

シンクロナイズドスケーティング

一般

質問1

コミュニケーション2563に記されている「停止および停滞」の意味を説明してください。
停止又は停滞（振付による）は要素のいかなる部分においても許されない。ただし、プログラムの最初の要素／ムーブメントおよび／又は最後の要素／ムーブメントである場合は除く。

回答

チームは、プログラムの開始時に停止又は停滞し、プログラムの終了時に停止又は停滞することが許される。要素開始後は、要素終了後まで停止又は停滞することはできない。

例外：

クリエイティブ・エレメンツ - リフト；リフトのみ停滞してもよい。

ノーホールドエレメンツ：

- ステップシークエンス(s)のみが要求される場合：(s)の間に停止又は停滞しても、アディショナルフィチャーは終了しない。
- フィチャーのみが要求される場合、フィチャーとフィチャーの間に停止および停滞することは許される。要素はフィチャーの前、間、後を通して氷面を横断し進み続けなければならない。
- ノービス；(s)とフィチャーの両方が要求される - フィチャーとフィチャーの間の停止や停滞は許される。また、アディショナルフィチャーも終了しない。

停滞する要素がある場合、又は要素内で停止又は停滞が認められている場合、ペナルティは適用されない。例：AE(Artistic Element) ではfe（スピン）が認められている。SySp においてスケーターがスピンからエグジットする際に停止することは許される。

動作なし（滑走せず、ボディムーブメントなしなど）で、2秒以上の停止は許されない。

質問2

訂正 ISU Com 8 & 21ページ

ハンズアバープザショルダー- ポイントオブインターセクション (pi) とツイズルエレメンツ (TwE) のためのフィチャー

このフィチャーの要件は、piとTwE共に同じ

pi

(両) 手を肩上に保持

片手又は両手が pi ローテーションを始めるタイミングで肩の上でフィクストポジションをとらなければならない、要求される 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。

ツイズル

ハンズアバープザショルダー

ツイズルの開始と同時に片手又は両手を肩より上の固定のポジションへ動かし、要求される回転数が終わるまで保持しなければならない。

アーティスティックエレメンツ

質問1

インターセクティング／パススルー：要件では、このフィチャーは「同じ又は異なるスケーターによって少なくとも2回行われなければならない」とされているが、以下のシナリオはカウントされるのか？

- チームの1/2が1回交差し、次にチームのもう1/2が1回交差するが、最初の1/2より遅れて行う。
- 8人のスケーターが1回交差した後、最初の8人のスケーターのうち4人のスケーターが別の4人のスケーターともう1回交差する。合計12人のスケーターが交差し、そのうち4人が2回交差する。

回答

どちらのシナリオも可能である。**1回だけ交差するだけでは、フィーチャーを達成するには不十分。チームの最低1/2が交差する場面が少なくとも2回なければならない。**

「同じタイミングでも、異なるタイミングでもよい」という条件は、スケーターが交差する方法を指している。例えば：コラプシングインターセクションではスケーターは異なるタイミングで交差し、アングルドインターセクションではスケーターは同時に交差する。

グループリフトエレメンツ

質問1

チェンジオブポジション - GL3 と GL4 の場合: 最大2つの GLで同時にスプリットポジションを使用してもよく、残りのリフティドスケーターは明確に異なるフレキシブルポジション又はバランシングポジションを使用しなければならない。

この制限はすべてのスプリットポジションに適用されますか？

回答

コミュニケーション **2563** のチェンジオブポジションフィーチャーの「スプリットポジション」とは、フロントスプリットポジションを指す。**2つのフロントスプリットポジションを同時に行うことができる。**

フロントスプリットポジション



質問2

ディフィカルトエントリー：各グループのリフトは同じフィーチャーを行わなければならないが、"異なるムーブメント／リフティドポジションは許される"。これは、異なるディフィカルトエントリーや"やり方"が許されるという意味ですか？ 例：

1. 2つのGLがペアリフトを使用し、もう2つのGLがヴォルトをディフィカルトエントリーとして使用する。
2. 2つのGLがペアリフトを使用し、もう2つのGLが異なるペアリフトをディフィカルトエントリーとして使用する。

回答

これらの2つの例は使用可能。

質問3

ミラーイメージパターン：2つの異なるリフティドポジションを使用する場合、このフィーチャーはリフティドポジションの対称性を要求するか？片側に2つの同一のポジションがあり、反対側にも2つの同一のポジションがなければならないか？

回答

ミラーイメージパターンとは、パターンのみを指す。グループリフトのリフティドポジションや構成は考慮されない。

インターセクションエレメンツ - エントリーバリエーション

質問1

コミュニケーション2563 "フィーチャー、インターセクションエレメンツ、およびpiローテーションの要件は、エントリーバリエーションの開始からpiローテーションの開始まで、中断することなく連続的に行わなければならない"

「連続的に行う」とはどういうことか。片足での滑走やクロスオーバー、その他のリンキングステップは許されるのか？

回答

テクニカルパネルは、エントリーバリエーションが連続的に行われたかを評価する。つまり、スケーティングムーブメント又はコンプレックスパターンが行われ、ホールド（piローテーションを開始する前に必要な）が途切れることなく達成されたことを意味する。

スケーティングムーブメント／コンプレックスパターンと要求されるホールドの間には、切れ目のない繋がり／結合／接続／連鎖がなければならない。

ゴールは、要求されたホールドにできるだけ近いタイミングでエントリーバリエーションが完了すること。片足又は両足での滑走は、その滑走が一定時間保持され、スケーターがホールドを成立させるのを補助する場合は許されない。

スケーティングムーブメント又はコンプレックスパターンと要求されるホールドとの繋がり、スケーターが互いにつなげないかもしれないリスクを含んだものでなければならない。

エントリーバリエーションの実行には2つの方法がある。

i) スケーティングムーブメント

チームはインターセクションに対して典型的で認識可能なアプローチを使用する。チームの1/2は少なくとも2つの異なるスケーティングムーブメントを使用しなければならない。スケーティングムーブメントは、piローテーションが始まる前に要求されるホールドを成立させるために、可能な限り近いタイミングで完了しなければならない。

ii) コンプレックスパターン

チームは、少なくとも2つの“スケーティングボキャブラリーからのムーブメント”を含むコンプレックスパターンを使用する。コンプレックスパターンは、パターンの最後に現れるインターセクションの形を“隠し”、piローテーションが始まる前に要求されるホールドを成立させるために、可能な限り近いタイミングで完了しなければならない。コンプレックスパターンは、通常とは異なる又は手の込んだ準備が必要である。

全てのインターセクションにおいて、コンプレックスパターンはいつ始まってもよい。コンプレックスパターンがどこで始まるかは重要ではなく、どのように終わるかが重要である。スケーティングボキャブラリーからの2つのムーブメントは、コンプレックスパターン中に散りばめてもよく、ホールドをする直前に完了させる必要はない。

片足又は両足での滑走、クロスオーバーおよび/又はリンキングステップは、スケーティングムーブメント又はコンプレックスパターンが完了した後は、スケーターがpiローテーションの前に必要なホールドを成立させるのを補助する場合、許されない。

注：スケーティングムーブメントやコンプレックスパターンを完了させるために必要な場合に限り、片足滑走や余分なステップを踏むことが認められる。

質問2

エントリーバリエーション（スケーティングムーブメント又はコンプレックスパターン）の要件の1つに、“少なくとも2つの異なる...を使用したペア、列および/又は個々のスケーター達のコンビネーション”とある。

チーム全体が2つの異なるムーブメントをペアのみを使用して行うことは可能か？

それとも、ペア、列、個々のスケーターのうち少なくとも2つの組み合わせが必要か？

回答

チームは、ペアのみ、列のみ、個々のスケーターのみ、又はペア、列、個々のスケーターの任意の組み合わせを使用することができる。スロージャンプを含め、どのようなペアのムーブメントも許される。



質問3

エントリーバリエーション（コンプレックスパターン）で要求される「スケーティングムーブメンツ」と「スケーティングボキャブラリーからのムーブメント」の違いを定義してください。

回答

スケーティングムーブメンツは、フリースケーティングエレメンツ（fes）とフリースケーティングムーブ（fms）のみで構成される。チームがスケーティングムーブメンツを使用することを選択した場合、チームの1/2が少なくとも2つのスケーティングムーブメンツを実行しなければならない。そのスケーティングムーブメンツは、piの前に要求されるホールドに可能な限り近いタイミングで行われなければならない。

スケーティングボキャブラリーからのムーブメントは、シンクロのテクニカルルール（第990条第1、2、3項（一部例外を除く））に定義されたムーブメントで構成される。

例外：第4項 コレオグラフィックスライドを認める。

第3項より；シャッセ、クロスロール、クロスオーバー、フラットおよび／又はプログレッシブ／ランは、これらの要件の一部としてカウントされない。

チームがコンプレックスパターンを使用することを選択した場合、スケーティングボキャブラリーの中から少なくとも2つのムーブメントを少なくとも2人のスケーターが実行しなければならない。これらのムーブメントは、コンプレックスパターンの最中、どのタイミングで行ってもよい。

質問4

エントリーバリエーションで行われる前向きのスケーティングムーブメンツは、バックトゥバックアプローチを無効とするのか？

回答

前向きのスケーティングムーブメンツは、バックトゥバックのアプローチ要件には影響しない。ただし、エントリーバリエーションが完了した後、piのローテーションが始まる前に要求されたホールドを行う際に、スケーターはバックトゥバックでなければならない。（又は、アングルドインターセクションのアディショナルローテーションが始まる前）。

質問5

スケーティングムーブメンツを使用する場合、2つの異なるスケーティングムーブメンツを少なくともチームの1/2が実行しなければならない。それぞれ異なるスケーティングムーブメンツは、少なくともチームの1/4が実行しなければならない。

チームの1/4がfm（又はfe）を行い、別の1/4が同時に異なるfm（又はfe）を同時に行ってもよいのか？例えば、チームの1/4がイナバウアーをする＋チームの1/4がスパイラルなど

回答

このシナリオは許されます。合計で1/2のチームと2つの異なるスケーティングムーブメンツがあり、少なくとも1/4のチームがそれぞれのスケーティングムーブメンツを実行している。

質問6

ピボッティングエントリーを使用するコラプシングインターセクションの場合、エントリーバリエーションは90°ピボットの前に完了しなければならない。

もしチームがコラプシングインターセクションの各列を2つに分割し、その2つの小さな列のセクションをピボットさせるとしたら？

スケーターが1列を構成していなくてもこれはピボッティングエントリーとみなされますか？

回答

この例はピボッティングエントリーとはみなされない。ピボッティングエントリーとみなされるためには、インターセクションの列全体が90°ピボットしていなければならない。

ピボッティングエントリーを使用する場合、エントリーバリエーションは、要求される90°のピボットが始まる前に、できるだけ近いタイミングで完了させなければならない。

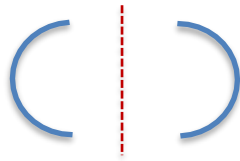
質問7

ウィップとインターセクション；90°ピボットの前にエントリーバリエーションを完了しなければならない、とある。スケーターは、ホールドをした後、piローテーションが始まるまでにクロスオ

オーバーを行ってもよいですか？

回答

ゴールは、90°ピボットの開始点にできるだけ近いタイミングでエントリーバリエーションを完了させることである。(図参照)



要求されるホールドを取った後、要求される90°ピボット中のクロスオーバーは許される。

注：90°ピボットが要求されるあらゆるインターセクションのピボットの間、クロスオーバーは許される。ピボット中にスケーティングムーブメント又はスケーティングボキャブラリーからのムーブメントが含まれる場合、それらはエントリーバリエーションとしてカウントされない。

質問8

次のシナリオで説明されているインターセクションエレメントは、エントリーバリエーションの要件を満たしているか？

チームがアングルドインターセクションの典型的なアプローチを実行している。各列は平行な2つの列に分かれ、一方の列には4+4人のスケーター、もう一方の列には4+4人のスケーターがいる。各列はホールドをしていない。

4人1組はそれぞれfe+fmを行い(計8人)、fe+fmの後、2つの列はホールドをし1つの列になる。ホールドは、各列の先頭のスケーターが重なり、アディショナルローテーションが始まる前に成立する。

回答

エントリーバリエーションはカウントされる。チームはアングルドインターセクションのアプローチで通常とは異なるパターンを使用し、スケーティングボキャブラリー(fes + fms)のムーブメントを実行している。

インターセクションエレメント#2 - シニア・フリースケーティング

質問1

チームがアングルドインターセクションを選択し、(a)エントリーバリエーションなしで、又は(b)エントリーバリエーションありで実行した場合、アプローチフェーズの間スケーターはバックトゥバックのままでなければならない。アングルドインターセクションのアプローチフェーズはいつ終わるとみなすのか？

回答

アプローチフェーズは、各列の先頭のスケーターがオーバーラップした時点で終了する。

(a) チームがエントリーバリエーションを使用しない場合、スケーターは列がオーバーラップするまでバックトゥバックでいなければならない。

(b) チームがエントリーバリエーションを使用する場合、バックトゥバックのままでいる必要はない

質問2

要素の定義のレギュレーションでは、インターセクションエレメントは個々のスケーターによって行われるべきとされている。シニアFSでは、インターセクション#2についてチームはアクシスの通過の際にあらゆる種類のムーブメントを行ってもよく、個々でもペアでも、どのような方法でもよいとされている。

インターセクションのアクシスを通過するスケーティングムーブメントがペアで行われる場合、テクニカルパネルが要素をインターセクションと呼ぶことに問題はないか？

シニアFSでチームが8組のペアでインターセクション#2を行った場合、その要素はノーバリューとなるのか？

回答

レギュレーションでは、インターセクションエレメントの定義は以下の通り；



インターセクションエレメントは以下の基準を満たさなければならない：インターセクションのアプローチフェーズを始めた時点はインターセクションの開始とみなす。インターセクションエレメント中、すべてのスケーターは他のスケーターとインターセクトしなければならない。インターセクションにはいくつかの異なる方法がある。

個々のスケーターは同時に互いをすり抜ける又は、各スケーターがインターセクションの中に含まれている限り別々に通り過ぎてよい。

インターセクションエレメント（シニアFSのインターセクション#2を除く）では、個々のスケーターはインターセクションのアクシスを通過する際に他のスケーターとインターセクトしなければならない。

シニアFSにおけるインターセクション#2に限り：チームが全ペア（連結した）又はペア（連結した）と個々のスケーターの組合せを選択した場合、スケーターが他のスケーターを通過することは認められ、テクニカルパネルは要素のレベルにペナルティを課さない。

ペアが連結している場合、インターセクションの際は1つとしてカウントされるため、インターセクションのアクシスを通過するスロージャンプは認められない。

クリエイティビティが奨励されているため、全ペア（連結した）を使用することが認められている。

質問3

チームがインターセクションのアクシスを通過する際、前向きのスケーティングムーブメントを選択した場合、前向きのスケーティングはバックトゥバックアプローチを無効とするのか？

回答

インターセクションのアクシスを通る前向きのスケーティングムーブメントは、インターセクションエレメントのバックトゥバックの要件には影響しない。

質問4

インターセクションエレメントの最高レベルを達成するためには、スケーターはアプローチフェーズの間バックトゥバックでホールドしたままでなければならない。シニアFSのインターセクション#2では、（ホールドなしで）バックトゥバックのままであることが要求されますか？

回答

エントリーバリエーションを含む場合、ホールドありのバックトゥバックになる必要はない。

ポイントオブインターセクション

質問1

アングルドインターセクション：‘アディショナルローテーション’とはどういう意味ですか？

回答

アディショナルローテーションとは、列が重なる直前又は重なったときに始まる回転のことで、piローテーションが始まるまで続く。

質問2

アングルドインターセクションでは、piローテーションの前にアディショナルローテーションがある：（セパレート又は連続した）はアディショナルローテーションを指すのか、piローテーションを指すのか？

回答

セパレート又連続したとは、アディショナルローテーションのことである。2563より：pi2オプションB、pi3とpi4の場合 – piローテーションに先行する最大720°。

アディショナルローテーションは、1つの連続した720°ローテーションか、2つのセパレートされている連続したバックワード360°のローテーションのいずれかを選択できる。

チームはアディショナルローテーションに続くpiローテーションがいつ始まるかを明確にしなければならない。バックワード720°ローテーション（アディショナルローテーション又はpiローテーション）は連続的でなければならず、内側に"プッシュ"があってはならない。

質問3

コラプシングインターセクション；piローテーションごとにpi4のフィーチャーを1つずつ含めること



は可能か？

回答

両方のpiのフィーチャーは、同じpiローテーション内に含まれなければならない - チームは、フィーチャーを1つ目のpiローテーションに配置するか、2つ目のpiローテーションに配置するかを選択できる。

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

質問1

ホールドの変更：ホールドの変更はスケーター間の距離の増減を示さなければならない。バスケットを使用する場合、両手を上に上げたスケーターと、両手を下に下げたスケーターがいる。バスケットでスタートした後、1つの列が両腕を上げ2つの列に分かれ、スケーター間のスペースは変わっているが、技術的にはグリップを変えていない場合。この例は受け入れられるだろうか？

回答

この例は許される。異なるグリップは必要ない。バスケットホールドとハンドトゥハンドホールドは2つの異なるホールドであり、スケーター間の間隔は明らかに広がっている。

質問2

チェンジオブポジション：チームはチェンジオブポジションと同時に隊形の変更をすることができますか？

回答

チェンジオブポジションと同時に隊形を変更することは許されない。スケーターは、チェンジオブポジションを実行する間、同じ要素の形のままでなければならない。スケーターは、チェンジオブポジションを実行する間、同じ隊形のままでなければならない。

質問3

チームはリニアエレメンツの間、チェンジオブポジションと異なる隊形のフィーチャーについて、2列以上の隊形を短い間でも示すことは許されますか？

回答

チームは1列又は2列でなければならない。2列よりも多くなった時点で、要素は終了したものとみなされる。

ムーブエレメンツ

質問1

ショートプログラム - グループAのフィーチャーを使用する場合でも、全ての選手が同じfmでスタートしなければならないのか。

回答

SP においてスケーターは同じfmポジション、同じ滑走方向かつ同じエッジでスタートしなければならない。この条件を満たした後、スケーターはフィーチャー（グループAを含む）のいずれかを要求される人数で滑ることができる。最大2つの異なるfmを含めることができる。

質問2

コレオグラフィック要件には、"fmの開始のタイミングが異なる場合は、最初のfmの一部が次のfmの開始とオーバーラップしなければならない"とある。

3つ目のfmが実行された場合、2つ目のfmとだけオーバーラップし1つ目のfmとはオーバーラップしなくてもよいのか？

それとも、これは別々にfmをやっているとみなされ（第3fmは第1fmとは別になる）、許されないのか？

回答

3つ目のfmは1つ目のfmとオーバーラップせずに、2つ目のfmとオーバーラップしてもよい。チームはfmsの連鎖を作らなければならない。

質問3

fmの種類 のチャートには；変化を伴うfmポジションは、変化の前後に少なくとも2秒間保持



しなければならない、とある。

これはfmのポジションとエッジを「fm中のチェンジポジション」の前に2秒間保持し、「fm中のチェンジポジション」の後にも2秒間保持しなければならないという意味なのか？

回答

fmのポジションとエッジは、変化を必要とするフィーチャーの前後両方で最低2秒間保持しなければならない。フリーレッグポジションの変更、回転方向の変更、fmの種類の変更、チェンジアエッジ、そしてfm中のチェンジポジションを含む。

質問4

SPにおいて：チーム全員が左フォアインサイドエッジでfmを開始し、3秒後にチームの1/2が「回転方向の変更」を行った場合。同じfmポジションで右フォアのインサイドエッジに足を変える。これはSPで行うことは可能か？

回答

この例は許される。回転方向の変更のフィーチャーは、同じ fm 又は異なる fm を使用して実行することができる。

質問5

チームはfmの種類の変更後、2番目のfmポジションでフィーチャーを実行してもよいのか？

シナリオ：ディフィカルトエントリー、アップライトエクステンション170°、fmの種類を支持なしスパイラル135°に変更してチェンジポジション、そしてインターセクト／パススルー

回答

チームはFSとSPの両方で、あらゆるフィーチャーに続けて他のフィーチャーを使用することができる。

質問6

チェンジアエッジ、ディフィカルトエントリーは同じグループBなので、チームがディフィカルトエントリーを選択した場合、同じレベルを得るためにチェンジアエッジを含める必要はないということですか？

回答

レベル2；2つの要求されるフィーチャーを同じグループから選択することができる。

レベル3とレベル4；異なるグループから1つのフィーチャーのみがカウントされる。チームは1つのグループから複数のフィーチャーを実行してもよい。

質問7

シナリオ；スケーターが「支持なしスパイラル 135°」、次に「チェンジアエッジ」、次に「fm中のチェンジポジション」を行った。「チェンジアエッジ」と「fm中のチェンジポジション」の間のエッジは2秒又は4秒保持しなければならないか？

回答

コミュニケーションより：チェンジありのfmポジションは、チェンジの前後で少なくとも2秒間ずつ保持しなければならない。

スケーターは2つのフィーチャー間のfm ポジションとエッジを少なくとも 2 秒間保持するのが好ましい。(4秒は必要ない)

fmのポジションとエッジが、チェンジアエッジの前に少なくとも2秒間、かつfm中のチェンジポジションの後に少なくとも2秒間、保持されていることを確実にすること。

ノーホールドエレメンツ

質問1

一般要件にある「例外：ピボットティング」とは何を意味するのか？これは、他のフィーチャーをピボットティングフィーチャーと同時に行ってはならないという意味か？

フィーチャーの一般要件

- 全てのスケーターが同じフィーチャーをしなければならない。
- フィーチャーは別々又は他のフィーチャーと一緒にいてもよい。例外：ピボットティング



- ブロックはフィーチャーの前、間、後を通して氷面を横断し進み続けなければならない。

回答

ピボットティングのフィーチャーの要件を確認すること。

ピボットティングのフィーチャー中は、チェンジオブポジションおよび異なる隊形は許されない。ジャンプなどの他のフィーチャーは許される。

質問2

ダイアゴナルアクシス: NHE3又はNHE4のコレオグラフィックシリーズを完了させるために、スケーターは同じダイアゴナルアクシス上で逆行することが許されるか？

回答

コレオグラフィックシリーズは同じアクシス上で行わなければならない、その内容は非常に多い。スケーターはコレオグラフィックシリーズを完了させるため、又は他のフィーチャーを含めるために、同じアクシスに沿って逆行することが許される。

質問3

チームがコレオグラフィックシリーズの中で**2つの異なるダンスジャンプ**を含める場合、これらは**2つの異なる認識可能なムーブメント**としてカウントされるのか、それとも**2つの要求されるムーブメントは異なる種類である必要があるのか？**

回答

2つの異なるダンスジャンプを使用することは、**2つの異なるムーブメント**という条件を満たさない。リストから**2つの異なるムーブメント**を選択しなければならない。

ペアエレメンツ

質問1

チェンジェッジ: チェンジェッジのフィーチャー中、足換えをしたり、ホッピングターンをしたりしてエッジを変えることは許されるか？もしそうなら、デススパイラルから出る前に**2回目**の足換えをしてもよいか？

回答

デススパイラルポジションでエッジを変えるためにホッピングターンを行うことは許される。ホップ中に、サポーティドスケーターの頭がサポーティングスケーターの膝より高くなってもよい。チェンジェッジのために足換えをすることも許される。デススパイラルから出る前にもう**1度**足換えをすることができる。いずれの場合も、各エッジは要求される**360°回転**の間保持されなければならない。

質問2

エントリーバリエーション: エントリーバリエーションフィーチャーにカウントされるのはフリースケーティングエレメンツ (fes) のみですか？

回答

エントリーバリエーションにカウントされるのは**fe**のみ。フリースケーティングムーブは許されるがフィーチャーにはカウントされない。

シンクロナイズドスピンエレメンツ

質問1

シナリオ

4ペア各ペアがキャメル／アップライトを行う。

8人のスケーターが、キャメル、バックシット、アップライトのコンビネーションスピンを行う。その**8人**のスケーターがバックシットのポジションにいるとき、技術的には**3種類**のスピンポジションが実行される。(キャメル+アップライト+バックシット)。これは問題か？

回答

このシナリオは問題である。コミュニケーション**2563**の**17ページ**には、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と明記されている。ペアに使用されているポジション

が、この2つの異なる種類のスピンプозиションのみが許可される要件に対してカウントされるため。

トラベリングエレメンツ

質問1

チェンジオブポジションフィーチャー：3スポークウィール；3人のスケーターがそれぞれスポークの外側を離れ、スプリットジャンプを跳んでウィールの中心に戻る。その間、残りのスケーターはそれぞれの列でポジションを変える（異なるステップを使用する）。フィーチャーの一般要件では、チームの1/2が異なる動きをすることが認められている。

この場合、スプリットジャンプをするスケーターが8人いなければ条件を満たせないということか？
“同じ動き”にはステップも含まれるのか？

それゆえ、スケーターのステップが少しでも異なったら、それはチームの半分で行われなければならないということなのか？

回答

このフィーチャーはチームの 1/2 が同じ動きをすることを要求していない。したがって、この例では3人のスケーターがスプリットジャンプを実行し、さらに残りのスケーターが異なるターン／ステップを使用してポジションを変えているため、チームの1/2以上が異なる動きを実行していることになり、この例は許される。

質問2

回転方向の変更のフィーチャー；スケーターはシンコペーションで回転方向を変更することが許されるか？

回答

コミュニケーション2563

- スケーターは同時に回転方向を変更しなければならない。
- フィーチャーはあらゆる方法で行ってよい。

このフィーチャーはスケーターが回転方向を一遍に（次々と）変更する場合、シンコペーションで行うことが許される。これらの要件はチェンジオブレラティブポジションと同様である。

ツイズルエレメンツ

質問1

スプリットジャンプの着氷が右フォアインサイドエッジのため、ツイズルのエントリーとして行うことができる。

ジャンプとして行われるカウンターでアップモーションの間にトゥステップのあるものは許されるか？

回答

ジャンプを伴うターンはフィーチャーにとって "認識できるジャンプ" とはみなされないので、この例は認められない。

質問2

ツイズル間のインタラクション：2つのツイズルの間にはどれくらいのインタラクションが必要か？これはグループリフトエレメンツのフィーチャーのようなものか？手をつなぐことで満たせるのか？

回答

グループリフトと同じ原則を用いることは理にかなっているが、TwEには特に何も求められていない。どんなタイプのインタラクションも許される。