

## 国際スケート連盟コミュニケーション第2555号

### アイス・ダンス 国際ノービス競技会のガイドライン（2023～2024シーズン） （2023年7月25日更新）

技術規程の一部は、毎年、アイス・ダンス技術委員会より発表されることとなり、国際ノービス競技会のガイドラインにも適用される。  
それ以外の規定は、すべて、特別規程および技術規程に記載されることとなっている。

- 全般
- 1シーズンのみ有効と技術規程で定められている以下の要件である。
  - ・ 国際競技会用パターン・ダンス課題（キー・ポイントおよびキー・ポイント特徴を含む）
  - ・ 国際競技会用パターン・ダンス課題の音楽の要件
  - ・ フリー・ダンスの必須要素
  - ・ パターンダンスとフリーダンスのコンポーネンツ表

以下の項目は、コミュニケーション「技術規程の要件（現行版）, 2023年7月1日発効」を参照のこと。

- パターン・ダンスおよびフリー・ダンスのGOEに関する採点基準（更新）
- すべての必須要素のレベル基準（更新）

ソウル,  
2023年4月13日  
ローザンヌ,

ISU会長 Jae Youl Kim

ISU専務理事 Fredi Schmid

## 1.全般(2023～2024シーズン)

### 参加申し込み

競技会への参加申し込みは、(国際競技会については)ISUメンバーから、(インタークラブ競技会については)地区／クラブから、スケーターの年齢とレベルに応じて行う。地区／クラブはISU加盟メンバーのメンバーでなくてはならない。

カテゴリー		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
年齢制限		年齢が <b>13歳</b> に達していないこと。	年齢が <b>15歳</b> に達していないこと。	年齢が <b>10歳</b> に達しているが、女子(シングル／ペア・スケート／アイス・ダンス)および男子(シングル)にあっては <b>15歳</b> に達していない、男子(ペア・スケート／アイス・ダンス)にあっては <b>17歳</b> に達していないこと。

**ノービスの減点は、ジュニア／シニアの減点の半分とする。具体的な数字は12～13ページの表を参照のこと。**

### 役員

- 役員の国際資格要件を除き、役員パネルの構成に関するISU規程第420条第6項が適用される。ただし、どのようなイベントであっても、ジャッジの少なくとも1名とテクニカル・パネルの少なくとも1名、レフェリーは国際資格を有する者でなければならない。国内資格の役員は、21歳から75歳までの年齢であればよい。
- 採点、レフェリー業務、テクニカル・パネルの役割に関しては、ジュニアおよびシニアの国際競技会と同様のISU規程が適用される。
- アドバンスド・ノービスに関してレフェリーおよびテクニカル・コントローラーが作成する報告書については、規程第433条第1項、第2項が適用される。

### ノービスのパターン・ダンスに関する一般的事項

キー・ポイントなしのコール手順： ベーシック・ノービス	シーケンス／セクションの <b>50%</b> を男女とも完了した時点で、 <b>レベルB(ベース)</b> とテクニカル・パネルが認定し、 <b>75%</b> を男女とも完了したら <b>レベル1</b> と認定する。 テクニカル・パネルは、転倒の認定とコールも行う。
キー・ポイントありのコール手順： インターミディエイト・ノービスおよび アドバンスド・ノービス	セクション／シーケンスごとにテクニカル・パネルがレベルを判定する。 <b>インターミディエイト・ノービスはレベル2まで、アドバンスド・ノービスはレベル3</b> までとする。
パターン・ダンス2課題の大会	各パターン・ダンスの総合点に対し、 <b>ベーシック・ノービスは0.5、インターミディエイト・ノービスは0.75、アドバンスド・ノービスは1.0</b> を乗ずる。

### 国際競技会用パターン・ダンス課題の音楽の要件

国際競技会のパターン・ダンス競技には現行のISU公式アイス・ダンス音楽を使用する、ただし、パターン・ダンスの音楽を一定の要件に従ってカップルが用意すべしとアイス・ダンス技術委員会が決定した場合は別であると、規程第707条第5項に定められている。

2023～2024シーズンにおいて、パターン・ダンスの音楽は、すべて、カップルが用意しなければならない。なお、規程第707条第6項に定められているように、カップルは、パターン・ダンスの最後のステップを終了した後、20秒以内に終了の姿勢を取らなければならない。この時間を超えた場合、規程第353条第1項n)に定められた「演技時間」の減点が適用される。上記以外の国際競技会および国際アダルト競技会については、組織委員会が大会要項で発表する。音楽は、パターン・ダンスのリズムに合ったものでなければならない。ボーカルは入っていてもかまわない。テンポは、規定されたシーケンスのあいだ一定でなければならないし、当該パターン・ダンスに定められたテンポ(ISUアイス・ダンス・ハンドブック2003を参照のこと)に対して4/4拍子のダンスについては±2拍／分、ワルツについては±3拍／分に収まっていなければならない。

## 2. アイスダンス競技会は以下で構成する.

ベーシック・ノービス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス
インターミディエイト・ノービス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス
アドバンスド・ノービス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス

### 2.1 パターン・ダンス

規程711条第1項:国際ノービス競技会におけるパターン・ダンス課題は、アイス・ダンス技術委員会からISUコミュニケーションによって毎年6月1日以前に発表され、翌年の7月1日から発効する.

#### ベーシック・ノービス

以下の中から2つのパターン・ダンスを滑走させる:

- 2023-24シーズン:フォーティーンステップ, ウィロー・ワルツ, タンゴ・キャナスタ

#### インターミディエイト・ノービス

競技会の最初の練習前に、そのシーズンの課題として発表された2つのグループのうち、1つが抽選されるものとする。各グループには2つのパターン・ダンスが含まれる.

グループ2: フォーティーンステップ, タンゴ

グループ3: フォックストロット, ヨーロピアン・ワルツ

- 2023-24シーズン: グループ2とグループ3

#### アドバンスド・ノービス

以下の2つのパターン・ダンスを滑走させる:

- 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

## 2.2 パターン・ダンス（2023～2024シーズン）

全ノービス	パターン・ダンスは、リストに挙げられた順番で滑り、最初のシーケンスはジャッジ席の前で行わなければならない。これに違反した場合、レフェリーが演技を止め、正しい位置から再スタートするようカップルに指示する。減点はない。ダンスの第1ステップは、小節の第1拍でなければならない。 パターン・ダンスの音楽は、すべて、カップルが用意しなければならない。ISU公式アイス・ダンス音楽（1番から5番）でもよい。 公式練習では、いずれのパターン・ダンスについても、カップルが選んだ曲を流す（最初のパターン・ダンスを各カップルが自分の曲に合わせて滑りおわったら、2番目のパターン・ダンスを各カップルが自分の曲に合わせて滑る） ウォームアップは3分、6カップルまでとする。最初の30秒は音楽なし、その後の2分30秒はISU公式アイス・ダンス音楽の6番目の曲を流すものとする。						
		パターン・ダンス	シーケンス数	音楽	パターン	コンポーネント/係数	ウォームアップ音楽
ベーシック・ノービス	パターン・ダンス1	フォーティーンステップ	4シーケンス	リズム:2/4または4/4拍子のマーチ;テンポ 2拍子56小節または4拍子28小節（112拍／分）±2拍／分	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション	ISU公式アイス・ダンス音楽フォーティーンステップの6番目（最後）
キー・ポイントなし、コールはレベル1までコールされる	パターン・ダンス2	ウィロー・ワルツ	2シーケンス	リズム:3/4拍子のワルツ;テンポ（ヨーロピアン・ワルツと同じ）3拍子45小節（135拍／分）±3拍／分	セット・パターン	スケーティングスキル	ISU公式アイス・ダンス音楽ヨーロピアン・ワルツの6番目（最後）
	パターン・ダンス3	タンゴ・キャナスタ	3シーケンス	リズム:4/4拍子のタンゴ;テンポ 4拍子26小節（104拍／分）±2拍／分	セット・パターン	係数:0.7	ISU公式アイス・ダンス音楽タンゴの6番目（最後）
インターミディエイト・ノービス							
キー・ポイントあり、コールはレベル2までコールされる	グループ2 パターン・ダンス1	フォーティーンステップ	4シーケンス	リズム:2/4または4/4拍子のマーチ;テンポ 2拍子56小節または4拍子28小節（112拍／分）±2拍／分	セット・パターン	タイミング	ISU公式アイス・ダンス音楽フォーティーンステップの6番目（最後）
	グループ2 パターン・ダンス2	タンゴ	2シーケンス	リズム:4/4拍子のタンゴ、テンポは4拍子27小節（108拍／分）±2拍／分	オプショナル・パターン	プレゼンテーション スケーティングスキル	ISU公式アイス・ダンス音楽タンゴの6番目（最後）
	グループ3 パターン・ダンス1	フォックストロット	4シーケンス	リズム:4/4拍子のフォックストロット;テンポ 4拍子25小節（100拍／分）±2拍／分	オプショナル・パターン	係数:0.7	ISU公式アイス・ダンス音楽フォックストロットの6番目（最後）
	グループ3 パターン・ダンス2	ヨーロピアン・ワルツ	2シーケンス	リズム:3/4拍子のワルツ;テンポ 3拍子45小節（135拍／分）±3拍／分	セット・パターン		ISU公式アイス・ダンス音楽ヨーロピアンワルツの6番目（最後）
アドバンスド・ノービス							
キー・ポイントあり、コールはレベル3までコールされる	パターン・ダンス1	ロッカー・フォックストロット	4シーケンス	リズム:4/4拍子のフォックストロット;テンポ 4拍子26小節（104拍／分）±2拍／分	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション	ISU公式アイス・ダンス音楽ロッカーフォックストロットの6番目（最後）
	パターン・ダンス2	スターライト・ワルツ	2シーケンス 4セクション ステップ1-17 &18-32	リズム:3/4拍子のワルツ;テンポ 3拍子58小節（174拍／分）±3拍／分	セット・パターン	スケーティングスキル  係数:0.93	ISU公式アイス・ダンス音楽スターライト・ワルツの6番目（最後）

## 2.3 パターン・ダンスに関するステップ数の割合(2023～2024シーズン)

パターン・ダンスおよびパターン・ダンス要素に関するステップ数の割合(2022～2023シーズン)										
カテゴリー	ダンス		シーケンス/セクションあたりの秒数	所定のシーケンス/セクション数	シーケンス/セクションあたりのステップ数	ステップ数				
						10%	25%	50%	75%	90%
ベーシック・ノービス	フォーティーンステップ	110-114拍/分	10.5～10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	ウィロー・ワルツ	132～138拍/分	23.4～24.6	2シーケンス	22	2	6	11	17	20
	タンゴ ・キャナスタ	102～106拍/分	15.8～16.5	3シーケンス	14	1	4	7	11	13
インターミディエイト・ノービス	フォーティーンステップ	110-114拍/分	10.5～10.9	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	タンゴ	106～110拍/分	28.4～29.4	2シーケンス	22	2	6	11	17	20
	フォックストロット	98～102拍/分	16.5～17.1	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	ヨーロッパ・ワルツ	132～138拍/分	23.6～24.4	2シーケンス	18	2	5	9	14	16
アドバンスド・ノービス	ロッカー・フォックストロット	102～106拍/分	<u>15.8-16.5</u>	4シーケンス	14	1	4	7	11	13
	スターライト・ワルツ	171～177拍/分	34.8～35.6	2シーケンス/4セクション セクション1：ステップ1-17 セクション2：ステップ18-32	17 15	2 2	4 4	9 8	13 11	15 14

## 2.4パターン・ダンスのキー・ポイントとキー・ポイントの特徴（2023～2024シーズン）

### ベーシック・ノービス

パターン・ダンスについては、キー・ポイントの記載はなく、レベル1までを評価する。

ジャッジはGOEでパターン・ダンスを評価する。

#### ベーシック・ノービスのパターン・ダンスに適用するレベルの特徴

レベルB	レベル1
両パートナーともパターン・ダンスの50%を滑走した	両パートナーともパターン・ダンスの75%を滑走した

### インターミディエイト・ノービス

#### インターミディエイト・ノービスのパターン・ダンスに適用するレベルの特徴

レベルB	レベル1	レベル2
両パートナーともパターン・ダンスの50%を滑走した	両パートナーともパターン・ダンスの75%を滑走した	キー・ポイント1つが正しく実行された

### フォーティーンステップ

各シーケンス (FO1Sq, FO3Sq)	キー・ポイント 女性のステップ1～4 (RBO,LBI-Pr,RBO,LBO-SwR)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.プログレッシブ：シャッセとして実施することはできない
各シーケンス (FO2Sq, FO4Sq)	キー・ポイント 男性のステップ1～4 (LFO,RFI-Pr,LFO,RFO-SwR)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.プログレッシブ：シャッセとして実施することはできない

### タンゴ

TA1Sq	キー・ポイント 男性のステップ7 (XF-RFO-Rk)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.Rk（#7）正確なターン
TA2Sq	キー・ポイント 女性のステップ22 (RFI3)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン

## フォックストロット

各シーケンス (FT1Sq,FT3Sq)	キー・ポイント 男性のステップ3-4a,4b(LFO,CR-RFO3,LBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン 3.正確なクロスロール
各シーケンス (FT2Sq,FT4Sq)	キー・ポイント 女性のステップ11-14(LFO CIMo,RBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.CIMo:正確なターン 3.CIMo:フリー・フットの正確な配置 (プレースメント)

## ヨーロピアン・ワルツ

EW1Sq	キー・ポイント 女性のステップ6-8(RBO,LBO,RFO3)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン
EW2Sq	キー・ポイント 男性のステップ6-8(LFO,CR-RFO3,LBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン

## アドバンスド・ノービス

### アドバンスド・ノービスのパターン・ダンスに適用するレベルの特徴

レベルB	レベル1	レベル2	レベル3
両パートナーともパターン・ダンスの50%を滑走した	両パートナーともパターン・ダンスの75%を滑走した	両パートナーともパターン・ダンスの75%を滑走した  キー・ポイント1つが正しく実行された	両パートナーともパターン・ダンスの90%を滑走した  キー・ポイント2つが正しく実行された

## ロッカー・フォックストロット

各シーケンス (RF1Sq,RF3Sq)	キー・ポイント 女性のステップ5,6 (LFO-SwRk,RBO)	キー・ポイント 男性のステップ11,12 (LFO CIMo,RBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン 3.スイング・ロッカーのフリー・フット (レッグ) の正確な動き	1.正確なエッジ 2.CIMo:正確なターン 3.CIMo:フリー・フットの正確な配置 (プレースメント)
各シーケンス (RF2Sq,RF4Sq)	キー・ポイント 男性のステップ5b (RFO)	キー・ポイント 女性のステップ11,12 (LFO,CIMo,RBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ	1.正確なエッジ 2.CIMo:正確なターン 3.CIMo:フリー・フットの正確な配置 (プレースメント)

## スターライト・ワルツ

各セクション1 ステップ1-17 (SW1Sq1Se & SW2Sq1Se)	キー・ポイント1 男性のステップ9-10(LFOI,RFO-SwR)	キー・ポイント2 女性のステップ16-17 (LFO CIMo,RBO)
キー・ポイントの特徴	1. 正確なエッジ 2. 正確なチェンジエッジ( #9)	1. 正確なエッジ 2. CIMo - 正確なターン 3. CIMo - フリー・フットの正確な配置 (プレースメント)
各セクション2 ステップ18-32 (SW1Sq2Se & SW2Sq2Se)	キー・ポイント1 女性のステップ21-22(LFI,OpMo,RBI)	キー・ポイント2 男性のステップ26-28(LFO,CR-RFO-CR-LFO3)
キー・ポイントの特徴	1. 正確なエッジ 2. 正確なターン 3. フリー・フットの正確な配置 (プレースメント)	1. 正確なエッジ 2. 正確なターン 3. 正確なクロスロール

注：

クロス・ロール (フォワード／バックワード)

- 要件／説明：フリー・レッグのローリング動作がスケーティング・フットを次のアウトサイド・カーブまで連続して通過すること。同時に、体重は外側のカーブから新しい外側のカーブへと移動し、ローリング運動を生み出す。

クロス・ロールでは、フリー・フットをスケーティング・ブレード／フットのすぐ横を通し、その前あるいは後ろで新たなスケーティング・ブレード／フットとして氷面に置く。新たなスケーティング・ブレードを氷面に置く際、アウトサイド・エッジとなっている必要はない。

次のステップへのプッシュ／トランジション

- 次のステップへのプッシュ／トランジションを準備するために、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可される。



### 3. フリー・ダンスの必須要素：ベーシック、インターミディエイト、アドバンスト・ノービス

カテゴリー	ベーシック・ノービス	インターミディエイト・ノービス	アドバンスト・ノービス
レベル	最大レベル1までコール	最大レベル2までコール	最大レベル3までコール
リフト	—	ショート・リフト1回まで 7秒／回以下 リフトの種類はストレート・ライン、カーブ、ステーションナリー、ローテーションから選択	ショート・リフト1回まで 7秒／回以下 リフトの種類はストレート・ライン、カーブ、ステーションナリー、ローテーションから選択
ダンス・スピン	1	1	1
	<b>・ダンススピン - 2023～24シーズンの仕様</b> ダンス・スピン - カップルによるスピン。ホールドは問わない。片足で回転軸共通のままその場で行う。足換えはパートナーの一方あるいは両方ともが行ってよい。（足換えは任意）		
ステップ・シーケンス	—	—	<b>スタイルB 1つ</b> サーキュラー、サーペントライン、ミッドライン、ダイアゴナルから選択 ホールド状態で行うこと ステップ・シーケンスは、女性のステップ・シーケンスレベルと男性のステップ・シーケンスレベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。
シーケンシャル・ツイズル	1	1	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ パートナーそれぞれが、少なくとも2つのツイズルをすること。1つ目のツイズルと2つ目のツイズルの間で、パートナー同士が接触してはならない。</li> <li>・ 1つ目のツイズルと2つ目のツイズルのつなぎは1ステップまでとする（ツイズル間で両足をつき、プッシュおよび／または体重移動をする動作は、毎回、1ステップとみなす）。</li> </ul> シーケンシャル・ツイズル・セットは、女性のセット・オブ・ツイズル・レベルと男性のセット・オブ・ツイズル・レベルの基礎値を合計し、GOEを適用する形で、全体をまとめて評価する。		
コレオグラフィック要素	<b>コレオグラフィック要素2種類</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1つは、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスでなければならないかつ</li> <li>・ もう1つは、以下のいずれかでなければならない                コレオグラフィック・リフト                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             </li> </ul>		以下から選んだ異なるコレオグラフィック要素2種類 コレオグラフィック・リフト 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・シーケンス

注：フリー・ダンスにおけるスタイルBステップ・シーケンスの仕様（2023～2024シーズン）

許されないこと：ストップ、ループ、レトログレッション、腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールド、両手間隔を超えるおよび／または5秒を超えるセパレーション

ステップ・シーケンス（スタイルB）のパターンは、選んだパターンの基本形状やそれらしさが維持されていなければならない。

注）ベーシック・ノービス、インターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスにおいて、コレオグラフィック要素の1つ目も2つ目でもコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスが行われなかった場合、2つ目のコレオグラフィック要素は認定されるが、ウェルバランス・プログラムの要件に従っていないとして、（\*）マークが表示される。その後、コレオグラフィック要素としてコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスが行われた場合、それは認定もされない。

### 3.1 コレオグラフィック要素の定義

- **コレオグラフィック・リフト**：3秒以上，10秒以内のダンス・リフト。

ただし，以下の要件を満たすこと。

- 必須のダンス・リフトがすべて終わったあとに行う。

- **コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント**：プログラムのどこかで行われる回転動作で，ホールドしたまま両パートナーとも続けて2回転以上するもの。

ただし，以下の要件を満たすこと。

- 片足で行う，両足で行う，パートナーの一方が2回転未満の間持ち上げられている，あるいは，これら3つの組み合わせ。
- 回転軸は共通であること。軸の移動はかまわない。

- **コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント**：必須のセット・オブ・ツイズルを行った後に行われるツイズル動作で2つの部分からなるもの。

ただし，以下の要件を満たすこと。

- 2つの部分とも：片足で行う，両足で行う，またはこれらの組み合わせ
- 最初の部分：2人同時に続けて2回転以上し，かつ，2人とも移動しなくてはならない（1箇所に留まらないこと）
- 2つ目の部分：パートナーの少なくとも一方は続けて2回転以上しなくてはならない。また，ツイズリング・ムーブメントの1つ目から2つ目までは3ステップ以内でなくてはならない。移動は，パートナーの一方または両方とも，1箇所に留まるか，移動するか，またはこれらの組み合わせでよい。

- **コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント**：プログラムのどこで行ってもよい。両パートナーとも，氷上をスライドしていくスライディング動作を行う。

ただし，以下の要件を満たすこと。

- 両パートナー同時に体のどこかで，継続的で制御されたスライディング動作を2秒以上にわたって行う。コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの始まりと終わりは，2人同時になくともよい。
- イン・ホールド，ノット・タッチング，その組み合わせのいずれでもよく，また，回転してもよい。
- この要素中に制御されたスライディングが両膝など体のどこかで行われても，テクニカルパネルは，これを転倒や違反動作とみなさない。
- ，両膝をついたり，氷上に座ったり横たわったりした状態で止まって終わるスライディング動作はコレオグラフィック・スライディング・ムーブメントと認定され，転倒や違反動作として減点が適用される。
- 2人同時に基本のランジ動作を行っても，それは，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さない。

- **コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス**

ただし，以下の要件を満たすこと。

- プログラムのどこで行ってもよい。
- ショート・アクシス周辺（ショート・アクシスから10メートル以内）に位置しなければならない。また，フェンスからフェンスへ進まなければならない。両サイドともフェンスまで2メートル以内にパートナーのいずれかが入れば，フェンスからフェンスまでの要件は満たしたものとみなす。
- ホールドはしてもなくてもよい。
- （両）手で氷に触れてもよい。
- 制御された動きで体のどの部分でも氷に触れることができるのは，アドバンスドノービスに限られる。
- 開始時または終了時にフェンスに触れることも許される。
- パートナー間の距離は腕4本分（4メートル）まで許される。

### 3.2 フリー・ダンスに関する一般的事項

カテゴリー	ベーシック・ノービス	インターミディエイト・ノービス	アドバンスト・ノービス	
フリー・ダンスの演技時間	2分（±10秒）	2分30秒（±10秒）	3分（±10秒）	
	演技時間： レフェリーによる減点： 5秒までの過不足ごとに-0.5			
ウォームアップの時間	フリー・ダンス（全ノービスカテゴリー）－3分間，最大5カップル			
コンポーネント係数	<ul style="list-style-type: none"><li>コンポジション（構成）</li><li>プレゼンテーション（演技）</li><li>スケーティングスキル（技術）</li></ul> 係数：1.0	<ul style="list-style-type: none"><li>コンポジション（構成）</li><li>プレゼンテーション（演技）</li><li>スケーティングスキル（技術）</li></ul> 係数：1.0	<ul style="list-style-type: none"><li>ジション（構成）</li><li>プレゼンテーション（演技）</li><li>スケーティングスキル（技術）</li></ul> 係数：1.33	
音楽	<ul style="list-style-type: none"><li>クラシック音楽を含めすべての音楽は，興味深く，かつ色彩豊かで楽しめ，さらにはさまざまな雰囲気や盛り上がりのあるダンス・プログラムとなるように編集，編曲されていなければならない。</li><li>少なくとも1回，テンポ／リズムおよび表現がはっきり変化しなければならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわない。</li><li>ボーカル付きでもよいが，スポーツ種目であるアイス・ダンスにふさわしいものでなくてはならない。</li><li>リズムカルなビートとメロディの両方が聞き取れるか，あるいは，リズムカルなビートのみが聞き取れるものでなければならず，メロディしか聞こえないものであってはならない。</li><li>プログラムの最初あるいは最後の10秒間は，リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。</li><li>プログラムの途中，10秒以下であれば，リズムカルなビートが聞こえなくてもよい。</li></ul>			音楽の要件：  レフェリーとジャッジによる減点： プログラム全体に対して-1.0
ストップ	<ul style="list-style-type: none"><li>最初の動きで計時が開始された後，カップルは，10秒を超えて1箇所に留まってはならない。</li><li>プログラム中，1回5秒以下であれば，何回でも，完全なストップを行うことができる。</li></ul>			振り付けに関する制限
分離	<ul style="list-style-type: none"><li>つなぎのフットワークや動作を行うための分離に回数の制限はない。</li><li>セパレーションで許される距離は両手間隔以内である（コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスは例外）。</li><li>セパレーションの時間は毎回5秒以内とする（必須要素を除く）。</li><li>演技の最初および／または最後におけるセパレーションは10秒まで許される。距離に制限はない。</li></ul>			要素外の違反に適用する。
（両）手で氷に触れる	<ul style="list-style-type: none"><li>許されない（コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント中およびコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス中を除く）</li></ul>			レフェリーとジャッジによる減点：プログラム全体に対して-0.5
コスチュームおよび小道具	<ul style="list-style-type: none"><li>- 節度と品位のあるもので，過度に肌を出したように見えるものであってはならず，スポーツ競技会に適したものでなければならない。芝居じみていたり，けばけばしいデザインものは許されない。ただし，選んだ音楽の特徴を反映する衣装とすることはかまわない。</li><li>- 男性は下まで長いズボンを着用しなければならない。</li><li>- 女性はズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）</li><li>- アクセサリーや小道具は許されない。</li></ul>			コスチュームおよび小道具： レフェリーとジャッジによる減点 プログラム全体に対して-0.5

#### 4. 責任者 - ID減点表 - ノービス（2022～2023シーズン）

内容	罰則	責任者
<b>演技時間違反</b> - フリー・ダンス - 3.2 フリー・ダンスに関する一般的事項による	<b>5秒までの過不足ごとに -0.5</b>	<b>レフェリー***</b>
<b>違反要素／違反動作／違反ポーズ</b> - 規程第704条第21項による ISUコミュニケーションで別段の定めがないかぎり、前奏や終了部分も含むリズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンスにおいて、以下のような動作および／またはポーズは違反となる。 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。（ノービスにおいてジャンプによる入りや出はできない。） h. 氷上に横たわる。 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。	<b>違反ごとに-1.0</b>	<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。
<b>演技時間違反</b> - パターン・ダンス - 第706条第6項による	<b>パターン・ダンスとして定められたステップが最後まで終わった後、終わりの動作／姿勢を取るために許された時間を5秒まで超過するごとに-0.5</b>	<b>レフェリー***</b>
<b>衣装／小道具の違反</b> - 規程第501条第1項による	<b>プログラム全体に対して-0.5</b>	<b>レフェリー*** + ジャッジ*</b>
<b>衣装／装飾品の一部の氷上落下</b> - 規程第501条第1項による	<b>プログラム全体に対して-0.5</b>	<b>レフェリー***</b>
<b>転倒</b> - パートナーの1人が転倒するごとに - パートナーの両方が転倒するごとに 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手／腕以外の部分、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1項）。	<b>-0.5 -1.0</b>	<b>テクニカル・パネル**</b>
<b>演技開始の遅れ</b> - 規程第350条第2項による - 1秒から30秒遅れて開始した場合	<b>-0.5</b>	<b>レフェリー***</b>

内容	罰則	責任者
<b>10秒を超える演技の中断</b> - 10秒超, 20秒以下 - 20秒超, 30秒以下 - 30秒超, 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した瞬間までの時間である（規定第503条第2項）。	<b>-0.5</b> <b>-1.0</b> <b>-1.5</b>	<b>レフェリー***</b> 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、音楽の演奏も継続する。競技者が演技を40秒以内に再開した場合、レフェリーは第353条第1項n)に定められた減点を適用する。（ノービスは元の半分の減点）
<b>3分以内であれば中断箇所から再開してよい範囲の演技の中断（規程第515条第3項b）</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、入力が正しいことを確認しなければならない。	<b>-2.5</b>	<b>レフェリー***</b> 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、レフェリーは第353条第1項n)に基づき5.0の減点を適用する。（ノービスは元の半分の減点）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。
<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過し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、ExEIが付いて減点される。（ChSt1 + ExEI）  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過し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）	-0.5 減点（ノービス）	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、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。	<b>要素は無価値となるが、減点はない</b>	<b>コンピュータ</b> 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。 <b>テクニカル・コントローラー</b> は検証して、そのコールを認定する。
<b>振付制限違反</b> <b>フリー・ダンス</b> －第710条第1項f)（セパレーション）、h)（ストップ）、j)（手で氷に触れる）による（ISUコミュニケーションで別途指定された場合を除く）	<b>プログラム全体に対して-0.5</b>	<b>レフェリー*** + ジャッジ*</b>
<b>許容時間を超えるリフト</b> －7秒（ショート・リフト）、10秒（コレオ・リフト）を超過したリフトごとに	<b>リフトごとに-0.5</b>	<b>レフェリー***</b>
<b>音楽要件</b> －規程第707条第5項による （リズム）：音楽は、パターン・ダンスのリズムに合ったものを選ばなければならない ISU公式アイス・ダンス音楽から選んでもよいが、その場合、選んでよいのは1番から5番の曲のみである。	<b>プログラム全体に対して-1.0</b>	<b>レフェリー*** + ジャッジ*</b>
<b>テンポ指定</b> －規程第707条第5項による （テンポ）：テンポは、規定されたシークエンスのあいだ一定でなければならないし、当該パターン・ダンスに定められたテンポ（ISUアイス・ダンス・ハンドブック2003およびISUウェブサイトで公開されているベーシック・ノービス向けパターン・ダンスのパターンとその説明を参照のこと）でなければならない。	<b>プログラム全体に対して-0.5</b>	<b>レフェリー***</b>
<b>* レフェリー + ジャッジ</b> ：全ジャッジとレフェリーによるパネルの多数決により減点を適用する。意見が <b>50:50</b> に割れた際は減点されない。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>** 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。ただしテクニカル・コントローラーによる訂正要求に両テクニカル・スペシャリストとも賛同しない場合は、テクニカル・スペシャリストとアシスタント・テクニカル・スペシャリストによる当初の決定が維持される。		
<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、入力が正しいことを確認しなければならない。</b>		

## 5. 「JUDGES DETAILS PER SKATER」表で用いる記号の説明（ノービス）

記号	アクション	説明
<	= レベルを1段階引き下げる。PDで <u>1小節以内</u> の中断があった場合。 (インターミディエイトおよびアドバンスのみ)	PDEで <u>1小節</u> （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。「Judges Details per Skater」の表には「<」と記載し、 <u>1小節以内</u> の中断があったことを示す。
<<	= レベルを2段階引き下げる。PDで <u>1小節を超える</u> 中断があった場合。 (インターミディエイトおよびアドバンスのみ)	PDEで <u>1小節</u> （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、 <u>1小節を超える</u> 中断があったことを示す。
>	= -0.5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-0.5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	-0.5点 減点	<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、ExEIが付いて減点される。(ChSt1 + ExEI) ステップシーケンス（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>要素は無価値となるが、減点はない。</u>	<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。
F	= 要素中に転倒した場合、転倒ごと・パートナーごとに-0.5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。
S	= レベルを1段階引き下げる、SqTwでホールド／コンタクト／タッチがあった場合。	シーケンシャル・ツイズル（FD）中にパートナー同士がホールド／コンタクト／タッチする瞬間があった場合、レベルが1段階下がる（SqTwでパートナーごとに）。
!	= <u>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</u>	- <u>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</u>

プログラム・コンポーネンツ－パターンダンス

タイミング	プレゼンテーション（演技）	スケーティングスキル（技術）
音楽に厳密に合わせて滑る両パートナーの能力。	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、深いエッジ、余裕のあるトランジションによる足やロープの切り替え、グライド、フローなどにより、ダンスの説明に合ったダンス・ステップやムーブメントを的確に行うカップルの能力
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	ユニゾンと空間把握	エッジ、ステップ、ターン、動作の精度
強拍に合わせた滑走		バランスとなめらかな滑り、流れ、パワーとスピード、氷面の十分な利用
第1ステップの開始が第1拍		

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	
グリーン	6.00～6.75	平均以上	<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。
	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	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。

# 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

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・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	ユニゾン, 一体性, 空間把握 (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

### 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	
グリーン	6.00~6.75	平均以上	<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。
	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	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。