

国際スケート連盟

Communication No. 1610

アイス・ダンス

1. 2010/2011 シーズンのショート・ダンスの指針

詳細は総会での議決後 6 月に発表する。

2. 2010/2011 シーズンのジュニアおよびシニアのフリー・ダンスの要件

p. 2-3 に記載。

3. 2010/2011 シーズンのレベルの説明

レベルの要件が若干変更されたものもある。修正箇所には全て下線を付した。

p. 4-18 に記載。

Milan

May 4, 2010

Lausanne

日本語版 Ver. 1.2 (2010-09-09)

Ottavio Cinquanta, President

Fredi Schmid, Director General

2. フリー・ダンス(ジュニアおよびシニア)

以下は2010/2011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・プログラムの要件である。この要件に従っていないフリー・ダンスは厳しく減点される。

音楽: 規程第610条c項の明確化

- フリー・ダンスの音楽は一スポーツとしてのアイス・ダンスにふさわしくなければならず、以下の特徴を兼ね備えている必要がある。
- 音楽は、メロディのみではなく、聞き取れるリズムを刻むビートおよびメロディ、または聞き取れるリズムを刻むビートのみを備えていなくてはならない。
 - 音楽は少なくとも1回はテンポおよび/または表現が変わらなくてはならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわないが、いずれの場合も明確でなければならない。
 - クラシックも含め全ての音楽は、様々なダンスの雰囲気や盛り上がりのある面白く多彩で楽しませるプログラムとなるように編集、編曲されなくてはならない。
 - 音楽はカップルのスケーティング力と技術力に合ったものでなくてはならない。
 - プログラムに物語やテーマがあるのなら、それが観客にはっきりと分かるように音楽を選ばなくてはならない。
 - 音楽は気分が盛り上がるものでなくてはならない。

衣装: 規程第612条の明確化

コミュニケーションによりアイス・ダンス技術委員会から他の通知がない限り、以下の制限が適用される。ISU選手権大会および国際競技会において衣装は控えめで品位があり運動競技に適したものでなくてはならない。すなわち派手なものや芝居じみたものであってはならない。ただし、衣装に選んだ音楽の特徴を反映させるのはかまわない。

- 女性はスカートを着用しなくてはならない。スカートは腰回りをくるんでいなくてはならない。ただしスカートのスリットが一カ所もしくは二カ所腰まで入っていてもよい。女性の衣装は過剰に肌を露出してはならず、そのような衣装は運動競技にふさわしくない。すなわち上半身の半分は覆われていなくてはならない。男性は完全な長ズボンを履かなくてはならない。タイツは許されず、男性の衣装は袖無しであってはならない。カップルどちらの衣装も身体の線が見えなくなるほどの生地や装飾を付けてはならない。
- 小道具は許されない。
- 衣装の飾りは取り外してはならない。もし衣装の飾りや衣装の一部もしくは花、ヘッドバンド、リボンなどの髪飾り(これも衣装の一部である)が滑走中に氷上に落ちた場合、レフェリーは1.0の減点を行う。

2010/2011 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

リフト

必須のリフトは以下から選ぶ

シニア: ショートリフトを2つとロングリフトを1つ、またはショートリフトを4つ

ジュニア: ショートリフトを1つとロングリフトを1つ、またはショートリフトを2つ

- ロングリフトありを選んだ場合、各ショートリフトは異なるタイプでなくてはならず、リフトされる選手の難しい姿勢とリフトする選手の難しいポジションの各タイプは、それぞれ1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。リフトされる選手の姿勢変更は2回行なってよい。異なる2つのショートリフトにおいて、または1つのショートリフトとロングリフトの一方において、またはロングリフトの両方において。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。
- ショートリフトのみを選んだ場合、1つのタイプのショートリフトのみ繰り返してよく、リフトされる選手の難しい姿勢とリフトする選手の難しいポジションの各タイプは1つのショートリフトでのみ行なうことができる。例外: リフトされる選手の姿勢変更は2つの異なるショートリフトにおいて行なってよい。繰り返された難しい姿勢またはポジションはテクニカル・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(上記例外を参照のこと)。

さらに

- **シニア:** レベル要件の適用無しを条件に6秒までのリフト2つを加えてよい(ただし不正なリフトではないこと)、ただし最初の3つのリフトのみ(ショートリフト2つ+ロングリフト1つの場合)または最初の4つのリフトのみ(ショートリフト4つの場合)が難度レベル判定の対象となる。
この追加のリフト2つはジャッジにより「振り付け」の採点において考慮される。しかし6つ目のリフト(ショートリフト2つ+ロングリフト1つの場合)または7つ目のリフト(ショートリフト4つの場合)が行われた場合、テクニカル・パネルにより余分な要素と認定される。
- **ジュニア:** レベル要件の適用無しを条件に6秒までのリフト1つを加えてよい(ただし不正なリフトではないこと)、ただし最初の2つのリフトのみ(ショートリフト1つ+ロングリフト1つの場合)または最初の3つのみ(ショートリフト3つの場合)が難度レベル判定の対象となる。この追加のリフト1つはジャッジにより「振り付け」の採点において考慮される。しかし4つ目のリフト(ショートリフト1つ+ロングリフト1つの場合)または5つ目(ショートリフト3つの場合)が行われた場合、テクニカル・パネルにより余分な要素と認定される。

注: ロングリフトの得点はショートリフト2つと等しい。

注: 衣装のいかなる部分もリフトの支持に用いてはならない。もし用いた場合、テクニカル・パネルにより1.0の減点が適用され、そのリフトはボックスを占めるが得点の対象とはならない。¹

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、ジャッジはGOEを減じなければならず、GOEはマイナスでなければならない。

注: 創造的/難しい入り方は各リフトにおいて異なるものでなければレベルに考慮されない。

¹ ISU Communication No. 1632 にてこの部分は次のように変更された:「もし用いた場合、カップルは小道具を使ったものとされ、これは規程第612条で禁止されているので、レフェリーとジャッジが衣装違反の1.0の減点を行う。テクニカル・パネルはリフトのコールの仕様にしたがってレベルを認定し、衣装に対する減点は行わない。」

1つのダンス・スピン(スピンとコンビネーション・スピンのどちらか)

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ネンツの採点を行う際に、「振り付け」の採点において考慮される。しかし3つ目のダンス・スピ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:もしダンス・スピが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ず、GOEはマイナスでなければならない。

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。

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:

- ミッドライン:氷面のロング・アクシス(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。
- 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) カーブド・ステップ・シーケンス(反時計回り または 時計回り):

- 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。
- 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ぱい利用する。

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、どのステップ・シーケンスにも、含めてはならない。

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・シーケ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)がいずれかのステップ・シーケンスに含まれていた場合、テクニカル・パネルは“違反要素”とコールし、そのステップ・シーケンス全体に対して“ノー・レベル”とコールする。²

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ず、GOEはマイナスでなければならない。

1つのシンクロナイズド・ツイズル・セット

注:追加でシンクロナイズド・ツイズル・セットをいくつ行ってもよいが、最初に行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・セットは、ジャッジによって「振り付け」の採点において考慮される。

注:必須要素の基礎値は更新される予定。

制限

- プログラムはスケーティングの質によって表現されなければならない。片膝を付いての滑走やトウ・ステップを使うなどの非スケーティング動作で構成されてはならない。非スケーティング動作を用いるのはそのダンスの特性や選んだ音楽のリズムとニュアンスを反映する場合に限るべきである。
(両)手で氷に触れることは許されない。
両膝で跪くことまたは滑ること、および/または氷上に座ることは許されない(もしそのような事態が生じた場合は転倒と見なされ、テクニカル・パネルによって適切な減点がなされる)。

アイス・ダンスはペア・スケーティングとは異なるものでなくてはならず、スロー・ジャンプやリフトするパートナーの身体から跳ぶようなジャンプやリフトの入りでリフトするパートナーに向かって跳ぶようなジャンプやダンス・スピンの出でジャンプするものは、リフトされるパートナーが空中で1回転を越えて回転する場合、違反要素でありテクニカル・パネルによってしかるべき減点がなされる。

² 同No. 1632にて“ノー・レベル”から“レベル1”に変更された。

3. 2010/2011 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・スピンの基本姿勢:

1. アップライト姿勢: スケータリング・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、シット姿勢とみなされる。)
2. シット姿勢: スケータリング・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姿勢とみなされる。)
3. キャメル姿勢: スケータリング・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姿勢とみなされる)。フリー・レッグはほぼ水平かそれより上向きに曲げる(スケータリング・レッグの大腿部と向こう脛のなす角度が約 120 度より小さい場合は、シット姿勢とみなされる)。

基本姿勢の難しいバリエーション:

- i) アップライト姿勢:
 - 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/スケートが頭にはほとんど接して全円をなしているもの(ドーナツツ/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) シット姿勢:
 - a) フル(完全な)・シット姿勢(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タリング・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)・シット姿勢(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タリング・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)・シット姿勢(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タリング・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)・シット姿勢で(フリー・レッグが後から交差して伸ばされ、横に向き)スケータリング・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)・シット姿勢で(フリー・レッグが後から交差してスケータリング・レッグに触れ)スケータリング・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)・シット姿勢でフリー・レッグは前方に伸びスケータリング・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) キャメル姿勢:
 - 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姿勢でフリー・レッグが水平以上であるもの

注: 女の単純なキャメル姿勢の場合は、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 つの難しいバリエーションとして使えないが、もう一人のパートナーが使うことはできる。
- シット姿勢の b および c は 2 つの異なるバリエーションとしてみなされるためには続けざまに行ってはならない。

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ぬ。

スピンのコールの仕様:

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)。
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、ノーレベル”とコールされた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スピンを続けた場合、レベルは満たした要件に達したが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、ノーレベル”とコールされる。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
<p>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が満たしているスピン</p> <p>スピン動作は両者とも片足で始めた</p> <p>および</p> <p>両者とも片足で少なくとも3回転</p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始される</p> <p>および</p> <p>両者とも完全に最少連続4回転</p> <p>および</p> <p>各パートナーが任意の基本姿勢の異なる難しいハバリエーション1つ(完全に確立した姿勢で最少2回転)</p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始される</p> <p>および</p> <p>両者とも最少連続5回転</p> <p>および</p> <p>2つの異なる難しいハバリエーションを2つの異なる基本姿勢から(一方が1つの難しいハバリエーションを1タイプの基本姿勢から、他方が別の難しいハ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)</p> <p>—各難しいハ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</p> <p>または</p> <p>一方のパートナーが3つの異なる基本姿勢で3つの異なる難しいハバリエーション</p> <p>または一方のパートナーが2つの異なる基本姿勢で2つの異なる難しいハ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つの難しいハバリエーション(各難しいハバリエーションは完全に確立した姿勢で最少2回転)</p>	<p>回転動作は両パートナーとも片足で開始される</p> <p>および</p> <p>両者とも最少連続6回転</p> <p>および</p> <p>オプショナル1</p> <p>最少4つの異なる難しいハバリエーションを3つの異なる基本姿勢から</p> <p>—(両者が2つずつ、または一方が3つの難しいハ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つの難しいハバリエーションを行う)</p> <p>少なくとも一つの難しいハバリエーションは両パートナー同時に行うこと。</p> <p>—(各難しいハバリエーションは完全に確立した姿勢で最少2回転)</p> <p>オプショナル2</p> <p>両パートナーがスピンの最中に回転方向を変更(完全に確立した姿勢で各方向とも最少2回転)</p> <p>および</p> <p>3つの異なる難しいハバリエーションを3つ全ての基本姿勢から(各難しいハバリエーションは完全に確立した姿勢で最少2回転)</p>

コンビネーション・スピンの定義

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・スピンのレベル1が“コンビネーション・スピン、ノーレベル”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)足を換えなかった場合、“スピン レベル1”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を超えて両足であった場合、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段階下げる)*
4. もし足換えのときに半回転を超えて両足であった場合、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段階下げる)。
5. 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れば、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。
6. コンビネーション・スピンの開始されたが転倒やつまづきまたはその他の理由で直ちに中止されたいプ判定が不能の場合、“スピン、ノーレベル”とコールされスピンの枠1つを占める。
7. 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)が起これば、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満たさなければならず、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“コンビネーション・スピン、ノーレベル”がコールされる。

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・スピンのレベル1は両パートナーとも片足で最少3回転を完了し、両パートナー同時にもう一方の足へ同時足換え更にその足で3回転する。“足換え”の間の両足部分は半回転を超えない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>コンビネーション・スピンのコールの仕様:</p> <p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. コンビネーション・スピンのレベル1が“コンビネーション・スピン、ノーレベル”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)足を換えなかった場合、“スピン レベル1”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を超えて両足であった場合、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段階下げる)* 4. もし足換えのときに半回転を超えて両足であった場合、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段階下げる)。 5. 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れば、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。 6. コンビネーション・スピンの開始されたが転倒やつまづきまたはその他の理由で直ちに中止されたいプ判定が不能の場合、“スピン、ノーレベル”とコールされスピンの枠1つを占める。 7. 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)が起これば、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満たさなければならず、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“コンビネーション・スピン、ノーレベル”がコールされる。 	<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>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)³</p> <p>確立した姿勢で最少3回転³</p> <p>(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3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1つを他のパートナーが行う、または3つとも1人のパートナーが少なくとも3つの基本姿勢から行う)⁴</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つ全ての基本姿勢から(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)(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つ全ての基本姿勢から(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)</p>

³ ISU Communication No. 1632 の誤植の修正は反映済。

⁴ 同上

リフト

定義および必須要件：(第 604 条第 16 項に従う)

ダンス・リフト(定義)——一方のパートナーが他方のパートナーの能動的および/または受動的な支えにより許される高さに持ち上げられ、その高さに保持され、下ろされる動作のこと。リフト中ほどのような回転、姿勢、姿勢変更を行ってもよい。リフトは選んだ音楽を高め曲想を表現するものでなければならず優雅に行われるべきであり、あからさまに力を誇示するものであって人々に気まずい思いをさせるような品のない動きやポーズであってはならない。

シヨートリフト — 以下のリフトの長さは最大6秒間：

- a) ステーションナリー・リフト
 - b) ストレートライン・リフト
 - c) カーブ・リフト
 - d) ローテーションナル・リフト
- リフトするパートナーが1地点(静止地点)に留まってなされる、リフトするパートナーは回転してもよく良い。
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。
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(ロープ)上を移動する。
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)に回転しつつ水上を移動する。

ロングリフト — 以下のリフトの長さは最大12秒間：

- e) リバース・ローテーションナル・リフト
 - f) サーベントイン・リフト
 - g) コンビネーション・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水上を移動する。
リフトするパートナーがほぼ同じ曲率半径の2つのくつ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。パターンはサーベントイン(“S字”状)でなければならない。2つのカーブを完了した後、カッパ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。
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、さもなければ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。

必須のリフトは以下から選ぶ

シニア：シヨートリフトを2つとロングリフトを1つ、またはシヨートリフトを4つ

ジュニア：シヨートリフトを1つとロングリフトを1つ、またはシヨートリフトを3つ

➤ ロングリフトありを選んだ場合、各シヨートリフトは異なるタイプでなくてはならず、リフトされるパートナーの難しい姿勢とリフトするパートナーの難しいポジションの各タイプは、それぞれ一つのシヨートリフトで、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。リフトされるパートナーの姿勢変更は2回行なってよい—異なる2つのシヨートリフトにおいて、または1つのシヨートリフトとロングリフトの一方において、またはロングリフトの両方において。例外：リバー・ローテーションナル・リフトのレベル4、オブション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。

➤ シヨートリフトのみを選んだ場合、1つのタイプのシヨートリフトのみをリフトされるパートナーの難しい姿勢とリフトするパートナーの難しいポジションの各タイプは1つのシヨートリフトでのみ行なってよい。例外：リフトされるパートナーの姿勢変更は2つの異なるシヨートリフトにおいて行なってよい。繰り返された難しい姿勢またはポジションはテクニカル・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(上記例外を参照のこと)。

注 シニア：6秒までのリフト2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)、ただし最初の3つのリフトのみ(シヨートリフト2つ+ロングリフト1つ)の場合、または最初の4つのリフトのみ(シヨートリフト4つ)の場合が難度レベル判定の対象となる。この追加のリフト2つはジャッジにより「振り付け」の採点において考慮される。しかし、**6つ目**のリフト(シヨートリフト2つ+ロングリフト1つ)の場合、または**7つ目**のリフト(シヨートリフト4つ)の場合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。

ジュニア：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)、ただし最初の2つのリフトのみ(シヨートリフト2つ+ロングリフト1つ)の場合、または最初の3つのみ(シヨートリフト3つ)の場合が難度レベル判定の対象となる。この追加のリフト1つはジャッジにより「振り付け」の採点において考慮される。しかし、**4つ目**のリフト(シヨートリフト1つ+ロングリフト1つ)の場合、または**5つ目**(シヨートリフト3つ)の場合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。

注：ロングリフトの得点はシヨートリフト2つと等しい。

注：リフト中に以下の動作および/または姿勢を行うことは許されており、違反とコールされる

- アクロバティックなリフト
 - 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
 - リフトされたパートナーが倒立スプリット姿勢(太もも間の角度が45度超)**
 - リフトするパートナーがリフトされたパートナーを、完全に腕を伸ばした状態でスケート靴または靴のままに脚のみに持って、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
- *以下の場合は違反した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くない場合
 - リフトする手/腕のうち、補助またはバランスをとるためのみ用いられているもの、またはリフトされたパートナーの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。

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ず、GOEはマイナスでなければならぬ。

例:

a) リフトされたパートナーの難しいポーズ (最低 3 秒間は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 度になるように直線に伸ばされ、V 字形でない
- 完全な“ピールマン” 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円をなすようにする (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—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“ピールマン”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ルド変更し、リフトされたパートナーがホルド変更および身体姿勢 (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。ポーズとホルドの変更は同時にしなければならない。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。かつ最初のポーズは次のポーズに変更する前に確立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 (最低 3 秒間は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水面に平行)、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・バウアー; 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水面に平行)、回転のないステーションナリー・リフトを除く
- 片膝を曲げて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水面に平行)、回転のないステーションナリー・リフトを除く
- フルランジ/ドレッジ (大腿部は少なくとも水面に平行)、フリー・レッグのポジションは任意、回転のないステーションナリー・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。もし (両足とも同じエッジの) イナ・バウアーも行う場合、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。い、さもなければ同じ (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:

- a. はっきりと見取れる準備無しに行われる予期せぬ入り
- b. リフトするパートナーが難しいポジション (上のc項を参照) からリフトする。難しいポジションはリフトされるパートナーが氷を離れる前に取れていなくてはならない。
- c. リフトするパートナーが難しいトランジションから入り: プログレッシブの連続でなく一連の少なくとも 2 つの難しいターン (例: ブラケット, チョクトー, カウンター, モホークなど) から入り
- d. 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—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を行う。これは姿勢の変更とは異なる、なぜなら過渡的な動作は確立しないゆえである。単に遷移のために使われる。

注: 創造的/難しい入り方は各リフトにおいて異なるものでなければならない。繰り返された創造的/難しい入り方はテクニカル・パネルによって無視され、レベルには考慮されない。創造的/難しい入り方は上記 a ~ d の異なるグループから選んでもよいし、また同じグループ内の異なるものを選んでよい。ただし繰り返すものは明らかでなくてはならない。

リフトのコールの仕様:リフトは一方のパートナーが他方のパートナーの能動的および/または受動的な支えにより許される高さを持ち上げられ、その高さに保持され、下ろされる動作のこと。一方のパートナーが他のパートナーに支えられて両スケート靴・プレートが氷を離れるが空中で保持されないような短い動作はリフトとはみなされない。衣装のいかなる部分もリフトの支持に用いてはならない。もし用いた場合、テクニカル・パネルにより1.0の減点が適用され、そのリフトはボックスを占めるが得点の対象とはならない。⁵

“リフト レベル1”をコールするための仕様は以下のとおり:

- a) ステーションナリー・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ーションナリー・リフト、ノーレベルがコールされる。はつ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、ノーレベルがコールされる。
- b) ストレートライン・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、ノーレベルがコールされる。
- c) カーブ・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、ノーレベルとコールされる。
- d) 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、ノーレベルとコールされる;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+コンボとコールされる。
- e) リバース・ローテーション・リフト
進行しながら少なくとも2つのはつ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、ノーレベルとコールされる(第2のはつきりとしたカーブが無い場合はカーブ・リフト+コンボとコールされる)。
- f) サーペンタイン・リフト
各部分については上の a, b, c, d を見よ。a, b, c, d のグルーブから選んだ2つの異なるリフトのみ滑走できる。もしコンビネーション・リフトの一部が特定できない場合は、実施された部分とそれレベル+コンボとコールされる。
- g) コンビネーション・リフト

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がカウントされ、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、更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。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
3. 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) が認定およびコールされ、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・リフトまたはカーブ・リフトと認定され、演技に応じた認定およびコールされ、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。
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。
4. もしロングリフト(コンビネーション、リバース・ローテーション、サーペンタイン)を予定していたリフトの前半もしくは後半の部分で失敗し、そのためもう一方の部分ではコールされるための最低要件を満たさない場合、テクニカル・パネルはそのリフトの実施された部分とそのレベル+コンボ(“コンボ”はロングリフトを行おうとした意図を示す)をコールする。
(たとえば、サーペンタイン・リフトの最初の部分で失敗し、二番目の部分で最低要件を満たされていない場合、このリフトは実施されたレベルのOuli+コンボとコールされる。もしプログラム中で他のカーブ・リフトが行われた場合、カーブ・リフト自体が繰り返されたわけではないのでそのリフトも得点の対象となる。)
5. 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。
6. 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。
7. 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、リフトされるパートナーとの接触がリフトするパートナーの手/腕以外に無いことが要求される。リフトするパートナーの肩および/または身体の一部(手/腕を除く)との接触は正しくない。
8. 姿勢(ポーズ)の変更が要件を満たさなかった場合、そのリフトのレベルは満たされた要件にしたがって認定される。
9. 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。)
10. 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たい判定が不能の場合には、“リフト、ノーレベル”とコールされリフトの枠一つを占める。
11. ローテーション・リフトの最中にリフトするパートナーの継続的な回転が止まった場合(リフトするパートナーがいくらか回転して、回転をやめ、さらにいくらか回転を再開した場合)、リフトされるパートナーの特徴は以下のように影響を受ける。
 - リフトされるパートナーが難しい姿勢をとっているときに回転が止まった場合、レベルは1下げられる。
 - リフトされるパートナーが姿勢を変更している間に回転が止まってしまった場合、その特徴は難しいものはみなされない。
 - リフトするパートナーが移動をやめた場合、その時点から回転と特徴は数えない。

⁵ ISU Communication No. 1632 にてこの最後の二文は削除された。

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) ステーションナリー・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)</p> <p>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)</p> <p>または 著しいポーズ変更を行う</p> <p>および 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 創造的/難しい入り方</p>
d) ローターショナル・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 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)</p> <p>または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および 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 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)</p> <p>または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および 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 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 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)</p> <p>または 回転中に著しいポーズ変更</p> <p>および 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 ワン・ハンド・ホールドで最少 3 回転</p> <p>および 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
<p>e) リバース・ローテーションショナル・リフト</p> <p>このタイプのリフトの許容時間は最長 12 秒間である:</p>			
<p>リバースローテーションショナル・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>リフトされたパートナー: 4 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 4 回転 (各方向に少なくとも 2 回転)</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 1 つの方向で, 難しいポーズで最少 2 回転</p> <p>または</p> <p>1 つの方向で, 回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 最少 5 回転(各方向最少 2 回転)</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: 1 つの方向で, ワン・ハンド/アーム・リフトで 最少 2 回転 (方向交換中の外は他の方法による支持が無いこと)</p> <p>および</p> <p>最少 4 回転(各方向最少 2 回転)</p>	<p>オプション 1</p> <p>リフトされたパートナー: 両方向で, 難しいポーズで最少 3 回転</p> <p>または</p> <p>1 つの方向で, 難しいポーズで最少 3 回転</p> <p>および</p> <p>もう 1 つの方向で, 回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p>および</p> <p>リフトするパートナー: 最少 6 回転(各方向最少 3 回転)</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: 両方向で, ワン・ハンド/アーム・リフトで各最少 2 回転 (方向交換中以外, 他の方法による支持が無いこと)</p> <p>および</p> <p>最少 5 回転(各方向最少 2 回転)</p> <p>オプション 3</p> <p>リフトするパートナー: 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>および</p> <p>リフトされたパートナー: 他の方向で難しいポーズを最少 3 回 または 他の方向で回転中に著しいポーズ変更 1 回</p> <p>および</p> <p>各方向とも最少 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 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>および</p> <p>創造的/難しい入り方</p> <p>オプション 2</p> <p>リフトするパートナー: 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>および</p> <p>最少 5 回転(各方向最少 2 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> <p>オプション 3</p> <p>リフトされたパートナー: 両方向で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 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) サーパータイムイン・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>スーパータイムイン・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ントロ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、水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 (1 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 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 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。			

ツイズル・セット

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を参照のこと)。

ツイズルの入りのエッジ(エントリー・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. ツイズル・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(停止すればスピントなる)2つのツイズルからなる。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. フリー・ダンスー“シンクロナイズド・ツイズル”のセットーツイズル間のステップ数が3を超えないこと。

ツイズル・セットのコールのための仕様:

ツイズル(シーケンシャル・ツイズルまたはシンクロナイズド・ツイズル)・セットのレベル1をコールするための基本要件は、両パートナーが両ツイズルで少なくとも1回転しきることである。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1つまたはスピンのあるスリー・ター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つあるいは2つがスピンまたはチェックのあるスリー・ターンの場合には4つのツイズルがスピンまたはチェックのあるスリー・ターンの場合には2段階下げられる。シンクロナイズド・ツイズル・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、認定はされず与えられない。

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従ってレベルが与えられる。パートナーの両方が第1ターンの完全に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 / ーレベル”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. ツイズルの前または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下げる。
4. 2つのツイズルの中間に、シーケンシャル・ツイズル・セットにおいては1ステップ、シンクロナイズド・ツイズル・セットにおいては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、ツイズルのレベルを1レベル下げる。このミスは両パートナーとも犯した場合、2レベル下げる。
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/ターンの行なった場合、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レベル下げる。
6. レベル2, 3, 4のオプション1, 2のツイズルでグループAとBの特徴を行う場合: “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、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. 第3のツイズルが“追加の特徴”とみなされるためには正確に行われなくてはならない。第3のツイズルの一部がスピンまたはチェックのあるスリー・ターンの一つになった場合や正しくない入りのエッジで開始された場合は、テクニカル・パネルによって無視されレベルには考慮されない。
8. 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。
9. 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または余分のプッシュを行った場合、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の追加の特徴が複数必要となる。

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。 両パートナーが2つのツイズルどちらにおいても1回転しきる。	異なるエントリー・エッジ、異なる回転方向 および オブション 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 (同一グループから可)	異なるエントリー・エッジ、異なる回転方向 および オブション 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)	異なるエントリー・エッジ、異なる回転方向 および オブション 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3グループから3つ)
	オブション 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	オブション 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(同一グループから可)	オブション 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(異なるグループからであること)
追加の特徴の例: (両パートナーが同時に行うこと。追加の特徴はどれもテクニカル・パネ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 <ul style="list-style-type: none"> 片肘または両肘を肩かそれより高いレベルまで上げる(手の位置は頭より高くても頭と同じ高さでも頭より低くてもよい) 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 両腕を前に伸ばしてからめ身体から離す(腰と胸の間の高さで肩よりも低いこと) 顔が天井に向くくらい頭を後ろに反らせたままツイズルを行う 	グループ B — スケータイング・レッグ <ul style="list-style-type: none"> フリー・レッグを膝より上で後ろからクロス 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(スケータイング・レッグの大腿部と際の間が90度未満)で行う 回転中、スケータイング・レッグ(膝)の位置を絶え間なく変化させる 少なくともふもぐらはぎの上部で前または後にクペし、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度のアライメント姿勢をとる、フリー・レッグは伸ばしても曲げてもよい フリー・フットのアーツのアブレードを掴む 	グループ C <ul style="list-style-type: none"> 両パートナーが最少3回転の3つのツイズルを最初の2つのツイズルとは違う入りのエッジで行う (全3ツイズルの間のステップの数は等しくなければならない) はつきりとした場所の入れ替え一両パートナーが回転中に少なくとも1回交差する サイド・バイ・サイドで逆方向に行うツイズル・セット(ミラー) 前後に並んで向き合って行うツイズル・セット 前後に並んで背中合わせで行うツイズル・セット 最初のツイズルの入り方が半回転のジャンプ(ツイズルの入りのエッジはジャンプの着氷したエッジで決まる) 	レベル2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1つの異なる追加の特徴(1つ目は異なる特徴、グループは同じ)を両パートナーが行ってもよい、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1つの異なる追加の特徴(一つ目と異なるものでグループも異なるもの)を第2ツイズルで行ってもよい、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1つの異なる追加の特徴(異なるものでグループも異なるもの)を第2ツイズルで行ってそれとは異なる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つまでをばさんで行う: エッジ・チェンジ、カウントナー、スリー・ターナー、プラケット、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(オブション1およびオブション2)で追加の特徴がないものは、両パートナーが2つのツイズルのどちらにおいても1回転しているならば、レベル1とコールされる。2つのツイズル間のステップ数は、シンケンシヤル・ツイズルでは1つまで、シンクロナイズド・ツイズルで3つまでだが、オブション1(足換えあり)で両ツイズル間に片足で行うターン(例: プラケット、ロッカ一、カウントナー)または動作(例: チェンジ・エッジ)に制限は無い。			

ステップ・シークエンス

一般的要件：ステップおよびターンはシークエンス全体に均等に分布していなければならない。はつ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。

2010/2011 シーズンの要件

フリー・ダンス — ホールドして行うステップ・シークエンスを2つ以内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。
グループA) ストレートライン・ステップ・シークエンス — このグループのどのステップ・シークエンスも基礎値(BV)は同じである。

- ミッドライン：水面のセンター(ロング)、アクシスに沿って長さいっぱい滑走する。
- 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) — カープド・ステップ・シークエンス(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・シークエンスも基礎値(BV)は同じである。

- サーキュラー：リンクのショート・アクシス上で水面の幅いっぱい滑走する。
- サーペンタイン：リンク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、リンクの反対側の端のセンター・ライン上で終わる；パターンは水面の幅をいっぱい滑走する。

どちらのステップ・シークエンスも(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・ファイチャー)：2つまでの異なる付加的な特徴、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・バウアー、トウ・ステップ、半回転までのジャンプ”(各タイプのステップ・シークエ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/動作のうち半数えられる。ダブル・スリーはミッドライン・ノンタッチング・ステップ・シークエ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・シークエ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・ファイ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)、同時に行う必要はない。ただしミッドライン・ノンタッチング・ステップ・シークエンスの場合は、エクストラ・ファイ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・ファイチャー”の長さは音楽の1小節を超えてはならない。

ステップ・シークエンスのコール仕様：

ステップ・シークエンスのレベル1をコールするのための基本要件はフットワーク・シークエンスの少なくとも50%が両パートナーにより完了しており、かつ少なくともレベル1の要件を満たしていることである。

- 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恐れがある(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。)
- 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・シークエ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はレベル3；ステップ・シークエ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はレベル2；等々)
- ステップ・シークエンスが一方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。
- 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、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・バンドは不可)。さもなければ変更としてカウントされない。ダンス・ホールドを示すにあたってはつきりわかるように十分な間ホールドを保持しなければならない。前後のホールド間を移行中の動作であってはならない。
- 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・ファイチャー”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・ファイチャー”を行なった場合、テクニカル・パネルは追加の“エクストラ・ファイチャー”を“単純なステップ/ターンの割合を下げ、ステップ・シークエンスの難度レベルが影響を受ける場合がある。
- もし許された各スケーターの“エクストラ・ファイチャー”の長さが音楽の1小節(ワルツなら6拍まで)を超えた場合には、テクニカル・パネルはこの“ファイチャー”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・シークエンスの難度レベルが影響を受ける場合がある。
- いずれかのステップ・シークエンスに違反要素(例：1回転を超えるジャンプ、水面に横たわる、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・シークエンス全体を“ノー・レベル”とコールする。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
<p>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> <p>イン・ホールドのステップ・シーケンスでレベル 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>および</p> <p><u>以下のような多様なフットワーク</u></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 2 種類の異なるタイプ(ツイズルは必須):<u>アラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ツイズル</u></p> <p>および</p> <p><u>エクストラ・フィーチャーを 2 つまで, 各パートナーが含む</u> (各スケーターが異なっていない):<u>ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・タック, イナ・バウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</u>。⁶</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):<u>アラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ツイズル</u></p> <p>(ワン・フット・セクションに含まれた場合には、ツイズルを除き、同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要はない)</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、同時に行う必要はない):<u>アラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</u></p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを 2 つまで、各パートナーが含む(各スケーターが異なっていない):<u>ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・タック, イナ・バウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</u>。</p> <p>および</p> <p>少なくとも 1 回のダンス・ホールド変更、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)、ワルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット、ダンス・ホールドを示すに十分な間隔はつきりわかるように十分な間隔を保持しなければならない。</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% 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:<u>アラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル</u></p> <p>(ワン・フット・セクションに含まれた場合には、ツイズルを除き、同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要はない)</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(同時に進行する必要はない):<u>アラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</u></p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを 2 つまで、各パートナーが含む(各スケーターが異なっていない):<u>ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・タック, イナ・バウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</u>。</p> <p>および</p> <p>少なくとも 2 回のホールド変更、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)、ワルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット、ダンス・ホールドを示すに十分な間隔を保持しなければならない。</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:<u>アラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ダブル・ツイズル</u></p> <p>(ワン・フット・セクションに含まれた場合には、ツイズルを除き、同じターンをパターンの他の部分で繰り返す必要はない)</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 タイプのターンを組み入れたワン・フット・セクション(同時に進行する必要はない):<u>アラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</u></p> <p>および</p> <p>エクストラ・フィーチャーを 2 つまで、各パートナーが含む(各スケーターが異なっていない):<u>ダブル・スリー, スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・タック, イナ・バウアー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</u>。</p> <p>および</p> <p>少なくとも 3 回のホールド変更、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)、ワルツ(またはタンゴ)およびフォックストロット、ダンス・ホールドを示すに十分な間隔を保持しなければならない。</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>レベル 4 に必要なステップ/ターンの 100% が正しいエッジで明確に行われなければならない。他の全てのステップはクリーンでなくてはならない。</p>
<p>注:単独のツイズルは、選んだパターンを 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>			

⁶ ISU Communication No. 1632 でレベル 1 の「2 つまで」の記述は削除された。

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
<p>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・フットワークを含まない)</p> <p>非接触ステップ・シークエ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、必須のシークエンシャル・ツイズル以外の部分が上記の基本要件およびコーナー仕様に適合している場合</p> <p>および</p> <p>以下のような多様なフットワーク各パートナーが以下の6タイプのターンの少なくとも2種類の異なるタイプ(ツイズルは必須): プラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ツイズル</p> <p>および</p> <p>以下のような多様なフットワーク: 以下の6タイプのターンの少なくとも2種類の異なるタイプ(ツイズルは必須): プラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, アウトサイド・モホーク, ツイズル</p> <p>(ワン・フット・セクションで行なった場合には、ツイズルを除く)</p> <p>および</p> <p>以下の4タイプから少なくとも2タイプのターンの組み合わせ(同時に滑る): プラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</p> <p>および</p> <p>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): スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・バヴァー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および</p> <p>選んだパターンは、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タイプのターンの少なくとも4タイプ(ダブル・ツイズルを含むこと) プラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, 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</p> <p>ターンの両方向であること</p> <p>および</p> <p>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よい): プラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</p> <p>および</p> <p>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): スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・バヴァー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および</p> <p>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タイプのターンの少なくとも5タイプ(ダブル・ツイズルを含むこと) プラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, 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、ツイズルを除く)</p> <p>および</p> <p>ターンの両方向であること</p> <p>および</p> <p>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よい): プラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</p> <p>および</p> <p>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): スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・バヴァー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および</p> <p>必須のシークエンシャル・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。</p> <p>レベル4に必要なステップ/ターンの100%が正しいエッジで明確に行われなければならない。他の全てのステップはクリーンでなくてはならない。</p>	<p>以下のような多様なフットワーク: 以下の6タイプのターンの少なくとも5タイプ(ダブル・ツイズルを含むこと) プラケット, ロッカー, カウンター, チョクトー, 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、ツイズルを除く)</p> <p>および</p> <p>ターンの両方向であること</p> <p>および</p> <p>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よい): プラケット, ロッカー, カウンター, ツイズル</p> <p>および</p> <p>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): スプレッド・イーグル, ドラッグ, シュート・ザ・ダック, イナ・バヴァー, トウ・ステップ, 半回転までのジャンプ</p> <p>および</p> <p>必須のシークエンシャル・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。</p> <p>レベル4に必要なステップ/ターンの100%が正しいエッジで明確に行われなければならない。他の全てのステップはクリーンでなくてはならない。</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>			
<p>ISUジャッジング・システムにおけるその他の原則</p>			
<p>1. テクニカル・スペシャリストは、予定要素表の内容に関わらず実際に見たもの、行われたものをコルする。例えば予定要素がリバース・ロープ・リフトであっても、第1部分のみが完了した(多分転倒または中断により)場合にはロープ・リフトと分類され、またサーペンタイン・リフトが予定されている場合、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。</p>			
<p>2. 許された要素数を超えた後に転倒が起り、レベル1のための基本要件を満たしていない場合、追加要素の各につき1.0減点される。</p>			
<p>3. 要素が開始された後に転倒が起り、レベル1のための基本要件を満たしている場合、レベルと分類され要素を占める、ジャッジはGOEを与える。</p>			
<p>4. 要素が開始された後に転倒が起り、レベル1のための基本要件を満たしている場合、レベルと分類され要素を占め、ジャッジはGOEを与える。</p>			
<p>5. 要素が開始された後に転倒が起り、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。</p>			

7 ISU Communication No. 1632 でレベル1の「2つまで」の記述は削除された。