

## コミュニケーション第2569号

### アイス・ダンス

継続的に有効な技術規程の要件 2023年7月1日現在  
(2023年9月27日更新)

1. 必須要素のコール仕様と難度レベル(ノービス, ジュニア, シニア)
2. 必須要素のGOE採点基準 (ノービス, ジュニア, シニア)
3. 減点表 – 減点責任者 – リズム・ダンスとフリー・ダンス (ジュニア, シニア)
4. 「Judges Details Per Skater」に記載される記号の説明 (ジュニア, シニア)
5. パターンダンス及びパターンダンス要素に関する情報 2023～2024シーズン  
パターンダンス及びパターンダンス要素におけるステップの割合を含む
6. プログラム・コンポーネンツ リズムダンスとフリーダンス
7. ジュニアのパターンダンス要素のキーポイント及びキーポイントの特徴  
2023～2024シーズン – コミュニケーション第2560号の修正

Seoul,  
June 14, 2023  
Lausanne,

**Jae Youl Kim**,  
President  
**Fredi Schmid**, Director  
General

## 1. コールの明確化と必須要素の難易度レベル

この情報は以下の順序で掲載されている:

- すべての必須要素に適用されるコールの基本原則;
- 各必須要素について:
  - コールに関する追加の原則;
  - コールに関する追加の原則およびレベルの難易度に適用される定義、定義に対する明確化および注釈;
  - レベルの特徴およびレベルの調整を含む難度レベル.

### 1. 1 すべての必須要素に適用されるコールの基本原則

1. テクニカル・パネルは、プログラム・コンテンツ・シートに記載されている内容にかかわらず、何が実施されたかを特定しなければならない。
2. レベルは、「コールの基本原則」および「追加原則」、ならびに「レベルの特徴」に従って決定される。レベルBの要件が満たされている限り、必須要素にノー・レベルを与えてはならない。
3. 必須要素にいずれかのレベルを与えるには、レベルBのすべての要件を満たさなければならない。アイス・ダンス特別規程および技術規程2022、ならびにこのコミュニケーション2555,2560と下記にあるコールの明確化に詳述されている要素の要件を満たしていない動作、トランジション、および／または振付は要素とみなされない。
4. 必須要素を試みている最中に転倒または中断が発生した場合は、各必須要素の「コールの追加原則」を参照すること。
5. 必須要素の開始後、パートナーの一方または両方による追加の支持（フリー・レッグ／フットおよび／または手によるタッチ・ダウン）によるコントロールの喪失が発生し、その要素が中断されずに継続された場合、そのレベルはエラー1つにつき、レベルを1段階下げる－これらの要素に関するコールの追加原則を参照： ダンス・スピン、ダンス・リフト、セット・オブ・ツイズル、ワンフット・ターン・シーケンス。この基本原則はパターン・ダンス、パターン・ダンス要素、ステップ・シーケンス（ワン・フット・ターン・シーケンスを除く）には適用されない－これらの要素に関するコールの追加原則を参照。
6. パートナーがプログラムの必須時間内（許可された追加10秒を含む）にエレメントを開始してプログラムが終了した場合、エレメントが完全に停止するまで、要素とそのレベルは認定されなければならない。プログラムの所要時間（許可された追加の10秒を含む）後に開始された要素は認定されない。
7. ダンス・スピン（FD）またはダンス・リフト（RD および FD）が許可されていないステップ・シーケンス（コレオグラフィック・ステップ・シーケンス／コレオグラフィック・リズム・シーケンスを含む）で行われた場合、そのステップ・シーケンスは各レベルが認定された上で、エクストラ・エレメントが追加され、-1.0 の減点が適用される。（例 MiSt4+ExEl, ChSt1+ExEl.）。
8. リズム・ダンスのステップ・シーケンスの中でダンス・スピが行われる場合、ダンス・スピンは認定されない（ダンス・スピンは必須要素ではなく、追加要素として認定する規定もない）。
9. テクニカル・パネルは、このコミュニケーションにおいてその特性が明示的にレベル対象外と指定されている場合を除き、レベルの特性を満たすための特徴が獲得できるかどうかを決定する。
10. 要素（コレオグラフィック・エレメントを除く）の実行中に違反要素／動作／ポーズがあった場合、違反要素／動作／ポーズに対する減点が適用され、その要素は、レベルBの要件が満たされていればレベルBが与えられ、レベルBの最低要件が満たされていなければ無視される。違反要素はそれでも特定される。
11. 中断に該当しないエラーは、パートナー1人につき1回発生するごとにレベルを1段階下げる。
12. **「複雑」(Complex)とは、多くの異なる動作で構成され、かつ連結しているものと定義される。**
13. 追加の支持によるコントロールの喪失には、フリー・レッグ／フットおよび／または手によるつまずき／タッチダウンが含まれる。
14. スケーティング・フットからもう一方の足への明らかな体重移動を伴うタッチダウンは、中断とみなされる。
15. 両足でのプッシュおよび／または体重移動は、それぞれ1ステップとみなされる。
16. 難しいターンの入りおよび／または出のエッジによって、ステップ・シーケンス・パターンの進行方向が一時的にずれることは、レトログレッションとみなすべきではない。

## 2. パターン・ダンス要素

### 1.2.1. 追加定義、定義の明確化および注釈

**キー・ポイントとキー・ポイントの特徴：**キー・ポイントは、関連するキー・ポイントの特徴がすべて満たされ、そのすべてのエッジ／ステップが要求された拍数の間保たれたときに正しく実行されたと認定する。キー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴は1シーズン有効な技術要件であり、対応する ISU コミュニケーションに掲載される。

プッシュ／次のステップへの移行を準備するために、ステップの最後の1/2拍内でエッジを変更するのは許される（別段の規定がない限り）

### 1.2.2. 難度レベル

**パターン・ダンス要素のレベルの特徴：**

Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
<b>パターン・ダンス要素の</b> <b>50%</b> を両パートナーとも滑走した	<b>パターン・ダンス要素の75%</b> <b>+ キー・ポイント 1つを正確に実施した</b>	<b>パターン・ダンス要素の75%</b> <b>+ キー・ポイント 2つを正確に実施した</b>	<b>パターン・ダンス要素の90%</b> <b>+ キー・ポイント 3つを正確に実施した</b>	<b>中断なくパターン・ダンス要素の90%</b> <b>+ キー・ポイント 4つを正確に実施した</b>

### 1.2.3. ジュニア・パターン・ダンス要素シーズン 2023/24 のキー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴—コミュニケーション第2560号の修正 ロッカー・フォックストロット

<b>パターン・ダンス要素</b> <b>(1RF) ステップ # 1-14</b>	<b>キー・ポイント 1</b> <b>女性のステップ5</b> <b>(LFO-SwRk)</b> <b>女性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 2</b> <b>男性のステップ</b> <b>5b – 7a (RFO, LFO3, RBO)</b> <b>男性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 3</b> <b>女性のステップ 11-13</b> <b>(LFO – CIMo, RBO, XF-LBI)</b> <b>女性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 4</b> <b>男性のステップ11-13</b> <b>(LFO – CIMo, RBO, XF-LBI)</b> <b>男性が滑る</b>
<b>キー・ポイントの特徴</b> 正しいエッジとホールドは入れなければならない	1. 正しいターン 2. 正しいスイング動作	1. 正しいターン	1. 正しい足の配置 2. 正しいクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正しいクロス・イン・フロント
<b>パターン・ダンス要素</b> <b>(2RF) ステップ # 1-14</b>	<b>キー・ポイント 1</b> <b>男性のステップ</b> <b>5b – 7a (RFO, LFO3, RBO)</b> <b>女性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 2</b> <b>女性のステップ5</b> <b>(LFO-SwRk)</b> <b>男性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 3</b> <b>男性のステップ11-13</b> <b>(LFO – CIMo, RBO, XF-LBI)</b> <b>女性が滑る</b>	<b>キー・ポイント 4</b> <b>女性のステップ 11-13</b> <b>(LFO – CIMo, RBO, XF-LBI)</b> <b>男性が滑る</b>
<b>キー・ポイントの特徴</b> 正しいエッジとホールドは入れなければならない	1. 正しいターン	1. 正しいターン 2. 正しいスイング動作	1. 正しい足の配置 2. 正しいクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正しいクロス・イン・フロント

#### 注：

- 次のステップへのプッシュ／移行：次のステップへのプッシュ／移行を準備するために、ステップの最後の 1/2 拍以内にエッジを変更することは許される」

- 2RF：キー・ポイント中の 2RF の正しいホールドは、ハンド・イン・ハンドを除き、認識できるダンス・ホールドであらゆるものでよい。キー・ポイント以外のステップではホールドのバリエーションが許される。

1.2.3. コールの追加原則

1. テクニカル・パネルがキー・ポイントとその正しい実行を特定するために使用するプロセスは、必須要素とレベルを特定するプロセスと同じである（すなわち、多数決による）。キー・ポイントの正しい実行または不正確な実行は、スケーター毎にジャッジズ・ディテールで以下のように報告される：
- “Yes”：「すべてのキー・ポイントの特徴を満たし、すべてのエッジ／ステップが必要な拍数保たれている」ことを意味する
  - “Timing”：「すべてのキー・ポイントの特徴を満たしているが、1つまたは複数のエッジ／ステップが必要な拍数保たれていない」ことを意味する
  - “No”：「エッジ／ステップが正しい拍数の間保たれているか否かにかかわらず、1つまたは複数のキー・ポイントの特徴が満たされていない」、または「転倒や中断によりキー・ポイントが特定されない」を意味する。
2. パターン・ダンスのステップの割合は、ステップの総数に基づいて評価される。
3. パターン・ダンス要素を滑走中または途中で転倒または中断が起こり、その要素が再開された場合、その要素は認定され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、レベルBの要件が満たされない場合は無視される。
4. パターン・ダンス要素が 1小節（そのPDEに基づく4拍または6拍） 以下で中断された場合 - キー・ポイントは認定されたようにコールされ、レベルは1つ下げられる： スケーターごとの「Judge’s Details」の表には、1小節以内の中断を示す「<」として報告される。
5. パターン・ダンス要素が 1小節（そのPDEに基づく4拍または6拍） を超えて中断されたが、両パートナーがステップの75%を完了した場合、キー・ポイントは認定されたようにコールされ、レベルは2つ下げられる： スケーターごとの「Judge’s Details」の表には、1小節を超えた中断を示す「<<」として報告される。
6. パターン・ダンス要素の場合、中断とは転倒、ステップの欠落、タッチ・ダウンなどを指すが、これらに限定されるものではない。

1.2.5. パターン・ダンスおよびパターン・ダンス要素に関する情報（2023～2024シーズン）

パターン・ダンスおよびパターン・ダンス要素に関するステップの割合を含む。

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	110-114拍／分	10.5～10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	ウィロー・ワルツ	132～138拍／分	23.4～24.6	2シーケンス	22	2	6	11	17	20
	タンゴ・キャナスタ	102～106拍／分	15.8～16.5	3シーケンス	14	1	4	7	11	13
インターミディエ イト・ノービス	フォーティーンステップ	110-114拍／分	10.5～10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	タンゴ	106～110拍／分	28.4～29.4	2シーケンス	22	2	6	11	17	20
	フォックストロット	98～102拍／分	16.5～17.1	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	ヨーロピアン・ワルツ	132～138拍／分	23.6～24.4	2シーケンス	18	2	5	9	14	16
アドバンスド・ ノービス	ロッカー・フォックストロット	102～106拍／分	15.8～16.5	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	スターライト・ワルツ	171～177拍／分	34.8～35.6	2シーケンス/4セクション	17	2	4	9	13	15
				セクション1：ステップ1-17 セクション2：ステップ18-32	15	2	4	8	11	14
ジュニア	ロッカー・フォックストロット	102～106拍／分	15.8～16.5	4シーケンス	14	1	4	7	11	13

### 3. ダンス・スピン

ダンス・スピン - カップルが任意のホールドで一緒に滑るスピン。1人または両パートナーが足換え有無に関係なく、片足で共通の軸を中心にその場で行うもの

#### 1. コールの追加原則

1. 最初に行われたダンス・スピンは要求されたダンス・スピンとして特定され、レベルが与えられる。ただし、オプションとしてコレオグラフィック・スピン・ムーヴメントを伴うコレオグラフィック・エレメントの要件を満たす場合、このエレメントは、それが最初に実施されるプログラムの任意の場所でコレオグラフィック・スピン・ムーヴメントとして認定されなければならない。必須のダンス・スピンおよび／またはコレオグラフィック・スピン動作の後に行われる後続のダンス・スピンおよび／またはコレオグラフィック・スピン動作は認定されない。
2. 足換え前の方向転換やその場での片足のターンは、「中断」とはみなされないものとする。
3. 両パートナーが片足になった瞬間から、特徴と回転のみがカウントされる。
4. レベルBの要件が満たされる前にダンス・スピンを試みたところで転倒または中断が起こり、ダンス・スピスが再開された場合、そのダンス・スピンは認定され、再開後に実行された内容に従ってレベルが与えられる。
5. ダンス・スピン中に転倒または中断が生じた場合、そのダンス・スピンは認定され、転倒または中断の前に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、またはレベルBの要件が満たされなければ無視する。
6. ダンス・スピン中に半回転までの以下の失敗があり、その後ダンス・スピスが中断されることなく続行された場合、レベルを1つ下げる：
  - エラー／コントロールの喪失により両方のパートナーがホールドしていない；
  - エラー／コントロールの喪失により一方のパートナーが氷から離れた。その失敗が半回転を超えて続いた場合、これは中断とみなされ、この時点からの特徴／回転はレベルとして考慮されない。
7. フリー・レッグ/フットおよび/またはハンドによる追加の支持のあるタッチ・ダウン/コントロールの喪失が発生した場合、レベルはタッチダウン1回につきレベル1つ下げる。
8. スピンの回転を行いながら、足の変更を伴わないプッシュはタッチ・ダウンとみなされる。
9. ダンス・スピン内のあらゆるつなぎの動作は半回転まで両足で行うことができる。半回転を超えたものはタッチ・ダウンとみなされる。

#### 1.3.2. 追加定義、定義および注意事項の明確化

##### ダンススピンの基本姿勢:

1. アップライト姿勢: スケーティング・レッグを真っすぐ、またはわずかに曲げて上体は（垂直の軸にちかいところで）直立、後ろにそる、またはサイドに曲げた状態で片足により行う。スケーティング・レッグの大腿部と脛（すね）の角度が約120度未満の場合は、シット姿勢とみなす。
2. シット姿勢: 片足のスケーティング・レッグをクラウチ姿勢にし、フリー・レッグを前方、サイド、または後方に出して行う。スケーティング・レッグの大腿部と脛（すね）が約120度以上であれば、そのポジションはそれぞれの基準の特徴により、アップライト姿勢がキャメル姿勢とみなされる。
3. キャメル姿勢: スケーティング・レッグを真っすぐ、またはわずかに曲げて、上体は前方にフリー・レッグは伸ばして、または曲げて水平またはそれより高い位置で行う。腰のラインが水平でないおよび/または体の中心が水平ラインより45度を超えて高い場合、その姿勢はアップライト姿勢とみなされる。スケーティング・レッグの大腿部と脛（すね）の角度が約120度未満の場合はシット姿勢とみなされる。

## 難しい特徴:

### A. 基本姿勢の難しいバリエーション (例):

#### A.1. アップライト姿勢用:

- a) “ビールマン”タイプ: 身体を直立させ、ブーツのかかとを頭の高さより上に、かつ頭の後方に手で引き上げる。靴のかかとを頭の高さより上に引き上げるには、もう一人のパートナーが補助してもよい。これには、パートナーの手によるもの、またはパートナーの身体による補助も含まれる。
- b) 上体を腰から氷に向かって反らせたフル・レイバック、または腰から氷に向かって上体を横に曲げたサイド・バック;
- c) 両脚をまっすぐ伸ばし、フリー・レッグのブーツ／スケートを頭より高く上げたスプリット姿勢 (パートナーがサポートしてもよい) 。
- d) 上半身を後ろに反らすか横に曲げて、フリー・レッグをほぼ頭につけて円を作る (ドーナツ／リング: 頭部とブレードの間の長さは最大でブレードの半分) ;
- e) 膝から背中上部の軸が垂直から45度を超えて離れた状態で、もう一方のパートナーから離れる姿勢 (リーニング) 。

#### 注:

同じパートナーによって行われたb)と e)は、同じアップライト・ポジションの難しいバリエーションとみなす。

#### A.2. シット姿勢用:

- a) フリー・レッグを曲げるか、まっすぐ前に向け、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行になる;
- b) フリー・レッグをスケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行になるように、後方に曲げるか、またはまっすぐにする;
- c) フリー・レッグをスケーティング・レッグの大腿部と脛 (すね) の間の角度が 90 度以内になるように、横に曲げるか、まっすぐ伸ばす;
- d) フリー・レッグを後ろで交差し側方に向けて伸びて、スケーティング・レッグの大腿部と脛の間の角度が 90 度未満であるもの;
- e) フリー・レッグを後ろで交差しスケーティング・レッグに触れてもいなくともよく、スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行である;
- f) フリー・レッグを前方に向け、大腿部とスケーティング・レッグの脛 (すね) の角度が90度以内で、上半身の背面がほぼ氷と平行になる。

#### 注:

- 例 e)を他の難しいシット姿勢のバリエーションの直後に行った場合、シット姿勢の同じ難しいバリエーションとみなす。

#### A.3. キャメル姿勢用:

- a) 上半身 (肩と頭) を上向きにする — 肩のラインが垂直点を少なくとも45度越えるように、顔が上を向く;
- b) 体がほぼ水平か、水平に横に曲がっていて、頭とフリー・レッグがほぼ接触している (ドーナツ／リング: 頭とブレードの距離は最大でブレードの長さの半分) ;
- c) 体はほぼ水平で、もう一方のパートナーのあらゆる支持なしに、靴のかかとが頭の高さより上に手で引っ張られている;
- d) スケーティング・レッグを軸に、体は前方に曲げ、フリー・レッグは後方および上方にほぼ完全なスプリットになるように伸ばす (大腿部の角度は約180度) ;
- e) フリー・レッグが水平になる、またはそれ以上の位置にある男性によるシンプルなキャメル姿勢。

#### 注:

- 女性によるシンプルなキャメルスピンは、キャメル姿勢の難しいバリエーションとみなさない。
- 同じパートナーが行うアップライト姿勢 (ドーナツ／リング) の例 d)とキャメル姿勢 (ドーナツ／リング) の例 b)は、同じ難しいバリエーションとする。
- アップライト姿勢 (ビールマン) 例a) とキャメル姿勢 例c) (ブーツのかかとを手で頭の高さより上に引く) は、同じパートナーによって行われた場合、同じ難しいバリエーションとする。
- 回転が完全に連続して、両パートナーが片足で同時に行った場合、回転の総数として考慮される。
- 難しいバリエーションにおける回転は、完全に確立されたポジションで連続的に行われた場合に、レベルとして考慮される。

### B. スピンの回転方向が異なる:

- 両パートナーよる、同時に行われる回転方向の変更
- 各回転方向で少なくとも3回転。

### C. エントリーの特徴:

- a) 明らかな準備動作のない予期せぬエントリー
- b) ダンス・スピンの直前に行われ、両パートナーが実行する複雑で創造的なステップおよび／または動作の連続的な組み合わせ。

### D. イグジットの特徴:

- a) ダンス・スピンの直後にそれぞれのパートナーが行う複雑で創造的なステップおよび／または動きの連続的な組み合わせ。
- b) 回転足からのランニング・エッジを同時に、両パートナーがホールドした状態で、シームレスかつ正確に実行した。

**D. ミドルの特徴:**両パートナーが、複雑で創造的なターン、ジャンプ、および／または動きの連続的な組み合わせを、足を変えることなく同時に行う。

a)レベルの特徴を獲得するには：ミドルの特徴の前に少なくとも3回転あり、その後少なくとも3回転の回転が続くこと

b)足換えすることなく、スピンのいずれの部分にもつながっていること

エントリー、イグジット、ミドルの特徴用:「複雑」とは、多くの異なる動作で構成され、かつ連結しているものと定義される。

注:パートナーのうち1人のみが、C.エントリーの特徴（b項）、D.イグジットの特徴（a項）、またはE.ミドルの特徴（a項およびb項）を行った場合は、エントリーの特徴、イグジットの特徴、またはミドルの特徴とはみなされない。

### 1.3.3. 難度レベル

**レベルの特徴:**

- 難しいバリエーションは、少なくとも3回転以上続けて行われた場合に、レベルとして認められる。
- レベル3または4は、各パートナーが少なくとも1つの難しいバリエーションを実施した場合のみレベルを獲得する

Basic Level DSp - 3 回転	Level 1 DSp - 3 回転	Level 2 DSp - 3 回転	Level 3 DSp - 3 回転	Level 4 DSp - 3 回転
ダンス・スピン：スピンのどの部分でも、両パートナーが同時に片足で連続して3回転すること	あらゆる基本姿勢から <b>1つの難しいバリエーション</b>  または スピンの異なる回転方向	2つの基本姿勢から <b>2種類の難しいバリエーション</b>  または あらゆる基本姿勢から <b>1つの難しいバリエーション</b> かつ スピンの異なる回転方向	3つの基本姿勢から <b>3種類の難しいバリエーション</b>  または 2つの基本姿勢から <b>2種類の難しいバリエーション</b> かつ スピンの異なる回転方向	3つの基本姿勢から <b>4種類の難しいバリエーション</b> （少なくとも2つの異なる難しいバリエーションをパートナーが同時に行うこと） かつ <b>エントリーの特徴orイグジットの特徴orミドルの特徴</b>  または 3つの基本姿勢から <b>3種類の難しいバリエーション</b> かつ スピンの異なる回転方向 かつ <b>エントリーの特徴orイグジットの特徴orミドルの特徴</b> 2つ目の異なる回転方向

## 1.4. ダンス・リフト

### 1.4.1. コールの追加原則

#### 全種類のダンス・リフトに適用:

1. リフトされたパートナーが氷から離れていない時間が3秒未満である場合、または3回転未満である場合、これは認定されない。
2. リフトの種類は、満たされた要件に従ってレベルを獲得し、レベルBの要件が満たされない場合は無視される。
3. 先に行なわれたダンス・リフトは要求された数のダンス・リフトを認定され、レベルが与えられる。コレオグラフィック・エレメントにオプションとしてコレオグラフィック・ダンス・リフトがある場合、それに続く最初のダンス・リフトはコレオグラフィック・ダンス・リフトとして認定される。さらに続くレベルBの最低要件を満たすダンス・リフトは、「エクストラ・エレメント」として分類されるダンス・リフトとして認定され、CuLi+ExEl などの要素記号となる。これは、その要素が「価値なし」であることを示し、ボックスを1つ占めた上、-1 の減点を受ける。
4. リフトを試みている最中に転倒または中断が発生し、レベルBの条件を満たさなかった場合は、2回目に試みられたリフトがレベル判定対象となる。
5. 繰り返し行なわれた種類のダンス・リフトまたはコンビネーション・リフトの一部は "要件に従っていない" と分類され、要素記号（例：CuLi\*）が付けられる。これはその要素が「ノー・バリュー」であり、1つのボックスを占め、ダンス・リフトとしてカウントされることを示す（サーペントインのパターンを形成する2つのカーブ上の2つのカーブ・リフトで構成されるコンビネーション・リフトの2番目の部分、または異なる方向の2つのローテーション・リフトで構成されるコンビネーション・リフトには適用されない）。
6. レベルBの最低要件を満たすリズム・ダンスの必須要素またはフリー・ダンスのウェルバランスに従っていない種類のダンス・リフトは、"要件に従っていない" 要素として分類され、その要素には要素記号\*（例：CuLi\*（リフトのタイプが特定できる場合）または Li\*（リフトのタイプが特定できない場合））が付される。これはその要素が「ノー・バリュー」であり、1つのボックスを占め、ダンス・リフトとしてカウントされることを示す。
7. 音楽が始まる前に、プログラムをパートナーがダンス・リフトをしている状態で始める場合、パートナーの一方が動き始めた時点でダンス・リフトとそのレベルを認定する。
8. ダンス・リフトが認定された（レベルB以上を満たしている）後に転倒または 中断が起こった場合、そのダンス・リフトは転倒または中断の前に実行されたものに基づいてレベルが与えられる。転倒後にカップルが時間を埋める目的でリフトを継続した場合、これはレベルまたは"要件に従っていない"とは見なされない。
9. ダンス・リフトが開始されてタッチ・ダウン後も（中断されることなく）ダンス・リフトが継続された後に、追加の支持（リフトされたパートナーによるフリー・レッグ／フット、および／またはリフトされたパートナーまたはリフトしているパートナーによる手によるタッチ・ダウン）があるコントロールの喪失が発生した場合、そのレベルはタッチ・ダウン1回につきレベルを1つ下げる。（コンビネーション・リフトの場合、タッチ・ダウンが発生したショート・リフトのレベルのみをレベル1つ下げる）。
10. リフトするパートナーが確立されたリフトの種類から逸脱した状態のものをを行った場合、テクニカル・パネルはレベルを1つ下げる。テクニカル・パネルはリフトの種類を決定するため、最初に確立されたリフトの種類を考慮する。確立されたリフトの種類がない場合、テクニカル・パネルは最初のパターンを考慮してリフトの種類（エントリーとイグジットの特徴を除く）を決定する。
11. リズム・ダンスのショート・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(オプションa)～i))、またはポーズの変更(オプションa)または b) )は、フリー・ダンスにおける同じ種類のショート・リフト、またはコンボ・リフトの中の同じ種類のリフトの一部と異ならないなければならない。同じ種類のリフトで、同じ難しいポーズ（オプションa)～i)) または同じポーズの変更（オプションa)またはb)) を繰り返した場合、フリー・ダンスではシンプルなポーズ／ポーズ変更とみなされる。



### ローショナル・リフトに適用:

1. ローテーション・リフトは、リフトするパートナーが3回転以上動いた場合に認定される。テクニカル・パネルは、リフトされたパートナーが氷から離れている時間が3秒未満であれば、いかなる時でも3回転未満は無視する。
2. リフトするパートナーがあらゆるポイントで回転を止めた場合、1回につきレベル1つずつ下げる。
3. リフトするパートナーが移動を停止した場合も、回転と特徴のレベルは考慮される。ただし、パターン逸脱した状態となりレベルを1つ下げる。

### コンビネーション・リフトに適用:

1. コンビネーション・リフトは、先に実施された2つの完全に確立されたショート・リフトの種類で認定されなければならない。2つのショート・リフトの種類のそれぞれのレベルは個々に示されなければならない。
2. 何らかの理由でコンビネーション・リフトの一方の部分が認定できない場合、他方の部分のみがショート・リフトとして認定され、満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、あるいは、レベルBの最低要件が満たされない場合は無視されるものとする。
3. コンビネーション・リフトにおいて、カップルがエントリーおよび／またはイグジットの特徴として違反要素／動作／ポーズを行った場合、違反要素／動作／ポーズに対する減点が適用され、コンビネーション・リフトの1つ目の部分および／または2つ目の部分はレベルBより高くはならない。
4. コンビネーション・リフトにおいて、カップルが2つ目のショート・リフトのうち1つで違反要素／動作／ポーズを行った場合、違反要素／動作／ポーズによる減点が適用される。違反要素／動作／ポーズが行われたリフトはレベルBより高くできない。違反要素／移動／ポーズが行われたリフトの間に行われたエントリーおよび／またはイグジットの特徴は、もう一方のリフトのレベルを上げる特徴とはみなされない。
5. ワン・ハンド／アーム・リフトは、両方の部分がワン・ハンド／アーム・リフトである場合にのみ、コンビネーション・リフトとして使用できる。
6. 選択されたリフトの種類においてレベルを考慮かつ獲得した1つ目のリフトとつながった2つの難しいエントリーの特徴は、1つ目のリフトについてのみ考慮されます。選択されたリフトの種類においてレベルを考慮かつ獲得した2つ目リフトに繋がった2つの難しいイグジットの特徴は、2つ目のリフトについてのみ考慮される。
  - 選択されたリフトの種類においてレベルを考慮かつ獲得した1つ目のリフトに繋がった1つの難しいエントリーの特徴のみが、2つ目のリフトのレベルを1段階上げる。
  - 選択されたリフトの種類においてレベルを考慮かつ獲得した2つ目のリフトに繋がった1つの難しいイグジットの特徴のみが、1つ目のリフトのレベルを1段階上げる。

#### 1.4.2. 追加定義、定義への明確化および注記

##### リフトされるパートナーの難しいポーズ（例）：

- a) フル・スプリット：リフトされたパートナーの脚が、大腿部の間の角度が約180度になって伸びている場合；
- b) フル・“ビールマン”：体の垂直線に対して、体がどのような向き（直立、水平など）でも、靴のかかとを頭の高さより上まで手で引き上げている状態；
- c) フル・ドーナツ／リングとパートナー間の難しいホールド／相互作用の組み合わせ：上半身が後ろに反り円形になり、片足または両足が頭に触れそうになっている状態（頭とブレードの長さは最大でブレードの半分）；
- d) パートナー間のホールド／相互作用が難しい逆さまの状態；
- e) リフトされたパートナーが垂直の体勢より外に飛び出ている状態：リフトされたパートナーの胴体が、リフトしているパートナーから離れるように伸ばされており、追加の支持点は手のみとき；
- f) 水平な姿勢で追加の支持点は1つだけでバランスをとる状態；
- g) 脚だけが支持点の追加となり、（前方または後方に）体を傾ける状態；
- h) 上半身を腰から後ろに反らせたフル・レイバックで、リフトしているパートナーから大腿部より上に支えがない状態；
- i) 体重の過半を水平に伸ばした状態で、追加の支持点が肩あるいは背中の上部の1つだけである。

##### 注：

- 難しいポーズの選ばれた例は、最初に行われたときのみレベルとして認定する
- 例b)（フル・“ビールマン”）と例c)（フル・ドーナツ／リング）は、同じ種類の難しいポーズとみなされる。

##### リフトされるパートナーのポーズの変更：

リフトされるパートナーのポーズ変更は、以下のオプションa)またはb)の特性を満たす場合、レベルとして考慮される：

- a) リフトしているパートナーがホールドを変え、リフトされたパートナーがホールド、体のポーズ、そして基本的な身体軸の変更を行い、それが著しく継続した変化である状態（すなわち、カメラマンが2つの異なった写真が撮れるようなもの）。単に腕や脚の位置を変えるだけで、ホールドや体のポーズを逆側に変える（鏡）、またはリフトされたパートナーの体の高さを変えるだけでは、ポーズの変更にならない。
- b) リフトされたパートナーが、ショート・リフトの間を通して連続的に異なるポーズで動き続ける。

**注：ポーズの変更は、それがショート・リフトであろうとロング・リフトの一部であろうと、先に行われた2回のみ、レベルとして考慮される。**

##### リフトするパートナーの難しいポジション（グループの例）：

- a) 片足；
- b) あらゆるエッジ／トレース上でのスプレッド・イーグルまたはイナ・バウアー；
- c) 両膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片足を横に伸ばしたランジ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）など、膝を曲げたポジションの難しいバリエーション；
- d) シュート・ザ・ダック（太腿は少なくとも氷と平行）、フリー・レッグは前、横、または後ろに伸ばす；
- e) ワン・ハンド／アーム・リフト：リフトするパートナーの手／腕とリフトされたパートナー以外の接触がない。

##### 注：

- グループ c)（膝を曲げたポジションの難しいバリエーション）の例は、回転していないステーションナリフトでは、レベルを考慮する対象とはならない。
- リフトするパートナーの難しいポジションがグループ a)b)c)d)から選ばれた場合は、それが初めて行われた時点で有効とみなされる。グループ a)b)c)d)の難しいポジションの2回目の試みは、そのレベルに反映されない。

（例外：ワン・ハンド／アーム・リフトの異なる方向への2つの回転から成るコンビネーション・リフトで、ワン・ハンド／アーム・リフトは両方の方向でレベル認定される場合、およびサーペントインのパターンを形成する2つのカーブ・リフトから成るコンビネーション・リフトで、a)b)c)の例は、同じエッジ上であっても両方のカーブでレベルを認定される場合）。

エントリーの特徴（グループ例）：

最大2つのエントリーの特徴を組み合わせることができ、グループ1～5の各要素にレベルが検討される（グループ2はグループ4と組み合わせることができない）。

**グループ 1) 各パートナーがリフトの直前に行う複雑かつ創造的なステップおよび／または動きの連続的な組み合わせ。**

**「複雑」(Complex)とは、多くの異なる動作で構成され、かつ連結しているものと定義される。**

注:

- 1つのエントリーの特徴とみなす;
- 初回の試みのみをレベルとして考慮する;
- パートナーのうち一人のみがこのエントリーの特徴を行った場合、そのレベルのエントリーの特徴として考慮されない。

**グループ 2) リフトされたパートナーが希望するポーズに到達し、それを確立するために行った著しく移行していく動作**

(リフトされたパートナーが、その後、当該ショート・リフトの全ての間を通じて、異なるポーズ を連続的に移動するポーズの変更を行った場合は考慮されない。)

注:

- 1つのエントリーの特徴とみなす;
- 先に実施した2回の試みのみをレベルとして考慮する;
- 途切れることがなければ、グループ5と組み合わせることができる。

**グループ 3) リフトするパートナーの難しい姿勢からのエントリー（ローテショナル・リフトを除く）**

a)片足;

b)あらゆるエッジ／トレース上でのスプレッド・イーグルまたはイナ・パウアー;

c)両膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片足を横に伸ばしたランジ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）など、膝を曲げたポジションの難しいバリエーション;

d)シュート・ザ・ダック（太腿は少なくとも氷と平行）、フリー・レッグは前、横、または後ろに伸ばす。

注:

- レベル認定を受けるためには、リフトされたパートナーが氷を離れる前にグループ3の難しい姿勢であり、続いて、その考慮されてレベルを獲得する難しい姿勢のままで、その難しい姿勢を継続的に維持するか、中間姿勢なしに難しい姿勢に変化させなければならない。
- 各サブグループ a), b), c), d)は個々に1つのエントリーの特徴とみなす;
- 各サブグループ a), b), c), d)は初回の試みのみレベルとして考慮する。同じサブグループであるエントリーの特徴の2回目の試みは、レベルとして考慮されない。

**グループ 4) 明らかな準備動作のない予期せぬエントリー**

注:

- 1つのエントリーの特徴とみなす;
- 最初に実施されたもののみ、そのレベルは考慮される。予期せぬエントリーが繰り返された場合は、そのレベルは考慮されない。

**グループ 5) ジャンプ・エントリー：リフトされたパートナーが、空中でホールドやタッチせずにジャンプすること**

注:

- 1つのエントリーとみなす;
- 最初に実施されたもののみ、そのレベルは考慮される。ジャンプ・エントリーが繰り返された場合は、そのレベルは考慮されない;
- 途切れることがなければ、グループ2と組み合わせることができる。

**グループ 6) レベル3及び4のローテショナル・リフトのエントリーの特徴：リフトするパートナーはリフトのエントリー時に片足で1回転する**

注:

- 一つのエントリーの特徴とみなす;
- 最初に実施されたもののみ、そのレベルは考慮される;
- 途切れることがなければ、エントリーの特徴であるグループ3と組み合わせることができる。

イグジットの特徴（グループ例）：

最大2つのイグジットの特徴を組み合わせることができ、グループ1とグループ2、グループ2とグループ3から要素ごとのレベルを考慮する（グループ1とグループ3を組み合わせることはできない）

グループ 1)

各パートナーがリフトの直前に行う複雑かつ創造的なステップおよび／または動きの連続的な組み合わせ。「複雑」(Complex)とは、多くの異なる動作で構成され、かつ連結しているものと定義される。

注:

- 一つのエントリーの特徴とみなす;
- 最初に実施されたもののみ、そのレベルは考慮される;
- パートナーのうち一人だけがこのイグジットの特徴を行った場合、そのレベルのイグジットの特徴とはみなされない。

グループ 2)

リフトされたパートナーが希望するポーズに到達し、それを確立するために行った著しく移行していく動作（リフトされたパートナーが、その後、当該ショート・リフトの全ての間を通じて、異なるポーズ を連続的に移動するポーズの変更を行った場合は考慮されない。）

注:

- 一つのエントリーの特徴とみなす;
- 先に実施した 2 回の試みのみをレベルとして考慮する。

グループ 3)

リフトするパートナーの難しい姿勢からのイグジット（ローテーション・リフトを除く）

- a) 片足;
- b) あらゆるエッジ／トレース上でのスプレッド・イーグルまたはイナ・バウアー;
- c) 両膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片膝を曲げたクラウチ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）、片足を横に伸ばしたランジ姿勢（大腿部は少なくとも氷と平行）など、膝を曲げたポジションの難しいバリエーション;
- a) シュート・ザ・ダック（太腿は少なくとも氷と平行）、フリー・レッグは前、横、または後ろに伸ばす。

注:

- レベル認定を受けるためには、リフトされたパートナーが氷を離れる前にグループ3の難しい姿勢であり、続いて、その考慮されてレベルを獲得する難しい姿勢のままで、その難しい姿勢を継続的に維持するか、中間姿勢なしに難しい姿勢に変化させなければならない。
- 各サブグループ a), b), c), d) は、個々に1つの イグジットの特徴 とみなす;
- 各サブグループ a), b), c), d) は初回の試みのみレベルとして考慮する。同じサブグループであるエントリーの特徴の2回目の試みは、レベルとして考慮されない。

レベル 3 およびレベル 4 のワン・ハンド／アーム・ローテーション・リフトの追加の特徴

- リフトするパートナーが少なくとも 1回転は片足で行っていること;
- かつ/または、リフトするパートナーは少なくとも 3回転を通して連続的な動きでスケーティング・レッグ（膝）の高さ水準を大きく変えている;
- かつ/または、リフトするパートナーのホールドしている腕が、少なくとも 3 回転の間、リフトするパートナー間の距離を保ったまま、リフトするパートナーの身体から完全に伸ばして離れている。

レベル3およびレベル4のローテーションリフトにおけるエントリー／イグジット／追加の特徴:

- リフトするパートナーは、リフトのエントリー、リフト中、あるいはイグジットで移動している間、少なくとも 1 回転は片足で行っている;
- リフトするパートナーは片手／片腕で、少なくとも 3 回転はパートナー間の距離を保ち、リフトするパートナーのホールドする腕が完全に伸ばされ、リフトするパートナーの体から離れられている。

### 1.4.3. 難度レベル

レベルの特徴:

ステーションナリー・リフト／ストレートライン・リフト／カーブ・リフト				
Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
リフトされたパートナーは、少なくとも3秒間、氷から離される	<p>a),b),c)の中で1つの特徴:</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズの変更</p> <p>b) リフトするパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>c) リフトされたパートナーが氷から離れて少なくとも5秒維持(認められた種類のリフト)</p>	<p>a),b),c)の中で2つの特徴:</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズの変更</p> <p>b) リフトするパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>c) エントリーの特徴またはイグジットの特徴</p> <p>注:</p> <p>a) および/または b) の特徴が含まれていること.</p>	<p>a), b), c), d)の中で3つの特徴:</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズの変更</p> <p>b) リフトするパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>c) エントリーの特徴</p> <p>d) イグジットの特徴</p> <p>注:</p> <p>a) および/または b) の特徴が含まれていること.</p>	<p>a), b), c), d)の中で4つの特徴:</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズの変更</p> <p>b) リフトするパートナーが難しい姿勢を少なくとも3秒維持</p> <p>c) エントリーの特徴</p> <p>d) イグジットの特徴</p> <p>注:</p> <p>a) および/または b) の特徴が含まれていること</p>

ローテーション・リフト				
Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
<p>リフトされたパートナーは、少なくとも3回転、氷から離される。</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも3回転</p>	<p><b>オプション 1</b></p> <p>リフトされたパートナーが難しい姿勢を維持 － 少なくとも3回転</p> <p>または</p> <p>－ ポーズの変更して移動</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも3回転</p> <p><b>オプション 2</b></p> <p>リフトするパートナーが少なくとも4回転</p>	<p><b>オプション 1</b></p> <p>リフトされたパートナーが難しい姿勢を維持 － 少なくとも4回転</p> <p>または</p> <p>－ ポーズの変更して移動</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも4回転</p> <p><b>オプション 2</b></p> <p>リフトするパートナーが少なくとも5回転</p>	<p><b>オプション 1</b></p> <p>リフトされたパートナーが難しい姿勢を維持 － 少なくとも5回転</p> <p>または</p> <p>－ ポーズの変更して移動</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも5回転</p> <p><b>オプション 2</b></p> <p>リフトするパートナーが少なくとも6回転</p> <p>かつ</p> <p>以下のうち1つ: － エントリーの特徴 － イグジットの特徴 － ローテーション・リフトの追加の特徴</p> <p><b>オプション 2</b></p> <p>リフトするパートナーが少なくとも6回転</p> <p>かつ</p> <p>以下のうち2つ: － エントリーの特徴 － イグジットの特徴 － ローテーション・リフトの追加の特徴</p>	<p><b>オプション 1</b></p> <p>リフトされたパートナーが難しい姿勢を維持 － 少なくとも5回転</p> <p>または</p> <p>－ ポーズの変更して移動</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも6回転</p> <p>かつ</p> <p>以下のうち1つ: － エントリーの特徴 － イグジットの特徴 － ローテーション・リフトの追加の特徴</p> <p><b>オプション 2</b></p> <p>リフトするパートナーが少なくとも6回転</p> <p>かつ</p> <p>以下のうち2つ: － エントリーの特徴 － イグジットの特徴 － ローテーション・リフトの追加の特徴</p>

ローテーション・リフト – ワン・ハンド／アーム・リフト				
Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
<p>ワン・ハンド／アーム・リフトでリフトするパートナーが少なくとも3回転（保持する）</p>	<p>少なくとも合計3回転（持ち上げて、保持するか下ろす）</p>	<p>少なくとも合計3回転（持ち上げて、保持し、下ろす）</p>	<p>少なくとも合計3回転（持ち上げて、保持し、下ろす）</p> <p>かつ</p> <p>ワン・ハンド／アーム・リフトの追加の特徴1つ</p>	<p>少なくとも合計3回転（持ち上げて、保持し、下ろす）</p> <p>かつ</p> <p>ワン・ハンド／アーム・リフトの追加の特徴1つ</p> <p>かつ</p> <p><u>エントリーまたはイグジットの特徴</u></p> <p>または</p> <p><u>少なくとも合計4回転（持ち上げて、保持し、下ろす）</u></p> <p>かつ</p> <p><u>ワン・ハンド／アーム・リフトの追加の特徴1つ</u></p>

## 1.5. セット・オブ・ツイズル

### 1.5.1. コールの追加原則

1. セット・オブ・ツイズルは、パートナーそれぞれにレベルが与えられて、1つのユニットとして評価される。
2. 最初に行われたセット・オブ・ツイズルが、要求されたセット・オブ・ツイズルとして認定される。
3. パートナーの一方または両方による追加の支持を伴うコントロールの喪失がツイズルのセット内で発生した場合、以下が適用される：
  - コントロールの喪失により、コントロールされていない1歩までのエラーが生じた場合は、つまずき/タッチ・ダウンとなるレベルを1つ下げる；
  - コントロールされていないステップが1歩を超えてある場合は中断となり、この時点から特徴／回転数はレベルとして考慮されない。
4. セット・オブ・ツイズルの途中で転倒または中断が発生し、レベルBの要件を満たした場合、セット・オブ・ツイズルは認定され、転倒または中断の前までに満たされた要件に従ってレベルが与えられる。
5. 1つ目のツイズルのいずれかの部分で、一方のパートナーによって転倒または中断が発生した場合、その要素はエラーを行ったパートナーのレベルが与えられない。もう一方のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
6. レベルBの要件が達成される前のいずれかのパートで、両方のパートナーによって転倒または中断が発生した場合、その要素は無視される。
7. 先にやった2つのツイズルのいずれかのパートがピルエットまたはチェック・スリーになった場合、その要素のレベルを下げる：
  - 2つのツイズルのうち1つがピルエットまたはチェック・スリーターンになった場合、レベルを1つ下げる（各パートナーにつき、個々に考慮される）；
  - 両方のツイズルがピルエットまたはチェック・スリーターンになった場合、レベルを2つ下げる（各パートナーにつき、個々に考慮される）。
8. いずれかのツイズルへのエントリー・エッジは静止した状態からであってはならず、そうでない場合はストップ1回につきレベルを1段階下げる（各パートナーにつき、個々に考慮される）。
9. 要求されたセット・オブ・ツイズル間のステップ数が最大より多い、または最小より少ない場合、レベルを1段階下げる（各パートナー個々に考慮される）。
10. セット・オブ・ツイズル中にパートナー同士が許されていないタッチをした場合、各パートナーのレベルを1段階下げる。

### 1.5.2. 追加定義、定義の明確化、注記

#### 追加の特徴（例のグループ）

##### グループ A（手首を含む上半身と手）

- 肘が肩の高さと同じかそれ以上であること。肘は頭より上、頭と同じ高さ、または頭より低い位置にある。(両)手は腕のどの部分にも触れていないこと；
- 著しく連続的な(両)腕の動き；
- 両手を背中の方で組み、身体から遠くに伸ばしたもの；
- 両手を前で触れて、腕を真すぐに身体から離して伸ばしたもの；
- 体幹を垂直軸からずらしたもの。

##### グループ B（スケーティング・レッグとフリー・レッグ）:

- 前方、側方または後方のクッペ姿勢、フリー・レッグは少なくとも45度開いた腰の位置でスケーティング・レッグと接触している；
- フリー・フットのブレードまたは靴を掴む；
- フリー・レッグがスケーティング・フットの後方で氷に近い位置で交差している；
- フリー・レッグを内腿から垂直軸に向かって45度を超えて伸ばす、または曲げている；
- シット・ポジション（スケーティング・レッグの大腿と脛（すね）の間が90度）；
- 連続的なウェーブ（上下）動作でスケーティング・レッグ（膝）のレベルを変えること。

##### グループ C（パターン、エントリー、イグジット）:

- セット・オブ・シーケンシャル・ツイズルのセット及びセット・オブ・シンクロナイズド・ツイズルで；少なくとも3回転の3回目のツイズルが正しく行われ、最大1歩のステップを挟み、先の2回のツイズルとは異なるエントリー・エッジで開始する；
- ダンス・ジャンプから1回目または2回目のツイズルにエントリーすること（ツイズルのエントリー・エッジはダンス・ジャンプの着地したエッジによって決定される）；
- 足換えをしない片足のままつながる2回のツイズルで、リズム・ダンスで要求されるツイズルの間、およびリズム・ダンスとフリー・ダンスにおける2回目と3回目のツイズルの間は片足のまま行うターンや動きの数に制限はない；
- セット・オブ・ツイズルが次の少なくとも1つに該当するエントリーの動作／ステップの直後に行われるもの： 創造的、難しい、複雑、予期せぬもの。(パートナーごとに異なってもよい)

**追加の特徴に関する注記:**

- グループAとBから選ばれた追加の特徴は、完全に達成され、確立されたときにレベルの対象となる。
  - そのツイズルが始まって半回転以内に確立する
  - 各レベルに必要な回転数（レベル2は2回転、レベル3は3回転、レベル4は4回転）が完全に終わるまで維持すること。
- 必須のツイズルの間で足を換える際に片足で行うターンや動作、ステップに制限はない。レベルが考慮されるツイズルの回転の後のあらゆる数の繋ぎのターンも、追加の1回転のツイズルを含めて許される。
- 選択した同じ追加の特徴は両パートナーが同時に行ったときに各パートナーのレベルとして考慮される。いかなるエラーもパートナー毎に評価される。
- セット・オブ・ツイズルの2回目と3回目のツイズルの間が1歩よりも多くあった場合、3回目のツイズルはグループCの特徴としてレベルを考慮されない。
- セット・オブ・ツイズルにおいて、“C”の特徴の「足換えをしない片足のままつながる2回のツイズルで、ツイズルの間は片足のまま行うターンや動きの数に制限はない」が確立するためには、この特徴の要件は、この“C”の特徴の直後にツイズルを完全な3回転行うことである。  
これと同じ要件は、“C”の特徴が1回目と2回目のツイズルの間、または2回目と3回目のツイズルの間でも適用される。  
さらに3回目のツイズルを少なくとも3回転し、かつ正確に行われたとき、テクニカル・パネルはこれを別の“C”の特徴として考慮するべきである。この場合、そのカップルは2つの“C”の特徴を獲得することになる。

**1.5.3. 難度レベル**

**レベルの特徴: (各パートナーごとに個々に評価する)**

Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
2つのツイズルでそれぞれ少なくとも <b>1回転</b>	2つのツイズルでそれぞれ少なくとも <b>2回転</b> かつ 少なくとも <b>1つの追加の特徴</b>	異なる <b>エントリー・エッジと回転方向</b> の違う2つのツイズル かつ 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも <b>2回転</b> かつ 少なくとも <b>2つの異なる追加の特徴</b>	異なる <b>エントリー・エッジと回転方向</b> の違う2つのツイズル かつ 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも <b>3回転</b> かつ <b>2つの異なるグループ</b> から少なくとも <b>3つの異なる追加の特徴</b> または <b>3つの異なるグループ</b> から少なくとも <b>3つの異なる追加の特徴</b>	異なる <b>エントリー・エッジと回転方向</b> の違う2つのツイズル かつ 2つのツイズルでそれぞれ少なくとも <b>4回転</b> かつ <b>3つの異なるグループ</b> から少なくとも <b>4つの異なる追加の特徴</b>



## 1.6. ステップ・シーケンス（パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスを含む）

### 1.6.1. コールの追加原則

1. 要求されるグループの最初に行われたステップ・シーケンスは、そのグループの必須のステップ・シーケンスとして認定されレベルが与えられる、またはレベルBの要件を満たしていない場合は無視される。そのグループの後続のステップ・シーケンスおよびリズム・ダンスの必須要素、またはウェル・バランス・フリー・ダンス・プログラムに従わないグループのステップ・シーケンスは認定されない。“要件に従っていない間違えた要素”（例えば必須のMiSt/DiStの代わりにサーキュラー・ステップ・シーケンスなど）が行われた場合、その要素はコールされ、1つのボックスを占め、基礎点は付かないが減点はされない。例：CiSt\*
2. 許可されていないスピンおよび/またはリフトがステップ・シーケンス(ChStを含む)内で起こった場合、そのようなスピンおよび/またはリフトは余分な要素ExEIとして認定され、減点される。例）ChSt1+ExEI.
3. ステップ・シーケンスを試みたときまたはその途中で、転倒または中断が発生し、その要素が直ちに再開された場合、そのエレメントは認定され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられ、レベルBの要件が満たされない場合は無視される。
4. ステップ・シーケンスのステップの割合は、規定された形状、すなわちストレート・ライン、サーキュラー/サーペント、ダイアゴナルなどに従って完了された全体的なパターンで評価される。
5. ステップ・シーケンス（スタイルB）は、女性ステップ・シーケンス・レベルと男性ステップ・シーケンス・レベルの基準値を加算し、GOEを適用することにより、1つのユニットとして評価される。
6. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス（PSt）（スタイルD）は両パートナーを合わせたレベルとなり、1つのまとまりとして評価される。
7. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス（PSt）（スタイルD）において、パートナーが常にホールド／接触／タッチの状態を保てない場合、ホールドの変更や許可されたストップ中であっても（振付に基づいたツイズルを行う場合を除く）、そのレベルは要素ごとにレベルを1つ下げる。この規定は、転倒による接触の喪失には適用されない。
8. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス（PSt）（スタイル D）：パートナー1人につき2種類の難しいターンを以下の中から行わなければならない： バック・エントリー・ロッカー、カウンター、ブレイケット、フォワード・アウトサイド・モホーク。上記の中から選択された、パートナー1人につき先に行われた2つの異なる難易度のターンのみがレベル判定対象となる。同じ難しいターンを再度試みても無視される。上記の難しい異なるターンのうち、2種類のターンを同時に行うことができる。残りの2種類の異なる難しいターンが、両方のパートナーによって同時に行われた場合、これらのターンはどちらのパートナーにとってもレベル判定対象とはならない。
9. レベルとして考慮するには、ホールドが確立されていなければならない。

### 1.6.2. 追加の定義、定義の明確化および注記

**難しいターンの種類：** ブレイケット、ロッカー、カウンター、チョクトー、フォワード・アウトサイド・モホーク、ツイズル（1回転のツイズル：レベル1および2は「シングル・ツイズル」、レベル1～4は2回転のツイズル：「ダブル・ツイズル」）、明確に認識できるエッジで、規程第704のツイズルに関する定義にしたがって滑走すること。

**レベルで考慮されるダンス・ホールド（またはバリエーション）：** キリアン、ワルツ（またはタンゴ）、フォックストロット。

**ホールドの変更：** レベルとして考慮するためには、ホールドの変更は明確でなければならず（例：ワルツからフォックストロット、ワルツからキリアン、フォックストロットからタンゴ、ワルツからタンゴ、ただしワルツから向かい合っているハンド・イン・ハンドは不可）、それぞれのホールドが確立していなければならない。

**中断：** ステップ・シーケンスは、つまずき、転倒、またはその他のいかなる理由によっても、何パーセントを超えてパターン全体が中断されるということはない。

### 1.6.3. 難度レベル

**ステップ・シーケンスのスタイル：** ステップ・シーケンスの難易度は以下のレベルの特徴に従って決定される：

- ジュニア・リズム・ダンス：1つのステップ・シーケンス・ノット・タッチング（スタイルB）；
- シニア・リズム・ダンス：1つのステップ・シーケンス・ノット・タッチング（スタイルB）；
- シニア・リズム・ダンス：1つのパターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス（PSt）：スタイル D；
- アドバンスド・ノービス、ジュニアおよびシニア・フリー・ダンス：スタイル B。

## ステップ・シーケンス

ステップ・シーケンス（スタイルB）の特徴：（パートナーごとに個々にレベルがあり、1つのユニットとして評価する。）

ステップ・シーケンス（スタイルB）のフットワーク:各パートナーのフットワークには、さまざまな種類の難しいターンが含まれる(最初に試みた難しいターンのみがレベルとして考慮される)。

- レベル3および4では、ツイズルが含まれる場合、少なくとも2回転をしなければならない-“ダブル・ツイズル”

要件	Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
中断	パターン全体の50%以下	パターン全体の50%以下	パターン全体の25%以下	パターン全体の10%以下	中断がない
フットワーク		少なくとも 1 種類の難しいターン	少なくとも3種類の難しいターン	少なくとも4種類の難しいターン	少なくとも5種類の難しいターン
ダンス・ホールド (FDのみ)		少なくとも 1 種類のダンス・ホールド	少なくとも2種類のダンス・ホールド	少なくとも3種類のダンス・ホールド	少なくとも3種類のダンス・ホールド
多方向				多方向へのターン	多方向へのターン
ステップ/ターン					全てのステップ／ターンが100%正確

## パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス

スタイルDのレベルの特徴：（両パートナーを合わせてレベルがあり、1つのまとまりとして評価する）

パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスのフットワーク: 一方のパートナーが2種類の難しいターン、もう一方のパートナーが2種類の難しいターンで、合計4種類の難しいターンを含め、難しいターンは次の中から選んだフットワーク: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（上記の中からパートナー1人につき先に行った2種類の難しいターンのみがレベル判定対象となる）。上記の中から2種類の異なる難しいターンを両パートナーが同時に行ってもよい。

要件	Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
中断	パターン全体の50%以下	パターン全体の50%以下	パターン全体の25%以下	パターン全体の10%以下	中断がない
フットワーク		全体で少なくとも 1 種類の難しいターン	全体で少なくとも2種類の難しいターン	全体で少なくとも3種類の難しいターン	全体で少なくとも4種類の難しいターン
ダンスホールド		少なくとも 1 種類のダンス・ホールドが確立しなければならない	少なくとも1種類のダンス・ホールドが含まれる	少なくとも2種類のダンス・ホールドが含まれる	少なくとも3種類のダンス・ホールドが含まれる
ステップ/ターン					全てのステップ／ターンが100%正確

## 1.7. ワン・フット・ターン・シーケンス

### 1.7.1. コールの追加原則

- ワン・フット・ターン・シーケンスは、各パートナーごとにレベルがあり、1つのユニットとして評価される。
- ワン・フット・ターン・シーケンスは、各パートナーが片足で行う難しいターンで構成され、ホールド／タッチ／接触は行わず、最初は同時に難しいターンから始めなければならない。追加の難しいターンは同時に行う必要はない。ワン・フット・ターン・シーケンスにおいて、最初の難しいターンが両パートナーによって同時に行われなかった場合、そのレベルは1パートナーにつきレベルを1段階ずつ下げる。
- ワン・フット・ターン・シーケンス中に追加の支持があるコントロールの喪失が発生したが、中断されずに続行された場合、そのパートナーのレベルは、エラー1つにつきレベルを1段階下げる。
- いずれかのパートナーによって、ワン・フット・ターン・シーケンスの最初の難しいターンのエントリー・エッジで転倒または中断が生じた場合、その要素は、そのエラーを行ったパートナーにノー・レベルが与えられる。もう一方のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
- ワン・フットのターン・シーケンス中にパートナーの一方による転倒または中断が起こり、その要素が直ちに再開された場合、その要素は特定され、転倒または中断の前に満たされていた要件に従って、そのエラーを行ったパートナーのレベルが与えられるか、またはレベルBの要件が満たされていない場合はノー・レベルが与えられる。もう一方のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
- レベルBの要件が確立する前にいずれかのパートにおいて、両方のパートナーに転倒または中断が生じた場合、その要素は無視される。
- ワン・フット・ターン・シーケンスでパートナーがタッチした場合、各パートナーにつきレベルを1段階下げる。

### 1.7.2. 追加定義、定義の明確化および注記

**ワン・フット・ターン・シーケンスの難しいターンの種類:**ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズル（1回転のツイズル：レベル1および2は「シングル・ツイズル」、レベル1～4は2回転のツイズル：「ダブル・ツイズル」、明確に認識できるエッジで、規程第704のツイズルに関する定義にしたがって滑走すること。

**注:**ターンのどの部分でもエラーがあれば、そのターンはレベルとして考慮されない。これはツイズルまたは「ダブル・ツイズル」のいかなる部分におけるエラーにも適用される。例として、カップルが「ダブル・ツイズル」を難しいターンとし、そのターンに失敗があった場合、ターンのどの部分でも実行されると、「シングル・ツイズル」とさへみなされない。

**ワン・フット・ターン・シーケンスのレベルの特徴**（パートナーごとに個別のレベルを持つ1つのユニットとして評価される）：

- 難しいターは最初の試みのみがレベルとして考慮される。
- レベル3およびレベル4では、ツイズルは少なくとも2回転しなければならない – “ダブル・ツイズル”

Basic Level (各パートナーごとに)	Level 1 (各パートナーごとに)	Level 2 (各パートナーごとに)	Level 3 (各パートナーごとに)	Level 4 (各パートナーごとに)
少なくともワン・フット・ターンの1種類を行う	ワン・フット・ターンの1種類を正しく行う	ワン・フット・ターンの異なる2種類を正しく行う	ワン・フット・ターンの異なる3種類を正しく行う	ワン・フット・ターンの異なる4種類を正しく行う かつ シーケンス全体が100%正確

## 1.8. コレオグラフィック要素

### 1.8.1. コールの追加原則

1. エントリーまたはイグジットの特徴として、他の必須要素と組み合わせられた振付要素／動きは、テクニカル・パネルは必須のコレオグラフィック要素／ムーブメントとはみなさない。テクニカル・パネルは、「エントリーの特徴」または「イグジットの特徴」としてのみ考慮する。
2. 異なるコレオグラフィック要素のうち、先に行われる要求された数のコレオグラフィック要素のみが、要求されたコレオグラフィック要素と認定される。
3. コレオグラフィック要素の実行中に違反要素／動作／ポーズがあった場合、違反要素／動作／ポーズに対する減点が適用され、そのコレオグラフィック要素は認定するための最低要件を満たしている限り「！」マークが付けられる。

### 1.8.2. コレオグラフィック要素の特定と確定（Confirmed）方法

コレオグラフィック要素は、そのエレメントの最低要件に達したときに確定（Confirmed）される（下図参照）

- 最低要件を満たしていない場合、そのエレメントは無視され、ボックスは占めません；
- 要素は確定（Confirmed）されるが、すべての要件を満たしていない場合、GOEが-1より高いことを意味する「！」記号が表示される（記号表を参照）。

コレオグラフィック要素	確定（Confirmed）するための 最低要件	“！”が適用されるとき （かつ／または）	コールのための追加原則
コレオグラフィック・リフト	リフトされたパートナーは、中断することなく3秒間氷から離れる	…短いタッチ・ダウンがある	- 必須のダンス・リフトの後に行われなければならない； - この後に行われたダンス・リフトは余分な要素として認定される； - この要素が3秒未満で3回転以上の場合、ローテーション・リフト（RoLi+ExEl）とみなされる
コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント	少なくとも3回転、共通の軸を中心に中断することなく、両パートナーによって同時に行われる	N/A	- プログラムのどこで行ってもよい； - この後に行われたスピニング・ムーブメントは認定しない。
コレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ・ムーブメント	少なくとも3つのアシスト・ジャンプ動作を連続して行う	<u>…アシスト・ジャンプとアシスト・ジャンプの間に3歩を超えるステップを行う…支えるパートナーによるあらゆるアシスト・ジャンプ動作の中で、1回転を超えるものを行う</u>	- プログラムのどこで行ってもよい； - この後に行われたコレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ動作は認定しない； - <u>アシスト・ジャンプのいずれかが氷から離れて3秒を超えて維持された場合、それはリフトまたはコレオグラフィック・リフトと認定され、そのコールの追加原則が適用される。</u>
コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント	両パートナーは同時に1つ目で少なくとも2回転を移動しながら行い、パートナーの少なくとも一方が2つ目で少なくとも2回転を移動しながら行う	<u>…2つのツイズル動作の間が3歩を超えて行われる</u>	- 必須のセット・オブ・ツイズルの後に行われなければならない； - この後に行われたツイズリング・ムーブメントは認定しない
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント	両パートナーが氷上で同時に <u>少なくとも2秒のスライディングを行う</u>	<u>…転倒とみなされないコントロールの喪失がある</u>	- プログラムのどこで行ってもよい； - この後に行われたスライディング・ムーブメントは、違反要素／動作および／または転倒と認定されるが、 <u>余分な要素</u> （コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント）とはコールされない；

コレオグラフィック要素	確定 (Comfirmed) するための 最低要件	“！”が適用されるとき (かつ／または)	コールのための追加原則
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- コレオグラフィック・スライディング動作の開始と終了は同時に行う必要はない;</li> <li>- もしコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの要件を満たさず (したがって確定されず), かつスケーターが“身体のだこかの部分で氷に触れる” (例: 両膝をつく) 動作を行った場合テクニカル・パネルはパートナーごとに転倒をコールする;</li> <li>- ベーシックなランジを両方のパートナーが同時に行っても、最低要件を満たさないため無視される.</li> </ul>
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス	両パートナーが選択したアクシスの周辺でステップを踏み、フェンス (barrier) からフェンス (barrier) へと進まなければならない	<p>...パートナーの両方が片方のフェンスから2メートル以上離れている</p> <p>...レトログレッションが行われる...</p> <p>例えChStが先に行われても、ステップ・シーケンスとまったく同じパターンが繰り返される</p> <p>...パートナーが両腕間隔以上離れている</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- プログラムのどこで実行されてもよい;</li> <li>- この後に行われたキャラクター・ステップ・シーケンスは認定しない.</li> <li>- ChStと必須のステップ・シーケンスの両方が繰り返されたパターンとなる場合, (必須のステップ・シーケンスの前または後に滑走された) ChStにはジャッジ端末のスクリーン上で“！”の記号が表示され, ジャッジはGOE表に従って適切なGOEを適用する. 注: ダイヤゴナルとミッドラインは繰り返されたパターンとはみなされない.</li> </ul>
<u>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</u>	<u>ハイドロブレードイング動作を両パートナーが少なくとも2秒、同時に</u> <u>行う</u>	...フリー・レッグの靴以外の身体の一部が、一方のパートナーによって氷に触れる	<ul style="list-style-type: none"> <li>- プログラムのどの位置で行ってもよい;</li> <li>- この後に行われたコレオグラフィック・ハイドロブレードイング・ムーブメントは認定しない;</li> <li>- もし身体のだこかの部分が (許されている靴／フリー・レッグの引きずった足以外) 両パートナーによって氷に触れた場合、それはコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントと考慮される;</li> <li>- <u>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両パートナーが同時に</u><u>行う必要はない;</u></li> <li>- ホールドしていてもよいし, 触れていなくてもよい.</li> </ul>
<u>コレオグラフィック・リズム・シーケンス</u>	両パートナーがステップ9 or 9a&9b および/または47および/または規定のステップの50%が <u>実行される</u>	<p>...ステップ9 or 9a&amp;9bが実行されない</p> <p>...ステップ47が実行されない</p> <p>...1回を超えるループ</p> <p>...1回を超えるレトログレッション</p> <p>...1回を超えるセパレーション</p> <p>...5ステップ以上を実行しない</p> <p>...2小節を超えるセパレーション</p> <p>...ストップがある</p> <p>...両パートナーで実行された規定の連続したステップが75%未満である場合</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- プログラムのどの位置で行ってもよい;</li> <li>- <u>この後に行われたコレオグラフィック・リズム・シーケンスは認定されない.</u></li> </ul>

2. 必須要素GOEの採点基準

パターン・ダンス要素およびパターン・ダンスのGOE（2023～2024シーズン）											
設定基準	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
要求拍数を守れたステップの数	1RF：7ステップ以上が要求拍数維持されなかった 2RF：7ステップ以上が要求拍数維持されなかった  音楽構造から外れている					1RF：最大で4ステップが要求拍数維持されなかった  2RF：最大で4ステップが要求拍数維持されなかった		1RF：最大で1ステップが要求拍数維持されなかった  2RF：1 ステップが要求拍数維持されなかった	要求拍数を守れたのがステップやエッジの <b>100%</b> （両パートナーとも）		
	注：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。										
転倒／エラー／コントロールの喪失	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	両方がつまずき／ タッチ・ダウン または 要素の25%以下が 実行できなかった	タッチダウン／ コントロールの 喪失	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	
特徴の数	よい特徴より悪い特徴／エラーが多い					基本的な 出来具合 － ほぼ正しい	よい特徴が <b>1～2</b>	よい特徴が <b>3～4</b>	よい特徴が <b>5～6</b>	よい特徴が <b>7～8</b> (悪い特徴/エラー はない)	よい特徴が <b>8</b> 超 (悪い特徴/エ ラーはない)
	悪い特徴 が <b>8</b> 超	悪い特徴が <b>7～8</b>	悪い特徴が <b>5～6</b>	悪い特徴が <b>3～4</b>	悪い特徴が <b>1～2</b>						
悪い特徴（NEGATIVE）						良い特徴（POSITIVE）					
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、苦しげに要素をこなしている、コントロールの喪失（追加の支持がある,またはない.）					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	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					1 2	7. 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 - 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

コレオグラフィックを含む必須要素のGOE（2023～2024シーズン）													
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1回 ／コントロール の喪失	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	コレオグラフィック要素で“！”記号が付された場合、GOE -1より高くならない												
特徴の数	ネガティブ - よい特徴より悪い特徴が多い					ほぼ正しい	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）	8超 （試みられたすべての特徴が良い）		
	8超	7－8	5－6	3－4	1－2		1－2	3－4	5－6				
悪い特徴（NEGATIVE）						良い特徴（POSITIVE）							
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、苦しげに要素をこなしている、コントロールの喪失（追加の支持がある,またはない.）					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. 入りや出が悪い（1回ごとに）					1	3. 入りや出がシームレス, 予想外, 創造的						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					1－2	5.要素が独創的および／または創造的						1－2	
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（ステップ・シーケンス, STw, OFT, ChTw） 注：Stw：それぞれのツイズルごとに2ポイントの悪い特徴.					1－2	6.要素を通じてユニゾンや一体性がある						1	
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, ステップ・シーケンス, OFT, ChRS）						1－2	
8. 回転速度が遅い、あるいは、落ちた RoLi, DSp, STw, コレオ要素					1－2	8.回転速度が落ちない、あるいは、加速した（RoLi, DSp, STw, Choreo EI）						1－2	
9. 位置がずれる（DSp, StaLi）					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	
10. パターン／配置（プレースメント）が正しくない （RD:すべての要素,FD:ステップ・シーケンス, ChSt）					1	10. ステップ, ターンがクリーンで確実（STw, ステップ・シーケンス, OFT）						2	
11. 許されない要素が入っている*（ステップ・シーケンス, PSt, ChRS, DSp）					要素ごとに2	11. 2人同時に行うツイズルの出がスムーズに流れるエッジである. それぞれのツイズルごとに1ポイントの良い特徴						1 or 2	
12. 要素中に許されない長さのストップ Step Seq, Pst, ChRS, Chst					2								

\*RD：ハンド・イン・ハンド（ChRSを除く）、ループ（PSt中とChRSにおける1回のループ除く）、レトログレッション（逆行）、PSt中のストップ（スタート時を除く）、1回を超えるストップ、ノット・タッチング（スタイルB）でタッチがある。

\*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（逆行）、5秒を超えるセパレーション

### 3. 減点表 (リズム・ダンスおよびフリー・ダンス) – 減点責任者

内容	罰則	責任者
<b>演技時間違反</b> – 規程第502条による	<b>5秒の過不足ごとに-1.0</b>	<b>レフェリー</b>
<b>違反要素／違反動作／違反ポーズ</b> – 規程第704条第21項による – 総会決定待ち ISUコミュニケーションで別段の定めがないかぎり、助走部や最終部も含むリズム・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。 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（両大腿部の保持された角度が45度を超える）。 d) 完全に伸ばした腕のみで、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脚や足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。ジャンプによる入りや出は除く。 h) 氷上に横たわる。 確立（継続）しない、あるいは、ポーズを変更するためにのみ用いる場合、a) 項～f) 項のポーズをさとて經由することは許される。	<b>違反ごとに-2.0</b>	<b>テクニカル・パネル</b>  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。どの要素であってもその実行中に違反動作があれば、違反動作として減点が適用され、その要素が少なくともレベルBの要件を満たしている場合はレベルBとコールされる。レベルBの要件が満たされていない場合は無視される。
<b>衣装／小道具の違反</b> – 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。	<b>プログラム全体に対して-1.0</b>	<b>レフェリー＋ジャッジ</b> 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。
<b>衣装／装飾品の一部の氷上落下</b> – 規程第501条第2項による	<b>プログラム全体に対して-1.0</b>	<b>レフェリー</b>
<b>転倒</b> – パートナーの1人が転倒すること – パートナーの両方が転倒すること 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、ISUコミュニケーションで別段の定めがないかぎり、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる（規程第709項および第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）。	<b>-1.0</b> <b>-2.0</b>	<b>テクニカル・パネル</b> 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。ただしテクニカル・コントローラーによる訂正要求に両テクニカル・スペシャリストとも賛同しない場合は、テクニカル・スペシャリストとアシスタント・テクニカル・スペシャリストによる当初の決定が維持される。
<b>演技開始の遅れ</b> – 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	<b>-1.0</b>	<b>レフェリー</b>
<b>10秒超の演技中断</b> - 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、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（規定第503条第2項）。	<b>-1.0</b> <b>-2.0</b> <b>-3.0</b>	<b>レフェリー</b>  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。
<b>中断箇所から再開してよい範囲の演技の中断</b> – 規程第515条第3項b)による	<b>-5.0</b>	<b>レフェリー</b> 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。
<b>振付制限違反</b> <b>リズム・ダンス</b> – 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 <b>フリー・ダンス</b> – 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)	<b>プログラム全体に対して-1.0</b>	<b>レフェリー＋ジャッジ</b> 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。
<b>余分な要素 (ExEI)</b> 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過し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。  <u>例：</u> <u>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。(ChSt1 + ExEI)</u>  <u>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過し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)</u>	<b>-1.0 減点</b>	テクニカルパネルがコールの原則に従って認定する。  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。



内容	罰則	責任者
<b>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素 (*)</b> 要件に従っていない不正な要素がある場合（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。	<b>要素は無価値となるが,減点はない</b>	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。 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。
<b>音楽要件</b> <b>リズム・ダンス</b> ：規程第709条第1項c) (i)および(ii)による <b>フリー・ダンス</b> ：規程第710条第1項c)による	<b>プログラム全体に対して-2.0</b>	<b>レフェリー + ジャッジ</b> 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。
<b>テンポ指定 - リズム・ダンス</b> ：規程第709条第1項c) (iii)による	<b>プログラム全体に対して-1.0</b>	<b>レフェリー</b>
<b>許容時間を超えるリフト</b> - 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）を超過したリフトごとに	<b>リフトごとに-1.0</b>	<b>レフェリー</b>

#### 4 「Judges Details per Skater」に記載される記号の説明（ジュニアおよびシニア）

記号	項目	説明
<	= レベルを1段階引き下げる。PDEで <u>1小節</u> 以内の中断があった場合。	パターン・ダンス要素（PDE）で <u>1小節（PDEに基づいた4拍または6拍）</u> 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, <u>1小節</u> 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 <u>1小節</u> を超える中断があった場合	パターン・ダンス要素（PDE）で <u>1小節（PDEに基づいた4拍または6拍）</u> 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段階下げられる。「Judges Details per Skater」の表には「<<」と記載し, <u>1小節</u> を超える中断があったことを示す。
>	= 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	-1.0点 減点	<b>余分な要素（ExEI）</b> 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。 <u>例：</u> 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) 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)
*	<u>要素は無価値となるが,減点はない。</u>	<b>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素 (*)</b> 要件に従っていない不正な要素がある場合（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	= 要素中に転倒した場合,パートナーごとに-1.0	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・オペレーターが押し,転倒ごとに-1.0の減点とする。
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：ダイヤゴナル・ステップシークエンスとダイヤゴナルのChSt） - Jr/Sr

# 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

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	ユニゾン, 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

### 深刻なエラー

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っきりわかる場合まである。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。

分類	評価の範囲	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	
グリーン	6.00~6.75	平均以上	<b>各構成要素において：</b> *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。
	5.00~5.75	平均的	
オレンジ	4.00~4.75	まあまあ	
	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	きわめて劣る	

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。