

# 国際ソロ・アイスダンス競技会 ガイドライン

一般規程と要件  
**2023/24**シーズン

バージョン  
**2023年12月12日**

## インデックス

<b>1</b>	<b>一般競技会要項</b> .....	<b>3</b>
1.1	ソロ・アイスダンスのカテゴリーと年齢 .....	3
1.1.1	カテゴリー要件.....	3
1.1.2	年齢条件 .....	3
1.2	国際ソロ・アイスダンス競技会のセグメント .....	3
1.3	オフィシャル .....	3
1.4	減点 .....	3
1.5	コスチュームの要件 .....	4
1.6	結果計算 .....	4
1.7	SOVとコンポーネンツの係数.....	4
<b>2</b>	<b>ソロ・アイスダンス ノービス</b> .....	<b>5</b>
2.1	パターン・ダンス .....	5
2.1.1	ベーシック・ノービス .....	5
2.1.2	インターミディエート・ノービス .....	5
2.1.3	アドバンス・ノービス .....	5
2.1.4	パターン・ダンスに音楽要件 .....	5
2.1.5	パターン・ダンス ダイアグラム.....	5
2.2	ソロ・アイスダンス・ベーシック・ノービスの要件 .....	6
2.2.1	ベーシック・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴 .....	6
2.2.2	ソロ・アイスダンス・ベーシック・ノービスのためのフリー・ダンス要件 .....	6
2.3	ソロ・アイスダンス・インターミディエート・ノービスの要件 .....	7
2.3.1	インターミディエート・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴 .....	7
2.3.2	インターミディエート・ノービス・パターン・ダンスのフリー・ダンス要件 .....	7
2.4	ソロ・アイスダンス・アドバンスド・ノービスの要件.....	8
2.4.1	アドバンスド・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴 .....	8
2.4.2	アドバンスド・ノービス・フリー・ダンスの要件 .....	8
<b>3</b>	<b>ソロ・アイスダンス・ジュニア</b> .....	<b>9</b>
3.1	リズムダンスの要件 .....	9
3.2	フリーダンスの要件 .....	10
<b>4</b>	<b>ソロ・アイスダンス シニアの条件</b> .....	<b>11</b>
4.1	リズムダンスの要件 .....	11
4.2	フリーダンスの要件 .....	12
<b>5</b>	<b>必須要素のGOE採点基準 ソロ・アイスダンス</b> .....	<b>14</b>
5.1	パターン・ダンス要素とパターン・ダンスのGOE 2023/24 - ソロ・アイスダンス .....	14
5.2	必須要素（コレオグラフィック要素を含む）のGOE 2023/2024 - ソロ・アイスダンス .....	15
<b>6</b>	<b>プログラム・コンポーネンツ</b> .....	<b>16</b>
6.1	パターン・ダンスのプログラム・コンポーネンツ .....	16
6.2	リズムダンスとフリーダンスのプログラム・コンポーネンツ .....	17
<b>7</b>	<b>減点表 - 誰が責任を負うのか</b> .....	<b>18</b>
<b>8</b>	<b>「Judges Details per Skater」に記載される記号の説明</b> .....	<b>20</b>
<b>9</b>	<b>別表A - パターン・ダンス・ダイアグラム</b> .....	<b>21</b>
9.1	ダイアグラム ソロ・アイスダンス ベーシック・ノービス パターン・ダンス .....	22
9.1.1	フォーティーンステップ - 2023/24 .....	22
9.1.2	タンゴ・キャンスタ - 2023/24.....	23
9.2	ダイアグラム ソロ・アイスダンス インターミディエート・ノービス・パターン・ダンス .....	24
9.2.1	フォックストロット - 2023/24.....	24
9.2.2	ヨーロピアン・ワルツ - 2023/24 .....	25
9.3	ダイアグラム ソロ・アイスダンス アドバンスド・ノービス・パターン・ダンス .....	26
9.3.1	ロッカー・フォックストロット - 2023/24.....	26
9.3.2	スターライト・ワルツ - 2023/24 .....	27
9.4	ロッカー・フォックストロット - 2023/24 ジュニア・リズム・ダンス .....	28

## 1 一般的な競技の条件

国際ソロ・アイスダンス競技会の要件は、規程第 711 条に従って ISU 種目別国際競技会のための ISU コミュニケーションで毎年発表される要件に従う。これらは 1 シーズンのみ有効である：

- 国際競技会のためのパターン・ダンス（キーポイントとキーポイントの特徴を含む）
- 国際競技会のためのパターン・ダンスの音楽要件、
- リズム・ダンスの必須要素
- フリーダンスの必須要素
- ソロ・アイスダンスの技術要件

### 1.1 ソロ・アイスダンスのカテゴリーと年齢

#### 1.1.1 カテゴリー要件

国際ソロ・アイスダンス大会では、男女のスケーターが同じカテゴリーで競い合う。

#### 1.1.2 年齢条件 ノービス

国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、ノービスとは以下の条件を満たしたスケーターを指す。  
大会前の 7 月 1 日まで

- a) ベーシック・ノービス - 13 歳に達していない；
- b) インターミディエート・ノービス - 15 歳に達していない；
- c) アドバンスド・ノービス - 10 歳に達し、17 歳に達していない者。

#### ジュニア

国際ソロ・アイス・ダンス競技会において、ジュニアとは大会前の 7 月 1 日までに以下の条件を満たしたスケーターを指す：

- a) 少なくとも 13 歳に達している；
- b) 19 歳に達していない。

#### シニア

2023/24 シーズンは、国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、大会前の 7 月 1 日以前に 16 歳以上に達しているシニア・スケーターのみが出場できる。

### 1.2 国際ソロ・アイスダンス大会の模様

国際ソロ・アイス・ダンス競技会は以下のように構成される：

ベーシック・ノービス	パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス 1 つ
インターミディエート・ノービス	パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス 1 つ
アドバンスド・ノービス	パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス 1 つ
ジュニア	リズム・ダンス 1 つとフリー・ダンス 1 つ
シニア	リズム・ダンス 1 つとフリー・ダンス 1 つ

リズム・ダンスまたはパターン・ダンスはフリー・ダンスの前に滑らなければならない。

### 1.3 オフィシャル

- a) オフィシャルの任命に関する規則 420 の 6 は、国際資格の要件を除いて適用される。ただし、各競技において、国際資格を有するジャッジ 1 名、テクニカル・パネルおよびレフェリー 1 名以上でなければならない。国内オフィシャルの年齢は 21 歳から 75 歳までとする。
- b) ソロ・アイス・ダンス国際競技会については、アイス・ダンス・ジュニアおよびシニア国際競技会と同様に、審判とレフェリー、テクニカル・パネルの作業に関する ISU 規則が適用される。

### 1.4 減点

国際ソロ・アイス・ダンス競技会のシニアおよびジュニアについては、国際アイス・ダンス競技会と同じ減点が適用される。国際ソロ・アイス・ダンス競技会のすべてのノービス・カテゴリーでは、すべての減点はジュニアおよびシニアの通常の減点の半分であるが、パターン・ダンス・プログラムの時間減点は例外である。パターン・ダンス・タイムの減点は -1.0 である。

## 1.5 コスチュームの条件

国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、必要な衣装は ISU アイス・ダンス競技規則に従う。ただし、女子はズボンの着用が認められる。アクセサリーと小道具の着用は認められない。

## 1.6 結果計算

したがって、国際ソロ・アイス・ダンス競技会を主催する ISU 加盟団体は、コンピュータ・ソフトウェア・プログラムを含む結果の正確性に責任を負い、コンピュータへのデータ入力と公式結果の作成に責任を負う経験豊かで有能なオペレーターを提供しなければならない。

## 1.7 価値と構成要素の規模

ソロ・アイス・ダンスの具体的な価値尺度（SOV）はシーズンごとに公表される。

レベル	セグメント	コンポーネント	ファクター
ソロ・アイスダンス ベーシック・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.70
	フリーダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.00
ソロ・アイスダンス インターミディエート・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.70
	フリーダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.00
ソロ・アイスダンス アドバンスド・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.93
	フリーダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
ソロ・アイスダンス ジュニア	リズムダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
	フリーダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	2.00
ソロ・アイスダンス シニア	リズムダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
	フリーダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	2.00

注：

パターン・ダンスが2つある競技会では、各PDの合計得点にベーシック・ノービスでは0.5、インターミディエイト・ノービスでは0.75、アドバンスド・ノービスでは1.0の係数が掛けられる。

## 2 ソロ・アイスダンス 初級

### 2.1 パターン・ダンス

パターン・ダンスはアイス・ダンス技術委員会が毎年発表する。

#### 2.1.1 ベーシック・ノービス

以下の中から**2つのパターン・ダンス**を滑走する：

グループ 1: スウィング・ダンスとウィロー・ワルツ

グループ 2: フォーティーンステップ、タンゴ・キャナスタ

- 2023/24シーズン：グループ2
- 2024/25シーズン：グループ1

#### 2.1.2 インターミディエート・ノービス

以下の中から**2つのパターン・ダンス**を滑走する：

グループ 1: ロッカー・フォックストロットとアメリカン・ワルツ

グループ 2: フォーティーンステップとタンゴ

グループ 3: フォックストロットとヨーロピアン・ワルツ

グループ 4: スターライト・ワルツとキリアン

- 2023/24シーズン：グループ3
- 2024/25シーズン：グループ4

#### 2.1.3 アドバンス・ノービス

以下の**2つのパターン・ダンス**を滑走する：

- シーズン2023/24：ロッカー・フォックストロットとスターライト・ワルツ
- シーズン2024/25：ウェストミンスター・ワルツとアルゼンチン・タンゴ

すべてのパターン・ダンスは、最初のシークエンスをジャッジ席の前で行わなければならない。そうでない場合、レフェリーはスケーターを止め、減点なしに正しい側で再スタートするよう指示する。ダンスの最初のステップは1小節の1拍目でなければならない。

#### 2.1.4 パターン・ダンスの音楽要件

2023/24 シーズンは、すべてのパターン・ダンスでスケーターが自分で音楽を用意するものとする。音楽はISU アイス・ダンス音楽（曲目 1～5）でもよい。パターン・ダンスの最後のステップが終了した後、スケーターは 20 秒以内に最終ポーズに到達しなければならない。この制限時間を超えた場合、「パターン・ダンス・プログラム・タイム」として、パターン・ダンスの最後の規定ステップからエンディングの動き／ポーズまでの許容時間を 5 秒超過するごとに-1.0を適用する。

#### 2.1.5 パターン・ダンス ダイアグラム

ソロ・アイス・ダンスのパターン・ダンスのダイアグラム、ステップ、キー・ポイント、その他のパターン・ダンス要件については別表 A を参照のこと。

## 2.2 ソロ・アイスダンス・ベーシック・ノービスの要件

### 2.2.1 ベーシック・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2023/24シーズンフォーティーンステップとタンゴ・キャナスタ

すべてのダンスはキーポイントなしで、レベル1まで評価される。 ジャッジはGOEでパターン・ダンスを評価する	
ベーシック・レベル	レベル1
パターン・ダンスの <b>50%</b> が完了した。	パターン・ダンスの <b>75%</b> が完了した。

### 2.2.2 ソロ・アイスダンス・ベーシック・ノービスのためのフリー・ダンス要件

期間	1分30秒±10秒
音楽	音楽にはリズムカルなビートが聞こえるものでなければならない。プログラム冒頭の10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。
エッジ要素	1つのショート・エッジ要素。エッジ要素は最低3秒間固定されなければならないが、7秒間を超えることはできない。
スピン	1つのダンス・スピン（2023/24シーズンの仕様） ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンの、スケーターによる足の変更があってもなくてもよい。  *フライング・スピンやフライング・エントリーは違反要素となる。
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	ショート・アクシスで行わ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1つ。  許されないもの：ブレード以外で氷に触れること、ストップ、レトログレッション、ループ、半回転を超えるジャンプ、ダンススピン、ピルエット。
ツイズル	セット・オブ・シークエンシャル・ツイズル1つ。2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。（シークエンシャル・ツイズルの場合、ツイズル間のステップは1ステップのみ認められる）。
最大レベル	レベル1までは考慮される。

## 2.3 ソロ・アイスダンス・インターミディエート・ノービスの要件

### 2.3.1 インターミディエート・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2023/24シーズン フォックストロットとヨーロピアン・ワルツ

1つのキーポイントが規定され、レベル2までが評価される。		
ベーシック・レベル	レベル1	レベル2
パターン・ダンスの <b>50%</b> が完了した。	パターン・ダンスの <b>75%</b> が完了した。	パターン・ダンスの <b>75%</b> が完了した。 <b>1</b> キーポイントが正しく実行されている。

### 2.3.2 インターミディエート・ノービス・パターン・ダンスのフリー・ダンス要件

期間	1分50秒±10秒
音楽	音楽にはリズムカルなビートが聞こえるものでなければならない。プログラム冒頭の10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。
エッジ要素	1つのショート・エッジ要素。ただし、それ以上はできない。 ショート・エッジ要素は7秒間を超えることはできない。
スピン	1つのダンス・スピン（2023/24シーズンの仕様） ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンの、スケーターによる足の変更があってもなくてもよい。  *フライング・スピンやフライング・エントリーは違反要素となる。
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	ロング・アクシスで行わ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1つ。  許されないもの：ブレード以外で氷に触れること、ストップ、レトログレッション、ループ、半回転を超えるジャンプ、ダンススピン、ピルエット。
シーケンシャル・ツイズル・シリーズ	セット・オブ・シーケンシャル・ツイズル1つ。2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。（シーケンシャル・ツイズルの場合、ツイズル間のステップは1ステップのみ認められる）。
コレオグラフィック要素	以下の振付から1つ追加する。 コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント
最大レベル	レベル2までは考慮される。
追加情報	インターミディエート・ノービス(FD)の場合、最初の2つのコレオグラフィック要素の中で、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンスが行われない場合、3番目に行われたコレオグラフィック要素は、ウェルバランス・プログラム要件に合致しないとして、(*)記号を付す。後続の「コレオグラフィック要素」として実行された「コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンシャル」は認定されない。

## 2.4 ソロ・アイスダンス・アドバンスド・ノービスの条件

### 2.4.1 アドバンスド・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2023/24シーズン ロッカー・フォックストロットとスターライト・ワルツ

2つのキーポイントが規定され、レベル3までが評価される。			
ベーシック・レベル	レベル1	レベル2	レベル3
パターン・ダンスの <b>50%</b> が完了した。	パターン・ダンスの <b>75%</b> が完了した。	パターン・ダンスの <b>75%</b> が完了した。 <b>1</b> キーポイントが正しく実行されている。	パターン・ダンスの <b>90%</b> が完了した。 <b>2</b> キーポイントが正しく実行されている。

### 2.4.2 アドバンス・ノービス・フリー・ダンスの必要条件

期間	2分20秒±10秒
音楽	音楽はリズムカルなビートが聞こえるものでなければならない。プログラム冒頭の10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。
エッジ要素	1つのショート・エッジ要素。ただし、それ以上はできない。 ショート・エッジ要素は7秒間を超えることはできない。
スピン	1つのダンス・スピン（2023/24シーズンの仕様） ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンの、スケーターによる足の変更があってもなくてもよい。 *フライング・スピンやフライング・エントリーは違反要素となる。
ステップ・シークエンス	<b>1つのスタイルB</b> ミッドライン、ダイアゴナル、サーキュラー  ステップ・シークエンス・スタイルB、フリー・ダンス2023/24に準拠： レトログレッション-1回のみ可-2小節を超えないこと  許されないもの：ストップ、ループ、ステップ・シークエンス（スタイルB）のパターンは、選択されたパターンの完全性または基本的な形状を維持しなければならない。
シーケンシャル・ツイズル・シリーズ	セット・オブ・シーケンシャル・ツイズル1つ。2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。（シーケンシャル・ツイズルの場合、ツイズル間のステップは1ステップのみ認められる）。
コレオグラフィック要素	以下のコレオグラフィック要素から <b>1つ</b> 選択する。 コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンス
最大レベル	レベル3までは考慮される。



### 3 ソロ・アイスダンス・ジュニア

#### 3.1 リズムダンスの要件

期間	2分50秒±10秒
音楽要件	<p>2023～2024シーズンはジュニアとシニアともに、リズムダンスで選択するテーマは“1980年代の音楽と感覚”である。選択したバージョンがもともと1980年代にリリースされたものおよび1980年代のエッセンスを維持したものであれば、どんな音楽でも可能である。カップルはダンスを通して、この年代の文化や感覚、エッセンスを示すべきである。選択された音楽は作り直されていてもよい。リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑ってはならない。カップルは、ダンスの動きを使って、この年代の音楽を解釈しなければならない。</p> <p>ボーカル音楽は許可され、聴き取りやすいリズムのある音楽のみ使用できる。プログラム冒頭の10秒間はリズムのない音楽でもよい。</p> <p>注：スポーツ倫理の観点から、攻撃的な歌詞や不快感をもたらす歌詞が入っている音楽は、アイス・ダンス競技に用いることができない。</p>
エッジ要素	1つのショート・エッジ要素。エッジ・エレメントは最低3秒間固定されなければならないが、7秒間を超えることはできない。
ステップシーケンス	<p>1つのステップシーケンス、スタイルB。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>どんなテンポでも滑る。</li> <li>ミッドラインまたはダイアゴナルのみ。</li> <li>体のどの部分で氷に触れてもよいが、その時間は5秒以内とする。</li> <li>ストップ；5秒間、1回まで（これは許可された停止の1回としてカウントされる）</li> </ul> <p>許されないもの：ループまたはレトログレッション</p>
シーケンシャル・ツイズルシリーズ	<p>1つのセット・オブ・シーケンシャル・ツイズル。2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1歩までとする。（ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす）。</p> <p>必須のステップ・シーケンス、PSt、ChRSを除き、プログラムのどこで滑ってもよい。</p>
パターン・ダンス要素	<p>ロッカー・フォックストロットの2つのセクション：テンポの範囲は毎分4拍の26小節（毎分104拍）±2拍で、あらゆるダンス・スタイルに合わせて滑る。ダンスの最初のステップは音楽フレーズの1拍目から始まる。</p> <p><b>1RFと2RF：ステップ#1-14</b>          ロッカー・フォックストロットの2つのシーケンスはどのような順序で行ってもよい。1RFのステップ#1はジャッジの左側で滑走する。2RFのステップ#1はジャッジの右側で滑る。</p> <p>1RFはパターン・ダンス別表のソロ・ダンス・ステップに従い、ステップA（従来の女性ステップ）を使用して滑走しなければならない。</p> <p>2RFは、パターン・ダンスの別表に記載されているソロ・ダンス・ステップに従い、ステップB（従来の男性ステップ）を使用して滑走しなければならない。</p> <p>ステップ#5, #8 - 9ではロング・アクシスを横切ることが許されている。</p> <p>*キーポイントはパターン・ダンスの別表を参照のこと。</p>

追加情報	<p>パターン概ね一定の方向に進み、バリアから 30 メートル（ショート・アクシス／赤い線）以内のリンクの両端で氷面のロング・アクシスを 1 回横切らなければならない。ステップ・シーケンスへの入口および／または出口、パターン・ダンス要素への入口でもロング・アクシスを横切ることができる。ロング・アクシスを横切らない任意の方向へのループは認められる。</p> <p>ストップ：最初の動きで計時がスタートした後、スケーターはプログラムの最初および／または最後に10 秒以上 1 つの場所に留まってはならない。プログラム中：5 秒以内の 2 回の完全なストップ、または 10 秒以内の 1 回の完全なストップが許される。</p> <p>スタイルBのステップ・シーケンス中以外は、氷に手を触れてはならない。</p> <p>両膝をついたり、氷上で座ったりして滑ることは禁止されており、スタイルBのステップシーケンス中を除き、ジャッジ・パネルおよびテクニカル・パネルによって転倒とみなされる。</p>
------	--

### 3.2 フリーダンスの要件

期間	3分00秒±10秒
音楽	<p>音楽にはリズムカルなビートが聞こえるものでなければならない。プログラム冒頭の10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。</p> <p>音楽はテンポおよび／または表現に変化がなければならない。</p>
エッジ要素	<p>選択肢は2つ：</p> <p>1) コンビネーション・エッジ要素 1つ</p> <p>または</p> <p>2) 2種類のショート・エッジ要素。(スパイラル・タイプは、それぞれ異なる姿勢で1回繰り返すことができる)</p> <p>コンビネーション・エッジ要素は合計12秒以内。ショートエッジ要素は7秒以内。</p>
スピン	<p>スピン 1つ。</p> <p>片足で最低3回転。1回を超えて足を変えてもよい。</p> <p>*フライング・スピンやフライング・エントリーは違反要素となる。</p>
ステップ・シーケンス	<p>スタイルBのステップシーケンス 以下の中から1つ サーペンタイン、サーキュラー、ミッドライン、ダイアゴナル</p> <p>また、コレオグラフィック要素としてChStが選ばれた場合は、ChStのパターンとは異なる形状でなければならない。</p> <p>許されないもの：ストップ、ループ、半回転を超えるジャンプ、ダンススピン、ピルエット。</p>
ワン・フット・ターン・シーケンス	<p>プログラム中の任意の場所で滑るワン・フット・ターン・シーケンス 1つ。</p> <p>以下の難易度の高いターンを含むこと：ロッカー、ブラケット、カウンター、ツイズル（シングル・ツイズルはレベル1と2に、ダブル・ツイズルはレベル3と4にカウントされる。）</p>
ソロツイズルシリーズ	<p>ソロ・ツイズル・シリーズ 1つ。1回目と2回目のツイズル間のステップは最低2ステップ必要だが、4ステップを超えてはならない。(ツイズル間の両足でのプッシュおよび／または体重移動は1ステップとみなす)。</p>
振付要素	<p>以下の中から2つの異なるコレオグラフィック要素を選択すること：</p> <p>コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズル・ムーブメント（必要なツイズルの後にのみ可能） コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス</p>

## 4 ソロ・アイスダンス シニア

### 4.1 リズムダンスの要件

期間	2分50秒±10秒
音楽要件	<p>2023～2024シーズンはジュニアとシニアともに、リズムダンスで選択するテーマは“1980年代の音楽と感覚”である。選択したバージョンがもともと1980年代にリリースされたものおよび1980年代のエッセンスを維持したものであれば、どんな音楽でも可能である。カップルはダンスを通して、この年代の文化や感覚、エッセンスを示すべきである。選択された音楽は作り直されていてもよい。リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑ってはならない。カップルは、ダンスの動きを使って、この年代の音楽を解釈しなければならない。</p> <p>ボーカル音楽は許可され、聴き取りやすいリズムのある音楽のみ使用できる。プログラム冒頭の10秒間はリズムのない音楽でもよい。</p> <p>注：スポーツ倫理の観点から、攻撃的な歌詞や不快感をもたらす歌詞が入っている音楽は、アイス・ダンス競技に用いることができない。</p>
エッジ要素	1つのショート・エッジ要素。エッジ・エレメントは最低3秒間固定されなければならないが、7秒間を超えることはできない。
ステップ・シークエンス	<p>1つのステップシークエンス、スタイルB。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>どんなテンポでも滑る。</li> <li>ミッドラインまたはダイアゴナルのみ。</li> <li>体のどの部分で氷に触れてもよいが、その時間は5秒以内とする。</li> <li>ストップ；5秒間、1回まで（これは許可された停止の1回としてカウントされる）</li> </ul> <p>許されないもの：ループまたはレトログレッション</p>
シークエンシャル・ツイズルシリーズ	<p>1つのセット・オブ・シークエンシャル・ツイズル。2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1歩までとする。（ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす）。</p> <p>必須のステップ・シークエンス、PSt、ChRSを除き、プログラムのどこで滑ってもよい。</p>
コレオグラフィック・リズム・シークエンス (ChRs)	<p>コレオグラフィック・リズム・シークエンス      テンポ：最低100拍／分</p> <p>シルバー・サンバのAステップ（従来の女性用ステップ）#9-12で始まり、ジャッジの左側で滑って、スリッパ・ステップのセクションで終わる：ステップ#43b-47。</p> <p>選択されたステップの間に、スケーターは、そのシーズンに選択されたリズムのスタイルに呼応した、任意のステップ、ターン、ムーブメントを行うことができる。</p> <p>ループ - 1回許される。 レトログレッション - 1回許される。 ストップ - 許されない。</p>
パターン・ダンス・タイプ ステップ・シークエンス (PSt)	<p>ワンパターン・ダンス・タイプ ステップ・シークエンス      スタイル D</p> <p>リズム：任意のテンポで滑る</p> <p>滑走時間：任意の正確なフレーズ数</p> <p>パターン：リンクの左右どちらかのショート軸上でストップまたはスキッド動作から始まり、リンクの反対側のショート軸上で終了する。パターン内で任意の方向に1回のループ（ロング・軸を横切ってもよい）が許される。</p>

	<p>ストップ：PStの開始時のストップは、許可されたストップの1つとして数えられる。PStを開始するためのスキッド動作は、ストップとはみなされない。</p> <p>技術要件： 以下の中から4種類の難しいターンを行うこと：バック・エントリー・ロッカー、カウンター、ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク。上記から選択された最初の4つの異なる難易度のターンのみがレベル判定対象となる。同じ難易度のターンの追加の試みは無視される。</p> <p>許されないもの：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ストップ：PStの開始を示すために冒頭でのみ許可される。PStの開始に5秒以上のストップが使用された場合、プログラム全体を通して他のストップは許されない。</li> <li>レトログレッション</li> </ul>
追加情報	<p>パターン概ね一定の方向に進み、バリアから 30 メートル（短軸／赤線）以内のリンクの両端で氷面のロング・アクシスを 1 回横切らなければならない。ステップ・シーケンスへの入口および／または出口、パターン・ダンス・エレメントへの入口でもロング・アクシスを横切ることができる。ロング・アクシスを横切らない任意の方向へのループは認められる。</p> <p>ストップ：最初の動作で計時がスタートした後、スケーターはプログラムの最初と最後に 10 秒以上、1 つの場所に留まってはならない。プログラム中：5 秒以内の 2 回の完全なストップ、または 10 秒以内の 1 回の完全なストップが許される。</p> <p>スタイルBのステップ・シーケンスを除き、手で氷に触れることは許されない。</p> <p>スタイルBのステップ・シーケンスを除き、両膝をついたり、氷上で座ったりして滑ることは認められず、ジャッジパネルおよびテクニカル・パネルによって転倒とみなされる。</p>

## 4.2 フリーダンスの条件

期間	3分10秒±10秒
音楽	<p>音楽にはリズムカルなビートが聞こえるものでなければならない。プログラム冒頭の10秒間は、リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。</p> <p>音楽はテンポおよび／または表現に変化がなければならない。</p>
エッジ要素	<p>選択肢は2つ：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1つのコンビネーション・エッジ要素に加えて、コンビネーションで 사용되는ものとは異なるタイプのショート・エッジ要素を1つ。</li> <li>あるいは</li> <li>3種類のショート・エッジ要素。(スパイラル・タイプは、それぞれ異なる姿勢で1度だけ繰り返すことができる)。</li> </ol> <p>コンビネーション・エッジ要素は合計12秒以内。ショートエッジ要素は7秒以内。</p>
スピン	<p>スピン 1つ。</p> <p>片足で最低3回転。1回を超えて足を変えてもよい。</p> <p>*フライング・スピンやフライング・エントリーは違反要素となる。</p>

ステップ・シーケンス	<p>スタイルBのステップシーケンス 以下の中から1つ サーペンタイン、サーキュラー、ミッドライン、ダイアゴナル</p> <p>また、コレオグラフィック要素としてChStが選ばれた場合は、ChStのパターンとは異なる形状でなければならない。</p> <p><b>許されないもの</b>：ストップ、ループ、半回転を超えるジャンプ、ダンススピン、ピルエット。</p>
ワン・フット・ターン・シーケンス	<p>プログラム中の任意の場所で滑るワン・フット・ターン・シーケンス 1つ。 以下の難易度の高いターンを含むこと：ロッカー、ブラケット、カウンター、ツイズル（シングル・ツイズルはレベル1と2に、ダブル・ツイズルはレベル3と4にカウントされる。）</p>
ソロツイズルシリーズ	<p>ソロ・ツイズル・シリーズ 1つ。1回目と2回目のツイズル間のステップは最低2ステップ必要だが、4ステップを超えてはならない。（ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす）。</p>
振付要素	<p>以下の中から2つの異なるコレオグラフィック要素を選択すること：</p> <p>コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント コレオグラフィック・ツイズル・ムーブメント（必要なツイズルの後にのみ可能） コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス</p>

## 5 必須要素のGOE採点基準 ソロ・アイス・ダンス

### 5.1 パターン・ダンス要素とパターン・ダンスのGOE 2023/24 - ソロ・アイス・ダンス

	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
必要な拍数 だけステップ を踏む	1RF: 7つ以上のステップが必要な拍数分保持されていない 2RF: 7つ以上のステップが必要な拍数分保持されていない  音楽的構造から外れる					1RF: 4ステップ以下の場 合、必要な拍数が保持さ れない  2RF: 4以下 ステップなし 必要なビート数を保持		1RF: 1ステップが必 要な拍数分保持されて いない  2RF: 1ステップが必 要な拍数分保持されて いない		ステップ/エッジの100%を必要な ビート数分保持	
転倒/エラ ー/コント ロール喪失	転倒2回、および/ または多くのシリ アスエラー		転倒また は複数の シリアス エラー	2回のつま ずき、また は複数のシ リアスエラ ー	1回つまずき /複数のタ ッチダウン または25% までの要素 ミス	タッチダウン 1回 /コントロー ルの喪失	わずかなコントロールの喪失/ タッチダウン1回 (要素内に中 断なし)			なし	
特徴	ポジティブ特徴よりもネガティブ特徴/エラーが多い					基本的な 実行 - 概ね正しい	1 - 2 ポジティ ブな特徴	3 - 4 ポジティ ブな特徴	5 - 6 ポジティ ブな特徴	7~8個のポジ ティブな特徴 (ネ ガティブな特徴 /エラーなし)	8つ超のポジ ティブな特徴 (ネガティブ な特徴/エラ ーなし)
	8つ超の ネガティ ブな特徴	7 - 8 ネガティ ブな特徴	5 - 6 ネガティ ブな特徴	3 - 4 ネガティ ブな特徴	1 - 2 ネガティ ブな特徴						
ネガティブな特徴						ポジティブな特徴					
要素全体の実行											
1- エクセキューションが悪い、苦しげに要素をこなしている、コントロールの喪失 (追加の支持がある, またはない.)					1-4	1- 質がよいーエッジ/ステップ/ターンが正確、クリーン、ディープ、確実					2-4
2- ステップ/ターンが違う (1回ごとに)					1	2- 楽々とスムーズにできている					2
3- ボディラインと身のこなしの悪さ					1	3- 規定のビート/強拍で始まる (各セクションごとに /シーケンス)					2
4- グライドとフロー (氷を横切る動き) の欠如					1-3	4- グライドとフローが維持される (氷を横切る動き)					2
5- 選ばれたリズムの特徴やスタイルを反映していない。					1	5- 選ばれたリズムの特徴とスタイルを反映したニュアンス/アクセント					1-2
6- 規定のビートで始まらない (セクション/シーケンスごとに)					1	6- 選ばれたリズムに合わせたスタイリッシュなボディラインと身のこなし					1
7- パターンが正しくない (許可されていない場合に長軸を横切ることを含む)					1-2	7- 100% 正確なタイミング					2
						8- 正しいパターンで氷面を最大限に利用する					2

## 5.2 実施グレード 必須要素（振付要素を含む） 2023/2024 - ソロ・アイス・ダンス

	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
音楽性	音楽的構造／リズム・パターンから外れている、あるいはキャラクターを反映していない。					主にミュージカルで構造	音楽の構造／リズムのパターン通りで、特徴を反映している				
転倒／エラー／制御不能	1つ以上の転倒と多くのシリアスエラー		転倒または複数のシリアスエラー	2回のつまずきまたは複数のシリアスエラー	1回のつまずき／複数のタッチダウン	1回のタッチダウン／コントロール喪失	わずかなコントロール喪失／タッチダウン1回（エレメント内に中断なし			なし	
コレオ要素	コレオ要素が「！」マークを受けた場合、-1より高くはならない										
特徴	ネガティブ - ポジティブな特徴よりもネガティブな特徴が多い。					ポジティブ = ネガ	ポジティブ - ネガティブな特徴よりもポジティブな特徴が多い。			7 - 8（ネガティブな特徴なし）	8つ超（試みた特徴はすべてポジティブ）
	8つ超	7 - 8	5 - 6	3 - 4	1 - 2		1 - 2	3 - 4	5 - 6		
ネガティブの特徴						ポジティブな特徴					
要素を通して実行される											
1. エクセキューションが悪い、苦しげに要素をこなしている、コントロールの喪失（追加の支持がある,またはない.）					1 - 4	1. 楽々とスムーズにできている					2
2.選ばれた音楽／リズム／キャラクター／テーマの振付を反映していない。					1 - 3	2. 選んだ音楽／リズム／特徴／テーマの振り付けおよび/または特徴を要素が強めている.要素が音楽のニュアンスを反映している					1 - 3
3.悪い入り方／悪い出方（各1回につき）					1	3. 入りや出がシームレス、予想外、創造的（それぞれにつき）					1
4.姿勢や動きがぎこちない、または美しい。					1 - 2	4. 体のラインやポーズが両方とも美しい					1 - 2
5.回転速度および/または氷を横切る速度がない、または低下している。					1 - 2	5. .要素が独創的および/または創造的					1 - 2
6.位置がずれる DSp（回転中または足換え時*）。					1 - 2	6.回転速度の維持または加速（DSp、STw、コレオ要素）					1 - 2
7.パターン／配置（プレースメント）が正しくない RD：すべての要素 FD：ステップシークエンス、ChSt					1	7. 要素の実行中に滑るスピードが落ちない、あるいは、加速した。					1 - 2
8. 許されない要素が入っている**					各 2						
9.要素内で許されている時間より長く停止する。 （ステップ・シークエンス, PSt, ChRS, ChSt)					2	9. ステップ、ターンがクリーンで確実（STw, Step Seq, OFT)					2
						10. ツイズルの出がスムーズに流れるエッジである。 それぞれのツイズルごとに1ポイント。					1または2

## 6 プログラム・コンポーネント

### 6.1 パターン・ダンスのプログラム構成

タイミング	プレゼンテーション	スケート技術
スケーターが音楽に合わせて滑る能力。	両スケーターが関わることで、ダンスの説明やそのダンス特有のスタイルに合致するリズムやスタイルを示すこと。	パワー、バランス、エッジの深さ、片足またはローブからもう片方の足への容易な移行、グライド、フローを持って、ダンスの説明に従ったステップや動きを正確に実行するスケーターの能力。
音楽に対する感受性	表現と投射	全体的なスケーティングの質
音楽に合わせた滑走	空間把握	エッジ、ステップ、ターン、動作、身体コントロールの精度
強迫に合わせた滑走		バランスと滑らかな滑り、流れ、パワー、スピード、氷面の十分な利用

#### 深刻なエラー

深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および／または失敗を指す。中断はごくわずかの場合からもっとはっきりわかる場合まである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。採点のガイドラインは以下のとおり。

分類	評価の範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00 - 9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00 - 8.75**	非常によい	深刻なエラーが複数
	7.00 - 7.75	よい	<b>各構成要素において：</b> *エラーが1つだけで、プログラムに対する影響が小さかった場合、上記のように最高で9.50まで与えることができる。 注：上記が適用できるのは、プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである。 **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合、最高で8.75まで与えることができる。
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均的	
オレンジ	4.00 - 4.75	まあまあ	
	3.00 - 3.75	弱い	
レッド	2.00 - 2.75	劣る	
	1.00 - 1.75	非常に劣る	
	0.25 - 0.75	極めて劣る	



## 6.2 リズム・ダンスとフリー・ダンスのプログラム構成要素

構成	プレゼンテーション	スケート技術
さまざまな種類の動きを意図をもって組み合わせる、独創的に組み合わせる、練り上げるなどして、調和、統一感、空間、形式、音楽構造とあらゆる面で全体として意味のある形に仕上げるができるか。	音楽と構成を理解し、心を込め、全身かつ全力でそれを表現できているか	ブレードと身体をコントロールし、さまざまなステップ、ターン、スケーティング動作などスケートらしい動きができているか
多次元的な動きと空間の利用	表現と投射	多彩なエッジ、ステップ、ターン、動き、方向
要素中および要素間のつながり・つながり	エネルギーや動きの多様さ、メリハリ	エッジ、ステップ、ターン、動き、身体コントロールの精度
音楽のフレーズや表現形式を反映した振り付け	音楽に対する感受性、タイミング	バランスとなめらかな滑り
パターンおよび氷面の十分な利用	空間把握	流れ
統一感		パワーとスピード

深刻なエラー			
深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および／または失敗を指す。中断はごくわずかな場合からもっとはっきりわかる場合まである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。採点のガイドラインは以下のとおり。			
分類	評価の範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00 - 9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00 - 8.75**	非常によい	深刻なエラーが複数
	7.00 - 7.75	よい	<b>各構成要素において：</b> *エラーが1つだけで、プログラムに対する影響が小さかった場合、上記のように最高で9.50まで与えることができる。 注：上記が適用できるのは、プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである。 **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合、最高で8.75まで与えることができる。
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均的	
オレンジ	4.00 - 4.75	まあまあ	
	3.00 - 3.75	弱い	
レッド	2.00 - 2.75	劣る	
	1.00 - 1.75	非常に劣る	
	0.25 - 0.75	極めて劣る	

## 7 減点表 - 誰が責任を負うのか

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

内容	罰則	責任者
演技時間違反	5秒の過不足ごとに-1.0	レフェリー
<b>違反要素／違反動作／違反ポーズ</b> リズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンスでは、次の動作および／またはポーズは違反である（特段の規定がない限り）。 a) 半回転を超えるジャンプ b) 2回以上の連続した1/2回転ジャンプ c) 氷上に横たわること（許可された場所を除く） d) トーをついたスプリット・ジャンプまたはエッジ・スプリット・ジャンプ（大腿部で90度を超えるもの） e) ダンス・スピンのフライング・エントリー f) 1回転を超えるイリュージョン	違反につき-2.0	<b>テクニカル・パネル</b> テクニカル・スペシャリストが特定し、テクニカル・コントローラーが認定あるいは訂正して減点を行う。どの要素であってもその実行中に違反動作があれば、違反動作として減点が適用され、その要素が少なくともレベルBの要件を満たしている場合はレベルBとコールされる。レベルBの要件が満たされていない場合は無視される。
衣装／小道具の違反	プログラム全体に対して-1.0	<b>レフェリー+ジャッジ</b> 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が50：50に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。
衣装／装飾品の一部の氷上落下	プログラム全体に対して-1.0	レフェリー
<b>転倒</b> 氷上に両膝を付くこと、両膝で滑走すること、氷上に座ることは許されず、ISUコミュニケーションで別段の定めがないかぎり、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる。 転倒とは、「スケーターがコントロールを失い、その結果、体重の過半が身体のブレード以外の部分、たとえば片手または両手、片膝または両膝、背、片尻または両尻、腕の一部によって氷上に支えられた状態」と定義されている。	発生につき-1.0	<b>テクニカル・パネル</b> テクニカル・スペシャリストが特定し、テクニカル・コントローラーが認定あるいは訂正して減点を行う。
演技開始の遅れ - 30秒から1分遅れて開始した場合	-1.0	レフェリー
10秒を超えるプログラム実行中の中断： <ul style="list-style-type: none"> <li>10秒以上20秒以下。</li> <li>20秒以上30秒以下。</li> <li>30秒以上40秒以下。</li> </ul> 中断とは、スケーターが演技をやめた瞬間から再開した瞬間までの時間である	-1.0 -2.0 -3.0	<b>レフェリー</b> 中断が40秒を超えた場合、レフェリーが音による合図を発し、そのカップルは棄権扱いになる。

内容	罰則	責任者
中断箇所から再開してよい範囲の演技の中断	<b>-5.0</b>	<b>レフェリー</b> 中断開始後 <b>40秒</b> 以内にパートナーのいずれもレフェリーに申告しなかった場合、あるいは与えられた追加の <b>3分間</b> 以内にカップルが演技を再開しなかった場合、そのカップルは棄権とされる。
振付制限違反 <ul style="list-style-type: none"> <li>リズム・ダンス：パターン、ストップ、手で氷に触れる</li> <li>フリーダンス：ストップ（複数可）、手で氷に触れる</li> </ul> <p>特に指定がない限り。</p>	プログラム全体 に対して <b>-1.0</b>	<b>レフェリー+ジャッジ</b> 減点は、全ジャッジとレフェリーからなるジャッジ団の多数決によって適用する。意見が <b>50：50</b> に割れた場合は減点しない。減点は、ジャッジとレフェリーがボタンを押すと適用される。。
<b>余分な要素（ExEI）</b> リズムダンスやフリーダンスにおいて、要素グループから許された要素数を超えて余分な要素が実施された場合,そのような要素に <b>ExEI</b> が付いて減点される。  例： ステップシークエンス（ChSt含む）の中にスピンがある場合,そのようなスピンは余分な要素として認定され、 <b>ExEI</b> が付いて減点される.(ChSt1 + ExEI)	要素ごとに <b>-1.0</b>	テクニカルパネルがコールの原則に従って認定する。  テクニカル・コントローラーは,データオペレーターに対して,それぞれの要素に <b>ExEI</b> を追加することと,減点を入力することを伝える。
<b>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素（*）</b> 要件に従っていない不正な要素がある場合（要求されたMiSt/DiStの代わりにCiSt）,または繰り返しルールに違反したリフトがある場合,無価値となるが減点は適用しない。	要素は無価値となるが,減点はない	コンピュータによる検証で,要件に従っていない要素が特定され,アスタリスク(*)が付与される。 テクニカル・コントローラーは検証して、そのコールを認定する。
<b>音楽要件</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>リズムダンス</li> <li>フリーダンス</li> </ul>	プログラム全体 に対して <b>-2.0</b>	<b>レフェリー+ジャッジ</b> 減点は、全ジャッジとレフェリーを含むパネルの過半数の意見に従って適用される。 <b>50:50</b> で票が割れた場合は減点はない。ジャッジとレフェリーはスクリーン上のボタンを押して、上記の減点を適用する。
<b>テンポ指定 - リズム・ダンス</b> <b>音楽時間 – ノービス PD 制限時間</b>	<b>-1.0</b> <b>-0.5</b>	<b>レフェリー</b>
<b>ダンス・エッジ要素が許容時間を超える：</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ショート・エッジ要素 <b>7秒</b></li> <li>コンビネーション・エッジ要素：<b>12秒</b></li> </ul>	要素ごとに <b>-1.0</b>	<b>レフェリー</b>

## 8 「Judges Details per Skater」に記載される記号の説明

シンボル	アクション	説明
<	= レベルを1段階引き下げる. PDEで1小節以内の中断があった場合	パターン・ダンス要素 (PDE) で1小節 (PDEに基づいた4拍または6拍) 以内の中断があった場合, キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは1段階下げられる. 「Judges Details per Skater」の表には「<」と記載し, 1小節以内の中断があったことを示す.
<<	=レベルを2段階引き下げる. PDEで1小節を超える中断があった場合。	パターン・ダンス要素 (PDE) で1小節 (PDEに基づいた4拍または6拍) を超える中断があった場合, キー・ポイントは認定通りコールされるがレベルは2段階下げられる. 「Judges Details per Skater」の表には「<<」と記載し, 1小節を超える中断があったことを示す.
>	=1点減点. ダンス・エッジ要素が長すぎた場合	ダンス・エッジ要素が許された時間より長かった場合, レフェリーが1点の減点を適用する. ダンス・エッジ要素の長さは, レフェリーが電子的に確認する
ExEI	余分な要素による減点-1.0点	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. 例: ステップシーケンス (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)
*	要素は無価値となるが,減点はない.	ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素 (*) 要件に従っていない不正な要素がある場合 (要求されたMiSt/DiStの代わりにCiSt) ,または繰り返しルールに違反したリフトがある場合,無価値となるが減点は適用しない。
F	=要素中に転倒した場合,転倒ごとに-1.0	要素中に転倒があった場合, テクニカル・スペシャリストが要素中の転倒と認定し, 該当する“Fall in Element”ボタンをデータ・オペレーターが押し, 転倒ごとに-1.0の減点とする.
!	=コレオグラフィック要素が認定されるが,すべての要件を満たさない	- コレオグラフィック要素は認定されるがすべての要件を満たしていない場合、ジャッジ画面上に「！」マークが表示され、ジャッジはGOE表に従って適切なGOEを適用する  -ステップシーケンスとChStの形状が全く同じ場合 (例: DiStとダイアゴナルのChSt) - Jr/Sr

## 9 別表A - パターン・ダンス・ダイアグラム

ソロ・アイスダンス・ステップ、キーポイント、シークエンス要件、タイミングを含む

ソロ・アイスダンス・ステップを使ったソロ・アイスダンス・パターン・ダンス・ダイアグラム

### 定義

**正しいエッジ：**正しいエッジとは、エッジがステップの長さ全体にわたってクリーンであることを意味する。正しいエッジとみなされるためには、エッジは各パターン・ダンスのルールに規定された正しい拍数の間保持されなければならない。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拍内でエッジを変更することは許される（別途規定がある場合を除く）。

**正しいターン：**正しいターンとは、ターンの足の配置が正しく、ターンの前後にクリーンなエッジがあり、ジャンプしたり擦ったりしていないことを意味する。ツイズルについては、片足で必要な回転数を移動しなければならない、スリーターンやピルエットのようにチェックされてはならない。ターンが正しいとみなされるためには、各パターン・ダンスのルールに規定された正しい拍数の間、ターンが保持されていなければならない。

**正しい配置：**ターンの定義にあるように、足を規定されたように氷上に置かなければならない。

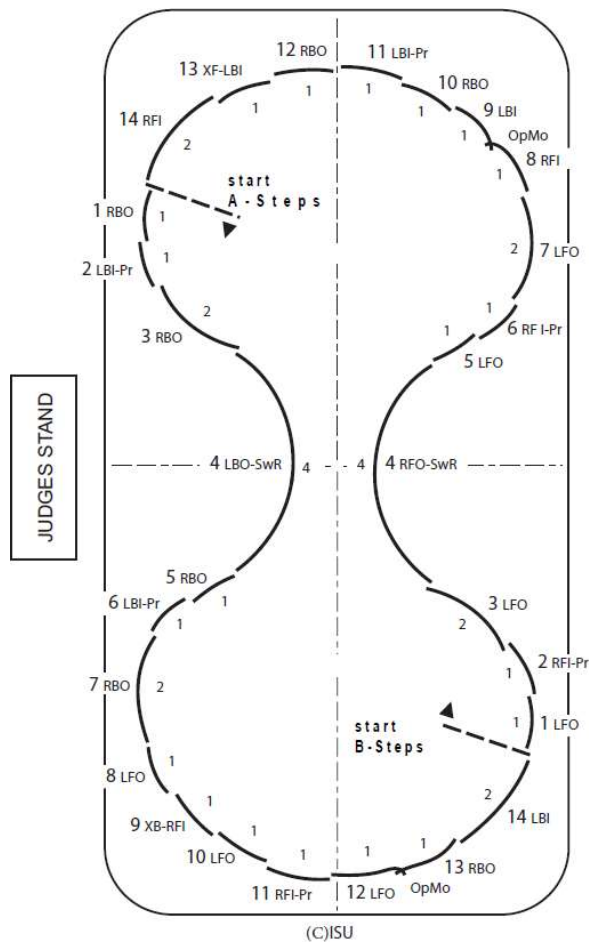
**ソロ・アイス・ダンスのステップ：**ソロ・アイス・ダンスに必要なステップは全選手に共通である。ダンスによっては、**A** ステップ（従来の女性ステップ）、**B** ステップ（従来の男性ステップ）、または両方の組み合わせが使用されることがある。各ダンスで滑るソロ・アイス・ダンス・ステップについてはパターン・ダンスのダイアグラムを参照のこと。

9.1 ダイアグラム ソロ・アイスダンス ベーシック・ノービス・パターン・ダンス

9.1.1 フォーティーンステップ - 2023/24

セット・パターン・ダンス - ソロ・アイス・ダンスのステップ：全選手がAステップを滑る

Aステップはダイアグラムの左側を滑る



ソロ・アイスダンス競技会で要求される**4つのシーケンス** - マーチ 2/4拍子および4/4拍子  
1パターンあたりの小節数：4拍子の5小節  
112拍/分±2拍/分  
最小のパターン時間：0:10.5 - 最大パターン時間：0:10.9  
所要時間：4シーケンス滑走に要する時間は約43秒。

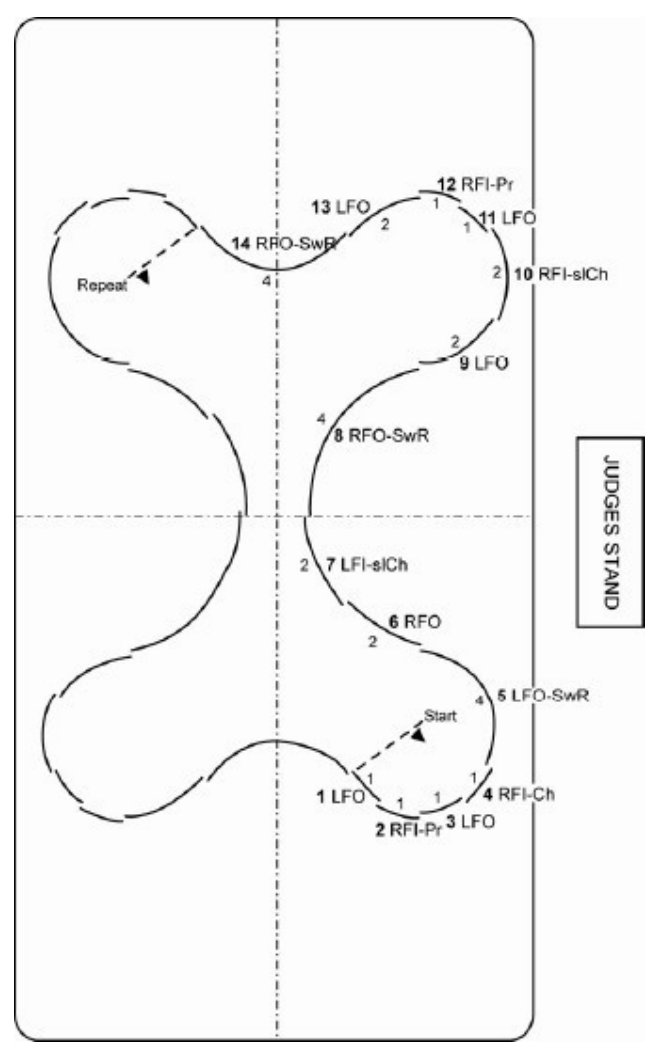
ベーシック・レベル：パターンの**50%**が完了  
レベル1：パターンの**75%**が完了

セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13

9.1.2 タンゴ・キャナスタ - 2023/24

9.1.3

セット・パターン・ダンス - ソロ・アイスダンス・ステップ：全選手がAステップを滑走



ソロ・アイスダンス競技会で要求される **3つのシーケンス - タンゴ 4/4**  
シーケンスあたりの小節数：4拍子の7小節  
108拍/分±2拍/分  
最小シーケンス時間：0:15.8 - 最大シーケンス時間：0:16.5  
所要時間：3シーケンス滑走に要する時間は約49秒。

ベーシック・レベル : パターンの50%が完了  
レベル1 : パターンの75%が完了

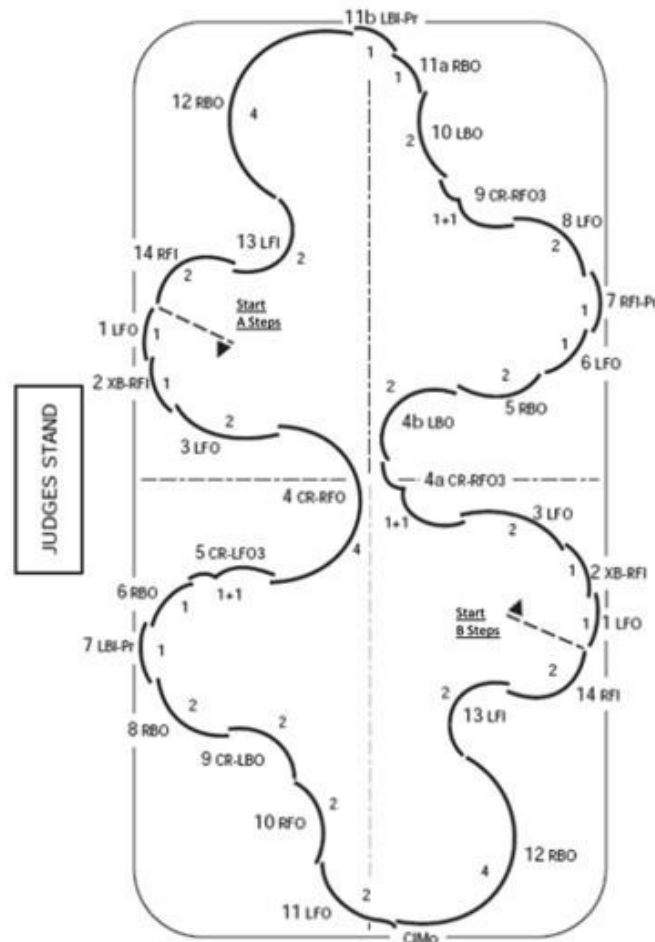
セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13

## 9.2 ダイアグラム ソロ・アイスダンス インターミディエート・ノービス・パターン・ダンス

### 9.2.1 フォックストロット - 2023/24

セット・パターン・ダンス - ソロ・アイスダンス・ステップ:

シーケンス1&3はAステップ とシーケンス2&4はBステップ



ソロ・アイスダンス競技会で要求される **4つのシーケンス - フォックストロット 4/4**

**1 分間に 100 拍±2 拍**

1 パターンあたりの小節数: 4 拍子の 7 小節

最小パターン時間: 0:16.5      最大パターン時間: 0:17.1

所要時間: 4つのシーケンスを滑るのに必要な時間は約1分7秒。

#### シーケンス1 & 3 - Aステップ

キーポイント1: ステップ11-12 (LFO、CIMo、RBO)

簡条書き: 正しいエッジ、正しいターン、正しい足の配置

#### シーケンス2 & 4 - Bステップ

キーポイント1: ステップ3~5 (LFO、CR-RFO3)

簡条書き: 正しいエッジ、正しいターン、正しいクロスロール

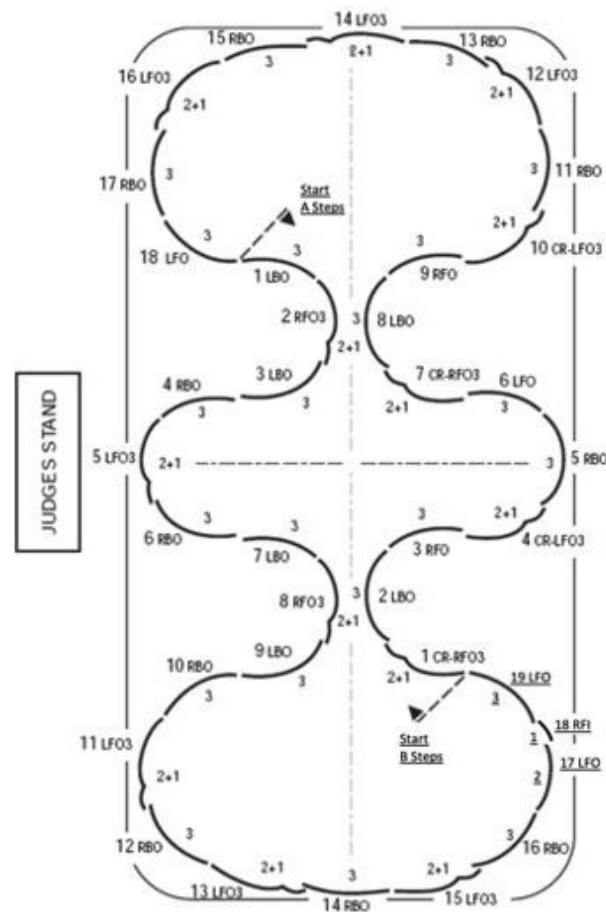
セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13



## 9.2.2 ヨーロピアン・ワルツ - 2023/24

セット・パターン・ダンス・ソロ・アイスダンス・ステップ:

シーケンス1はAステップ, シーケンス2はBステップ



ソロ・アイスダンス競技会で要求される **2** シーケンス - ワルツ 3/4

シーケンスあたりの小節数: 6拍子の9小節

135拍/分 $\pm$ 3拍/分

最小シーケンス時間: 0:23.6 - 最大シーケンス時間: 0:24.4

所要時間: 2シーケンス滑走に要する時間は約50秒。

### シーケンス1 - Aステップ

キーポイント1: ステップ6~8 (RBO, LBO, RFO3)

簡条書き: 正しいエッジ、正しいターン

### シーケンス2 - Bステップ

キーポイント1: ステップ6~8 (LFO, CR-RFO3, LBO)

簡条書き: 正しいエッジ、正しいターン、正しいクロスロール

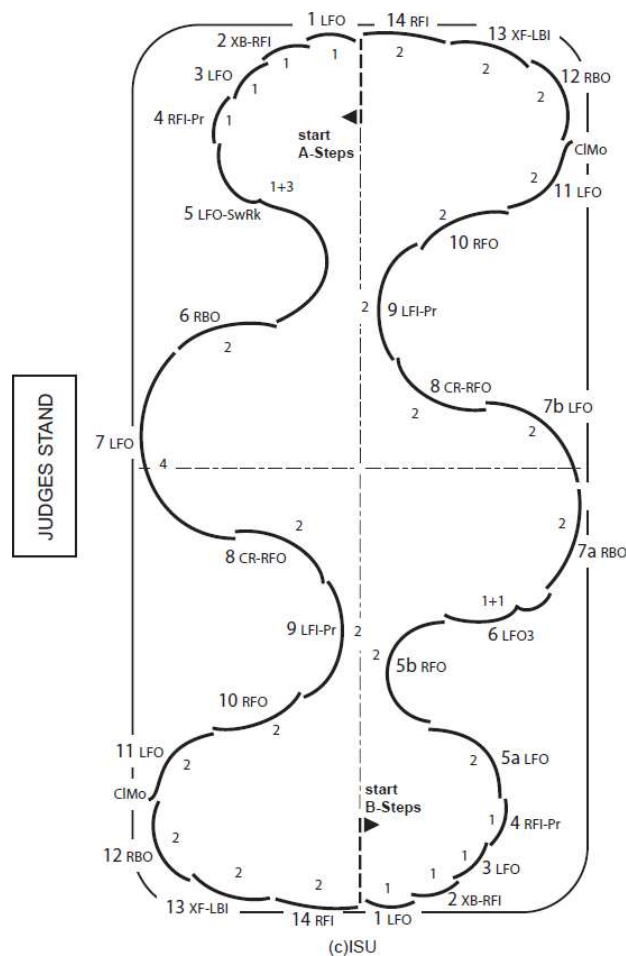
セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-18	18	2	5	9	14	17

### 9.3 ダイアグラム ソロ・アイスダンス アドバンスド・ノービス・パターン・ダンス

#### 9.3.1 ロッカー・フォックストロット - 2023/24

セット・パターン・ダンス - ソロ・アイスダンス・ステップ:

シーケンス1と3はAステップ、シーケンス2と4はBステップ



ソロ・アイスダンス競技会で要求される**4 シーケンス - ロッカー・フォックストロット 4/4**

シーケンスあたりの小節数: **4拍子の7小節**

**104拍/分±2拍/分**

最小シーケンス時間: **0:17.1** - 最大シーケンス時間: **0:17.7**

所要時間: **4つのシーケンスを滑るのに必要な時間は約1分5秒。**

#### シーケンス1 & 3 - Aステップ

キーポイント 1: ステップ5-6 (LFO-Sw-Rk, RBO) - 正しいエッジ、正しいターン、正しいスイング

キーポイント 2: ステップ 11-12 (LFO CIMo, RBO) - 正しいターン、正しい足の配置

#### シーケンス2 & 4 - Bステップ

キーポイント1: ステップ5a~5b (FLO, RFO) - 正しいエッジ

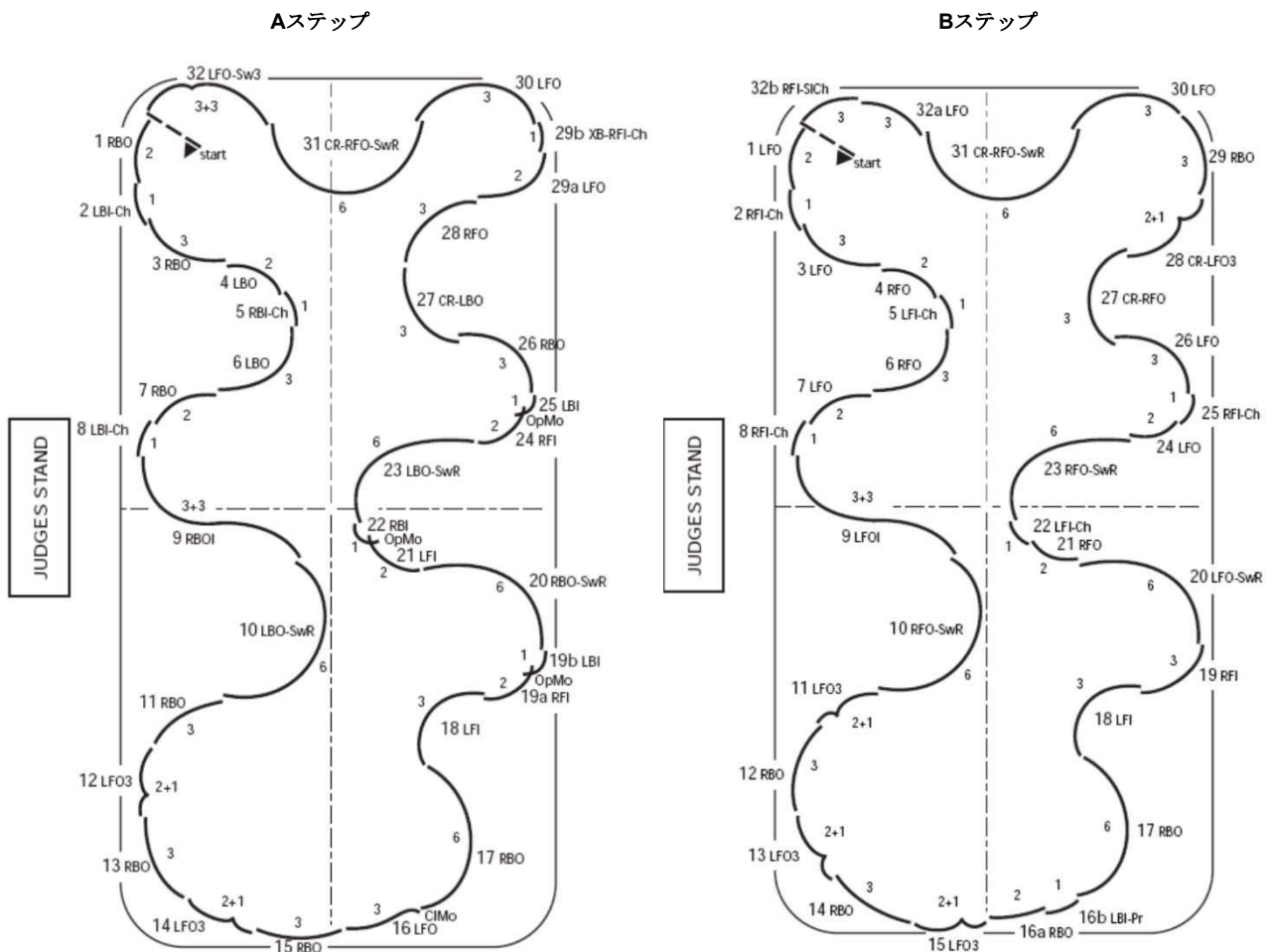
キーポイント2: ステップ11-12(LFO CIMo, RBO)-正しいターン、正しい足の配置

セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13

### 9.3.2 スターライト・ワルツ - 2023/24

セット・パターン・ダンス・ソロ・アイスダンス・ステップ:

シーケンス1はAステップ, シーケンス2はBステップ



ソロ・アイスダンス・コンペティションに必要な2つのシーケンス - ワルツ 3/4

毎分174拍/分±3拍/分

最小シーケンス時間: 0:34:8 - 最大シーケンス時間: 0:35:6

所要時間: 2シーケンス滑走に要する時間は約1分10秒。

注: シーケンス1では、スケーターはB-ステップの準備のためにスリーターンの代わりにステップ32aとbを滑り、シーケンス2では、スケーターはダンスの最後にステップ32のスリーターンを行う。

#### シーケンス1 - Aステップ

キーポイント 1: ステップ9-10 (RBOI, LBOSwR) - 正しいエッジ、正しいエッジチェンジ

キーポイント 2: ステップ 21-22 (LFI, OpMo, RBI) - 正しいエッジ、正しいターン、正しい足の配置

#### シーケンス2 - Bステップ

キーポイント1: ステップ9-10 (LFOI, LFO) - 正しいエッジ、正しいエッジチェンジ

キーポイント2: ステップ26-28 (LFO, CR-RFO, CR-LFO3)

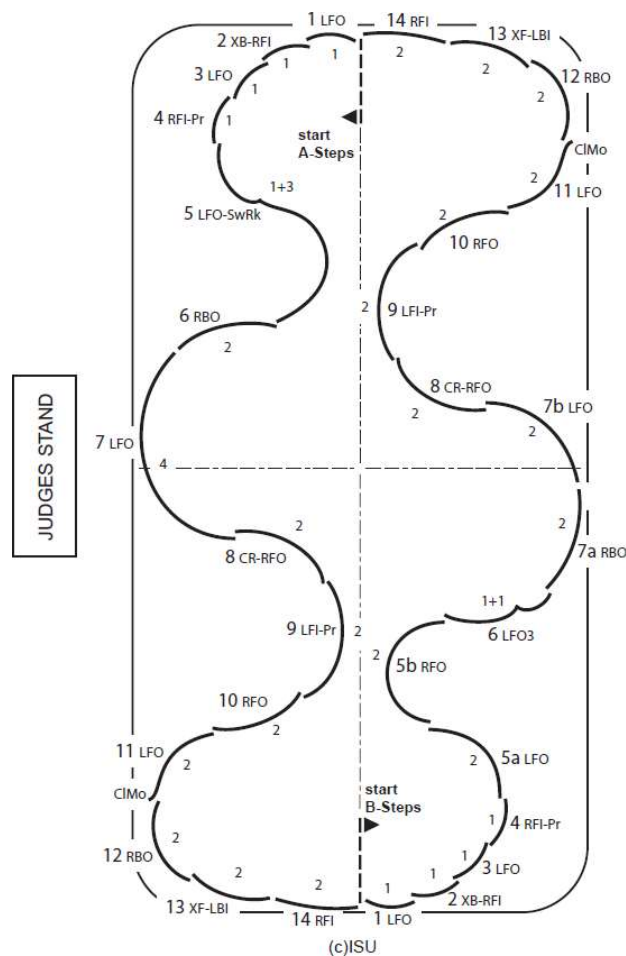
- 正しいエッジ、正しいターン、正しいクロスロール

セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-32	32	4	8	16	24	29

## 9.4 ロッカー・フォックストロット - 2023/24 ジュニア・リズム・ダンス

セット・パターン・ダンス - ソロ・シリーズ・ステップ :

シーケンス1はAステップとシーケンス2はBステップ



3つのキーポイントが規定され、レベル4までが評価される。				
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・ダンスの50%を完了	パターン・ダンスの75%を完了	パターン・ダンスの75%を完了 キーポイントの1つを正しく実行	パターン・ダンスの90%を完了 キーポイントの2つを正しく実行	パターン・ダンスの100%を完了 キーポイントの3つを正しく実行

ソロ・アイスダンス競技会のリズム・ダンスで要求される2シーケンス

パターンごとの小節数 : 4拍の7小節 - 最小パターン時間 : 0:15.8 最大パターン時間 : 0:16.5

シーケンス1 : Aステップ

キーポイント1 : ステップ5、LFO Swing Rocker、RBO - 簡条書き : 正しいターン、正しいスイング動作

キーポイント2 : ステップ7-8、LFO、CR-RFO - 簡条書き : 正しいクロスロール

キーポイント3 : ステップ11-13、LFO OpMo、RBO、XF-LBI - 簡条書き : 正しいエッジ、足の配置とクロス・イン・フロント

シーケンス2 : Bステップ

キーポイント1 : ステップ5a~7a、RFO、LFO3、RBO - 簡条書き : 正しいターン

キーポイント2 : ステップ7b~8、LFO、CR-RFO - 簡条書き : 正しいクロスロール

キーポイント3 : ステップ11-13、LFO OpMo、RBO、XF-LBI - 簡条書き : 正しいエッジ、足の配置とクロス・イン・フロント

セクション	ステップ	# ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13