

ジャッジングシステム

技術役員ハンドブック

アイスダンス

08/2023

## 概要

コールの仕方 – レビューの仕方 – 失敗への対処法	3
コールの基本原則（ジュニア、シニア、ノービス）	7
質問と回答（明確化と適用事例）	7
パターン・ダンスの要素	9
質問と回答（明確化）	9
ダンス・スピン	12
定義	12
質疑応答（明確化と応用事例）	12
ダンス・リフト	18
追加の定義、定義に対する仕様、および注釈	18
質問と回答（明確化）	19
セット・オブ・ツイズル	27
コールの原則、定義、定義に対する仕様、および注釈の追加	27
質問と回答（明確化と適用事例）	28
ステップシーケンス	36
追加の定義、定義に対する仕様、注釈	36
質問と回答（明確化と適用事例）	37
コレオグラフィック要素	40
振付要素の定義	40
質問と回答（明確化と適用事例）	41
違反要素／動作と転倒	45
定義	45
質問と回答（明確化と適用事例）	46
図画とパターン・ダンス	50
図画	50
ロッカー・フォックストロット&シルバー・サンバ（ChRS）の解説、チャート、ダイアグラム	52
減点-誰が責任を負うのか	56
2023/24シーズンのアップデート	56

本ハンドブックで参照されるコミュニケーションには、以下のものが含まれる：

- コミュニケーション第2555号 アイスダンス・ノービス競技会（ベーシック・ノービス、インターミディエイト・ノービス、アドバンスド・ノービス） 2023/24シーズン
- コミュニケーション第2560号 アイスダンス 技術規程の要件 2023/24シーズン
- コミュニケーション第2569号 アイスダンス 継続的に有効な要件 2023/24シーズン

カテゴリーアイスダンス

件名 コールの仕方 - レビューの仕方 - 失敗への対処法

### コールの仕方 - 一般

#### NEW

**TS1** - かつてテクニカル・スペシャリストと呼ばれていた者

**TS2** - 以前はアシスタント・テクニカル・スペシャリストと呼ばれていた者。

TSを受ける際、TS1またはTS2のどちらの座席になるかが告げられる。

#### 概要

**TS1**が女性をコール

**TS2**が男性をコール

ツイズル

ワンフット・ターン・シークエンス

すべてのステップ・シークエンス

パターン・ダンス要素（ロッカー・フォックストロット、Jr.）

#### 概要：

**TS1**がレベルをコール

ダンス・スピン

リフト

コレオ要素

（各 TS がターンとYes/Noをコール）

#### すべての必須要素について：

- テクニカルパネルのメンバーの誰かが、その要素を見直す理由があると判断した場合、"review"（レビュー）と言う。
- TS2とTCはレビューと転倒を記録しなければならない。
- TS1はまた、女性が行ったステップシークエンス/OFT/PStのすべてのステップを書き留めなければならない。
- TS2はまた、男が行ったステップシークエンス/OFT/PStのすべてのステップを書き留めなければならない。
- TS2とTCの両方が、プログラム中にコールされたもの（必須要素とレベル）を書き留める。

要素が確定される前に、TC はエレメントとレベルが正しいことをパネルに確認する。TS1 と TS2 の両方が "agree"（賛成）の場合、TC は "Elements Authorized"（要素を確定してください）と述べる。

- コーチ/スケーターから要求されたフィードバックは提供することができる。コールされた最終レベルに関連するすべての情報は、要求されたときにフィードバックを提供するためには TC に与えられる。
- TC はパネルの代表者であるため、TC はこの情報を提供しなければならない。TCは、どちらか一方または両方のTSをフィードバックに参加させることもできる。

## カテゴリーアイスダンス

件名 コールの仕方 - レビューの仕方 - 失敗への対処法

### コールの仕方 - パターン・ダンス要素

- 女性のキー・ポイントは、テクニカル・スペシャリスト1によってコールされる
- 男性のキー・ポイントは、テクニカル・スペシャリスト2によってコールされる
- ひとつのキー・ポイントに男女の両方が含まれる場合：
  - テクニカル・スペシャリスト1によってコールされる
- キー・ポイントは、**KP**チャートに記載されている順番でコールされる。

### コールの仕方 - Pst

- **TS1**は女性が行った難しいターンの名称をあげて、その実行に基づいて「**yes**または**no**」を言う。
- **TS2**はマンが行った難しいターンの名称をあげて、その実行に基づいて「**yes**または**no**」を言う。
- 2つのターンが同時に行われた場合、**TS1**は女性が行った難しいターンの名称をあげて、「**yes**または**no**」と言い、次に**TS2**は男性が行った難しいターンの名称をあげて、「**yes**または**no**」と言う。2つの難しいターンの同時実行は、**PSt**の中で1回のみ可能である。
- **TS1**は、要素の最後にPstのレベルをコールする。
- **TS1**も**TS2**も、すべての難しいターンを書き留めなければならない。
- もし**TS1**、**TS2**、**TC**がそのターンと**yes**または**no**のコールに同意しない場合は、そのターンの後にレビューと言う。(PDEのキー・ポイントをコールする場合も同じ手順)。レビューのために特定された内容に基づいて、**TC**は最終レベルのレビュープロセスを実施する。

### コールの仕方 - コレオグラフィック要素：

コレオ要素については、**TS1**によって次のように識別される：

- 特定と確認 - 最低要件を満たしている場合
- テクニカル・パネルは、"!" 記号が表示されるようなエラーが発生した場合、**"review"** (レビュー) をコールする。

## カテゴリーアイスダンス

件名 コールの仕方 - レビューの仕方 - 失敗への対処法

### コールの仕方 - 転倒

(パートナー、要素中、プログラム内のどこであれ)いかなる「転倒(Fall)」に対しても、常に「レビュー」がなければならない。転倒（およびレビュー）は、たとえそれが要素内であっても、転倒が発生した時点でコールされる。

リフト、スピン、コレオ要素、PDE用（2023/24シーズン用）

- TS1はすべての転倒をコールし、"Fall by one(or two) in Element "と "レビュー "を言わなければならない。

女性用と男性用にレベルが分かれている要素の場合 - ツイズル、ワン・フット・ターン、ステップ・シーケンス・スタイルB、PSt

- TS1は女性の転倒をコールし、"Fall by one in Element"と "レビュー "を言わなければならない。
- TS2は男性の転倒をコールし、"Fall by one in Element "と "レビュー "を言わなければならない。

### レビュー方法

全般：

- 各演技の後、データオペレーターはパネルに対して実行された要素とレビューの数を通知する。
- DOはレビューのために最初の要素を呼び出す
- 各要素は、実施された順にレビューされる。
- TCはまず、どの要素をレビューするのか、そのレベルとレビューを呼び出した人に理由を尋ねる。
- 注：DOが各要素をレビューのために開く前に、何をどのスピードでレビューするか、メッセージを伝えなければならない。例えば、"2番の要素、男性の2本目のTwをチェックターンのため見直したい、ノーマルスピードで"。DOはTCから指示があるまでクリップを再生しない。

ある要素について、パネル間でどのように議論を誘導するか：

- TCは、テクニカル・スペシャリストとのすべての議論を指導し、TPの3人のメンバーの多数決に基づく最終決定を含む

## カテゴリーアイスダンス

### 件名 コールの仕方 – レビューの仕方 – 失敗への対処法

#### 減点に関する決定をどう扱うか：

- TC は、テクニカルパネル全体の議論と決定に基づき、すべての減点を確認する（TC の義務）。

#### DOによるリードバック中の手続き：

- データオペレーターがエレメントのリストを読み返している間、TC、TS2、リプレイオペレーターはすべてデータ入力を確認し、エレメントが正しく記載されていることを確認する。
- レベルの変更により、要素を完全に再入力しなければならない場合、TC は、議論され変更された内容に基づいて、要素のすべてを再記述しなければならない。
- 承認の前に...TCはパネルに、追加で議論または検討することがあるかどうかを尋ねる。
- TS1、TS2およびTCがすべての要素の正しい入力に同意した場合、その要素は**TC**によって承認される。

#### 失敗にどう対処するか

- 数値・計算ミスでない限り、得点発表後の変更はできない。
- 得点発表の前に、技術委員会は要素の見直しや変更を続けることができる。
- すでに確定され、スコアが発表されていない場合、TCはレフェリーに警告する。  
エラーを訂正するため、直ちに得点発表を停止する。
- 得点発表後の要素やレベルの変更はできない。
- もし審判員が要素の欠落に気づいたら、テクニカルコントローラーのところに来て、もう一度チェックするように要求することができる。

#### 要請、抗議、メディアへの対応

- TCがテクニカル・パネル（TP）を代表して発言する（抗議を除く）

#### コミュニケーションとハンドブックに記載されていない質問への対処法

- 一般的な注意事項として、コミュニケーションやハンドブックに記載されていない状況に遭遇した場合（要素やレベルなどを決定する場合）には、共通認識を使うことが最善である。TCと審判は、IDTCの報告書にこのような状況を記すべきである。

## カテゴリーアイスダンス

### テーマ コールの基本原則

質問（明確化）	回答	コメント
ベーシック・ノービス、インターミディエイト・ノービス、アドバンスド・ノービスにおいて、カップルがレベル4の特徴を持つ必須要素を行ったが、エラーもあり、その結果レベルが下がった場合、テクニカル・パネルはこの要素をどのように評価するのか？	ベーシック・ノービス、インターミディエイト・ノービス、アドバンスド・ノービスの場合、コールはカップルがエレメンツで受けることのできる最大レベル（ベーシック・ノービス・レベル1、インターミディエイト・ノービス・レベル2、アドバンスド・ノービス・レベル3）に基づいて行われ、その後エラーによる低減が適用される。カップルは要求された以上のフィーチャーを実行することもできるが、テクニカル・パネルはそれを無視する。	例：インターミディエイト・ノービスのカップルがレベル3の <u>ダンス・スピン</u> のすべての特徴を行うが、男性の足が短時間タッチダウンする。レベル3に対しレベル2（インターミディエイト・ノービスの最大値）にレベル引き下げが適用される。 <u>ダンス・スピン</u> はレベル1となる。  カップルは、難易度だけでなく、要素の実行の質と音楽性に重点を置きながら、可能な限り最大限のレベルで要求される演技を行うよう奨励される。
音楽が止まってからエレメントを開始した場合はどうなりますか？	もしエレメントが必要な演技時間（プラス10秒）後に開始された場合、テクニカルパネルはその要素を無視する。	もしエレメントが演技時間（プラス10秒）前に開始された場合、テクニカルパネルはその要素をコールする。プログラムの長さに疑問がある場合、テクニカルパネルはレフェリーに演技時間を確認する。
ダンス・スピンとダンス・リフトをコンビネーションで行った場合はどうなりますか？	テクニカル・パネルは、リフトされたパートナーがダンス・リフトに3秒以上または <u>3</u> 回転以上上がるまでダンス・スピンを認定し、その瞬間からダンス・リフトを認定する。	ダンス・リフトがダンス・スピんで結ばれる場合も同じ原則が適用される。
リフトやダンス・スピンの場合、レベルが達成された後に転倒が発生し、その後にチームが時間を埋めるために残りの要素を終了した場合、どのようにコールするのか？	レベルは、転倒前に行われたことに基づいて決定される。フォール後に時間を埋めるために行われたものは、追加の要素とはみなされない。転倒の記号(F)はその要素に付けられる。	レベルが達成される前に落下が発生し、そのエレメントに再挑戦する場合、落下以前のことは無視される。転倒の記号(F)はその要素に付かない。

カテゴリ   アイスダンス  
テーマ     パターン・ダンス要素

質問（明確化）	回答	コメント
テクニカル・スペシャリストの間で、キーポイントのコールはどのように行われるべきか？	<ul style="list-style-type: none"> <li>男性用または女性用のキーポイントは別々に行われる：テクニカル・スペシャリストがコールする女性のキーポイント1.テクニカル・スペシャリストがコールする男性のキーポイント2.</li> <li>男性または女性が同時に行うキーポイントテクニカル・スペシャリストがコールする女性のキーポイント1。テクニカル・スペシャリストがコールする男性のキーポイント2.</li> <li>男女ともキーポイント：テクニカル・スペシャリスト1がコールする。</li> <li>テクニカル・パネルは、テクニカル・スペシャリスト2が一方のパートナーのダブルチェックを行い、テクニカル・コントローラーがもう一方のパートナーのダブルチェックを行うように構成することもできる。</li> </ul>	<p><u>2023/24シーズン、テクニカル・スペシャリスト1によってコールされるキーポイントは以下の通り：</u></p> <p><u>ジュニアだ：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>1RF-、KP1、KP3</u></li> <li><u>2RF-、KP1、KP3</u></li> </ul> <p><u>テクニカル・スペシャリスト2によってコールされるキーポイントは以下の通りである：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>1RF-、KP2、KP4</u></li> <li><u>2RF-、KP2、KP4</u></li> </ul>
キーポイントの特徴としての「正しいエッジ」とはどのような意味か？	その意味は、エッジがステップの間ずっとクリーンである。	
エッジの定義は「1つのカーブ上にある片足の滑走で目に見えるトレース」である。短いステップでキーポイントフィーチャーが「正しいエッジ」と表示された場合、カーブがはっきり見えない場合はどうなるのか？	短いステップでは、氷上に生じるカーブはほとんど見えないかもしれない。ステップの始めから終わりまで、スケーティングの足が正しい側に傾き、明らかな無理なトレースがない限り、テクニカル・パネルは明確なカーブができていると判断する。	
クローズド・モホーク/チョクトウ」の定義には、「フリー・フットがスケーティング・フットのかかとの後ろで氷上に置かれている」とある。テクニカル・パネルはこの要求に対してどの程度厳格でなければならないのか？	テクニカル・パネルは、足の甲とつま先の間のどこかに氷があれば、この要件を満たしているとみなすことができる。足が触れている必要はないが、可能な限り近づけること。	



カテゴリ    **アイスダンス**  
 テーマ      **パターン・ダンス要素**

キーポイントの特徴としての「正しいターン」とは？	これは、ターンの足の位置が正しく、ターンの内外にきれいなエッジがあり（ただし、エッジは必ずしもステップの全期間保持される必要はない）、ジャンプや擦り跡がないことを意味する。ツイズルについては、片足で移動する回転数が要求され、チェックされたスリー・ターンやピルエットとして行ってはならない。	
オープン・モホーク/チョクトウ」の定義には、「フリー・フットがスケーティング・フットの内側で氷上に置かれている」とある。テクニカル・パネルはこの要求に対してどの程度厳格でなければならないのか？	テクニカル・パネルは、足の甲とかかとの間のどこかに氷があれば、この要件を満たしているとみなすことができる。足は触れている必要はないが、可能な限り近づけるべきである。	
2つのパターン・ダンス要素の順序が指定されている場合、カップルが指定された順序と異なる順序でそれらを行った場合はどうなるのか？	テクニカル・パネルは最初に披露されたパターン・ダンス要素をその名称とレベルなしでコールし、2番目に披露されたパターン・ダンス要素をその名称とレベルでコールする。	
ターンの定義の中で、「フリー・フットがもたらされる」と「フリー・フットを寄せる」という表現が使われている。この違いは何でしょうか？	「フリー・フットを寄せる」とは、氷から離れた状態でのフリー・フットの位置のことである。 「フリー・フットが置かれる」とは、フリー・フットが氷に触れ、スケーティング・フットになるときの位置を指す。	
キー・ポイントでは、キー・ポイントのステップの前に短いエッジがあるが、この短いエッジはキー・ポイントに含まれない。もしこの短いエッジがプッシュとして行われ、スケーティング・フットが前のエッジから離れることなくキーポイントのステップを行うとどうなるか。	テクニカル・パネルはこの短いエッジには注意を払わず、キーポイントのステップが独立したエッジとして行われているかどうかをチェックすることに集中すべきである。もしそうでなければ、テクニカル・パネルはキーポイントを評価しない。	
キー・ポイントには1つのステップが含まれ、そのステップはいくつかのパートに分かれ、各パートの拍数は決まっている（例：ワンフット・ターン、チェンジ・オブ・エッジ）。キー・ポイントは、キー・ポイントの特徴をすべて満たし、ステップを必要な拍数の間キープして行われる。テクニカル・パネルはキー・ポイントをどのようにコールするのか？	<ul style="list-style-type: none"> <li>ステップを構成するすべてのパートが必要な拍数だけ保持されていれば、"Yes"。</li> <li>「タイミング」ステップを形成する1つまたはいくつかの部分が、必要以上に短くまたは長く保持されている場合。</li> </ul>	

カテゴリ    **アイスダンス**  
 テーマ      **パターン・ダンス要素**

<p>キーポイントにおいて、アウトサイド・エッジでなければならないステップ（またはステップの一部）において、パートナーの一方または両方が、そのステップ（またはステップの一部）の終了前にインサイド・エッジに変わった場合はどうなるのか？</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ エッジの変更が、次のステップへのプッシュを容易にするために、ステップの終了前（またはステップの一部）に行われた場合、テクニカル・パネルはキーポイントの特徴である「正しいエッジ」として認めることを妨げない。</li> <li>▪ その他の理由で、エッジの変更がステップ（またはステップの一部）の終了前の最後の半拍以上（シニア、ジュニアの場合）、または最後の拍以上（ノービスの場合）に行われた場合、テクニカル・パネルはキー・ポイントの特徴である「正しいエッジ」として認めない。</li> </ul>	
<p>キーポイントで、カップルが独創的なフリー・レッグの動きを取り入れたらどうなるか？</p>	<p>キーポイントのステップの 1 つに、キーポイントの特徴として指定された要求される足のプレースメント/動きが含まれており、創造的な自由脚の動きにより、要求される足のプレースメント/動きが満たされなかった場合、テクニカル・パネルはそのキーポイントのクレジットを与えない。</p>	<p>もしその創造的な自由脚の動きが、キーポイントのステップにおいてキーポイントの特徴として指定されている、要求される足のプレースメント/ムーブメントに影響しない場合、テクニカルパネルはその動きを無視する。</p>
<p>キーポイントの間に、カップルがそのキーポイントのキーポイントの特徴に記載されていない失敗を犯した。テクニカル・パネルはこの失敗をどのように考慮するのでしょうか？</p>	<p>テクニカル・パネルはこの失敗を無視し、キーポイントの特徴のみを考慮し、そのキーポイントが認められるかどうかを決定する。</p>	<p>ジャッジは採点においてこの失敗を考慮することができる。</p>
<p>テクニカル・パネルは、キーポイントのステップ／エッジが必要な拍数保持されているかどうかをどのように確認するのか。</p>	<p>キーポイントの特徴は満たしているが、ステップ／エッジが必要な拍数の間保持することに明らかな誤りがあるかどうかを検討する必要がある場合、テクニカル・パネルはその再生動画を使用し、キーポイントの数歩前から数歩後まで拍を数えることができる。これにより、必要な拍数の間、ステップ／エッジを保持することに明らかな誤りがあるかどうかを判断するのに十分な情報が得られるはずである。</p>	<p>音声再生はできません。</p>

カテゴリ   アイスダンス  
 テーマ     パターン・ダンス要素

<p>パターン・ダンスとステップ・シーケンス／パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスをステップ完了のパーセンテージで評価する場合、これは同じか？</p>	<p>違う。</p>	<p>パターン・ダンスは完了したステップ数に基づいて評価される。例 - パターン・ダンス          ベーシック・レベルを取得するためには、<b>20</b>ステップで<b>10</b>ステップを両方のパートナー（<b>50%</b>）が実行する必要がある。          ステップ・シーケンスまたはパターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンスは、直線、円、対角線などの形に基づいて完成されたパターン全体で評価される。例 - ベーシック・レベルとレベル 1 の場合、両選手とも少なくとも<b>パターンの 50%</b>を完了していなければならない、総ステップ数の <b>50%</b>を完了していなければならないわけではない。</p>
<p>パターン・ダンス要素またはパターン・ダンスの最後のステップが必要な拍数保持されなかった場合、テクニカル・パネルはどのように対処するのか？</p>	<p>テクニカル・パネルは、必要な拍数の最後のステップを完了しなかった場合に低減されるレベルのキー・ポイントを検討する。「中断」の記号は、欠落した拍数に基づいて要素に追加される。</p>	<p>その結果、たとえすべてのキー・ポイントが満たされていたとしても、この中断で行われた<b>PDE</b>または<b>PD</b>はレベル<b>4</b>を受けることができない。</p>
<p>もしカップルがジャッジの右側で<b>1RF</b>、左側で<b>2RF</b>を開始した場合、テクニカルパネルはどのような行動を取るか？</p>	<p>テクニカルパネルは、<b>1RF</b>と<b>2RF</b>を「ノーバリュー」とする。</p>	

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・スピン**

定義		ソース
ダンス・スピン	カップルが任意のホールドで組み、一緒に行なうスピン。1本の共通軸のまわりを片足で回転しなければならない。	規程第704条14項a)

質問（明確化）	回答	コメント
ダンス・スピンの両方のパートナーが同時に足を変えなかった場合、これはレベルに反映されるべきですか？	ダンス・スピンの新しい定義によれば、同時に足を変えることはもはや要求されない。テクニカル・パネルはそのレベルで達成されたフィーチャーを評価する。	
片方のパートナーがもう片方より先に回転を始めたらどうなりますか（例えば、女性が一人で回転を始め、男性がまだ彼女の周りのエッジにいる間に、男性が彼女を回転のホールドに入れ、プッシュをし、二人で回転する）？	テクニカル・パネルは、両パートナーがホールドして回転を行う場合にのみ、回転と特徴の考慮を開始する。	
ダンス・スピンでは、どのようなターンでもスピンの方向を変えることができますか？	タッチダウンが追加されない限り、足換えの有無は問わない。	
ダンス・スピンにおいて、カップルが回転方向の変更を足の変更と同時にではなく、ダンス・スピンの一部で行う。技術委員会はこれを難度の高い特徴「回転方向の違い」と見なすか？	はい。スピンの方向転換はダンス・スピン中のどの瞬間でも可能である。いずれかの部分で行われた場合、少なくとも3回転が先行し、その後少なくとも3回転が続く部分で、両パートナーが同時に行った場合のみ評価される。	
片方のパートナーがもう片方より先に回転を始めたらどうなりますか（例えば、女性が一人で回転を始め、男性がまだ彼女の周りのエッジにいる間に、男性が彼女を回転のホールドに入れ、プッシュをし、二人で回転する）？	テクニカル・パネルは、両パートナーがホールドで回転を行う場合にのみ、回転と特徴の考慮を開始する。	

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・スピン**

質問（明確化）	回答	コメント
テクニカルパネルは以下を難しいと考慮するか？ - 例c) – 基本姿勢のアップライト（「両足をまっすぐに伸ばし、フリー・レッグのブーツ／スケート靴を頭より高く上げてスプリットする」）の難しいバリエーション、体と頭は横に曲げ（基本姿勢はアップライトのまま）、フリー・レッグの靴は頭より高い。	はい。考慮すべき頭の高さは、バリエーションを行う際の実際の高さである。	
もし靴のかかとがもう一人のパートナーに引っ張られたり、もう一人のパートナーの補助を借りたのだろうか？ 例c) - 基本的なキャメル姿勢の難しいバリエーション（「体がほぼ水平で、靴のかかとを手で頭の高さより上に引く」）。	靴のかかとを頭の高さより上に引くことは、もう一人のパートナーの補助なしでも可能である。	<u>パートナーの手が、靴を頭の高さより上に引き上げる補助をせず、単にスピンの安定性を維持するためにパートナーに添っている場合、これは許される。</u>
片方のパートナーが片足立ちになり、スケーティング・レッグをまっすぐまたはわずかに曲げてバックワード・エッジで回転し、体を水平線上に上向きにする。テクニカル・パネルはこのポジションをどのように考えるか？	テクニカル・パネルは、身体の中心が水平線から <b>45度</b> 以下であり、フリー・レッグが水平線上またはそれ以上に上方へ伸びているまたは曲がっている場合に限り、この姿勢をキャメル姿勢の難易度の高いバリエーションとみなす。	体幹が水平線より <b>45度</b> 以上を超えている場合、および/または、フリー・レッグが水平線上もしくはそれ以上の位置で上方に伸びていないか、曲がっていない場合、そのポジションはアップライト姿勢とみなされる。
質問（適用事例）	回答	コメント
技術委員会は、1回転が完了する前、3回転が完了する前、3回転が完了した後に発生したフリーレッグ/フットおよび/またはハンドによるタッチダウンを、異なるものとみなすか？	タッチダウンが発生するたびに、テクニカルパネルはタッチダウン1つにつきレベルを1段階下げる。	ダンス・スピンの中で <b>3</b> 回転が何らかのミス（例えばタッチダウン）で完了した場合、レベルはベーシック・レベル以下に下げることができない。 足換えのないプッシュはタッチダウンとみなされ（故意であるかどうかにかかわらず）、タッチダウン1回につきレベルが1段階下がる。
あるカップルがダンス・スピンをしているとき、片方のホールドが接近しており、次にホールドを開いて腕を完全に伸ばした状態でハンド・イン・ハンドになり、また接近したホールドに戻る。ダンス・スピンのどの部分がレベル判定に含まれますか？	ダンス・スピンのすべてのパートは、たとえカップルがホールドを開いてハンド・イン・ハンドに移行する際にスピンの動きが止まっていたとしても、レベル判定に考慮される。	

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・スピン**

質問（適用事例）	回答	コメント
基本姿勢のアップライトの難しいバリエーション（「ビールマン」タイプ）の例 <b>a)</b> では、靴は頭の高さの後方かつ上方で手によって引っ張られるが、回転軸からは遠い。テクニカル・パネルはこのバリエーションを難しいと考えるか？	はい。この難しいバリエーションの定義には、靴と回転軸の間の距離に関する要件は含まれていません。	
男性がキャメル姿勢を取り、女性がアップライト・レイバックを <b>3</b> 回転以上行う。 その後、男性はシット姿勢で難しいバリエーションを <b>2</b> 回転、女性はシンプルなアップライト姿勢を <b>2</b> 回転行う。 スピンの方向を変え、 <b>1</b> 回転スピンを続け、難しいイグジットでスピンを終える。 このときのコールは何ですか？	コールは <b>DSp2</b> である。	男子のシット姿勢での難しいバリエーションは、少なくとも <b>3</b> 回転保持されなかったため、レベルとしては考慮されない。  難しい特徴である回転の異なる方向は、方向転換後に <b>3</b> 回転していないため、このレベルではカウントされない。  また、「レベルの特徴」によるレベル <b>4</b> の他の要件が満たされていないため、「イグジットの特徴」も無視される。
カップルで以下のことを行う： - ダンス・スピンの難しいエントリーの特徴として考慮されるステップとターン - 男性がキャメルスピンを <b>3</b> 回転。 - 女性がシット姿勢の難しいバリエーションを <b>3</b> 回転。 - その後、両者ともスピンの方向を変え、シンプルなアップライト姿勢で <b>1.5</b> 回転スピンを続ける。 - 両方のパートナーは同時に足を変え、 <b>3</b> 回転を超えて回転し続け、男性はシット姿勢の異なる難しいバリエーションで <b>3</b> 回転、女性はシンプルなアップライト姿勢で <b>3</b> 回転した後、難しいイグジットを行う。  このときのコールは何ですか？	コールは <b>DSp2</b> になりうる。	難しい特徴である回転の異なる方向は、方向転換後に <b>3</b> 回転していないため、このレベルではカウントされない。  次のような難しい特徴が考慮される：  エントリーの特徴（考慮されるがレベルは与えられない） 2つの基本ポジションの違い 3つのさまざまな難しいバリエーション イグジットの特徴（考慮されるが、レベルとしては与えられなかった）

カテゴリーアイスダンス  
テーマ ダンス・スピン

質問 (適用事例)	回答	コメント
ダンス・スピンの中で、一方のパートナーが基本姿勢の難しいバリエーション a)「シット・フォワード」を行い、その後に足または方向を変えるかシット姿勢を終えてから、基本のシット姿勢の難しいバリエーション e)「後ろで交差してスケーティング・レッグに触れる」を行う。バリエーション e)はレベル対象か？	はい。バリエーション e)はバリエーション a)の直後には行えないため。	
スピンやリフトのイグジットの特徴を実施している間、カップルはコレオグラフィック・スピン・ムーヴメントとしても識別される動作を行う。これらの動作は、コレオグラフィック・スピン・ムーヴメントとして識別され、コールされるのか、それともイグジットの特徴の一部として識別されるのか？	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、テクニカル・パネルは必須のコレオグラフィック要素／動作とみなさない。テクニカル・パネルによって考慮されるのは、「エントリー」または「イグジット」としてのみである。	必須のコレオグラフィック要素／動作は、テクニカル・パネルによって確認されるために、個別に実施されなければならない。
カップルがダンス・スピンを試み、パートナーのどちらかがエントリー・エッジで転倒した場合の判定は？	ダンス・スピンは無視され、どのボックスもブロックしない。	転倒のため、1.0点の減点が適用される。
カップルで以下のことを行う： - 予期せぬエントリー - 両パートナーがシンプルなキャメル姿勢を3回転を超えて行う。 - その後、アップライト・レイバック・ポジションを3回転する。 - その後、両者同時に足を変え、スピンの方向を変え、異なるシットスピンの難しいバリエーションで2回転スピンを続け、スピンを終える。 このときのコールは何ですか？	コールはDSp2である。	次のような難しい特徴が考慮される： エントリーの特徴（考慮されるがレベルは与えられない） 男性のキャメル姿勢の難しいバリエーション1つ（女性のシンプルなキャメル姿勢はレベルにカウントされない） アップライト姿勢の難しいバリエーション  難しい特徴である回転の異なる方向は、方向転換後に3回転していないため、このレベルではカウントされない。

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・スピン**

質問（適用事例）	回答	コメント
ダンス・スピンでパートナーの1人が1.5回転後に転倒した場合の判定は？	ダンス・スピンはベーシック・レベルの要件（3回転）を満たしていないため無視される。失敗した要素はどのボックスもブロックしない。	転倒のため、1.0点の減点が適用される。 転倒後にダンス・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ものとする。
もしDSpが1回転以上のリフトで構成され、移動なしで行われる場合、テクニカルパネルはDSpの終了をどのようにコールすべきか？	コミュニケーション2569によれば、リフトされたパートナーが氷から離れているときは次のようにコールする： <ul style="list-style-type: none"> <li>リフトされたパートナーが3秒以上氷から離れず、リフトするパートナーがその場で回転している場合 - ステーションナリー・リフト</li> <li>3回転以上する場合 - ローテーション・リフト</li> </ul>	
「エントリー」または「イグジット」の特徴（動作／ステップの組み合わせ）において、この特徴を得るためには、男女がまったく同じステップ／動作をしなければならないのか？	各ステップ/動作は、両方のパートナーにとって異なるものでも、同じものでもよい。ただし、エントリー(C.(b))とイグジット(D.(a))の要件を満たしていなければならない。	<u>複雑とは、多くの異なるものから構成され、連結しているものと定義される。</u>
ダンス・スピン中の移行動作の間、カップルは両足のままでよいか？	ダンス・スピン中での移行動作は、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。	
カップルはダンス・スピンに入り、女性はシット・フォワード姿勢、男性はキャメル姿勢で4回転する。二人は一緒に足を入れ替え、いくつかの独創的な動きやターンをホールドの中で行った後、足を入れ替え、女性はレイバック姿勢、男性はシット・バックワードの姿勢で6回転する。このときのコールは何か？	DSp3 以下の特徴が認められる： シット・フォワードとシット・バックワード キャメル アップライト	カップルはステップ/動作を行う前に足を入れ替え、ミドルの特徴が終了すると足を入れ替えた。 ミドルの特徴は、足を変えずにスピンのどちらかの部分につなげなければならない



カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・スピン**

質問（適用事例）	回答	コメント
<p>カップルがダンス・スピンに入り、女性はシット・フォワード、男性はシット・バック姿勢をする。両者とも足を変えて独創的な動きをし、男性はシンプルなキャメル姿勢のまま2回転する。その後、カップルは足を変え、女性はスプリット姿勢で足を頭の上に上げ、<b>3.5</b>回転する。それでスピンが終わる。</p> <p>このときのコールは何ですか？</p>	<p><b>DSp2</b></p> <p>以下の特徴が認められる：</p> <p>シット姿勢の<b>2</b>つのバリエーション</p> <p>アップライトのスプリット姿勢</p>	<p>キャメル姿勢で<b>3</b>回転を完了しなかった。</p> <p>ミドルのフィーチャーはフィーチャーに先行する<b>3</b>つのローテーションがあったが、それに続く<b>3</b>つのローテーションがなかったため、コールされる要件を満たしていなかった。</p>

カテゴリーアイスダンス  
テーマ ダンス・リフト

定義		参照
コンビネーション・リフト	リフト時間は12秒以内とする： e) 2つのローテーション・リフトを異なる回転方向で行う； f) 2つのカーブ・リフトを異なるカーブで行い，S字曲線（サーペンタイン）パターンを描く； g) 2種類のショート・リフト（ステーションナリー、ストレートライン、カーブまたはローテーション）。	規則704条16.e)からg)
カーブ・リフト	リフトするパートナーが1つの曲線（ローブ）上を移動しながら行うリフトで，リフトするパートナーはいかなるポジションをとってもよく，また片足で滑走しても両足で滑走してもよい	規則704条16.c)
ダンス・リフト	パートナーの一方が他方の能動的および／または受動的な支えにより許される高さまで持ち上げられ，その高さに保持され，氷面に降ろされる動作のこと．リフト中どのような回転，姿勢，姿勢変更を行ってもよい．リフトは選んだ音楽を高め曲想を表現するものでなければならず，優雅に行われるべきであり，あからさまに力を誇示するものであったり，人に気まずい思いをさせるような品のない動きやポーズであったりしてはならない．	規則704条16項
ローテーション・リフト	リフトするパートナーが氷上を移動しながら1方向（時計回りまたは反時計回り）に回転して行うリフト．	規則704条16.d)
ショートリフト	ダンス・リフト時間は 7 秒以内とする：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、ローテーション・リフトのいずれかとする。	規則704条16.a)～d)
ステーションナリー・リフト	1箇所（静止した場所）で行われるリフトで，リフトするパートナーは回転してもしなくてもよい	規則704条16.a)
ストレートライン・リフト	リフトするパートナーが直線上を移動しながら行うリフトで，リフトするパートナーはいかなるポジションをとってもよく，また片足で滑走しても両足で滑走してもよい．	規則704条16.b)
ジャンプ・エントリー	必須要素のエントリーとして，パートナーの片方が行う1.5回転以下のジャンプ（ISUコミュニケーションで別段の定めがある場合を除く）．	規則704条17.b)
ジャンプ・イグジット	必須要素のエグジットとして，パートナーの片方が行う1.5回転以下のジャンプ（ISUコミュニケーションで別段の定めがある場合を除く）．	規則704条17.c)

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問 (明確化)	回答	コメント
リフトにおいて、リフトするパートナーは両足でクラウチングを 2 秒間行い、1 秒間シュート・ザ・ダックに移った。テクニカル・パネルはそのポジションをレベルとして認めるのか？	<u>いいえ。グループ3内で、クラウチ(c)とシュート・ザ・ダック(d)は2つの異なる難しいポジションであり、それぞれ最低3秒間持続しなければならない。</u>	
あるリフトのポーズ変更の一部を構成するポーズが、別のリフトで、あるいはコンビネーション・リフトの場合このコンビネーション・リフトの他の部分で、繰り返される。繰り返された場合、このポーズはレベル的に難しいポーズとみなされますか？	はい。最初のリフトのパートナーの特徴はポーズではなく、ポーズ変更だったため。	RD ショート・リフトにおけるリフトされたパートナーの難しいポーズまたはポーズ変更(オプション a)または b)) は、FD の同じ種類のショート・リフトまたはコンボ・リフトの同じ種類のリフトの一部とは異なるものでなければならない。同じ種類のリフトの中で、同じ難しいポーズまたは同じポーズ変更 (オプション a) または b)) を繰り返した場合、FD では単純なポーズ／ポーズ変更とみなされる。
リフトするパートナーがコスチュームの一部をサポートとして使った場合はどうなりますか？	テクニカル・パネルは、サポートとして使用されるコスチュームに関係なく、レベルを評価する。	コスチュームの一部が小道具として使用された場合、ジャッジと審判員はコスチューム／小道具違反による減点を適用する。
ポーズ変更は、リフトするパートナーが「単にホールドを裏側 (ミラー) に変えるだけ」では、認められない。具体的にはどういうことでしょうか？	つまり、リフトするパートナーは、パートナー相互の影響が異なることなく、またはホールドの向きを大きく変えることなく、シンプルかつ直接的な方法でホールドを反対側に変えるということである。	
ローテーション・リフトでは、いつポーズを変えればレベルとみなされますか？	両パートナーのローテーション中に発生しなければならないが、エントリーの特徴やイグジットの特徴では発生しない。	
ローテーション・リフトにおいて、リフトされたパートナーが、リフトするパートナーの腕に飛び込む(あるいは腕から飛び込む)ことでワン・ハンド/アーム・リフトに入る(あるいは出る)場合、この入り方(あるいは出方)は「ワン・ハンド/アーム・リフトのみでリフトする(あるいは下ろす)」と見なすことができるか？	はい。パートナー同士の接触がまったくないため。	

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問 (明確化)	回答	コメント
リフトされたパートナーが、リフトするパートナーの補助なしにリフトに入る(例：女性がジャンプで男性の腕に飛び込む)。テクニカル・パネルはこれをエントリー・フィーチャーとして考慮するのか？	テクニカル・パネルは、このエントリーを <u>グループ5「ジャンプ・エントリー」</u> に認定する。	
リフトするパートナーにとって難しいポジション "ワン・ハンド/アーム・リフト" とは、「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状態」と定義される。この場合の "手/腕" とは何を意味するのでしょうか？	肩以外の手や腕のすべての部位を指す。	
難しいポーズ／姿勢を、もう一人のパートナーが繰り返した場合（例えば、男性がスプレッド・イーグルの姿勢でリフトを行い、次に女性がリフトするパートナーとして同じポジションでリフトを行う）、そのポーズ／姿勢はレベルの対象となり得るか？	いいえ。難しいポーズ/姿勢の例は、リフトする/リフトされるパートナーのためのものであり、男/女のためのものではありません。	
ローテーション・リフトでは、リフトするパートナーは <b>2</b> 回、回転を停止する。テクニカル・パネルは <b>1</b> 段階のレベル低減を何回適用すべきか？	回転停止ごとに <b>1</b> 回	ただし、リフトするパートナーが、確立されたタイプのリフトの間に、新しいタイプのリフトを確立することなく、一時的な逸脱を生じさせた場合は、この限りではない。（例-パターン、回転を停止して再開する、静止した状態が移動しその後静止状態になる等）。テクニカルパネルは1段階レベルを下げる。（エントリー／イグジットの特徴の間を除く）
ローテーション・リフトにおいて、 <b>1</b> 回転が完了する前、 <b>3</b> 回転が完了する前、または <b>3</b> 回転が完了した後のいずれであっても、テクニカルパネルは、フリーレッグ／フットおよび／またはハンドによるタッチダウンが、異なるものとみなすか。	いいえ。テクニカル・パネルは、ベーシック・レベルのすべての条件を満たしていれば、タッチダウンが発生するたびに、タッチダウン <b>1</b> 回につきレベルを <b>1</b> 段階下げる。	

カテゴリーアイスダンス  
テーマ ダンス・リフト

質問 (明確化)	回答	コメント
<p>シニア・フリー・ダンスで、カップルが次の順序で実施する：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ストレート・ライン・リフトとグループ 3 のエントリーの特徴、b)「リフトするパートナーのスプレッド・イーグルからのリフト」、およびグループ 2 のエントリーの特徴「リフトするパートナーによる著しい移行動作」；</li> <li>▪ グループ 2「リフトされたパートナーによる著しい移行動作」エントリーの特徴でカーブ・リフト；</li> <li>▪ グループ 4 の「予期せぬ」エントリーの特徴とグループ 2 の「リフトされたパートナーによる著しい移行動作」エントリーの特徴でローテーション・リフト。</li> </ul> <p>どのエントリーの特徴がレベル対象として考慮されますか？</p>	<p>エントリーの特徴の追加定義により</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ストレート・ライン・リフトでは、その両方がレベルとして考慮される</li> <li>▪ カーブ・リフトでは、エントリーの特徴グループ 2 が 2 回目として考慮される</li> <li>▪ ローテーション・リフトでは、エントリーの特徴グループ 2 がテクニカル・パネルによって検討されるが、グループ 2 のエントリーはすでに 2 回実行されているため、そのエントリーはレベルとして考慮されない。</li> </ul> <p>もしグループ 2 のエントリーがすでに 2 度行われていなければ、エントリーの特徴グループ 4 と組み合わせることも考えられただろう。</p>	
<p>ワン・ハンド／アーム・リフトでは、リフトするパートナーの腕はまっすぐでなければならないか？</p>	<p>リフトするパートナーの上腕二頭筋／上腕が自分の身体に触れてもよいが、リフトされるパートナーは自分の手／腕以外のいかなる箇所でもリフトするパートナーに触れてはならない。</p>	
<p>もしカップルがエントリー "<u>リフトの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きの連続的な組み合わせ</u>" (グループ 1) を行った場合、このエントリーをエントリーの特徴とみなすには、実際のリフトにどの程度近づいてから難しいターンを行うべきか？</p>	<p>リフトは、"両パートナーが異なる創造的かつ/または難しいかつ/または複雑なステップや動きを連続的に組み合わせた後"に、何の準備も実行の速度も中断することなく、直ちに実行されなければならない。</p>	<p><u>複雑とは、多くの異なる部分から構成され、連結しているものと定義される。</u></p>

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問（適用事例）	回答	コメント
リフトするパートナーがエントリーの特徴として "難しい姿勢から"(グループ3)のエントリーを使用する場合、エントリーの特徴として考慮されるためには、リフトするパートナーはどれくらいの時間、難しいポジションでなければならないか？	エントリーの特徴として考慮されるために、リフトされるパートナーの難しい姿勢に決められた時間はない。ただし、リフトされた時点で、リフトするパートナーがその姿勢が完全に確立され、明確でなければならない。	
最初のポーズ、ポーズ変更、2つ目のポーズで実施されるポーズ変更の間、それぞれのポーズをとっている時間に制限はありますか。	いいえ。リフトするパートナーとリフトされるパートナーに対するポーズ変更の要件は満たさなければならないが、ポーズ変更の前後のそれぞれのポーズが保持されなければならない時間に制限はない。ただし、それぞれのポーズが明確に確立されていないと判断される。	リフトされたパートナーが異なるポーズを連続的に移動しながら行われるポーズ変更については、その連続的な移動が当該ショート・リフトの全滞在時間を通じて行われる場合にのみ、そのポーズ変更はレベル判定対象となる。
リフトされたパートナーが、「体の大部分を水平にして、肩や背中の上部だけを支える」難しいポーズをとった場合、「水平にする」ことに関する許容範囲はどのくらいか？	テクニカル・パネルは、難しいポーズをして認めるために、「水平にする」に関して厳格に判断する。	
ポーズ変更で、リフトされたパートナーがまったく同じポーズを2度とるが、軸はまったく違うので、カメラマンが2つの異なる写真を撮れるとしたらどうなるだろうか？	テクニカル・パネルは、両方のボディ・ポーズがまったく同じであるとして、ポーズ変更を認めない。	ただし、軸の変更が、2つのポーズの間のボディラインの変更（例えば、脚の位置）と組み合わせられている場合は、ポーズ変更の他の基準が満たされていれば、ポーズ変更とみなすことができる。
カップルがステーションナリー・リフトに予期せぬエントリー(グループ4)を行ったが、リフトの手前で滑りながら停止した場合、テクニカル・パネルはこのエントリーをエントリーの特徴と見なすか？	予期せぬエントリーがあり、テイクオフ前のストップがステーションナリフトへの明らかな準備のために行われたものでない場合、エントリーの特徴として認められる。しかし、リフト前（停止後）に明らかな準備があった場合、エントリーの特徴として認められない。	

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問（適用事例）	回答	コメント
フリー・ダンスにおいて、最初に行われたリフトの <b>CuLi</b> でリフトするパートナーがアウトサイドの <b>スプレッド・イーグル</b> を成功させ、2番目に行われたリフトの <b>SiLi</b> でフラットのイナバウアーを成功させたらどうなるか？	テクニカルパネルは、2つ目に実施されたリフトの姿勢をレベルとして考慮しない。なぜなら、アウトサイドの <b>スプレッド・イーグル</b> もフラットのイナバウアーも同じ難しい姿勢グループ <b>b)</b> に属しており、選択された難しい姿勢の例のグループが初めて発生した場合のみ、レベルとして考慮することができるからである。	
「エントリー」または「イグジット」の特徴（動作／ステップの組み合わせ）において、この特徴の認めるためには、男女がまったく同じステップ／動作をしなければならないのでしょうか？	各ステップ／動作は、両方のパートナーにとって異なるものでも、同じものでもよい。	<u>複雑とは、多くの異なる部分から構成され、連結しているものと定義される。</u>
リフトするパートナーが「 <u>リフトの直前に各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</u> 」(グループ1)のエントリーをステーションリー・リフトで行い、カップルがリフトの前に滑りながら停止した場合、テクニカル・パネルはこのエントリーをエントリーの特徴とみなしますか？	<u>リフトの直前に各パートナーが行った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</u> は、リフトの準備や実行速度の中断がなく、難しいトランジションのターン／動きの直後にリフトが行われた場合、エントリーの特徴として認められる。 質問の場合、リフト前（ストップ後）に明らかな準備がある場合、エントリーの特徴として認められない。	<u>複雑とは、多くの異なる部分から構成され、連結しているものと定義される。</u>
難しいものとしてカウントされるエントリーの特徴グループ1またはイグジットの特徴グループ1において、 <u>リフトの直前に各パートナーが行う複雑で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</u> の難易度として考慮すべきなのは、どちらのパートナーか？ リフトするパートナーとリフトされるパートナーのどちらだけが行うべきか、あるいは両方が行うべきか？	<u>複雑で独創的なステップや動きの連続的な組み合わせが、エントリーまたはイグジットの特徴としてカウントされるためには、両方のパートナーが行わなければならない</u> 、それぞれのパートナーは少なくとも2つの異なるステップや動作を行わなければならない。	<u>複雑とは、多くの異なる部分から構成され、連結しているものと定義される。</u>
もしカップルがダンス・リフトに挑戦し、二人ともエントリーで転倒した場合の判定は？	ダンス・リフトは無視され、どのボックスもブロックしない。	転倒による2.0点の減点が適用される。

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問（適用事例）	回答	コメント
リフトとするパートナーは、ストレートライン上のスプレッド・イーグルからカーブ・リフトに入り、インサイド・スプレッド・イーグルのトレースに変更する。このエントリーはエントリーの特徴に考慮されますか？	はい、同じエントリーフィーチャーグループ <b>3</b> のサブグループ <b>b)</b> のもののため： <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ストレートライン上のスプレッド・イーグルは、リフトするパートナーにとって難しい姿勢の例のリストにある、</li> <li>▪ インサイド・スプレッド・イーグルは、リフトするパートナーにとって難しい姿勢の例のリストにある、</li> <li>▪ 2つの難しい姿勢の間に中間姿勢はない。</li> </ul>	また、ストレートライン上のスプレッド・イーグルは、リフトされたパートナーが氷を離れる前に到達し、インサイドのスプレッド・イーグルはレベルとして認められなければならない。（少なくとも <b>3</b> 秒間持続すること）
リフトするパートナーがスプレッド・イーグルの体勢からすぐにローテーション・リフトを開始する場合、回転数はどのように数えるのか？	フォワード・エッジ／トレース上の足が、回転数を数える起点となる。	
リフトするパートナーがアウトサイド・スプレッド・イーグルでカーブ・リフトをしているとき、リフトするパートナーはイグジットの特徴の一部としてインサイド・スプレッド・イーグルを短時間行った。テクニカル・パネルはこれをカーブ・リフト+カーブ・リフト、コンボとコールするのか？	いいえ。	もしリフトするパートナーが、確立されたタイプのリフトの間に、新しいタイプのリフトを確立することなく、一時的な逸脱を生じさせた場合は、この限りではない。 （例-パターン、回転を停止して再開する、静止した状態が移動しその後静止状態になる等）。テクニカルパネルは1段階レベルを下げる。（エントリー／イグジットの特徴の間を除く） もしショート・リフト内の逸脱が <b>2</b> 種類の確立されたリフトが生じる場合（例：ストレートライン・リフトがカーブ・リフトになる、ローテーション・リフトがステーションナリー・リフトになる、ステーションナリー・リフトがローテーション・リフトになる、など）、リフトの種類を特定し、最初に行われたリフト（レベルを考慮される可能性のあるエントリーの特徴を含む）の間だけ、レベルを考慮する。



カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問 (適用事例)	回答	コメント
<p>イグジットの特徴グループ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/または動きの連続的な組み合わせ) において、以下のものがレベルとして認められるか？</p> <p>1つ目リフト-イグジットの特徴グループ1 (リフトの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/または動きの連続的な組み合わせ)</p> <p>2つ目リフト-イグジットの特徴グループ1(リフトの直後に各パートナーが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)</p>	<p>1つ目リフト - はい</p> <p>2つ目リフト - いいえ</p> <p>イグジットの特徴グループ 1 (リフトの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/または動きの連続的な組み合わせ) は、それが初めて行われた場合にのみレベル認定される。2つ目リフトで行われたイグジット・フィーチャーはレベルの対象とはならない。</p>	<p><u>複雑とは、多くの異なる部分から構成され、連結しているものと定義される。</u></p>
<p>次のコンビネーション・リフトのコールは？</p> <p><b>SILi</b> (著しい移行動作のエントリー, スプレッド・イーグルのエントリー, リフトするパートナーのスプレッド・イーグル姿勢) + <b>StaLi</b> (リフトするパートナーのクラウチング姿勢を3秒未満維持され, リフトされるパートナーが氷から離れて3秒間維持され, <u>リフト直後に各パートナーが行う複雑かつ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</u>)</p>	<p><b>SILi3 + StaLiB.</b></p>	<p>この例では、難しい姿勢(クラウチング)がリフトするパートナーによって 3 秒間維持されていないため、2つ目リフト(<b>StaLi</b>)のイグジットの特徴は2つ目リフトのレベルとはみなされず、認定されません。さらに、イグジットの特徴は2つ目リフト(<b>StaLi</b>)のレベルでは考慮されず認定されいないため、1つ目リフト(<b>SILi</b>)のレベルもアップグレードされていません。</p>
<p>ダンス・リフトで、パートナーが2秒または2.5回転した後にともに転倒した場合、どのような判定になりますか？</p>	<p>ダンス・リフトはベーシック・レベルの要件 (<b>SILi</b>, <b>CuLi</b>, <b>StaLi</b> なら 3 秒, <b>RoLi</b> なら <b>3</b> 回転) を満たしていないため無視される。失敗したエレメンツはどのボックスもブロックしない。</p>	<p>転倒による<b>2.0</b>点の減点が適用される。        転倒後にダンス・リフトが再度試みられた場合、ダンス・リフトは特定され、再開後に実行されたものに従ってレベルが与えられるものとする。</p> <p>リフト・タイプの基本要件に合致するダンス・リフト中に転倒または中断が生じた場合、そのダンス・リフトは特定され、転倒または中断の前に実行された内容に基づいてレベルが与えられるものとする。</p>

カテゴリー **アイスダンス**  
 テーマ **ダンス・リフト**

質問（適用事例）	回答	コメント
<p>次のコンビネーション・リフトのコールは？</p> <p>1. <b>SILi</b>（著しい移行動作のエントリー、リフトするパートナーのスプレッド・イーグル姿勢で<b>3</b>秒間）＋<b>CuLi</b>（片足で<b>3</b>秒間、スプレッド・イーグルでイグジット、著しい移行動作のイグジット）</p> <p>2. <b>SILi</b>（著しい移行動作のエントリー、スプレッド・イーグルのエントリー、リフトするパートナーのスプレッド・イーグル姿勢<b>3</b>秒間）＋<b>CuLi</b>（片足<b>3</b>秒間、著しい移行動作のイグジット）</p>	<p>1. <b>SILi3 + CuLi4</b></p> <p><b>SILi</b>は、<b>2</b>つの特徴がレベルとして考慮されており、アップグレードのために考慮できるのは<b>1</b>つのイグジットの特徴のみであるため、レベル<b>3</b>に<b>1</b>つだけアップグレードすることができる。<b>CuLi</b>は、レベルに対して<b>3</b>つの特徴が考慮されており、アップグレードのために考慮できるのは<b>1</b>つのエントリーの特徴であるため、レベル<b>4</b>にアップグレードされる。</p> <p>2. <b>SILi4 + CuLi3</b></p> <p><b>SILi</b>は、<b>3</b>つの特徴がレベルとして考慮されており、<b>1</b>つのイグジットの特徴がアップグレードのために考慮されることができ、レベル<b>4</b>に<b>1</b>つアップグレードすることができる。<b>CuLi</b>は、レベルに対して<b>2</b>つの特徴が考慮されており、アップグレードのために考慮できるのは<b>1</b>つのエントリーの特徴のみであるため、レベル<b>3</b>にアップグレードされる。</p>	<p>1つ目リフトに接続された<b>2</b>つの難しいエントリーの特徴が考慮され、選択された種類のリフトについてレベルが認められた場合、1つ目リフトについてのみ考慮される。選択された種類のリフトでレベル認定された2つ目リフトに接続された<b>2</b>つの難しいイグジットの特徴は、2つ目リフトについてのみ考慮されます。</p> <p>- 選択された種類のリフトで、<b>1</b>つ目のリフトに接続された<b>1</b>つの難しいエントリーの特徴のみが、<b>2</b>つ目のリフトのレベルを<b>1</b>つ上げる。</p> <p>- 選択された種類のリフトにおいて、2つ目のリフトに接続された<b>1</b>つの難しいイグジットの特徴のみが、1つ目リフトを<b>1</b>段階アップグレードします。</p>
<p>ステーションナリー・リフトに入るとき、リフトするパートナーは片足で回転し、リフト中も片足のままであった。テクニカル・パネルは、エントリー中にリフトが移動している場合、どの時点で難しい姿勢/ポーズの<b>3</b>秒のカウントを開始するか、ポーズ変更を考慮するか？</p>	<p>ステーションナリー・リフトの移動が停止した時点で、テクニカル・パネルは難しい姿勢/ポーズになっている時間のカウントを開始し、ポーズ変更を考慮することができる。</p>	<p>回転しているステーションナリー・リフトへのエントリーの際、リフトが<b>3</b>回転を終えるまで走行を止めない場合は、追加のコールの原則が適用される。</p>

# カテゴリー アイスダンス

## テーマ セット・オブ・ツイズル

定義	参照
セット・オブ・シーケンシャル・ツイズル	パートナーのそれぞれが、最大1ステップを間に挟んで2つのツイズルを行う 規程 704 第 12 条 <u>i),b)</u>
セット・オブ・シンクロナイズド・ツイズル	各パートナーに少なくとも2つのツイズルがあり、1つ目と2つ目のツイズルの間に最低2ステップ、最大4ステップを間に挟んで2つのツイズルを行なう 規程704 第 12 条 i). a) コミュニケーション第 2569号
ツイズル	1回転以上、すばやく連続的に（途切れることなく）回転しながら進む片足ターン．体重はスケーティング・フット上に保ち，フリー・フットはターン中どのようなポジションでもよいが，次のステップの滑り出しに備えてスケーティング・フットの近くに戻す．チェックのある（回転を止める）スリー・ターンを続けて行うことは，連続した動きでないので，ツイズルとみなされない．ツイズルの実行中に移動が止まった場合は，ソロ・スピン（ピルエット）となる． ツイズルは，以下のように，入りのエッジで4種類がある． -        フォワード・インサイド -        フォワード・アウトサイド -        バックワード・インサイド -        バックワード・アウトサイド 規程704条11.c)

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

質問（明確化）	回答	コメント
ツイズルで両足のエントリーがあった場合はどうなりますか？	ツイズルの回転を開始するときにスケーターが両足でいる場合、テクニカル・パネルは片足（スケーティング・フット）になった瞬間からエントリー・エッジと回転を数えなければならない。	これにより、完全な回転数が変わるかもしれない。
最初のツイズルは右足で滑り終え、左足にステップして右足が氷から離れ、2回目のツイズルも右足で滑る。これは何歩の間隔でしょうか？	ツイズルとツイズルの間に1つのステップがあります。このオプションはシークエンシャル・ツイズルでのみ可能です。	ツイズルの間のこのステップには、ブラケットやロッカーなど、1つの足でいくつかのターンをすることもある。 ツイズル間の両足での体重移動は、1回ごとに1ステップとみなされる。
両方のツイズルは、氷から離れない同じ足（例えば右足）で滑走し、ツイズルの間にもう一方の足（例では左足）でプッシュする。何歩カウントされますか？	ツイズルとの間には1つのステップがあると考えられている。	ツイズル間の両足での体重移動は、1回ごとに1ステップとみなされる。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

ツイズルをつなぐステップ（1つ目と2つ目のツイズルの間、または2つ目と3つ目のツイズルの間）の途中で、追加の支持があるコントロール喪失（タッチダウン／つまずきなど）が発生した場合はどうなりますか？	テクニカル・パネルは、レベルを1段階下げる。追加の支持（タッチダウンやスタンプルなど）によるコントロール喪失は、追加ステップとはみなされない。	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喪失がツイズルセットの中で発生した場合、以下が適用される： <ul style="list-style-type: none"> <li>■ コントロールを失い、1歩までの誤差が生じた場合、つまずき/タッチダウンとなり、1段階下げられる。</li> <li>■ <u>複数</u>のコントロールされていないステップは中断であり、このポイントからのレベルの特徴/回転は考慮されない。</li> </ul>
追加の特徴「腕の著しい連続的な動き」を達成するための要件は何ですか？	「著しい」という言葉は、可動域が十分にあることを意味する。動きは連続的でなければならない。回転の間、まったく止まってはならない。パートナーは、腕をある位置で2回転させ、また別の位置で2回転させることはできない。それよりも、どれだけの動きをしなければならないかが重要である。	
「腕の著しい連続的な動き」という条件を満たすために、スケーターは一度に片腕だけを（交互に）動かしてもいいのか？	はい。各スケーターの少なくとも片方の腕が常に大きな可動域で動き、両腕が交互に動き、連続した動きが途切れない限り。	
ツイズルでは、パートナーは追加の特徴グループBの"シット姿勢"を、レベル認定を受けるのに十分な屈伸動作で行う。身体が中心が垂直軸からずれる。この上半身のポーズも(グループAの)追加の特徴(難しい)としてレベルの特徴を認められるか？	いいえ。この上半身のポーズは、座る姿勢を確立することで自然にできるようになるため。	
追加の特徴"ダンスジャンプから最初のツイズルへの入り方"について、ダンスジャンプが回転不足だったり、回転過多だったり、着地したエッジが途切れたりした場合はどうなりますか？	テクニカル・パネルは、ダンス・ジャンプが少なくとも半回転（1/2 回転）し、1 回転を超えない場合、そのダンス・ジャンプを評価する。  さらにテクニカル・パネルは、最初のツイズルの入り方がダンス・ジャンプの着地したエッジからでない場合、ダンス・ジャンプのレベルの特徴を認めない。	注：1 回転を超えるダンス・ジャンプは違反動作とみなされる。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

追加の特徴「ダンス・ジャンプから最初のツイズルへの入り方」において、テクニカル・パネルに認められるためには、ダンス・ジャンプはどれくらいの高さでなければならないか？	テクニカル・パネルは、ダンス・ジャンプが空中にいる間にスケーターの重心の明確な上昇と下降の動作を伴って行われた場合、それを評価する。	
追加の特徴「両手を組むか、背中の中で触れ、体から離れるように伸ばす」では、腕がまっすぐでなければ評価されないのでしょうか？	いいえ。腕を体から引き離す必要はあるが、肘を固定して腕をまっすぐにする必要はない。	
ツイズルの間に、両足で立つ、クラウチング、ランジ、イナバウアー、スプレッド・イーグルのような、両足での動作は1歩なのか？	はい。ただし、ツイズルの間に両足で体重を移動させたり、押したりした場合は、1歩とみなされる。	ツイズル間の両足での体重移動は、1回ごとに1歩とみなされる。
スケーターが左足を踏んでジャンプし、再び同じ左足で着地した場合、これは体重移動ではないとみなし、2ステップではなく1ステップと数えるのでしょうか？	同じ足へのジャンプは追加のステップとはみなされない。	
追加の特徴 "正しく行われた3回目のツイズル" について、パートナーの一方または両方がこのツイズルを行う際に失敗があった場合はどうなりますか？	<p>失敗の種類による：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>もしセットで2つの要求されるツイズルが、技術委員会が考慮するような失敗（ツイズルがピルエットになったり、スリーターンをチェックしたり、間に許容される数を超えてステップが入ったり、ツイズルが同じエッジから始まったり、ツイズルの前に止まったり、シーケンシャル・ツイズルでパートナーが接触したりした場合）になるならば、その追加の特徴を認めない；</li> <li>失敗の種類が異なる場合（例えば、スキッドした回転、同時でないツイズルなど）：テクニカル・パネルは失敗を無視する。</li> </ul>	ジャッジは、いかなるミスもセット・オブ・ツイズルの拙劣な出方とみなす。
もしスケーターがスリーターンをして、チェックされた回転になった後にツイズルを始めたらどうなるのか？	ツイズルのエントリー・エッジと回転数について、スリーターン後に、正しいツイズルのスタートしたエッジをテクニカルパネルによって決定される。	

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

2回転後、パートナーの1人が連続した動作を止め、続けて2回転した場合、テクニカル・パネルはこのツイズルを合計4回転と数えるのか？	はい。しかし、テクニカル・パネルは、この失敗をしたパートナーに対し、ツイズルの1つがチェックされたスリーターンになったとして、1段階のレベルの減少を適用する。	
追加の特徴 "サード・ツイズル" では、2つ目から3つ目へのつなぎで、ステップの数え方、片足で行うターンや動きはどう考えればいいのでしょうか？	テクニカル・パネルは、セット・オブ・ツイズルにおけるつなぎ方の一般原則と仕様を適用する。	1つ目ツイズルと2つ目ツイズルの接続、2つ目ツイズルと3つ目ツイズルの接続は異なってもよい。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

<p>もし、片方のパートナーが2つのツイズルのうち1つを1回転させなければどうなるか？</p> <p>もし、2人のパートナーが1つのツイズルで1回転しなかった場合、どうなるか？</p>	<p>もしパートナーの1人が、転倒や中断のためにツイズル・セットを構成する2つのツイズルのうちの1つを1回転しきれなかった場合、そのエレメントはコールされ、そのパートナーにはノー・レベルが与えられる。</p> <p>転倒または中断により、パートナー両方がツイズル・セットを構成するツイズルの1つを1回転しきれなかった場合、両者（女性用および男性用）のツイズルは "ベーシック "レベルの要件を満たさず、そのエレメントは無視される。</p> <p>.</p>	<p>必須要素中に転倒または中断が起こった場合、その必須要素は特定され、転倒または中断の前に満たされていた要件に従ってレベルが与えられる。</p> <p>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喪失がツイズル・セットの中で発生した場合、以下が適用される：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ コントロールを失い、1歩までの誤差が生じた場合、つまりき/タッチダウンとなり、1段階下げられる。</li> <li>▪ <u>複数の</u>コントロールされていないステップは中断であり、このポイントからのレベルの特徴/回転は考慮されない。</li> </ul>
<p>テクニカル・パネルは、2つの異なる "追加の特徴 "を1つのツイズルに組み込んだ場合、その "追加の特徴 "はレベルの特徴があると認めるのか？</p>	<p>はい。各追加の特徴の要件が満たされている場合に限り。</p>	<p>例えば、両手でブレードを保持したまま、体の後方で体から離れる方向に伸びており、同時に組んでいる場合、以下の追加の特徴が認定される：「フリー・フットのブレードまたは靴を持つ」（グループB）、「両手が後ろに触れ、体から離れるように伸ばす」（グループA）。</p>
<p>カップルで以下の追加の特徴を使用している：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 片腕が頭の高さまで上げる、</li> <li>▪ 両腕を頭の高さまで上げる。</li> </ul> <p>テクニカル・パネルは、これらの追加の特徴を異なるものとするか？</p>	<p>いいえ。テクニカル・パネルは、上記の例のそれぞれを、グループAの「少なくとも肩の高さと同じかそれ以上の高さの肘」と同じ追加の特徴としてみなす。</p>	<p>肘が少なくとも肩の高さと同じかそれ以上あること」を追加の特徴として考慮するためには、手は腕のどの部分にも触れてはならない。</p>
<p>追加の特徴グループA – セット・オブ・ツイズルで「触れる(touching)」という言葉を含む特徴には何が認められるか？</p>	<p>「触れる」とは、手（<u>手首を含む</u>）が触れることでも、握ることでもよい。</p>	



## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

追加の特徴「ダンス・ジャンプから最初のツイズルへの入り方」については、テクニカル・パネルはハーフ・ルッツまたはハーフ・フリップを認めるか？	それらのダンス・ジャンプが、滑走しているエッジ上ではなく、トウとプッシュで着地する場合は認められない。追加の特徴のダンス・ジャンプは滑走しているエッジのみに着地しなければならない、それがツイズルのエントリー・エッジとなる。	
追加の特徴「ダンスジャンプから最初のツイズルへの入り方」について、ダンスジャンプが両足で踏み出したらどうなるのか？	テクニカル・パネルは、他の要件が満たされていれば、このダンス・ジャンプを評価する。	
4回転のツイズルにおいて、グループAの追加の特徴がツイズルの半回転で完全に達成され、確立され、その後の2回転半の間保持される。テクニカル・パネルはどのレベルでこの追加の特徴を考慮するのか。	レベル3については、以下の理由から： <ul style="list-style-type: none"> <li>追加の特徴は、ツイズルの最初の半回転で完全に達成され、確立される、</li> <li>追加の特徴は、ツイズルの3回転目が完全に終了するまで保持される。</li> </ul>	この追加の特徴は、ツイズルの4回転目が終了するまで実行されていないため、レベル4の対象とはならない。
5回転のツイズルにおいて、グループAの追加の特徴はツイズルの1回転目で完全に達成され確立され、その後の4回転で保持される。テクニカル・パネルはレベル4でこの追加の特徴を考慮するのか？	いいえ。この追加の特徴は、ツイズルの最初の半回転の中で完全に達成され、確立されたものではないため、どのレベルにおいても考慮されません。	この場合、レベルの特徴を保持する回転数は関係ない。
セット・オブ・ツイズルで、パートナーはツイズル間で異なる接続ステップを実行します。テクニカル・パネルは何かアクションを起こしますか？	両パートナーが同じ接続ステップを行う必要はありません。	テクニカル・パネルは、各パートナーが行った接続ステップの数に注目する。
ツイズル（シーケンシャルとシンクロナイズド）において、一方のパートナーによる中断（または転倒）は、もう一方のパートナーのレベルに影響しますか？	いいえ。テクニカル・パネルは各パートナーを別々に評価するので、中断（または転倒）はミスをしたパートナーのレベルにのみ影響します。	ジャッジはそれでもこの要素を1つのユニットとして評価し、両パートナーの実行の質に基づいて1つのGOEを決定しなければならない。
ツイズル（シーケンシャルとシンクロナイズド）において、レベルのための追加の特徴は、各パートナーが同じか同時でなければなりませんか？	同じ追加の特徴を同じツイズルで両方が実行しなければ、そのレベルの特徴として認められない。	ただし、レベルの段階を下げる失敗は、パートナーごとに評価される。  ジャッジは、採点ガイドライン（必須要素のGOE表（コレオグラフィック・エレメントを含む）に基づき、全体としての実行を1つのGOEで評価する。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

<p>1つ目と2つ目のツイズルにおいて、その後の回転（例えば5回転目や6回転目）でミスがあった場合、技術委員会はこれをエラーと見なすのか？</p>	<p>はい。レベルの調整に従い、最初の2つのツイズルの一部がピルエットになった場合、またはチェックされたスリーターンをした場合、そのレベルは下げられる。</p>	<p>テクニカル・パネルがレベルを下げない唯一の状況は、カップルがランニング・エッジと（それに続く）スリー・ターンで完了する振り付けをした場合である。</p>
<p>3回転を終えた後の3つ目ツイズル（Cフィーチャー）で失敗があった場合、例えばそのCフィーチャーのツイズルで4回転目や5回転目にチェックされたスリーターンがあった場合でも、テクニカル・パネルはこのツイズルにレベルの特徴を認めるか？</p>	<p>いいえ。3つ目ツイズルのどの回転でもミスがあれば、正しく行われたとはみなされない。</p>	<p>ただし、エラーはパートナーごとに評価される。</p>
<p>ダンス・ジャンプ／ホップがツイズルの間に行われる場合、テクニカル・パネルは次の例でつなぎの歩数をどのように数えるのか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ダンス・ジャンプ／ホップ - 片足からもう片方の足へ？</li> <li>- ダンス・ジャンプ／ホップ - 片足から同じ足へ？</li> </ul>	<p>テクニカル・パネルは、片足からもう片方の足へのダンス・ジャンプが他のステップの間に行われた場合、それを1ステップとみなす。</p> <p>ダンス・ジャンプが直接2つ目ツイズルのスタートにつながる場合、テクニカル・パネルはそれをレベルのフィーチャーとみなす。</p> <p>片足から同じ足へのダンス・ジャンプ／ホップは別のステップとはみなされない。</p> <p>一方の足から他方の足へのダンス・ジャンプ／ホップは、ダンス・ジャンプ／ホップのイグジット・エッジが次のツイズルのエントリー・エッジである場合は、別のステップとはみなされない。</p> <p>しかし、ダンス・ジャンプ／ホップの後に次のツイズルのエントリー・エッジとなる別のステップが続く場合、ダンス・ジャンプ／ホップは1ステップとしてカウントされる。</p>	<p>規程第 704 条第 17項a)および d)によれば、ジャンプという用語はダンス・ジャンプおよびホップも含む。</p> <p>注：1回転を超えるダンス・ジャンプは違反動作とみなされる。</p>

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ セット・オブ・ツイズル

カップルが1つ目ツイズルと2つ目のツイズルの間にダンス・ジャンプ／ホップを行った場合、グループ C の特徴としての要件を満たすか？	1つ目ツイズルと2つ目のツイズルの間にあるダンス・ジャンプは、ダンス・ジャンプのイグジット・エッジが2つ目のツイズルのエントリー・エッジである場合のみグループCの特徴としてカウントされる。 ホップはダンス・ジャンプではないので、グループCの特徴とはみなされない。	規則第704条第17項によれば、a) ダンス・ジャンプとは1回転を超えないジャンプのことである。 規則704の17.d)によれば、ホップは回転を伴わない小ジャンプである。 ダンスジャンプとホップは異なる用語であり、定義も異なる。ホップはグループCの特徴としてリストアップされていない。
セット・オブ・ツイズルの1つ目または2つ目のツイズルにおいて、パートナーの一方または両方が追加の支持（例えば、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）を使ってコントロールを失った場合、そのことは回転数にどのように影響するか？	回転数は、当該ツイズルが途切れることなく行われた場合、その終了までとする。	例：1つ目ツイズルのいずれかの回転でタッチダウン（中断なし）があり、その後1つ目ツイズルが4回転で完全に完了した場合、それは4回転のツイズルとみなされるが、そのパートナーのエラー1つにつきレベルが1段階下げられる。
レベルに必要なツイズルの間に、追加のシングル・ツイズルを含むつなぎのターンを行うことは許されますか？	はい。レベルを決定するためのツイズル・ローテーションの後に、追加のシングル・ツイズルを含め、どのような数のつなぎのターンを行ってもよい。テクニカル・パネルは、接続するシングル・ツイズルをレベル判定における1つ目または2つ目のツイズルの一部として考慮すべきではない。	コミュニケーション第2569号による：片足でのターンや動作に制限はない。
2つ目のツイズルが行われた後、一方のパートナーが転倒し、もう一方のパートナーが（振り付け通りに）3つ目のツイズルを続行した場合、テクニカル・パネルは「Fall in Element」を適用すべきか。	はい。もう一方のパートナーは振り付け通りに続行し、レベル判定に必要な3回目のツイズルを行なったので、転倒は要素中に起こったとみなされるべきである。	ジャッジはスクリーン上で'F'の適用を認識し、適切なGOEを適用すべきである。

# カテゴリー アイスダンス

## テーマ 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、ワン・フット・ターン・シーケンスを含む)

定義		参照
ステップシーケンスのグループ	<p>i) グループA: ストレート・ライン・ステップシーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ミッドライン・ロング・アクシスまたはショート・アクシス上を氷面の全長にわたって滑る.</li> <li>・ ダイアゴナル・リンクのコーナーから対角のコーナーへできるかぎりその全長を滑る</li> </ul> <p>ii) グループB: カーブド・ステップシーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーキュラー - ショート・アクシス方向に氷面の全幅を使う (進行方向は時計回りでも反時計回りでも良い).</li> <li>・ サーペンタイン - リンクの一端の中央軸 (ロング・アクシス) 上から (時計回りあるいは反時計回りに) 開始し, 3つのはっきりとしたカーブもしくは2つのはっきりとしたカーブ (S字) を滑り, リンクの逆端の中央軸 (ロング・アクシス) 上で終わる. 氷面の全幅を使った図形であること.</li> </ul> <p>iii) グループC: パーシャル・ステップ・シーケンス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パターンダンス・タイプ・ステップ・シーケンス</li> </ul>	規程703条4項.b)
ノットタッチ・ステップ・シーケンス	ミラー (互いに対称) および/またはマッチング (互いに同じ形状) のフットワークを組み入れなければならない. パートナー同士は互いのトレースを横切ることができ, マッチング・フットワークからミラーに, またはその逆に切り替えてもよい (アイス・ダンス技術委員会の指定が別途ある場合を除く). パートナー同士は可能なかぎり近接し続けなければならないが, 互いに触れてはならない. パートナー同士の距離は概して両手間隔を超えてはならない. ただし, パートナー同士がエッジおよびターンを互いに反対方向に行う場合の短い距離は除く.	規程703条4項.a) ii)
ワンフット・ターン・シーケンス	各パートナーが片足で同時に, または別々に行うターン. 注: 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る. ホールド/タッチ/コンタクトをしてはならず, 最初の難しいターンから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.	規程704条12項.ii)
パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス	任意の氷面において行うか, アイス・ダンス技術委員会が指定した方法で行う.	規程703条4項.b) iii)
ステップ・シーケンスのスタイル	スタイルという形で整理するステップ・シーケンスのレベルの特徴は, その時点で有効な技術的要件であり, ISU コミュニケーションで発表する. アイス・ダンス技術委員会が決定したステップ・シーケンスのグループまたは他のグループのバリエーションまたは組み合わせは, ISU コミュニケーションに記述され, 公表される.	規程703条4項.c)
ステップシーケンス	リズム・ダンスまたはフリー・ダンスにおける定められた, または特に定めのない一連のステップ, ターンおよび動作. ステップ・シーケンスは以下のタイプ, グループ, スタイルに分けられる.	規程703条4項
ステップ・シーケンス・イン・ホールド	既知のダンス・ホールドまたはその変形のホールドで滑らなければならない (アイス・ダンス技術委員会の指定が別途ある場合を除く). ホールド変更のために互いが離れる場合, 音楽の1小節を超えてはならない.	規程703条4項 a) i)
ステップ・シーケンスの種類	<p>ステップ・シーケンスには次のような種類があり, いずれも, ホールドを組んで (イン・ホールド) もしくは互いに触れあわないで (非接触, ノット・タッチング) 滑る.</p> <p>i) ステップ・シーケンス・イン・ホールド</p> <p>ii) ノット・タッチング・ステップ・シーケンス</p>	規程703条4項a)

質問（明確化）	回答	コメント
テクニカル・パネルが難しいターンとして認めるためには、ステップ・シークエンスのターンはどのような基準を満たさなければならぬか？	<p>テクニカル・パネルが難しいターンまたはワン・フット・ターン・シークエンスとして認定するためには、ターンは明確かつ認識可能なエッジで、規程 <b>704</b>条 の記述に従って滑走されなければならない。</p> <p>以下はターンの一部である：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ワンフット・ターン（ブラケット、ロッカー、カウンター）の場合、正しいエントリー・エッジ、ターンそのもの（ジャンプしていないか、擦り傷がないか）、正しいイグジット・エッジがある；</li> <li>両足ターン（フォワード・アウトサイド・モホーク、チョクトー）では、正しいエントリー・エッジ、ターン、そして正しいイグジット・エッジがある。</li> <li>ツイズルでは、片足で氷上を滑る要求される回転数がある；</li> </ul> <p>以下のような正しくない実行：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>フラット（ツイズルを除く）、ターンの前後が両足（または両方）、</li> <li>ジャンプしたり、削ったりしたターン</li> </ul> <p>そのターンはシンプルなものとしてカウントする。</p>	<p>エッジの深さや質は、難しいターンをレベルとして認めることに関係ない。それはGOEのジャッジによって評価される。</p> <p>ステップ・シークエンスにおける両足ターン（モホーク、チョクトー）を評価する際、足の配置は考慮されない。</p> <p>バックワード・エッジからのアウトサイド・モホークは難しいターンではない</p>
ホールド中のステップ・シークエンスのレベル要件には、どのような種類の「ホールド」を使用できますか？	「ホールド」は、ベーシック・ホールドのどのような創造的なバリエーションであってもよく、ポジションが確立されていれば、レベル要件の特徴として認められる。	
ステップ・シークエンスの選択されたパターンが、開始が遅かったり、終了が早かったり、あるいはその両方であったために不完全であった場合はどうなるのか？	テクニカルパネルはいかなる措置もとらない。	<p>ジャッジはそれに応じてGOEを下げなければならない。</p> <p>レベルの基準で言及されているパーセンテージの要件は、中断のために無くなったパターンのパーセンテージのみを指している。</p>
ダブル・ツイズルは、どのスタイルのステップ・シークエンスでもレベル3または4に必要ですか？	レベル <b>3</b> または <b>4</b> のステップ・シークエンスでは、シングル・ツイズルはテクニカル・パネルが考える難しいターンの <b>1</b> つとはみなされない。	
レベル4のステップ・シークエンスの基準のひとつは、"すべてのステップ/ターンがクリーンである"ことです。具体的にはどういうことですか？	つまり、 <b>すべての</b> ステップ／ターンにジャンプや擦り傷などの失敗がないことを意味する。	

質問（明確化）	回答	コメント
キリアン・ホールドとタンゴ・ホールドの間にハンド・イン・ハンド・ホールド(維持してはいない)を入れた場合、ホールド変更は1回または2回にカウントされますか？	<p>テクニカル・パネルは、以下の理由により、これを1つのホールド変更（キリアン・ホールドからタンゴ・ホールドへ）とみなす：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ハンド・イン・ハンド・ホールドは「ダンス・ホールド」要件に加算されるホールドのリストには含まれていない。従って、ハンド・イン・ハンド・ホールドからの変更またはハンド・イン・ハンド・ホールドへの変更は、「ホールド変更」要件のレベルの特徴として認められない</li> </ul> <p>ただし、ハンド・イン・ハンド・ホールド（維持してはいない）は一方のダンス・ホールドから他方のダンス・ホールドへの移行とみなされる。</p>	
カップルが、定義されたアクシス要件を満たしていないステップ・シーケンスを行った場合はどうなるか（例えば、ロング・アクシス上にないミッドライン・ステップ・シーケンスや、ショート・アクシス上にないサーキュラー・ステップ・シーケンス）？	テクニカルパネルは、そのパターンに従ってステップシーケンスをコールし、その配置は考慮しない。	ジャッジは「プレースメントが不正確」であるとしてGOEをマイナスしなければならない。
カップルがステップ・シーケンスでレトログレッション（逆行）を行った場合、レトログレッション（逆行）中の難しいターン、チェンジ・オブ・ホールド、ダンス・ホールドはレベルに考慮されるか？	それらは、そのシーズンに許可されたレトログレッション（逆行）のみ考慮される。	<b><u>2023/24シーズンのステップシーケンスでは、レトログレッション（逆行）は認められない。</u></b>
ワン・フット・ターンのシーケンスでは、ターンは同じでなければならないのですか？	最初の難しいターンのみ、両パートナーが同時に行わなければならない。もし最初の難しいターンが、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段階ずつレベルを下げられる。	
ホールド変更がステップ・シーケンスのレベルとして考慮されるためには、中間姿勢やセパレーションがなく、すぐに変更されなければならないのか？	いいえ。レベルとして考慮するためには、ホールド変更が明確でなければならない。（例えば、ワルツからフォックストロットへ、ワルツからキリアンへ、フォックストロットからタンゴへ、ワルツからタンゴへ、ワルツから向かい合ったハンド・イン・ハンド）	ポジションが即座に確立されなければならないという言及はない。ホールドが明確ではっきりと認識できるものでなければならず、確立されたハンド・イン・ハンドのホールドは認められない。
<p>テクニカル・パネルは、エントリー・エッジがステップ・シーケンスの指定されたパターン上に正確にない場合、いかなるターンもレベルとして考慮するのか？</p> <p>例えば、MiStの場合、最初のターンのエッジの始まりはコーナー付近から始まるが、ターンはロング・アクシスにあるパターン上で実行される。</p>	はい、テクニカル・パネルは、指定されたパターン内で行われた最初のターンを考慮します。	もしエントリー・エッジがコーナーのあたりで始まり、フレーズの始まりで、ステップ・シーケンスがロング・アクシスのあたりで終わっている場合、ジャッジはそのパターンが正しくないものとみなし、GOEを1ポイント下げることができる。

質問 (明確化)	回答	コメント
「要件に従ってない」ものとして実行された正しくない要素がある場合、どのように判定するのか？ (例えば、2023/24 RDのMiSt/DiStの代わりにサーキュラー・ステップ・シークエンスを使用するなど)	テクニカル・パネルはCiStと見なしたものをCiStと呼び、「*」をつける。  コンピュータによる検証では、要件に従っていない要素が特定され、アスタリスク (*) が適用される。  テクニカル・コントローラーはコールを確認し、確定する。	<u>バランスの取れたプログラム要件に従っていない要素には(*)マークが付きます。</u> <u>もし、要件に従っていない間違った要素が実行された場合 (例えば、必要なMiSt/DiStの代わりにCiStが実行された場合)、またはリフトの反復ルールに違反した場合、その要素はノーバリューとなるが、減点は適用されない。</u>
シニア・リズム・ダンス・シーズン 2023/24 の PSt において、PSt 終盤のショート・アクシス (リンクの中央) 上でレベルとみなされる難しいターン (例えばブラケット) が始まり、ショート・アクシスを通過した後に完了した場合、その難しいターンはレベルとみなされるのか？	はい。難しいターンがショート・アクシス (リンクの中央) より前またはショート・アクシス上で開始された場合でも、そのターンはレベルとみなされます。	
PStの中でツイズルを行っている間、カップルはどれくらいの時間、接触/ホールドしてはいけないのか？	ツイズル動作の間だけ、カップルは接触しない／ホールドしないことを選択できる。	セパレーションがツイズル動作を超えた場合、テクニカルパネルはセパレーションごとにレベルを下げる。
横滑り (skidding) 動作は、PStの開始を示すために必要な "ストップ" としてカウントされるのか？	はい、PStの開始を示すために横滑り (skidding) 動作が使われることがあります。	
片方のパートナーだけが行う横滑り (skidding) 動作は、必要な「ストップ」としてカウントされるか？	はい。一方のパートナーによる横滑り (skidding) 動作は、PStの開始を示すために使用することができる。	
スピン動作は、PStの開始を示すために必要な "ストップ" としてカウントされますか？	はい、PStの開始を示すためにスピン動作が使われることがあります。	
カップルはPStの開始を示す "ストップ" をしていないが、明らかにターンをしている。	テクニカルパネルは「要素」を注意深く見直し、要素の開始時や要素中に横滑り (skid) やストップがあったかどうかを確認すべきである。もし何もないければ、その「要素」は無視されるべきである。	
ステップシークエンスで難しいターンをする場合、ターンの実行は長いエントリーエッジとイグジットエッジでなければならないのでしょうか？	いいえ。テクニカル・パネルがきれいに実行されたターンを識別できる限り、ターンのエントリーエッジとイグジットエッジの長さは問題ではない。	
PStで難しいターンをする場合、カップルは認識できるホールドをする必要がありますか？	いいえ。ホールドの変更中であっても、常に接触していなければならない。(振り付けのつなぎとしてツイズルを行うときを除く)	両手を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンドは認められない。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ コレオグラフィック要素

定義		ソース
振付要素	アイス・ダンス技術委員会が定めた表内／表外の動作または一連の動作	規程第 704条 19 項

質問（明確化）	回答	コメント
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンスにおいて、" <u>選ばれた</u> アクシスの周りで"とはどういう意味ですか？	<u>ChStのパターンは、スタイルBのステップ・シークエンスで選ばれたパターンとは異なるものでなければならない。</u> 両パートナーは <u>選択されたアクシス</u> を中心にステップを行い、フェンスからフェンスへと進まなければならない。	以下から任意のパターン： ・ <u>ダイヤゴナル、コーナーから反対側のコーナーに向かって行う</u> ・ <u>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</u> ・ <u>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う</u> ・ <u>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、スタートのフェンス側で円を完成させる。</u>
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンス／コレオグラフィック・リズム・シークエンスについて、ホールドの条件は何ですか？	コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンスは、ホールド中、ホールドなし、またはその両方の組み合わせの場合がある。 <u>コレオグラフィック・リズム・シークエンスは、許されたセパレーションを除き、両手を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンドを含むホールドした状態でなければならない。</u>	
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンス／コレオグラフィック・リズム・シークエンスにおいて、以下のことは許されますか？ - ストップ - パターンのレトログレッション（逆行）	<u>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：</u> ・ 5秒未満の停止は許される、 ・ <u>パターンのレトログレッション（逆行）やループなどは禁止されている。</u> <u>コレオグラフィック・リズム・シークエンス：</u> ・ ストップは禁止 ・ <u>レトログレッション（逆行）：1回が許される。</u>	
コレオグラフィック要素を、他のコレオグラフィック要素の直後に実行してもよいですか？	はい。コレオグラフィック要素は、別のコレオグラフィック要素に続けて行うことができる。	ただし、レベルがある必須要素とコレオグラフィック要素は、明確に別個の要素として実施されなければならない。



## カテゴリー アイスダンス

### テーマ コレオグラフィック要素

質問 (明確化)	回答	コメント
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントは、要素を通して同時でなければならないのか？	要素の開始と終了は同時に行う必要はない。	両パートナーのスライディング動作の位置は異なってもよいが、要素中のある時点では、少なくとも2秒間は同時に行わなければならない。
テクニカル・パネルはコレオグラフィック要素をどのようにコールするのか？	<u>コレオグラフィック要素が 2569 のチャートに従った最低要件を満たしている場合、その種類によって識別され、"コンファーム (Confirmed) "となる。コレオグラフィック要素にエラーがある場合、"!"マークが表示される。</u>	「コンファーム(Confirmed)」の場合、データオペレーターは「1」を入力する。  <u>テクニカル・パネルによりコレオ・エレメントが「！」マークを受けた場合、ジャッジは-1 以下のGOE を与えなければならない。</u>
テクニカル・パネルはコレオグラフィック・アシスト・ジャンプ・ムーブメントをどのようにコールするのか？	コレオグラフィック・アシスト・ジャンプ・ムーブメントは、3つ以上のアシスト・ジャンプのムーブメントが連続して行われた場合にコンファーム(Confirmed) される。	<u>例えば、アシスト・ジャンプの間に許可された以上のステップ数があるなど、何らかの理由で要素が全ての条件を満たしていない場合、その要素はテクニカル・パネルから「！」マークを受け、ジャッジはそれ以下の GOE -1を与えなければならない。</u>
<u>コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントでは、どちらかのパートナーが要素の1つ目の部分と2つ目の部分の間に3歩以上のステップを行う、コールはどうなるのか？</u>	<u>コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントはコンファーム(Confirmed) されて、!が付される。</u>	
コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントでは、このエレメントの最初の部分で、両パートナーは同時に2つの連続した移動回転を完了しなければなりません。これらの回転は同時に開始し、同時に終了しなければならないか？	いいえ。2つの完全な連続回転は、この要素の最初の部分のどの時間帯でも同時に行われなければならない。	例として、男性がランジしている間に女性がツイズを始める。女性がさらに2回転している間、男性も2回転する。男性がランジに戻る間、女性は回転を続ける。
コレオグラフィック・リフトにおいて、リフトされたパートナーが追加の支持（例えばタッチダウン）を受けてコントロールを失った場合、どうなるのか？	もしその要素が要件を満たしていれば、それ以上のアクションを起こすことなく、コレオグラフィック・リフトとして認定され、コンファーム(Confirmed) される。	要素が要件を満たさない場合、それは無視される。
カップルがコレオグラフィック・リフトを行った直後にコレオグラフィック・スピン・ムーブメントを行った場合、これは許されるか？	はい。ただし、レベル（スピン、リフトなど）が要求される要素の直後に、コレオグラフィック要素が認定されることはない。	

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ コレオグラフィック要素

質問 (明確化)	回答	コメント
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントを行う際、カップルが止まってもいいのか？	はい。	もしカップルがコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントを完全にストップして終了した場合：これは違反または転倒と認定されなければ許される。
テクニカル・パネルは、コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントで次の姿勢が行われた場合、それを認めますか？ - 氷上でスプリット - ランジ（ブーツ／足首を引きずる）	はい。どちらの姿勢も可能である。 ただし、両パートナーが要素中のどこかで、少なくとも <b>2秒間</b> 、同時にスライディングしていることが条件となる。	この要素の基本的な定義では、"身体"のあらゆる部分には、ブーツおよび／または足首の両方である足が含まれる。  基本的なランジ動作は、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ず、無視される。
「ウォーク・アラウンド・スリーズ」はコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントと言えるのか？	いいえ。たとえ <b>2回転</b> 以上であっても、「ウォーク・アラウンド・スリーズ」と認定・定義できるものは、コレオグラフィック・スピニング・ムーブメントとはみなされない。	
テクニカル・パネルが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すためには、片方または両方のスケーターが体重の大部分を氷上で滑らせる必要があるか？	いいえ。	この要素の基本的な定義では、"身体"のあらゆる部分には、手、脚、膝、足、つまりブーツと足首の両方が含まれるとされている。  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るためには、スケーターの体重の大部分が氷上を滑走している必要はない。

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ コレオグラフィック要素

質問 (明確化)	回答	コメント
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント(ChSI)において、両パートナーが同時に基本的なランジの動きがあるかどうかを評価するには？	<p>スライディング動作が両パートナーの基本的なランジで構成されている場合、テクニカル・パネルはそれを無視し、2秒以上であっても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ない。</p> <p>ただし、どのパートナーであっても、基本的なランジがスライディング中に他のポジションと組み合わせられた場合、テクニカル・パネルはスライディング全体の動作時間をChSIとみなす。もしスライディング全体の時間が2秒未満であれば、ChSIは「ノーバリュウ」と評価される。</p>	
もしカップルが両膝をついてスライディングするコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントを行ったが、必要な時間(例えば2秒間)その姿勢を維持しなかった場合、テクニカル・パネルは転倒として減点を適用すべきか。	もし、カップルが同時に2秒間スライディングするという条件を満たしていない場合、コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントは認定されないため、テクニカル・パネルは各パートナーの転倒による減点を適用しなければならない。	
失敗により、一方のパートナーがChRS内の2つのステップを失敗した場合、テクニカル・パネルは"! "を適用するのか？	<p>エラー/失敗により、25%以上のステップがなくなる結果となった場合、テクニカル・パネルは「!」を適用する。</p> <p>ジャッジは、コレオ要素の実行力と創造性に基づいてChRSを評価する。</p> <p>ステップ 9 または 9a + 9b および/または 47 がパートナー間で実行される場合、テクニカルパネルはChRSの要素を特定する。ステップが特定されない場合、その要素は無視される。</p>	<p>もしサンバ・ステップが基本要件(Communication 2560)に従い(エラーなく)実行されない場合、ChRSは「!」が付される。</p> <p>- シルバー・サンバ：ステップ#9、9a、9b～#47 女性または男性のステップを男性または女性のどちらか一方が滑る、または両方を組み合わせて滑る。ステップごとの拍数に制限はない。</p>
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンスで氷上を移動する前に、カップルはフェンスの使用またはフェンスに接触して、振付動作をした。これは許されるか？	2023-24シーズンでは、振付動作を見せるために、ステップシークエンスの最初か最後に最大5秒間、フェンスに触れることが許可されている。	

## カテゴリー アイスダンス

### テーマ コレオグラフィック要素

質問 (明確化)	回答	コメント
あるカップルがコレオグラフィック・アシステッド・ジャンプ・ムーヴメントの 3 回目のジャンプで 1 回転半のスロージャンプを行う。これは許されますか？	1回転を超えて1回転半までのスロー・ジャンプは、必須要素（コレオグラフィック要素ではない）のエントリーおよび/またはイグジットの特徴としてのみ認められる。	コレオグラフィック要素では、レベルに対して考慮されるエントリーおよびイグジット・フィーチャーはない。エントリーおよびイグジット・フィーチャーとしてではなく、スロー・ジャンプを行なった場合、1回転を超えたのであれば不正とみなされる。
もし、カップルがコレオグラフィック・ステップ・シーケンスやコレオグラフィック・リズム・シーケンスの中でリフトを行った場合、テクニカル・パネルはどのように対処するのか？	<u>ステップ・シーケンス（ChSt/ChRS を含む）内で、許可されていないリフトが発生した場合、あるいは許可されたリフト回数に加えて余分なリフトが行われた場合、そのようなリフトは余分な要素 ExEI として識別され、減点対象となる。</u> <u>例：ChSt+ExEI, Li+ExEI</u>	<u>テクニカル・パネルは、コールの仕様に従って要素を認定する。</u>  <u>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、各エレメントにExEIを追加し、それぞれ減点-1.0を入力するよう助言する。</u>
フリー・ダンスの必須のステップ・シーケンスとしてカップルはミッドライン・ステップ・シーケンス（スタイルB）を行う。その後、彼らはショートアクシスに沿ってフェンスからフェンスへ行なうコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスを行なう。これは同じパターンとみなされますか？	いいえ。 ミッドライン・ステップ・シーケンスは、ロング・アクシスに沿ってフェンスからフェンスへと行われる。	<u>様々なパターンが記載されているコミュニケーション2560の「コレオグラフィック要素の定義」を参照のこと。</u> 同じパターンが実行された場合、テクニカルパネルはコレオグラフィック・ステップ・シーケンスに「!」を適用する  - ショート・アクシス、ミッドライン、ダイヤゴナル、サーキュラーはすべて、ChStを行うための異なるパターンである。
ChRSについて、テクニカル・パネルはサンバの各ステップをサンバの説明に従って認定しているか？	いいえ。テクニカル・パネルが評価するのは、常に最低1人のパートナーによって行われるすべての規定されたステップの連続性である。エッジの正確さ、ステップごとのビート（拍）のタイミングは考慮されない。	ジャッジは ChRS をパターン・ダンス要素としての正しい実行ではなく、コレオグラフィック要素としての基準に基づいて評価している。

カテゴリーアイスダンス  
件名 転倒、違反要素、記号

定義		参照
転倒	転倒は、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する。	規程第503条1項
違反要素／違反動作／違反ポーズ	<p>以下の動作および／またはポーズは、助走部や最終部も含め、リズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンスにおいて違反となる（ISU コミュニケーションに別段の記載がない限り）：</p> <p>a) パートナーの頭に座る；</p> <p>b) パートナーの肩に立つ；</p> <p>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）；</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>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）。</p> <p>g) ジャンプ・エントリーおよび／またはジャンプ・エグジット以外で1回転を越えるジャンプをする。</p> <p>h) 氷上に横たわる；</p> <p>確立（継続）しない、あるいは、姿勢を変更するためにのみ用いる場合、a)項～f)項のポーズをさつと経過することは許される。</p>	規程704条21項

カテゴリーアイスダンス  
件名 転倒、違反要素、記号

質問（明確化）	回答	コメント
<p>片方のパートナーが次のような1回転を超えるジャンプをしたらどうなるか：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ スロー・ジャンプ</li> <li>▪ リフトするパートナーにより持ち上がっているリフトからのエグジット、</li> <li>▪ リフトするパートナーに向かって持ち上がるリフトへのエントリー、</li> <li>▪ ダンス・スピンからのエグジット？</li> </ul>	<p>このような場合、テクニカルパネルはジャンプが認められるかどうかを検討する。</p>	<p>1回転を超えるジャンプは、ジャンプ・エントリーおよび/またはジャンプ・エグジット以外は違反となる。</p>
<p>もしコレオグラフィック・ダンス・リフトに、リフトの違反動作／ポーズが含まれていたらどうなるか？</p>	<p>テクニカル・パネルは、その要素がダンス・リフトの定義を満たしている場合、その要素を「<b>"Choreo Lift" No Value - Illegal Element</b>」と呼び、違反要素／動作に対する適切な減点を適用する。</p>	
<p>コンビネーション・リフトにおいて、リフトの違反動作／ポーズがあった場合はどうなりますか？</p>	<p>コンビネーション・リフトを構成するショート・リフトのうち 1 つだけが違反動作／ポーズを含む場合、違反要素／動作に対する減点は 1 回のみ適用され、違反動作／ポーズを含むコンビネーション・リフトの部分は、ベーシック・レベルの要件が満たされていればベーシック・レベルを獲得する。そうでない場合、その要素は無視される。（コールの例：<b>"CuLiB Illegal Element+ RoLi4 Combo"</b>）。</p> <p>コンビネーション・リフトを構成する両方のショート・リフトに違反動作／ポーズ（同じでも異なってもよい）が含まれている場合、違反要素／動作に対する減点は 2 回適用され、少なくともベーシック・レベルの要件が満たされていれば、コンビネーション・リフトの両方の部分にベーシック・レベルが適用される。そうでない場合、そのエレメントは無視される。（コールの例：<b>"CuLiB Illegal Element+RoLiB Illegal Element Combo"</b>）。</p>	<p>コンビネーション・リフトの<b>2</b>つの部分は、技術委員会によって<b>2</b>つの独立したユニットとみなされる。</p> <p>テクニカル・スペシャリストが特定する。テクニカル・コントローラーが確定または修正し減点する。要素の実行中に違反動作があった場合、違反動作に対する減点が適用され、少なくともベーシック・レベルの要件を満たしていればその要素はベーシック・レベルとなり、ベーシック・レベルの最低要件を満たしていなければ無視される。</p>

カテゴリーアイスダンス  
件名 転倒、違反要素、記号

質問（明確化）	回答	コメント
<p>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の特徴として違反要素／動作／ポーズを行った場合（1回転半を超えるジャンプなど）：</p> <p>少なくともベーシック・レベルの要件が満たされていれば、リフトの1つ目にベーシック・レベルが与えられ、そうでなければその要素は無視される。違反要素／動作／ポーズに対する減点が適用される。</p> <p>リフトの2つ目はレベル3の要件を満たしている。リフトの2つ目をレベル4にアップグレードするために、エントリーの特徴を考慮することは可能ですか？</p>	<p>いいえ。違反要素／動作と認定されたエントリーの特徴は、レベルの対象とはなりません。</p>	<p>リフトの2つ目はレベル3とコールされる。</p>
<p>コンビネーション・リフトにおいて、カップルが違反要素／動作／ポーズをエグジットの特徴として行った場合（1回転半を超えるジャンプなど）：少なくともベーシック・レベルの条件を満たしていれば、リフトの後半部分にベーシック・レベルが与えられるが、そうでなければそのエレメンツは無視される。違反要素／動作に対する減点が適用される。</p> <p>リフトの1つ目はレベル3の要件を満たしている。リフトの1つ目をレベル4にアップグレードするために、エグジットの特徴を考慮に入れることはできますか？</p>	<p>いいえ。違反要素／動作と認定されたエグジットの特徴は、レベルとして考慮されることはない。</p>	<p>リフトの1つ目はレベル3とコールされる。</p>
<p>もし、カップルが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、両腕間隔以上に離れて行う場合、TPは「!」を適用すべきか。</p>	<p>はい。2023/24シーズン、ChStの基本的な定義と要件に従い、両腕間隔以上離れている場合は、テクニカル・パネルによって考慮され、その要素には「!」マークが付けられる。</p>	<p>他のすべての要素において、両腕間隔以上に離れている場合は、GOEチャートに従ってジャッジが評価する。</p>


カテゴリーアイスダンス  
件名 転倒、違反要素、記号

質問（明確化）	回答	コメント
許されない要素や動作と、違反要素／動作の違いは何ですか？	<p>違反要素／動作／ポーズは規程第 704 第 21 項に記載されている。テクニカル・パネルは減点を適用し、必須要素（コレオグラフィック要素を除く）の中で行われた場合、要件を満たしていればレベルをベーシック・レベルに調整し、そうでなければその要素はノー・レベルとする。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／動作に対する減点が適用され、その要素はノー・バリューとなる。</p> <p>その他の「許されない要素」（Not Permitted Elements）とされる要素や動作は、テクニカル・パネルによってコールされない（例：2023/24 シーズンのスタイル B ステップ・シーケンスにおけるレトログレッション（逆行））。それらはジャッジによって特定され、ジャッジは GOE において処置を講じる。</p>	
リフトされたパートナーの身体のあらゆる部分と接触しているリフトするパートナーの支持する手/腕において、リフトの全体を通して、リフトするパートナーの頭より高く完全に伸びていることがあると違反ですか？	いいえ、リフトするパートナーが支持する手/腕は、リフトするパートナーの頭より高い位置まで完全に伸ばすことができます。	ただし、リフトされたパートナーの身体のあらゆる部分とリフトするパートナーの手や腕が接触しているポイントが、リフトするパートナーの頭より高い位置で腕を完全に伸ばして維持されている場合は、違反動作とみなされる。
ワン・ハンド/アーム・リフトでは、リフトするパートナーはリフトされたパートナーを足だけで抱えて振り回す。この動作は常に違反動作と見なされるのか？	リフティング・パートナーの腕が完全に伸びた状態で、彼女を振り回すのは違法とみなされる。腕が曲がっていたり、完全に伸ばした状態で動いているだけの場合、その動きは違反でない。	

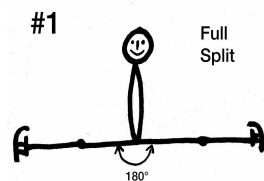


## カテゴリーアイスダンス

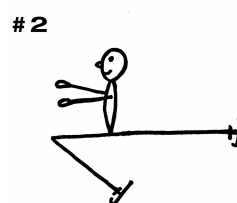
件名 転倒、違反要素、記号

質問（明確化）	回答	コメント
<p>以下の違反要素の定義では、何が許されないのか？</p> <p>- 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。</p>	<p>スイングや足だけのホールドは、リフト中は違反とみなされる。</p>	

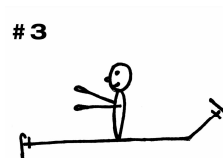
図面



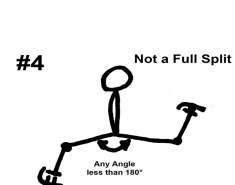
フルスプリット



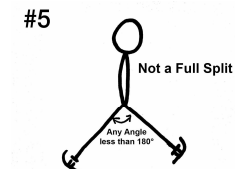
フルスプリットではない



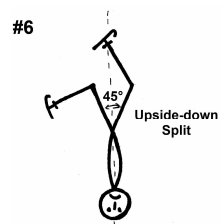
フルスプリット



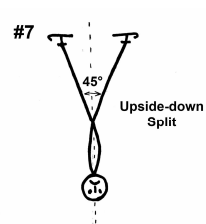
フルスプリットではない



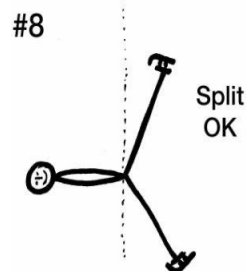
フルスプリットではない



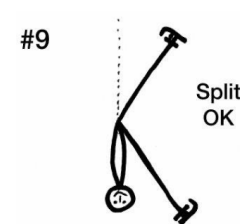
#6 倒立型スプリット-OK



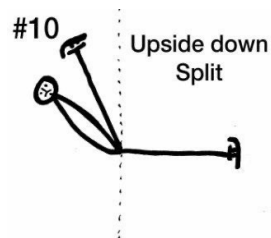
#7 倒立型スプリット-OK



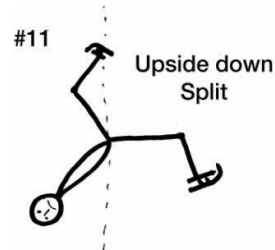
#8 倒立型スプリットではない



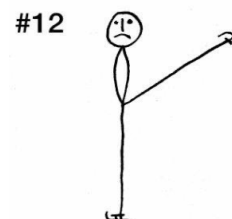
#9 倒立型スプリットではない



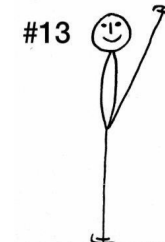
#10 倒立型スプリット



#11 倒立型スプリット



#12 スピンではフルスプリットではない  
 フリーレッグの靴/スケートが頭より高くない。



#13 スピンではフルスプリット - OK  
 フリーレッグの靴/スケートが頭より高い。

カテゴリー      アイスダンス  
 テーマ          図画とパターン・ダンス

#14



**#14 フル・ピールマン OK**  
 フリーレッグのブーツは頭の高さの上と後ろにある。

#15



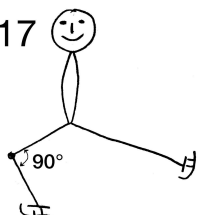
**#15 フル・ピールマンではない**  
 フリーレッグのブーツは頭の高さより上にない。

#16



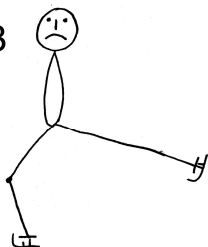
**#16 フル・ピールマン - OK.**  
 フリーレッグのブーツは頭の高さの上と後ろにある。

#17



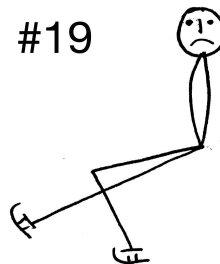
**#17 フルシット姿勢 (足を横に)**  
 腿と脛の角度  
 スケーティングの足が90度以下-OK

#18



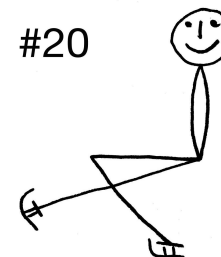
**#18 フルシット姿勢 (脚を横に向ける)**  
 腿と脛の角度  
 スケーティングの脚が90度以上 - NOT

#19



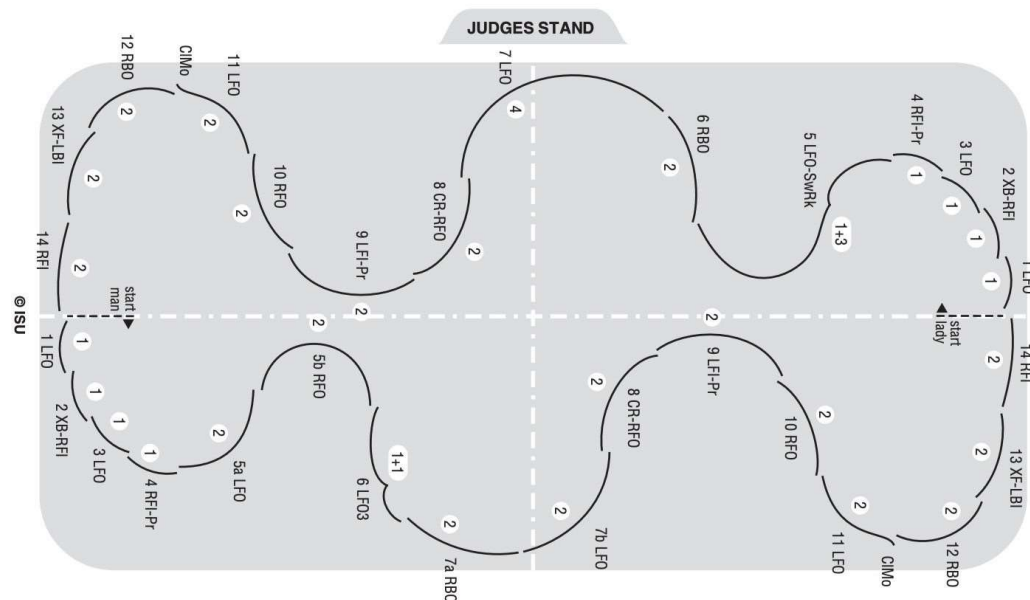
**#19 フルシット姿勢ではない (脚を前に出す)**  
 スケートの脚の太ももは  
 氷と平行に-NOT

#20



**#20 フルシット姿勢 (足を前に出す)**  
 スケート脚の大腿部が少なくとも平行  
 氷の上へ-OK

## ロッカー・フォックスストロットの解説、チャート、ダイアグラム



音楽：4/4	テンポ： 104bpm	スケートの時間 シーケンスごと	ステップ数 パーセント	100	10	25	50	75	90
ロッカー・フォック クストロット	102-106 bpm	15.8-16.5	2 シークエン ス	14	1	4	7	11	13

### ROCKER FOXTROT — STEP CHART

Hold	Step No.	Man's Step	Number of beats of music			Lady's Step
Open	1	LFO		1		LFO
	2	XB-RFI		1		XB-RFI
	3	LFO		1		LFO
	4	RFI-Pr		1		RFI-Pr
Closed	5a	LFO	2		1+3	LFO-SwRk
	5b	RFO	2			
	6	LFO3	1+1		2	RBO
Open	7a	RBO	2		4	LFO
	7b	LFO	2			
	8	CR-RFO		2		CR-RFO
	9	LFI-Pr		2		LFI-Pr
	10	RFO		2		RFO
	11	LFO-CIMo		2		LFO-CIMo
	12	RBO		2		RBO
	13	XF-LBI		2		XF-LBI
	14	RFI		2		RFI

ロッカー・フォックストロットはセ  
ット・パターンの  
ダンスである。

ステップとホル  
ドの定義につい  
ては2022年規程第  
704条～705条を、  
ダンスそのもの  
については2003年  
アイス・ダンス・ハ  
ンドブックを参照  
のこと。

1RFはアイス・ダンス・ハンドブック2003に従って滑走する。KP以外のホールドのバリエーションは認められる。

2RFでは、女性が男性のステップを、男性が女性のステップを滑る。KPでは規定のホールド（ハンド・イン・ハンドを除く）。KP以外のホールドのバリエーションは認められる。

パターン・ダンス要素 (1RF) ステップ番号 1-14	キープポイント1 女性のステップ5 (LFO-SwRk)。	キープポイント2 男性のステップ5b〜7a (RFO、LFO3、RBO)	キープポイント3 女性のステップ11-13 (LFO-CIMo、RBO、XF-LBI)	キープポイント4 男性のステップ11-13 (LFO-CIMo、RBO、XF-LBI)
キープポイントの特徴 正しいエッジとホールドを含まなければならない	正しいターン 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. 正面のクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正面のクロス・イン・フロント
パターン・ダンス要素 (2RF) ステップ#1-14	キープポイント1 男性のステップ5b〜7a (RFO、LFO3、RBO) 女性が滑走	キープポイント2 女性のステップ5 (LFO-SwRk) 男性が滑走	キープポイント3 男性のステップ11-13(LFO - CIMo、RBO、XF-LBI) 女性が滑走	キープポイント4 女性のステップ11-13 (LFO-CIMo、RBO、XF-LBI) 男性が滑走
キープポイントの特徴 正しいエッジとホールドを含まなければならない	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. 正面のクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正面のクロス・イン・フロント

カテゴリー アイスダンス

テーマ 図画とパターン・ダンス

ロッカー・フォックストロットの解説、チャート、ダイアグラム

パターン・ダンス・エレメント (1RF) ステップ番号 1-14	キーポイント1 女性のステップ5 (LFO-SwRk) 女性が滑走	キーポイント2 男性のステップ 5b - 7a (RFO, LFO3, RBO) 男性が滑る	キーポイント3 女性のステップ11-13 (LFO - CIMo, RBO, XF-LBI) 女性が滑る	キーポイント4 男性のステップ11-13 (LFO-CIMo, RBO, XF-LBI) 女性が滑る
キーポイント 特徴 正しいエッジとホールドを含むこと。	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. 正面のクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正面のクロス・イン・フロント
パターン・ダンス・エレメント (2RF) ステップ番号 1-14	キーポイント1 男性のステップ 5b - 7a (RFO, LFO3, RBO) 女性が滑る	キーポイント2 女性のステップ5 (LFO-SwRk) 男性が滑る	キーポイント3 男性のステップ11-13 (LFO - CIMo, RBO, XF-LBI) 女性が滑る	キーポイント4 女性のステップ11-13 (LFO - CIMo, RBO, XF-LBI) 男性が滑る
キーポイント 特徴 正しいエッジとホールドを含むこと。	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. 正面のクロス・イン・フロント	1. 正しい足の配置 2. 正面のクロス・イン・フロント

- 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

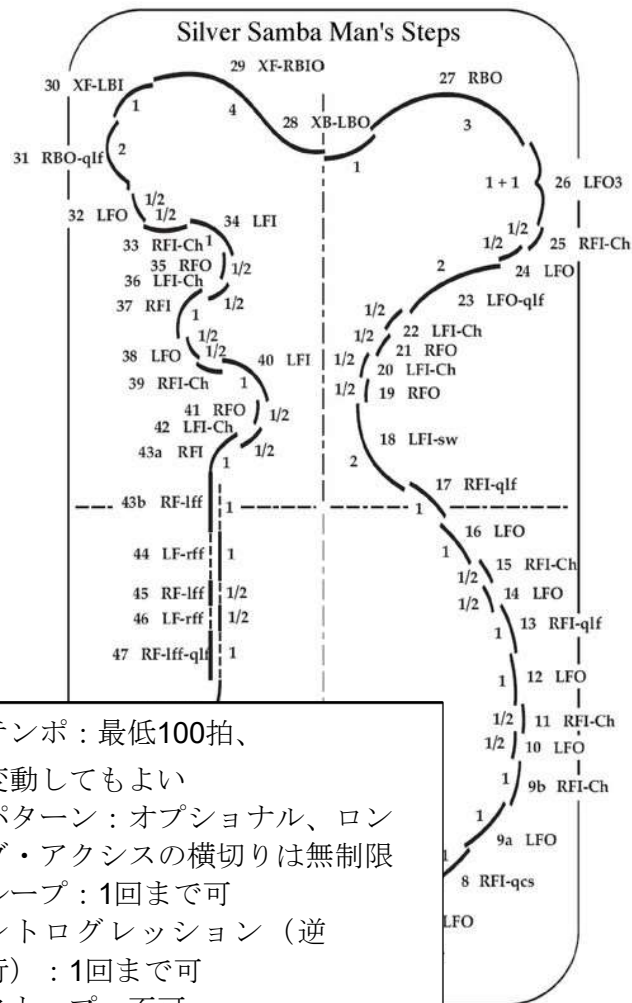
- 2RF：キー・ポイント中の 2RF の正しいホールドは、ハンド・イン・ハンドを除き、認識できるダンス・ホールドであらゆるものでよい。キー・ポイント以外のステップではホールドのバリエーションが許される。

カテゴリー	ダンス		シーケンスごとの秒数	必須のセクションまたはシーケンス	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%
ジュニア	ロッカー・フォックストロット	102-106 bpm	15.8-16.5	2 シークエンス	14	1	4	7	11	13

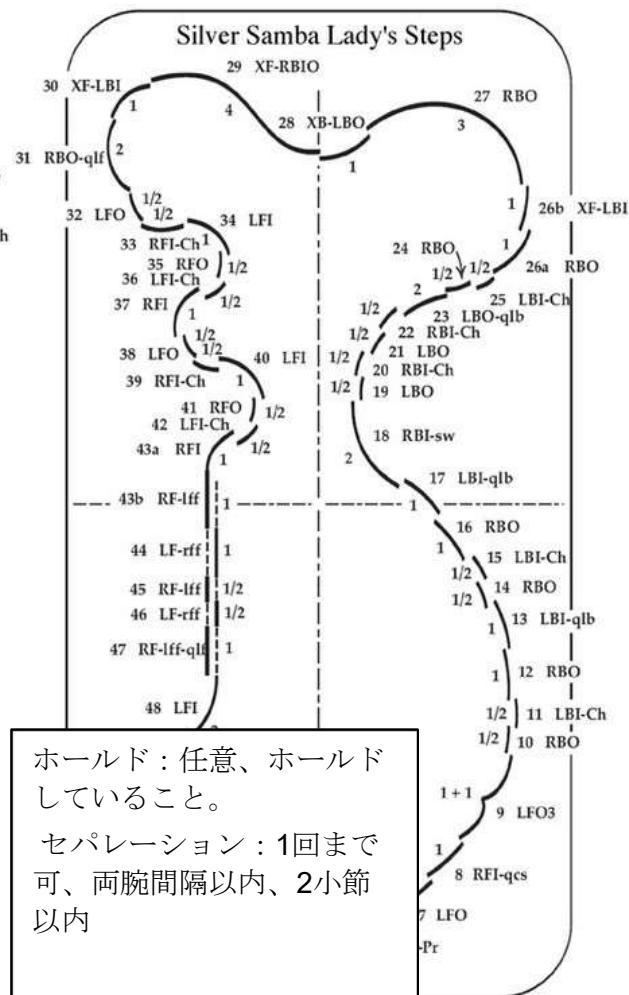
カテゴリー アイスダンス

テーマ 図画とパターン・ダンス

## PDシルバーサンバに基づくコレオグラフィック・リズム・シーケンス ChRS 2023-24



テンポ：最低100拍、  
変動してもよい  
パターン：オプション、ロング・アクシスの横切りは無制限  
ループ：1回まで可  
レトログレッション（逆行）：1回まで可  
ストップ：不可



ホールド：任意、ホールドしていること。  
セパレーション：1回まで可、両腕間隔以内、2小節以内

ステップ9 /9a、9bからステップ47まで

は休みなく連続して滑らなければならない。ステップは女子のものでも男子のものでも、また両方を組み合わせてもよい。

男性または女性のどちらかが滑るステップまたは両方、あるいは交互の組み合わせであり、ただし、少なくとも1人のパートナーが常に所定のステップを連続して滑ることを条件とする。

1ステップの拍数に制限はない。

音楽のテンポ：1分間に100拍より遅くないこと。

ジャッジの左サイドでスタートしなければならない。

カテゴリー アイスダンス

テーマ 図画とパターン・ダンス

ステップ 番号	ステップ・パ ートナー1	ステップパー トナー2	ステップ 番号
9	LFO3	LFO	9a
		RFI-Ch	9b
10	RBO	LFO	10
11	LBI-Ch	RFI-Ch	11
12	RBO	LFO	12
13	LBI-qlb*	RFI-qlf*	13
14	RBO	LFO	14
15	LBI-Ch	RFI-Ch	15
16	RBO	LFO	16
17	LBI-qlb*	RFI-qlf*	17
18	RBI-Sw	LFI-Sw	18
19	LBO	RFO	19
20	RBI-Ch	LFI-Ch	20
21	LBO	RFO	21
22	RBI-Ch	LFI-Ch	22
23	LBO-qlb*	RFO-qlf*	23
24	RBO	LFO	24
25	LBI-Ch	RFI-Ch	25
26a	RBO	LFO3	26
26b	XF-LBI		
27	RBO	RBO	27

28	XB-LBO	XB-LBO	28
29	XF-RBIO	XF-RBIO	29
30	XF-LBI	XF-LBI	30
31	RBO-qlf*	RBO-qlf*	31
32	LFO	LFO	32
33	RFI-Ch	RFI-Ch	33
34	LFI	LFI	34
35	RFO	RFO	35
36	LFI-Ch	LFI-Ch	36
37	RFI	RFI	37
38	LFO	LFO	38
39	RFI-Ch	RFI-Ch	39
40	LFI	LFI	40
41	RFO	RFO	41
42	LFI-Ch	LFI-Ch	42
43a	RFI	RFI	43a
43b	RF-lff	RF-lff	43b
44	LF-rff	LF-rff	44
45	RF-lff	RF-lff	45
46	LF-rff	LF-rff	46
47	RF-lff qlf* at end	FR-lff qlf* at end	47

ステップ9b	フリーフットを前方へ出しながら
*qlb。	後ろに素早く上げる
*qlf	前に素早く上げる
ステップ29	フリーレッグを前・後・前にスイングしながら
lff	左足を前に
rff	右足を前に

カテゴリ   アイスダンス  
 テーマ   誰が責任を負うのか－減点表&記号(SYMBOLS)&パターン・ダンス（要素）の情報

誰が責任を負うのか－減点表－ノービス／ジュニア／シニア		参照
2023/24シーズンの変更点（下線部）	<p><u>余分な要素（ExEI）</u>            リズムダンスやフリーダンスにおいて、要素グループから許された要素数を超えて余分な要素が実施された場合、そのような要素にExEIが付いて減点される。</p> <p>例：  <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></p> <p><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></p>	コミュニケーション 第2569号(26ページ) 第2555号(13ページ)
	<p><u>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素(*)</u>            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。</p>	