

国際スケート連盟コミュニケーション第 2625 号

アイス・ダンス

2024/25 年国際ノービス競技会ガイドライン

(フランクフルトセミナー後の更新 2024 年 8 月 9 日更新)

アイス・ダンス技術委員会が毎年発表する特定の技術規程は、ノービス国際競技会のガイドラインにも適用される。

その他のルールはすべて特別規程および技術規程に掲載されている：

- 一般規程
- 技術規程第 711 条に定める要件は、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、
 - 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

さらに、2024 年 7 月 1 日から適用される、継続的に有効な技術規程のコミュニケーションによる要件には、以下が含まれる：

- パターン・ダンスとフリー・ダンスの GOE 採点基準
- すべての必須要素のレベル基準

2024 年 4 月 22 日

ジェ・ユル・キム会長

コリン・スミス事務局長

1. 一般情報 2024/25

エントリー

すべてのエントリーは、スケーターの年齢とカテゴリーに基づいて行われる。大会へのエントリーは、ISU メンバー（国際大会の場合）またはセクション／クラブ（インタークラブ大会の場合）が行わなければならない。後者は ISU メンバーの一員でなければならない。

カテゴリー	ベーシック・ノービス	インターミディエート・ノービス	アドバンスド・ノービス
競技会構成	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス	2つのパターン・ダンスとフリー・ダンス
年齢制限	14歳に達していないこと。	16歳に達していないこと。	10歳に達し、女子（シングル／ペア／アイスダンス）および男子（シングル）については16歳、男子（ペア／アイスダンス）については18歳に達していないこと。

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

ノービス・カテゴリーのすべての減点が記載された表は、12-13 ページに掲載されている。

減点の数値は規程第 353 条の 1.n)項で規定されている標準的なものとは異なるため、レフェリーは計算システムのオペレーターに具体的な指示を与え、その都度減点の数値が正しく入力されているかをチェックしなければならない。

オフィシャル：

a) オフィシャルの任命に関する規程第 420 条 6 項は、国際資格の要件を除いて適用される。ただし、各競技において少なくとも 1 名のジャッジ、1 名のテクニカルパネルメンバー、1 名の国際資格を持つレフェリー。国内役員の年齢は 21 歳から 75 歳までとする。

b) ジャッジ、レフェリーおよびテクニカル・パネルの作業に関しては、ジュニアおよびシニア国際大会と同じ ISU 規程が適用される。

c) アドバンスド・ノービスについては、レフェリーのレポートおよびテクニカル・コントローラーのレポートに関する規程第 433 条第 1 項および第 2 項が適用される。

パターン・ダンスの一般情報-全ノービス・カテゴリー	
キーポイントのないコールのプロセス： ベーシック・ノービス	テクニカル・パネルは、パターン・ダンスのシーケンス／セクションの 50%が両者によって完了された場合、ベーシック・レベルと認定し、シーケンス／セクションの 75%が両者によって完了された場合、レベル 1 と認定する。 テクニカル・パネルは転倒を特定し、コールする。
キーポイントのあるコールのプロセス： インターミディエートとアドバンスド・ノービス	テクニカル・パネルが各セクション／シーケンスのレベルを決定する。インターミディエート・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 まで
パターン・ダンスが 2 つあるイベントの場合	各 PD の合計得点は、ベーシック・ノービスでは係数 0.5 倍、インターミディエイト・ノービスでは係数 0.75 倍、アドバンスド・ノービスでは係数 1.0 倍される。

国際競技会用パターン・ダンスの音楽要件

規程第 707 条第 5 項は、国際競技会では、アイス・ダンス技術委員会が 1 つまたはいくつかのパターン・ダンスの音楽を一定の要件に従ってカップルが提供することを決定しない限り、現行の ISU アイス・ダンス音楽シリーズをパターン・ダンスに使用するものと定めている。

2024/25 シーズンでは、カップルはすべてのパターン・ダンスに自分で音楽を用意するものとする。規程第 707 条第 6 項による：パターン・ダンスの最後のステップが終了した後、カップルは 20 秒以内に最終ポーズに到達しなければならない。この制限時間を超過した場合、規則第 353 条第 1 項 n)に従い「パターン・ダンス・プログラム時間」の減点が適用される。

音楽はパターン・ダンスのリズムに従って選択されなければならない、ボーカルがあってもよい。要求されるシーケンス全体のテンポは以下の通りでなければならない。

パターン・ダンスに要求されるテンポ（ISU ハンドブック・アイス・ダンス 2003 を参照のこと）に従って一定で、プラスマイナス 2 拍/分（4/4 タイミングのダンスの場合）、ワルツのリズムの場合はプラス マイナス 3 拍/分である。

2. パターン・ダンス – ベーシック、インターミディエート、アドバンスド・ノービス

規程第 711 条第 1 項：ノービス国際競技会では、パターン・ダンスは毎年 6 月 1 日までにアイス・ダンス技術委員会が ISU コミュニケーションで公表し、公表後のシーズンの 7 月 1 日に発効する。

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**を滑走する。これらは現地での最初の公式練習前に抽選される：

- 2024/25 シーズン：スウィング・ダンス、タンゴ・フィエスタ、リズム・ブルース

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。これらは現地での最初の公式練習前に抽選される：

- 2024/25 シーズン：フォックストロット, アメリカン・ワルツ, キリアン

アドバンスド・ノービス

以下の **2 つのパターン・ダンス**を滑走する：

- 2024/25 シーズン：ウェストミンスター・ワルツとタンゴ

2.1 パターン・ダンス 2024/25

全ノービスカテゴリー		すべてのパターン・ダンスは記載された順序で滑走し、最初のシーケンスをジャッジスタンドの前で実行しなければならない。そうでない場合、レフェリーはそのカップルを停止させ、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。カップルはすべてのパターン・ダンスで自分たちの音楽を用意するものとする。ISU アイス・ダンス音楽の1～5曲を選曲することもできる。各チームが公式練習で使用した曲は、両方のパターン・ダンスで使用される（各カップルが自分たちの曲で1つ目のパターン・ダンスを滑り、その後、各カップルが自分たちの曲で2つ目のダンスを滑る）。ウォームアップ3分、最大6組。最初の30秒は音楽なしで行い、その後2分30秒間、ISU アイス・ダンス音楽の6曲目を流す。					
		パターン・ダンス	シーケンスの数	音楽	パターン	コンポーネンツ/ファクター	ウォームアップ音楽
ベーシック・ノービス キーポイントなし、レベル1までコール	パターン・ダンス1	スイングダンス	2 シーケンス	リズム：：フォックストロット 4/4; テンポ 4 拍 25 小節（1 小節 100 拍 毎分） プラスマイナス 2 拍	セット・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル ファクター: 0.7	フォックストロット ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
	パターン・ダンス2	タンゴ・フィエスタ	2 シーケンス	リズムタンゴ 4 分の 4 拍子; テンポ 4 拍 27 小節（1 分間に 108 拍） プラスマイナス 2 拍/分	セット・パターン		タンゴ ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
	パターン・ダンス3	リズム・ブルース	2 シーケンス	リズム：ブルース 4/4、テンポ 4 拍 22 小節（88 拍/分） プラスマイナス 2 拍/分	セット・パターン		ブルース ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
インターミディエート・ノービス キーポイントあり、レベル2までコール	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：フォックストロット 4/4 ; テンポ 4 拍 25 小節（100 拍/分） プラスマイナス 2 拍/分	オプション・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル ファクター: 0.7	フォックストロット ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
	パターン・ダンス2	アメリカン・ワルツ	2 シーケンス	リズム：ワルツ 3/4; テンポ 66 小節の 3 拍子（1 小節あたり 198 拍子分） プラスマイナス 3 拍/分	セット・パターン		アメリカン・ワルツ ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
	パターン・ダンス3	キリアン	4 シーケンス	リズム：マーチ 2/4 と 4/4 : 1 分間に 2 拍 58 小節、1 分間に 4 拍 29 小節（1 分間に 116 拍） プラスマイナス 2 拍/分	オプション・パターン		キリアン ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
アドバンス・ノービス キーポイントあり、レベル3までコール	パターン・ダンス1	ウェストミンスター・ワルツ	2 シーケンス	リズム：ワルツ 3/4 ; テンポ 3 拍 54 小節（1 分間に 162 拍） プラスマイナス 3 拍/分	オプション・パターン	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル ファクター: 0.93	ウェストミンスター・ワルツ ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）
	パターン・ダンス2	タンゴ	2 シーケンス	リズム：タンゴ 4/4 ; テンポ 4 拍 27 小節（1 分間に 108 拍） プラスマイナス 2 拍/分	オプション・パターン		タンゴ ISU アイス・ダンス音楽の 6 曲目（最後）

2.2 パターンダンスのステップの割合に関する情報（2024/25 シーズン）

カテゴリー	ダンス		シーケンス ごとの時間 (秒数)	必須セクションまたは シーケンス	セクションま たはシーケン スごとのステッ プ数	ステップ数				
						10%	25%	50%	75%	90%
ベーシック ・ノービス	スイングダン ス	98 -102 bpm	18.8 - 19.6	2 シークエンス	15	2	4	8	12	14
	タンゴ・フィ エスタ	106-110 bpm	17.5 - 18.1	2 シークエンス	16	2	4	8	12	14
	リズム・ブル ース	86-90 bpm	21.3-22.3	2 シークエンス	16	2	4	8	12	14
インターミディ エート ・ノービス	フォックスト ロット	98-102 bpm	16.5-17.1	4 シークエンス	14	1	4	7	11	13
	アメリカ ン・ワルツ	195-201 bpm	28.8 - 29.4	2 シークエンス	16	2	4	8	12	14
	キリアン	114-118 bpm	8.1-8.5	4 シークエンス	14	1	4	7	11	13
アドバンスド ・ノービス	ウェストミン スター・ワル ツ	159-165 bpm	28.4-29.5	2 シークエンス／4 セ クション セクション 1 : ステップ 1～10 セクション 2 : ステップ 11～22	10 12	1 1	3 3	5 6	8 9	9 11
	タンゴ	106-110 bpm	28.4-29.4	2 シークエンス	22	2	6	11	16	20

2.3 2024/25 シーズン パターン・ダンスのキーポイントとキーポイントのフィーチャー

- 一般事項:
- テクニカルパネルがキーポイントとその正しい実行を特定するプロセスは、ISU コミュニケーション第 2646 号に記載されている必須要素とレベル(過半数による)の特定プロセスと同じである。キーポイントの正確なまたは不正確な実行は、Judges Details per Skaters chart に以下のように記載される。
- 「Yes」:この意味は、「すべてのキーポイントのフィーチャーが満たされ、すべてのエッジ/ステップが要求された拍数分が維持されている」または
 - 「Timing」:この意味は、「すべてのキーポイントのフィーチャーが満たされているが、1 つまたは複数のエッジ/ステップが要求された拍数分が維持されていない」
 - 「No」:この意味は、「1 つまたは複数のキーポイントのフィーチャーが満たされない、エッジ/ステップが正しい拍数分ホールドされているかどうかに関係なく」
 - 「X」:この意味は「キーポイントが試みられなかった」

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 までが評価される。ジャッジはパターン・ダンスを GOE で評価する。

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次のアウトサイド・カーブまで継続してスケーティング・フットを通過すること。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、ローリング動作を生み出す。
- 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。

ベーシック・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴：

ベーシック・レベル	レベル 1
パターン・ダンスの 50%は両パートナーが完了させる	パターン・ダンスの 75%以上を両パートナーが完了させる

インターミディエート・ノービス

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：

ベーシック・レベル	レベル 1	レベル 2
パターン・ダンスの 50%は両パートナーが完了させる	パターン・ダンスの 75%は両パートナーが完了させる	パターン・ダンスの 75%は両パートナーが完了させる 1 キーポイントが正しく実行されている

フォックストロット

各シークエンス (FT1Sq、FT3Sq)	キーポイント 女性ステップ 11 - 14 (LFO CIMo、RBO、LFI、RFI)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	1. CIMo - フリーフットの正しいプレースメント 2. 正しいターン
各シークエンス (FT2Sq、FT4Sq)	キーポイント 男性ステップ 11a - 14 (RBO、LBI-Pr、RBO、LFI、RFI)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	

アメリカン・ワルツ

AW1Sq	キーポイント 1 女性ステップ 7-9 (LBO-SwR、RFO-Sw3、LBO-SwR)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	1.正しいスイング・スリーターン
AW2Sq	キーポイント 1 男性ステップ 1 - 3 (RFO-Sw3、LBO-SwR、RFO-SwR)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	1.正しいスイング・スリーターン

キリアン

各シークエンス (KI1Sq、KI3Sq)	キーポイント 女性ステップ 3-5 (LFO、RFO、LFO)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	

各シークエンス (KI2Sq、KI4Sq)	キーポイント 男性ステップ 3 - 5 (LFO、RFO、LFO)
キーポイントのフィーチャー 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない。	

アドバンスド・ノービス

アドバンスド・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴：

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 50%は 両パートナーが完了させる	パターン・ダンスの 75%は両 パートナーが完了させる	パターン・ダンスの 75%は両パートナーが完 了させる 1 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 90%は両パートナーが完 了させる 2 キーポイントが正しく実行されている

ウェストミンスター・ワルツ

各セクションステップ 1 - 10 (WW1Sq1Se & WW2Sq1Se)	キーポイント 1 女性ステップ 5-7 (LFI OpMo、RBI、LBO)	キーポイント 2 男性ステップ 5-7 (LFI OpMo、RBI、LBO)
キーポイントの特徴 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含ま なければならない	1. フリーフットの正しいプレースメント 2. 正しいターン	1. フリーフットの正しいプレースメント 2. 正しいターン
各セクションステップ 11 - 22 (WW1Sq2Se)	キーポイント 1 女性ステップ 13 (RFI-SwRk)	キーポイント 2 男性ステップ 15-16 (LFO、CR-RFO)
キーポイントの特徴 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含ま なければならない	1. 正しいスイング・ロッカー	1. 正しいクロスロール
各セクションステップ 11 - 22 (WW2Sq2Se)	キーポイント 1 男性ステップ 13 (RFI-SwCtr)	キーポイント 2 女性ステップ 15 (RFI3)
キーポイントの特徴 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含ま なければならない	1. 正しいスイング・カウンター	1. 正しいスリーターン

タンゴ

(TA1Sq)	キーポイント 1 男性ステップ 7 (XF-RFO-Rk)	キーポイント 2 女性ステップ 20-21 (RFO Sw-clMo、LBO-SwR)
キーポイントの特徴 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	1. 正しいターン	1. フリーフットの正しいプレースメント 2. 正しいターン
(TA2Sq)	キーポイント 1 女性ステップ 13-15 (LFO、CR-RFO3、LBO-SwR)	キーポイント 2 男性ステップ 20-21 (LFI Sw-clMo、RBI-SwR)
キーポイントの特徴 正しいエッジ、タイミング、ホールドを含まなければならない	1. 正しいターン	1. フリーフットの正しいプレースメント 2. 正しいターン

3. フリーダンス必須要素 ベーシック、インターミディエート、アドバンスド・ノービス

カテゴリー レベル	ベーシック・ノービス 最大レベル 1	インターミディエート・ノービス 最大レベル 2	アドバンスド・ノービス 最大レベル 3
リフト	—	最大 1 つのショートリフト 最大 7 秒 ストレートライン、カーブ、ステーションナリーまたはローテーション・リフトから選択	最大 1 つのショートリフト 最大 7 秒 ストレートライン、カーブ、ステーションナリーまたはローテーション・リフトから選択
ダンス・スピン	1	1	1
	・ ダンス・スピン - 2024/25 シーズン仕様 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	—	—	1 つのスタイル B サーキュラーまたはサーペンタイン、ミッドラインまたはダイアゴナル・イン・ホールド
シーケンシャル・ツイズル	1	1	1
	・ 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。 ・ 1 つ目のツイズルと 2 つ目のツイズルのつながりは 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）		
コレオグラフィック要素	2 つのコレオグラフィック要素： ・ そのうち 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。 ・ 以下から 1 つ追加選択： コレオグラフィック・リフト 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・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		異なる 2 つのコレオグラフィック要素から選んだ： コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス コレオグラフィック・リフト 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・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

注：ステップ・シーケンス・スタイル B（フリー・ダンス 2024/25）に適用：

許されないもの： 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状態でのハンド・イン・ハンド・ホールド、両腕間隔を超えるかつ／または 5 秒以上のセパレーション

ステップ・シーケンス（スタイル B）のパターンは、選択されたパターンの完全な状態あるいは基本的な形を維持しなければならない。

注：ベーシック・ノービスおよびインターミディエート・ノービス（FD）において、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・ステップシーケンスが実行されない場合、2 番目に実行されたコレオグラフィック要素は、ウェルバランス・プログラム要件に従っていないとして、(*)マークが表示される。後に続くの「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・ステップシーケンス」は認定されない。

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・キャラクター・ステップ・シークエンス**

以下の条件が適用される：

- プログラム中の任意の場所で実施
- ショート・アクシスの周辺（ショート・アクシスの左右 10 メートル以内）に配置され、フェンスからフェンスへと進まなければならない。フェンスからフェンスへの要件は、パートナーの少なくとも 1 人が各フェンスから 2 メートル以内であれば満たされる。
- ホールドしていても、していなくてもよい
- （両）手で氷に触れることは許される。
- コントロールされた動きで身体の一部（または複数部分）で氷に触れることは、アドバンスド・ノービスに限り許される。
- コレオグラフィック・キャラクター・ステップの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、両腕間隔（2 メートル）までが許される
- 許されない：レトログレッション、ループ

- **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**

以下の条件が適用される：

- 他のすべての要求されるダンス・リフトの後に行う

- **コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント：プログラム中の任意の場所で、両パートナーが氷上でスライディング・ムーブメントを行う。**

以下の条件が適用される：

- 両パートナー同時に体のどこかで、継続的に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 人同時でなくともよい。
- 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
- コントロールされた両膝または身体の一部でのスライディングは、この要素の間、テクニカル・パネルによって転倒/違反要素とはみなされない。
- スライディング・ムーブメントが両膝立ちで止まるか、氷上に座る／横たわる形で終了した場合、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、転倒による減点が適用される。
- 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・スピン・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**

以下の条件が適用される：

- 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：要求されるセット・オブ・ツイズルの後に行われるツイズリング・ムーブメントで、2 つのパートから構成される。以下の条件が適用される：**

- 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
- 1 つ目の部分: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 箇所に留まることはできない）
- 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、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、パートナーの一方または両方は 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。

3.2 フリーダンスの一般情報

カテゴリー	ベーシック・ノービス	インターミディエート・ノービス	アドバンスド・ノービス		
フリーダンスの時間	2 分 (±10 秒)	2 分 30 秒 (±10 秒)	3 分 (±10 秒)		
	プログラム時間 レフェリー減点： 5 秒の不足または超過ごとに -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 組。				
構成要素	<ul style="list-style-type: none">コンポジションプレゼンテーションスケーティング・スキルファクター: 1.0	<ul style="list-style-type: none">コンポジションプレゼンテーションスケーティング・スキルファクター: 1.0	<ul style="list-style-type: none">コンポジションプレゼンテーションスケーティング・スキルファクター: 1.33		
音楽	<ul style="list-style-type: none">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。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。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。リズミ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、リズミ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。プログラムの最初あるいは最後の 10 秒間は、リズミカルなビートが聞こえなくてもよい。プログラムの途中、10 秒以下であれば、リズミカルなビートが聞こえなくてもよい			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">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。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。			振付の制限	
セパレーション	<ul style="list-style-type: none">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。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）。セパレーションの時間は毎回 5 秒を超えることはできない（必須要素を除く）。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。			要素外の違反に適用する。 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	
手で氷に触れる	<ul style="list-style-type: none">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アドバンスド・ノービスの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。）				
衣装と小道具	<ul style="list-style-type: none">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のものは許されない。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。スケーターはズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）アクセサリーや小道具は許されない。			衣装と小道具： 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 2024/2025

内容	ペナルティ	責任者
演技時間違反 - フリー・ダンス - 3.1 フリー・ダンスに関する一般情報 に従う。	5 秒の過不足ごとに-0.5	レフェリー
演技時間違反 (パターン・ダンス) - 規程第 706 条 6 項による	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	レフェリー
衣装／装飾品の一部が氷上に落下 – 規程第 501 条 1 項による	プログラム全体に対して-0.5	レフェリー
演技開始の遅れ-規程第 350 条 2 項による-1 秒から 30 秒の遅れのスタート	-0.5	レフェリー
10 秒を超えるプログラムの中断 <div> - 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（規程第 503 条第 2 項） </div>	-0.5 -1.0 -1.5	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、レフェリーは規程第 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）
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 3.b 項） この減点数値は規程第 353 条第 1 項 n)と 843 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。	-2.5	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。（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。
許容時間を超えるリフト - 1 回につき 7 秒（ショート・リフト）、10 秒（コレオ・リフト）を超えるリフト	リフトごとに-0.5	レフェリー
テンポ指定 – 規程第 707 条 5 項による (テンポ):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 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。	プログラム全体に対して-0.5	レフェリー
コスチューム／小道具の違反-規程第 501 条 1 項による	プログラム全体に対して-0.5	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 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)（手で氷に触れる）に従う。	プログラム全体に対して-0.5	多数決による減点 レフェリー+ジャッジ
音楽要件 - 規程第 707 条第 5 項に基づく (リズム)：音楽はパターン・ダンスのリズムに従って選択されなければならない。選択された音楽は ISU アイスダンス音楽の曲でもよい。この場合、選曲できるのは 1 から 5 の曲のみである。	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

内容	ペナルティ	責任者
違反要素／動作／ポーズ -規程第 704 条 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、イントロ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過することは許される	違反につき -1.0	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
転倒 <ul style="list-style-type: none"> - パートナー1 人の転倒につき - パートナー両方の転倒につき 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（規程第 503 条第 1 項）。	-0.5 -1.0	テクニカル・パネル
余分な要素（ExEI） 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)	-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 (*) 記号を付す 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。

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1小節以内の中断があった場合. (インターミディエートおよびアドバンスドのみ)	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. PDで1小節を超える中断があった場合. (インターミディエートおよびアドバンスドのみ)	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.
>	= -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	余分な要素 (ExEI) 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: ステップシークエンス (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) 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)
*	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 (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。
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1回の転倒があった場合, 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	= 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	シークエンシャル・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)
!	= 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

6. プログラム・コンポーネント・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
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ブの切り替え、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	表現力と投射	全体的なスケーティングの質
音楽に合わせた滑走	一体性と空間把握	エッジ、ステップ、ターン、身体コントロールの精度
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		<u>ユニゾン</u>

重大なエラー

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である。このような失敗は、各プログラム・コンポーネント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。

カテゴリー	マーク範囲	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2つ
	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	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均	
オレンジ	4.00 - 4.75	平均以下	
	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	極めて劣る	

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。