

3. 必須要素のGOE採点基準

	パターン・ダンス要素およびパターン・ダンスの GOE 2025/26										
設定基準	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
要求拍数を保持されたステップ数	要求拍数を保持されていたステップの数が <u>75%未満</u> 音楽的構造から外れる					<u>ステップの75%以上が</u> <u>要求拍数保持された</u>		<u>ステップの90%以上が</u> <u>要求拍数保持された</u>		ステップ/エッジの100%を要求拍数保持された（両パートナーとも）	
注：ステップの総数は、エラーの発生がパートナーの一方あるいは両方によるものかを問わず、共通の単位として計算する。											
転倒／エラー ／ コントロール喪失	転倒2回、 および/または 多数のシリアス エラー		転倒1回 または シリアスエ ラー複数	つまずき2回 または シリアスエラ ー複数	つまずき／両者の タッチダウン または 要素の25%以下を実行 できない	タッチダウン ／ コントロール 喪失1回	わずかなコントロール喪失／ タッチダウン1回 (要素内に切れ目はない)			なし	
フィーチャー	よい特徴を超える悪い特徴/エラーがある					基本的な出来栄－概ね正しい	1-2 よい特徴	3-4 よい特徴	5-6 よい特徴	7-8 よい特徴（悪い特徴／エラーはない）	9つ以上の よい特徴 (悪い特徴/エラーがない)
	9つ以上の悪い特徴	7-8 悪い特徴	5-6 悪い特徴	3-4 悪い特徴	1-2 悪い特徴						
悪い特徴((NEGATIVE)						よい特徴 (POSITIVE)					
要素全体の実行											
1. エクセキューションが悪い、および/または苦しげに要素をこなしている、および/または追加の支持がある・なしにかかわらずコントロールを失う。					1-4	1. 質がよい－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／ターンが不正確（1回ごとに）例:チョクトウがモホークになったなど					1	2. 楽々とスムーズにできている					2
3. ユニゾンがない					1-2	3. ユニゾン（調和）と一体性が要素を通じてある					2
4. グライドやフロー（氷上の移動）がない					1-3	4. グライドやフロー（氷上の移動）が維持されている					2
5. 選んだリズムの特徴やスタイルに合っていない					1-2	5. 選んだリズムの特徴やスタイルに合うニュアンス／アクセントになっている					1-2
6. 規定のビートで始まらない（セクション／シークエンスごとに）					2	6. 両パートナーともに体のラインや身のこなしが選んだリズムに合い洗練されている					1
7. ホールドやポジションが正しくない、および／またはコントロールされていない、 および／またはパートナー同士の距離が変動する： - パターンの50%未満 - パターンの50%以上				12	7. ホールドとポジションが正しく、かつ／または独創的で、一貫性があり、選択したリズムに適している。かつ／またはパートナー同士の距離が近い					1-2
						8. タイミングが100%完璧					2
8. パターンが正しくない（許されないところでロング・アクシスを横切るなど）					1-2	9. 正しいパターンで氷面を最大限に活用している					2

	必須要素 (PDE とコレオグラフィック要素を含む) の GOE 2025/26											
設定基準	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
音楽性	音楽構造／リズム・パターンとずれている、および／または、特徴／スタイル、ニュアンス、テーマ (PDEとコレオ要素を含む) を反映していない。					ほぼ音楽構造を反映	音楽の構造／リズム・パターン通りで、特徴を反映している					
転倒／エラー／コントロール喪失	転倒2回 および／または 多数のシリアスエラー		転倒1回 または シリアスエラー 複数	つまずき2回 または シリアスエラー 複数	つまずき1回 ／タッチ・ ダウン複数	タッチダウン ／コンロー ル喪失1回	わずかなコントロール喪失／ タッチダウン1回 (要素内に切れ目はない)			なし		
コレオ要素	コレオ要素に「！」マークが付く - GOEを2段階下げる(+3以下)											
フィーチャー	ネガティブ - よい特徴を超える悪い特徴					良い特徴 = 悪い特徴	ポジティブ - 悪い特徴を超えるよい特徴			7 - 8 (悪い特徴なし)	9つ以上 (試み られたすべての 特徴がよい)	
	9以上	7 - 8	5 - 6	3 - 4	1 - 2		1 - 2	3 - 4	5 - 6			
悪い特徴 (NEGATIVE)						よい特徴 (POSITIVE)						
要素を通して実行される												
1. エクセキューションが悪い、および/または苦しげに要素をこなしている、 および/または追加の支持がある・なしにかかわらずコントロールを失う。				1 - 4		1. スムーズに、および／または、楽々とできている					2	
2. 選んだ音楽／リズム／特徴／テーマの振り付けと要素が合っていない				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. エントリーやエグジットが悪い (1回ごとに)				1		3. エントリーやエグジットがシームレス、予想外、創造的 (1回ごとに)					1	
4. 姿勢や動きがぎこちない、または、美しい (パートナーごとに)				1 - 2		4. 体のラインやポーズが両方とも美しい (パートナーごとに)					1 - 2	
5. RD/FDの必須要素前後に長時間のセパレーションがあった －RD：音楽の1小節を超えた －FD：5秒を超えた				2		5. 要素が独創的および／または創造的／または多様なホールドを含む					1 - 3	
6. 実行が同時でない、またはユニゾンに欠ける Step Seq, OFT, ChTw 注：STw：一方のツイズル：1-2の悪い特徴、両ツイズルともに2-4の悪い特徴				1 - 2		6. 要素を通じてユニゾンや一体性がある					1 - 2	
7. 要素中の距離 - 両腕間隔を超える - パートナー同士の距離が変動する				1 - 2		7. パートナー同士の距離が近く、一定 (STw, Step Seq, OFT, ChRS)					1 - 2	
						8. 回転速度が落ちない、あるいは、加速した (RoLi, DSp, STw, Choreo EI)					1 - 2	
8. 回転速度および／または氷面を横切る速度がない、または低下している				1 - 2		9. 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	
9. 位置がずれる DSp, StaLi				1 - 2		10. ステップ、ターンがクリーンで確実 (STw, Step Seq, OFT)					2	
10. パターン／配置が正しくない RD：全要素, FD：Step Seq, ChSt, Pst				エラーごとに 1		11. 2人同時に行うツイズルのエグジットがスムーズに流れるエッジである。 1つのツイズル : 1 両方のツイズル : 2					1または2	
11.許されない要素が入っている* Step Seq, PSt, ChRS, ChSt, DSp, PDE				要素ごとに 2								
12. 要素中に許されない長さのストップ Step Seq, PSt, ChRS, ChSt				長いストップ ごとに 2								

* RD : ハンド・イン・ハンド、ループ、レトログレッション、1つを超えるストップ、ノンタッチ・ステップ・スタイルBでのタッチ

* FD : ハンド・イン・ハンド、ループ、ストップ、レトログレッション、5秒を超えるセパレーション

4. 減点表（リズム・ダンスとフリー・ダンス） - 責任者（ジュニアとシニア）

内容	ペナルティ	責任者
演技時間違反 - 規程第502条による	5秒の過不足ごとに -1.0	レフェリー
テンポ指定 - リズム・ダンス：規程 709条第1項 .c) (iii)に従う。	プログラム全体に対して -1.0	レフェリー
10秒を超えるプログラムの中断 - 10秒を超え20秒以下。 - 20秒を超え30秒以下。 - 30秒を超え40秒以下。 中断とは、スケーターが演技をやめた瞬間から再開するまでの経過時間をいう（規程第515条第1項）。	-1.0 -2.0 -3.0	レフェリー 不運な条件を遅滞なく解消できる場合、競技者はレフェリーに報告する必要がなく、音楽が流れ続ける。競技者が演技を40秒以内に再開した場合、レフェリーは規程第353条第1項n)に定められた減点を適用する。
3分以内の許されたプログラムの中断（中断地点からの再開するための）（規程第515条第4項.b） この減点数値は規程第353条第1項n)に定められた標準的なものではないので、レフェリーは、毎回、システムを操作する担当者に具体的な指示を出すとともに、入力正しいことを確認しなければならない。	-5.0	レフェリー 競技者が40秒以内に演技を再開しなかった場合、レフェリーは音楽を止める指示を出し、競技者に追加の3分を与える。競技者が追加の3分以内に演技を再開した場合、レフェリーは規程第353条第1項n)に基づき5.0の減点を適用する。この減点は追加の3分に先立つ40秒までの中断の分を含む。
演技開始の遅れ-規程350条2項による-1秒から30秒の遅れの場合	-1.0	レフェリー
衣装/装飾の一部が氷上に落下 - 規程501条2項による	プログラム全体に対して -1.0	レフェリー
許容時間を超えるリフト - 8秒（ショート・リフト）、10秒（コレオ・リフト）、13秒（コンビネーション・リフト）を超える場合、リフトごとに。	リフトごとに -1.0	レフェリー
音楽要件 リズム・ダンス：規程第 709 条(1.c)(i)および(ii)による - 6 ページの例外を参照のこと。 フリー・ダンス：規程710条1.c)に準ずる - 8ページの例外を参照	プログラム全体に対して -2.0	多数決による減点 レフェリー+ ジャッジ
コスチューム／小道具の違反-規程501条1項による 注：プロップ違反にはダンス・リフトにおいて衣装の一部をサポートとして使用することも含まれる。この場合、レフェリーおよびジャッジによる減点が適用され、テクニカル・パネルはコールされた仕様に従ってダンス・リフトのレベルを与える。	プログラム全体に対して -1.0	多数決による減点 レフェリー+ ジャッジ
振付上の制限違反 リズム・ダンス：規程第 709 条第 1 項 d)(パターン)、g)(セパレーション)、h)(ストップ)、i)(手で氷に触れる)に従う。 フリー・ダンス：ISU コミュニケーションに別段の指定がない限り、規程第 710 条第 1 項 f)（セパレーション）、h)（ストップ）、j)（手を氷に触れる）に従う。	プログラム全体に対して -1.0	多数決による減点 レフェリー+ ジャッジ

内容	ペナルティ	責任者
転倒 <ul style="list-style-type: none"> - パートナー1人の転倒につき - 両パートナーの転倒1回につき <ul style="list-style-type: none"> 両膝をついたり、氷上で座ったりして滑走することは禁止されており、ISUコミュニケーションに別段の定めがない限り、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる（規程第709条および第710条 第1項.k）。 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。（規程第 503 条第4項）。 	-1.0 -2.0	テクニカル・パネル 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。
違反要素／動作／ポーズ - 規程第 704 条第 21 項による 2025/26 シーズンのリズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンス（イントロと終了部分のステップを含む）では以下の動作および／またはポーズは違反である： <u>（ISUコミュニケーションで別途記載のない限り）</u> <ul style="list-style-type: none"> a) パートナーの頭に座る。 b) パートナーの肩に立つ。 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）。 d) 完全に伸ばした腕のみで、または手／腕の補助なしで、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。 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だけ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。 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）。 g) 1回転を超えるジャンプ。（ジャンプによるエントリーおよび／またはエグジットを除く） h) 氷上に横たわる。 <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)項のポーズをさっと経由することは許される</p>	違反ごとに -2.0	テクニカル・パネル テクニカル・スペシャリストが特定する。テクニカル・コントローラーが認定または修正し、減点する。いずれかの要素の実行中に違反要素／動作／ポーズがあった場合、違反動作に対する減点が適用され、その要素には実行された要件に応じたレベルが与えられるか、ベーシックレベルの最低要件が満たされていない場合は無視される
余分な要素（ExEI） <ul style="list-style-type: none"> - リズム・ダンスやフリー・ダンスにおいて、許されない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。 - リフトが許容されたリフト回数を超えて行われた場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、Li+ExEI のように減点される。 <p>例： 許されないスピンのステップ・シークエンス(ChStを含む)内で実施された場合、そのスピンは余分な要素 ExEI として認定され、例えば ChSt1t+ExEI のように表示され減点される。</p> <p>許されないリフトがステップ・シークエンス（ChStを含む）内で実施された場合、そのリフトは余分な要素 ExEIとして認定され、例えばChSt1+ExEIのように表示され減点される。</p> <p>ChAJ の実施中にリフト動作のひとつが 3 秒を超えたものであった場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、例えば ChAJ1+ExEI のように表示され減点される。</p>	-1.0 減点	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ExEIを追加することと、減点を入力することを伝える
ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素には（*）記号を付す 要件に従っていない不正な要素がある場合（例：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。	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。 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。 。

5. 「JUDGES DETAILS PER SKATER」表で用いる記号の説明（ジュニアとシニア）

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。	PDEで1小節(その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段階下がる。「JudgesDetails 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	PDEで1小節(その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段階下がる。「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。
>	= -1.0点減点。ダンス・リフトの制限時間超過。	ダンス・リフトが許された時間より長かった場合、レフェリーが-1.0 点の減点を適用する。リフトの長さは、レフェリーが電子的に確認する
ExEI	-1.0減点	<p>余分な要素(ExEI)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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。 - リフトが許容されたリフト回数を超えて行われた場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、Li+ExEI のように減点される。 <p>例: 許されないスピンのステップ・シークエンス(ChStを含む)内で実施された場合、そのスピンは余分な要素 ExEI として認定され、例えば ChSt1t+ExEI のように減点される。</p> <p>許されないリフトがステップ・シークエンス(ChStを含む)内で実施された場合、そのリフトは余分な要素 ExEIとして認定され、例えばChSt1+ExEIのように減点される。</p> <p>ChAJ の実施中にリフト動作のひとつが 3 秒を超えたものであった場合、そのリフトは余分な要素 ExEI として認定され、例えば ChAJ1+ExEI のように減点される。</p>
*	要素はノーバリューとなるが、減点はされない。	<p>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素(*)</p> <p>要件に従っていない不正な要素がある場合(例: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>
F	= 要素中の転倒。転倒ごと・パートナーごとに-1.0点減点	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・オペレーターが押す。
Fx	= 要素中に複数の転倒がある場合、転倒ごと・パートナーごとに-1.0点減点	要素中に複数の転倒(Fx)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・オペレーターが押す。
S	= ホールド/コンタクト/タッチがある、またはホールド/コンタクト/タッチがない場合、1レベル下がる。	パートナーが許可されていないときにホールド/コンタクト/タッチ状態にある場合、または要求されているときにホールド/コンタクト/タッチ状態にない場合、レベルを1段階(各パートナーにつき 1段階)下げる
!	= コレオグラフィック要素が特定されているが、すべての要件を満たしていない。	<ul style="list-style-type: none"> - もし、コレオグラフィック要素が特定され、全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表に従い、適切にGOEを適用する。 - ステップ・シークエンスと ChSt のパターンが全く同じ場合(例:ダイアゴナル・ステップ・シークエンスとダイアゴナル ChSt) - Jr/Sr

6. プログラム・コンポーネンツ

- シングル&ペア、アイス・ダンス、シンクロナイズド・スケーティング
(リズム・ダンスとフリー・ダンスに使用)

コンポジション（構成）	プレゼンテーション（演技）	スケーティングスキル（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事ができているか。	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	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	一体感と空間認識（ペア・スケーティング、アイス・ダンス、シンクロナイズド・スケーティング）	流れ
統一感		パワーとスピード
		ユニゾン（ペア・スケーティング、アイス・ダンス、シンクロナイズド・スケーティング）

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	各構成要素において： *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	平均より上	
	5.00 - 5.75	平均的	
オレンジ	4.00 - 4.75	平均より下	
	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	きわめて劣る	

注:両方のパートナーによるエラーは、同時または別に関わらず、2つと見なす必要がある。(例:転倒2)

注:この基本原則は、エラーが要素内および／または要素外で発生した場合にも同様に適用される