

コミュニケーション 第2716号

アイスダンス

2025 年 7 月 1 日より有効な技術規程の要件
(2025年8月13日更新)

ノービス、ジュニア、シニアの必須要素のコール仕様と難易度レベル、パターン・ダンス要素であるルンバ、クイックステップのキー・ポイントを含む

1. 必須要素のコール仕様と難易度レベル	2ページ
1.1 すべての必須要素に適用されるコールの基本原則	2ページ
2. コレオグラフィック要素	3ページ
3. ダンス・リフト	7ページ
4. ダンス・スピン	13ページ
5. ワン・フット・ターン	16ページ
6. セット・オブ・ツイズル	17ページ
7. ステップ・シークエンス (パターンダンス・タイプ・ステップ・シークエンスを含む)	19ページ
ジュニア	
8. ジュニア・パターンダンス要素	21ページ

2025年6月5日

Joe Youl Kim, President

Colin Smith, Director General

1. 必須要素のコール仕様と難易度レベル

情報は以下の順番で掲載されている：

- 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難易度レベルに適用される、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易度レベル

1.1 すべての必須要素に適用されるコールの基本原則

- 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。
- レベルは、コールの基本及び追加原則と満たしたレベルの特徴に従って決定する。レベルBの要件を満たす限り、必須要素にノー・レベルを与えてはならない。
- 必須要素にいずれかのレベルを与えるには、必須要素はレベルBの要件をすべて満たしていなければならない。アイス・ダンス特別規程および技術規程2024、コミュニケーション 第2700号、第2704号、および本コミュニケーションの以下のコールの仕様に詳述されている要素の要件を満たさない動作、トランジション、および/または振付は、特定されないものとする。
- 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の原則を参照すること。
- 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サポート（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ることなく継続された場合、そのレベルはエラー 1 つにつき レベルを1段階下げる：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・シークエンス。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・シークエンス（ワン・フット・ターン・シークエンスを除く）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。
- 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）に要素を開始してプログラムが終了した場合、要素が完全に停止するまで、要素とそのレベルは特定されなければならない。プログラムの滑走時間（許可された追加 10 秒を含む）後に開始された要素は、特定されない。
- 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・シークエンス（コレオグラフィック・ステップ・シークエンス／コレオグラフィック・リズム・シークエンスを含む）で行われた場合、そのステップ・シークエンスはそれぞれのレベルが認定され、エクストラ・エレメント（余分な要素）が追加され、-1.0 の減点が適用される。（例 MiSt4+ExE1, ChSt1+ExE1.）
- リズム・ダンスでダンス・スピが行われる場合、ダンス・スピンは特定されない。これは必須要素ではなく、余分な要素として特定する規定もない。
- テクニカルパネルは、本コミュニケーションにおいて「レベル」の対象外と明示されている場合を除き、「レベル」の特徴を満たすフィーチャーが獲得できるかどうかを決定する。
- プログラムのどこかに違反要素／動作／ポーズがある場合、それは特定され、規定の減点を受ける。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、その要素は実行された要件に応じたレベルを受けるか、レベルBの最低要件が満たされていない場合は無視される。違反動作やポーズを含むフィーチャーや難しいポーズは、レベルの対象とはならない。同じ原則と減点がコレオグラフィック要素にも適用される（Confirmed または Ignored + 減点）。Confirmed の場合、そのコレオグラフィック要素が特定される最低条件を満たしていれば、そのエレメントには「！」マークが付けられる。
- タッチダウンなどのエラーで中断とみなされないものは、1パートナー、1つのエラーにつき1段階レベルを下げる（特に明記されていない限り）。
- エントリー・フィーチャー、ミドル・フィーチャー、またはエグジット・フィーチャーが要素のレベルとして考慮されるためには、その動きは要素の直前、直後、および／または直後 に一時停止／休止することなく連続して行われなければならない。フィーチャーと要素はひとつのユニットでなければならない。
- 複雑（コンプレックス）とは、多くの異なる動作から構成され、かつ、連結しているものと定義される。
- 1回を超える追加サポート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。
- 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、複数のタッチダウン／コントロール喪失したステップは、中断とみなされる。
- スケーティング・フットが氷から離れた時点で、1歩が完了する。各プッシュかつ両足滑走時の体重移動（スクーター・プッシュを含む）は、1歩と考慮される。
- ステップ・シークエンス・パターンの進行方向が一時的な逸脱する難しいターンのエントリーまたはエグジットは、レトログレッション（逆行）とはみなさない。ただし、レトログレッション中にエントリーエッジとエグジットエッジの両方を含む難しいターンが実行された場合、テクニカルパネルはレベル判定の対象としない。
- ウェルバランス・プログラムに従って、最初に行われた必須要素が特定され、レベルが与えられるまたはレベルBの要件を満たさない場合は無視される。
- パートナーが両腕間隔を超えて離れて滑ることは、本コミュニケーションに別段の記載がない限り、全ての必須要素／コレオグラフィック要素を含めエラーとなる。

2. コレオグラフィック要素

2.1 フリーダンスのコレオグラフィック要素の定義：

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

以下の条件が適用される：

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

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

以下の条件が適用される：

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

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

以下の条件が適用される：

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

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

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

以下の条件が適用される：

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

コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント：プログラム中の任意の場所で行われるスピン動作。

以下の条件が適用される：

- 片足または両足で行うか、片方のパートナーを3回転未満の間持ち上げるか、あるいはその3つを組み合わせる、
- 回転軸は共通であること。軸の移動をしてもよい。
- **FD** において、必須ダンス・スピンの前にコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントが行われ、ミスまたは何らかの理由でスピン・レベルBの基本要件を満たした場合、コレオグラフィック・スピニング・ムーブメントは必須ダンス・スピンと認定され、それに応じたレベルが与えられる。プログラムの後半で行われる後続のダンス・スピンはコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントとコールされることがある。

コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント：必要とされるセット・オブ・ツイズルの後に行われるツイズリング動作で、2つのパートから構成される。

以下の条件が適用される：

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

2.2. コールの追加原則

1. テクニカル・パネルは、エントリーまたはエグジット・フィーチャーとして他の必須要素と組み合わせられたコレオグラフィック要素／動作は、必須のコレオグラフィック要素／動きとはみなさない。テクニカル・パネルは、エントリーまたはエグジット・フィーチャーとしてのみ考慮する。
2. 最初に実行された必要な数の異なるコレオグラフィック要素のみが、必須のコレオグラフィック要素として特定されなければならない。

2.3. コレオグラフィック要素の確定（Confirmed）方法

コレオグラフィック要素は、その要素の最低条件に達した時点で確定（Confirmed）される（下表参照）。

- ・ 最低要件に達しない場合、その要素は無視され、ボックスを占めない；
- ・ 要素が確認され、エラーがある場合、および/または以下の要件を満たしていない場合、その要素には「！」記号が表示され、これはGOEを2段階下げることを意味する。（シンボル表を参照）。
- ・ 本コミュニケーションに別段の記載がない限り、すべての必須要素／コレオグラフィック要素を含め、両腕間隔を超えて離れて滑るカップルはエラーとなる。

コレオグラフィック要素	確定（Confirmed）するための最低条件	エラーまたは以下のいずれかが発生した場合に“！”適用される。	コールの追加原則
コレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ／リフティング・ムーブメント	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	...アシストジャンプの間に3歩を超えるステップを行う ...支えるパートナーがアシスト・ジャンプの動作の中で1回転を超えるものを行うこと。	- プログラムのどこで実行されてもよい； - その後に行われるコレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ動作は、特定されないものとする； - アシスト・ジャンプ／リフティングの動作のいずれかが氷上から3秒以上離れている場合、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、コールの追加原則が適用される。
コレオグラフィック・キャラクター・ステップシークエンス	両パートナーは、選択したアクシス周辺でステップを踏み、フェンスからフェンスへと進まなければならない。	... パートナー間の距離が両腕間隔以上ある ... シークエンス中にストップが実行される（許可されていない場合） ... レトロGRESSION（逆行）が実行される ... パートナーの両方が、どちらかのフェンスから2メートル以上離れている ... ステップ・シークエンスと全く同じパターンが繰り返される。	- プログラム中、どこで実行されてもよい； - この後に行われるキャラクター・ステップシークエンスは特定されないものとする。 - ChStと必須のステップ・シークエンスの両方が繰り返したパターンとなる場合、（必須のステップ・シークエンスの前または後に滑走された）ChStにはジャッジ・スクリーン上で「！」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。注：ダイアゴナルとミッドラインは繰り返しパターンとはみなされない。
コレオグラフィック・ハイドロブレードイング動作を両パートナーが少なくとも2秒、同時に行う	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、同時に行う	...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。	- プログラム中、どこで実行されてもよい； - その後に行われる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、特定されないものとする； - もし身体のだこかの部分が（フリー・レッグの許されている靴／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、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 - 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行う必要はない； - ホールドしていてもよいし、触れていなくてもよい - 各パートナーは少なくとも1つのブレードが氷上になければならない。
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。	...要素の中／実施中のエラー	- 必須のダンス・リフトの後に行わなければならない； - この後に行われるダンス・リフトは余分な要素として特定されるものとする。

コレオグラフィック要素	確定 (Confirmed) するための最低条件	エラーまたは以下のいずれかが発生した場合に“！”適用される。	コールの追加原則
コレオグラフィック・リズム・シークエンス	パートナーはともにショートアクシス周辺でステップを踏み、フェンスからフェンスへと進まなければならない。	...パートナーの両方が、どちらかのフェンスから 2メートル以上 離れている ...レトログレッション（逆行）が行われる ...パートナーは 5秒 を超えて接触していない ... パートナーは 2回以上 接触していない ... セパレーションが許可されている間のパートナー間の距離が、両腕間隔を超えている。 ...シークエンス中にストップが実行される（許可されていない場合）	- プログラム中のどこで実行されてもよい
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント	パートナーが氷上で同時に 2秒以上 のスライディングを行う。	...転倒とはみなされないコントロールの喪失がある	- プログラム中、どこで実行されてもよい； - 違反要素／動作および／または転倒と特定された後のスライディング動作は、そのようにコールされるが、余分な要素（コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント）とはみなされない； - スライディングの開始と終了は同時に行う必要はない； - コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントが要件を満たさず（したがって確定されず）、かつスケーターが「身体の一部で氷に触れる」（例、両膝をつく）演技を行った場合、テクニカル・パネルはパートナー 1名 につき転倒をコールする； - 基本的なランジは、パートナー 2人 が同時に行っても最低条件を満たさないため、無視される。
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。 （ノービスは連続 2回転 ）	... 要素の中／実施中のエラー	- プログラム中、どこで実行されてもよい； - その後に行われるスピニング・ムーブメントは特定されないものとする。
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	... 2つのツイズル動作の間に 3歩 を超えて行う ...両腕間隔を超えて離れている	- 必須のセット・オブ・ツイズルの後に行わなければならない； - その後に行われるツイズリング・ムーブメントは特定されないものとする、

3. ダンス・リフト

3.1. 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、これは特定されない
2. 先に行なわれたダンス・リフトは必須のダンス・リフトとして特定され、レベルが与えられる。コレオグラフィック要素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・リフトをコレオグラフィック・ダンス・リフトとして特定する。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、余分な要素として分類されるダンス・リフトとして特定され、**CuLi+ExEI** などの要素記号となる。これは、その要素が「ノー・バリュー」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。
3. 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。
4. 繰り返しされた種類のダンス・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 (サーペンタ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・リフトには適用しない)。
5. 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。
6. 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。
7. ダンス・リフトが特定された (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、これはレベルを考慮されず、また "要件に従っていない" とはみなされない。
8. 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行った場合、テクニカル・パネルはレベルを1段階下げる。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。
9. 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。
10. どのようなタイプのリフトであっても、リフトされるパートナーの難しいポーズと、リフトするパートナーの難しいポーズは1つずつしかレベルとして考慮されない。
11. レベルに必要なであろうとなかろうと、試みたまたは実行されたフィーチャーはすべてレベルのために使用されたものとみなされる。

ローテーション・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回につきレベルを1段階ずつ下げる。
3. リフトするパートナーが移動を停止した場合も、回転とフィーチャー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段階下げる。

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する
3. 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、またはリフトされたパートナーが氷から2秒以上離れたときに認定される。
4. 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・フィーチャーのみが、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・フィーチャーのみが、1つ目のリフトのレベルを1段階上げる。

3.2. 追加の定義、定義に対する明確化および注釈

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：リフトするパートナーの両脚を伸ばし、大腿部の角度を約180度にする；
- b) 完全な「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、ブーツのかかとを手で頭の高さより後ろから上に引く；
- c) フル・ドーナツ／リングと難しいホールド／パートナー間の相互作用の組み合わせ：上半身を後ろに反らし、片足または両足が頭にほとんど触れる状態で、フル・サークルを描く（頭とブレードの間は最大でブレードの半分の長さ）；
- d) アップサイドダウンと難しいホールド／パートナー間の相互作用の組み合わせ；
- e) 垂直姿勢から、リフトされるパートナーは、突き出るように持ち上げられる。リフトされるパートナーの胴体は、リフトするパートナーから遠く伸び、手で1箇所だけの追加のポイントのサポートがある。
- f) 水平の姿勢で、1点だけの追加のポイントのサポートでバランスをとること；
- g) フォワードまたはバックワードで、脚だけが追加のポイントのサポートとして身体を乗り出す；
- h) 上半身を腰から後ろに反らせる、フル・レイバックで、リフトするパートナーのサポートは太腿より上ではない状態；
- i) 体重の大部分を水平に伸ばした状態で、肩や背中の上部のみが追加のポイントのサポートになっている。

注釈

- 選ばれた難易度の高いポーズの例は、初回のみレベル判定対象とする。
- b)(フル・ビールマン)とc)(フル・ドーナツ/リング)の例は、同じ難しいポーズの例とみなす。

リフトされたパートナーのポーズ変更：

ポーズ変更は、以下のオプションa)またはオプションb)の特徴を満たす場合、レベル認定される：

- a) リフトするパートナーがホールドを変更し、リフトされるパートナーがホールド、ボディ・ポーズ、および基本的な身体の軸の変更を行い、それが顕著な持続的な変化であること(すなわち、カメラマンが2つの異なる写真を撮れる)。単に腕および/または脚の姿勢を変えたり、ホールドやボディ・ポーズを裏側(ミラー)に変えたり、リフトするパートナーの身体の高さを変えたりするだけでは、ポーズの変更とはならない。
- b) リフトするパートナーは、ショート・リフトの間中、連続的にさまざまな異なったポーズをとる。

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、最初に行われた2回のみ、レベルとみなされる。

リフトするパートナーの難しい姿勢（グループ例）：

- 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) 膝を曲げる姿勢の難しいバリエーション。例えば、両膝を曲げたクラウチング（太ももが少なくとも氷と平行）、片膝を曲げたクラウチング（太ももが少なくとも氷と平行）、片足を横に伸ばしたもの、またはランジ（太ももが少なくとも氷と平行）など；
- d) シュート・ザ・ダック（太ももが少なくとも氷と平行になるように）、フリーレッグを前、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／腕とリフトされるパートナー以外の接触がない状態。

注： ・グループ c) の例（膝を曲げた姿勢の難しいバリエーション）は、回転していないステーションナリー・リフトのレベルでは考慮されない。

・リフトするパートナーにとって難しい姿勢をグループ a)b)c)d)の中から選択した場合、その姿勢が初めて発生した時点でレベル判定対象となる。グループ a)b)c)d)の難度の高い姿勢の2回目の試技は、そのレベルでは考慮されない。

(例外：異なる方向の2つのローテーション・リフト（ワン・ハンド／アーム・リフト）が組み合わせられたコンビネーション・リフトで、ワン・ハンド／アーム・リフトが両方向のレベルとして考慮される場合、および蛇行パターンを形成する2つのカーブ上の2つのカーブ・リフトが組み合わせられたコンビネーション・リフトで、a)b)c)の例が同じエッジ上であっても、両方のカーブのレベルとして考慮される場合）。

エントリー・フィーチャー（グループ例）：

最大2つのエントリーフィーチャーを組み合わせることができ、グループ1～5の要素ごとにレベルが考慮される（グループ1はグループ3または4と組み合わせることはできない）。

グループ1) リフトする直前に各パートナーが行う複雑で創造的なステップや動作を連続して行う。

- 注：
- ・1つのエントリーフィーチャーとみなされる；
 - ・レベルとして考慮されるのは、1回目に試みたときのみ
 - ・パートナーのうち1人だけがこのエントリーフィーチャーを行った場合、そのレベルとしてのエントリーフィーチャーとはみなされない。

グループ2) 予定しているポーズに到達して確立するために、リフトされたパートナーが行った著しい移行動作（当該ショート・リフトの全期間を通じて、リフトされたパートナーが連続して異なるポーズを移動するポーズ変更を行った場合は考慮しない）。

- 注：
- ・エントリーフィーチャーとみなされる；
 - ・初回と2回目のみレベルを考慮する。
 - ・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にとって難しい姿勢からのエントリー（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) 膝を曲げる姿勢の難しいバリエーション。例えば、両膝を曲げたクラウチング（太ももが少なくとも氷と平行）、または片膝を曲げたクラウチング（太ももが少なくとも氷と平行）、そして片足を横に伸ばしたもの、またはランジ（太ももが少なくとも氷と平行）など；
- d) シュート・ザ・ダック（太ももが少なくとも氷と平行になるように）、フリーレッグを前、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の難しい姿勢に到達し、その後中間姿勢なしにその難しい姿勢を継続または変化させ、レベル認定を受けなければならない。

- ・a)、b)、c)、d)の各サブグループは、それぞれ1つのエントリーフィーチャーとみなされる；
- ・各サブグループ a)、b)、c)、d) は1回目に試みたときのみレベル対象となる。同じサブグループのエントリーフィーチャーを2回目以降に行った場合は、レベル対象外として考慮されない。

グループ4) 明白な準備のない予期せぬエントリー

- 注： ・エントリーフィーチャーの1つと見なされる
・初めて行われた場合のみ、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：リフトされるパートナーが空中でホールドやタッチをせずにジャンプする

- 注： ・エントリーフィーチャーの1つと見なされる
・1回目のジャンプエントリーが行われた場合のみ、そのレベルは考慮される。ジャンプ・エントリーを繰り返した場合、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および4のローテーション・リフト・エントリーのフィーチャー：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： ・エントリーフィーチャーの1つと見なされる
・1回目に実施された場合のみ、そのレベルを考慮する。
・エントリーフィーチャーグループ3との併用はできない。

エグジットフィーチャー（グループ例）

最大2つのエグジットフィーチャー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から要素ごとにレベルが考慮される（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) リフト直後に各パートナーが行う複雑かつ独創的なステップおよび/または動作の連続的な組み合わせ

- 注： ・エグジットフィーチャーの1つと考えられる
・1回目に試みたときのみ、レベルとして考慮する；
・パートナーの一方のみがこのエグジットの特徴を実行した場合、そのレベルのエ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氷にタッチする前に行った著しい移行動作（リフトされたパートナーが当該ショート・リフトの全期間を通じて連続して行われるポーズ変更を行った場合は考慮しない）。

- 注： ・エグジットフィーチャーの1つと考えられる
・最初の2回のみ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にとって、リフト中とは異なる難しい姿勢（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ング、片膝を曲げて片足を横に伸ばしたもの、またはランジなど、少なくとも大腿部が氷と平行になるような膝を曲げた姿勢の難しいバリエーション；
d) シュート・ザ・ダック（太ももが少なくとも氷と平行になるように）、フリーレッグを前、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着氷する前に、グループ3の新しい難度の姿勢に到達し、それを維持しなければならない。このエグジットの特徴は、新しい難しい姿勢へどのような中間姿勢もなく達成する。

- ・a),b),c),d)の各サブグループは、それぞれ1つのエグジット・フィーチャーとみなされる。
・各サブグループ a), b), c), d) は初めて実行された場合のみ、レベルの対象となる。同じサブグループのエグジットの2回目の試みはレベル対象外となる。

ワンハンド/アーム・ローテーション・リフト レベル3およびレベル4の追加フィーチャー

- リフトするパートナーは、少なくとも1回転は片足で行う。
- そして/または、リフトするパートナーは、少なくとも3回転のローテーション・リフトを通じて、連続した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る；
- そして/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回転のローテーション・リフトを通じて、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離れていること。

ローテーション・リフト・エントリー/エグジット/エクストラ・フィーチャー（レベル3および4用）：

- リフトするパートナーは、エントリー時、リフト中、またはエグジット時の移動中、少なくとも1回転は片足で行う（1回のみ使用可）；
- リフトするパートナーは片方の手/腕を持ち、リフトするパートナーのホールド・アームはリフトするパートナーの身体から完全に伸ばし、パートナー間の距離を少なくとも3回転させる。

3.3. 難易度レベル

レベルの特徴：

ステーションリーリフト、ストレートライン・リフト、カーブ・リフト				
レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
リフトするパートナーを最低3秒間氷から離れてキープする。	<p>a)、b)、c)の中から1つのフィーチャー：</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しいポーズを少なくとも3秒続ける</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズ変更して動き続ける</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秒維持する。</p> <p>c) リフトされたパートナーを氷から離れて少なくとも5秒保持（認められた種類のリフトにおいて）</p>	<p>a)、b)、c)の中から2つのフィーチャー：</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しいポーズを少なくとも3秒続ける</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズ変更して動き続ける</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秒間維持する</p> <p>c) エントリーまたはエグジットフィーチャー</p> <p>注：</p> <p>a) and/or b) フィーチャーが含まれていること。</p>	<p>a)、b)、c)、d)の中から3つのフィーチャー：</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しいポーズを少なくとも3秒続ける</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズ変更して動き続ける</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秒間維持する。</p> <p>c) エントリーフィーチャー（複数可）</p> <p>d) エグジットフィーチャー（複数可）</p> <p>注：</p> <p>a) and/or b) フィーチャーが含まれていること。</p>	<p>a)、b)、c)、d)の中から4つのフィーチャー：</p> <p>a) リフトされたパートナーが難しいポーズを少なくとも3秒続ける</p> <p>または</p> <p>リフトされたパートナーがポーズ変更して動き続ける</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秒間維持する。</p> <p>c) エントリーフィーチャー（複数可）</p> <p>d) エグジットフィーチャー（複数可）</p> <p>注：</p> <p>a) and/or b) フィーチャーが含まれていること。</p>

ローテーション・リフト				
レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<p>リフトされたパートナーは、少なくとも3回転は氷から離れている。</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも3回転する。</p> <p>かつ</p> <p>リフトされたパートナーを少なくとも3秒間氷から離れて保持する。</p>	<p>オプション1</p> <p>リフトされたパートナーは難しいポーズを持続する。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 少なくとも3回転 または - ポーズ変更で動き続ける <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも3回転する。</p> <p>オプション2</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも4回転する。</p>	<p>オプション1</p> <p>リフトされたパートナーは難しいポーズを持続する</p> <ul style="list-style-type: none"> - 少なくとも4回転 または - ポーズ変更で動き続ける <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも4回転する。</p> <p>オプション2</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも5回転する。</p>	<p>オプション1</p> <p>リフトされたパートナーは難しいポーズを持続する。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 少なくとも5回転 または - ポーズ変更で動き続ける <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも5回転する。</p> <p>オプション2</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも6回転する。</p> <p>および以下のうち1つ：</p> <ul style="list-style-type: none"> - エントリーフィーチャー - イグジットの特徴 - ローテーション・リフト・エクストラ・フィーチャー 	<p>オプション1</p> <p>リフトされたパートナーは難しいポーズを持続する</p> <ul style="list-style-type: none"> - 少なくとも5回転 または - ポーズ変更で動き続ける <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも6回転する。</p> <p>かつ</p> <p>以下のいずれか1つ：</p> <ul style="list-style-type: none"> - エントリーフィーチャー - イグジットフィーチャー - ローテーション・リフトのエクストラフィーチャー <p>オプション2</p> <p>リフトするパートナーは少なくとも6回転する。</p> <p>および以下のうち2つ：</p> <ul style="list-style-type: none"> - エントリーフィーチャー(複数可) - イグジットフィーチャー - ローテーション・リフト・エクストラ・フィーチャー

ローテーション・リフト - ワンハンド/アームリフト				
レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<p>ワンハンド/アーム・リフトでパートナーを少なくとも3回転リフトする(キープすること)</p>	<p>少なくとも合計3回転(持ち上げて、かつ、保持するか下ろすこと)</p>	<p>少なくとも合計3回転(持ち上げる、保持する、下ろす)</p>	<p>少なくとも合計3回転(持ち上げる、保持する、下ろす)</p> <p>かつ</p> <p>ワンハンド/アーム・ローテーション・リフト・エクストラ・フィーチャー</p>	<p>少なくとも合計3回転(持ち上げる、保持する、下ろす)</p> <p>かつ ワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフト・エクストラ・フィーチャー</p> <p>かつ エントリーまたはイグジットフィーチャー</p> <p>または</p> <p>少なくとも合計4回転(持ち上げる、保持する、下ろす)</p> <p>かつ ワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフト・エクストラ・フィーチャー</p>

4. ダンス・スピン

4.1. コールの追加原則

- 最初に実施されるダンス・スピンは必須のダンス・スピンとして特定され、レベルが与えられるか、ベーシック・レベルの要件を満たしていない場合は無視される。コレオグラフィック要素が必須であり、オプションとしてコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントが指定されている場合、この要素は最初に実施されるプログラムのどこかでコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントとして特定されるものとする。但し、ダンス・スピンの基本的な定義を満たし、必須のダンス・スピンの前に行われる場合を除く、必須ダンス・スピンおよび／またはコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントの後に行われるダンス・スピンおよび／またはコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントは特定されないものとする。
- フィーチャーと回転のみ、両パートナーが片足に乗った瞬間からカウントされる。
- ベーシック・レベルの要件を満たされる前にダンス・スピンの試技中に転倒または中断が生じ、ダンス・スピンの再開された場合、そのダンス・スピンは特定され、再開後に実行された内容に従ってレベルが与えられる。
- 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・スピンは特定され、転倒または中断前に満たされていた要件に従ってレベルが与えられる。
- ダンス・スピン中に以下のエラーがローテーション半回転まで適用され、その後ダンス・スピンの中断されずに続行された場合、レベルは1段階下がる：
 - ・エラー/コントロール喪失により、両パートナーがホールドしていない；
 - ・パートナー1名がエラー/コントロール喪失により氷から離れてしまった。失敗が半回転を超える場合、中断とみなされ、その時点以降のフィーチャー/回転はそのレベルでは考慮されない。
- スピンの回転を行いながら、足の踏み替えや体重の移動を伴わないプッシュはタッチダウンとみなされる（スクータープッシュを含む）。
- ダンス・スピン内でのあらゆる移行動作は半回転まで両足で行うことができる。半回転以上はタッチダウンとみなされる。
- 回転を再開する前の方向転換中も含め、ダンス・スピン内での持続的な停止は中断である。

4.2. 追加の定義、定義に対する明確化、難しいフィーチャーに関する注記：

A. 基本ポジションの難しいバリエーション（例）：

A.1. アップライト姿勢用：

- “ビールマン”タイプ - 体を直立させ、ブーツのかかとを手で後ろから頭の高さより上に引き上げる。ブーツの踵をパートナーの助けを借りて頭の高さより上に引き上げて良い。この補助はパートナーの手によるもの、またはパートナーの身体を使った補助も含まれる。
- 腰から氷に向かって上半身を反らせたフルレイバック、または腰から氷に向かって上半身を横に曲げたサイドウェイズ；
- 両足をまっすぐ伸ばし、フリーレッグのブーツ/スケートを頭より高く上げてスプリットする（パートナーがサポートしてもよい）。
- 上半身を後ろに反らすか、横向きにし、フリー・フットとヘッドがほぼ接触した状態で完全な円になる（ドーナツ/リング：ヘッドとブレードの間の長さは最大でブレードの半分）；
- 膝から背中上部の軸を垂直から45度を超えて離れ、もう一方のパートナーから離れる姿勢。

注：

- b) と e) の例は、同じパートナーによって行われた場合、同じアップライト姿勢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、まっすぐフォワードに向け、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ようにする；
- b) フリー・レッグは曲げるか、まっすぐバックワードに向け、スケーティング・レッグの大腿部は少なくとも氷と平行にする；
- c) フリー・レッグは曲げるか、まっすぐ横に向け、大腿部とスケーティング・レッグのすねの間の角度が90度を超えないようにする；
- d) フリー・レッグは後ろに伸ばし、横に向け、大腿部とスケーティング・レッグのすねの間の角度が90度を超えないように交差させる；
- e) フリー・レッグは後ろで交差させ、スケーティング・レッグに触れるか触れないかし、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する；
- f) フリー・レッグはフォワードに向け、スケーティング・レッグの大腿部と脛部の角度は90度を超えず、上半身の背面は氷とほぼ平行である。

注： 例 e) 他の難しいバリエーション・シット姿勢の直後に行われたものは、同じ難しいバリエーション・シット姿勢とみなす。

A.3. キャメル姿勢用：

- a) 上半身（肩と頭）を上に向け、肩のラインが垂直点を45度越えをるように上を向く；
- b) 胴体がほぼ水平か水平に横に曲がり、頭部とフリー・フットとがほぼ接触している（ドーナツ／リング：頭部とブレードの間の長さがブレードの半分まで）；
- c) 身体はほぼ水平で、ブーツのかかとを手で頭の高さより上に引き上げ、もう一人のパートナーからの補助がない状態；
- d) 体は回転する脚に対してフォワードに曲げ、フリーレッグは後方上方に伸ばし、ほぼフルスプリットまで伸ばす（大腿部の角度は約180度）；
- e) キャメル・ポジション、またはフリー・レッグが水平より高いバリエーション

例 a)b)c)が同じパートナーによってキャメル姿勢のすぐ後か前に行われたら、それは同様のキャメル姿勢e)と考慮される。

注：

- 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みなす。
- アップライト姿勢(ビールマン)の例 a)とキャメル姿勢の例 c)（ブーツのかかとを手で頭の高さより上に引く）は、同じパートナーが行った場合、同じ難しいバリエーションとみなす。
- ローテーションは、完全に、連続して、片足で、両パートナーが同時に行われた場合、総回転数とみなす。
- 難しいバリエーションにおける回転は、完全に確立された姿勢で連続して行われた場合、レベルとして考慮される。

B. 回転方向が異なる：

- 両パートナーの回転方向が同時に変わる
- 各回転方向に少なくとも3回転。

C. エントリー・フィーチャー：

- a) 明らかな準備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、各パートナーが実行する複雑で創造的なステップや動作を連続して組み合わせる。

D. エグジット・フィーチャー：

- a) ダンス・スピンの直後に各パートナーが連続して行われる複雑で創造的なステップや動作の組み合わせ。
- b) 回転している足から両パートナーがホールドし、途切れなくクリーンに実施した同時に行われるエッジの流れ。

E. ミドル・フィーチャー：スピニング・ムーブメントの直後と直前に、各パートナーが複雑で独創的なターン、ジャンプ、および／または動作を連続して行われる。ミドル・フィーチャーの間、ダンス・スピンの共通軸が維持されていなければならない、レベルが1つ下げられる。

レベル認定：中間のフィーチャーに先行して少なくとも3ローテーションを行い、その後少なくとも3ローテーションを行う。

注) エントリーフィーチャーC（b項）、イグジットフィーチャーD（a項）、ミドルフィーチャーEをパートナーのうち1名のみが実施する場合は、エントリーフィーチャー、イグジットフィーチャー、ミドルフィーチャーとはみなされない。

4.3. 難易度レベル

レベルの特徴：

- 難しいバリエーションは、少なくとも3回転以上継続した場合、レベルとみなされる。
- レベル3およびレベル4（オプション2）は、各パートナーがレベルを与えられた難しいバリエーションを少なくとも1つずつ実施した場合にのみ考慮される。
- レベル4（オプション1）は、各パートナーがレベルを与えられた難しいバリエーションのうち少なくとも2つを実施した場合にのみ考慮される。

レベルの特徴：

レベルB DSp - 3回転	レベル1 DSp - 3回転	レベル2 DSp - 3回転	レベル3 DSp - 3回転	レベル4 DSp - 3回転
ダンス・スピン： スピンのどの部分で も、パートナーが同時 に片足で連続3回転以上 すること。	オプション1 いずれかのベーシックポ ジションから1つの 難し いバリエーション または オプション2 異なる回転方向	オプション1 2種類の基本姿勢からの2種 類の難しいバリエーション または オプション2 いずれかの1 基本姿勢から の難しいバリエーション かつ 異なる回転方向	オプション1 3種類の基本姿勢からの3種 類の難しいバリエーション または オプション2 2種類の基本姿勢からの2種 類の難しいバリエーション かつ 異なる回転方向	オプション1 3つの異なるベーシック姿勢からの4つの異な る難しいバリエーション（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 同時に行い、かつ各パートナーがレベル獲得 対象となる難しいバリエーションを少なくと も2つ実行する。） かつ エントリーまたはイグジットまたはミドル フィーチャー または オプション2 3種類の基本姿勢からの3種類の難しいバリエ ーション かつ 異なる回転方向 かつ エントリーまたはイグジットまたはミドル フィーチャー または 2回目の異なる回転方向

5 ワンフット・ターنز・シークエンス

5.1. コールの追加原則

1. ワンフット・ターنز・シークエンスは、パートナーごとのレベルを1単位として評価される。
2. 各パートナーはワンフット・ターنز・シークエンスの難しいターンをそれぞれが同じ足で行い、ホールド／タッチ／コンタクトは行わず、最初の難しいターンを同時に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نز・シークエンスにおいて、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、そのレベルはパートナー1人につき1段階ずつ下げられる。
3. ワンフット・ターنز・シークエンス中に追加サポートによるコントロール喪失が発生し、それが中断されることなく継続した場合、そのパートナーのエラー1つにつき、そのレベルは1段階ずつ下げられる。
4. ワンフット・ターنز・シークエンスの最初の難しいターンへのエントリー・エッジで、どちらかのパートナーによって転倒または中断が生じた場合、その要素にはエラーを起きたパートナー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。
5. ワンフット・ターنز・シークエンス中にパートナーの一方による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、エラーが起きたパートナーのレベルが与えられる、またはレベルBの要件が満たされていない場合はノー・レベルとなる。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。
6. レベルBの条件が達成される前に、いずれかの部分でパートナー双方に転倒や中断が生じた場合、その要素は無視される。
7. ワン・フット・ターنز・シークエンスでパートナーが接触した場合、各パートナーにつき1段階ずつレベルを下げるものとする。
8. ワンフット・ターنز・シークエンス中に同じ足で着地するホップ／ジャンプは許される

5.2. 追加の定義、定義に対する明確化および注釈

ワンフット・ターنز・シークエンスの難しいターン：ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズル（1回転の明確で識別可能はエッジを使って滑り、規程704条におけるツイズルの定義に従って実施されたツイズル：レベル1およびレベル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」）。

注：ターンの一部にミスがあった場合、そのターンはレベル対象外となる。また、ツイズルやダブルツイズルの一部でもミスがあった場合、ツイズル全体がレベル対象外となります。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て含み、ターンのどこかの部分にミスがあった場合、それは"シングルツイズル"としても考慮されない。

ワンフット・ターン・シークエンスのレベルの特徴（パートナーごとにレベルを分け、1つのユニットとして評価する：）

- ・ 難しいターンの最初の試みのみがレベル判定対象となる。
- ・ 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”

レベルB (各パートナー)	レベル1 (各パートナー)	レベル2 (各パートナー)	レベル3 (各パートナー)	レベル4 (各パートナー)
少なくとも1種類の片足ターンを行う	1種類のワンフット・ターンを正しく行う	2種類のワンフット・ターンを正しく行う	3種類の片足ターンを正しく行う	4種類の片足ターンをすべて正しく行う かつ シークエンス全体が100%クリーンである。

6. セット・オブ・ツイズル

6.1. コールの追加原則

1. セット・オブ・ツイズルは1つの単位として評価され、それぞれのパートナーにレベルが与えられる。
2. 最初に実施されたセット・オブ・ツイズルは、要求されたセット・オブ・ツイズルとして特定される。
3. セット・オブ・ツイズル内で、パートナーの一方または両方による追加サポートを伴うコントロール喪失が発生した場合、以下が適用される：
 - コントロール喪失の結果、1歩までのコントロールされていないステップがあったとき、つまりき/タッチダウンとなり、1段階レベルが下がる。
 - コントロールされていないステップを1つ超えると中断となり、この時点からのフィーチャー/回転はレベルとして考慮されない。
4. セット・オブ・ツイズル中に転倒または中断が起こったが、ベーシック・レベルの要件を満たした場合、そのセット・オブ・ツイズルは認定され、転倒または中断前に満たされていた要件に応じたレベルが与えられる。
5. 最初のツイズルのいずれかの部分で、一方のパートナーに転倒や中断が発生した場合、ミスを行ったパートナーのツイズルには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. ベーシック・レベルの要件が達成される前のいずれかのパートにおいて、両方のパートナーが転倒または中断した場合、その要素は無視される。
7. 最初の2回のツイズルの一部がピルエット、またはチェック・スリーターンの場合、そのレベルは減少する：
 - 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・スリーターンの場合、1段階（各パートナーは別々に考慮される）
 - ツイズルの両方がピルエットになった場合、またはチェック・スリーターンの場合、2段階（各パートナーは別々に考慮される）。
8. どちらのエントリーエッジも静止した状態からのエントリーであってはならない。その場合は、1回のストップにつき1段階ずつレベルが下がる（パートナーごとに別々に考慮される）。
9. 2つのツイズルの間にストップがあった場合、パートナー1人につき1段階ずつレベルが下がる。
10. 要求されたセット・オブ・ツイズルの間に、許容される最大ステップ数を超える、または最小ステップ数を下回るステップがある場合、レベルは1レベル下がる（各パートナーについて個別に考慮される）。
11. セット・オブ・ツイズル中にパートナーが許されていないタッチをした場合、各パートナーにつき1レベルずつレベルを下げる。

6.2. 追加の定義、定義に対する明確化および注釈

追加フィーチャー（例のグループ）

グループA（上半身と手首を含む手）

- 肘が少なくとも肩の高さと同じか、それより高い。肘は頭の上、頭と同じ高さ、または頭より低い位置にある。手が腕のどの部分にも触れていないこと；
- 腕の著しい連続運動；
- 両手は背中で触れ、体から離れるように伸ばす；
- 両手は前で触れ、体から離して伸ばし、腕はまっすぐ伸ばす；

グループB（スケーティングレッグとフリーレッグ）：

- クーペは前方、側方または後方で、フリー・フットとスケーティング・レッグが接触し、腰が45度以上開いた姿勢で行う；
- フリー・フットのブレードまたは靴を持つ
- フリー・フットがスケーティングしている足の後ろで交差し、氷に近い。
- 脛と大腿の間の角度が90度を下回らないように、大腿部の内側から垂直軸に向かって45度以上伸ばしたり曲げたりする。
- シットポジション（スケーティングレッグの大腿部と脛の間が120度以上）
- 連続的なウェーブ（上下運動）でスケーティングレッグ（膝）の高さ水準を変化させる。

グループC（パターン、エントリー、エグジット）：

- ・ 少なくとも3回転の3回目のツイズルが正しく行われ、最初の2回のツイズルとは異なるエントリー・エッジで開始され、セット・オブ・シーケンシャル・ツイズルおよびセット・オブ・シンクロナイズド・ツイズルでは最大1ステップ以内で行われたこと。
- ・ ダンス・ジャンプから1回目または2回目のツイズルへのエントリー（ツイズルのエントリー・エッジはダンス・ジャンプの着地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。リズム・ダンスで要求されるツイズルの間、リズム・ダンスとフリー・ダンスでは2回目と3回目のツイズルの間に、片足で行うターンや動作に制限はない。
- 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）
- 体幹が垂直軸からずれる。

追加フィーチャーについての注記：

- グループAおよびグループBから選択された追加フィーチャーは、それが完全に達成され、確立されている場合、レベルの対象とみなされる：
 - ツイズルの最初の半回転で、そして
 - そのレベルに必要なローテーション数を完全に完了させるまで（レベル2は2回転、レベル3は3回転、レベル4は4回転）。
- 足の交代時に片足で行うターンや動作、または要求されるツイズル間のステップに制限はない。レベルに応じて考慮されるツイズルの回転数の後のコネクティング・ターンは、追加のシングル・ツイズルを含めて何回でも許される。
- 同じ選択された追加フィーチャーが両パートナーにより同時に実行された場合、各パートナーのレベルとして考慮される。エラーはパートナーごとに評価される。
- セット・オブ・ツイズルの2つ目と3つ目ツイズルの間に1歩を超えるステップがある場合、3つ目ツイズルはグループCフィーチャーとしてレベル対象外となる。
- セット・オブ・ツイズルでは、「C」フィーチャーである「足換えをしない片足のままつながる2回のツイズルで、ツイズルの間は片足のまま行うターンや動きの数の制限はない」を達成するためには、
 - このフィーチャーが考慮される要件は、この「C」フィーチャー直後のツイズル中に3回転が完了させることである。
 - この「C」フィーチャーは、1つ目と2つ目のツイズルの間、2回目と3回目ツイズルの間に行われる場合にも適用される。
 - さらに3つ目のツイズルが少なくとも3回転され、かつ正しく実行された場合、テクニカルパネルはこれをレベルCのフィーチャーとみなすべきである。

RD で試行された "C" フィーチャーは、FD でレベル認定を受けるために繰り返すことはできず、テクニカルパネルによって無視される。これは、たとえそのフィーチャーが RD でレベル認定されなかったとしても同様である。

6.3. 難易度レベル

レベルの特徴：（パートナーごとにレベルを分け、1つのユニットとして評価する）

レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
2つのツイズルでそれぞれ最低1回転	2つのツイズルでそれぞれ最低2回転 かつ 少なくとも1つの追加フィーチャー	2つのツイズルではエントリーエッジと回転の方向が異なる。 かつ 2つのツイズルでそれぞれ最低2回転 かつ 2つの異なるグループから少なくとも2種類の追加フィーチャー	2つのツイズルではエントリーエッジと回転の方向が異なる。 かつ 2つのツイズルでそれぞれ最低3回転 かつ 3つの異なるグループから少なくとも3種類の追加フィーチャー	エントリーエッジの違いと2つのツイズルの回転の方向が異なる かつ 2つのツイズルそれぞれで最低4回転 かつ 3つの異なるグループから少なくとも4種類の追加フィーチャー

7. 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。)

7.1. コールの追加原則

1. 要求されたグループの最初に行われたステップ・シーケンスは、そのグループの要求されたステップ・シーケンスとして認定され、レベルが与えられるか、ベーシック・レベル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。「要求に従っていない」ものとなる誤った要素（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、枠を埋め、数値は受け取らないが減点は受けない。例：CiSt*。
2. 許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)内で発生した場合、そのようなスピンおよび/またはリフトは余分な要素(ExEI)として識別され、例えばChSt1+ExEIのように減点される。
3. ステップ・シーケンスの試行中または途中で転倒または中断が生じ、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後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、ベーシックレベルの要件が満たされない場合は無視されるものとする。
4. ステップ・シーケンスのステップの割合は、ストレートライン、サーキュラー/S字、ダイアゴナルなど、決められた形通りに完了させた全体の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、女性のステップ・シーケンス・レベルの基準値と男性のステップ・シーケンス・レベルの基準値を加算し、GOEを適用することで1単位として評価される。
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1ユニットとして評価され、両パートナーのレベルは合算される。
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/コンタクト/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（振付の一貫としてツイズルを行う場合を除く）、そのレベルは1つの要素につき1段階減ずるものとする。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、バック・エントリー・ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク。上記の中から選択された、パートナー1人につき最初の2種類の難しいターンのみがレベル判定対象となる。同じ難しいターンの追加の試みは無視される。上記の中から2つの難しいターンを同時に行うことができる。残りの2つの難しいターンが、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. レベルの対象となるためには、ホールドが確立されていなければならない。

7.2. 追加の定義、定義に対する明確化および注釈

難しいターンの種類：ブラケット、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（レベル1およびレベル2では1回転のツイズル「シングル・ツイズル」、レベル1~4では2回転のツイズル「ダブル・ツイズル」）。

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。

7.3. 難易度レベル

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レベルは、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

スタイルBのレベルの特徴：（パートナーごとにレベルを分け、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のためのフットワーク：各パートナーのフットワークで、様々な種類の難しいターンを含む（難しいターンの最初の試技のみがレベル判定対象となる）。

- 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回転しなければならない。 — “ダブルツイズル”

要件	レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
完全性	パターン全体の50%	パターン全体の50%	パターン全体の75%	パターン全体の90%	100% 中断なし
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つのダンス・ホールド	少なくとも 1つのダンス・ホールド	少なくとも 2つのダンス・ホールド	少なくとも 3つのダンス・ホールド	少なくとも 3つのダンス・ホールド
多方向				多方向にターン	多方向にターン
ステップ/ターン					すべてのステップ/ターンは 100%クリーン

パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス

レベル・スタイルDの特徴：（両パートナー合わせてレベルを1単位として評価）

パターン・ダンス・タイプのステップ・シーケンスのためのフットワーク：ステップ・シーケンス：フットワーク、合計 4 種類の難しいターンを含む - パートナーの 1 人につき 2 種類の難しいターン、もう 1 人のパートナーにつき 2 種類の難しいターンを以下の中から選択する：バック・エントリー・ロッカー、カウンター、バック・エントリー・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人につき最初に試行した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つの難しいターンを同時に行ってもよい。

要件	レベルB	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
完全性	パターン全体の50%	パターン全体の50%	パターン全体の75%	パターン全体の90%	100% 中断なし
フットワーク		難しいターン1つ含む	難しいターン2つ含む	難しいターン3つ含む	難しいターンを4つ含む
ダンス・ホールド	少なくとも 1つのダンス・ホールド	少なくとも 1つのダンス・ホールド	少なくとも 1つのダンス・ホールド	少なくとも 2つのダンス・ホールド	少なくとも 3つのダンス・ホールド
ステップ/ターン					すべてのステップ/ターンは 100%クリーン

8. ジュニア・パターン・ダンス要素

8.1. 追加の定義、定義に対する明確化および注釈

キー・ポイントとキー・ポイント・フィーチャー：キー・ポイントは、関連するキー・ポイント・フィーチャー がすべて満たされ、すべてのエッジ／ステップが必要な拍数保持されたときに正しく実行される。キー・ポイントおよびキー・ポイント・フィーチャーは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。ステップの最後の1/2拍内でのエッジの変更は、次のステップへのプッシュ／トランジションを準備するために許される（別段の規定がない限り）。

8.2. 難易度レベル

パターン・ダンス要素のレベルの特徴：

ベーシック・レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
パターン・ダンス要素の50%を両パートナーが完了する。	パターン・ダンス要素の75% + 1つのキー・ポイントが正しく実行されている。	パターン・ダンス要素の75% + 2つのキーポイントが正しく実行されている	パターン・ダンス要素の90% + 3つのキーポイントが正しく実行されている。	途切れることなくパターン・ダンス要素の100% + 4つのキーポイントが正しく実行されている

8.3 ジュニア・パターン・ダンス要素のキー・ポイントとキー・ポイントの特徴 ルンバ+クイックステップ

パターン・ダンス要素 (1RH) ステップ番号 1-16	キーポイント1 (女性) 女性ステップ11,12,13 (Wd-LFI Wd-XF Op Cho, RBO Wd-XB-CI Cho, LFI)	キーポイント2 (男性) 男性ステップ11, 12,13 (Wd-LFI Wd-XF Op Cho, RBO Wd-XB-CI Cho, LFI)	キーポイント3 (女性) 女性ステップ14 (RFI3)	キーポイント4 (男性) 男性ステップ14 (RFI3)
パターン・ダンス要素 (1QS) ステップ番号 1-18	キーポイント1 (女性) 女性ステップ5&6 (LFO Sw-CICho, RBIO)	キーポイント2 (男性) 男性ステップ5&6 (LFO Sw-CICho, RBIO)	キーポイント3 (女性) 女性ステップ11&12 (LFI,RFI)	キーポイント4 (男性) 男性ステップ17&18 (XB-LFIO, XF-RFI)

キーポイント：正しいターン、エッジ、足の配置、タイミングを含むこと。

注：1RH キーポイント1&2(Step 11 & 12) における正しい足の配置は、氷に触れたときにフリー・フットとスケーティング・フットの距離が少なくとも1ブレード分以上離れなければならない。

1PD：ルンバの1シーケンス、その後に続けて2PDを滑走

2PD：1PDの直後に1シーケンスのクイックステップを滑走

注：- プッシュ／次のステップへ移行

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。

8.4. 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認定するために使用するプロセスは、必須要素やレベルを認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、スケーターごとのジャッジ詳細表で以下のように報告される：
 - "Yes"：「すべてのキーポイントのフィーチャーが満たされ、すべてのエッジ/ステップが必要な拍数保持されている」ことを意味する。
 - "Timing"：「キーポイントのフィーチャーはすべて満たされているが、1つまたは複数のエッジ/ステップが必要な拍数保持されていない」という意味。
 - "No"：「エッジ/ステップが正しい拍数保持されているかどうかにかかわらず、キーポイントのフィーチャーが1つまたは複数満たされていない」あるいは
 - "X"：「キーポイントが試行されなかった」を意味する。
2. パターン・ダンスのステップの割合は、完了させたステップの総数に基づいて評価する。
3. パターン・ダンス要素の試技中または途中で転倒または中断が生じ、その要素が再開された場合、その要素は特定され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、ベーシックレベルの要件が満たされない場合は無視されるものとする。
4. パターン・ダンス要素が 1 小節以下（PDE に基づいて 4 拍または 6 拍）中断された場合 - キーポイントは認定されたとおりにコールされ、レベルは 1 段階下げられる：それは、「<」を 1 小節以内の中断を示すものとして、「Judges Details per Skater」のチャートに記録される。
5. パターン・ダンス要素が 1 小節（PDE に基づいて 4 拍または 6 拍）を超えて中断されたが、両方のパートナーがステップの 75% を完了させた場合、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 段階下げられる：それは「<<」を 1 小節を超える中断を示すものとして、「Judges Details per Skater」のチャートに記録される。
6. パターン・ダンス要素の場合、転倒、ステップの欠落、タッチダウンなどが中断にあたるが、これらに限定されない。

8.5 パターン・ダンスおよびパターン・ダンス要素情報

パターン・ダンスとパターン・ダンス要素のステップの割合を含む。

ダンス		1シークエンスあたりの最大滑走時間（秒）	必須セクションまたはシークエンス	セクションまたはシーケンスごとのステップ数	ステップ数				
					10%	25%	50%	75%	90%
ルンバ	+120 bpm	16	1 シークエンス	16	2	4	8	12	14
クイックステップ	+120 bpm	14	1 シークエンス	18	2	5	9	14	16