

ISU コミュニケーション

第 1522 号

アイス・ダンス

I. 2008 年の総会決議による規程の変更点

6月にモナコで開催された総会において承認された変更点のうちアイスダンスに関わるものの詳細は、新しい『一般規程』、『特別規程および技術規程 アイス・ダンス』において公表される予定である。それまでの間、下記の変更点に留意せよ。

1. 各アイス・ダンス・カップルは、名前を呼び出されてから 1分以内に演技を開始しなければならない。開始できない場合にはそのカップルは棄権したものとみなされる(規程第 350 条第 2 項)。
2. 負傷、医学上の問題、用具などによって生じた中断から再開する場合には、スケーター／カップルには演技を継続する前に最長 3分間が与えられる(規程第 638 条第 3 項)。
3. グループの最初の滑走組がウォームアップ中に負傷し、演技開始までの時間では必要な治療を行なうに足りない場合、レフェリーはそのカップルに対して滑走呼び出しまでに追加で最長 3 分間を与えることができる(規程第 638 条第 3 項)。
4. レフェリー・レポートおよびテクニカル・コントローラー・レポートは、ISUガイドラインに従い、2つの別個の書類が作成される(規程第 409 条第 1 項および第 3 項)。
5. 各アセスメントは、当該シーズンに加えて 2シーズンの間有効であり、その有効期間内はアセスメントの蓄積に数えられる。
6. 可能であれば、各競技部分(コンパルソリー・ダンス、オリジナル・ダンス、フリー・ダンス)の全ての練習は、それぞれの滑走順抽選後には滑走順グループに従って行なわれる(規程第 629 条第 5 項)。
7. ISU選手権大会のコンパルソリー・ダンスの滑走順抽選は、最新の世界ランキングに基づいて行なわれる(これまでシングルやペアで行なわれてきたのと同じように行なう)(規程第 659 条第 1 項)。
8. ISU テクニカル・スペシャリスト、ISU データリプレイ・オペレーターが、再申請および再任命されるためには、当該者は、再申請に先立つ 12 ヶ月間(テクニカル・スペシャリスト)あるいは 24 ヶ月(データリプレイ・オペレーター)に少なくとも 1 回、ISU イベントまたはオリンピック冬季大会または国際競技会またはナショナル/地区/地域選手権大会(ナショナル/地区/地域選手権大会の場合には、当該者が務めたイベントは本規定のために ISU により認められなければならない)のダンス競技において、それぞれの資格で務めていなければならない(規程第 416 条第 4 項b)i)、第 417 条第 3 項b)i))。
9. アイス・ダンス:ISUが後援または公認するアイス・ダンス・ジャッジズ・セミナー(トライアル・ジャッジングが実施され、アイス・ダンス技術委員会の委員による評価がなされる)への出席は、上記の規定における活動として考慮される(規程第 410 条第 20 項、第 425 条第 21 項)。
10. “アイス・ダンス”(“Ice Dance”)という表記に統一することが決定された(“アイス・ダンシング”(“Ice Dancing”)は用いない)。

II. ナショナル/地区/地域選手権大会がISUテクニカル・スペシャリストおよびISUデータ&リプレイ・オペレータの再指名および再任命に足るイベントと認められるための要件

1. 当該競技会は、シニアまたはジュニアのイベントで、少なくとも 6 組のカップルが参加していなくてはならない。
2. レフェリーは、ISUまたは国際レフェリーでなくてはならず、かつISU事務局に標準の書式のレフェリー・レポートを送付しなくてはならない。
3. テクニカル・コントローラーは、ISUまたは国際テクニカル・コントローラーでなくてはならず、かつISU事務局に標準の書式のテクニカル・コントローラー・レポートを送付しなくてはならない。
4. 当該テクニカル・スペシャリストの業務は少なくとも容認できる評価でなければならない。

III. ISUコミュニケーション第 1496 号の明確化, 追加, 修正

ISUコミュニケーション第 1496 号に関する質問や議論を踏まえて, 詳細な明確化および追加および修正のなされた箇所を下線部で示した(なお, これらは第 1496 号の内容の本質を変えるものではない)。その結果第 1496 号は次のとおりに変更され置き換えられる。¹

1. 2008/2009 シーズンのコンパルソリー・ダンス

規程第 639 条第 1 項および第 2 項にしたがって, 2008/2009 シーズンにおける全ての ISU 選手権大会および国際競技会のためのコンパルソリー・ダンス課題を以下のとおり発表する(2008/2009 シーズンのジュニア・コンパルソリー・ダンス課題はコミュニケーション第 1449 号で発表したものから一部変更されている):

ジュニア競技		シニア競技	
# 9	<u>スターライト・ワルツ</u>	# 7	ヴィニーズ・ワルツ
# 16	<u>パソ・ドブレ</u>	# 15	フィンステップ
		# 16	パソ・ドブレ

規程第 639 条第 2 項 a), b), c), d) にしたがって, 滑走課題は以下のように抽選される:

2009 四大陸およびヨーロッパ選手権大会: 上のシニア課題の表から 1 課題がグランプリ・ファイナル(ジュニア・シニア)の時に抽選され, ISU事務局からメンバーに公表される。両選手権大会において, 同じ課題が滑走される。

2009 世界選手権大会: コンパルソリー・ダンス 1 課題が上のシニア課題の内, 四大陸およびヨーロッパ選手権大会のための抽選に漏れた課題から, 世界ジュニア選手権大会において抽選され, ISU事務局からメンバーに公表される。

2009 ジュニア世界選手権大会: コンパルソリー・ダンス 1 課題が上のジュニア課題から, 四大陸選手権大会の際に抽選され, ISU事務局からメンバーに公表される。

ジュニアおよびシニアのグランプリ・シリーズ(ジュニア・シニア・グランプリ・ファイナルを除く)におけるコンパルソリー・ダンスは, 上のリストの中から(フィンステップを除く) * 各競技会の要項で発表される 1 課題が滑走される。

注: ISU公式のフィンステップの音楽は 3 曲しかないため, 国際競技会および ISUシニア選手権大会では(フィンステップが課題として抽選された場合)下記の要領で音楽をかける(ただし別途 ISUコミュニケーションで指示があった場合を除く)。

- ウォームアップ(4 分間): 最初の 1 分間は音楽なし, その後 3 分間はフィンステップの全 3 曲をかける(各曲 1 分ずつ)。
- 競技: 滑走グループごとに次の順番で音楽をかける: 1 番目のカップル—1 番目の曲, 2 番目のカップル—2 番目の曲, 3 番目のカップル—3 番目の曲, 4 番目のカップル—1 番目の曲, 以下同様とする。

注: ISU公式のフィンステップの音楽は前奏が 8 小節に満たないため, 曲の前奏より長く助走を行なった場合の減点(本コミュニケーション 32 ページに記載)はこのダンスに対して適用しない。

注: 全コンパルソリー・ダンスのステップ説明, ステップ表, ダイアグラムは, 最新版がアイス・ダンス・ハンドブックに収められている。ハンドブックは ISU事務局から取り寄せることができる。

2. 2008/2009 シーズンのオリジナル・ダンスの指針

p. 4 および p. 6 に記載。

3. 2008/2009 シーズンのジュニアおよびシニア・フリー・ダンスの必須事項

p. 7 および p. 8 に記載。

4. 2008/2009 シーズンのコンパルソリー・ダンスのメイジャー・エラーとキーポイント

アイス・ダンス技術委員会は 2008/2009 シーズンのコンパルソリー・ダンス各課題に関するガイダンス・シートを添付した。スケーター, コーチ, ジャッジが役立てるように各課題に固有の情報を示したものである。各セクションについてジャッジが GOE を決める際に評価すべきメイジャー・エラーの一覧と, コンポーネツツの評価の際に考慮すべき要点を記載してある。

p. 9 から p. 12 に記載。

5. 2008/2009 シーズンのレベルの説明

レベル要件は幾らか変更された。訂正箇所はすべて下線を付してある。

p. 13 から p. 25 に記載。

¹ 訳注: ISUコミュニケーション第 1496 号で下線が付されていた箇所(昨シーズンからの変更点)には波線を付してある。

6. コンパルソリー・ダンスのセクションのGOE採点、オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素のGOE採点のための改定された指針

a) コンパルソリー・ダンスのセクションのGOE採点のための指針

p. 26 に記載.

b) オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素のGOE採点のための指針

p. 27 から p. 30 に記載.

7. コンパルソリー・ダンスのコンポーネンツ採点の指針

p. 31 および p. 32 に記載.

8. オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスのコンポーネンツ採点のための指針

p. 33 から p. 35 に記載.

9. 2009/2010 シーズンのコンパルソリー・ダンス

規程第 639 条第 1 項および第 2 項にしたがって、2009/2010 シーズンにおける全ての ISU 選手権大会および国際競技会において滑走されるコンパルソリー・ダンスの課題を以下のとおり発表する:

ジュニア競技		シニア競技	
# 6	ウェストミンスター・ワルツ	# 11	ゴールデン・ワルツ
# 22	アルゼンチン・タンゴ	# 23	タンゴ・ロマンティカ

10. 2009/2010 シーズンのオリジナル・ダンスのためのリズム

全てのISU選手権大会および国際競技会におけるオリジナル・ダンスのリズムは、ジュニア、シニアとも:

フォーク/カントリー・ダンス

選んだ曲はどのようなテンポまたはリズムのバリエーションがあってもよい.

ボーカル音楽は許される.

演技時間:2分30秒間(±10秒間)

ガイドラインは追ってコミュニケーションで公表する.

IV. アイス・ダンスのコミュニケーション第 1400 号で発表された価値尺度表 (SOV表)のうち、2008/2009 シーズンの課題である以下のコンパルソリー・ダンスの値に加えられた変更点

p. 36 に記載

2. 2008/2009 シーズンの、オリジナル・ダンスの指針

全てのISU選手権大会および国際競技会におけるオリジナル・ダンスのリズムは、ジュニア、シニアとも：

1920年代、1930年代、1940年代のリズムとダンス

1920年代または1930年代または1940年代に始まったリズム／ダンスから1つまたは2つを選ぶ(タンゴは除く)。2つのリズムを使う場合には、うち1つは繰り返し使用できる(各リズムは上記の年代のうち異なる年代のもの同士でもよい)。プログラムは上記年代の元々の香りとスタイルを反映していなければならない、ボールルーム・ダンスであってはならない。

上記年代に属するリズム(ダンス)に関する一般的な情報については“アイス・ダンス音楽リズム・ハンドブック 1995 CD付き”を参照のこと。

ボーカル音楽は使用してよい。

同一曲内でテンポの変化があってもよい。リズム／ダンスを1つだけ選んだ場合には、2曲を使って良く、各曲のテンポは異なってよい(各曲は上記の年代のうち異なる年代のもの同士でもよい)。

オーケストレーションは1920年代、1930年代、1940年代のオリジナルなものである必要はない。しかし、それぞれの年代のスタイルでの演奏でなければならない。演技時間:2分30秒間(±10秒)

選んだ音楽に相応しいならば、男女とも、ズボンを着用してよく、また袖の長さも制限はない。規程第612条が適用される。着衣の一部をなす小道具類(帽子、ヘッドバンド、リボンなど)は選んだ音楽の特徴を現すものならば許される。小道具類を投げることは、プログラムのどの部分でも許されない。

注:小道具類が離れた場合にはレフェリーがコスチュームの減点を適切に行うものとする。

カップルは“アイス・ダンス音楽申告用紙”にオリジナル・ダンスに選んだ音楽のリズム、ダンス、年代を記入提出しなければならない。

1つのショート・リフト—2つを超えないこと(各6秒以内)*

注:最初に行なったリフトだけが難度レベルの判定対象として認定される。第2のリフトはジャッジが振付の採点を行う際に考慮される。カップルは1つのリフトを行なうか2つのリフトを行なうかを選ぶことができるが、最初に行なわれたリフトのみが認定され、難度レベルの判定に考慮される。2つ目のリフトとしてどのようなタイプのリフトを行なってもよく、またリフトの時間が6秒以内でかつ違反のリフトでなければ難度レベルの要件を全く満たしていてもよい。2つ目のリフトはジャッジによって「振り付け」の採点において考慮される。ただし、もし3つ目のリフトが行なわれた場合には、それはテクニカルパネルによって余分な要素と認定される。

注:以下に示すリフト中の“アクロバティックな”動作および/またはポーズは許されず、違反とコールされる。

- リフトするパートナーのリフトする手が本人の頭より高い*
- パートナーの頭に横たわる、または座る
- パートナーの肩、背に座る、または立つ
- パートナーの靴に座る
- リフトされたパートナーが倒立スプリット姿勢をとる(両大腿部のなす角度が45度を超える)**
- リフトするパートナーがリフトされたパートナーを、スケート/ブーツまたは脚のみをホールドして、および/または両パートナーが共に腕を一杯に伸ばして手をホールドして振り回す

*以下の場合は違反リフトとは見なされない:

- 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いずれの接触点もリフトするパートナーの頭より継続的には高くない場合
- リフトする手/腕のうち、支持またはバランスをとるためのみに用いられているもの、またはリフトされたパートナーの身体のどこかに接触しているものについて、その手/腕が2秒を超えて本人の頭より上に保たれてはいない場合

**倒立スプリット姿勢が確立しない(保たれない)ならば、または姿勢変更のために用いられるだけならば、(両大腿部の角度にかかわらず)倒立スプリット姿勢を途中経るような短時間の動作は許される。

注:ODにおいてリフトが選んだ音楽のフレーズに合致していない場合には、ジャッジはGOEを減じなければならない、GOEはマイナスでなければならない。ODにおいてリフトが選んだダンスの特徴を反映していない場合には、ジャッジはGOEを1段階減じる。

1つのスピン—1つを超えないこと(コンビネーション・スピンは許されない)

注:ODにおいて、もしダンス・スピンの選んだダンスのフレーズと合致していない場合には、ジャッジはGOEを減じなければならない、GOEはマイナスでなければならない。

ODにおいて、もしダンス・スピンの選んだダンスの特徴を反映していない場合には、ジャッジはGOEを1段階減じなければならない。

もしスピンではなくコンビネーション・スピンの選んだ場合、テクニカル・パネルはこのコンビネーション・スピンの対し“ノー・レベル”をコールする。1.0の減点はコンピューターにより自動的になされる。

コンバインド・スピン・アンド・リフトは許される。(含まれた場合、別々の要素としてカウントされる:すなわち許されたリフトの1つとダンス・スピン1つ)

2つのステップ・シーケンス:

1つのミッドライン非接触ステップ・シーケンスでシーケンシャル・ツイズルを含まないもの

非接触(ノット・タッチング)ステップ・シーケンスはマッチングおよび/またはミラー・フットワークが組み込まなければならない。二人は互いにトレースを交差してよく、マッチング・フットワークからミラー・フットワーク、またはその逆に切り替えてよい。二人は出来る限り近くに留まらなければならないが、しかし

互いに接触してはならない。二人の間の距離は一般に両手間隔を超えてはならない。

ミッドライン非接触ステップ・シーケンスの基礎値(BV)はコミュニケーション第1400号第7ページ a)項に記載されているミッドライン・ステップ・シーケンス・イン・ホールドのBVと同じとする。

および

1つの、ホールドして行うステップ・シーケンス(以下から選ぶ):

b) **ダイアゴナル**: コーナーからコーナーまで、なるべくいっぱい滑る

または

c) **サーキュラー(時計回りまたは反時計回り)**: ショート・アクシス上で氷面の幅をいっぱい利用するもの

注: ダイアゴナル・ステップ・シーケンスの基礎値(BV)はコミュニケーション第1400号第7ページ c)項に記載されているサーキュラー・ステップ・シーケンスの値と同じとする。

このステップ・シーケンスはダンス・ホールドまたはその変形で滑走しなければならない、ただし、腕をいっぱい伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドを持続的に用いてはならない。ホールド変更のためのセパレーションはいかなる場合も音楽の1小節を超えてはならない。

両方(ノット・タッチングおよびイン・ホールド)のステップ・シーケンス: リフト、半(1/2)回転を超えるジャンプ、ストップ、ダンス・スピン、ピルエット、パターンの逆行、ループは、いずれのステップ・シーケンスに含めることも許されない。

注: ODにおいて、もしステップ・シーケンスの滑走が選んだ音楽のリズム・パターンと合致していない場合には、ジャッジはGOEを減じなければならない、GOEはマイナスでなければならない。

ODにおいて、もしステップ・シーケンスがダンスの特徴を反映していない場合には、ジャッジはGOEを1段階減じなければならない。

もし上記の許されない要素(例えば半(1/2)回転を超えるジャンプ、ストップまたはパターンの逆行、その他)が含まれた場合、どちらのステップ・シーケンスについてもジャッジは許されない要素に対する減点を適切に行わなければならない。

違反要素(例えば1回転を超えるジャンプ、氷面への横たわり、その他)が含まれた場合、いずれのステップ・シーケンスについても、テクニカル・パネルは“違反要素”とコールし、そのステップ・シーケンス全体に対して“ノー・レベル”とコールする。

1セットのシーケンシャル・ツイズル—両パートナーが同時に片足で行う2つずつのツイズルで、ツイズルの間に高々1つのステップ

をはさむもの。シーケンシャル・ツイズル・セットはプログラムのどの部分で行なってもよい(必須のステップ・シーケンス中を除く)。

注: 追加で1セット以上のシーケンシャル・ツイズルを行なってもよいが、必須のステップ・シーケンス外で最初に行なわれたセットのみが認定され、難度レベル判定に考慮される。必須のステップ・シーケンス外で行なわれた追加のシーケンシャル・ツイズルのセットはジャッジによって構成要素「つなぎのフットワーク/動作」の採点において考慮される。

注: シーケンシャル・ツイズル・セットの基礎値(BV)はコミュニケーション第1400号第7ページに記載のシンクロナイズド・ツイズル・セットに対する値と同じとする。

オリジナル・ダンス 2008/2009 — 要件／制限

規程第 609 条からの抜粋を以下に示す。下線を付した例外／追加部分を含め、厳密に従わなければならない：

- a) 選ばれたリズムのために選択した音楽が正しくない場合には、ジャッジにより減点される。
- b) リズミカルなビートのある音楽のみ使用でき、カップルはそのリズミカルなビートにのって滑走しなければならない。
- c) オリジナル・ダンスの音楽の序奏部は最長 10 秒間、ビートまたはメロディが無くてもよい。
- d) オリジナル・ダンスの演技時間は 2 分 30 秒±10 秒である。時間はカップルの一方が動き始めまたは滑走し始めた時から、プログラムが終了し両パートナーが完全に静止した時までを計る。
- e) 必須要素のステップ・シーケンスの間を除き、ダンスのパターンは大体一定の方向(時計または反時計方向)に進まなければならない、氷面のロング・アクシスはリンクの各エンド(フェンスから 20m以内)ごとに 1 回を超えて横切ってはならない。ループ図形は、どちらの方向でも、中央軸(センター・アクシス)を横切らなければ許される。
- f) あらゆるステップ、ターン、回転、ホールドの変更が、リズムに適切である限り、許される。難しい、独創的な、変化に富んだ、複雑なフットワークが両方のスケーターに求められる。繋ぎのフットワーク／動作の面からは、シャッセおよびプログレッシブ(ラン)、ボージング、一方向のスケーティングに重度に依存したプログラムは、エッジの変更、ロッカー、カウンター、その他同様なステップやターン、複数方向へのスケーティングを含むプログラムに比べて難度が低いとみなされる。ホップおよび完全な 1 回転を超えないジャンプは許される。これらの 1 回転までのジャンプは二人が同時に行うことは許されず(またどちらのステップ・シーケンスの中で行うことも全く許されない)。過度の両足滑走は、パートナーの一方であれ両方であれ、スケート能力あるいはバランス維持能力の無さを示すものとみなされる。しかし、パートナーの一方または両方が両足で行うハイライト(最長 5 秒間)は 1 回含めてよい。トウ・ステップ、両膝で跪くことまたは滑ること、および／または氷面上で完全なスプリットを行うことは、過度に用いなければ許される。片手または両手で氷面に触れることは許されない。リンクの全方向に向けて振付けられたプログラムは、ジャッジの側のみに向けたものに比べて、より好ましい。
- g) 両パートナーはダンス・ホールドの変更、ミッドライン・ステップ・シーケンスの演技中、または許される完全なストップの場合を除き、互いに離れてはならない。プログラムの開始および／または終了時のセパレーションは 10 秒間まで、距離に関係なく許される。
- h) 必須ステップ・シーケンス以外の部分については、ダンス・ホールドに関する制限は無い。両者の腕が完全に伸ばされたハンド・イン・ハンド・ホールドは選んだリズムの特徴に合う場合に限り許されるが、過度に行なってはならない。
- i) 最初の動きによって計時が開始された後は、カップルは(たとえ許されている余分の短いストップを行う間であっても)10 秒間を超えて 1 箇所に留まってはならない。プログラム中、**1 回**の完全なストップ(最長:10 秒間まで)**または 2 回**の完全なストップ(各最長 5 秒間まで)が許される。いかなる振り付け(両手間隔以内のセパレーションを含む)も、選んだ曲に適したのなら含めてよい。

3. 2008/2009 シーズンのフリー・ダンスの必須要素 — シニアおよびジュニア

以下は 2008/2009 シーズンの全ての競技会に適用されるバランスのとれた(ウェル・バランス)フリー・ダンス・プログラムのための要件である。

フリー・ダンスに関する規程第 610 条および規程第 604 条の定義も適用される。規程第 641 条第 2 項にしたがって、シニア・フリー・ダンスの演技時間は 4 分(±10 秒)、ジュニア・フリー・ダンスの演技時間は 3 分 30 秒(±10 秒)である。

リフト(シニア): 4つの異なるタイプのリフト*

内1つはロング・リフトから選んでよい。ロング・リフトの時間は 12 秒を超えてはならない。

***注:** 6 秒までのリフト 1 つをレベル要件の適用無しを条件に加えることができる(ただし不正なリフトではないこと)、ただしはじめに行なった **4 つ** のリフトのみがレベル難度判定の対象となる。この追加のリフトはジャッジにより振付の採点の際に考慮される。しかし、6 番目のリフトが行われた場合には、テクニカル・パネルによって余分な要素と認定される。

リフト(ジュニア): 3つの異なるタイプのリフト, 3つを超えてはならない

内1つはロング・リフトから選んでよい。ロング・リフトの時間は 12 秒を超えてはならない。

注: 1 つのタイプの難しい姿勢は男女とも、それぞれ一つのショート・リフトで、またはロング・リフトの 1 つの部分でのみ行うことができる。同じ(タイプの)難しいポーズ(女)またはポジション(男)が繰り返し行われた場合には、テクニカル・パネルから“シンプル”とコールされ、レベル要件とはみなされない。例外: リバース・ローテーション・リフトのレベル 4、オプション 2 については、両回転方向でワン・ハンド・リフトを用いてよい。

注: リフトが **FD** において選んだ音楽のフレーズに合致していない場合には、ジャッジは **GOE** を減じなければならない、**GOE** はマイナスでなければならない。
~~リフトが **OD** においてダンスの特徴を反映していない場合には、ジャッジは **GOE** を 1 段階減じなければならない。~~

注: 以下に示すリフト中の“アクロバティックな”動作および/またはポーズは許されず、違反とコールされる。

- リフトするパートナーのリフトする手が当人の頭より高い*
- パートナーの頭に横たわる、または座る
- パートナーの肩、背に座る、または立つ
- ~~パートナーの靴に座る~~
- リフトされたパートナーが倒立スプリット姿勢をとる(両大腿部のなす角度が 45 度を超える)
- リフトするパートナーがリフトされたパートナーを、スケート靴または脚のみを持って、および/または両パートナーが共に腕を一杯に伸ばした状態で手をつないで振り回す

~~*リフトするパートナーのリフトしている手(片手または両手)は継続的に頭より高く保持されてはならず、さもなければ違反要素とコールされる。~~

*** 以下の場合は不正な(違反)リフトとは見なされない**

- 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いずれの接触点もリフトするパートナーの頭より高くない場合
- リフトする手/腕のうち、支持またはバランスをとるためのみに用いられているもの、またはリフトされたパートナーの身体のどこかに接触しているものについて、その手/腕が 2 秒を超えて当人の頭より上に保たれてはいない場合

**** 倒立スプリット姿勢が確立しない(保たれない)ならば、または姿勢変更のために用いられるだけならば、(両大腿部の角度にかかわらず)倒立スプリット姿勢を途中経るような短時間の動作は許される。**

2つの異なるステップ・シーケンス(イン・ホールド)

1つはグループAから、他の1つはグループBから選ぶ

グループA) ストレートライン・ステップ・シーケンス:

- a) **ミッドライン:** 氷面のロング(センター)・アクシスに沿って氷面の長さいっぱい滑走する。
- b) **ダイアゴナル:** コーナーからコーナーまで、できるだけ長さいっぱい滑走する。

および

グループB) カーブ・ステップ・シーケンス(反時計回り または 時計回り):

- c) **サーキュラー:** リンクのショート・アクシス上で氷面の幅いっぱい滑走する。
- d) **サーペンタイン:** リンクの端のロング・アクシス上でどちらかの方向へ始め、**3 つ** のはっきりとしたカーブまたは**2 つ** (S字) のはっきりとしたカーブを描いて進み、リンクの他端のロング・アクシス上で終わる;パターンは氷面の幅をいっぴきに利用する。

両ステップ・シーケンスはホールドして行わなければならない。

注: もしステップ・シーケンスがFDにおいて音楽のリズム・パターンに合わせて滑走されなかった場合、ジャッジはGOEを減じなければならない、GOEはマイナスでなければならない。

~~もしステップ・シーケンスがFDにおいてダンスの特徴を反映していないには、ジャッジはGOEを1段階減じなければならない。~~

どちらのステップ・シーケンスもダンス・ホールドまたはその変形で滑走しなければならない。ただし腕を伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドを継続的に使用してはならない。ホールド変更のためのセパレーションはいかなる場合も音楽の1小節を超えてはならない。

リフト、半回転を超えるジャンプ、ストップ、ダンス・スピン、ピルエット、パターンの逆行、ループは、どちらのステップ・シーケンスにも、含めてはならない。
日本語版 Ver. 1 (2008-09-29)

もし上記の許されない要素(例:半回転を超えるジャンプ, ストップ, パターンの逆行)がフリー・ダンスでどちらかのステップ・シークエンスに含まれた場合には, ジャッジは適宜に減点しなければならない.

もし違反の要素(例:1回転を超えるジャンプ, 氷面に横たわる, 等々)がどちらかのステップ・シークエンスに含まれた場合, テクニカル・パネルは“違反要素”とコールし, そのステップ・シークエンス全体に対して“ノー・レベル”とコールする.

1つのコンビネーション・スピン

注:もしダンス・スピンのFDの音楽のフレーズに合っていない場合には, ジャッジはGOEを減じなければならない, GOEはマイナスでなければならない.

注:ダンス・スピン(スピンまたはコンボ・スピン)を追加で1つ行うことができるが, 最初に行なったダンス・スピンのみが認定され難度レベルの判定に考慮される. この追加のスピンはジャッジがコンポーネンツの採点を行う際に, 繋ぎのフットワーク/動作の項目で考慮される. しかし第3のダンス・スピンが行われた場合には, テクニカル・パネルは余分の要素と判定する.

注:もし最初に行なわれたダンス・スピンのコンビネーション・スピン(必須要素)でなかった場合, テクニカル・パネルはこのスピンに対し“ノー・レベル”をコールする. 1.0の減点はコンピューターにより自動的になされる.

コンバインド・ダンス・スピン・アンド・リフト:コンバインド・ダンス・スピン・アンド・リフトは許されるが, 別々の要素としてカウントされる:すなわち許されたダンス・リフト1つとダンス・スピン1つ.

1セットのシンクロナイズド・ツイズル

注:追加で1セット以上のシンクロナイズド・ツイズルを行なってもよいが, 最初に行なったセットのみが認定され, 難度レベルの判定に考慮される. 追加のシンクロナイズド・ツイズルのセットは, ジャッジによって構成要素「つなぎのフットワーク/動作」の採点において考慮される.

4. コンパルソリー・ダンスのメイジャー・エラーとキーポイント—2008/2009 シーズン

ジュニア・コンパルソリー・ダンス 2008/2009 シーズン

スターライト・ワルツ		各セクションのBV	
メイジャー・エラー(その他のエラーはマイナー)			
セクション 1 および 4 (ステップ 1-10)		1.8	2.5
<u>ステップ 1-8</u> シャッセのアウトサイドおよびインサイドのエッジが均等で連続的なロープ上で行われない <u>ステップ 9</u> チェンジ・エッジ前のアウトサイド・エッジがクリーンで無く、完結しない <u>ステップ 10</u> アウトサイド・エッジがクリーンで無く、完結しない 6ビート保たれない*			
セクション 2 および 5 (ステップ 11-17)		2.4	3.2
<u>ステップ 11-15 (男女のLFO-3)</u> ターンの実行 - スクレイプまたはジャンプしている;フリーフットが踵についていない;ターンの後ワイドにステップ, - ポジションが制御されていない;ターンの際パートナー同士が正対していない ターンがカウント3で行われていない* <u>ステップ 16-17 (女子のLFO-CIMo)</u> ターンの実行 - クリーンなアウトサイドからアウトサイドのエッジで行われない - ターンがジャンプまたはスクレイプしている - ターン前の女子のLFOが3ビート保たれない* 男子のPrが2+1で滑走されない*			
セクション 3 および 6 (ステップ 18-32)		2.4	3.2
<u>ステップ 19a-19b, 21-22; 24-35 (女子のインサイドOpMo)²</u> ターンの実行 - クリーンなインサイドからインサイドのエッジで無い,ワイド・ステップ, ジャンプ, スクレイプ, 半ばスリー・ターンになっている カウント3でターンしていない* <u>ステップ 27-30</u> ホールド変更の間,二人が互いに接近してられない			
コンポーネンツの要点			
スケータリング・スキル	氷面のカバー範囲;苦の無いスピードの維持;良く制御された体重移動;ソフトで流れがあり強くカーブした十分丸いロープ;強いエッジ;ロープからロープへの制御良い移行.		
パフォーマンス	完全な垂直/水平ユニゾン;優雅な身のこなしとスタイル;スムーズなワルツの脈動を生む絶え間ない軽快な膝の動き;制御良い身体動作;良くマッチしたフリー・レッグ;2人の演技のバランス.		
インタープリテーション	リズムの快活な特徴の表現;ワルツの楽しさを反映したパートナー関係.		
タイミング	ウィнна・ワルツのような脈動はカウント1と4にアクセントを置いた絶え間ない軽快な膝の動きから生まれる.		

*注:コンパルソリー・ダンスでは正確さとタイミングは分離できないので,タイミングのミスはGOEとコンポーネンツの両採点に反映させるべきである.

² 訳注:24-35とあるのは24-25の誤り
 日本語版 Ver.1 (2008-09-29)

ジュニアおよびシニア・コンパルソリー・ダンス 2008/2009 シーズン

パソ・ドブレ		各セクションのBV		
メイジャー・エラー(その他のエラーはマイナー)				
セクション 1, 3, 5 (ステップ 1-17) <u>ステップ 1-6</u> プログレッシブおよびシャッセが連続したロープ上を均等なエッジで滑走されない <u>ステップ 11</u> 強いくっきりとしたカーブでフェンスに向かい半拍後に明確なチェンジ・エッジを行うというように滑走されていない; ポジションも膝の動きもコントロールされていない(水平・垂直ユニゾンの問題) <u>ステップ 12-17</u> 男子のオープン・モホークの実行 -正しくクリーンなエッジでない;ターンのジャンプ, スクレイプ, スキッド, またはワイド・ステップしている -男子のop Moの後, パートナーが正しいクローズド・ホールドに戻らない		1.8	2.4	2.8
セクション 2, 4, 6 (ステップ 18-28) <u>ステップ 18-24</u> プログレッシブおよびシャッセが連続したロープ上を均等なエッジで滑走されない 男性のステップ・フォワードと一緒に回転せずクローズド・ホールドが維持されない <u>ステップ 25-28</u> クロスロールが明確なアウトサイド・エッジで滑走されない ポジションや, エッジの均等な深さ, 膝の動きが制御されていない(水平・垂直ユニゾン問題) <u>ステップ 28</u> タイミングが不正 女子がエッジの完結前にop Moのターンを行う(エッジは3拍保ち, 4と1の間の“と”でターン)*		2.4	2.8	3.3
コンポーネンツの要点				
スケーティング・スキル	水面を十分カバー;目立ったプッシュ無しにスピードを維持;制御された体重移動;強くカーブした十分丸いロープ;強いエッジ;ロープからロープへの遷移が良く制御されている;			
パフォーマンス	完全な垂直/水平ユニゾン;優雅な身のこなしとスタイル;強い脈動を生む絶え間ない膝の動き;制御良い身体動作;良くマッチしたフリー・レッグ;2人の演技のバランス.			
インタープリテーション	リズムの特徴の表現;ダンスの激しい性質を反映するパートナー関係			
タイミング	強く激しい脈動はカウント1にアクセントを置いた絶え間ない膝の動きから生まれる. 非常に歯切れ良くきちんとしたタイミングとフットワークが必要であり, 各ステップの正確なビート長が厳密に守られなければならない.			

*注:コンパルソリー・ダンスでは正確さとタイミングは分離できないので, タイミングのミスはGOEとコンポーネンツの両採点に反映させるべきである.

シニア・コンパルソリー・ダンス 2008/2009 シーズン

ヴィニーズ・ワルツ		各セクションのBV		
メイジャー・エラー(その他のエラーはマイナー)				
<p>セクション 1,3,5 (ステップ 1-12)</p> <p><u>ステップ 1-3</u> 連続したカーブ上で滑走されるプログレッシブでない タイミングが不正(1+1+3 でなければならない)*</p> <p><u>ステップ 5-6</u> 以下のように滑走されない:深く十分に丸い強いインサイド・エッジから2ビート後にエッジおよびサイドがチェンジし、続くステップ6が相当する(深さの)ロープでサイド・フェンスに向かう</p> <p><u>ステップ 10-12</u> ターンの実行(女子:opMo, 男子:clCho) -クリーンで正しいエッジでない -ターンがジャンプ, スクレイブ, またはスキッドしている -タイミングが精確でないまたは正しくない*(女子のモホークは2+1+3) (男子のチョクトウは3+2+1)</p>	2.3	<u>2.9</u>	<u>3.4</u>	
<p>セクション 2,4,6 (ステップ 13-24)</p> <p><u>ステップ 13-15</u> -共通軸の周りを回転出来ない(ユニゾンの問題) -男子のCR-RFO3のターンがフラット, ワイド・ステップ</p> <p><u>ステップ 16-18</u> -連続したカーブ上で滑走されるプログレッシブでない -タイミングが不正(1+1+3 でなければならない)*</p> <p><u>ステップ 20-21</u> -以下のように滑走されない:深く十分に丸い強いインサイド・エッジから2ビート後にエッジおよびサイドがチェンジし、続くステップ21が相当する(深さの)ロープでサイド・フェンスに向かう</p> <p><u>ステップ 22-23</u> -クローズド・ホールドを保って一緒に回転することができない -ステップ23がアウトサイド・エッジで始められない(男子:CR-LBO; 女子:CR-RFO3)</p> <p><u>ステップ 24</u> アウトサイド・エッジで開始しない, アウトサイド・エッジを少なくとも5ビート保てない</p>	<u>1.8</u>	<u>2.3</u>	<u>2.8</u>	
コンポーネツの要点				
スケーティング・スキル	氷面を十分にカバー;楽々としたスピード維持;良く制御された体重移動;柔らかく流れがあり、強くカーブした十分丸いロープ;強いエッジ;ロープからロープへの遷移が良く制御されている。			
パフォーマンス	完全な垂直/水平ユニゾン;優雅な身のこなしとスタイル;スムーズなワルツの脈動を生む絶え間ない軽快な膝の動き;制御良い身体動作;良くマッチしたフリー・レッグ;2人の演技のバランス。			
インタープリテーション	リズムの軽快な特徴の表現;ワルツの楽しさを反映したパートナー関係。			
タイミング	ウィнна・ワルツのような脈動はカウント1と4にアクセントを置いた絶え間ない軽快な膝の動きから生まれる。			

* 注:コンパルソリー・ダンスでは正確さとタイミングは分離できないので、タイミングのミスはGOEとコンポーネツの両採点に反映させるべきである。

シニア・コンパルソリー・ダンス 2008/2009 シーズン

フィンステップ		各セクションのBV	
メイジャー・エラー(その他のエラーはマイナー)			
セクション 1,4 (ステップ 1-21) <u>ステップ 1-11</u> - パートナー間の距離が制御されていない, 二人が互いに近い距離を保つこと, 完全なユニゾンを保つことができない - ステップ, ホップの不正なタイミング* <u>ステップ 12</u> 女子のLFO-Twが完全に1回転半かつ非常に速く, ホールドを保ち互いに接近してターンされない <u>ステップ 21</u> - 二人が同時のTwを以下のように出来ない:素早く, エッジはクリーンでスクレイブしない, 出のエッジはチェックされコントロールされている(男子:RBI, 女子:RFO), 正対, 互いの左手は握り合う		2.0	2.7
セクション 2,5 (ステップ 22-42) <u>ステップ 22-31</u> - 軽やかに, 互いに接近して, 十分に丸いロープ上をステップ, ホップを方向の一致良くタイミング*良く滑走しない <u>ステップ 32-33c</u> - 二人はホールドとポジションの変更の間カーブの深さと方向を維持し互いに近い距離を保ちながらLFO SwCICChoのターンに入り, クリーンで正しい十分にチェックしたターンを行わなければならないが, それが出来ない - スライドしてストップするところのツイズルを, 一緒に速く, コントロール良く互いに近い距離を保ちながら行うことができない. <u>ステップ 34-42</u> - リズムの特徴を表現するトゥ・ステップとホップを足捌き軽やかに歯切れ良いタイミングで行うことが出来ない.		2.2	3.0
セクション 3,6 (ステップ 43-70) <u>ステップ 43-62</u> - 女子のステップ 52と58および男子のステップ 51bと58が, カップルのすれ違いを可能にするように十分なエッジで滑走すべきだが, 出来ていない; - このセクションを通して行われる多くのホールド変更, ポジション変更を苦も無く楽々で行うことができない. <u>ステップ 63-65</u> - 男子のRBI-Brおよび女子のLFI-XB-CICChoがクリーンで正しい, 十分にチェックされた等しい深さのエッジで行われない. ...2人がRBO-3をターンする間, 互いに近い距離を保ちながら丸いロープを滑走し続けることができない; - 再スタート直前の同時に行う1回転半のRFI-TWのコントロールが無く, 一緒に非常に速く回転されない.		2.3	3.3
コンポーネンツの要点			
スケーティング・スキル	氷面のカバー; 目立ったブッシュの無いスピードの維持; 制御された体重移動; 強くカーブした十分丸いロープとエッジ (<u>ステップ1~9を除く</u>); ロープからロープへの遷移が良く制御されている; “クイックステップを表現するホップとステップ”と強い良い丸みを持ったエッジとのはっきりとした対照		
パフォーマンス	完全な垂直/水平ユニゾン; コントロールされた身体動作; 優雅なクイックステップのスタイルを強調する絶え間ない活き活きとした, しかしソフトな膝の動き; 良くマッチしたフリー・レッグ; 2人の演技のバランス.		
インタープリテーション	幸せな, 楽しい表現, 活き活きとしたしかし優雅な特徴づけ; はじけるようなリズムの特徴の表現; フィンステップは踊り手が楽しいだけでなく, 見る者が楽しくなければならぬ.		
タイミング	タイミングはこのダンスの最も重要な特徴である. 非常に歯切れよいきちんとしたタイミングとフットワーク, 各ステップが精確であることが必要である. アクセントは常にビートの頭にあるべきで, 単にビートの上ではいけない.		

*注:コンパルソリー・ダンスでは正確さとタイミングは分離できないので, タイミングのミスはGOEとコンポーネンツの両採点に反映させるべきである.

5. 2008/2009 シーズンの必須要素の難度レベル(LOD)

ダンス・スピン

ダンス・スピンの基本ポジション:

1. **アップライト・ポジション:** スケーティング・レッグは真直ぐかやや曲げ上体はアップライト(ほぼ垂直軸に沿う)であるか、後方に弧状に反らすか横方向に曲げるかした姿勢で、片足で行う。(大腿部と向こうずねのなす角度が約 120 度より小さい場合は、シット・ポジションとみなされる。)
2. **シット・ポジション:** スケーティング・レッグは片足でしゃがんだ姿勢で、フリーフットは前方、横方向、または後ろにして片足で行う。(もし大腿部と向こう脛のなす角度が約 120 度より大きい場合には、姿勢を決める他の基準によってアップライトまたはキャメル・ポジションとみなされる。)
3. **キャメル・ポジション:** スケーティング・レッグは真直ぐかやや曲げ上体は氷面からの角度が 45 度より小さくなるように前方に曲げて片足で行う(角度がこれより大きい場合にはアップライト・ポジションとみなされる)。フリー・レッグはほぼ水平かそれより上向きの線で伸ばし或いは曲げる(スケーティング・レッグの大腿部と向こうずねのなす角度が約 120 度より小さい場合は、シット・ポジションとみなされる)。

基本ポジションの難しいバリエーション:

- i) **アップライト・ポジション:**
 - a) “ビールマン”タイプ — 身体はアップライトでブーツを手で頭の上、後方へ引き上げる(靴の踵が手によって頭より上の高さに引き上げられていること)
 - b) 完全な(フル)レイバックで上体を後方、氷の方向へ反らすか、サイドウエイズで上体を横方向、氷の方向へ曲げたもの
 - c) スプリットで、両脚が真直ぐで、フリー・レッグのブーツ/スケートが頭より高く保持されているもの(パートナーによる支持はありうる)
 - d) 上体が後または横方向に弧状にそり、フリーフットのブーツ/スケートが頭にほとんど接して全円をなしているもの(ドーナツ/リング)*

注: パートナーの一方または両方が単純なアップライト・スピンの場合は、難しいポーズとみなされない。
- ii) **シット・ポジション:**
 - a) フル(完全な)・シット・ポジション(フリー・レッグの屈伸は任意)でフリー・レッグが前方に向きスケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
 - b) フル(完全な)・シット・ポジション(フリー・レッグの屈伸は任意)でフリー・レッグが後方に向きスケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
 - c) フル(完全な)・シット・ポジション(フリー・レッグの屈伸は任意)でフリー・レッグが横に向きスケーティング・レッグの大腿部と向う脛の角度が 90 度以内のもの
 - d) フル(完全な)・シット・ポジションで(フリー・レッグが後から交差して伸ばされ、横に向き)スケーティング・レッグの大腿部と向う脛の角度が 90 度以内のもの
 - e) フル(完全な)・シット・ポジションで(フリー・レッグが後から交差してスケーティング・レッグに触れ)スケーティング・レッグの大腿部が少なくとも氷と平行のもの
 - f) フル(完全な)・シット・ポジションでフリー・レッグは前方に伸びスケーティング・レッグの大腿部と向う脛のなす角度は 90 度を超えず上体の背がほぼ氷と平行のもの

注: パートナーの一方または両方が単純なシット・スピンの場合は、難しいポーズとみなされない。
- iii) **キャメル・ポジション:**
 - a) キャメル・スピンで上体(肩と頭)が上方へ捻られている — 仰向き、肩の線が垂直より更に最低 45 度捻られているもの
 - b) キャメル・スピンで身体がほとんど水平、あるいは水平面上で横方向に曲げられ頭とフリーフットがほとんど触れそうになっているもの(ドーナツ/リング)*
 - c) キャメル・スピンで身体がほとんど水平で靴の踵が手によって頭より上の高さに引き上げられているもの
 - d) キャメル・スピンで身体が前方、回転脚まで曲げられフリー・レッグは後ろ上方へ、ほぼフル・スプリット(両大腿部のなす角度がほぼ 180 度)まで伸ばされたもの
 - e) 男の単純なキャメル・ポジション

注: 女の単純なキャメル・ポジションの場合は、難しいポーズとみなされない。

* 頭とブレードの距離はブレードの長さの半分以内であること。

注:

- 上記“ドーナツ/リング”のいかなるバリエーションもスピンあるいはスピン・コンビネーションで 1 度だけ使うことができる。
- ビールマンおよびキャメル・スピンでフリーフットのブーツが手によって頭より上のレベルへ引き上げられているものは同じパートナーが 2 つの難しい姿勢バリエーションとして使うことは出来ないが、もう一人のパートナーが使うことは出来る。

スピン

定義および必須要件 — 任意のホールドでカップルが一緒に行うスピン。片足で両パートナーが同時に、1点を通る共通軸を中心に回転を開始し、回転を続ける。

両パートナーとも片足で連続して少なくとも3回転しなければならない。

スピンのためのコールの仕様:

スピンのレベル1をコールするための**基本要件** — 両パートナーとも片足で最少3回転すること。

1. カップルがスピンへのエントリー・エッジを開始したが両パートナーが最少3回転を完了しなかった場合、スピンは認定されるがレベルは与えられない。
2. 回転動作が始まったがスケーターの一人が半回転以上両足であった場合、1レベル下げられる(両方のパートナーが両足なら2レベル下げられる)。(ブレナービスは除く。)
3. スピンの入りや回転中に転倒が起こり、ただちに別のスピンまたは回転動作が続いた場合、その追加の部分は無価値であり、要素枠をもう一つ占めることも無い。
4. スピンが始められたが直ちに転倒、フリーフットのタッチダウン、その他の理由で中止された場合には、"スピン、レベル無し"とコールされスピンの枠一つを占める。
5. スピン開始後コントロールを失って余分の支持(フリーフット/レグおよび・または片(両)手によるタッチダウン)が起こり、その後中断すること無く各パートナーが片足でスピンを続けた場合、レベルは満たした要件にしたがって決められ、タッチダウンごとに1レベル下げられる。ただしパートナーの一方(または両方)がスピンの維持のために1/2回転を超えて両足で滑走し少なくともレベル1の要件を満たした場合にはレベル1がコールされ、満たさなかった場合は"スピン、レベル無し"とコールされる。
6. あるレベルの要件が完全には満たされなかった場合、満たされなかった要件の数に応じてレベルが下げられる(例えば、1要件が未達成なら1レベル減じ、2要件未達成なら2レベル減じる)。以下に幾つかの例を挙げる。
 - a) もし3つの異なる基本姿勢から3つだけの異なる難しいバリエーションが行われ、4番目の難しいバリエーションは試みられたが難しいバリエーションの要件を満たすに至らず、他のレベル4要件は全て満たしていた場合、そのスピンはレベル3と認定される。
 - b) もし3つの異なる基本姿勢の中で2つだけの異なる難しいバリエーションが行われ(5回転に満たない)、3番目の難しいバリエーションは試みられたが難しいバリエーションの要件を満たすに至らず、他のレベル3要件は全て満たしていた場合、そのスピンはレベル2と認定される。
 - c) もし難しいバリエーションの1つが回転数不足(1回転超、2回転未満)で、他のレベル4要件は全て満たしている場合、そのスピンはレベル3と認定される。
 - d) もし両パートナーそれぞれが1つだけの異なる難しいバリエーションを行い(5回転に満たない)、3つの異なる基本姿勢において他の2つの異なる難しいバリエーションを試みたが難しいバリエーションの要件を満たすに至らず、他のレベル3要件は全て満たしていた場合、そのスピンはレベル2と認定される。
 - e) もし難しいバリエーションの2つが回転数不足(1回転超、2回転未満)で、他のレベル4要件は全て満たしている場合、そのスピンはレベル2と認定される。
 - f) もし総回転数が5回転しか無いが他のレベル4要件が全て満たされている場合には、そのスピンはレベル3と認定される。
 - g) もし3つの異なる難しいバリエーション(5回転に満たない)が2つだけの基本姿勢から行われ、他の全てのレベル4要件が満たされている場合には、そのスピンはレベル2と認定される。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
レベル2, 3, 4の要件は満たさないがスピンをコールするための基本要件とコール仕様は満たしているスピン <u>スピン動作は両者とも片足で始めた</u> および <u>両者とも片足で少なくとも3回転</u>	回転動作は両パートナーとも片足で開始される および 両者とも完全に最少連続4回転 および 各パートナーが任意の基本姿勢の異なる難しいバリエーション1つ(完全に確立したポジションで最少2回転)	回転動作は両パートナーとも片足で開始される および 両者とも最少連続5回転 および 2つの異なる難しいバリエーションを2つの異なる基本姿勢から(一方が1つの難しいバリエーションを1タイプの基本姿勢から、他方が別の難しいバリエーションを他のタイプの基本姿勢から同時に行う) —(各難しいバリエーションは完全に確立したポジションで最少5回転) または <u>一方のパートナーが3つの異なる基本姿勢で3つの異なる難しいバリエーションまたは一方のパートナーが2つの異なる基本姿勢で2つの異なる難しいバリエーションかつもう一方のパートナーが3番目の基本姿勢で1つの難しいバリエーション(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少2回転)</u>	回転動作は両パートナーとも片足で開始される および 両者とも最少連続6回転 および 最少4つの異なる難しいバリエーションを3つの異なる基本姿勢から —(両者が2つずつ、または一方が3つの難しいバリエーションを少なくとも2タイプの基本姿勢から行い他方は1つの難しいバリエーションを行う) 少なくとも一つの難しいバリエーションは両パートナー同時に行うこと。 —(各難しいバリエーションは完全に確立したポジションで最少2回転)

コンビネーション・スピン

定義および必須要件 — 上記のようにスピが行われその後両パートナーがもう一方の足へ同時に足換えし更に回転する。足換えは“もう一方の足へ変わる”ことを意味する。両パートナーは一方の足で最少3回転を完了し、両パートナー同時にもう一方の足へ換え更にその足で3回転する、“足換え”の間の両足部分は半回転を超えない。

基本ポジションおよびその難しいバリエーションに関してはダンス・スピンを参照のこと。

コンビネーション・スピンのコールのための仕様:

コンビネーション・スピンのレベル 1 をコールするための**基本要件** — 両パートナーとも片足で最少 3 回転をスピン・コンビネーションの両部分で行うこと。

1. コンビネーション・スピンの“コンビネーション・スピン、レベル無し”と認定されるのは、2 人が足を換え第 2 部分へのエントリー・エッジを開始したがコンビネーション・スピンのどちらかの部分でパートナーの一方または両方が完全な 3 回転を完了しなかった場合である。
2. もしコンビネーション・スピンにおいて、パートナーの一方または両方が(もう一方の足へと)足を換えなかった場合、スピンとコールされる。
3. もし回転動作が始まったが一方のスケーターがさらに半回転以上両足であった場合、レベルは 1 段階下げられる(両パートナーが両足で開始したときは 2 レベル下げられる)*
4. もしコンビネーション・スピンの入りまたは回転中に転倒が起こり、直ちに別のスピンまたは回転動作が行われた場合、その追加の部分は無価値であり、要素枠をもう一つ占めることもない。
5. コンビネーション・スピンが始められたが直ちに転倒、フリーフットのタッチダウン、その他の理由で中止されタイプ判定が不能の場合には、“スピン、レベル無し”とコールされスピンの枠 1 つを占める。
6. コンボ・スピン開始後コントロールを失って余分の支持(フリーフット/レッグおよび/または片(両)手によるタッチダウン)が起こり、その後中断すること無く各パートナーが片足でコンボ・スピンを続けた場合、レベルは満たした要件にしたがって決められ、タッチダウンごとに 1 レベル下げられる。ただしパートナーの一方(または両方)がスピンの維持のために 1/2 回転を超えて両足で滑走し少なくともレベル 1 の要件が満たされた場合にはレベル 1 がコールされ、満たされない場合は“コンボ・スピン、レベル無し”がコールされる。
7. もしあるレベルの要件が完全には満たされなかった場合、レベルは満たされなかった要件の数にしたがって減じられる(例えば、1 要件が未達成のときは 1 レベル減じ、2 要件なら 2 レベル減じる)

* レベル 3, 4 のオプション 2 の場合は例外で、両方向に半回転までの両足回転が許される。半回転を超えた両足回転があった場合、ジャッジはGOE採点に反映させなければならない。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
<p>コンビネーション・スピンであってレベル 2, 3, 4 の要件は満たさないが基本要件およびコール仕様は満たされているもの:</p> <p><u>スピン動作が2人とも片足で始められること</u></p> <p>および</p> <p><u>2人とも片足で完全に最少3回転し、続いて他の足で完全に最少3回転行う</u></p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始</p> <p>および</p> <p>両パートナーが一方の足で完全に連続して 3 回転し更に両パートナーが他の足で連続して 3 回転する</p> <p>および</p> <p>2 つの異なる基本姿勢から 2 つの異なる難しいバリエーションを行う(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少 3 回転)(1 つを一方のパートナー、1 つを他のパートナーが行うか、異なる 2 タイプの基本姿勢から最少 2 つの難しいバリエーションとも一方のパートナーが行う)</p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始</p> <p>および</p> <p>両パートナーが一方の足で完全に連続して 3 回転し更に両パートナーが他の足で連続して 3 回転する</p> <p>および</p> <p>オプション 1</p> <p>3 つの異なる難しいバリエーションを少なくとも 2 つの基本姿勢から(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少 3 回転)(2 つを一方、残る 2 つを他のパートナーが、または 3 つとも 1 人のパートナーが行う)</p> <p>オプション 2</p> <p>両パートナーが各部分で異なる回転方向(時計および反時計方向)</p> <p>および</p> <p>2 つの難しいバリエーションを 2 つの異なる基本姿勢から(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少 3 回転)</p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始</p> <p>および</p> <p>両パートナーが一方の足で完全に連続して 3 回転し更に両パートナーが他の足で連続して 3 回転する</p> <p>および</p> <p>オプション 1</p> <p>4 つの異なる難しいバリエーションを 3 つの基本姿勢全てから(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少 3 回転)(1 つを両方のパートナーが、または最少 2 つの基本姿勢から 3 つの難しいバリエーションを 1 人のパートナーが、1 つを他のパートナーが行う)</p> <p>オプション 2</p> <p>両パートナーが各部分で異なる回転方向(時計および反時計方向)</p> <p>および</p> <p>3 つの難しいバリエーションを 3 つの異なる基本姿勢全てから(各難しいバリエーションは完全に確立した姿勢で最少 3 回転)</p>

リフト

定義および必須要件: (第 604 条第 16 項にしたがう)

ショート・リフトー以下のリフトの長さは最大 6 秒間である:

- a) ステイショナリー・リフト リフトするパートナーが 1 地点(静止地点)に留まってなわれる, リフトするパートナーは回転してもしなくても良い.
- b) ストレートライン・リフト リフトするパートナーが任意のポジションで, 片足または両足で, 直線上を移動する.
- c) カーブ・リフト リフトするパートナーが任意のポジションで, 片足または両足で, カーブ(ローブ)上を移動する.
- d) ローティショナル・リフト リフトするパートナーが任意のポジションで, 一方向(時計または反時計方向)に回転しつつ氷上を移動する.

ロング・リフトー以下のリフトの長さは最大 12 秒間である:

- e) リバース・ローティショナル・リフト リフトするパートナーが一方向(時計または反時計方向)に回転し, それから反対方向へ回転しつつ氷上を移動する.
- f) サーペンタイン・リフト リフトするパートナーがほぼ同じ曲率半径の2つのくっきりとした異なるカーブ上を進む. 方向の変更には半回転を超えないターンを含められる. パターンはサーペンタイン(“S 字”状)でなければならない. 2つのカーブを完了した後, カップルは追加のカーブや回転を行なってよいが, 認定には考慮されない.
- g) コンビネーション・リフト タイプ a), b), c), d) のいずれか2つを結合したリフト. 2つのほぼ等しい完全に確立された部分より成る, さもないとより大きな部分により決まる単純なリフトと認定される. さらに部分を追加することが出来るが, 許容時間の範囲内であることが必要であり, また, カウントはされない.

注:リフトされるパートナーが選んだ1つのポーズ, リフトするパートナーが選んだ1つのポジションは, ショート・リフトで 1 回, またはロング・リフトの 1 つの部分で 1 回だけ許される. 同一のポーズまたはポジションが繰り返して使われた場合, “単純”とコールされレベル要件として考慮されない. **例外:**リバース・ローティショナル・リフトのレベル4オプション2では両方向に片手リフトを用いてよい.

幾つかの例:

a) リフトされたパートナーの難しいポーズ(最短 3 秒間保持されなければならない):

- フル・スプリット…………… リフトされたパートナーの両脚が, 大腿部のなす角度がほぼ 180 度になるように1直線に伸ばされ, V字形でない
- 完全な“ビールマン”…………… 身体がアップライトで靴を手で後方に引き上げ, 靴の踵が完全に頭の高さより上になるようにする
- 完全なドーナツ/リング …… 上体を後またはに反らし, 一方または両方の足を頭につくように保持して全金をなすようにする(頭とブレードの距離はブレードの長さのほぼ半分以内であること.)
- 難しいホールドと組み合わされた倒立
- 女性が垂直の姿勢から片持ち梁状に支えられる一女性の胴体が男性から離れて伸び, 追加の支えは両手のみの状態
- 追加の支えが1点だけで, 水平の姿勢でバランスをとっている
- 追加の支えが脚だけで(前方または後方へ)身体を傾ける
- 大腿部より上で支持されることなく, アーチ姿勢の完全なレイバックを行う
- 身体重量の大部分が水平方向に伸び出しており, 追加の支持は肩および/または背の上部のみで行われている. テクニカル・パネルは難しい姿勢との判定には“水平方向”を厳密に判定すること.

➤ 注:完全な“ビールマン”と完全なドーナツ/リング — リフトされたパートナーが二つの異なる難しいバリエーションとして行うことはできない.

b) 姿勢(ポーズ)の変更:リフトするパートナーがホールド変更し, リフトされたパートナーがホールド変更および身体の姿勢(ポーズ)を変更し, 著しい変更を行う(即ち, 写真家が 2 枚の別なショットを撮りたいと思うもの. 腕および/または脚のポジションの単なる変更は, 姿勢の変更として十分では無い. 単に逆の側に移ったり(ミラー)身体の高さを変えるだけでは十分でない. ポーズとホールドの変更は同時に行わなければならない. 変更前後のポーズはどちらもはっきりと確立維持されなければならない.

c) リフトするパートナーの難しいポジション(最短 3 秒間保持されなければならない):

- 片足
- シュート・ザ・ダック(大腿部が少なくとも氷面に平行), フリー・レッグのポジションは任意
- スプレッド・イーグル — インサイド;両足のエッジが同じ(一方がフォア, 他方がバック)で同一カーブ上
- スプレッド・イーグル — アウトサイド;両足のエッジが同じ(一方がフォア, 他方がバック)で同一カーブ上
- スプレッド・イーグル — 直線上(ストレートライン・リフトのみ);両足のエッジが同じ(一方がフォア, 他方がバック)で同一直線上
- イナ・パウアー;両足が同じか異なるエッジ(一方がフォア, 他方がバック)で平行したトレース上
- 両膝を曲げて完全にしゃがみ両足滑走で行うフル・クラウチ(大腿部は少なくとも氷面に平行), 回転のないステイショナリー・リフトを除く
- 片膝を曲げ他の脚は横に伸ばし両足滑走で行うフル・クラウチ(大腿部は少なくとも氷面に平行), 回転のないステイショナリー・リフトを除く
- フル・レンジ/ドラッグ(大腿部は少なくとも氷面に平行), フリー・レッグのポジションは任意, 回転のないステイショナリー・リフトを除く
- ワン・ハンド・リフト

注:スプレッド・イーグルは上記 3 タイプ中, 異なる 2 タイプのみ使うことができる. または1つのスプレッド・イーグルと1つのイナ・パウアー. また, もし(両足とも同じエッジで滑る)イナ・パウアーも行う場合, 先に述べたスプレッド・イーグルと同じエッジで行ってはならない. さもないければ同じ(繰り返された)エッジで行ったポジションはレベルには考慮されない.

d) 創造的／難しい入り方の例:

- 明らかな準備無しに行われる予期せぬ入り
- リフトするパートナーが難しい姿勢(上のc)項参照)からリフトする
- 難しいトランジションから入る: プログレッシブの連続でなく一連の難しいターン(例: ブラケット; チョクトウ; カウンター; モホーク; 等)から入る
- リフトされるパートナーが目的姿勢に達する途中、特筆すべき姿勢を経過する一最終姿勢を確立する際にリフトされるパートナーが特筆すべき過渡的動作は確立しないからである。単に遷移のために使われる。

リフトのコール仕様: リフトは一方のパートナーが許される高さに持ち上げられ、空中で保持され、下ろされるものである。短い動作で一方のパートナーの両スケートが他のパートナーに支えられて氷を離れ、持ち上げられたパートナーが空中で保持されない場合はリフトでは無い。

リフトのレベル1をコールするための**基本要件**は以下のとおり:

- a) ステイショナリー・リフト: リフトされるパートナーが1地点で最短3秒間氷を離れて保持される。3秒間に満たない場合はステイショナリー・リフト、レベル無しがコールされる。
 - b) ストレートライン・リフト: はっきり直線上を進行し、リフトされるパートナーが最短3秒間氷を離れて保持される。3秒間に満たない場合はストレートライン・リフト、レベル無しがコールされる。
 - c) カーブ・リフト: カーブと分かる線上を進行し、リフトされるパートナーが最短3秒間氷を離れて保持される。3秒間に満たない場合はカーブ・リフト、レベル無しがコールされる。
 - d) ロータショナル・リフト: リフトされるパートナーが少なくとも3回転、氷を離れて保持され、かつリフトするパートナーが少なくとも3回転の間移動する。3回転未満(かつ1回転超)の場合、ローテーション・リフト、レベル無しとコールされる。
 - e) リバース・ローテーション・リフト: リフトされるパートナーが各方向へ少なくとも2回転、氷を離れて保持され、かつリフトするパートナーが少なくとも4回転(各方向少なくとも2回転)の間移動する。どちらかの方向が2回転未満(かつ1回転超)の場合、リバースローテーション・リフト、レベル無しとコールされる; 第2の方向への回転が1回転未満の場合、ローテーション・リフトとコールされる。
 - f) サーペンタイン・リフト: 進行しながら少なくとも2つのはっきり分かるカーブを描き、リフトされるパートナーは氷を離れて各方向とも少なくとも3秒間保持される。各方向3秒未満の場合にはサーペンタイン・リフト、レベル無しとコールされる。(第2のはっきりとしたカーブが無い場合はカーブ・リフトとコール)
 - g) コンビネーション・リフト: 各部分については上の a) b) c) d) を見よ。a) b) c) d) のグループから選んだ2つの異なるリフトのみ滑走できる。
1. リフトの開始または終了時の1回転は、入りまたは出の部分とみなされる(例: カーブ・リフトからの出)。
 2. 全てのローテーション・リフトにおいて、ポジションの変更は回転中に行われたものに限りカウントされ、入りまたは出におけるものはカウントされない、また回転が停止しポジションが変更され、再び回転した場合もカウントされない。また、回転はリフトが進行している場合のみカウントされる。進行が止まった場合、異なる回転が一点で行われてもローテーション・リフトの部分としてはカウントされない。
 3. コンビネーション・リフトは例えば次のようにコールされる: “カーブ・リフト レベル2, ロータショナル・リフト レベル3, コンボ”
 4. コンビネーション・リフトでは a) b) c) d) のタイプのみ許されるので
 - a) カップルが e) または f) をコンビネーション・リフトの最初の部分として滑走した場合、それぞれリバース・ローテーション・リフト(e) またはサーペンタイン・リフト(f) が認定されかつコールされ、リフトの残りの部分は無視され、レベル決定にカウントされない。
 - b) カップルが e) または f) をコンビネーション・リフトの第2部分として滑走した場合、その部分はローテーションまたはカーブ・リフトと認定され、演技に応じて認定、コールが行われ、残りの部分は無視され、レベル決定にカウントされない。
 - c) ストレートライン+カーブが選択された場合、明確なパターンで滑走しなければならず、さもなければそのリフトは実際のパターンにしたがってカーブ、ストレートライン、またはサーペンタイン・リフトとコールされることがある。
 5. 倒立スプリット・リフトでリフトされたパートナーの大腿部のなす角度が45度を超えるものは許されず違反リフトとコールされる。
 6. 一時的な短い倒立スプリット姿勢(大腿部の角度は任意)を経過する動作は、倒立スプリット姿勢が確立しない(維持されない)なら、あるいはポーズ変更のためのみに用いられるならば許される。
 7. リフトするパートナーのリフトする(片または両)手は本人の頭より高くはならず、そうでなければ違反リフトとコールされる。ただし以下の場合には違反リフトとは**みなさない**。
 - リフトするパートナーのリフトしている(片または両)手がリフトされたパートナーの身体の中の部分であれ支持している接触点がリフトするパートナーの頭より高く保持し続けられない。
 - リフトしている手/腕が支持またはバランスのみに使われている場合でもリフトされたパートナーの身体の中の部分に接触している場合でも、2秒間を超えてその状態が続かない。
 8. プログラムが、音楽開始前にパートナーがリフトされて始まる場合、リフトの長さはパートナーの一方が動き始めた時から計られる。
 9. プログラムが、パートナーがリフトされた状態で終わる場合、リフトの長さは動作が完全に停止するまで計られる。
 10. ワン・ハンド・リフトで“他の方法による支持が無い”ためには、手/腕以外に接触が無いことが要求される。肩によるコンタクトは正しくない。
 11. 姿勢変更が要件を満たさなかった場合にはリフトのレベルは1下げられる。
 12. リフト開始後コントロールを失って余分の支持(フリーフット/レッグおよび/または片(両)手によるタッチダウン)が起こり、その後リフトが続いた(中断無く)場合、レベルは満たした要件にしたがって決められ、タッチダウンごとに1レベル下げられる。(コンボ・リフトではタッチダウンが有ったリフトのレベルが1下げられる。)
 13. リフトが始められたが直ちに転倒、フリーフットのタッチダウン、その他の理由で中止されタイプ判定が不能の場合には、“リフト、レベル無し”とコールされスピンの枠一つを占める。
 14. もしあるレベルの要件が完全には満たされなかった場合、レベルは満たされなかった要件の数にしたがって減じられる。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
以下のリフトの許容時間は最長 6 秒間である:			
a) ステイショナリー・リフト, b) ストレートライン・リフト, c) カーブ・リフト			
<p>レベル 2, 3, 4 の要件は満たさないが基本要件とコール仕様は満たしているリフト</p> <p>リフトされたパートナー: 少なくとも 3 秒間, 氷を離れて保持される</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 1つの難しいポーズを保つ(最短 3 秒間) または 著しいポーズ変更を行う</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: 1つの難しいポジションを保つ(最短 3 秒間)</p>	<p>リフトされたパートナー: 難しいポーズを維持(最短 3 秒間) または 著しいポーズ変更を行う</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 難しいポジションを維持(最短 3 秒間)</p>	<p>リフトされたパートナーとリフトするパートナー: レベル 3 の要件を満足する</p> <p>および</p> <p>創造的/難しい入り方</p>
d) ローテーション・リフト			
<p>レベル 2, 3, 4 の要件は満たさないが基本要件とコール仕様は満たしているローテーション・リフト</p> <p>リフトされたパートナー: 3 回転の間空中に保持される</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 少なくとも 3 回転</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 難しいポーズを維持(最少 3 回転) または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 少なくとも 4 回転</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: 片手/腕リフト(他の方法での支持無し)</p> <p>および</p> <p>片手ホールドで少なくとも 2 回転</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 難しいポーズを維持(最少 4 回転) または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 最少 5 回転</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: ワン・ハンド/アーム・リフト (他の方法での支持が一切無い)</p> <p>および</p> <p>ワン・ハンド・ホールドで最少 3 回転</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナーとリフトするパートナー: レベル 3 オプション 1 の要件を満足する</p> <p>および</p> <p>創造的/難しい入り方</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトされたパートナー: 難しいポーズを維持(最少 5 回転) または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 最少 6 回転</p> <p>オプション 3</p> <p>リフトするパートナー: ワン・ハンド/アーム・リフト (他の方法での支持が一切無い)</p> <p>および</p> <p>ワン・ハンド・ホールドで最少 3 回転</p> <p>および</p> <p>入りから出まで全て片手のみで行う</p>

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
e) リバース・ローテーション・リフト			
このタイプのリフトの許容時間は最長 12 秒間である:			
<p>リバースローテーション・リフトでレベル2, 3, 4の要件は満たさな いが基本要件およびコール仕様 は満たしているもの。</p> <p><u>リフトされたパートナー:</u> 4 回転の間空中に保持される</p> <p><u>および</u></p> <p><u>リフトするパートナー:</u> 少なくとも 4 回転 (各方向に少なくとも 2 回転)</p>	<p><u>オプション 1</u> <u>リフトされたパートナー:</u> 1つの方向で、難しいポーズで最少 2 回転 <u>または</u> 1つの方向で、回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p><u>および</u> <u>リフトするパートナー:</u> 最少 5 回転(各方向最少 2 回転)</p> <p><u>オプション 2</u> <u>リフトするパートナー:</u> 1つの方向で、ワン・ハンド/アーム・リフトで 最少 2 回転 (方向転換中の外は他の方法による支持が 無いこと)</p> <p><u>および</u> 最少 4 回転(各方向最少 2 回転)</p>	<p><u>オプション 1</u> <u>リフトされたパートナー:</u> 両方向で、難しいポーズで最少 3 回転 <u>または</u> 1つの方向で、難しいポーズで最少 3 回転</p> <p><u>および</u> もう 1つの方向で、回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p><u>および</u> <u>リフトするパートナー:</u> 最少 6 回転(各方向最少 3 回転)</p> <p><u>オプション 2</u> <u>リフトするパートナー:</u> 両方向で、ワン・ハンド/アーム・リフトで各最少 2 回転 (方向変換中以外、他の方法による支持が無いこと)</p> <p><u>および</u> 最少 5 回転(各方向最少 2 回転)</p> <p><u>オプション 3</u> <u>リフトするパートナー:</u> 1つの方向で、ワン・ハンド/アーム・リフトで各最少 3 回転</p> <p><u>および</u> <u>リフトされたパートナー:</u> 他の方向で難しいポーズを最少 3 転 <u>または</u> 他の方向で回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p><u>および</u> 各方向とも最少 3 回転</p>	<p><u>オプション 1</u> <u>リフトされたパートナーとリフトするパートナー:</u> レベル 3 のオプション 1 または オプション 3 の要件を満足する</p> <p><u>および</u> 創造的/難しい入り方</p> <p><u>オプション 2</u> <u>リフトするパートナー:</u> 両方向で、ワン・ハンド/アーム・リフトで各最少 2 回転 (方向変換中以外、他の方法による支持が無いこと)</p> <p><u>および</u> 最少 5 回転(各方向最少 2 回転)</p> <p><u>および</u> 入りから出まで全て片手のみで行う</p> <p><u>オプション 3</u> <u>リフトされたパートナー:</u> 両方向で回転中に著しいポーズ変更</p> <p><u>および</u> <u>リフトするパートナー:</u> 少なくとも 6 回転(各方向とも最少 3 回転)</p>

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
f) サーペンタイン・リフト			
このタイプのリフトの許容時間は最長 12 秒間である:			
<p>サーペンタイン・リフトでレベル2, 3, 4の要件は満たさないが基本要件とコール仕様は満たすもの。</p> <p>(2つの同等なカーブを持ち、両カーブのつなぎ部分での回転が1/2回転を超えないこと)</p> <p>リフトされたパートナー: 両カーブで少なくとも3秒間、氷面を離れて保持される</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 両方向のカーブで異なる難しいポーズを3秒間維持 または 両方向のカーブで、著しいポーズ変更 または 上の組み合わせ(一方のカーブでポーズ変更1回、他方向のカーブで難しいポーズを3秒間)</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトされたパートナー: 両カーブで異なる難しいポーズを3秒間維持 または 両カーブで著しいポーズ変更</p> <p>および リフトするパートナー: 1方向のカーブで難しいポジションを3秒間維持</p> <p>オプション 3</p> <p>リフトするパートナー: 両カーブで異なる難しいポジションを3秒間維持</p>	<p>リフトされたパートナー: 両方向のカーブで異なる難しいポーズを3秒間維持 または 両方向のカーブで、著しいポーズ変更 または 上の組み合わせ(一方のカーブでポーズ変更1回、他方向のカーブで難しいポーズを3秒間)</p> <p>および リフトするパートナー: 両方向のカーブで難しいポジションを3秒間維持</p>	<p>リフトされたパートナーおよび リフトするパートナー: レベル3の要件を満たしている</p> <p>および 入り方が独創的/難しい</p>
g) コンビネーション・リフト			
このタイプのリフトの許容時間は最長 12 秒間である。			
<p>レベル要件は a), b), c), d) 各項を参照のこと。もしコンボ・リフトの両方の部分がレベル3の要件を満たし、そのリフトの第1部分の入り方が独創的/難しいものであった場合には、それを両部分にカウントし、レベルを4に上げる。</p> <p>もしコンビネーション・リフトの第2部分のみがレベル3の要件を満たし、そのコンビネーション・リフトの第1部分の入り方が独創的/難しいものであった場合には、この場合もこのコンビネーション・リフトの第2部分のレベルを4に上げる。</p>			

シンクロナイズド・ツイズル

定義と要件:

進行しながら片足で行う1回転以上のターンで、連続的な(中断しない)動作で素早く回転する(ツイズルの定義については規程第604条第14項 a) b)を参照)。

ツイズルのエントリー(入りの)・エッジは以下の異なる4種類である:

- FI - フォワード・インサイド
- FO - フォワード・アウトサイド
- BI - バックワード・インサイド
- BO - バックワード・アウトサイド

(左右の足を区別すれば異なる種類は8つであるが、上の4タイプを一般的なエントリー・エッジとする。)

1. ツィズルのセットは両パートナーが氷上を進行しながら片足で行う(停止すればスピンとなる)2つのツイズルがらなる。ツイズルのセット内の始めの2つのみを、テクニカル・パネルは難度レベル決定に考慮する。
2. 第1および/または第2ツイズルの前にストップを行うことは許されない。
3. オリジナル・ダンス―“シークェンシャル・ツイズル”―2つのツイズルの間のステップ数が1を超えないこと。
4. フリー・ダンス―“シンクロナイズド・ツイズル”―2つのツイズルの間のステップ数が3を超えないこと。
5. “ツイズルの間のステップ”とは“中間の/繋ぎの”ステップを行うために他の足に踏み出すこと、あるいはカップルが最初のツイズルと同じ足で第2のツイズルを行おうと思った場合に片足ターン(例えばブラケットやカウンター)を行うことを言う。

シンクロナイズド・ツイズルのコールのための仕様:

シンクロナイズド・ツイズルのセットのレベル1をコールするための基本要件は、少なくとも一方のパートナーが両ツイズルとも少なくとも1回転を終えることである。

テクニカル・パネルは現行の基準にしたがってレベルを決定する。ツイズルのうちどれかがスピンになった場合にはレベルに影響する。4つのツイズルのうち1あるいは2つがスピンであった場合にはレベルは1段階下げられる。3つあるいは4つのツイズルがスピンであった場合には2段階下げられる。

シンクロナイズド・ツイズルのセットは、両パートナーが各1つのツイズルしか完了しなかった場合、認定されるがレベルは与えられない。

1. パートナーの一方または両方がターンの実行中にフリー・レッグ/フットおよび/または片(両)手をタッチダウンした場合、タッチダウン以前に行なったクリーンな回転数にしたがってレベルが与えられる。パートナーの両方が第1ターンを完全に1回転する前にフリー・レッグ/フットおよび/または片(両)手をタッチダウンした場合、そのツイズル・セットは認定され、“ツイズル、レベル無し”がコールされる。
2. スケーターがスリー・ターンを行い、回転をチェックし、それからツイズルを開始した場合、そのツイズルのエントリー・エッジおよび回転数はスリー・ターンの後、純正なツイズルを開始したエッジからカウントする。
3. ツィズルの前または2つのツイズルの間に完全なストップが行われた場合には、停止回数ごとにツイズルのレベルを減じる。
4. 2つのツイズルの中間に、オリジナル・ダンスにおいては1ステップ、フリー・ダンスにおいては3ステップを超えるステップを一方のパートナーが行なった場合、ツイズルのレベルは1レベル減じる。このミスは両パートナーとも犯した場合、2レベル減じる。
5. オプション2に限り:パートナーの一方が2つのツイズルの中間に2を超える数の動作/ターンを行なった場合、1レベル減じる。両パートナーともこのミスを犯した場合には、2レベル減じる。
6. レベル2,3,4のオプション1,2のツイズル:“追加の特徴”はレベルに必要な回転数の間保たれること、ただし特徴が完全に成立するまでに半回転まで回転してよい。回転数の要件は満たされたが特徴が必要回転数保たれなかった場合には、特徴が保たれなかった回転数の1回転あたり1レベル下げられる(例:もし完全ならレベル4だがどちらかのパートナーの特徴が3回転しか保持されなかった場合、レベルは3が与えられる。)
7. レベル4のオプション1のツイズル:2つの“追加の特徴”が同じツイズル(第1または第2)で演じられる場合には、両方の特徴は同時に行われなければならない。
8. レベル2,3,4のオプション2のツイズルのみ:カップルが動作/ターンの間にフリーフットでタッチダウンまたは余分のプッシュを行なった場合、ツイズルのセットはオプション1とみなされ、同じレベルを得るためにはオプション1の複数の追加の特徴が必要となる。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
ツイズルでレベル2, 3, 4の要件は満たさないが基本要件とコール仕様は満たしているもの	異なるエントリー・エッジ, 異なる回転方向 および オプション 1 両ツイズルとも最少 2 回転で、足を換えるかステップを挟んで行う および *下記のリストから選んだ異なる 2 つの追加の特徴を、両パートナーが行う(同一グループからで可) オプション 2**** 両ツイズルとも片足で最少 2 回転、足を換えずに行う および 下記のリストから選んだ 1 つの追加の特徴を両パートナーが行う	異なるエントリー・エッジ, 異なる回転方向 および オプション 1 両ツイズルとも最少 3 回転で、足を換えるかステップを挟んで行う および **下記のリストから選んだ異なる 2 つの追加の特徴を、両パートナーが行う(異なる 2 グループからであること) オプション 2**** 両ツイズルとも片足で最少 3 回転、足を換えずに行う および *下記のリストから選んだ異なる 2 つの追加の特徴を両パートナーが行う(同グループからで可)	異なるエントリー・エッジ, 異なる回転方向 および オプション 1 両ツイズルとも最少 4 回転で、足を換えるかステップを挟んで行う および ***下記のリストから選んだ 3 つの異なる追加の特徴を、両パートナーが行う(異なる 2 グループからであること) オプション 2**** 両ツイズルとも片足で最少 4 回転、足を換えずに行う および **下記のリストから選んだ異なる 2 つの追加の特徴を両パートナーが行う(異なる 2 グループからであること)

追加の特徴(フィーチャー)の例:(両パートナーが同時に行うこと。追加の特徴はそれぞれテクニカル・パネルが容易に認識できるような形で行われなければならない。)

グループ A — 上体および手

- 片肘または両肘を肩かそれより高いレベルまで上げる(手の位置は任意)。
- 必要回転数の間、両腕をかなり大きく、絶え間なく動かし続ける
- 体幹部を垂直軸からずらす
- 両手を背後で握り合わせ身体から離して伸ばす。

グループ B — スケーティング・レッグおよびフリー・レッグ

- フリー・レッグを膝より上で後ろからクロスして伸ばす
- フリー・レッグを後または横方向に垂直から少なくとも 45 度の角度で伸ばす。
- シット・ポジション(スケーティング・レッグの大腿部と脛のなす角度が 90 度未満)で行う。
- 回転中、スケーティング・レッグ(膝)の位置を絶え間なく変化させる。
- 少なくともふくらはぎの上部で前または後にクベし、かつ完全なオープン・ヒップ・ポジションをとる
- 前、横、または後で少なくとも 45 度のアティチュード姿勢をとる、フリー・レッグは伸ばしても曲げても良い。
- フリーフットのブーツのブレードを掴む

* レベル 2 のオプション 1(足換え有り)およびレベル 3 のオプション 2(足換え無し) — 2 つの異なる追加の特徴(同一グループからで可)を両パートナーが同じ(第 1 または第 2)ツイズルで行ってもよいし、または 1 つの追加の特徴を両パートナーが第 1 ツイズルで行ってもう 1 つの追加の特徴(1 つ目とは異なる特徴、グループは同じでよい)を両パートナーが第 2 ツイズルで行うというものでよい。

** レベル 3 のオプション 1(足換え有り)およびレベル 4 のオプション 2(足換え無し) — 2 つの異なる追加の特徴(異なるグループからであること)を両パートナーが同じ(第 1 または第 2)ツイズルで行ってもよいし、1 つの追加の特徴を両パートナーが第 1 ツイズルで行ってもう 1 つの追加の特徴(一つ目と異なるものでグループも異なるもの)を第 2 ツイズルで両パートナーが行うというものでよい。

*** レベル 4 のオプション 1 — 3 つの異なる追加の特徴(2 つは異なるグループでなければならない)を行う:異なるグループからの 2 つを両パートナーが一方のツイズルで行ってそれらとは異なる 1 つを第 2 ツイズルで行ってもよい。

**** “足換えの無い”ツイズル・セットは片足で、以下に記す動作/ターンの内から 2 つまでをはさんで行う:エッジ・チェンジ, ロッカー, カウンター, スリー・ターン, ブラケット。これらの動作/ターンはエントリー・エッジおよび回転方向を変えるために使うことができる。

シンクロナイズド・ツイズル・セット(オプション 1 およびオプション 2)は追加の特徴が無ければどちらのツイズルで何回転したとしてもレベル 1 とコールされる(ツイズルの最少必須回転数は満たしていること)。

2 つのツイズル間のステップ数は、OD では 1 つまで、FD で 3 つまでだが、オプション 1 (足換えあり)で両ツイズル間に片足で行うターン(例:ブラケット, ロッカー, カウンター)または動作(例:チェンジ・エッジ)に制限は無い。

ステップ・シーケンス

一般的要件: ステップおよびターンはシーケンス全体に均等に分布していなければならない、はっきりとしたエッジで、音楽のリズム・パターンに合わせて滑走しなければならない。

2008/2009 シーズンの要件

オリジナル・ダンス—2つのステップ・シーケンス—ホールドして行うステップ・シーケンス(ダイアゴナルまたはサーキュラー)1つと、ミッドライン非接触の、シーケンシャル・ツイズルを含まないシーケンス1つ:

ホールドして行うステップ・シーケンスを下記から1つ:

- b) **ダイアゴナル:** コーナーからコーナーまで、できるだけいっぱいに行う。
- c) **サーキュラー(時計回りまたは反時計回り):** リングのショート・アクシス上で氷面の幅いっぱいを利用して滑走する。

ダイアゴナルとサーキュラーの基礎値(BV)はコミュニケーション第1400号に記載のとおり、同一とする。

および

ミッドライン非接触のシーケンシャル・ツイズルを含まないステップ・シーケンス1つ: 氷面の中央軸(ロング・アクシス)に沿って長さいっぱい滑走する。

このシーケンスはマッチングおよび/またはミラー・フットワークを含まなければならない。両パートナーのトレースが交差してよく、マッチングからミラー、またはその逆のフットワーク変更があって良い。パートナー同士は出来るだけ接近していなければならないが互いに接触してはならない。両者の距離は一般に両手間隔以内でなければならない。

フリー・ダンス—2つの異なるステップ・シーケンス—内1つは下記のグループA)から、他の1つはグループB)から選ぶ。どちらもホールドして行わなければならない。

グループA) ストレートライン・ステップ・シーケンス—このグループのどのステップ・シーケンスも**基礎値(BV)**は同じである。

- a) **ミッドライン:** 氷面のセンター(ロング・アクシス)に沿って長さいっぱい滑走する。
- b) **ダイアゴナル:** 出来るだけコーナーからコーナーいっぱい滑走する。

グループB) — カーブしたステップ・シーケンス(時計回りまたは反時計回り) — このグループのどのステップ・シーケンスも**基礎値(BV)**は同じである。

- c) **サーキュラー:** リングのショート・アクシス上で氷面の幅いっぱいを利用して滑走する。
- d) **サーペンタイン:** リングの一方の端のセンター・ライン上からどちらかの方向へ開始し、**3つまたは2つ(S字形)のくっきりとしたカーブを描いて**進み、リングの反対側の端のセンター・ライン上で終わる;パターンは氷面の幅をいっぱい利用する。

いずれのステップ・シーケンスも(非接触のものを除き)ダンス・ホールドまたはそのバリエーションで滑走しなければならない。ただし腕を一杯に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドを継続的に行うことは認められない。ホールド変更のための分離は音楽の一小節を超えてはならない。

付加的特徴(エクストラ・フィーチャー): **2つまでの異なる付加的特徴**、例えば“ダブル・スリー、スプレッド・イーグル、ドラッグ、シュート・ザ・ダック、イナ・パウアー、トウ・ステップ、半回転までのジャンプ”は(各タイプのステップ・シーケンスに対する指示にしたがって)含めてよく、選んだパターンの75%に分布することを要するステップ/動作のうちに数えられる。ダブル・スリーはミッドライン・ノンタッチング・ステップ・シーケンスには許されない。もしダブル・スリーをその他のステップ・シーケンスに含める場合には、ダンス・ホールドで同時に行わなければならない。エクストラ・フィーチャーは各パートナーが**2つだけ**行えるが(ダブル・スリーを除き)、同時に行う必要は無い、ただしミッドライン・ノンタッチング・ステップ・シーケンスの場合は、エクストラ・フィーチャーは各スケーターが異なるものを行なって良いが、同時に行わなければならない。各“エクストラ・フィーチャー”の長さは音楽の1小節を超えてはならない。

ステップ・シーケンスのコール仕様:

ステップ・シーケンスのレベル1をコールするための**基本要件**は、フットワーク・シーケンスの少なくとも50%が両パートナーにより完了していることである。

- 1 全てのステップおよびターンは明確に認識できるエッジで滑走しなければならない、さもなければテクニカル・パネルがそれらを難度レベル要件に適合したものと認定しない怖れがある(ターンのタイプは正しい明確なエッジで、規程第604条に記載の説明にしたがって行われた場合のみ認定される。)
- 2 あるレベルがコールされるために含まれるべき全てのステップとターン、フットワークは選んだパターンの75%(3/4)の部分に分布していなければならない。そうでないときは、レベルは1段下げられる(例:ステップ・シーケンスの技術的内容はレベル4を満たしているが選んだパターンの50%~75%のみの範囲に分布している場合にはレベル3;ステップ・シーケンスの技術的内容はレベル3を満たしているが選んだパターンの50%~75%のみの範囲に分布している場合にはレベル2;等々)
- 3 ステップ・シーケンスが一方のパートナーには高いレベルの評価に値し、他のパートナーには低いレベルの評価に値する場合には、低い方のパートナーのレベルと評価される。
- 4 ホールドの変更は明確なものでなければならない(例えば、ワルツからフォックストロット、ワルツからキリアン、キリアンからハンド・ツイ・ハンド、フォックストロットからタンゴなどは良いが、ワルツからタンゴ、ワルツから対面してのハンド・ツイ・ハンドは不可)、さもなければ変更としてカウントされない。ダンス・ホールドと認められるためには最短1小節続けなければならない。
- 5 それぞれのパートナーが最初に行なった2つの“エクストラ・フィーチャー”だけが選んだパターンの75%に分布することを要求されているステップ/ターンの一種としてカウントされる。もし各パートナーがそれ以外にも“エクストラ・フィーチャー”を行なった場合、テクニカル・パネルは追加の“エクストラ・フィーチャー”を“単純なステップ”と見なし、したがって難しいステップ/ターンの割合を下げ、ステップ・シーケンスの難度レベルが影響を受ける場合がある。
- 6 もし許された各スケーターの“エクストラ・フィーチャー”の長さが音楽の1小節(ワルツなら6拍まで、他のリズムなら4拍まで)を超えた場合には、テクニカル・パネルはこの“フィーチャー”を“単純なステップ”と見なし、したがって難しいステップ/ターンの割合を下げ、ステップ・シーケンスの難度レベルが影響を受ける場合がある。
- 7 いずれかのステップ・シーケンスに違反要素(例:1回転を超えるジャンプ、氷面に横たわる、等)が含まれていた場合、テクニカル・パネルは“違反要素”をコールし、そのステップ・シーケンス全体を“ノー・レベル”とコールする(ただしミッドライン非接触ステップ・シーケンスのシーケンシャル・ツイズルのセットを除く。これについては満たされたツイズルの要件に従って別々にコールされる)。

ジャッジの行うべきこと:

1. ステップ・シークエンスが音楽のリズム・パターンを表現していない場合またODで選んだダンスの特徴に合っていない場合にはマイナスのGOEを与えなければならない。
2. もしステップ・シークエンスの滑走にフロー(氷面上の横方向への動き)が欠けている場合、マイナスのGOEを与えなければならない。遅い音楽を遅い動作で滑走してよいがフローは必須である。
3. 腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ポジションを保ち続けることは必須の(ホールドしての)ステップ・シークエンスでは許されず、ジャッジはGOEを減じなければならない。
4. 上記の許されない要素(例:半回転を超えるジャンプ、ストップ、パターンの逆行、等)がステップ・シークエンスに含まれていた場合、ジャッジはそれに対する減点を行わなければならない。
5. ホールド変更のための分離が音楽の1小節を超えた場合(同時にツイズルを行う場合を除く)、ジャッジはGOEを減じなければならない。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
サーキュラー／サーペンタイン／S字形／ストレートライン・イン・ホールド			
<p>イン・ホールドのステップ・シークエンスでレベル 2, 3, 4 の要件は満たさないが上記のパターン要件および/またはホールド要件は満たしているもの</p>	<p>以下のような多様なフットワーク:</p> <p>各パートナーが以下の 6 タイプのターンから少なくとも 3 種類の異なるタイプ(ツイズルは必須): ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ツウィズル (ワン・フット・セクションに含まれた場合には, ツウィズルを除き, 同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および</p> <p>各パートナーが以下の 4 タイプから少なくとも 2 タイプのターンを組み入れたワン・フット・セクション(各パートナーが異なるターンでよく, 同時に行う必要も無い): ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル</p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを <u>2 つまで</u>, 各パートナーが含めてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ.</p> <p>および</p> <p>少なくとも 1 回のホールド変更, <u>および以下の 3 つのダンス・ホールドから 2 つを含めなければならない:キリアン(またはその変形), フルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット. 認定されるためには最短 1 小節続けること.</u></p> <p>および</p> <p>上記の内容が選んだパターンの少なくとも 75%を超えた部分に分布していること.</p>	<p>以下のような多様なフットワーク:</p> <p>各パートナーが以下の 6 タイプのターンから少なくとも 4 種類の異なるタイプを滑走: ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル (ワン・フット・セクションに含まれた場合には, ツウィズルを除き, 同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および</p> <p>ターン:両方向</p> <p>および</p> <p>各パートナーが以下の 4 タイプから少なくとも 3 タイプのターンを組み入れたワン・フット・セクション(各パートナーが異なるターンでよく, 同時に行う必要も無い): ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル</p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを <u>2 つまで</u>, 各パートナーが含めてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ.</p> <p>および</p> <p>少なくとも 2 回のホールド変更, <u>および以下の 3 つのダンス・ホールドから 2 つを含めなければならない:キリアン(またはその変形), フルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット. 認定されるためには最短 1 小節続けること.</u></p> <p>および</p> <p>上記の内容が選んだパターンの少なくとも 75%を超えた部分に分布していること.</p>	<p>以下のような多様なフットワーク:</p> <p>各パートナーが以下の 6 タイプのターンから少なくとも 5 種類の異なるタイプを滑走: ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル (ワン・フット・セクションに含まれた場合には, ツウィズルを除き, 同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および</p> <p>ターン:両方向</p> <p>および</p> <p>各パートナーが以下から少なくとも 4 タイプのターンを組み入れたワン・フット・セクション(各パートナーが異なるターンでよく, 同時に行う必要も無い): ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル</p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを <u>2 つまで</u>, 各パートナーが含めてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ.</p> <p>および</p> <p>少なくとも 3 回のホールド変更, <u>および以下の 3 つのダンス・ホールドの全てを含めなければならない:キリアン(またはその変形), フルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット. 認定されるためには最短 1 小節続けること.</u></p> <p>および</p> <p>上記の内容が選んだパターンの少なくとも 75%を超えた部分に分布していること. <u>全て(100%)のステップがエッジで明確に行われなければならない.</u></p>
<p>注: 単独のツイズルは, 選んだパターンの少なくとも 75%を超えた部分に分布すべき“難しい”ステップとしてテクニカル・パネルによりカウントされる。</p>			

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
非接触ストレート・ライン(マッチングおよび/またはミラー・フットワークを含みシーケンシャル・ツイズルを含まない)			
<p>非接触ステップ・シーケンスのステップ部分がレベル 2, 3, 4 の要件に合わないが、必須のシーケンシャル・ツイズル以外の部分が上記の基本要件およびコール仕様に適合している場合</p>	<p>以下のような多様なフットワーク; 以下の 6 タイプのターンから各パートナーとも少なくとも異なる 3 タイプ(ツイズルは必須) ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ツウィズル (ワン・フット・セクションで行なった場合には, ツウィズルを除き, 同じターンを他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および ターン:両方向であること</p> <p>および 以下の 4 タイプから少なくとも 2 タイプのターンを組み入れたワン・フット・ステップのセクション(同時に滑る):ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル</p> <p>および エクストラ・フィーチャーを各パートナーにつき 2 つまで, 入れてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリ, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および 選んだパターンの少なくとも 75%にわたり, 上記の特徴が分布していること。</p>	<p>以下のような多様なフットワーク; 以下の 6 タイプのターンから各パートナーとも少なくとも異なる 4 タイプ(ダブル・ツイズルを含めること) ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル (ワン・フット・セクションで行なった場合には, 同じターンを他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および ターン:両方向であること</p> <p>および ワン・フット・ステップのセクション(同時に滑る);各人以下の 4 タイプ中少なくとも 3 タイプのターンを含めること(二人のタイプが異なってもよい):ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル。</p> <p>および エクストラ・フィーチャーを各パートナーにつき 2 つまで入れてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリ, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および 選んだパターンのの少なくとも 75%にわたり, 上記の特徴が分布していること。</p>	<p>以下のような多様なフットワーク; 以下の 6 タイプのターンから各パートナーとも少なくとも異なる 5 タイプ(ダブル・ツイズルを含めること) ブラケット, ロッカー, カウンター, チョクトウ, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル (ワン・フット・セクションで行なった場合には, ツウィズルを除き, 同じターンを他の部分で繰り返す必要は無い)</p> <p>および ターン:両方向であること</p> <p>および ワン・フット・ステップのセクション(同時に滑る);各人以下から少なくとも 4 タイプのターンを含めること(二人のタイプが異なってもよい):ブラケット, ロッカー, カウンター, ツウィズル。</p> <p>および エクストラ・フィーチャーを各パートナーにつき 2 つまで入れてよい(各スケーターが異なってよい): ダブル・スリ, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・パウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および 必須のシーケンシャル・ツイズル以外の残りの部分の少なくとも 75%にわたり, 上記の特徴が分布していること。 <u>全て(100%)のステップがエッジで明確に行われなければならない。</u></p>
<p>注:単独のツイズルは, 選んだパターンの少なくとも 75%を超えた部分に分布すべき“難しい”ステップとしてテクニカル・パネルによりカウントされる。</p>			

ISU ジャッジング・システムにおけるその他の原則

1. テクニカル・スペシャリストは予定要素表の内容にかかわらず実際に見たもの, 行われたものをコールする. 例えば, 予定要素がリパース・ローテーション・リフトと書かれていても, 第 1 部分のみが完了した(多分転倒または中断により)場合にはローテーション・リフトと分類される, **また**サーペンタイン・リフトが予定されていても, 第 1 のカーブだけが完了した場合にはカーブ・リフトと分類される.
2. 許された要素数を超えた要素はテクニカル・コントローラーの認定にしたがい, 追加要素の各につき 1.0 減点される.
3. 要素が開始された後に転倒が起こり, レベル1のための基本要件を満たしていない場合, **ノー・レベル**と分類され価値ゼロで要素枠を占める,
4. 要素が開始された後に転倒が起こり, レベル1のための基本要件のみを満たしている場合, レベル1と分類され要素枠を占め, ジャッジはGOEを与える(例:スピニングが二人とも片足1回転だった).
5. 要素が開始された後に転倒が起こり, レベルが認定出来た場合, そのレベルが与えられジャッジはGOEで減点を行う.

6. コンパルソリー・ダンスのセクション, およびオリジナル・ダンスとフリー・ダンスの必須要素
 における演技の出来栄え(GOE)の改訂採点指針

a) コンパルソリー・ダンスのセクションのための GOE 採点指針

評価する面	非常に劣る	劣る	並	まずまず	良い	非常に良い	優秀
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				Base Value			
正確さ							
ステップ, エッジ, 要素, ホールドの正しさ	重大なエラーが多い	メイジャー・エラー 2個	メイジャー・エラー1個 または マイナー・エラー数個	マイナー・エラー1個	正しい	正しくかつ正確	正しくかつ無欠
配置							
パターンとその繰り返しの正しさ (セット・パターンのスタート, 後のパターンの再スタート, 中央線違反を含む)	全く正しくない	歪んでいる	部分的に歪んでいる	大体正しい	正しい	正しくかつ正確	正しくかつ無欠
演技の質							
エッジの深さと質	非常にフラット	大体フラット	幾らかのフラット	浅い	良いカーブ	ディープ	非常にディープ
ステップ	二人とも両足または二人ともトウ・プッシュ	ワイド・ステップまたは一人が両足またはトウ・プッシュ	一定でない	大体正しい	クリーン	きれい	精確かつ楽々
ターン	ジャンプ, または両足	スキッド, またはスクレイブ	フォースト	過半は正しい	クリーン	きれい	クリーンかつ楽々
クリーンさと確実さ	非常にぐらつく	ためらいがち	まちまちな安定性	安定	確実	クリーンで自信に満ちている	非常にクリーンで自信に満ちている

採点の目安: 諸面の平均が当てはまる欄を選び GOE を決定する。

その他の調整点:

セクション内でのバランス喪失, 躓きまたは転倒

- バランスを失ったが片足で堪えた—1人 セクションを1段階下げる
- バランスを失ったが片足で堪えた—2人 セクションを2段階下げる (GOEは0以下)
- 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—1人 セクションを2段階下げる (GOEはマイナス)
- 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—2人 セクションを3段階下げる (GOEはマイナス)
- 一人が転倒 セクションを3段階下げる (GOEはマイナス)
- 二人とも転倒 GOEは-2以下
- 躓きまたは転倒で失ったステップの繰り返し セクションを1段階下げる (GOEはマイナス)

中断のため続くセクションが失われた

- ¼ セクション GOEは-1以下
- 半セクション GOEは-2以下
- ¾ セクション GOEは-3
- ¾ から全セクション 無価値, 採点無し

テクニカル・パネル: は1人が転倒した場合には -1.0, 2人とも転倒した場合には -2.0 の減点を, ダンスのセクション中および/またはイントロおよび/またはフィニッシュのステップ/動作中にかかわらず行う。

中断によってセクションの以上が失われた場合, テクニカル・パネルは“セクション, ノー・バリュー”とコールする。

b) オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素のための採点指針

V. 評価する面	非常に劣る	劣る	並	まずまず	良い	非常に良い	傑出/優秀
ダンス・スピン	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				Base Value			
入り / 出	ぶざま / ステップアウト	ぎこちない / オフバランス	ためらい / 不意	制御された	スムーズ	なめらか / 楽々	なめらか / 継ぎ目無し
片足への動き	遅延	遅速	一緒にない	同時	素早い	迅速/スムーズ	即時
回転	非常に遅い	低下	安定度一貫せず	安定	持続	速く, 楽々	非常に速く 無欠陥
以下の場合:							
足換え	二人とも余分の プッシュ	一人だけ 余分の プッシュ	ためらい	制御された	制御され 素早い	素早い, 楽々	非常に速く/ 継ぎ目無し
姿勢変更	ぶざま, 非常に拙劣	ぎこちない/ 変更が遅い	骨折った	制御された	素早い - 両者, 明確	素早く スムーズ	継ぎ目無し

採点の目安: 諸面の平均が当てはまる欄を選び GOE を決定する。

その他の調整点:

ダンス・スピンでは以下のエラーがあればGOEを下げる

- ▶1点で回転しない(軸の流れ)
 - 1つの部分..... 1段階下げる
 - 2つの部分とも(コンボ)..... 2段階下げる
- ▶ぶざまな姿勢
 - 1人 1段階下げる
 - 2人とも..... 2段階下げる
- ▶スピンの選んだダンス音楽の特性を反映していない(OD)..... 1段階下げる
- ▶スピンの音楽のフレーズに合わない(OD, FD)..... GOEはマイナス
- ▶コンボ・スピン
 - “足換え”の間に半回転を超えて両足で滑走..... 1段階下げる
 - 足換えが同時で無い..... 最高でも -1
 - 軸の取り直し(两部分の回転方向が異なるコンボ・スピンを除く)..... 最高でも -1
- ▶ダンス・スピンでのバランス喪失, 躓きまたはタッチダウン
 - バランスを失ったが片足で堪えた...1人..... 1段階下げる
 - バランスを失ったが片足で堪えた...2人..... 2段階下げる (GOEは0以下)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)...1人..... 2段階下げる (GOEはマイナス)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)...2人..... 3段階下げる (GOEはマイナス)
 - 1人が転倒..... 2段階下げる (GOEはマイナス)
 - 2人とも転倒..... 3段階下げる (GOEはマイナス)
- ▶ 入りで転倒し要素が完了しなかった..... -3 と採点
- ▶ 要素の%が失われた..... -3 と採点

ダンス・スピンに以下の特徴があればそれぞれGOEを上げる:

- 身体の線や姿勢が両パートナーとも美しく美学的に心地よい..... 1段階上げる
- スピン中, 回転速度が維持される, または増す..... 1段階上げる
- 入り方が予想外, および/または難しい..... 1段階上げる
- スピンが選んだダンスの特徴に合っている(OD)および/または音楽のフレーズに合っている(ODおよびFD)..... 1段階上げる

評価する面	非常に劣る	劣る	並	まずまず	良い	非常に良い	傑出/優秀
リフト	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				Base Value			
入り / 出	ぐらつく/落とす	不器用	ためらい/唐突	確実/安定	スムーズ	流麗	継ぎ目無し
上昇/下降	非常に短い	もがき	大努力	やや努力	小努力	楽々	軽やか, 楽々
安定性	バランス喪失	不安定	むら有り	安定	確実	確信的	リラックス / 力強い
以下の場合:							
姿勢の変更	ぶざま	非連続的	骨折った	制御された	スムーズ	流れ有り	楽々
回転 技術	ぶざま/ 非常に遅い	不安定, ターンが スクレイプ	非連続, 下手なターン	連続的	スムーズ	流れが有り 速い	流れ有り かつ 非常に速い
カーブの変更	両カーブとも 非常に浅く, 短すぎる	両カーブとも浅 く, 不均等	一方のカーブが 浅い, または短 すぎる	両カーブは 均等だが 浅い	両カーブは 均等で やや深い	両カーブは 均等で深い	両カーブは均等 で非常に_深い

採点の目安: 諸面の平均が当てはまる欄を選び GOE を決定する.

その他の調整点:

ダンス・リフトでは以下のエラーがあれば**GOEを下げる**

- 姿勢がぶざま, または美的でない.....1段階下げる
- (ストレートラインまたはカーブ・リフトの)演技中, または
(サーペンタイン・リフトの)カーブ変更中に1/2回転を超えて回転.....1段階下げる
- リフトが選んだダンス音楽の特性を反映していない(OD)1段階下げる
- リフトが音楽のフレーズに合わない(OD, FD)GOEはマイナス
- **リフトでのバランス喪失, 躓きまたは転倒**
 - バランスを失ったが片足で堪えた—1人.....1段階下げる
 - バランスを失ったが片足で堪えた—2人.....2段階下げる (GOEは0以下)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—1人.....2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—2人.....3段階下げる (GOE はマイナス)
- 1人が転倒.....2段階下げる (GOE はマイナス)
- 2人とも転倒.....3段階下げる (GOE はマイナス)
- リフトの入りで転倒し, 残り部分が完結しない.....GOE は -3
- 要素の%が喪失.....GOE は -3

リフトに以下の特徴があればそれぞれ GOE を増す:

- リフトするパートナーの身体の線や姿勢がきれいで美的に完璧.....1段階上げる
- スピードがリフト中維持されるか加速される.....1段階上げる
- 片足リフトでリフトするパートナーの形が特別(アラバスク, アティチュード, スパイラル)なもの.....1段階上げる
- 入り方が予想外, または難しい.....1段階上げる
- リフトが選んだダンス音楽の特性を反映している(OD) および/またはリフトが音楽のフレーズに合っている(OD, FD).....1段階上げる

レフェリー: 許容時間を超えた各リフトについて総得点から **1.0** 減点する.

評価する面	非常に劣る	劣る	並	まづまづ	良い	非常に良い	傑出/優秀
シンクロナイズド ツイズル	-3	-2	-1	0 Base Value	+1	+2	+3
入り/ 終了	ぶざま/ オフバランス	ためらい/ 制御欠如	唐突	確実/ 安定	確実 かつ スムーズ	楽々	継ぎ目無し
つなぎのステップ/ フットワーク	全く制御無し	幾分制御に欠 ける, またはワ イドステップ	骨折り/ むら有り	確実/ クリーン	スムーズ/ き れい	非常に 良 いかつ スマート	巧み かつ 絶妙
パートナー間の 距離	全く制御無し	悪くなる	むら有り	ほとんど一定	一貫	一貫し, かつ近接	一貫し, かつ 非常に近接

採点の目安: 諸面の平均が当てはまる欄を選び GOE を決定する.

その他の調整点:

シンクロナイズド・ツイズルに以下のエラーがあればGOEを下げる

- ▶ 実行が同時でない, または(2人の)回転数が等しくない
 - 一方の Tw 1段階下げる
 - 両方の Tw 2段階下げる
- ▶ 両手間隔より遠く離れている 1段階下げる
- ▶ ターンの方法が正しくない: (フリーフットのタッチダウン, 3ターンの連続, スピン)
 - 1人が 1つの Tw で 1段階下げる
 - 1人が 両方の Tw で 2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 2人とも 1つの Tw で 2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 3つの Tw が正しくない 3段階下げる (GOE はマイナス)
 - 2人とも 両方の Tw で GOE は -3
- ▶ シンクロナイズド・ツイズルでのバランス喪失, 躓きまたは転倒
 - バランスを失ったが片足で堪えた—1人 1段階下げる
 - バランスを失ったが片足で堪えた—2人 2段階下げる (GOEは0以下)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—1人 2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—2人 3段階下げる (GOE はマイナス)
 - 1人が転倒 2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 2人とも転倒 3段階下げる (GOE はマイナス)
- ▶ 第1ツイズルの入りで転倒し残りが完了しない GOE は -3
- ▶ 要素の¼が喪失 GOE は -3

シンクロナイズド・ツイズルに以下の難しい特徴があればそれぞれ GOE を上げる:

- 移動速度が変わらず流れのあるエッジでツイズルから出る(すぐ足をつかない) 1段階上げる
- ツィズルが選んだダンスの特徴を反映している 1段階上げる
- 速い回転のツイズル 1段階上げる
- 移動速度が速い 1段階上げる

テクニカル・パネル:

- ツィズルの前, または間に完全なストップが入るごとに, レベルを1下げる.
 - オリジナル・ダンスでツイズルの間のステップが1を超える場合, またはフリー・ダンスで3を超える場合, 一方のパートナーの場合にはレベルを1下げる. 二人ともこのミスをした場合にはツイズルのレベルを2下げる.
 - 1つまたは2つのツイズルがスピンになった場合, レベルを1下げる.
 - 3つまたは4つのツイズルがスピンになった場合, レベルを2下げる.
- 足を換えずに行うツイズル・セットの場合のみ:** ツィズルの間に2を超える動作/ターンが入った場合, 一方のパートナーのみならレベルを1下げ, 二人ともこのミスをした場合にはレベルを2下げる.

評価する面	非常に劣る	劣る	並	まづまづ	良い	非常に良い	傑出/優秀
ステップ シークェンス	-3	-2	-1	0 Base Value	+1	+2	+3
エッジ/ 確実性	非常にフラット、かつ ぐらぐら	概してフラット、 かつ 躊躇いがち	幾分かフラット、 安定度に むら有り	浅いが安定	良いカーブ 確実	強い 確信的	ディープかつ 静か 力強い
スピード および フロー	もがき、 苦勞、 無理やり	低下 または 遅い	一貫せず/む ら有り	そこそこのスピ ードとフロー	スピードは十 分だが フロ ーにむら有り	かなりのスピー ドとコンスタント なフロー	かなりのスピードを 無理なく 流れるよう に 達成
パートナー間の バランス	2人とも 非常に 拙劣	2人とも 拙劣	不揃い	やや異なる	2人とも 良い	2人とも 非常に良い	2人とも 優秀
フットワーク	2人とも両足または 2人ともトウ・プッシ ュ	ワイド・ステップ、 または1人が両 足 またはトウ・プッシ ュ	むら有り	大体 正しい	正しい	クリーン かつ きれい	精確、かつ 無理なし (楽々)
ターン	跳ぶ/ ぶざま	スキッド	フォースト	過半が 正しい	クリーン	クリーン、かつ きれい	クリーン、かつ無理 なし
パートナー間の 距離(非接触)	無制御	悪化	むら有り	むら少な	制御された	一貫し、近接	一貫して非常に近 接を楽に達成

採点の目安: 諸面の平均が当てはまる欄を選び GOE を決定する。

その他の調整点:

ステップ・シークェンスに以下のエラーがあれば GOE を下げる:

- パターン/配置が正しくない、または完結しない..... 1段階下げる
- 間隔が両腕の長さを超える(非接触シークェンス) 1段階下げる
- 許されていない要素または動作(例:ストップ、パターンの逆行、半回転を超えるジャンプ)を含む(1回ごとに) 1段階下げる
- 両腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドで継続的に滑走(ホールドをして行うステップ・シークェンス) 1段階下げる
- ホールド変更のための分離が1小節を超える..... 1段階下げる
- フローの欠如(氷面を横切る移動) GOEはマイナス
- ステップ・シークェンスが選んだダンスの特性を反映していない(OD) 1段階下げる
- ステップ・シークェンスが音楽のリズム・パターンを反映していない(ODおよびFD) GOEはマイナス
- **ステップ・シークェンスでのバランス喪失、躓きまたは転倒:**
 - バランスを失ったが片足で堪えた—1人 1段階下げる
 - バランスを失ったが片足で堪えた—2人 2段階下げる (GOEは0以下)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—1人 2段階下げる (GOE はマイナス)
 - 躓き(コントロールを失いフリーフットまたは手で支持)—2人 3段階下げる (GOE はマイナス)
 - 1人が転倒 3段階下げる (GOE はマイナス)
 - 2人とも転倒 3段階下げる (GOE はマイナス)
- 第1ツイズルの入りで転倒し残りが完了しない GOE は -3
- 要素の 3/4 が喪失 GOE は -3

フットワーク・シークェンスに以下の難しい特徴があればそれぞれ GOE を上げる:

- リズム・パターン、ODにおいてはダンスの特性、の反映 1段階上げる
- 十分なスピードとフローのある滑走 1段階上げる

(非接触でない)ステップ・シークェンスはダンス・ホールドまたはそのバリエーションで滑走しなければならない。ただし腕を伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドを継続的に用いてはならない。ホールド変更のための分離は音楽の1小節を超えてはならない。

7. 構成要素(コンポーネツツ)のための改訂採点指針 (10 点満点) コンパルソリー・ダンス 2008/2009

採点の範囲	スケーティング技術の特徴	パフォーマンスの特徴 (ユニゾン, スタイル, 投射)	インタープリテーションの特徴	タイミングの特徴
10.0 - 9.25 傑出	<ul style="list-style-type: none"> - ロープの変わり目での正確な体重移行 - 膝の動きは深く滑らか - ステップ/ターンは優雅で正確 - 両方向への滑らかなターン能力 - かなりのスピードとパワー - 2人とも広範な技術範囲 - 2人とも秀逸 	<ul style="list-style-type: none"> - 調和, ユニゾン, ホールド変更欠陥が無く一体で動く - スタイルが優雅で洗練されている - 身体, 手足の線が洗練されている - 2人とも魅惑的 - 2人とも比類ないほどの投射 	<ul style="list-style-type: none"> - 広範な見事な動作/作り物で無い“心”から発した身振り - 全演技を通して2人の“借り物でない”“持ち味が出て”いる - 2人が一致したニュアンス表現 - リズムの特徴を2人が一体として表す稀有な能力 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング: 100%正しい - フットワークのタイミング傑出 - 強拍にのっている: 100% - 全ての身体動作がリズムにシンクロ
9.0 - 8.25 卓越	<ul style="list-style-type: none"> - 深く柔軟な膝の動きと力強いストローク - 形良く正確できれいなステップ/ターン - 両方向へ無理なくターン - 2人とも広範な技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 調整のとれた動作と優れた調和 - 何の苦も無いホールド変更 - 見事な身のこなしとライン - 2人とも強く投射 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーターと音楽が融合 — 内的な動機 - 非常に広範な興味深い動作/身振り - 一体となって音楽のリズムを映し出す優れた能力 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング: 100%正しい - フットワークのタイミング秀逸 - 強拍にのっている: 100% - 殆どの身体動作がリズムを反映
8.0 - 7.25 非常に良い	<ul style="list-style-type: none"> - 強く柔軟な膝の動き - 洗練されクリーンなステップ/ターン - ほどほどのスピードと力強いストローク - 2人とも幅広い技術 	<ul style="list-style-type: none"> - カップルとして動く - 調和あり楽にホールド変更 - 非常に良い身のこなし/ライン - 2人とも殆どの時間投射あり 	<ul style="list-style-type: none"> - 滑走/音楽は統合 — 動機付けに揺らぎ - 殆どの時間はリズム特性に合致 - ニュアンスを表現 - パートナー関係は非常に良い 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング: 100%正しい - フットワークのタイミングは、非常に良い - 強拍にのっている: 100% - 身体動作は大体リズムにのっている
7.0 - 6.25 良い	<ul style="list-style-type: none"> - 良い膝の動き - ステップ/ターンは、演技の 75% は大体良い - スピードとフローを良く保っている - 2人とも十分な技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 良いユニゾン — 演技の 75% はカップルとして動く - 身体や手足の線, 身のこなしは良い - 2人とも演技の 75% は投射できる 	<ul style="list-style-type: none"> - 演技の 75% はリズム特性に合う - ニュアンスを幾分反映している - 演技の 75% はパートナー関係有り 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング: 90%正しい - フットワークのタイミング正確 - 強拍にのっている: 100% - 身体動作にはリズムを反映しているものがある
6.0 - 5.25 普通よりまし	<ul style="list-style-type: none"> - 幾らかの膝の動き - 両方向へのステップ/ターン, 回転に幾らかの能力あり - 全体に一樣なスピードとフロー - 2人とも平均以上の技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 時としてユニゾンが崩れる - 時として崩れるが平均以上の身のこなし / ライン - 一貫して心地良い身体および手足の線 - 投射能力はむらがあるが, 2人とも認められる 	<ul style="list-style-type: none"> - 1人には動機ある動きが見られる - アクセント/ニュアンスをそこそこ使っている - リズム表現, アクセント/ニュアンスの使用は平均以上 - 音楽との情緒的結びつきが平均以上 - まずまずのパートナー関係 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング: 80%正しい - 時にタイミング・エラーが有るが殆ど合っている - 強拍にのっている: 100% - 身体動作にリズムを反映していないものが幾らかある

採点の範囲	スケーティング技術の特徴	パフォーマンスの特徴 (ユニゾン、スタイル、投射)	インタープリテーションの特徴	タイミングの 特徴
5.0 - 4.25 普通	<ul style="list-style-type: none"> - 膝の動きにむら有り - ステップ、ターン技術は平均的 - 技術のレベルは同等 - 演技の 50% のみスピード、フローに一貫性 	<ul style="list-style-type: none"> - 時々ユニゾンに崩れ - 身のこなし/ライン— むら有るがほぼ心地良い姿勢 - 身体、手足の線はまずまず - 1人投射、または2人が50%の時間のみ投射 	<ul style="list-style-type: none"> - 正しいリズム表現 - 動機有る動作も見られる - 演技の 50% はパートナー関係有り 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミング少なくとも75%正しい - 軽いタイミング・エラーが幾らかあるが殆どは合っている - 強拍にのっている:100% - 身体動作の多くがリズムを反映していない
4.0 - 3.25 まあまあ	<ul style="list-style-type: none"> - 確実性、フローにむら - 膝の動きに限度—時に硬い - ターン能力にむら - スピードとパワーにむら - 2人とも技術にむらあり、時に2人に差 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールド一貫せずしばしば別々に動く—ユニゾンにむら - 身体や手足の線/身のこなしは時にまずまずだが、むら有り - 演技の 50% しか投射無し 	<ul style="list-style-type: none"> - リズム利用、表現の適切、不適切な部分が緩なしている - 動機ある動きが幾分見られる - 幾分かはパートナー関係あり 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミングは高々75%正しい - 幾つかの部分はオフタイム - または強拍:75%のみ - 身体動作にオフタイムの箇所あり
3.0 - 2.25 弱	<ul style="list-style-type: none"> - 弱いパワー—75%以上トウ・プッシュ、またはワイド・ステップ - 楽に出来るのは簡単なターンのみ - 技術にむら有りセクションによって2人に差 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールドの安定性が一貫せず、ユニゾンの崩れもある - 身体手足の線/身のこなし/(FL等の)伸ばしが弱い - 投射能力に限界—2人ともおよび腰 	<ul style="list-style-type: none"> - 音楽に合わせたステップもあるがリズムとの関係が無い - アクセント、ニュアンスの使い方が弱い - 所々でパートナー関係みられる 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミングは50%のみ正しい - または弱拍:50%のみ - ほとんどの身体動作がオフタイム
2.0 - 1.25 劣る	<ul style="list-style-type: none"> - スピード遅く、フローは小さい - しばしばトウ・プッシュまたはワイド・ステップ - 1方向へのスローキングが弱い - 基本の技術が弱く1人が“運ばれる”セクション有り 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールド、ユニゾンで格闘 - ユニゾンに欠け調和無し - 身体手足の線/身のこなし/(FL等の)伸ばし拙劣 - 非常に限られた投射能力 	<ul style="list-style-type: none"> - 動きとリズム/曲想とが無関係にみえる - ニュアンスへの気遣いは極小 - パートナー関係は有っても極小 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミングは25%のみ正しい - または強拍:25%のみ - ダンスの大部分がオフタイム - 身体動作のタイミングは制御されていない
1.0 - 0.0 非常に劣る	<ul style="list-style-type: none"> - オフバランス - ステップ/ターンで苦闘 - スピードもフローも欠如 - 2人とも基本技術が貧弱 	<ul style="list-style-type: none"> - 不安定なホールド、制御の無いユニゾンや調和 - 身体手足の線/身のこなし/(FL等の)伸ばしが非常に拙劣 - 投射能力無し—2人とも苦闘 	<ul style="list-style-type: none"> - 曲想/ニュアンス/アクセントに脈絡の無い明らかに成り行き任せな身振り - パートナー関係無し—“ソロ”2人 	<ul style="list-style-type: none"> - タイミングは25%未満正しい - 全くオフタイム - または強拍:25%未満

注: タイミングの採点はイントロのステップが曲の序奏より早く終わったり(短すぎる)序奏を越えたり(長すぎる)した場合、0.5点減点する。

調整: バランス喪失、躓き、転倒の減点はGOEで行うが、幾つかのあるいは全てのコンポーネンツも減点が必要な影響を受ける場合がありうる。転倒が残りのプログラムの全体または一部に影響を与えた場合である。

8. 構成要素(コンポーネツ)のための改訂採点指針(10点満点)

オリジナル・ダンスおよびフリー・ダンス 2008/2009

採点の範囲	スケート技術の特徴	繋ぎのフットワーク/動作の特徴	パフォーマンスの特徴(ユニゾン, スタイル, 投射)	振り付け/構成の特徴	音楽表現/タイミングの特徴
10.0 - 9.25 傑出	<ul style="list-style-type: none"> - ディープで静かで確実に努力無しに見えるエッジ - 深い/滑らかな膝の動き - 優雅で精確なステップ/ターン - 全方向を継ぎ目無く使用 - 苦も無く加速 - 2人とも極めて広範な技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 2人ともエッジ/ステップ/ターン/ホールドは難しく入り組んで多様な網目を構成 - 動作が次々に継ぎ目無く流れる - 創造的なパターン, ロープ 	<ul style="list-style-type: none"> - 一体として動き優れた調和 - 優雅で洗練されたスタイル - 洗練された身体と手足の線 - 精確な身体動作 - 2人とも魅惑的 - 稀に見る投射(観客へ, あるいは必要なら音楽に“浸りきって”) 	<ul style="list-style-type: none"> - 広範なステップおよび動き, 必須要素は音楽による動機付け卓越 - 音楽/空間/対称性の使用, 独創的 - 印象的なハイライトが均等に分布 - ペース/テンポの変更が継ぎ目無く組み込まれている - 個人的・公的空間の完全な利用 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーター/音楽/ニュアンスが一体をなし, “心”が動機付け - 音楽に触発された広範な動作/仕草 - 全プログラムを通して“持ち味”が出ている - たぐい稀な音楽/テーマとの一体化 - 音楽のスタイル, 曲想の秀逸でよく分かる表現 - タイミング: 100%正しい =主にリズムカルなビートに QD&FD =プログラムが音楽のフレーズに良くシンクロ - 音楽選択: 100%正しい =規定に OD/FD =リズムが正しい OD
9.0 - 8.25 卓越	<ul style="list-style-type: none"> - 強く確実に流れあるエッジ - 微妙な膝の動き - 上品で精確で興味深く綺麗なステップ/ターン - 難しいステップを行なっている間でさえ楽に加速 - 常に多方向に滑走 - 2人とも広範な技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 2人ともエッジ/ステップ/ターン/ホールドの繋がりが難しく多様 - 1つの動きが次に繋がる - 氷面を見事にカバー 	<ul style="list-style-type: none"> - 巧みな動作— 素晴らしい調和 - 秀逸な身のこなし, 身体の線 - 難しいホールド変更を楽々と - 強く投射 	<ul style="list-style-type: none"> - 秀逸な振り付け— 明確に理解可能 - テーマを展開する多様な独創的動作 - ペース/テンポ変更, 楽々 - 音楽/空間/対称性の利用優秀 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーターと音楽が融合— 内的動機付け - 興味深い動作/仕草の非常に広範な使用 - 一体で音楽/テーマを映す優れた能力 - 音楽のスタイル/曲想の優れた分かる表現 - タイミング: 上同様; 100%正しい - 音楽選択: 上同様; 100%正しい
8.0 - 7.25 非常に良い	<ul style="list-style-type: none"> - 強く確実に自信に満ちたエッジ - 強く柔軟な膝の動き - 洗練されたクリーンなステップ/ターン - 多方向を非常に良く利用 - 容易く加速する能力 - 2人とも全体の 75% は広い技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 2人ともパターン/ステップ/ターン/ホールドが多様で複雑 - 1つの動きから次へ意図をもって滑らかに繋がる - 対面ポジションでの多様なホールドを使用 	<ul style="list-style-type: none"> - カップルとして動く— 無理なく一体化 - 全てのホールド変更が楽に行われている - 優れた身のこなし, 身体の線 - 2人とも殆どの時間投射あり 	<ul style="list-style-type: none"> - テーマに導かれた興味ある動き - 音楽/空間/対称性の利用非常に良い - 2人が音楽, 内容を統一的に使用 - リンクの全方向に向けられている 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーティングと音楽が統合— 内的動機付けが非常に良い - 全体の 75% は“持ち味が出て”いる - 音楽のフレーズとタイミングに非常に良くシンクロしている - パートナー関係非常に良好 - 音楽のスタイル, 曲想の非常に良く, また分かる表現 - タイミング: 上同様; 100%正しい - 音楽選択: 上同様; 100%正しい
7.0 - 6.25 良い	<ul style="list-style-type: none"> - まずまずの, 確実なエッジ - 良い膝の動き - かなり多様なステップ/ターン — 全演技の 75% で全方向楽々 - スピードを楽に得, また維持 - 2人とも十分な技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 演技の 75% は2人ともエッジ/ステップ/ターンが難しく多様 - クロス・カット/ランニングの使用は最小限 - 連続性が崩れた箇所あり - 対面ポジションでの多様なホールドを使用 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾン良好— 75% の時間はカップルとして動く - 良い身体/手足の線, 良い身のこなし - 75% の時間は投射できる 	<ul style="list-style-type: none"> - リズムを効果的に使った既知で幾つかは興味深い動作, 創造的動作 - 音楽にしたがった十分なスピード変化 - ハイライトの良好な分布 - 必須要素の組み込み方が創造的 - 氷面上のパターンを非常にうまく利用 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーティングは音楽に良く合致 - 75% の時間は動作が音楽に合致 - フットワークのタイミング良好 - 音楽と遊べる - パートナー関係は 75% の時間良い - 音楽のスタイル, 曲想の良好で, 分かる表現 - タイミング: 上同様; 90%正しい - 音楽選択: 上同様; 90%正しい

<p>6.0 - 5.25 普通よりまし</p>	<ul style="list-style-type: none"> - どちらかといえば確実なエッジ - 膝の動き, ステップ, ターンにいくらかの多様さ - 全体にむらの無いスピードとフロー - 2人とも平均以上の技術範囲 	<ul style="list-style-type: none"> - 2人とも一連の多様なエッジ/ステップ/ターン, ポーズ/ホールドがある - クロス・カット, ランニングの使用は限られた範囲 - 多くの対面ポジションを平均以上に使用 	<ul style="list-style-type: none"> - 時にユニゾンに崩れ - 平均以上の身のこなし/線, 時に崩れ - 一貫して心地よい身体/手足の線 - 投射技術はまちまちだが2人とも投射力あり 	<ul style="list-style-type: none"> - 動きはしばしばテーマと関連するがむら有り - ハイライトは全般にうまく分布しているが時に1つのサイドに集中 - 興味ある構成 - ペース変更の使い方, 平均以上 - 氷面上のパターン使用, 平均以上 - 音楽に従ったスピードの変化 	<ul style="list-style-type: none"> - 動作の動機付けに軽度の差あり - アクセント/ニュアンスの使用は平均以上 - リズム, テーマの表現は平均以上 - 音楽との情緒的關係, 平均以上 - まずまずのパートナー関係 - タイミング: 上同様; 80%正しい - 音楽選択: 上同様; 80%正しい
<p>5.0 - 4.25 普通</p>	<ul style="list-style-type: none"> - エッジは浅く, その質や膝の動きにむらがある - ステップ/ターンは平均的な範囲で, 演技の 50% が多方向 - 技術レベル, 能力は同等 - 演技の 50% は一貫したスピードとフロー 	<ul style="list-style-type: none"> - 単純さ, 複雑さの比率同等 - 1人の仕事量が小さな部分がある - 幾つかの対面ポジションをいろいろに使用 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾンは時に崩れる - 身のこなし/線はまちまちだがほぼ常に心地よい姿勢 - 身体/手足の線はそこそこ - 1人だけが投射, または2人が50%の時間だけ投射 	<ul style="list-style-type: none"> - プログラムは音楽に良く対応 - 要素は全般にうまく分布しているが時々リンクの1サイドを強調し過ぎる 	<ul style="list-style-type: none"> - 軽度の例外を除きスケートは音楽に合致 - 幾らかの動機ある動作 - アクセントとニュアンスのまずまずの使用 - 音楽のスタイル, 曲想の正しい, 分かる表現 - 50%の時間はパートナー関係 - タイミング: 上同様; 70%正しい - 音楽選択: 上同様; 70%正しい
<p>4.0 - 3.25 まあまあ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - フラットなエッジあり - 膝の動きに限界 — たびたび硬い - ステップ/ターンほとんど無し — 簡単なターンと, 幾らかの難しいターンでは全方向滑走 - 2人の技術にむら, 時に能力差 - フロー欠如 — スピードに幾分の変化 	<ul style="list-style-type: none"> - 幾つかの基本的エッジ/ステップ - 幾つかの簡単なターン/ポーズ/ホールド - 幾つかの部分で1人は難しいことをする一方, 他の1人は両足 - 対面ポジションは殆ど無い 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾン, むらあり - 身体/手足の線と身のこなし, むらあり - ホールド, 比較的安定 - 1人だけは 50%の時間投射, または2人が時々しか投射せず 	<ul style="list-style-type: none"> - 音楽/テーマに即した動作群はあるが孤立的 - 難しい要素では音楽はバックグラウンド - プログラムがしばしばジャッジの側を向いて作られている - 氷面上の要素配置はまずまず 	<ul style="list-style-type: none"> - 動機ある動作は幾つかあるが, しばしば意味無しに見える - 幾つかの身体動作がオフタイム - 音楽の使用は適切だが表現は平均的で, 曲想とのずれと一致が緩まず - 幾らかのパートナー関係 - タイミング: 上同様; 70%正しい - または音楽選択: 上同様; 50%正しい
<p>3.0 - 2.25 弱</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 短く弱いフラットなエッジ - パワー小 — 75%以上トウ・プッシュまたはワイド・ステップ - ステップ/ターン僅か — 簡単なターンのみ両方向へ滑走できる - 技術はむらがあり諸所で2人に差 	<ul style="list-style-type: none"> - 多くの部分が基礎的エッジ/ステップ, かつクロス・カット過剰 - 簡単なターン/ポーズ/ホールド - 全体の 75% で一方が難しいことをし他方が両足 - 多くの部分がハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド, 対面ポジションの使用は僅少 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールドに一貫した安定性無く, ユニゾン時々崩れる - 身体/手足の線, 伸ばし弱い - 限定的投射技術 — 2人とも慎重 	<ul style="list-style-type: none"> - 音楽/テーマに合わない動作が見られる — プログラムと音楽に最小限の關係 - ペース変更, 欠如 - プログラムはジャッジ・サイドに向いている 	<ul style="list-style-type: none"> - アクセント, ニュアンスの使用弱い - たまにパートナー関係あり - 動機の無い動作 - タイミング: 上同様; 50%正しい - または音楽選択: 上同様; 50%正しい
<p>2.0 - 1.25 劣る</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 短く拙劣なステップ/エッジ - 遅くフロー小 — トウ・プッシュ - ステップ/ターン少 — 主として1方向 - スピードの変化は極微 - 基本技術は弱く, 諸所で一方が“運ばれている” 	<ul style="list-style-type: none"> - スローキング/簡単なターン/ポーズが大部分 - 多くの大きな部分がハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールド, ユニゾンで格闘 - ユニゾン崩れ - 調和拙劣 - 身体/手足の線, 身のこなし, 伸ばし, 拙劣 - 非常に限定的な投射技術 	<ul style="list-style-type: none"> - 動作の多くが音楽に合っていない - プログラムと音楽の關係は薄い - プログラムは主としてジャッジ・サイド向き - 動作の配置に一貫性無し - 単調 	<ul style="list-style-type: none"> - 不適切な強弱 - 動作がリズム/曲想と無關係 - パートナー關係は僅かまたは無し - タイミング: 上同様; 25%正しい - または音楽選択: 上同様; 75%不正
<p>1.0 - 0.0 非常に劣る</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 非常に拙劣なステップと不安定なエッジ - 2人ともほとんど両足滑走 - 制御の欠けた動作 - ステップ/ターンと格闘 — 常に一方向 - 2人とも基本技術拙劣, 躓きがち - スピードを増せない 	<ul style="list-style-type: none"> - 全体を通じて基本的スローキングと拙劣なポーズのみ - 長いエッジは殆ど無く, パターンは直線で構成 - ホールドはほとんどハンド・イン・ハンドかサイド・バイ・サイド 	<ul style="list-style-type: none"> - 不安定なホールド, 制御ない調和とユニゾン - 身体/手足の線, 身のこなし, 伸ばし, 非常に拙劣 - 投射技術欠如 — 2人とも骨折り 	<ul style="list-style-type: none"> - 殆どの動きは音楽に合っていない - 全プログラムがジャッジ・サイド向き - 動作の配置は行き当たりばったり - 氷面に不使用の領域があり, しばしば直線 - またはフェンスに沿った滑走 	<ul style="list-style-type: none"> - 強弱欠如 - 音楽/曲想/ニュアンス/アクセントと明らかに無關係な孤立した仕事 - パートナー關係無し — “ソロ”2人 - タイミング: 上同様; 25%未満足正しい - または音楽選択: 上同様; 75%超不正

構成要素(コンポーネツ)の調整: 以下に示す分量にしたがって増減する:

スケーティング技術	繋ぎのフットワーク/動作	パフォーマンス/ エクセキューション	コンポジション/ コレオグラフィー	音楽表現/タイミング
<p>必須要素以外:</p> <ul style="list-style-type: none"> - イントロ, フィニッシュを含めいかなる時でも氷上に片(両)手をついて滑走すること <p>1人 -0.5/回 2人とも -1.0/回</p> <ul style="list-style-type: none"> - バランス喪失または躓き: <p>1人 -0.5/回 2人とも -1.0/回</p>	<p>OD: パターン要件への一致に関しては以下のとおり:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 中央線上のループ -0.5/回 - 中央線をクロス -0.5/回 - 許されたセパレーションにおける離れすぎ -0.5/回 		<p>OD</p> <ul style="list-style-type: none"> - 余分の又は長すぎるストップ -0.5/回 <p>FD</p> <ul style="list-style-type: none"> - ストップ, 立ち止まりの過多 -0.5/回 - 始めのセパレーション 10 秒超 -0.5/回 - 5 秒超のセパレーション -0.5/回 - <u>カップルがプログラムの開始地点に 10 秒を超えて留まり続ける</u> -0.5 	<p>OD - 序奏部のビート/メロディ無しの間が 10 秒を超える -0.5</p>
	<p>注: テクニカル・パネルが総得点から自動的に減じる事項: 1 人の転倒ごとに - 1.0 , 2 人とも転倒するごとに - 2.0 ; 転倒によりプログラムに <u>5 秒間</u>を超える中断が生じてプログラムの一部が失われた場合にはレフェリーは更に以下の減点を行う: 6-15 秒間の中断 -1.0, 16-30 秒間の中断 -2.0, 等々 ;</p> <p>更に, 転倒の場合 — ジャッジは, 転倒がその後のプログラムの全体あるいは一部に影響した場合には, 一部または全部のコンポーネツの採点を減点する. レフェリーは音楽にビートが無い場合 (FD), パネルに助言できる: ジャッジは音楽表現/タイミングの採点にこの助言を反映させなければならない.</p>			

IV. アイス・ダンスのコミュニケーション第 1400 号で発表された価値尺度表 (SOV表) のうち、
2008/2009 シーズンの課題である以下のコンパルソリー・ダンスの値に加えられた変更点

7. VIENNESE WALTZ							
	+++	++	+	基礎値	-	--	---
1 st Sequence							
1. Steps 1-12	1.5	1.0	0.5	2.3	-0.5	-1.0	-1.5
2. Steps 13-24	1.5	1.0	0.5	1.8	-0.5	-1.0	-1.5
2 nd Sequence							
1. Steps 1-12	2.0	1.3	0.6	2.9	-0.6	-1.3	-2.0
2. Steps 13-24	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	2.3	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
3 rd Sequence							
1. Steps 1-12	2.5	1.5	0.7	3.4	-0.7	-1.5	-2.5
2. Steps 13-24	2.5	1.5	0.7	2.8	-0.7	-1.5	-2.5

15. FINNSTEP							
	+++	++	+	基礎値	-	--	---
1 st Sequence							
1. Steps 1-21	<u>1.0</u>	<u>0.7</u>	<u>0.3</u>	2.0	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
2. Steps 22-42	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	2.2	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
3. Steps 22-42 ³	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	2.3	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
2 nd Sequence							
4. Steps 1-21	<u>2.5</u>	<u>1.5</u>	<u>0.7</u>	2.7	<u>-0.5</u>	<u>-1.5</u>	<u>-2.0</u>
5. Steps 22-42	<u>2.5</u>	<u>1.5</u>	<u>0.7</u>	3.0	<u>-0.7</u>	<u>-1.5</u>	<u>-2.0</u>
6. Steps 22-42 ⁴	<u>2.5</u>	<u>1.5</u>	<u>0.7</u>	3.3	<u>-0.7</u>	<u>-1.5</u>	<u>-2.5</u>

³ 訳注: おそらく“Steps 43-70”の誤り。

⁴ 訳注: 同上。