本要件

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

1. ペアエレメンツはチーム全員によりペアがつくられた時点又はフィーチャーから開始とする

難度グループ				
レベルベース PaB	レベル 1 Pa1	レベル 2 Pa2	レベル 3 Pa3	レベル 4 Pa4
基本要件のみを満たす	Option A 少なくとも 360° の間サポーテッドスケーターがスパイラルポジション Option B 少なくとも 360° の間サポーテッドスケーターがデススパイラルポジション かつどちらの選択でも +1 つのフィーチャー	Option A - 少なくとも 720° の間サポーテッドスケーターがアップライトエクステンション 135° ポジション Option B - 少なくとも 360° の間サポーテッドスケーターがデススパイラルポジション かつどちらの選択でも +2 つのフィーチャー	少なくとも 720° の間サポーテッドスケーターがデススパイラルポジション +3 つのフィーチャー - 3 つの異なるグループから 1 つのフィーチャー	少なくとも 720° の間サポーテッドスケーターがデススパイラルポジション +4 つのフィーチャー - 各グループから 1 つのフィーチャー
フィーチャー				
グループ A	グループ B	グループ C	グループ D	
1. エントリーフィーチャー	1. チェンジエッジ	1. チェンジオブハンド	1. エグジットフィーチャー	
	2. ディフィカルトポジション	2. 異なる回転方向		
	3. 片手でのホールド	3. トウピックでのピボットティング		
	4. フリーフットのホールド	4. トラベリング		

コレオグラフィック要件

フィーチャーは要求された人数のスケーターで同時に行わなければならない

要素の一般要件

- 全てのペアは同じサポーテッドポジションで行わなければならない
- 特に記載のない限り、デススパイラルのエントリーからエグジットも含めて明確に片足かつ片方のエッジでなければならない
- 膝/手/頭は氷に接触してはならない

フィーチャーの一般要件

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

デススパイラルポジションを使用すると記載された全てのフィーチャーは、低いレベル(スパイラル/アップライトエクステンションポジション)で使用しても良い。例外; フリーフットのホールドはアップライトエクステンションには適用されない。フリーフットのホールドとディフィカルトポジションは、デススパイラルポジションで行われたときのみカウントされる

フィーチャーの要件

グループA

1. エントリーフィーチャー

少なくともサポーテッドスケーターによって行われなければならない

フリースケーティングエレメンツ(fe)は、バタフライ、ペアリフト、ペアスピン、ヴォルト、スロージャンプから選択

される

- サポートィドスケーターは fe とペアエレメンツのエントリーエッジの間でのチェンジエッジ、足換え又はターンのみ許される

明確な準備のなしの**アンエクスペクティド(予想外の)**で変わったエントリー、

- チェンジエッジ/足換えとターン 1 つは、アンエクスペクティドエントリーとペアエレメンツのエントリーの間で許される

グループB

1. チェンジエッジ

- ポジションに到達した後でエッジを変更しなければならない
- 同じ足にとどまらなければならない

2. ディフィカルトポジション

- サポートィドスケーターはポジションの間の少なくとも 360° の間ディフィカルトポジションでなければならない
- ディフィカルトポジションはフレキシビリティおよび/又は変わった又は創造的なポジションを見せなければならない

3. 片手でのホールド

- 両スケーターは、ポジションに下がっていく前に片手でホールドしなければならず、要求されるローテーションの間もホールドをそのまま維持しなければならない

4. フリーフットのホールド

- デススパイラルポジションに下がっていく前にフリーフット(ブレード/ブーツ又は足首)をホールドしなければならず、要求されるローテーションの間もホールドをそのまま維持しなければならない

グループ C

1. チェンジオブハンド

- 全てのサポートィングスケーターはパートナーがポジションにいる間、もう片方の手に変える前にも片手でホールドしていなければならない

2. 異なる回転方向

- チームの 1/2 は反対方向の回転をしなければならない

3. トウピックでのピボットティング

- 全てのサポートィングスケーターは一度ポジションに到達したら要求されるローテーションの間氷上にトウピックを用いてその場に留まる

4. トラベリング

- トラベルは全てのサポートィドスケーターがポジションに到達した後カウントされる
- 全てのペアはレベルで要求されるローテーションの少なくとも 1/2 の間は動いていなければならない

グループ D

1. エグジットフィーチャー

- ペアはエレメンツの最後までホールドを保持しなければならない
- サポートィドスケーターはデススパイラルの間と同じ片足のままアップライトになる
- レベル 1 & 2 チェンジフットは許される

フライングエグジット

- 全てのサポートィドスケーターはデススパイラルポジションから直接空中に向けてスイングアップ(リフトアップ)されてエグジットしなければならない
- スイングの後、サポートィドスケーターは片足でなければならない

アンエクスペクティド(予想外の)エグジット

- 全てのサポートィドスケーターは変わった方法でアップライトになる

ピボッティングエレメントブロック 又は ライン

ブロック隊形

ダイヤモンド— ブロックの真ん中の列は最長でなければならない

ピラミッド— 後ろの列は、ブロックの前の列より長くなければならない(又はその逆) 前後の列の間にある列は、“後ろ”の列より長く、“前”の列より短くてはならない

3 列または 4 列 — 列は可能な限り均等でなければならない

難度グループ				
レベルベース PBB/PLB	レベル 1 PB1/PL1	レベル 2 PB2/PL2	レベル 3 PB3/PL3	レベル 4 PB4/PL4
最低 90° ピボットしなければならない 基本要件のみを満たす	Option A - 少なくとも 2 つのターンをしながらのピボッティング Option B - 1 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボッティング +どちらの選択の場合も - ターン、ステップ、リンクングステップを含んでよい	Option A - 少なくとも 2 つの“片足の難しいターン”のシリーズをしながらのピボッティング Option B - 2 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボッティング +どちらの選択の場合も - ターン、ステップ、リンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない	- 少なくとも 2 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズをしながらのピボッティング +1 つの“片足の難しいターン” - ターン、ステップ、リンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更後に少なくとも 45° のピボットが必要	- 4 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズをしながらのピボッティング - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更後に少なくとも 90° のピボットが必要
例外:レベル 1 OptionB とレベル 2 では;1½ 回転以上のツイズルが難しいターンとしてみなされる				

コレオグラフィック要件

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

要素の一般要件

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

PB/PL1&2

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

PB/PL3&4

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

ピボッティングの一般要件

ピボッティングは以下の通りでなければならない:

- 連続的で切れ目がないこと
- 1 方向でのみで行うこと

- 全てのレベルで：ピボットは最初の要求されるターンのエントリーエッジがカウントされたら開始となる
- 隊形変化は許されない

シンクロナイズドスピエレメンツ

基本要件

シンクロナイズドスピンは、スケーターがスピンを止め、次の要素へと移行する時に終了する

難度グループ				
レベルベース SySpB	レベル 1 SySp1	レベル 2 SySp2	レベル 3 SySp3	レベル 4 SySp4
基本要件のみを満たす	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー - 3つの異なるグループから1つのフィーチャー	4つのフィーチャー - 各グループから1つのフィーチャー

フィーチャー			
グループ A		グループ C	
1. エントリーフィーチャー		1. チェンジオブフット	
2. 同じスピン		2. 回転方向の変化	
		3. チェンジオブスピンポジション	
グループ B		グループ D	
1. ディフィカルトポジション		1. 隊形/要素の形の変化	
		2. スピンの種類の変化	

コレオグラフィック要件

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

要素の一般要件:

スピンポジションの種類: キャメル、シット、アップライト

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

スピンの種類: ソロスピン、ペアスピン

- スケーターはスピエレメンツの中でスポット(位置)/中心点を変更してもよい
- スポット(位置)/中心点を変更する場合、以下のうち最大3つが許される
 - 1回のチェンジオブフットは許される
 - 最大、2回のチェンジアッジ、又は2つのターン又は各1回(のチェンジアッジとターン)が許される
- 最後のチェンジオブフット、チェンジアッジ、ターンのエグジットエッジはスピンの次のパートのエントリーでなければならない
- スケーターはスピンを続けるために連続した動作/勢いを保持しなければならない

フィーチャーの一般要件

全てのスケーターは特に記載のない限り、同じムーブメントで同じフィーチャーを行わなければならない

フィーチャー要件

グループ A

1. エントリーフィーチャー

- 以下から選択する;

- バタフライ、コレオスライド、デススパイラル、イリュージョン、fm、ステーションナリーペアリフト
- 明白に保持されていなければならない
- チェンジエッジ/足換え又はターンは、fe とスピンのエントリーの間で許される
- 異なるムーブメントは少なくともチームの 1/4 で行う場合許される

イリュージョン

- 足換えは、fe とスピンのエントリーの間で許されない

ステーションナリーペアリフト

- 定位置でローテーションするペアリフトからスピンに入る

フリースケーティングムーブ(fm)

- 足換えは、fm とスピンのエントリーの間で許されない
 - **注意:** インサイドダイナバウワー、インサイドスプレッドイーグル、ランジはレベル 1 又は 2 の場合のみカウントされる

明確な準備のない**アンエクスpekテイド(予想外の)**変わったエントリー

- チェンジエッジ/足換えとターン 1 つは、アンエクスpekテイドエントリーとシンクロナイズドスピンのエントリーの間で許される

2. 同じスピン

- ソロスピンでなければならない
- 同じ種類のスピンポジションを行わなければならない

グループ B

1. ディフィカルトスピンポジション

- 少なくともチームの 1/2 が同じ正確なディフィカルトスピンポジションを行わなければならない
- ペアスピンの場合、各ペアのうちの 1 人のスケーターはディフィカルトスピンポジションでなければならないが、もう 1 人のスケーターはベーシックポジションでもよい

グループ C

1. チェンジオブフット

- スポット(位置)を変更する場合に行うチェンジオブフットはカウントしない

2. 回転方向の変化

- 少なくともチームの 1/2 が回転方向を変更しなければならない

3. チェンジオブスピンポジション

SySp1 & SySp2

- 少なくともチームの 1/2 が参加しなければならない
- 2 つの異なる種類の正確なスピンポジションを含まなければならない
- このポジションは、チームの残りのパートと同じでも異なってもよい

SySp3 & SySp4

- 全てのスケーターが 3 つの異なる、正確なスピンポジションの種類を行わなければならない

グループ D

1. 隊形/要素の形の変化

- 2 つの異なる認識可能な隊形又は要素の形がなければならない

2. スピンの種類の変化

- 少なくともチームの 1/2 がソロスピンからペアスピンへ、又はその逆へ変化しなければならない

トラベリングエレメンツ

難度グループ				
レベルベース TrEB	レベル 1 TrE1	レベル 2 TrE2	レベル 3 TrE3	レベル 4 TrE4
基本要件のみを満たす	1つのフィーチャー	2つのフィーチャー	3つのフィーチャー	4つのフィーチャー - #7を必ず含むこと

フィーチャー	
1. チェンジオブプレイス	5. インターロッキング
2. チェンジオブレラティブプレイス	6. インターセクティング(ウィールのみ)
3. 隊形変化	7. 2つの連続するバックワード 360° ローテーション
4. 要素の形の変化	8. ウィービング(サークルのみ)

コレオグラフィック要件

- フィーチャーは要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない
- 少なくとも2つ以上の同じ又は異なる要素の形を行う場合、それらは同時にトラベルしなければならない

要素の一般要件

トラベルは1つ又は複数のサークル又はウィールもしくはそれらの組み合わせで行わなければならない

トラベルの一般要件

要素は、トラベル中連続して回転し続けなければならない

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターは特に記載のない限り、同じムーブメントで同じフィーチャーを行わなければならない
- 別々でも一緒に行ってもよい
- 要素はフィーチャーの前、間、後で明確にトラベルしなければならない
- 隊形変化のフィーチャーを行う場合、他のフィーチャーはどちらの隊形で行っても2つの隊形にわたって行ってもよい

フィーチャーの要件

1. チェンジオブプレイス

- 異なるムーブメントは許される
- スケーターが同じ要素の形および/又は隊形にとどまっている間に行わなければならない

2. チェンジオブレラティブプレイス

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

3. 隊形変化

- 少なくともチームの1/2が両方の隊形に参加しなければならない
- 異なる認識可能な隊形が2つなければならない

4. 要素の形の変化

- 少なくともチームの1/2が両方の要素の形に参加しなければならない
- 異なる認識可能な要素の形が2つなければならない

5. インターロッキング

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

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

6. インターセクティング/パススルー(ウィールのみ)

- 少なくともチームの1/2が参加しなければならない

- 同じ又は異なるスケーターが少なくとも2度(2回別々のタイミングで)行わなければならない

7. 2つの連続するバックワード 360° ロテーション

- 2つのバックワード 360° ロテーションの間のホールドは許されない
- 全てのスケーターが同じターンをしなければならない

レベル 1 & 2: 2つのバックワード 360° の連続したローテーションを行わなければならない(ダブルスリーターンおよび/又はツイズル)

レベル 3 & 4: バックワード 720° 以上のツイズルで、他のフィーチャーと組み合わせて行わなければならない

8. ウィービング(サークルのみ)

- 2度、各々が連続して次々とウィービングしなければならない

ツイズルエレメンツ

難度グループ				
レベルベース TwEB	レベル 1 TwE1	レベル 2 TwE2	レベル 3 TwE3	レベル 4 TwE4
全てのスケーターはツイズルを1回試みなければならない 基本要件のみを満たす	各ツイズルは同じ又は異なる回転方向であること 各ツイズルは少なくとも1回転していること +1つのフィーチャー	各ツイズルは異なる回転方向であること かつ 各ツイズルは少なくとも2回転していること +2つのフィーチャー	各ツイズルは異なる回転方向であること かつ -各ツイズルは少なくとも3回転していること +3つのフィーチャー -3つの異なるグループから1つのフィーチャー	各ツイズルは異なる回転方向であること かつ -各ツイズルは少なくとも4回転していること +4つのフィーチャー -各グループから1つのフィーチャー

フィーチャー			
グループ A		グループ C	
1. 連続した腕のムーブメント		1. サードツイズル	
2. ハンズアバプザショルダー		2. ツィズル間のインタラクション	
3. ハンズクラスブドインフロント		3. ジャンプエントリー	
グループ B		グループ D	
1. チェンジオブフリーレッグポジション		1. チェンジオブプレイス	
2. フリーレッグエクステンディド		2. 隊形変化	
3. ブレード又はブーツのホールド		3. 要素の形の変化	

コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターが同時に同じツイズルとフィーチャーの組み合わせを行わなければならない

要素の一般要件

- 各ツイズルは異なる足で行わなければならない
- 最大4つのフットプレースメントが各ツイズルの間で許される(ジャンプエントリーとサードツイズルを含む)
 - 5つ目のフットプレースメントはツイズルのエントリーでなければならない

フィーチャーの一般要件

- フィーチャーは、どのツイズルに含まれていてもよい

フィーチャーの要件

全てのスケーターは特に記載のない限り、同じムーブメントで同じフィーチャーを行わなければならない

グループ A – 上半身/手のフィーチャー

1. 連続した腕のムーブメント

- ツウィズルの開始と同時にムーブメントを開始しなければならない、要求される回転数が完了するまで継続していなければならない
- ムーブメントはフィクスト(固定の)ポジションがないよう、途切れることなく行わなければならない
- 同時にブレード又はブーツのホールドを行う場合、片腕のみで行ってもよい

2. ハンズアバースザショルダー

- ツウィズルの開始と同時に両手は肩より上のフィクスト(固定の)ポジションをとらなければならない、要求される回転数が完了するまで保持しなければならない
- 同時にブレード又はブーツのホールドを行う場合、片腕のみで行ってもよい

3. ハンズクラスプドインフロント

- ツウィズルの開始と同時に両手をフィクスト(固定の)/つないだポジションへ動かし、要求される回転数が完了するまで保持しなければならない
- どのような高さでもよいが、両腕がまっすぐ、身体の前で伸ばしていなければならない

グループ B – フリーレッグのフィーチャー

1. チェンジオブフリーレッグポジション

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

2. フリーレッグエクステンディド

- ツウィズルの開始と同時にフリーレッグは 45° とし、要求される回転数が完了するまで保持しなければならない

3. ブレード又はブーツのホールド

- ツウィズルの開始と同時にブレード又はブーツをホールドし、要求される回転数が完了するまでホールドを保持しなければならない

グループ C – エントリー/エグジットのフィーチャー

1. サードツウィズル

- 少なくともそのレベルで要求される回転数がなければならない(どちらの回転方向でも良い)

2. ツウィズル間のインタラクション

- 全てのスケーターは初めの 2 つのツウィズルの間のみでインタラクトしなければならない
- 手をホールドする、又は他のスケーターとすれ違うのみでは、フィーチャーの要件を満たさない
- チームの 1/2 が行う場合、異なるムーブメントは許される

3. ジャンプエントリー

- 認識可能なリストイドジャンプでなければならない
 - ワルツジャンプは TwE1 と TwE2 のみで許される
- ランディングフットがツウィズルのエントリーフットでなければならない
- ランディングとツウィズルの間のターンやチェンジアッジは許されない

グループ D – 要素のフィーチャー

- ジャンプエントリーのフィーチャーを含むツウィズルのエントリーから開始しなければならない
- 互いが通り抜ける間はツウィズルを続けていなければならない

1. チェンジオブプレイス

- スケーターが同じ要素の形および/又は隊形にとどまっている間に行わなければならない

2. 隊形変化

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

3. 要素の形の変化

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