

## コミュニケーション 第2704号

### アイス・ダンス 2025/26シーズン技術規程の要件 (2025年8月8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っており、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：

毎年公表される技術規程に規定された要件：

1. リズム・ダンスの要件-リズム／テーマ、必須要素（パターン・ダンス要素のキーポイントとキーポイントのフィーチャーを含む）、リズム・ダンス-ジュニア／シニアのガイドラインの要件
2. フリー・ダンスの必須要素 - ジュニア/シニア
3. 必須要素のGOE採点基準（ノービス、ジュニア、シニア）
4. 減点表 - 責任者 - リズム・ダンスとフリー・ダンス（ジュニア、シニア）
5. 「Judges Details Per Skater」の記号の説明（ジュニア、シニア）
6. リズム・ダンスとフリー・ダンスのプログラム・コンポーネンツ

2025/26 シーズンのノービス・カテゴリーに関するすべての要件は ISU コミュニケーション 第2700号アイス・ダンス - 国際ノービス競技会ガイドラインに掲載されている。

2025年7月1日時点で有効な、現行の技術的要件および価値尺度（SOV）に対する改訂は、今後のコミュニケーションで公開される。

2025年5月6日

Jae Youl Kim, President

Colin Smith, Director General

## 1. リズム・ダンス・シーズン2025/26の要件

### 1.1. リズム／テーマ

規程第 709 条第 1 項 a)は、リズムおよび／またはテーマは毎年アイス・ダンス技術委員会がシーズン に選定すると定めている。2025/26 シーズンは以下のように決定された：

2025/26シーズンのリズム・ダンスのテーマと音楽は、ジュニア、シニアともに「**1990年代の音楽、ダンス・スタイル、フィーリング**」です。2025/2026年シーズンのリズム・ダンスはこの年代の高いエネルギーでエンターテインメント性の**高い**ダンス・スタイルからインスピレーションを得ています。1990 年代にオリジナルまたはカバー・バージョンとして発表され、上記のリズム／テーマと以下の要件 を満たすものであれば、どのような音楽でもよい。

**音楽例（これらに限定されない）：**ポップ/ストリート・ラテン、ハウス/テクノ、ヒップホップ、グランジ・ロック

**要求される特徴：**高いエネルギーで観客を楽しませる内容であり、1990年代らしさ（エッセンス）をよく表していること

**今シーズンのRDではないもの：**クラシック、コンテンポラリー、トラディショナル・フォーク、コンペティション・ボールルームなどのダンス・スタイル。

#### 注意

- リミックスおよび/またはリマスタリングされた音楽（カバーバージョンを含む）は許可されます。1990年代のスタイルでAIにより作成された音楽も可。
- カップルは、ダンスの動作やダンスのホールドを通して、この年代のフィーリングやエッセンス、ダンス・スタイルを示すこと。
- **リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑走してはならない。**
- スポーツの倫理的価値を遵守するため、アイス・ダンス競技会で使用される音楽は攻撃的な歌詞や不快な歌詞を含んではならない。

## 1.2 リズム・ダンス - 必須要素 2025/26 - ジュニア/シニア

<p>ジュニア・リズム・ダンス</p> <p>パターン・ダンス要素</p>	<p>ルンバを1シークエンス、その直後にクイックステップを1シークエンス：1990年代のあらゆるダンス音楽／ダンス・スタイルに合わせ、2/2拍子、2/4拍子、4/4拍子で、1分間に最低120拍以上の<u>一定のテンポ</u>で滑走／演技すること。</p> <p>長さ：任意のぴったりと合うフレーズ数</p> <p>ダンスの最初のステップは、音楽フレーズの1拍目で滑走しなければならない。</p> <p><b>1RH（ステップ#1～16）および1QS（ステップ#1～18）</b></p> <p><b>1RHのステップ#1はジャッジの左側から滑走し、ステップ#16へと至る。その直後に1QSのステップ#1をジャッジの右側から滑走する。ハンド・イン・ハンド以外のホールドのバリエーションは許される。パートナー間の位置関係はキーポイントを除き任意である。</b></p> <p><b>- 1RHは、本コミュニケーションの1.3項に概説されているステップごとのビートに従って滑走しなければならない。</b></p> <p><b>- 1QSは、ISUハンドブック2003に記載されているステップごとのビートに従って滑走しなければならない。</b></p> <p>注：2つのパターン・ダンス・シークエンスが要求された順序で滑走／演技されなかった場合、ルンバ・シークエンスとクイックステップ・シークエンスの両方が要件に従っていない要素となり、アスタリスク（*）が付けられ、その結果ノー・バリュエーとなる。</p>
<p>シニア・リズム・ダンス</p> <p>パターン・ダンス・タイプステップ・シークエンス (PSt)</p>	<p>1つのパターン・ダンス・タイプ・ステップ・シークエンス (PSt) スタイルD)：</p> <p>リズム：選択した90年代のダンス・スタイルに合わせて滑走する。－ 2/2拍子、2/4拍子、4/4拍子で、1分間に120拍以上。</p> <p>パターン:サーキュラーの形状</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ジャッジ側で両パートナーによる少なくとも2回転の共通軸を中心としたウォークアラウンド・スリーターン動作から開始し、いずれかの動作中にショート・アクシスと交差すること。1回転目は対面で行い、パートナーはフォワードでもバックワードでも滑走できる。2回転目はホールドやポジションの制限はない。</li> <li>2. 引き続き4種類の難しいターン（下記）を含むPStを継続する。</li> <li>3. カップルはショート・アクシスのレフェリーの前でヘリコプタータイプの動作(下記定義参照)を行い、サーキュラーの形状を閉じてPStを完了する。</li> </ol> <p>ホールド：ホールドの変更中であっても、常にコンタクトを保たなければならない（ただし、振付の一環としてツイズルを行う場合を除く）。</p> <p>技術要件：パートナー1人につき2種類の難しいターンを行うこと：バック・エントリー・ロッカー、カウンター、バック・エントリー・ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク。上記の中からパートナー1人につき最初に試行した2種類の難しいターンのみがレベル判定対象となる。同じ難しいターンの追加の試みは無視される。</p> <p><b>タイミング：</b></p> <p>レベルのために実行されるすべての異なる難しいターンは、エントリー・エッジで2拍、およびエグジット・エッジで2拍を超えないで行われなければならない。</p> <p><b>許されていないもの：</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ストップ</li> <li>- セパレーション（ツイズルの間を除く）</li> <li>- レトログレッション（逆行）</li> <li>- ホールドしている腕を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンド</li> <li>- ループ</li> </ul> <p><b>注意：</b>ステップ・シークエンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱させるような難しいターンのエントリーおよび／またはエグジットエッジは、レトログレッションとみなすべきではない。<u>ただし、難しいターンがエントリーとエグジットエッジの両方でレトログレッションの間に実行された場合、テクニカルパネルはレベルを得るものとして考慮しない。</u></p> <p><b>ヘリコプタータイプの動作：</b></p> <p>両パートナーが少なくとも完全な1回転が同時に行われるダブルスリーターンを行い、フリー・レッグを横、後ろ、前、またはその組み合わせで45度以上に上げて伸ばし、任意の方向に滑走する動作。</p> <p>パートナーはこの動作を、共通のアクシスを中心に、例えば向かい合わせ、背中合わせ、横に並んでなどの、どのようなポジションでも行うことができる。</p>

シニア・リズム・ダンス  コレオグラフィック・リズム・シークエンス (ChRS)	<p>コレオグラフィック・リズム・シークエンス - 1990年代のあらゆるダンス・スタイルに合わせて滑走。 ホールド・セパレーションが許される例外を除き、腕が完全に伸びたハンド・イン・ハンドを含め常に接触していること パターン - 両パートナーはショート・アクシスの周りでステップ／ムーブメントを行い、バリアからバリアへと進まなければならない。バリアからバリアへの要件は、少なくとも一人のパートナーが両バリアから2メートル以内に達した場合に満たされる。 セパレーション - 両手間隔および5秒を超えないセパレーションは1回許される。 ストップ - 5秒を超えない範囲で、要素の最初、途中、または最後に1回のみ（これは許可されたストップの1回としてカウントされる）。ChRS の最初または最後に行われたストップは要素の一部とみなされる。ストップ中に各パートナーの周囲でステップ/動作を行うことは、レトログレッションとはみなされない。</p> <p>許されていないもの：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- レトログレッション（逆行）</li> <li>- ループ</li> </ul>
ジュニア&シニア ダンス・リフト	1つの ショート・リフト、最大8秒まで
ジュニア&シニア  ステップ・シークエンス	<p>1つのノット・タッチング・ステップ・シークエンス（スタイルB） スタイルBの仕様、リズム・ダンス：指定された年代のあらゆるダンス・スタイルで滑走。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- パターンはミッドラインまたはダイアゴナルのみから選択</li> <li>- 距離は両手間隔以内</li> <li>- 身体の一部が氷面に触れることは5秒を超えてはならない。</li> <li>- ストップ - 5秒を超えない範囲で1回まで許される（これは許されたストップの1つとしてカウントされ、ノット・タッチングで行われなければならない）。</li> </ul> <p>許されていないもの：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ループ</li> <li>- レトログレッション（逆行）</li> </ul> <p>注：ステップ・シークエンスにおいて難しいターンのエントリーおよび/またはエグジット・エッジの進行方向の一時的な逸脱は、レトログレッション（逆行））とみなすべきではない。ただし、<u>難しいターンがエントリーとエグジットエッジの両方でレトログレッションの間に実行された場合、テクニカルパネルはレベルを得るものとして考慮しない。</u></p>
ジュニア&シニア  シーケンシャル・ツイズル	<p>1つのセット・オブ・シーケンシャル・ツイズル 各パートナーは少なくとも2つのツイズルを行い、ツイズル間で接触してはならない。 ツイズル間のステップ数は1歩まで（ツイズル間で両足をつき、スクータープッシュを含むプッシュおよび/または体重移動をする動作は、毎回、1ステップとみなす）。</p> <p><b>RD</b> で試行された "<b>C</b>" フィーチャーは、<b>FD</b> でレベル認定を受けるために繰り返すことはできず、テクニカルパネルによって無視される。このことは、たとえそのフィーチャーが <b>RD</b> でレベル認定されなかったとしても同様である。</p> <p>※スクータープッシュ：片足で地面を蹴りながらもう片方の足は滑るように進む動き</p>

### 1.3 ジュニア・パターン・ダンス要素シーズン2025/26のキーポイントとフィーチャー

ルンバとクイックステップ:

パターン・ダンス要素 (1RH) ステップ番号 1-16	キーポイント1 (女性) 女性のステップ 11,12,13 (Wd-LFI Wd-XF Op Cho, RBO Wd-XB-CI Cho, LFI)	キーポイント2 (男性) 男性ステップ11, 12,13 (Wd-LFI Wd-XF Op Cho、 RBO Wd-XB-CI Cho, LFI)	キーポイント3 (女性) 女性のステップ14 (RFI3)	キーポイント4 (男性) 男性ステップ14 (RFI3)
パターン・ダンス要素 (1QS) ステップ番号 1-18	キーポイント1 (女性) 女性のステップ5&6 (LFO Sw-CICho, RBIO)	キーポイント2 (男性) 男性ステップ5&6 (LFO Sw-CICho, RBIO)	キーポイント3 (女性) 女性のステップ11&12 (LFI,RFI)	キーポイント4 (男性) 男性ステップ 17 & 18 (XB-LFIO, XF-RFI)

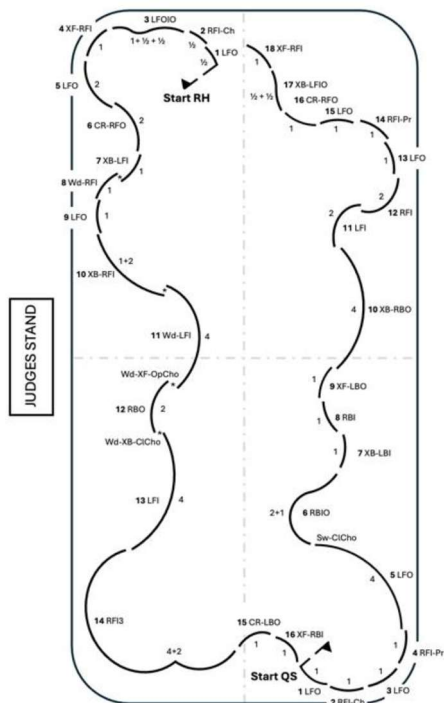
キーポイントのフィーチャー：正しいターン、エッジ、足の配置、タイミングを含まなければならない。

注：1RH KPs 1と2（ステップ11と12）では、正しい足の配置とは、氷に触れたときにフリー・フットとスケーティング・フットの距離が少なくとも1ブレード分以上離れなければならない。

## Rhumba+ Quickstep - オプショナル・パターン

図は、2つのパターン・ダンスを背中合わせに滑走した場合の一般的なレイアウトであり、エッジの正確な深さを示すものではない。

## 新ダイアグラム



ルンバ・ステップ  
ジュニア 2025-2026

ステップNo.	ステップ (両パートナー共通)	音楽の拍数
1	LFO	1/2
2	RFI-Ch	1/2
3	LFOIO	1+1/2+ 1/2
4	XF-RFI	1
5	LFO	2
6	CR-RFO	2
7	XB-LFI	1
8	Wd-RFI	1
9	LFO	1
10	XB-RFI	1+2
11	Wd-LFI Wd-XF Op Cho	4
12	RBO Wd-XB-CI Cho	2
13	LFI	4
14	RFI3	4+2
15	CR-LBO	1
16	XF-RBI	1

## 1.4 リズム・ダンス - 仕様/制限 2025/26

	仕様/制限	違反
レフェリー減点		
滑走時間	シニア／ジュニア：2分50秒±10秒	プログラム時間 レフェリー減点 5秒までの過不足ごとに - 1.0
一般要件 テンポ	規程第709条第1項 a)	レフェリーによる減点 プログラム全体に対して-1.0 - テンポ規定違反
レフェリーとジャッジ 減点		
音楽	2025/26シーズンに関する理事会決定（コミュニケーション第2698号）により、i)を除き、規程第709条第1項c)で規定された通り： リズムカルなビートのあるダンス音楽のみを使用することができる。ただし、プログラム冒頭の10秒間はリズムのない音楽であってもよい；)	音楽の要件： レフェリー+ジャッジ減点- プログラム全体に対して - 2.0
パターン	- 今シーズンのパターンはほぼ一定方向に回るものでなければならず、かつ、リンク両端、フェンスから30メートル以内の位置で、1回ずつ、氷面のロング・アクシスを横切るものでなければならない。 - 加えて、カップルはスタイルBステップ・シークエンス（Sr&Jr）へのエントリー、ChRS（Sr）へのエントリー、パターン・ダンス要素（Jr）へのエントリーでもロング・アクシスを横切ることができる。 - ロング・アクシスを横切らない限り、どの方向へのループも許される。	振付の制限：（パターン／ストップ／セパレーション／手で氷に触れる） レフェリー+ ジャッジ減点 プログラム全体に対して -1.0  注:許されていないときに必須要素中で実行された場合、ジャッジはGOE を悪い特徴として評価する。
ストップ	- 計時が始まったあと、演技の最初や最後に10秒間を超えて1箇所にとどまることは許されない。 - 演技中（プログラムの最初および／または最後の10秒を除く）： 5秒以下の完全なストップ2回、または、10秒以下の完全なストップ1回が許される。 <del>—ダンス・スピンや移動を伴わないコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントはストップとみなされる。—</del>	
セパレーション	規程第709条第1項 g)	
（両）手で氷に触れる	規程第709条 第1項.j)（ステップ・シークエンス・スタイルBを除く。）	
衣装と小道具	規程第501条 第1項 スケーターはズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）	衣装と小道具： レフェリー+ ジャッジ減点 プログラム全体に対して -1.0

## 2. フリー・ダンス要件

### 2.1 フリー・ダンス - ジュニア/シニアの必須要素 2025/26

要素	ジュニア	シニア
ダンス・リフト - 左記を超えない数	<b>2種類のショート・リフト (8秒まで) または コンビネーション・リフト1つ (13秒まで)</b> RDショート・リフトにおけるリフトされたパートナーの難しいポーズおよびポーズ変更 (オプションaまたはb) は、FDで行われる同種類のショート・リフトともコンビネーション・リフトに含まれる同種類のリフトの一部とも異なるものでなければならない。同種類のリフトで同じ難しいポーズやポーズ変更 (オプションaまたはb) が行われた場合、FD側はシンプルなポーズ/ポーズ変更とみなす	<b>3種類のショート・リフト (8秒まで) または ショート・リフト1つとコンビネーション・リフト1つ (13秒まで)</b> (ショート・リフトはコンビネーション・リフトと異なる種類のものでなければならない) RDショート・リフトにおけるリフトされたパートナーの難しいポーズおよびポーズ変更 (オプションaまたはb) は、FDで行われる同種類のショート・リフトともコンビネーション・リフトに含まれる同種類のリフトの一部とも異なるものでなければならない。同種類のリフトで同じ難しいポーズやポーズ変更 (オプションaまたはb) が行われた場合、FD側はシンプルなポーズ/ポーズ変更とみなす
ダンス・スピン (DSp)	<b>ダンス・スピン</b> ダンス・スピン (DSp) - 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・シークエンス タイプ: ストレートラインまたはカーブ	<b>ステップ・シークエンス・イン・ホールド (スタイルB) 1つ</b> 許されていないもの: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ストップ</li> <li>- ループ</li> <li>- レトログレッション</li> <li>- 腕を完全に伸ばした状態でのハンド・イン・ハンド</li> <li>- 両手間隔を超える、または5秒を超えるセパレーション</li> </ul> <b>ステップ・シークエンス (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。また、コレオグラフィック要素に選ばれたコレオグラフィック・ステップのパターンとは異なる形状でなければならない。</b> (注: ステップ・シークエンスにおいて難しいターンのエントリーおよび/またはエグジット・エッジの進行方向の一時的な逸脱は、レトログレッションとみなすべきではない。ただし、難しいターンがエントリーとエグジットエッジの両方でレトログレッションの間に実行された場合、テクニカルパネルはレベルを得るものとして考慮しない。)	
ワンフット・ターンズ・シークエンス (OFT)	<b>ノット・タッチング・ワンフット・ターンズ・シークエンス FDオプション 1つ</b> 両パートナーとも片足で難しいターンを行っていく。なお、最初の難しいターンはふたり同時にスタートしなければならない。その後の難しいターンは、ふたり同時でなくてもよい。	
シンクロナイズド・ツイズル	<b>セット・オブ・シンクロナイズド・ツイズル 1つ</b> パートナーそれぞれが、少なくとも2つのツイズルを行う。1つ目のツイズルと2つ目のツイズルをつなぐステップは2歩から4歩までとする。(ツイズル間で両足をつき、スクータープッシュを含むプッシュおよび/または体重移動をする動作は、毎回、1ステップとみなす) 1つ目のツイズルと2つ目のツイズルの間のどこかで、パートナー同士が接触してもよい。 <b>RDで試行された"C"フィーチャーは、FDでレベル認定を受けるために繰り返すことはできず、テクニカルパネルによって無視される。このことは、たとえそのフィーチャーがRDでレベル認定されなかったとしても同様である。</b>	
コレオグラフィック要素	<b>2つの異なるコレオグラフィック要素を以下から選択:</b> コレオグラフィック アシステッド・ジャンプ/リフティング・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・シークエンス コレオグラフィック ハイドロブレーディング・ムーブメント 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	<b>3つの異なるコレオグラフィック要素を以下から選択:</b> コレオグラフィック アシステッド・ジャンプ/リフティング・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・シークエンス コレオグラフィック ハイドロブレーディング・ムーブメント 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

## 2.2 フリー・ダンス - 仕様/制限 2025/26

	仕様/制限	違反
レフェリー減点		
滑走時間	シニア 4分±10秒 ジュニア 3分半±10秒	プログラム時間 レフェリーによる減点 5秒までの過不足ごとに - 1.0
レフェリー+ ジャッジ 減点		
音楽	<p>規程710条1c、2025-26シーズンに関する理事会決定、コミュニケーション2698号による</p> <p>i) 音楽はリズムカルなビートとメロディ、またはリズムカルなビートのみで、ボーカルであってもよい。音楽はプログラムの開始または終了において10秒間まで、さらにプログラム中において10秒間まで、リズムカルなビートを含まなくともよい。</p> <p>ii) 音楽はテンポ／リズムおよび表現の変化が最低1回なければならない。これらの変化は徐々にでも急激にでもかまわない。</p> <p>iii) すべての音楽は、様々なダンスムードや演技を盛り上げる効果により、興味深く、カラフルで、楽しめるダンス・プログラムを創り出すものでなければならない。</p>	<p>音楽の要件：</p> <p>レフェリー+ジャッジ減点- プログラム全体に対して - 2.0</p>
ストップ	<p>- 時計がスタートした後、カップルは1つの場所に10秒以上とどまってはならない。</p> <p>- プログラム中（プログラム開始時および/または終了時の10秒間を除く）：最大5秒間のフルストップが無制限に可能。</p>	振付の制限
セパレーション	規程第710条第1項f)	(ストップ／セパレーション／手で氷に触れる)。 レフェリー+ ジャッジ プログラム全体に対して減点1.0
(両) 手で氷に触れる	(両) 手で氷に触れることは許されていない（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・シークエンスを除く）。	注：許されていない必須要素中に実行された場合、ジャッジは GOE を悪い特徴として評価する。
衣装と小道具	<p>規程第501条 第1項</p> <p>スケーターはズボン着用でもよい。（ズボンの長さは自由）</p>	<p>衣装と小道具：</p> <p>レフェリー+ ジャッジ減点 -1.0（プログラム全体に対して</p>



### 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					....1 ....2	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、美しくない (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 <b>-1.0</b>	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 <b>-1.0</b>	レフェリー
<b>10秒を超えるプログラムの中断</b> - 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）。	<b>-1.0</b> <b>-2.0</b> <b>-3.0</b>	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。
<b>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）</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。	<b>-5.0</b>	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	<b>-1.0</b>	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 <b>-1.0</b>	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 <b>-1.0</b>	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 <b>-2.0</b>	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 <b>-1.0</b>	多数決による減点 レフェリー+ ジャッジ
<b>振付上の制限違反</b> 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 <b>-1.0</b>	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
<b>転倒</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- パートナー1人の転倒につき</li> <li>- 両パートナーの転倒1回につき</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>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）。</li> <li>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）。</li> </ul>	<b>-1.0</b> <b>-2.0</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。
<b>違反要素／動作／ポーズ</b> - 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"> <li>a) パートナーの頭に座る。</li> <li>b) パートナーの肩に立つ。</li> <li><del>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）。</del></li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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）。</li> <li>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）</li> <li>h) 氷上に横たわる。</li> </ul> <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>	<b>違反ごとに</b> <b>-2.0</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
<b>余分な要素（ExEI）</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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。</li> <li>- 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。</li> </ul> <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>	<b>-1.0</b> <b>減点</b>	<b>テクニカル・パネルがコールの原則に従って認定する。</b>  <b>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</b>
<b>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</b> <b>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</b>	<b>要素は無価値となるが、減点はない。</b>	<b>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。</b> <b>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。</b> 。

## 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><b>余分な要素(ExEI)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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。</li> <li>- 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。</li> </ul> <p>例: 許されないスピンのステップ・シーケンス(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・シーケンス(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><b>ウェルバランス・プログラムの要件に従わない要素(*)</b></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"> <li>- 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。</li> <li>- ステップ・シーケンスと ChSt のパターンが全く同じ場合(例:ダイアゴナル・ステップ・シーケンスとダイアゴナル ChSt) - Jr/Sr</li> </ul>

## 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