

国際スケート連盟

コミュニケーション第 2501 号

シンクロナイズド・スケーティング

このコミュニケーションは、ISU コミュニケーション 2482 を置き換える情報とする

記載内容：

要素、フィーチャー、アディショナルフィーチャーの難度グループ

（日本語訳：内容は英語版を正とする）

発行日 2022 年 8 月 2 日

アーティスティックエレメンツ

基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない

難度グループ

レベルベース (ABB/ACB/ALB/AWB)	レベル 1 (AB1/AC1/AL1/AW1)	レベル 2 (AB2/AC2/AL2/AW2)
レベル 1, 2 の要件を満たさないが、基本要件は満たしているアーティスティックエレメンツ	以下を含む: -1 つのフィーチャー	以下を含む: -2 つのフィーチャー

フィーチャー

1. コレオグラフィックシリーズ
2. 異なる隊形
3. フリースケーティングエレメンツ
4. インターロッキング
5. インターセクティング
6. ピボットティング
7. ウィーピング

要素の一般要件

- 停止(振付上の)は許されない

フィーチャーの一般要件

- 各フィーチャーは、要求される数のスケーターによって同時に実行されなければならない
- AC/AW はフィーチャーの前、間、後で回転し続けなければならない
- AB/AL はフィーチャーの前、間、後で氷面を横断し進み続けなければならない

1. コレオグラフィックシリーズ

- 少なくともチームの 1/2 が以下を実行しなければならない:
 - i. 少なくとも 2 つの認識できるターンに加えて、他のステップおよびリンクステップ
 - ii. 少なくとも 1 つのローレベルを含むボディムーブメント
 - iii. 多様な腕のムーブメント
- 最初のボディムーブメントで開始し、一度要件が満たされれば終了する
- 他のフィーチャーと、全体又は部分的に組み合わせて行うことができる

2. 異なる隊形

- 全てのスケーターが両方の隊形に参加していなければならない

ブロック

- **12 人構成のチーム** - 3 人のスケーターから成る 4 列から 4 人のスケーターから成る 3 列への変化(順不同)は 2 つの異なる隊形としてはみなされない

3. フリースケーティングエレメンツ

- 少なくとも 1 人のスケーターが 1 つのフリースケーティングエレメンツを実行しなければならない
- スケーターはフィーチャーを開始する前に要素の形にいななければならない、フィーチャーを終えた後も要素の形にいななければならない

4. インターロッキング

- 少なくともチームの 1/2 がインターロックしなければならない
- インターロッキングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも 1 度行う

- 途切れずに次々を行う
- 5. **インターセクティング**
 - 少なくともチームの 1/2 がインターセクトしなければならない
 - インターセクティングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも1度行う
 - 同時又は異なるタイミングで行う
 - 1つのスポークが他の回転しているスポークを同じ方向にインターセクティングし通り抜ける場合、このフィチャーの要件を満たさない
- 6. **ピボットティング**
 - 少なくともチームの 1/2 が同時にピボットしなければならない
 - ピボットティングは少なくとも3人のスケーターから成る列で行わなければならない
 - ピボットティングは認識できなければならない
- 7. **ウィービング**
 - 少なくともチームの 1/2 がウィーブしなければならない
 - ウィービングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも2度行う
 - 途切れずに次々を行う

クリエイティブエレメンツ

基本要件

1. 要素は WBP と現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. シニア フリースケーティング – 全てのスケーターがグループリフトに参加しなければならない
3. ジュニア フリースケーティング – 全てのスケーターがリフト(ペア又はグループリフト)に参加しなければならない

要素の一般要件

- 要素のどの部分でも停止(振付上の)は許されない – 例外; クリエイティブエレメンツがプログラムの最後の要素/ムーブメントの場合、停止は許される(ステーションナリーグループリフトは許される)

アイスカバレッジ制限/要件

- 要素の形が一度形成されたら、要素全体を通して全てのスケーターが互いに 30m 以内にいないなければならない

グループリフトエレメンツ – シニア

基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. リフトに参加しないスケーターは、2022-23 シーズンでは許されない
3. 全てのスケーターはグループリフトに参加することを試みなければならない

難度グループ

レベルベース GLB	レベル 1 GL1	レベル 2 GL2	レベル 3 GL3	レベル 4 GL4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしているグループリ フト	以下を含む: - 滑走するグループリ フト - 1 つのフィーチャー: - グループ A、B、又 は C からいずれか のフィーチャーを選 択 注記: ローテーション は要求されない	以下を含む: - 滑走するグループリ フト - 2 つの異なるフィー チャー: - 各グループから最大 1 つのフィーチャーを 選択 注記: ローテーション は要求されない	以下を含む: - 少なくとも 360° の ローテーションと滑 走するグループリフ ト - 3 つの異なるフィー チャー: - 各グループから最大 1 つのフィーチャーを 選択	以下を含む: - 少なくとも 360° のローテーション と滑走するグルー プリフト - 4 つの異なるフィ ーチャー: - グループ A から 1 つ - グループ B の両 方 - グループ C から 1 つ 注記: グループ A のフ ィーチャー #1 を選択 する場合、ディフィカル トエントリーはヴォルト でなければならない

フィーチャー

グループ A

1. リフトスケーターのチェンジポジション
2. リフトスケーターのディフィカルトポジション

グループ B

1. ディフィカルトエントリー
2. ディフィカルトエグジット

グループ C

1. ミラーイメージパターン
2. 両方向のローテーション
3. 2 人のサポータースケーター

要素の一般要件

- 停止又は停滞(振付上の)は許されない
- (リフトスケーターの)胴体のほとんどが、サポータースケーターの頭の高さより上にななければならない
例外: GLB-リフトスケーターはあらゆる高さで氷から持ち上げられていなければならない
- 全てのグループリフトは同じでなければならない

コレオグラフィック要件

- 全てのグループリフトは同時に滑走および/又は回転をしなければならない
- 全てのフィーチャーは各グループリフトによって同時に行わなければならない

アイスカバレージ制限/要件

- 全てのスケーターは互いが 30m以内にいななければならない(フィーチャーを含む)

フィーチャーの一般要件

- 全てのグループリフトは同じフィーチャーを行わなければならない
- グループリフトでの“メイン”ポジションとは、要求されるローテーションの間かつフィーチャーの間、リフティドスケーターによって保持されているポジションを示す
- **GL3、GL4:** 全てのフィーチャーは 360° ローテーションの間に行われなければならない。例外: エントリー又はエグジットのフィーチャーの間
 - チームはフィーチャーを完了するために 360° 以上ローテーションしてもよい

ポジションの種類

リフティドスケーターのポジションは 2 種類—シンプルポジションとディフィカルトポジション

- シンプルポジション:** リフティドスケーターがアップライトの状態又は、体の正面、側面又は背面の状態でバランシングやフレキシブルポジションの要件を示さずにサポートされている状態
- ディフィカルトポジション:** リフティドスケーターがアップライトの状態又は、体の正面、側面又は背面の状態でバランシングおよび/又はフレキシブルポジションの要件を示しながらサポートされている状態

バランシングポジションの要件

- リフティドスケーターの首と足だけで支えられている場合はバランシングポジションとみなされる
- 異なる種類のリフティドスケーターのバランシングポジションは、以下を含むがこれらに限らない:
 - シットスプリットポジション
 - U-ポジション
- サポートイングスケーターは片手又は両手で支えてもよい

シットスプリットポジション

- シットスプリットポジションとして認められるためには、リフティドスケーターが両足をスプリットポジションで座っていなければならない—フルスプリットは必要ではない
- サポートイングスケーター
 - サポートは体の下側のパーツのみ(臀部+脚/足首) でなければならない
 - サポートイングスケーターがほぼまっすぐな 1 列にいななければならない

U-ポジション

- U-ポジションとして認められるためには、リフティドスケーターが強い背中中の反り返り/アーチで少なくともセミサークルを見せなければならない
- サポートイングスケーター
 - サポートは体の下側のパーツのみ(臀部+腕/手) でなければならない

フレキシブルポジションの要件

- 異なる“種類”のリフティドスケーターのフレキシブルポジションは以下を含むが、これらに限らない:
 - スプリットポジション
 - 135° エクステンション
 - バックベンド/アーチポジション
 - ビールマンポジション
- フリーレッグはセルフサポート、パートナーサポート又はサポートなしでもよい

スプリットポジション

- リフティドスケーターの脚は曲げててもよいが、フルスプリット(180°)を維持しなければならない

135° エクステンション



- 片足はまっすぐに伸ばされかつ少なくとも 135° に保持されていなければならない(前、横又は後ろ)

バックベンド/アーチポジション

- このポジションは、少なくともセミサークルを強い背中からの反り返り/アーチで見せなければならない

ビールマンポジション

- リフトイスケーターのフリーフットは、背中側からスケーターのアクシスの中心に近く、頭の位置よりも高く、頭の頂点に向かって引き上げられていなければならない

フィーチャーの要件

グループ A

1. リフトイスケーターのチェンジポジション

各リフトイスケーターは以下の通りでなければならない

- 2つの異なる種類のリフトポジションを実行
- 同時に同じポジションをとる
- 明瞭なフィクストポジション(固定されたポジション)を各ポジションでとる
 - “フィクストポジション”の保持に関して時間的な要件はないが、リフトイスケーターは“フィクスト”と認められるために各ポジションを必要なだけの長さ保持しなければならない
- 1つのポジションからもう1つのポジションへのトランジションは連続した動作で、リフトイスケーターの胴体のほとんどをサポートイスケーターの頭の高さよりも上に保持しながら行わなければならない
- リフトイスケーターは2つ目のポジションに達する前にこのフィーチャー中、他のポジションを通過することは構わない

次のリフトポジションの組み合わせのいずれかが要求される:

GL1, GL2:

- 2つの異なるシンプルポジション

GL3&GL4:

- 1つのシンプルポジション+1つのディフィカルトポジション(順不同)
- 2つの異なる種類のフレキシブルポジションの使用
- 2つの異なる種類のバランシングポジションの使用
- 1つのフレキシブルポジション+1つのバランシングポジション(順不同)

グループ B

1. ディフィカルトエントリー

- ディフィカルトエントリーとは、グループリフトの入りの際に行われる難しい動きであり、バランスコントロールやグループリフトの実行に大きな影響を与えなければならない
- リフティングスケーターが2人だけのリフトはディフィカルトエントリーとはみなされない

GL3 & GL4

- ディフィカルトポジションは、ヴォルトエントリーを使用する場合を除き、ディフィカルトエントリーの直後に直ちに成立しなければならない

ディフィカルトエントリーは以下を含むがこれらに限らない;

ヴォルト

- ヴォルトするスケーターはメインリフトのポジションに入るためにヴォルトをしなければならない(リフトイスケーターのチェンジポジションフィーチャーの場合の例外を参照)
- リフト/ヴォルトするスケーターは、メインリフトのポジションに到達する前にサポートイスケーター(達)の肩の上に停止してもよい

プレリフト

- プレリフトはグループリフト(シンプル又はディフィカルトポジション)および/又はペアリフトで、タッチダウンすることなくグループリフトの直前に行わなければならない

プレペアリフト

- リフティドスケーターはペアリフトをしている間、サポーターの肩で静止してもよい、そしてペアリフトの後、メインリフトのポジションに到達するまでに、他のサポーター（達）の肩で静止してもよい

プレグループリフト

- プレグループリフトポジションは以下の通りでなければならない；
 - グループリフトのメインポジションと異なるもの
 - どの高さでもよいが、フィクストポジションであること。肩の高さの場合、リフティドスケーターはサポーター（達）の（両）肩に接してはならない
- リフティドスケーターが、プレグループリフトのフィクストポジションから下ろされる場合；
 - リフティドスケーターの上げ下げは途切れなく行われなければならない、サポーター（達）の（両）肩の上に静止することは許されない
 - 途切れないアップ/ダウン/アップの動きでなければならないので、一時的な静止時間に関する要件はない

2. ディフィカルトエグジット

- ディフィカルトエグジットはバランスコントロールやグループリフトの出に大きな影響を与えなければならない
- ペアリフトはこのフィーチャーの要件を満たさない
- 水平のポジションからエグジットする場合：
 - リフティドスケーターによる、氷面に平行な軸で少なくとも 270° の回転（すなわち：ローリングダウン・転がり落ちる）を行わなければならない
 - リフティドスケーターは中断なくロールダウンしなければならず、ロールダウンする前に、サポーターの肩で休んではならない

グループ C

1. ミラーイメージパターン

GL1 & GL2

- 反対方向から近づいてくるグループリフトはリフトポジションを保持し、滑走しながら互いがすれ違わなければならない

GL3 & GL4

- グループリフトはディフィカルトリフトポジションを維持しながら互いがすれ違う際に反対方向でローテーションをしなければならない

2. 両方向へのローテーション

- チームは要求される回転角度と回転方向の順番を選ぶことができる

GL1 & GL2

- 各方向で少なくとも 180° がなければならない

GL3 & GL4

- 1 つ目のローテーション方向で少なくとも 360° + 2 つ目のローテーション方向で少なくとも 180° がなければならない（順不同）

3. 2 人のサポーター

- 2 人のスケーターのみがフィーチャーの最中に要求されたローテーションの角度（レベルに応じた）の間、リフティドスケーターをサポートしなければならない
- エントリー又はエグジットの間：どのような人数のスケーターでもリフティドスケーターをアシストすることができる

インターセクションエレメンツ

基本要件

1. 要素は WBP と現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない

難度グループ

レベルベース IB	レベル 1 I1	レベル 2 I2	レベル 3 I3	レベル 4 I4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしているインターセ クション	以下のいずれかを含 む; Option A - フェイストウフェイス アプローチのインタ ーセクション Option B - 2 ラインインターセク ション Option C - “V” インターセクション	以下のいずれかを含 む; Option A - 2 ラインインターセ クション - 1 つのフィーチャー Option B - “V” インターセクシ ョン - 1 つのフィーチャー Option C - ボックス/トライアン グルインターセクシ ョン	以下のいずれかを含 む; Option A - ボックス/トライアン グルインターセクシ ョン - 1 つのフィーチャー Option B - アングルドインター セクション Option C - ウィップインターセク ション	以下のいずれかを含 む; Option A - アングルドインター セクション - 1 つのフィーチャー Option B - ウィップインターセク ション - 1 つのフィーチャー
注記: 下記、各インターセクションの特定要件を確認すること				

フィーチャー

1. エントリーバリエーション

要素の一般要件

- 停止および/又は停滞はインターセクションのどのフェーズ中であっても許されない
- 例外: インターセクションエレメンツがプログラムの最後の要素の場合、エグジットフェーズでの停止/停滞は許される
- 全てのスケーターは pi ロテーションが始まるまでの間、ホールドありのバックトゥバックでなければならない (レベル1の Option A を除く)

各インターセクションの特定要件

アングルドインターセクション

- 2 つの列同士の間隔 (コリドー) は各列の先頭のスケーターが重なり始めて (オーバーラップ) から約 3m 以上離れてはならない

クラブシングインターセクションーボックス/トライアングル

- ピボットティングアプローチを使用する場合、各列は pi ロテーションを始める前に少なくとも 90° ピボットしなければならない

2 ラインインターセクション

- 両列は、アプローチフェーズ中、互いが平行でなければならない

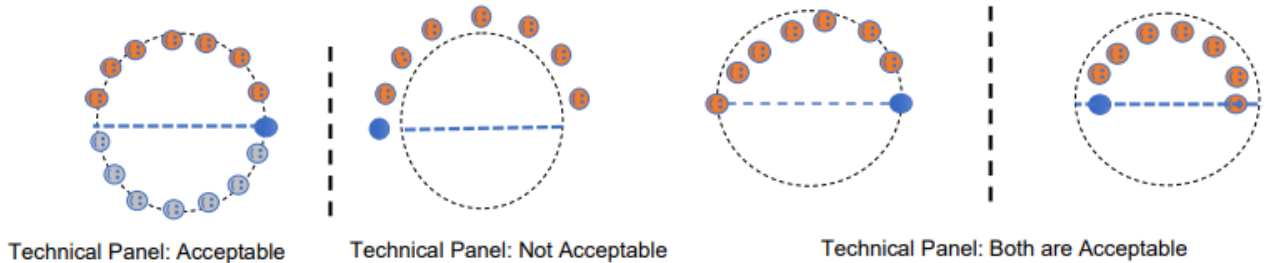
“V” インターセクション

- “V” インターセクションはピボットティングフェイストウフェイス又はピボットティングバックトゥバックアプローチで行うことを想定する
- 各列は pi ロテーションを始める前に少なくとも 90° ピボットしなければならない

ウィップインターセクション

- ウィップインターセクションはピボットティングアプローチで行うことを想定する
- 各列は異なる回転方向にピボットしなければならない

- 両列は、各列の先頭スケーターがインターセクションのアクシスに対してバクトゥバクトになるまで、カーブの形を成し、少なくとも 90° のピボットを保たなければならない
- 同じ列の両端のスケーターの間の距離が、全てのスケーターで作ったサークルの直径を超えてはならない(使用されているホールドを加味)
(下図参照)



フィーチャー要件

1. エントリーバリエーション

- フィーチャーは多様なフリースケーティングムーブメント、フリースケーティングエレメンツ又はフィギュアスケティングボキャブラリーを用いた複雑なパターンを含むことができる
- エントリーバリエーションはアプローチフェーズの前および/又は間で行わなければならない、pi ローテーションを開始する前に完了していなければならない
- 複雑なパターンを使用する場合、インターセクションの要件を満たすために要求されるインターセクションの形は pi ローテーションの直前に現れることもある

アングルドインターセクション:

- フィーチャーは、先頭のスケーター達がオーバーラップを開始する前かつ pi ローテーションを開始する前までに完了しなければならない

ウィップインターセクション:

- フィーチャーでローテーションを伴うムーブメントを使用する場合、インターセクションの形は 90° ピボット開始の前に現れることもある
- フィーチャーはホールドが保持されていれば、 90° のピボットの間に行うこともできる
- フィーチャーの間で 360° 以上のローテーションを使用する場合、又はフィーチャーの間ムーブメントを実行するためにホールドを離すことが必要となる他のムーブメントを使用する場合、スケーターはフィーチャーが完了した直後に再び繋がなければならない、pi ローテーションを開始するまでバクトゥバクトでホールドを維持しなければならない

ポイントオブインターセクション アディショナルフィーチャー - インターセクションエレメントに適用

基本要件:

1. アディショナルフィーチャーは現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 全てのスケーターが pi ローテーションを試みなければならない

難度グループ

レベル ベース - piB		レベル 1 pi1	レベル 2 pi2	レベル 3 pi3	レベル 4 pi4
レベル 1,2,3,4 の要件 を満たし てはない が、基本 要件は 満たして いる pi	<u>アングルドイ ンターセクシ ョン</u>	ラスト pi ローテーシ ョンは以下を含まな ければならない; - フォワード 360°	ラスト pi ローテーションは 以下いずれかを含まなけ ばならない; Option A - フォワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 360°	ラスト pi ローテーションは 以下いずれかを含まなけ ばならない; Option A - バックワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 720°	ラスト pi ローテーションは 以下いずれかを含まなけ ばならない; - バックワード 720° - 1 つのフィーチャー
	<u>“V”インター セクション & 2 ラインインタ ーセクション</u>	以下を含まなければ ならない; - フォワード 360°	以下を含まなければならな い; Option A - フォワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 360°	以下を含まなければならな い; Option A - バックワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 720°	以下を含まなければならな い; - バックワード 720° - 1 つのフィーチャー
	<u>ウィップインタ ーセクション</u>	以下を含まなければ ならない; - フォワード 720°	以下を含まなければならな い; - フォワード 720° - 1 つのフィーチャー	以下を含まなければならな い; - バックワード 720°	以下を含まなければならな い; - バックワード 720° - 1 つのフィーチャー
	<u>コラプシング インターセク ション</u>	以下を含まなければ ならない; - フォワード 360°	以下を含まなければならな い; Option A - フォワード 360° + フォ ワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 360° + バ ックワード 360°	以下を含まなければならな い; Option A - バックワード 360° + バ ックワード 360° - 1 つのフィーチャー Option B - バックワード 720° + バ ックワード 720°	以下を含まなければならな い; - バックワード 720° + バ ックワード 720° - 1 つのフィーチャー

pi フィーチャー

1. (両)手を頭上に保持
2. 片足での pi ローテーション

アディショナルフィーチャーの一般要件:

- 要求されている以上の余分なローテーションは許されない
- pi ローテーションは以下の通りでなければならない:
 - スケーターがインターセクトする前に回転を開始すること
 - スケーターはインターセクトをしながら回転し続けなければならない
 - スケーターがインターセクトを開始する前に完了してはならない
 - 連続的で、途切れてはならない
 - pi ローテーションはその場で行ってはならない
- 同じ列にいる全てのスケーターは同じ回転方向に各々の pi ローテーションを行わなければならない;

コレオグラフィック要件

- フィーチャーは全てのスケーターによって同時に行われなければならない

各種インターセクションに対するアディショナルフィーチャー要件

アングルドインターセクション

- ラスト pi ローテーションに先行するローテーションは、両列がオーバーラップを始める直前、又は遅くとも始める際に開始しなければならない
 - ローテーション間のほんのわずかなポーズ（静止）は許される
- ラスト pi ローテーション（レベルに対しての）は、インターセクションのアクシスの手前で開始し、スケーター達が通り抜けるまで回転し続けなければならない

注記: ラスト 360° pi ローテーションに先行するローテーションは、以下のいずれかの途切れない個々のローテーションのコンビネーションであること:

- 360° + 360° + 360°
- 720° + 360°（順不同）
- 1つの連続した 1080° ローテーション

ラスト 720° pi ローテーションに先行するローテーションは、以下のいずれかの途切れない個々のローテーションのコンビネーションであること:

- 360° + 360°
- 720°

コラプシングインターセクションーボックス/トライアングル

- 最初のローテーションはインターセクティングが始まる前に開始し、インターセクションの中で終了しなければならない
- その次のローテーションは（レベルに応じて）以下の通りでなければならない:
 - インターセクションの中にあり、インターセクションの中で終了、もしくはインターセクションを抜けた後で終了する
- pi ローテーションと pi ローテーションの間で、足換えやチェンジエッジや回転の方向を変えるために、ほんのわずかな（可能な限り短い）ポーズが許される

ウィップインターセクション

- 全ての pi ローテーションは、各列が使用する方向と同じ方向に回らなければならない
 - 片方の列が時計回りの回転方向で滑走していれば、その列の pi ローテーションの方向は時計回りの回転方向でなければならない
- 1つの途切れない 720° pi ローテーションが要求される: 最大 360° は“インターセクションのアクシス”に到達する前に終えなければならない

pi フィーチャー要件

1. (両)手を頭上に保持

- 手のポジションは pi ローテーションの初めの 180° ローテーションの間に達し、pi ローテーションの完了までの間保持されなければならない

pi2; 片手又は両手が頭の位置よりも上でなければならない

pi3 & pi4; 両手が頭の位置よりも上でなければならない

アングルドインターセクション:

- 少なくとも途切れないラスト pi ローテーションの際にこのフィーチャーを含まなければならない

コラプシングインターセクション:

- 少なくとも1つの pi ローテーションでこのフィーチャーを含まなければならない

2. 片足での pi ローテーション

- 全てのスケーターが明確に 360° 又は 720° ローテーションの際に片足でなければならない
- バックワードスリーターン+モホークのコンビネーションはこのフィーチャーの要件を満たさない

アングルドインターセクション:

- 少なくとも途切れないラストバックワード pi ローテーションを片足で行うことが要求される

コラプシングインターセクション;

- 少なくとも1つの pi ローテーションを片足で行うことが要求される

リニアエレメンツ（ブロック＆ライン）、ローテティングエレメンツ（サークル＆ウィール）

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 2サークル又は2ラインを使用する場合、人数は可能な限り均等でなければならない
3. 1ウィール又は2ウィールを使用する場合、各スポークの人数は可能な限り均等でなければならない
4. アイスカバレッジ:
 - リニアエレメンツ(ブロック/ライン)は最低 30mをカバーしなければならない
 - ローテティングエレメンツ(サークル/ウィール): 全てのスケーターが1方向で少なくとも 360° 回転、又は両方向に回転する場合はそれに相当する距離を回転しなければならない

難度グループ

レベルベース (BB/CB/LB/WB)	レベル 1 (B1/C1/L1/W1)	レベル 2- (B2/C2/L2/W2)	レベル 3 (B3/C3/L3/W3)	レベル 4 (B4/C4/L4/W4)
レベル 1, 2, 3, 4 の要件を満たしては ないが、基本要件は 満たしている要素	以下を含む: -1つのフィーチャー	以下を含む: -2つのフィーチャー	以下を含む: -3つのフィーチャー	以下を含む: -4つのフィーチャー

フィーチャー

リニアエレメンツ				ローテティングエレメンツ			
ブロック		ライン		サークル		ウィール	
1	チェンジオブポジション	1	チェンジオブポジション	1	チェンジオブポジション	1	チェンジオブポジション
2	n/a	2	n/a	2	回転方向の変更	2	回転方向の変更
3	コレオグラフィックシリーズ	3	コレオグラフィックシリーズ	3	コレオグラフィックシリーズ	3	コレオグラフィックシリーズ
4	サーキュラーパターン	4	n/a	4	n/a	4	n/a
5	異なる隊形	5	異なる隊形	5	異なる隊形	5	異なる隊形
6	n/a	6	n/a	6	インターロッキング	6	インターロッキング
7	ジャンプ/スロージャンプ	7	ジャンプ/スロージャンプ	7	ジャンプ/スロージャンプ	7	ジャンプ/スロージャンプ
8	ピボッティング	8	ピボッティング	8	n/a	8	n/a
9	n/a	9	ホールドのリリース	9	n/a	9	ホールドのリリース
10	3つの異なる種類のコネク ティッドホールド	10	3つの異なる種類のコネク ティッドホールド	10	n/a	10	3つの異なる種類のコネク ティッドホールド
11	n/a	11	2つの異なるアクシス	11	n/a	11	n/a
12	n/a	12	n/a	12	ウィービング	12	n/a

要素の一般要件

- 停止は許されない

コレオグラフィック要件

- フィーチャーは要求される人数のスケーターによって同時に行われなければならない

フィーチャーの一般要件

- 同じフィーチャーは要求される人数のスケーターによって行われなければならない
- 要素はフィーチャーの前、間、後で動いていなければならない

フィーチャー#1 チェンジオブポジションは、以下のフィーチャーと同時にすることはできない - #5 異なる隊形 - #6 インターロッキング - #9 ホールドのリリース - #12 ウィービング	フィーチャー#3 コレオグラフィックシリーズは、以下のフィーチャーと同時にすることはできない - #9 ホールドのリリース	フィーチャー#5 異なる隊形は、以下のフィーチャーと同時にすることはできない - #1 チェンジオブポジション - #6 インターロッキング - #9 ホールドのリリース - #12 ウィービング
--	--	--

フィーチャーの要件

1. チェンジオブポジション(B, C, L, W)

- 全てのスケーターが参加しなければならないとは、各々のスケーターが新しいポジション(Place)に向かうことによるアシストを意味する(移動後に新しいポジションに留まっても、元いたポジションに戻ってもよい)
- スピードを落として他のスケーター/列が通り過ぎるのを助けることはこのフィーチャーの要件を満たさない
- 個々のスケーター、ペアおよび/又は列を使用するあらゆる方法で行ってよい

2. 回転方向の変更(C, W)

- 少なくともチームの 1/2 がこのフィーチャーを行わなければならない

3. コレオグラフィックシリーズ

- 少なくともチームの 1/2 が以下を実行しなければならない:
 - 少なくとも 2 つの認識できるターンに加えて、他のステップおよびリンクステップ
 - 少なくとも 1 つのローレベルを含むボディムーブメント
 - 多様な腕のムーブメント
- 最初のボディムーブメントで開始し、一度要件が満たされれば終了する
- 他のフィーチャーと、全体又は部分的に組み合わせて行うことができる

4. サーキュラーパターン(B)

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- ブロックは 1 方向に少なくとも 270° をサーキュラーパターンでカバーしなければならない
- ブロックの列は可能な限りサーキュラーパターンと平行でなければならない

5. 異なる隊形(B, C, L, W)

- 全てのスケーターが両方の隊形に参加していなければならない
- **ブロック**
 - 12 人構成のチーム - 3 人のスケーターから成る 4 列から 4 人のスケーターから成る 3 列への変化(順不同)は 2 つの異なる隊形としてはみなされない

6. インターロッキング(C, W)

サークル - 少なくともチームの 1/2 が少なくとも 1 度インターロックしなければならない

ウィール - 全てのスポークが少なくとも 1 度インターロックしなければならない

- インターロッキングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも 1 度行う
 - 途切れずに次々とする

7. ジャンプおよび/又はスロージャンプ(B, C, L, W)

- 少なくともチームの 1/2 が認識可能な少なくとも 1 回転のジャンプおよび/又はスロージャンプを行わなければならない

8. ピボットイング(B, L)

- 全てのスケーターが参加し、認識可能なターンとステップを含んだ少なくとも 90° のピボットイングをしなければならない

9. ホールドのリリース(L, W)

- 全てのスケーターが少なくとも 3 秒間ホールドを離さなければならない
- ホールドのリリース中、各スケーターは少なくとも 360° のターン/ローテーションをし、および/又は両方向の滑走をしなければならない

10. 3 つの異なる種類のコネクティッドホールド(B, L, W)

- 全てのスケーターは3つの異なる種類のコネクティッドホールドをしなければならない
- 各スケーターは同時に同じ種類のホールドを使用しなければならない

11. 2つの異なるアクシス(L)

- 全てのスケーターは少なくとも2つの明確に異なるアクシスを使わなければならない: ロングアクシス、ショートアクシスおよび/又はダイアゴナルアクシス(斜め)など

12. ウィービング(C)

- 全てのスケーターはウィーブしなければならない
- ウィービングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも2度行う
 - 途切れずに次々で行う

ミックスドエレメンツ

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 要素として認定される(レベルは固定)には、全てのスケーターがこの要素に参加しなければならない

要素の一般要件

1. 停止(振付上の)は許されない

ムーブエレメンツ

基本要件:

1. 要素はWBPと現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 全てのスケーターが1つのfmを試みなければならない

難度グループ

レベルベース MEB	レベル 1 ME1	レベル 2 ME2	レベル 3 ME3	レベル 4 ME4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしてはいるが、基本要件は満たしているムーブエレメンツ	以下を含む: - 1つのフィーチャー	以下を含む: - 2つのフィーチャー	以下を含む: - 3つのフィーチャー - 少なくともチームの1/2 がディフィカルト fm を実行	以下を含む: - 4つのフィーチャー - チームの 3/4 以上がディフィカルト fm を実行

フィーチャー

1. チェンジオブポジション
2. ディフィカルトエントリー
3. インターセクティングおよび/又はパススルー
4. 支持(サポート)あり fm での足/脚のリリース
5. 2つの異なる種類の fm (フリースケーティングのみ)

要素の一般要件

- 少なくともチームの 1/4 は以下の通りでなければならない
- 同じ種類の fm 又は同じサブタイプの fm を実行すること(フリーレッグポジションを含む)
- ショートプログラム: 全てのスケーターが同じフリーレッグのポジションを使用しなければならない
- チェンジエッジ、回転方向の変更および/又はポジションの変更は同時に実行すること

コレオグラフィック要件

- チームは以下から 1 つの Option を選択しなければならない;
 - a. 全ての fm を同時に開始し、同時又は異なるタイミングで終了する
 - b. 各 fm を異なるタイミングで開始し、全ての fm が同時に終了する
- フィーチャーは要求される人数のスケーターによって同時に行われなければならない
- チェンジポジション: ホールドのリリースとホールドのリグラスプ(再度繋ぐ)は同時に行われなければならない

アイスカバレッジ制限/要件

- 全ての fm は互いが 30m 以内にいななければならない(フィーチャーを含む)

ポジションの種類

2 つの fm リストから選択すること - シンプル fm とディフィカルト fm (下記リスト参照)

- 時計回りから反時計回りに方向転換する際(順不同)、迅速に方向転換するために必要なものを除き、追加のステップ、ターンやリンクングステップの使用は許されない

シンプル fm	ディフィカルト fm
<ul style="list-style-type: none">- スプレッドイーグル - 片方又は両方向の使用- イナパウワー - 片方又は両方向の使用- アウトサイドスプレッドイーグル+アウトサイドイナパウワー(順不同) - 片方又は両方向の使用- 1 方向のアウトサイドイナパウワー+反対方向のアウトサイドスプレッドイーグル(順不同)- スパイラル支持(サポート)あり/なし、かつチェンジエッジあり又はなし、および/又はフリーレッグは前、横、後ろに完全に伸びている- スパイラルバリエーション、チェンジエッジあり又はなし<ul style="list-style-type: none">- セルフサポート、パートナーサポート又はサポートなし- フリーレッグは前、横、後ろに位置する- フリーレッグが少なくとも 45° 以上で曲がっている- アップライトエクステンション 135°<ul style="list-style-type: none">- セルフサポート、パートナーサポート又はサポートなし- フリーレッグが前、横、後ろで完全に伸びている	<ul style="list-style-type: none">- スパイラル 135°、支持(サポート)なし、1 回のチェンジエッジ<ul style="list-style-type: none">- フリーレッグを後ろで保持し、完全に伸びている- スパイラル 135°、支持(サポート)なし、フリーレッグポジションチェンジあり、チェンジエッジあり又はなし<ul style="list-style-type: none">- フリーレッグは完全に伸びており、サポートなしで前、横、後ろに変更- アップライトエクステンション 135°、1 回のチェンジエッジあり<ul style="list-style-type: none">- セルフサポート又はサポートなし- フリーレッグは前、横、後ろで完全に伸びている- アップライトエクステンション 170°、チェンジエッジあり又はなし<ul style="list-style-type: none">- セルフサポート又はサポートなし- フリーレッグは前、横、後ろで完全に伸びている- ビールマンスパイラル、チェンジエッジあり又はなし<ul style="list-style-type: none">- セルフサポート

フィーチャー要件

1. チェンジオブポジション

- 少なくともチームの 1/2 によって行われなければならない
- スケーターは、少なくともチームの 1/4 から成る列を構成しなければならない
- チェンジオブポジションの前後でホールドをしていなければならない
- スケーターはチェンジオブポジションの前後両方で各々のトラックを滑らなければならない
- スケーターはチェンジオブポジションを行う他のスケーターとトラックが交差しなければならない

2. ディフィカルトエントリー

- 少なくともチームの 1/2 はディフィカルトエントリーを含んでいなければならない
 - 少なくともチームの 1/4 は同じディフィカルトエントリーを行わなければならない
- ディフィカルトエントリーの例(以下の例に限らない);

a) 片足の難しいターン(複数可)

- 認識可能な片足の難しいターンは: ブラケット、カウンター、ロッカー、ダブルツイズル(720°)又はそれ以上の回転数
- “片足の難しいターン”のエグジットエッジが fm のエントリーエッジでなければならない

b) ジャンプ又はダンスジャンプ

- ランディングフット/エッジが fm のエントリーフット/エッジでなければならない

3. インターセクティングおよび/又はパススルー

- 少なくともチームの 1/2 はインターセクティングおよび/又はパススルーする fm を行わなければならない
- fm のインターセクトおよび/又はパススルーは同時でも異なるタイミングでもよい

4. 支持(サポート)あり fm での足/脚のリリース

- SP: 全てのスケーターがこのフィーチャーを行わなければならない
- FS: 少なくともチームの 1/2 が、このフィーチャーを行わなければならない
- 選択された fm はセルフサポート又はパートナーサポート又はサポートなしの可能性があり、支持(サポート)ありの状態を開始し、支持(サポート)なしの状態です(順不同)
- 同じ fm ポジションは足/脚のリリースの前後で保持されなければならない
- 支持(サポート)あり fm と支持(サポート)なし fm は、少なくとも 2 秒ずつ保持しなければならない

5. 2つの異なる種類の fm (フリースケーティングのみ)

- fm の各種類は少なくともチームの 1/4 によって行われなければならない

ノーホールドエレメンツ

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. ノーホールドエレメンツはツイズルエレメンツの後に続けて行ってはならない

難度グループ

レベルベース NHEB	レベル 1 NHE1	レベル 2 NHE2	レベル 3 NHE3	レベル 4 NHE4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は 満たしているノー ホールドエレメン ツ	以下を含む: - 1 つのフィーチャー	以下を含む: - 2 つのフィーチャー	以下を含む: - 3 つのフィーチャー	以下を含む: - 4 つのフィーチャー ダイアゴナルアク シスを含む

アディショナルフィーチャー – ステップシーケンス(ウェルバランスプログラムで要求される場合)

フィーチャー

1. チェンジオブポジション
2. ダイアゴナル(ななめ)アクシス
3. 異なる隊形
4. ジャンプ
5. ピボットティング

要素の一般要件

- アドバンスドノービス: NHE にツイズルが含まれていなければならない

コレオグラフィック要件

- 各フィーチャーは要求される人数のスケーターによって同時に行われなければならない

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターが各フィーチャーを行わなければならない
- どのフィーチャーを行っている間も停止および/又は停滞は許されない
- ブロックは各フィーチャーの前、間、後を通して氷面を横断し進み続けなければならない
- フィーチャーは別々に行われなければならない、ただし異なる隊形フィーチャーを使用する場合は、その他のフィーチャーをどちらの隊形で行ってもよい

フィーチャーの要件

1. チェンジオブポジション

- 全てのスケーターが参加しなければならないとは、各々のスケーターが新しいポジション(Place)に向かうことによるアシストを意味する(移動後に新しいポジションに留まっても、元いたポジションに戻ってもよい)
- スピードを落として他のスケーター/列が通り過ぎるのを助けることはこのフィーチャーの要件を満たさない
- 個々のスケーター、ペアおよび/又は列を使用するあらゆる方法で行ってよい

2. ダイアゴナル(ななめ)アクシス

- 各片足のターンのエントリーとエグジットは同じダイアゴナルアクシス上にななければならない
- ターンは認識可能でなければならない

NHE1 と NHE2

- 全てのスケーターは同じ 2 つのターンを行わなければならない(片足又は両足のターン、又は両方の組合せ)

NHE3 と NHE4

- 全てのスケーターは少なくとも 2 つの異なる種類の難しいターン/ステップ(ブラケット、カウンター、ロッカー、ループ、ダブルツイズル(720°)又はそれ以上の回転数)から成る、同じシリーズを行わなければならない

3. 異なる隊形

- 全てのスケーターが両方の隊形に参加していなければならない

ブロック

- **12 人構成のチーム** - 3 人のスケーターから成る 4 列から 4 人のスケーターから成る 3 列への変化(順不同)は 2 つの異なる隊形としてはみなされない

4. ジャンプ

- 少なくとも 1 回転以上の認識可能なジャンプをしなければならない

5. ピボットイング

- ブロックは少なくとも 90° ピボットしなければならない
- ミラーイメージパターンはこのフィーチャー中は許されない
- ターン/ステップ/ツイズル/リンクングステップは同じでなければならない
- ピボットイング中は隊形の変化は許されない

NHE2 - ブロックが 2 つのターンとステップおよび/又はリンクングステップをしながらピボットする

NHE3 と NHE4 - ブロックがコレオグラフィックシリーズをしながらピボットする

コレオグラフィックシリーズ

- 全てのスケーターは以下を実行しなければならない:
 - i. 少なくとも 2 つの認識できるターンに加えて、他のステップおよびリンクングステップ
 - ii. 少なくとも 1 つのローレベルを含むボディムーブメント
 - iii. 多様な腕のムーブメント
- 最初のボディムーブメントで開始し、一度要件が満たされれば終了する
- 他のフィーチャーと、全体又は部分的に組み合わせて行うことができる

ステップシーケンス アディショナルフィーチャー - ノーホールドエレメントに適用

基本要件:

1. アディショナルフィーチャーは現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 全てのスケーターが少なくとも2つのターン(片足のターンおよび/又は両足のターン)を試みなければならない

難度グループ

レベルベース sB	レベル 1 s1	レベル 2 s2	レベル 3 s3	レベル 4 s4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしているステップシー ケンス	以下を含む: 4 つのターン/ステップ (異なる 2 種類)	以下を含む: 6 つのターン/ステップ (異なる 3 種類) かつ、以下のいずれ かを含む: Option A 1 つの片足のシリーズ - 3 種類の異なる“難し いターン/ステップ” Option B 2 つの異なるシリーズ (各足1つずつ行う) - 2 種類の異なる“難し いターン/ステップ”	以下を含む: 8 つのターン/ステップ (異なる 6 種類) かつ 2 つの異なるシリーズ (各足1つずつ行う) - 3 種類の異なる“難し いターン/ステップ” - 2 種類の異なる“難し いターン/ステップ”	以下を含む: 10 つのターン/ステッ プ (異なる 7 種類) かつ 2 つの異なるシリーズ (各足1つずつ行う) - 3 種類の異なる“難し いターン/ステップ”
		難しいターン/ステップ: ブラケット、カウンター、ロッカー、ループ、ダブルツイズル(720°)以上の回転数		

アディショナルフィーチャーの一般要件

- 全てのターンは全てのスケーターによって同じエッジ、ローブ、同じ滑走方向で滑走されなければならない
- ミラーイメージパターンはステップシーケンス中の使用が許され、ミラーイメージパターンで正確に行ったターンは、ステップシーケンスのレベルを取るためのものとしてカウントされる

コレオグラフィック要件

- 全てのターンは全てのスケーターによって同時に行われなければならない

ターンとステップの種類

- 片足のターン(5 種類) - ブラケット、カウンター、ロッカー、スリーターン、ツイズル
- 両足のターン(2 種類) - チョクトー、モホーク
- ステップ - ループ

ペアエレメンツ

基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない (例外: 全てのペアが同時に同じムーブメントを行わなければならない)
2. 全てのペアはペアピボットを試みなければならない
 - ペアエレメンツを奇数のスケーターで実行する場合で 1 人のスケーターにパートナーがいない場合、残りのソロスケーターはペアエレメンツの一部を試みなければならない

難度グループ

レベルベース PaB	レベル 1 Pa1	レベル 2 Pa2	レベル 3 Pa3	レベル 4 Pa4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は満 たしているペアエレ メンツ	以下のいずれかを含 む: - 少なくとも 360° の 間サポーテッドスケ ーターが支持あり又 はなしのスパイラル ポジションをすること	以下のいずれかを含 む: Option A - 少なくとも 360° の 間サポーテッドスケ ーターがアップライト エクステンション 135° をすること Option B - 少なくとも 360° の 間サポーテッドスケ ーターがデススパイ ラルをすること	以下のいずれかを含 む: - 少なくとも 360° の 間サポーテッドスケ ーターがデススパイ ラルをすること - 1 つのフィーチャー	以下のいずれかを含 む: - 少なくとも 720° の 間サポーテッドスケ ーターがデススパイ ラルをすること - 2 つのフィーチャー

フィーチャー

1. エントリーバリエーション
2. エグジットバリエーション
3. フリーフットのホールド
4. 片手でのホールド

要素の一般要件

- 全てのペアは同じサポーテッドポジションで実行しなければならない

コレオグラフィック要件

- 全てのペアは同時にペアピボットを試みなければならない
- 全てのペアは同時にフィーチャーを行わなければならない

アイスカバレッジ制限/要件

- 全てのペアが互いに 30m 以内にいないといけない

ペア要件

- サポーテッドスケーターは以下の通りでなければならない:
 - 要求されるローテーションの間、正確なポジションを維持しなければならない
 - エントリーとエグジットの間、明確に片足であること
 - 要求されるローテーションの間ブレード(ブーツは不可)で滑走しなければならない
- デススパイラルの出の際にサポーテッドスケーターの膝/手は氷に接触してはならない

フィーチャーの一般要件

- 全てのペアは同じフィーチャーを行わなければならない

フィーチャーの要件

1. エントリーバリエーション

- 各ペアのうちの少なくとも 1 人のスケーターがこのムーブメントをしなければならない
- このバリエーションはサポーテッドスケーターがデススパイラルポジションを取る時又はその前で行わなければならない

エントリーバリエーションの例(但し以下に限らない)；

a) 片足の難しいターン

- 認識できなければならない
- “片足の難しいターン”のエグジットエッジはデススパイラルのエントリーでなければならない

b) フリースケーティングムーブ

- fmのエッジはデススパイラルのエントリーエッジでなければならない

c) ジャンプ又はダンスジャンプ

- ジャンプ又はダンスジャンプを使用する場合、ランディングフット/エッジはデススパイラルのエントリーフット/エッジでなければならない

2. エグジットバリエーション

- 各ペアのうちの少なくとも1人のスケーターがこのムーブメントをしなければならない
- このバリエーションは以下の通り開始しなければならない：
 - サポートィドスケーターが要求されるローテーションを完了した後および/又はサポートィドスケーターがアップライトになった時点
 - ペアが崩れる/離れる前(ペアは繋いでいる又は繋がれていなくてもよい)
- 片足のターン/チェンジエッジ/足換えはこのムーブメントの開始前に許される
- ターン/ステップ/ソロスピンはこのフィーチャーの要件を満たさない

3. フリーフットのホールド

- 全てのサポートィドスケーターは、デススパイラルポジションに下がっていく前にフリーフット(ブレード/ブーツ又は足首)を持たなければならない、かつ要求されるローテーションの間、保持し続けなければならない

4. 片手でのホールド

- 両スケーターは、デススパイラルポジションに入る前に片手でホールドしなければならない、要求されるローテーションの間も片手でホールドを維持しなければならない

ピボッティングエレメントブロック

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. ブロックは少なくとも 30m をカバーしかつ少なくとも 90° ピボットしなければならない

難度グループ

レベルベース PBB	レベル 1 PB1	レベル 2 PB2	レベル 3 PB3	レベル 4 PB4
レベル 1, 2, 3, 4 の要件を満たしてはいるが、基本要件は満たしているピボッティングブロック	以下のいずれかを含む: Option A - 少なくとも 2 つの片足のターンおよび/又は 2 つの両足のターンをしながらのピボッティング Option B - 1 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボッティング かつどちらの Option の場合も - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい	以下のいずれかを含む: Option A - 少なくとも 2 つの“片足の難しいターン”のシリーズターン(チェンジエッジのあり又はなし)をしながらのピボッティング Option B - 2 つの“片足の難しいターン”をしながらのピボッティング かつどちらの Option の場合も - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更の前後両方で少なくとも 45° のピボットが必要	以下を含む: - 少なくとも 2 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズターン(チェンジエッジなし)をしながらのピボッティング - 1 つの“片足の難しいターン”(シリーズターンの一部又は別でもよい) - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更の前後で少なくとも 45° のピボットが必要	以下を含む: - 4 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズターン(チェンジエッジなし)をしながらのピボッティング - ピボットポイントは 1 度変更しなければならない - ピボットポイント変更の前後両方で少なくとも 90° のピボットが必要

片足の難しいターン: ブラケット、カウンター、ロッカー、ダブルツイズル(720°)以上の回転数

例外: PB1、PB2: シングルツイズル以上の回転数も可能

要素の一般要件

- 停止および又は停滞は許されない
- ピボッティングは正確に実行されているターン/ステップで行わなければならない

PB1 と PB2

- 全てのスケーターは、ピボッティング中、同じ滑走方向を使用しなければならず、同じ滑走方向、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

PB3 と PB4

- 列が同じ滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、ピボッティング中、同じ滑走方向の、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 列が異なる滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じエッジを使用しなければならない
 - 同じ列にいる全てのスケーターは、同じ滑走方向、同じ足、同じエッジを使用しなければならない

ピボッティングの一般要件

ピボッティングは以下の通りでなければならない:

- 連続的で切れ目がないこと
- 1 つのブロック隊形のみで行うこと

- 1 方向でのみで行うこと

コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターは、ピボットイング中、同時に、ステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

ピボットイングエレメンツライン

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 要素は少なくとも 30m をカバーしかつ少なくとも 90° ピボットしなければならない

難度グループ

レベルベース PLB	レベル 1 PL1	レベル 2 PL2	レベル 3 PL3	レベル 4 PL4
レベル 1, 2, 3, 4 の要件を満たしては、基本要件は満たしているピボットイングライン	以下を含む: - 1 列又は平行の 2 列でピボットイング、ターンはあり又はなし - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい	以下を含む: - 1 列又は平行の 2 列でピボットイングする - 少なくとも 2 つの片足および/又は両足のターンを含む - ステップおよび/又はリンクングステップを含んでよい - ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない - <u>ピボットポイント変更の前後両方で少なくとも 45° のピボットが必要</u>	以下を含む: - 平行の 2 列でピボットイングする - 少なくとも 2 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズターン(チェンジエッジなし) - 1 つの“片足の難しいターン”(シリーズの一部又は別でもよい) - ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない - ピボットポイント変更の前後両方で少なくとも 45° のピボットが必要	以下を含む: - 平行の 2 列でピボットイングする - 4 つの異なる種類の“片足の難しいターン”のシリーズターン(チェンジエッジなし) - ピボットポイントの変更を 1 度しなければならない - ピボットポイント変更の前後両方で少なくとも 90° のピボットが必要
片足の難しいターン: ブラケット、カウンター、ロッカー、ダブルツイズル(720°)以上の回転数 例外: PB1、PB2: シングルツイズル以上の回転数も可能				

要素の一般要件

- 停止および/又は停滞は許されない
- ピボットイングは要求されるターン/ステップを正確なエッジを使用して行わなければならない

PL1 と PL2

- 全てのスケーターは、ピボットイング中、同じ滑走方向を使用しなければならず、同じ滑走方向、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

PL3 と PL4

- 列が同じ滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、ピボットイング中、同じ滑走方向の、同じ足での同じステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない
- 列が異なる滑走方向を使用する場合: 全てのスケーターは、同じエッジを使用しなければならない
 - 同じ列にいる全てのスケーターは、同じ滑走方向、同じ足、同じエッジを使用しなければならない

ピボットイングの一般要件

ピボットイングは以下の通りでなければならない:

- 連続的で切れ目がないこと

- 1 方向のみで行うこと

コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターは、ピボッティング中、同時に、ステップ/ターン/エッジ/リンクングステップを行わなければならない

シンクロナイズドスピエレメンツ

基本要件:

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 全てのスケーター/ペアはスピンを試みなければならない
3. 全てのスピンは少なくとも 3 回転しなければならない

難度グループ

レベルベース SySpB	レベル 1 SySp1	レベル 2 SySp2	レベル 3 SySp3	レベル 4 SySp4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては、基本要件は満たしているシンクロナイズドスピン	以下を含む: -1 つのフィーチャー	以下を含む: -2 つのフィーチャー	以下を含む: -3 つのフィーチャー	以下を含む: -4 つのフィーチャー

フィーチャー

1. チェンジオブフット
2. チェンジオブポジション
3. ディフィカルトスピンポジション
4. 異なる種類のスピン
5. エントリーバリエーション
6. エグジットバリエーション
7. 同じスピン

要素の一般要件:

スピンポジションの種類: キャメル、シット、アップライト

- 最大 2 つの異なる“スピンポジションの種類”を同時に行うことが許される
- 各“スピンポジションの種類”のバリエーションは各バリエーションが少なくともチームの 1/4 で行っている限り許される

スピンの種類: ソロスピン、ペアスピン

- 最大 2 つの異なる“スピンの種類”を同時に行うことが許される

コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターはスピンのエントリーとエグジットを同じタイミングで行わなければならない(フィーチャーを含む)
- 各フィーチャーは、要求される人数のスケーターで同時に行わなければならない

アイスカバレッジ制限/要件

- 全てのスピンは互いに 30m 以内で行われなければならない

フィーチャーの一般要件

- 同じフィーチャーは、要求される人数のスケーターで行わなければならない

フィーチャー要件

1. チェンジオブフット



- 全てのスケーターは各足で3回転行わなければならない

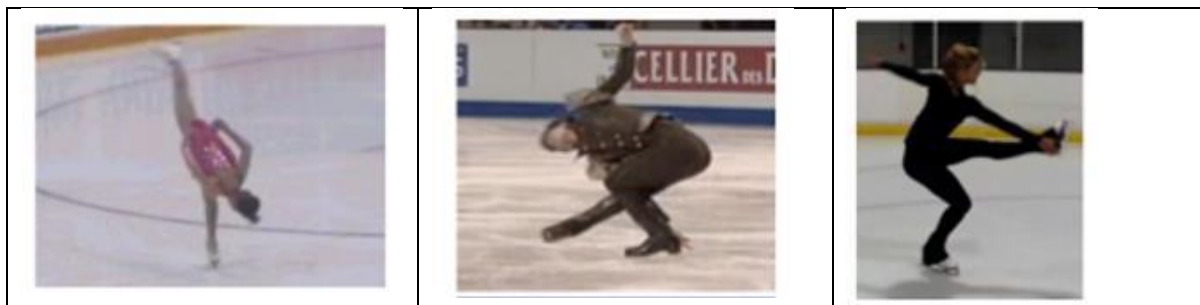
2. チェンジオブポジション

- 少なくともチームの1/4がチェンジオブポジション(姿勢の変更)をしなければならない
- 2つの異なるスピンポジションの種類を使用しなければならない
- このポジションは、チームの残りのパートと同じでも異なってもよい
- 各々が正しいポジションで、3回転が必要とされる

3. ディフィカルトスピンポジション

- 少なくともチームの1/4が同じディフィカルトポジションを行わなければならない
- ディフィカルトポジションは正確なポジションで少なくとも3回転維持されなければならない
- 以下の写真(に限らない)はディフィカルトポジションとみなされる

キャメルポジション		
キャメルフォワード(CF) 	キャメルサイドウェイズ(CS) 	キャメルアップワード(CU) 
シットポジション		
シットフォワード(SF) 	シットサイドウェイズ(SS) 	シットビハインド(SB) 
アップライトポジション		
アップライトストレートとサイドウェイズ(US) 	アップライトビールマン(UB) 	アップライトレイバック(UL) 
非基本姿勢(NBP)		



4. 異なる種類のスピン

- 少なくともチームの 1/4 が同じスピンの種類を行わなければならない

5. エントリーバリエーション

- 全てのスケーターがこのフィーチャーを行わなければならない
 - スパイラリングエッジ(渦巻き状になっていくエッジ)の間または前に実施してよい
 - 異なるムーブメントは少なくともチームの 1/4 で行う場合のみ許される
- エントリーバリエーションの例(但し、以下の例に限らない)

a) 片足の難しいターンのシリーズ

- シリーズには少なくとも 2 つの認識可能な”片足の難しいターン”が入っていないといけない
- スピンのエントリーエッジ/足で実行しなければならない
- 最後のターンのエグジットエッジがスピンのエントリーエッジでなければならない

b) フリースケーティングムーブ

- fm はスピンと同じ足で行わなければならない(スプレッドイーグルは許される)
- fm とスピンの間のターン又はチェンジエッジは許される

c) ジャンプ又はダンスジャンプ

- ジャンプ又はダンスジャンプのランディングをスピンの前に行わなければならない
- 足換え、ターン又はチェンジエッジはジャンプ/ダンスジャンプとスピンの間で許される

d) イリュージョンスケーターの胴体下がると同時に頭がサポーティングレッグの臀部や膝の位置まで下がった状態でフリーレッグが高くキックするすばやい回転

- スピン開始でのスピニングフットで行わなければならない

e) フライングスピン

6. エグジットバリエーション

- 全てのスケーターがこのフィーチャーを行わなければならない
 - スケーターはスピンのエグジットの時に足を換えてもよい
 - スケーターはエグジットバリエーション中に停止をしてはならない
- エグジットバリエーションの例(但し、以下の例に限らない)

a) 片足の難しいターンのシリーズ

- シリーズには少なくとも 2 つの認識可能な”片足の難しいターン”が入っていないといけない

b) フリースケーティングムーブ

- fm はスピンのエグジットの足で行わなければならない(スプレッドイーグルは許される)
- スピンのエグジットエッジと fm の間の足換え、ターン又はチェンジエッジは許される

c) ジャンプ又はダンスジャンプ

- ジャンプ又はダンスジャンプのテイクオフはスピンの後に行わなければならない
- 足換え、ターン又はチェンジエッジはジャンプ/ダンスジャンプとスピンの間で許される

d) イリュージョン

- スピン終了時のスピニングフットで行わなければならない

7. 同じスピン

- 全てのスケーターはエントリーからエグジットまで全く同じスピンを行わなければならない

トラベリングエレメンツ

基本要件

1. 要素は WBP と現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. 全てのスケーターは要素の形に参加していなければならない(サークル又はウィール)
3. 要素の形は合計で少なくとも 360° 回転しなければならない
4. 要素はトラベルを試みなければならない

難度グループ

レベルベース (TrEB)	レベル 1 (TrE1)	レベル 2 (TrE2)	レベル 3 (TrE3)	レベル 4 (TrE4)
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は 満たしているトラベ リングエレメンツ	以下を含む: - 1 つのフィーチャー	以下を含む: - 2 つのフィーチャー	以下を含む: - 3 つのフィーチャー	以下を含む: - 4 つのフィーチャー

フィーチャー

1. チェンジオブポジション
2. チェンジオブレラティブポジション
3. 2 つの連続するバックワード 360° ローテーション
4. 異なる要素の形(フリースケーティングのみ)
5. 異なる隊形
6. インターロッキング
7. インターセクティング(ウィールのみ)
8. ウィービング(サークルのみ)

要素の一般要件

- 停止又は停滞は許されない(振付上の)
- トラベルは 1 つのサークル/ウィール、2 つのサークル/ウィール又はそのサークルとウィールの組み合わせで行わなければならない

サークル隊形 – 構成要件

TrE3 と TrE4 - 2 つのサークルで行う場合、2 つのサークルは可能な限り均等な人数でなければならない

ウィール隊形 – 構成要件

TrE3 と TrE4 - トラベリング中、各スポークは少なくとも 4 人のスケーターがいなければならない

サークル+ウィールの組み合わせ(FSのみ)

- SYS Special Regulations に記載の、最低限要求されるスケーターの数を満たさなければならない

トラベルの一般要件

- トラベルは途切れてはならない
- 要素は、トラベル中回転していなければならない

ショートプログラム

2022-2023 シニアエリート 12 のショートプログラム

- 異なる隊形のフィーチャーは許される
 - チームが異なる隊形で開始又は終了してもよく、3 スポークウィールの中で実行されていれば他の全てのフィーチャーがカウントされる
- 異なる要素の形のフィーチャーは許されない

コレオグラフィック要件

- サークル/ウィールを行う場合、サークル/ウィールの両方は同時にトラベルしなければならない

フィーチャーの一般要件

- 要素はフィーチャーを実行している時、回転とトラベルをし続けなければならない
- フィーチャーの前、間、後で隊形が明確にトラベルしなければならない

同時に行うことが許されないフィーチャー；

- チェンジオブポジション(フィーチャー#1)は以下のフィーチャーと同時に行ってはならない；
 - #2 インターセクティングしながらのチェンジオブレラティブポジション
 - #6 インターロッキング
 - #7 インターセクティング
 - #8 ウィービング

フィーチャーの要件

1. チェンジオブポジション

- 全てのスケーターが参加しなければならないとは、各々のスケーターが新しいポジション(Place)に向かうことによるアシストを意味する(移動後に新しいポジションに留まっても、元いたポジションに戻ってもよい)
- スピードを落として他のスケーター/列が通り過ぎるのを助けることはこのフィーチャーの要件を満たさない
個々のスケーター、ペアおよび/又は列を使用するあらゆる方法で行ってよい

2. チェンジオブレラティブポジション

- 全てのスケーターが参加しなければならない
- フィーチャーはインターセクティング又は通り過ぎる等あらゆる方法で行ってよい
- 個々のスケーターが1つのサークルから他方のサークルへ(1度に1人のスケーターが8の字パターンで滑ること)位置を変えてよい

3. 2つの連続するバックワード 360° ローテーション

- 全てのスケーターがこのフィーチャーを行わなければならない
- このローテーションはバックワードツイズル又は、バックワードのダブルスリータンのような片足のタンの連続で行われなければならない
- バックワード 360°ローテーションは別々に行ってもよいが、その場合連続して行われなければならない
 - 2つの 360° ローテーションは同じ回転方向でなければならない
 - 2つのバックワード 360° ローテーションの間のホールドは許されない
 - 1つの 720° のツイズルは認められる
 - 全てのスケーターが同じターンをしなければならない

レベル 3 & 4: 連続するバックワード 360° ローテーションは以下のいずれか1つのフィーチャーと組み合わせを行わなければならない

- #1 チェンジオブポジション
- #2 チェンジオブレラティブポジション
- #7 インターセクティング

4. 異なる要素の形(サークル/ウィール)

- 全てのスケーターが：
 - どちらかの要素の形で開始し、異なる形に変化しなければならない
 - 両方の要素の形に参加しなければならない

5. 異なる隊形

- 全てのスケーターが同じ要素の形の両方の隊形に参加していなければならない
- スケーターは新しい隊形を形成するためにそれぞれの元の位置から移動しなければならない
- 他のフィーチャーは最初の隊形又は2つ目の隊形のどちらにも含まれていてよい

6. インターロッキング

サークル - 少なくともチームの 1/2 は少なくとも1度インターロックしなければならない

ウィール - 全てのスポークは少なくとも1度インターロックしなければならない

- インターロックは以下の通りでなければならない：
 - 少なくとも1度行う
 - 途切れずに次々を行う

7. インターセクティング(ウィールのみ)

- 少なくともチームの 1/2 がインターセクトしなければならない
- インターセクティングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも1度行う
 - 途切れずに次々を行う
- 1つのスポークが他の回転しているスポークを同じ方向にインターセクティングし通り抜ける場合、このフィーチャーの要件を満たさない

8. ウィービング(サークルのみ)

- 全てのスケーターがウィーブしなければならない
- ウィービングは以下の通りでなければならない:
 - 少なくとも2度行う
 - 途切れずに次々を行う

ツイズルエレメンツ

基本要件

1. 要素は現行の Special Regulations and Technical Rules for Synchronized Skating に記載の技術要件の定義を満たしていなければならない
2. ツウィズルエレメンツはノーホールドエレメンツの後に続けて行ってはならない

難度グループ

レベルベース TwEB	レベル 1 TwE1	レベル 2 TwE2	レベル 3 TwE3	レベル 4 TwE4
レベル 1,2,3,4 の要件を満たしては ないが、基本要件は 満たしているツイズ ルエレメンツ	以下を含む; - 同じ又は異なる回 転方向の 2 つのツイ ズル - 2 つのツイズルが それぞれ少なくとも 1 回転していること	以下を含む; - それぞれ回転方向の 異なる 2 つのツイズ ル かつ以下から1つ選択 Option A - 2 つのツイズルがそ れぞれ少なくとも 2 回 転していること - 2 つの異なるフィー チャー: どのグループか らでもよい Option B - 1 つのツイズルが少 なくとも 3 回転でもう 1 つのツイズルは 1 回転していること - 2 つの異なるフィー チャー: どのグループか らでもよい	以下を含む; - それぞれ回転方向の 異なる 2 つのツイズ ル - 1 つのツイズルが少 なくとも 3 回転で、もう 1 つのツイズルは少 なくとも 2 回転してい ること - 3 つの異なるフィー チャー: いずれかグルー プから最大 1 つずつ	以下を含む; - それぞれ回転方向の 異なる 2 つのツイズ ル - 2 つのツイズルがそ れぞれ少なくとも 3 回 転していること - 4 つの異なるフィー チャー: 各グループから 最大 1 つ

フィーチャー

グループ A – 上半身/手のフィーチャー

1. ハンズアバースザショルダー
2. ハンズクラスプドインフロント

グループ B – フリーレッグのフィーチャー

1. フリーレッグエクステンデッド
2. フリーフットのブレード又はブーツのホールド/タッチ

グループ C – エントリー/エグジットのフィーチャー

1. サードツイズル
2. 同じ足で行うツイズル
3. ジャンプ又はダンスジャンプエントリー

グループ D – 要素のフィーチャー

1. チェンジオブポジション
2. 異なる隊形

要素の一般要件

- 全てのスケーターが同じツイズルを行わなければならない
- ツウィズルは正確に行わなければならない
- 最大 4 つのフットプレイメントが各ツイズルの間で許される

コレオグラフィック要件

- 全てのスケーターが同時に各ツイズルを行わなければならない
- 各フィーチャーは全てのスケーターによって同時に行わなければならない

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターは同じフィーチャーを行わなければならない

- フィーチャーは、初めの 2 つのツイズルのいずれかで実行しなければならない

フィーチャーの要件

グループ A と B のフィーチャーはツイズルの最初の半回転(180°)以内に完全に到達しなければならない、かつレベルに応じて要求される残りの回転数の間、保持されなければならない

グループ A – 上半身/手のフィーチャー

1. ハンズアバースザショルダー

- 両(片)手は肩より上のどの高さにあってもよい

2. ハンズクラスプドインフロント

- 両腕がまっすぐ伸びていなければならない
- 両手は身体の前で伸ばされていなければならない
- 両手はどのような高さでもよい
- 両手はつながれていなければならない

グループ B – フリーレッグのフィーチャー

1. フリーレッグエクステンディド

- フリーレッグは 45° で伸びていなければならない

グループ C – エントリー/エグジットのフィーチャー

1. サードツイズル

- 少なくとも 3 回転でなければならない
- 最大 4 つのフットプレイスメントに続けて始めることができる

2. 同じ足で行うツイズル

- 両方のツイズルは 2 つのツイズル間の足換えやタッチダウンなしで、同じ足で行わなければならない
- 各ツイズル間の片足のターンやムーブメントに制限はない

3. ジャンプ又はダンスジャンプエントリー

- ランディングフットがツイズルのエントリーフットでなければならない
- ランディングとツイズルの間のターンやチェンジエッジは許されない
- ジャンプ又はダンスジャンプの間にアップ/ダウンの動きがなければならない

グループ D – 要素のフィーチャー

1. チェンジオブポジション

- 全てのスケーターが参加しなければならないとは、各々のスケーターが新しいポジション(Place)に向かうことによるアシストを意味する(移動後に新しいポジションに留まっても、元いたポジションに戻ってもよい)
- スピードを落として他のスケーター/列が通り過ぎるのを助けることはこのフィーチャーの要件を満たさない
- 個々のスケーター、ペアおよび/又は列を使用するあらゆる方法で行ってよい
- チェンジオブポジションは以下の通りでなければならない
 - 同じツイズル中で
 - 1 番目又は 2 番目のツイズルで
- チェンジオブポジションはジャンプ又はダンスジャンプのエントリーのフィーチャーを含むツイズルのエントリーから開始してもよい

2. 異なる隊形

- 全てのスケーターが同じ要素の形の両方の隊形に参加していなければならない
- 隊形変化は以下の通りでなければならない
 - 同じツイズル中で
 - 1 番目又は 2 番目のツイズルで
- 隊形変化はジャンプ又はダンスジャンプエントリーのフィーチャーを含むツイズルのエントリーから開始してもよい

12 人構成のチーム – 3 人のスケーターから成る 4 列から 4 人のスケーターから成る 3 列への変化(順不同)は 2 つの異なる隊形としてはみなされない