

コミュニケーション第2700号

アイス・ダンス

国際ノービス競技会ガイドライン 2025/26

(2025年6月2日更新)

アイス・ダンス技術委員会が毎年公表する技術規程は、ノービス国際競技会のガイドラインにも適用される。

その他のルールはすべて特別規程・技術規程に掲載されている：

- 一般規程
- 技術規程第711条に定める要件は、1シーズンのみ有効である：
 - 国際競技会のためのパターン・ダンス（キーポイントとキーポイントのフィーチャーを含む）
 - 国際競技会のためのパターン・ダンスの音楽要件、
 - フリー・ダンスの必須要素
 - パターン・ダンスとフリー・ダンスのコンポーネンツ表

さらに、2025年7月1日から適用される、継続的に有効な技術規程のコミュニケーションによる要件には、以下の項目が含まれている：

- パターン・ダンスとフリー・ダンスのGOE採点基準
- すべての必須要素のレベル基準

2025年4月25日

Jae Youl Kim, President
Colin Smith, Director General

1. 一般情報、2025/26シーズン

エントリー

すべてのエントリーは、スケーターの年齢とカテゴリーに基づいて行われる。大会へのエントリーは、ISU メンバー（国際競技会の場合）またはセクション／クラブ（インタークラブ競技会の場合）が行わなければならない。後者は ISU メンバーの一員でなければならない。

カテゴリー		ベーシック・ノービス	インターミディエート・ノービス	アドバンスド・ノービス
競技会構成		2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス
年齢制限		14歳に達していないこと。	16歳に達していないこと。	10歳に達し、女子（シングル／ペア／アイスダンス）および男子（シングル）については16歳、男子（ペア／アイスダンス）については18歳に達していないこと。

ノービス・カテゴリーのすべての減点は、ジュニア／シニアの通常の減点の半分である。

ノービス・カテゴリーのすべての減点が記載された表は12-13ページに掲載されている。

減点の数値は規程第353条第1項n)で規定されている標準的なものとは異なるため、レフェリーは計算システムのオペレーターに具体的な指示を与え、その都度、減点の数値が正しく入力されているかを確認しなければならない。

オフィシャル：

a) オフィシャルの任命については、国際資格の要件を除き、規程第420条第6項が適用される。ただし、各競技において少なくとも国際資格を有する1名のジャッジ、1名のテクニカル・パネルおよび1名のレフェリーがいなければならない。国内役員の年齢は21歳から75歳までとする。

b) ジャッジ、レフェリー、テクニカル・パネルの業務に関する ISU 規程は、ジュニアおよびシニアの国際競技会と同じものが適用される。

c) アドバンスド・ノービスについては、レフェリーおよびテクニカル・コントローラーのレポートに関する規程第433条第1項および第2項が適用される。

パターン・ダンスの一般情報（すべてのノービスカテゴリー）	
キーポイントのないコールのプロセス： ベーシック・ノービス	テクニカル・パネルは、パターン・ダンスのシーケンス／セクションの 50%を両パートナーが完了させた場合にベーシック・レベルと認定され、シーケンス／セクションの 75%を両パートナーが完了させた場合にレベル 1 と認定する。 テクニカル・パネルが転倒を特定し、コールする。
キーポイントのあるコールのプロセス： インターミディエート・ノービスとアドバンスド・ノービス	テクニカル・パネルが各セクション／シーケンスのレベルを決定する。インターミディエート・ノービスはレベル2まで・アドバンスド・ノービスはレベル3まで。
パターン・ダンスが2つあるイベントの場合	各PDの合計スコアには、ベーシック・ノービスでは係数0.5、インターミディエート・ノービスでは係数0.75、アドバンスド・ノービスでは係数1.0が掛けられる。

国際競技会用パターン・ダンスの音楽要件

規程第 707 条第 5 項は、国際競技会では、アイス・ダンス技術委員会が 1 つまたは複数のパターン・ダンスの音楽を一定の要件に従ってカップルが提供することを決定しない限り、ISU アイス・ダンス音楽の現行のシリーズをパターン・ダンスに使用するものと定めている。

2025/26 シーズンでは、すべてのパターン・ダンスでカップルは自分たちで音楽を用意するものとする。規程第 707 条第 6 項：パターン・ダンスの最後のステップが終了した後、カップルは 20 秒以内に最終ポーズに到達しなければならない。この制限時間を超えた場合、規程第 353 条第 1 項n)に従い「パターン・ダンスのプログラム時間」の減点が適用される。

音楽はパターン・ダンスのリズムに従って選択されなければならない、ボーカルがあってもよい。要求されるシーケンス全体のテンポは一定でなければならない、パターン・ダンスに要求されるテンポ（ISU アイス・ダンス・ハンドブック 2003 を参照）に従い、プラスマイナス 2 拍／分（4/4 タイミングのダンスの場合）またはワルツのリズムはプラスマイナス3拍/分でなければならない。

デジタルまたはAIで作成された音楽を使用してもよい。

2. パターン・ダンス：ベーシック、インターミディエート、アドバンスド・ノービス - 2025/26シーズン

規程第 711 条第 1 項：ノービス国際競技会では、パターン・ダンスは毎年 6 月 1 日までにアイス・ダンス技術委員会が ISU コミュニケーションで公表し、公表後のシーズンの 7 月 1 日に発効する。

注：規程第 707 条第 6 項-パターン・ダンスの最後のステップが終了した後、カップルは 20 秒以内に最終ポーズに到達しなければならない（例外：クイックステップ+コレオグラフィック要素）。この制限時間を超過した場合、ノービスの減点表（12 ページ）に従い、規程 第353条第1項. n) に従った減点が適用される。

ベーシック・ノービス

以下の中から**2つのパターン・ダンス**を滑走する。これらは現地での最初の公式練習前に抽選される：

- ウィロー・ワルツ、タンゴ・キャナスタ、リズム・ブルース

インターミディエート・ノービス

以下の中から**2つのパターン・ダンス**を滑走する。これらは、現地での最初の公式練習前に抽選される：

- ロッカー・フォックストロット、ヨーロピアン・ワルツ、タンゴ

アドバンスド・ノービス

以下の**2つのパターン・ダンス**を滑走する：

- スターライト・ワルツとクイックステップ
- クイックステップ・パターン・ダンスの 2 シーケンスと 1 つのコレオグラフィック要素を 1 分 10 秒以内に完了させなければならない。

2.1パターン・ダンス シーズン2025/26

全ノービス・カテゴリー		すべてのパターン・ダンスは記載された順序で滑走し、最初のシーケンスをジャッジスタンドの前で実行しなければならない。そうでない場合、レフェリーはそのカップルを停止させ、減点なしに正しい側で再開するよう指示する。ダンスの最初のステップは1小節の1拍目でなければならない。カップルはすべてのパターン・ダンスで自分たちの音楽を用意するものとする。ISU アイス・ダンス音楽の1～5曲目を選曲することもできる。公式練習で各チームが使用する音楽は、両方のパターン・ダンスで使用される（各カップルがそれぞれ自身の曲で1つ目のパターン・ダンスを滑走し、その後、各カップルがそれぞれ自身の曲で2つ目のダンスを滑走する）。ウォームアップ 3 分、最大 6 組。最初の 30 秒は音楽なしで、その後 ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目を 2 分 30 秒流す。					
		パターン・ダンス	シーケンスの数	音楽	パターン	コンポーネント/係数	ウォームアップ音楽
ベーシック・ノービス	パターン・ダンス1	ウィロー・ワルツ	2 シーケンス	リズム：ワルツ4分の3拍子、テンポ 3拍45小節（135拍/分）プラスマイナス3拍/分	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル 係数: 0.7	ヨーロッパ・ワルツ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
キーポイントなし、コールはレベル1まで	パターン・ダンス2	タンゴ・キャナスタ	2 シーケンス	リズム：タンゴ 4分の4拍子；テンポ 4拍26小節（102 - 108拍/分）プラスマイナス2拍/分	セット・パターン		タンゴ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
	パターン・ダンス3	リズム・ブルース	2 シーケンス	リズム：ブルース4分の4拍子、テンポ4拍22小節（88拍/分）プラスマイナス2拍/分	セット・パターン		ブルース ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
インターミディエート・ノービス	パターン・ダンス1	ロッカー・フォックストロット	2 シーケンス	リズム：フォックストロット4分の4拍子；テンポ 4拍26小節（104拍/分）プラスマイナス2拍/分	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル 係数: 0.7	フォックストロット ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
キーポイントはレベル2までコール	パターン・ダンス2	ヨーロッパ・ワルツ	2 シーケンス	リズム：ワルツ 4分の3拍子；テンポ 3拍45小節（135拍/分）プラスマイナス3拍/分	セット・パターン		ヨーロッパ・ワルツ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
	パターン・ダンス3	タンゴ	2 シーケンス	リズム：タンゴ4分の4拍子、テンポ4拍27小節（108拍/分）プラスマイナス2拍/分	オプション・パターン		タンゴ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
アドバンスド・ノービス	パターン・ダンス1	スターライト・ワルツ	2 シーケンス	リズム：ワルツ4分の3拍子；テンポ 3拍58小節（174拍/分）プラスマイナス3拍/分	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル 係数：0.93	スターライト・ワルツ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）
キーポイントはレベル3までコール	パターン・ダンス2	クイックステップ	2 シーケンス	リズム：クイックステップ4分の2拍子；テンポ 2拍56小節（112拍/分）プラスマイナス2拍/分	セット・パターン		クイックステップ ISUアイス・ダンス音楽の6曲目（最後）

2.2パターン・ダンス ステップ割合の通知 シーズン 2025/26

カテゴリー	ダンス		シーケンスごとの時間 (秒数)	必須セクション／シーケンス	セクション／シーケンスごとのステップ数	ステップ数				
						10%	25%	50%	75%	90%
ベーシック・ノービス	ウィロー・ワルツ	132 - 138 bpm	23.4 - 24.6	2シーケンス (1周)	22	2	6	11	17	20
	タンゴ・キャナスタ	102 - 108 bpm	15.5 - 16.5	2シーケンス (1周)	14	1	4	7	11	13
	リズム・ブルース	86 - 90 bpm	21.3 - 22.3	2シーケンス (1周)	16	2	4	8	12	14
インターミディエート・ノービス	ロッカー・フォックストロット	102 - 106 bpm	17.1 - 17.7	2シーケンス (1周)	14	1	4	7	11	13
	ヨーロピアン・ワルツ	132 - 138 bpm	23.4 - 24.6	2シーケンス (1周)	18	2	5	9	14	16
	タンゴ	106-110 bpm	28.4 - 29.4	2シーケンス (1周)	22	2	6	11	16	20
アドバンスド・ノービス	スターライト・ワルツ	171 - 177 bpm	34.8 - 35.6	2シーケンス (2周)	32	3	8	16	24	29
	クイックステップ	110 - 114	14.7 - 15.3	2シーケンス (1周)	18	2	5	9	14	16

2.3 パターン・ダンスのキーポイントとキーポイントの特徴、シーズン2025/26

一般事項：

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プロセスは、必須要素とレベル(過半数による)の特定プロセスと同じである。

キーポイントの正確なまたは不正確な実行は、**Judges Details per Skaters chart**に以下のように記載される。

- 「Yes」:この意味は、「すべてのキーポイントの特徴が満たされ、すべてのエッジ/ステップが要求された拍数分が維持されている」または
- 「Timing」:この意味は、「すべてのキーポイントの特徴が満たされているが、1つまたは複数のエッジ/ステップが要求された拍数分が維持されていない」
- 「No」:この意味は、「1つまたは複数のキーポイントの特徴が満たされない、エッジ/ステップが正しい拍数分ホールドされているかどうかに関係なく」
- 「X」:この意味は「キーポイント内のステップが1つも試みられなかった」

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・レッグが次のアウトサイド・カーブへと継続してスケーティング・フットを通過するローリング動作。同時に、体重はアウトサイド・カーブから新しいアウトサイド・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、ステップの最後の1／2拍内でのエッジの変更は許可される。
- 正しいホールドとは、パターン・ダンスの説明に従って定められたホールドのことである。

ベーシック・ノービス

パターン・ダンスにおいて、キーポイントは記載されず、**レベル1**までが評価される。ジャッジはパターン・ダンスを **GOE** で評価する。

ベーシック・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴：

ベーシック・レベル	レベル1
パターン・ダンスの 50% を両パートナーが完了	パターン・ダンスの 75%以上 を両パートナーが完了

インターミディエート・ノービス

キーポイント：正しいターン、エッジ、足の配置、タイミング、ホールドを含まなければならない。

インターミディエート・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴：

ベーシック・レベル	レベル1	レベル2
パターン・ダンスの 50% を両パートナーが完了	パターン・ダンスの 75% を両パートナーが完了	パターン・ダンスの 75% を両パートナーが完了させる 1 キーポイントを正しく実行

ロッカー・フォックストロット

各シーケンス	キーポイント
RF1Sq	女性のステップ11 - 12 (LFO CIMo、RBO)
RF2Sq	男性ステップ11 - 12 (LFO CIMo、RBO)

ヨーロピアン・ワルツ

各シーケンス	キーポイント
EW1Sq	女性のステップ8 - 9 (RFO3、LBO)
EW2Sq	男性ステップ12 - 13 (LFO3、RBO)

タンゴ

各シーケンス	キーポイント
TA1Sq	女性のステップ 20 - 21 (RFO Sw-CIMo、LBO-SwR)
TA2Sq	男性ステップ 20 - 21 (LFI Sw-CIMo、RBI-SwR)

アドバンスド・ノービス

キーポイント：正しいターン、エッジ、足の配置、タイミング、ホールドを含まなければならない。

アドバンスド・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴：

ベーシック・レベル	レベル1	レベル2	レベル3
パターン・ダンスの 50% を両パートナーが完了	パターン・ダンスの 75% を両パートナーが完了	パターン・ダンスの 75% を両パートナーが完了 1 キーポイントを正しく実行	パターン・ダンスの 90% を両パートナーが完了 2 キーポイントを正しく実行

スターライト・ワルツ

各シーケンス	キーポイント1	キーポイント2
SW1Sq	女性のステップ9 - 10 (RBOI、LBO-SwR)	男性ステップ29 - 31 (RBO、LFO、CR-RFO-SwR)
SW2Sq	男性ステップ9 - 10 (LFOI、RFO-SwR)	女性のステップ21 - 23 (LFI、RBI opMo、LBO- SwR)

クイックステップ+ コレオグラフィック要素

各シーケンス	キーポイント1	キーポイント2
QS1Sq	女性のステップ5 - 6 (LFO Sw-cl Cho, RBIO)	男性ステップ11 - 12 (LFI、RFI)
QS2Sq	男性ステップ5 - 6 (LFO Sw-cl Cho、RBIO)	女性のステップ11 - 12 (LFI、RFI)
コレオグラフィック要素	以下の中から選ばれたコレオグラフィック要素（1つ）、2つのクイックステップ・シーケンスの前または後に行う。各クイックステップ・シーケンスの間に行うことはできない。 コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス 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	

3. フリーダンスの必須要素：ベーシック、インターミディエート、アドバンスド・ノービス、シーズン2025/26

カテゴリー レベル	ベーシック・ノービス 最大レベル1までコール	インターミディエート・ノービス 最大レベル2までコール	アドバンスド・ノービス 最大レベル3までコール
リフト	—	最大1つのショートリフト 最大7秒 ストレートライン、カーブ、ステーションナリー、 ローテーション・リフトから選択	最大1つのショートリフト 最大7秒 ストレートライン、カーブ、ステーションナリー、ローテシ ョナル・リフトから選択
ダンス・スピン	1	1	1
	<p>・ ダンス・スピン - 仕様</p> <p>ダンス・スピン - 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。 パートナーの一方あるいは両方ともによる足換えは任意。</p>		
ステップ・シーケ ンス	—	—	1つのスタイルB サーキュラーまたはサーペンタイン、ミッドラインまたはダ イアゴナル 規定されたホールドで実施
シーケンシャル・ ツイズル	1	1	1
	<ul style="list-style-type: none"> 各パートナーに少なくとも2つのツイズルが必要で、ツイズルの間に接触してはならない。 ツイズルの間は1歩まで（ツイズルの間で両足をつき、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） 		
コレオグラフィック 要素	<p>2つのコレオグラフィック要素：</p> <ul style="list-style-type: none"> そのうち1つは、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスでなければならない。 かつ 以下から1つ追加で選択： 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>異なる2つのコレオグラフィック要素 以下から選択：</p> <p>コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス コレオグラフィック・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 *パターン・ダンス「クイックステップ+コレオグラフィック要素」で実施するコレオグラフィック要素の種類はフリー・ダンスで繰り返すことはできない。繰り返されたコレオグラフィック要素には「！」記号が与えられる。</p>

注 ステップ・シーケンス・スタイルB、フリー・ダンスの仕様：
許されていないもの： 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・ホールド、両腕間隔を超える、または5秒を超えるセパレーション。
ステップ・シーケンス（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状を維持しなければならない。

注：ベーシック・ノービスおよびインターミディエート・ノービス（FD）において、最初の2つのコレオグラフィック要素の中でコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスが実行されない場合、2番目に実行されたコレオグラフィック要素は、ウェルバランス・プログラム要件に従っていないとして、(*)マークが表示される。後に続く「コレオグラフィック要素」として実行された「コレオグラフィック・キャラクター・ステップシーケンス」は認定されない。

3.1 コレオグラフィック要素の定義

- **コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス**

以下の条件が適用される：

- プログラム中の任意の場所で実施
- ショート・アクシスの周辺（ショート・アクシスの左右**10メートル以内**）に配置され、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**であれば満たされる。
- ホールドはしてもしなくてもよい
- （両）手で氷に触れることは許される。
- **アドバンスド・ノービスに限り**、コントロールされた動作で身体の一部（または複数部分）で氷に触れることが**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ない。
- パートナー間の距離は両腕間隔（2メートル）までとする。
- 許されないもの：レトログレッション、ループ

- **コレオグラフィック・リフト：3秒以上10秒以内のダンス・リフト**

以下の条件が適用される：

- 他のすべての要求されるダンス・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：

- 両パートナー同時に体のどこかで、継続的に制御されたスライディング動作を2秒以上にわたって行う。コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの始まりと終わりは、2人同時でなくともよい。
- イン・ホールド、ノット・タッチング、その組み合わせのいずれでもよく、また、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・ムーブメントが両膝立ちで止まるか、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・ムーブメントと認定され、転倒による減点が適用される。
- 2人同時に基本のランジ動作を行っても、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回転動作で、ホールドしたまま両パートナーとも続けて2回転以上するもの

以下の条件が適用される：

- 片足で行う、両足で行う、パートナーの一方が2回転未満の間持ち上げられている、あるいは、これら**3つの**組み合わせ
- 回転軸は共通であること。軸の移動はかまわない

- **コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント**：要求されるセット・オブ・ツイズルの後に行われるツイズル動作で、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：片足で行う、両足で行う、またはこれらの組み合わせ
- 1つ目の部分：2人同時に続けて2回転以上し、かつ、2人とも移動しなくてはならない（1箇所逗留することはできない）
- 2つ目の部分：パートナーの少なくとも一方は続けて2回転以上し、ツイズリング・ムーブメントの1つ目から2つ目までは**3ステップ以内**で、パートナーの一方または両方は1箇所逗留するか、移動するか、またはこれらの組み合わせでよい。

3.2 フリー・ダンス（および該当する場合はパターン・ダンス*）の一般情報

カテゴリー	ベーシック・ノービス	インターミディエート・ノービス	アドバンスド・ノービス		
フリーダンスの滑走時間	2分 (±10秒)	2分30秒 (±10秒)	3分 (±10秒)		
	プログラム時間 レフェリー減点： 5秒の不足または超過ごとに -0.5				
ウォームアップの時間	フリー・ダンス（全ノービス・カテゴリー）：3分、最大5組。				
コンポーネンツ／係数	<ul style="list-style-type: none">・ コンポジション・ プレゼンテーション・ スケーティング・スキル 係数: 1.0	<ul style="list-style-type: none">・ コンポジション・ プレゼンテーション・ スケーティング・スキル 係数: 1.0	<ul style="list-style-type: none">・ コンポジション・ プレゼンテーション・ スケーティング・スキル 係数: 1.33		
音楽	<ul style="list-style-type: none">・ クラシック音楽を含めすべての音楽は、興味深く、かつ色彩豊かで楽しめ、さらにはさまざまな雰囲気や盛り上がりのあるダンス・プログラムとなるように編集、編曲、オーケストレーション、アレンジされていなければならない。・ 少なくとも1回、テンポ／リズムおよび表現がはっきり変化しなければならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわない。・ ボーカル付きでもよいが、スポーツ種目であるアイス・ダンスにふさわしいものでなくてはならない。・ リズミカルなビートとメロディ、またはリズミカルなビートのみがあるもので、メロディのみは不可。（コミュニケーション第 2698 条による）・ プログラムの最初あるいは最後の10秒間は、リズミカルなビートがなくてもよい。・ プログラムの途中、10秒以下であれば、リズミカルなビートがなくてもよい。			音楽の要件： 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">・ 最初の動きで計時が開始された後、カップルは、10秒を超えて1箇所に留まってはならない。・ プログラム中、1回5秒以下であれば、何回でも、完全なストップを行うことができる。			振付の制限	
セパレーション	<ul style="list-style-type: none">・ つなぎのフットワークや動作を行うための分離に回数の制限はない。・ セパレーションで許される距離は両腕間隔以内である。・ セパレーションの時間は毎回5秒を超えることはできない（必須要素を除く）。・ 演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。			要素外の違反に適用される レフェリー＋ジャッジ減点：プログラム全体に対して-0.5	
（両）手で氷に触れる	<ul style="list-style-type: none">・ 許されていない（アドバンスド・ノービス・パターン・ダンス（クイックステップ）およびフリー・ダンスのみのコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントおよびコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンスを除く）。				
衣装と小道具（パターン・ダンスにも適用可能）	<ul style="list-style-type: none">・ 節度と品位のあるもので、過度に肌を出したように見えるものであってはならず、スポーツ競技会に適したものでなければならない — 芝居じみていたり、けばけばしいデザインのものとは許されない。ただし、選んだ音楽の特徴を反映する衣装とすることはかまわない。・ スケーターはズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）・ アクセサリーや小道具は許されない。			衣装と小道具： レフェリー+ ジャッジ減点-0.5 プログラム全体に対して	

4. 責任者- ID減点表 - ノービス 2025/2026

内容	ペナルティ	責任者
演技時間違反 - フリー・ダンス - 3.1 フリー・ダンスの一般情報による。	5秒の過不足ごとに-0.5	レフェリー
演技時間違反（パターン・ダンス）- 規程第706条6項による	パターン・ダンスとして定められた最後のステップを終えてから、終了の動作/姿勢を取るまでに許された時間を5秒まで超過するごとに-0.5	レフェリー
衣装／装飾品の一部が氷上に落下 – 規程第501条1項による	プログラム全体に対して-0.5	レフェリー
演技開始の遅れ-規程350条2項による - 1秒から30秒の遅れの場合	-0.5	レフェリー
10秒を超えるプログラムの中断 <div> <div>- 10秒を超え20秒まで。</div> <div>- 20秒を超え30秒まで。</div> <div>- 30秒を超え40秒まで。</div> </div> 中断とは、スケーターが演技をやめた瞬間から再開した瞬間までの時間である（規程第 515 条）	-0.5 -1.0 -1.5	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、音楽の演奏も継続する。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。（ノービスは本来の減点の1／2）
中断地点からの演技再開のために許容された3分以内のプログラムの中断（規程第515条第4項.b） この減点数値は規程第 353条第1項n)に定められた標準的なものではないので、レフェリーは、毎回、システムを操作する担当者に具体的な指示を出すとともに、入力が正しいことを確認しなければならない。	-2.5	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。（ノービスは本来の減点の1／2）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。
許容時間を超えるリフト - リフトごとに7秒（ショート・リフト）、10秒（コレオ・リフト）を超える。	リフトごとに-0.5	レフェリー
テンポ指定 – 規程第707条5項による (テンポ):テンポは、規定されたシーケンスのあいだ一定でなければならない、当該パターン・ダンスに定められたテンポ（ISUアイス・ダンス・ハンドブック2003およびISUウェブサイトで公開されているベーシック・ノービス向けパターン・ダンスのパターンとその説明を参照のこと）でなければならない。	プログラム全体に対して-0.5	レフェリー
コスチューム／小道具の違反-規程第501条第1項による	プログラム全体に対して-0.5	多数決による減点 レフェリー+ 審判員
音楽要件 フリー・ダンス：規程第710条第1項c)に従う（2025-26 シーズンは、審議会の決定により「耳に聞こえるビート」は必要ない）。	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+ 審判員
音楽要件 パターン・ダンス - 規程第 707 条第 5 項による (リズム)：音楽はパターン・ダンスのリズムに従って選択されなければならない。選択される音楽はISU アイス・ダンスの音楽の曲でもよい。この場合、選択できるのは 1 番から 5 番の曲のみである。	プログラム全体に対して -1.0	多数決による減点 レフェリー+ 審判員
振付の制限違反 パターン・ダンス：氷に触れることは許されない（ただし「クイックステップ+コレオグラフィック要素」の間は氷に触れてもよい）。 フリー・ダンス：ISU コミュニケーションで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）および j)（手で氷に触れる）に従う。さらに規程第 710 条第 1 項a)：プログラムは氷面全体を利用しなければならない。フェンスへのタッチは許されていない。	プログラム全体に対して -0.5	多数決による減点 レフェリー+ 審判員

説明	ペナルティ	責任者
<p>違反要素／動作／ポーズ-規程第704条第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) パートナーの頭の上に座る。 b) パートナーの肩の上に立つ。 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。（ノービスにおいてジャンプによる入りや出はできない。） h) 氷上に横たわる。 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過することは許される</p>	<p>違反につき-1.0</p>	<p>テクニカル・パネル 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>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 <p>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、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>	<p>-0.5 -1.0</p>	<p>テクニカル・パネル</p>
<p>余分な要素（ExEI） リズム・ダンスおよび／またはフリー・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。 リフトが許容されたリフト回数を超えて行われた場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：Li+ExEI）</p> <p>例： 許されないスピンのステップ・シーケンス(ChStを含む)内で実施された場合、そのスピンは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：ChSt1+ExEI）</p> <p>許されていないリフトがステップ・シーケンス（ChStを含む）内で実施された場合、その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）</p> <p>ChAJ の実施中にアシステッド・リフティング動作のひとつが 3 秒を超えたものであった場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：ChAJ1+ExEI）</p>	<p>-0.5減点（ノービス）</p>	<p>テクニカル・パネルは、 コールの原則に従って要素を認定する。</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>バランスの取れたプログラム要件に合致しない要素には(*)マークが付く。 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。</p>

5. 「JUDGES DETAILS PER SKATER」表で用いる記号の説明（ノービス）

記号	アクション	説明
<	= PDで1小節以内の中断があった場合、レベルを1段階引き下げる。（インターミディエートおよびアドバンスド・ノービスのみ）	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。「Judges Details 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。
<<	= PDで1小節を超える中断があった場合、レベルを2段階引き下げる。（インターミディエートおよびアドバンスド・ノービスのみ）	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。
>	= -0.5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-0.5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	-0.5点 減点	<p>余分な要素（ExEI）</p> <p>リズム・ダンスおよび／またはフリー・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>リフトが許容されたリフト回数を超えて行われた場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：Li+ExEI）。</p> <p>例：</p> <p>許されないスピンのステップ・シーケンス(ChStを含む)内で実施された場合、そのスピンは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：ChSt1+ExEI）。</p> <p>許されていないリフトがステップ・シーケンス（ChStを含む）内で実施された場合、その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）。</p> <p>ChAJの実施中にアシステッド・リフティング動作のひとつが3秒を超えたものであった場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、減点される（例：ChAJ1+ExEI）。</p>
*	要素は無価値となるが、減点はない。	<p>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素（*）</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>
F	= 要素中に転倒した場合、転倒ごと・パートナーごとに-0.5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した場合、転倒ごと・パートナーごとに-0.5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	= SqTw中にホールド／コンタクト／タッチがあった場合、レベルを1段階引き下げる。	シーケンシャル・ツイズル（FD）中にパートナー同士がホールド／コンタクト／タッチする瞬間があった場合、レベルが1段階下がる（SqTwでパートナーごとに
!	= 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

6. プログラム・コンポーネンツ・パターン・ダンス

タイミング	プレゼンテーション	スケーティング・スキル
音楽に厳密に合わせて滑る両パートナーの能力	両スケーターが関わることで、ダンスの説明やそのダンス特有のスタイルに合致するリズムやスタイルを示すこと	パワー、バランス、深いエッジ、余裕のあるトランジションによる足やローブの切り替え、グライド、フローなどにより、ダンスの説明に合ったダンス・ステップやムーブメントを的確に行うカップルの能力
音楽に対する感受性	表現力と投射	全体的なスケーティングの質
音楽に合わせた滑走	一体性と空間把握	エッジ、ステップ、ターン、動作、身体コントロールの精度
強拍に合わせた滑走		バランスとなめらかな滑り、流れ、パワーとスピード、氷面の十分な利用
第1ステップの開始が第1拍		ユニゾン

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**	非常に良い	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	
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	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

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・スケートティング
(フリー・ダンス)

コンポジション (構成)	プレゼンテーション (演技)	スケートिंग・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ことができているか。	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，スケートिंग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ぎ・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・スケートिंग，アイス・ダンス，シンクロナイズド・スケートिंग）	流れ	
統一感		パワーとスピード	
		ユニゾン	
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**	非常に良い	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	
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	
	1.00 - 1.75	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