

国際スケート連盟

Communication No. 1621

アイス・ダンス

- I. 2010年の総会の決議による規程の変更
p. 2-7に記載.
- II. 2010/2011シーズンのショート・ダンスのガイドラインと要件
p. 8-11に記載.
- III. ショート・ダンス内のパターン・ダンス要素のGOE採点基準
p. 12に記載.
- IV. ショート・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素のGOE採点基準の抜粋
p. 13に記載.
- V. プログラム構成要素(コンポーネンツ)の採点基準の改訂
p. 14-16に記載.
- VI. ショート・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素の価値尺度(SOV)の改訂
p. 17-18に記載.
- VII. Q & A(2010年6月)
p. 19に記載.

Milan

Jun 24, 2010

Lausanne

日本語版 Ver. 1.1 (2010-09-05)

Ottavio Cinquanta, President

Fredi Schmid, Director General

I. 2010年の総会の決議による規程の変更

6月バルセロナで開催された総会を通過した変更でアイス・ダンスに関するものの詳細は新しい一般規程、特別規程、技術規程にて発表される予定である。それまでの間以下の変更点に注意されたい。

1. 第303条1項 — アイス・ダンスの内容

1. アイス・ダンスは次のものよりなる。
 - a) パターン・ダンス (規定されたダンス課題の滑走)
 - b) ショート・ダンス (規定されたリズムによる)
 - c) フリー・ダンス
2. すべてのISU選手権大会, オリンピック冬季大会, ISUグランプリの各競技会(シニアおよびジュニア)にはショート・ダンスおよびフリー・ダンスが含まれなければならない。
3. フリー・ダンスのみの独立した国際シニア競技会を催してもよい。
4. アイス・ダンスのカップルの構成は女子1名, 男子1名でなければならない。

2. 第108条2項 — シングルおよびペア/アイス・ダンスの年齢制限

- d) (新設) 国際ノービス競技会においては, 競技会の開催される前の7月1日までに次の要件を満たしてなくてはならない。
 - 少なくとも10歳に達してはならない。
 - 15歳に達してはならない。

3. 第335条のB — アイス・ダンスの競技会の構成

1. ISU選手権大会, オリンピック冬季大会およびISUグランプリの各競技会(シニアおよびジュニア)におけるアイス・ダンスは次の部分からなる。
ショート・ダンスおよびフリー・ダンス
2. 国際競技会におけるアイス・ダンスは次の部分からなる。
 - a) ショート・ダンスおよびフリー・ダンス
 - b) パターン・ダンスおよびフリー・ダンス
 - c) フリー・ダンス(シニアのみ)

4. 第337条1項 — ジャッジ団の構成

1. すべてのISUイベント(選手権大会, シニアおよびジュニア・グランプリ各競技会), オリンピック予選会およびオリンピック冬季大会では, 可能であれば, レフェリー, テクニカル・コントローラー, (両)テクニカル・スペシャリストは同じメンバーから選ばれてはならず, これらすべての者の所属はISUと称さなければならない。他のすべての国際競技会では, 可能であれば, すべてのテクニカル・コントローラーおよび(両)テクニカル・スペシャリストは同じメンバーから選ばれてはならず, これらすべての者の所属はISUと称さなければならない。
国際競技会では, 酌量すべき状況であれば例外として, ホスト・メンバーの国内テクニカル・スペシャリスト一人をアシスタント・テクニカル・スペシャリストとして用いてもよい。この場合にはその者は当該メンバーの所属と称さなければならない。

5. 第353条1項 n) ii) — 音楽, コスチューム, 小道具に関する減点

- 音楽の制限に対する違反(フリー・ダンス) — 2.0
- コスチュームおよび小道具違反 — 1.0
ジャッジとレフェリーはそれぞれのスクリーンに表示されるボタンを押すことで上記の減点を適用する。減点は全ジャッジとレフェリーからなるパネル多数決により決定され, 50:50に票が割れる場合には減点は適用されない。
- コスチューム/飾りの一部が氷上に落下 — 1.0
この減点に関してはレフェリーが単独で決定する。

6. 第409条3項 — テクニカル・コントローラーの義務

- 不正な要素の特定を認定あるいは訂正すること。
- 転倒, それがパターン・ダンスの導入部あるいは最終部のステップ/動作を含めてプログラム中のいかなる部分で起こったのであっても, その特定を認定あるいは訂正すること。
ただし, もしテクニカル・スペシャリストの両名ともがテクニカル・コントローラーによる違反要素と転倒の訂正に反対した場合は, テクニカル・スペシャリストとアシスタント・テクニカル・スペシャリストによる当初の決定が維持される。

7. 第 604 条 16 項 — ダンス・リフト

16. ダンス・リフト（定義） — パートナーの一方が他方の能動的および／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、おろされる動作のこと。リフト中どのような回転、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たり、人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たりしてはならない。

8. C. 第 609 条 ショート・ダンス

1. ショート・ダンス全般の要求事項

- a) “ショート・ダンス”は、毎シーズン、アイス・ダンス技術委員会により指定されるリズムあるいはテーマに合ったダンス音楽に合わせて、カップルが創作するダンスである。ショート・ダンスは、選ばれたリズムまたはテーマの特徴を反映しなければならず、また流れのあるエッジの利いた様々なステップや動作によって技術力を示すことにより、氷上の演技へと移されていなければならない。ショート・ダンスは、第 2 項以下に特定された必須要素の中から、アイス・ダンス技術委員会が選んだ要素を含む。リズム(または複数のリズム)あるいはテーマ同様、そのガイドラインや、特定された要素を含むジュニアとシニアのプログラムの必須要素は、アイス・ダンス技術委員会から ISU コミュニケーションにより毎年発表される。
- b) ショート・ダンスの演技時間は、2 分 50 秒でなければならない(アイス・ダンス技術委員会による別の決定がない限り)。カップルは、規定時間の前後 10 秒以内にプログラムを終了することが許される。計時は、カップルの一方が動き始めるか滑走し始める時から、プログラムの終わりに完全に静止する時までを計時する。ショート・ダンスの音楽は、指定されたパターン・ダンスが要件に入っている場合その音楽も含めて、カップルにより用意される。耳に聞こえる、リズムカルなビートのあるダンス音楽のみが使用でき、カップルは主にそのリズムカルなビートに合わせて滑走しなければならない。振り付けは、音楽のフレーズに合っていないと認められ、またダンスの特徴を表現し反映しなければならない。選んだ音楽(リズムやテンポ)が異なる場合は減点される。カップルは、音楽提出の際に選んだ音楽の名前、タイトルそしてプログラムのリズムやテーマをレフェリーおよびジャッジへの情報として提出しなければならない。
- c) パターンは常に一定方向に進行しなければならない、またロング・アクシスを横切ってよいのはリンクの各エンド(フェンスから 20 メートルを超えない範囲)で 1 回のみである。ループはロング・アクシスを横切らない限り、回転方向によらず許される(アイス・ダンス技術委員会によって特定されず、ISU コミュニケーションにより発表されなければならない)。
- d) 指定されたリズムと選んだ音楽に合っていれば、いかなるダンス・ステップ、ターン、回転、ポジション変更を用いてもよい。ステップ、ターン、動作の繰り返しは許される。難しく独創的で多彩で複雑なフット・ワークが両スケーターに求められる。
- e) ダンス・ホールド(とその変形)に制限はない。腕を完全に伸ばしたハンド・イン・ハンドポジションは選んだリズムの特徴に合う時のみ許されるが、過度に使われてはならない。
- f) 両パートナーは、ホールドの変更、非接触ステップ・シークェンス、ツイズル、または許されたストップの間以外に離れてはならない。ホールドの変更は音楽の 1 小節以内で行わなければならない。プログラムの最初と最後の分離は 10 秒までなら許され、距離に制限はない。
- g) 最初の動きで計時が開始した後は、カップルは 10 秒を超えて一箇所に留まってはならない。プログラムの間、完全なストップは 2 回まで許される(別途コミュニケーションで指定がない限り 5 秒を超えてはならない)。選択した音楽にふさわしい振り付けはいかなるものも許される(両手間隔を超えない距離での分離を含む)。プログラムはスケATINGの技術と質によって表現されなければならない。片膝をついての滑走やトウ・ステップを使うなどの非スケATING動作で構成されてはならない。非スケATING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。観客の利益のために、プログラムはジャッジ側に集中されるだけでなく、全方向の観客席に対して演技が向けられるよう構成されるべきである。
- h) 手(片手／両手)で氷上に触れることは許されず、たとえ“転倒”の要件を満たしていなくても転倒とみなされる。
- i) 氷上に両膝を付くこと、両膝で滑走すること、および／または氷上に座ることは許されず、テクニカル・パネルによって転倒とみなされる。

2. 必須要素

プログラムの必須要素は以下の中から毎年選ばれ、コミュニケーションにて発表される。

- ダンス・リフト—第 604 条 16 項を参照
- ダンス・スピン—第 604 条 14 項 e を参照
- ツイズル・セット—第 604 条 14 項 b を参照
- ステップ・シークェンス—第 603 条 4 項(グループ A, B, C)を参照
- パターン・ダンスのシークェンス／セクション(ジュニアのショート・ダンスで必須要素として)
- 部分的ステップ・シークェンス(パターン・ダンスのステップ／ターンの組み合わせ)

3. 違反要素／動作

別途 ISU コミュニケーションで定められない限り、ショート・ダンスで下記の要素および動作は許されない。

- リフト中の動作および／または姿勢
 - リフトするパートナーのリフトする手とその頭上より高い*
 - パートナーの頭に横になったり座ったりする
 - パートナーの肩や背中に座ったり立ったりする
 - 完全に腕(片腕／両腕)を伸ばした状態でブレード／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の腕が完全に伸びきった状態で手をつないで、リフトするパートナーがリフトされたパートナーを振り回す
 - リフトされたパートナーが倒立開脚姿勢をとる(両大腿部のなす角が 45 度を超える)**
- * 以下の場合は違反リフトとはみなされない:
 - 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／腕のうち補助またはバランスをとるためのみの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
- ** 倒立開脚姿勢が確立しない(保たれない)ならば、または姿勢変更のためにのみ用いられるならば、(両大腿部の角度にかかわらず)倒立開脚姿勢を経る短い動作は許される。
- 1 回転を超えるジャンプ(またはスロウ・ジャンプ)、または両パートナーが同時に行う 1 回転のジャンプ
- 氷上に横たわる

9. D. 第 610 条 — フリー・ダンス

1. フリー・ダンス全般の要求事項

- a) フリー・ダンスは、カップルが選んだダンス音楽の性格(曲想)／リズムを表現しつつ、ダンス・ステップや動作を織り交ぜて創造的なダンス・プログラムを滑走するものである。

フリー・ダンスは必須要素およびステップ・シーケンスを含めて、新しいあるいは既知のダンス・ステップおよび動作を含まなければならない。卓越したスケーティング技術に加えて、考え方や配置、表現にこめられた各カップル独自の独創性を示すことができるバランスのとれたひとまとまりとして構成されていなければならない。プログラムは必須要素を含め音楽に合わせ拍子をそろえて滑走しなければならない。カップルは主としてリズムカルなビートに合わせて滑走しなければならない。メロディのみに合わせてはならない。振り付けは選んだダンス音楽のダンスの性格、アクセント、ニュアンスを明確に反映し、速さやテンポの変化によってパートナーの深い関係性を明確に表現し、雰囲気とペースの明確な変化を表現するべきである。プログラムは氷面の全面を使用しなければならない。フリー・ダンスはペアまたはショー・プログラムのコンセプトを持ってはならない。
- b) ノービスのフリー・ダンスの演技時間は 3 分とする。ジュニアのフリー・ダンスの演技時間は 3 分 30 秒とする。シニアのフリー・ダンスの演技時間は 4 分とする。カップルは定められた時間の前後 10 秒以内にプログラムを終了することが許される。計時は、カップルの一方が動き始めるか滑走し始める時から、プログラムの終わりに完全に静止する時までを計測する。
- c) フリー・ダンスの音楽はスポーツ種目としてのアイス・ダンスに適したものでなければならない。以下の特徴を持たなければならない。
 - i) 音楽は耳に聞こえるリズムカルなビートとメロディ、または耳に聞こえるリズムカルなビートのみを備えていなければならない。ボーカルを含んでもよい。音楽はプログラムの開始または終了において 10 秒間まで、プログラム中において 10 秒間まで耳に聞こえるリズムカルなビートを含まなくともよい。
 - ii) 音楽は最低 1 回のテンポおよび／または表現の変化がなければならない。この変化は徐々にでも急激にでもかまわないが、どちらの場合でも明らかでなければならない。
 - iii) クラシック音楽を含め全ての音楽は興味深く、かつ色彩豊かで楽しめる、さまざまな雰囲気や盛り上がりのあるダンス・プログラムを作り出すように編集、編曲されていなければならない。
 - iv) 音楽はカップルのスケーティング・スキルと技術的な能力に適していなければならない。

これらのガイドラインを順守しないフリー・ダンスは厳しく減点される。
- d) あらゆるステップとターンが許される。プログラムにはスケーティング技術、難しさ、多様さ、独創性を示し、ダンスのはっきりとした技術的内容を構成するディープ・エッジと複雑なフットワークが含まれなければならない。かつ両パートナーによってなされなければならない。観客席の公衆のため、プログラムは観客席の全方向に対して構成されていなければならない。ジャッジ側だけに焦点が当てられてはならない。
- e) 音楽の性格にふさわしく、ウェル・バランス・プログラムの概念に外れず、かつ規程第 604 条に沿っているならば、全ての要素や動作が許される。
- f) -変更なし
- g) 複雑なフットワークを行うための分離の回数は制限されない。パートナー同士の距離は両手間隔を越えるべきではない。そのような各分離は 5 秒間を超えてはならない。フリー・ダンスの最初と最後の分離は 10 秒までなら許され、距離に制限はない。
- h) あらゆるホールド・チェンジが許される。多種多様なホールドが含まれることはプログラムの難度を増すことになるので含まれるべきである。フェイス・トゥ・フェイスでの滑走は、サイド・バイ・サイドでの滑走、ハンド・イン・ハンドでの滑走、離れての滑走、あるいは一方が他方の後ろを滑走することに比べて難しいとみなされる。

- i) 変更なし
- j) 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。片膝についての滑走やトウ・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)手を氷に触れることは許されない。両膝を付いてひざまずくことや滑ること、または氷上に座ることは許されず、テクニカル・パネルによって転倒と見なされる。

2. ノービス、ジュニアおよびシニアのためのウェル・バランス・フリー・ダンス・プログラム

ノービス、ジュニアおよびシニアのフリー・ダンスのウェル・バランス・プログラムの必須要素およびその要件は、毎年 ISU コミュニケーションにより発表される。

3. 違反要素/動作

3 項を以下のように変更する。

別途 ISU コミュニケーションで定められない限り、フリー・ダンスで下記の要素および動作は許されない。

- リフト中の動作および/または姿勢
 - リフトするパートナーのリフトする手はその頭上より高い*
 - パートナーの頭に横になったり座ったりする
 - パートナーの肩や背中に座ったり立ったりする
 - 完全に腕(片腕/両腕)を伸ばした状態でブレード/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の腕が完全に伸びきった状態で手をつないで、リフトするパートナーがリフトされるパートナーを振り回す
 - リフトされたパートナーが倒立開脚姿勢をとる(両大腿部のなす角が継続して 45 度を超える)**
- * 以下の場合には違反リフトとはみなされない：
 - 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/腕のうち補助またはバランスをとるためのみの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
- ** 倒立開脚姿勢が確立しない(保たれない)ならば、または姿勢変更のためにのみ用いられるならば、(両大腿部の角度にかかわらず)倒立開脚姿勢を経る短い動作は許される。
- 1回転を超えるジャンプ(またはスロウ・ジャンプ)、または両パートナーが同時に行う1回転のジャンプ
- 氷上に横たわる

10. 第 611 条 a) iv) — ショート・ダンスおよびフリー・ダンスの採点

a) iv) 違反要素/違反動作

ショート・ダンスとフリー・ダンスで行われた違反要素/違反動作は、それぞれ 2.0 の減点となる。ショート・ダンスの違反要素/違反動作の一覧は第 609 条 3 項を、フリー・ダンスの違反要素/違反動作の一覧は第 610 条 3 項を参照すること。

どの要素においてもその実行中に違反動作があった場合、違反動作の減点が適用され、レベル 1 の要件を満たしている限りその要素はレベル 1 となる。満たしていなければノーレベルとなる。

b) 演技構成点

i) 演技構成要素の定義

技術点に加えて各ジャッジはショート・ダンスおよびフリー・ダンスにおいて、カップルの演技全体を 5 つの演技構成要素に分けて評価する。(スケーティング技術、トランジション/つなぎのフットワーク/動作、パフォーマンス/エクセキューション、構成/振り付け、音楽の解釈/タイミング)

スケーティング技術 — 変更なし

トランジション/つなぎのフットワーク/動作

定義：

多様かつ/または複雑なフットワーク、ポジション、動作およびホールドのことで、すべての要素をつなぎ、かつダンスのはっきりとした技術的内容を構成する。

評価項目：

- 多様さ
- 難しさ
- 複雑さ
- 質
- パートナー間の仕事量のバランス
- 多様なダンス・ホールド(サイド・バイ・サイドやハンド・イン・ハンドが過度でないこと)

パフォーマンス/エクセキューション — 変更なし

構成/振り付け

定義：

計画的、発展的、かつ/または独創的な全動作の構成のことで、配分、統一性、空間、パターン、構造、フレージングの諸原則にしたがう。

評価項目：

- 目的（アイデア、コンセプト、ビジョン）
- 配分（各部分の等しい重み付け）
- 統一性（全動作の意図的な一貫性）
- 個人的および公的空間の利用
- パターンおよび氷面の十分な利用
- フレージングと形式（動作および部分が音楽のフレーズに合っていること）
- 目的、動作およびデザインの独創性
- 目的達成のための負担の共有
- パターンとストップの要件への合致（ショート・ダンスのみ）

音楽の解釈／タイミング

定義：

個性的かつ創造的に音楽を氷上への演技に移し換えること。

評価項目：

- 音楽に合った無駄なく楽でかつ正確な動作（タイミング）
- 音楽のリズム、特徴、内容およびスタイルの表現
- 音楽のニュアンスを反映するためのフィネスの利用*
- 音楽の特徴を反映させたパートナー同士の関係
- 選んだ音楽のリズムおよび/またはテンポの幅の正しさ（ショート・ダンス）
- 音楽の適切さ（ショート・ダンスおよびフリー・ダンス）
- ショート・ダンスおよびフリー・ダンスでは主としてリズムカルなビートによって滑走すること、そしてフリー・ダンスではビートに合わせた滑走とメロディが十分なバランスを保つこと。

*フィネスとは、スケーターによるニュアンスの技巧的かつ洗練された取り扱いのこと。ニュアンスとは、音楽の音の強さやテンポや強弱に繊細な変化をもたらす個性的で芸術的な手法のこと。

ii) 演技構成点の採点 — 変更なし

c) 減点

減点は規程に違反することに適用される（第 353 条—計算を参照のこと）。

11. 第 629 条 — 競技会のスケジュールおよび公式練習

1. 変更なし
2. アイス・ダンス競技は少なくとも 2 日間かけて行うことを推奨する。
3. パターン・ダンスとショート・ダンスはフリー・ダンスの前に滑走されなくてはならない。パターン・ダンスとショート・ダンスの終了時刻から少なくとも 4 時間の間隔があれば、主催者の選択によってパターン・ダンスとショート・ダンスはフリー・ダンスの前の日か同じ日に行ってもよい（ジュニアとシニアの ISU グランプリ各競技会を除く）。
4. パターン・ダンスとフリー・ダンスが同一の練習で行われる場合には、安全のためパターン・ダンスの最後の曲の演奏が終わるまで誰もフリー・ダンスの練習を開始してはならない。
5. 可能であれば、各競技部分（パターン・ダンス、ショート・ダンス、フリー・ダンス）の抽選後の全ての練習は滑走グループ順で行われる。
6. パターン・ダンス、ショート・ダンス、フリー・ダンスの練習グループの最大組数は、可能であれば 5 組とする。

12. 第 636 条 — ウォーム・アップ時間

2. ウォーム・アップ時間および各グループの最大カップル数は以下の通り（表 III を参照）
 - a) パターン・ダンス — 4 分間。音楽なしで 1 分間のあと、ISU ダンス音楽の 6 番目の曲を 3 分間流す。最大 5 組。
 - b) ショート・ダンス — 5 分間。小音量の BGM を流してよい。最大 5 組。
 - c) フリー・ダンス — 5 分間。小音量の BGM を流してよい。最大 5 組。
3. 変更なし
4. ウォーム・アップはそのウォーム・アップ・グループに属するカップルの競技の直前に行われなければならない。予期せぬ自体により競技が 10 分より長い時間中断した場合には、関係あるカップルには 5 分間の新たなウォーム・アップが許される。
5. 変更なし

13. 第 638 条 — 演技の中断

1. パターン・ダンスで中断が起こった場合、ステップ・シーケンス中の技術的に実行可能な最も近い場所から続けるものとし、かつその再開地点は中断の起こった地点よりも後ろでなければならない。
2. パターン・ダンス、ショート・ダンス、フリー・ダンスにおいて音楽の中断や停止があった場合、あるいは競技者の滑走の妨げになるような衣服や用具の予期せぬ損傷によって競技者の安全を危うくする状況が発生した場合には、競技者はレフェリーの合図によって滑走を中止しなければならない。競技者の滑走を妨げた原因が遅滞なく解消された場合、競技者は中断したところから滑走を直ちに継続しなければならない。もしそれが不可能な場合には継続する前に 3 分間までの猶予が与えられる。猶予される

3分間はレフェリーが大きい音の合図で演技を中断した直後から計る。競技者が怪我やその衣服、用具の予期せぬ損傷によってレフェリーの合図なしに演技を中断した場合にも同様である。レフェリーは競技者がプログラムを再開する地点を決定し、それをジャッジに伝えなければならない。

3. 変更なし
4. 全プログラムの再滑走は許されない。本原則の唯一の例外は、音楽のテンポあるいは質が不完全な場合もしくは正しくない音楽が流れた場合、競技者が滑走開始後 30 秒以内にレフェリーに通知した場合にプログラムの始めからの再滑走が許される。
5. もしカップルがパターン・ダンス、ショート・ダンス、フリー・ダンス、インタープリティブ・ダンスの演技を完了できなかった場合、採点はなされない。このことはカップルが中断箇所から続きを滑走することを許され、再びプログラムを完了できなかった場合にも適用される。
6. 変更なし

14. 第 639 条 — パターン・ダンスおよびショート・ダンスとフリー・ダンスの要件の発表

1. 国際ノービス競技会のためのパターン・ダンス課題はアイス・ダンス技術委員会から ISU コミュニケーションによって毎年 6 月 1 日以前に発表され、発表の翌年の 7 月 1 日から発効する。他の国際競技会（シニアおよびジュニアのグランプリ各競技会を除く）のためのパターン・ダンス課題は主催者が決定し要項で発表してよい。
2. a) ショート・ダンスとフリー・ダンスの詳細な要件は毎年アイス・ダンス技術委員会によって決定され ISU コミュニケーションによって発表される。
b) 発表されたショート・ダンスとフリー・ダンスの詳細な要件は、指定された年度の 7 月 1 日から 6 月 30 日までの間、全ての ISU 選手権大会、ISU グランプリ各競技会（ジュニアおよびシニア）、各国際競技会で使われなければならない。
3. 技術的な要件に関する全てのコミュニケーションは、総会の結果として決定が先送りされたもの、あるいは必要に応じて発表される明確化や追加の例を除き、6 月 1 日より前に発表されなければならない。

15. 第 641 条 — 滑走時間

1. シニアおよびジュニアのショート・ダンス
 - 2 分 50 秒（アイス・ダンス技術委員会から別途指定が発表されない限り）
 - i) 3 分経過後に開始された必須要素はいずれもテクニカル・パネルによってないものとして扱われる。
2. フリー・ダンス
 - シニア 4 分
 - ジュニア 3 分 30 秒（3.5 分）
 - ノービス 3 分
3. インタープリティブ・ダンス
 - 2002 年のアイス・ダンス規程を参照のこと
4. ショート・ダンス、フリー・ダンス、インタープリティブ・ダンスは 1 カップルずつ演技する。
5. 競技者は（ショート・ダンスまたはフリー・ダンスにおいて）規定時間の前後 10 秒間以内に演技を終えることができる。演技時間はカップルのどちらかが動き始めるか滑走を開始した時点からプログラム終了時に完全に停止したときまでを計る。カップルが許容時間の範囲内に演技を終えられなかった場合には計時係（複数名）はレフェリーにそのことを告げなければならない。

16. シニア ISU 選手権大会の選手権／予選会への参加申し込みをし、競技するためには、競技者（組）は当該シーズンまたは前シーズンに ISU 公認の国際競技会において最低限度の総技術点に達していなければならない。

2011 年の ISU 選手権大会における最低限度の総技術点は

アイス・ダンス SD 17.0 FD 28.0

ISU 世界ジュニア・フィギュア・スケート選手権大会には最低限度のスコアは必要ない。

17. ISU&国際テクニカル・コントローラー、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 の任命、再推薦のためのナショナル／地区／地域競技会の承認要件

1. 当該競技会は、ISU ショート・ダンスおよびフリー・ダンスによるシニアまたはジュニアであり、少なくとも 4 組のアイス・ダンス・カップルが参加してはならない。
2. 大会を組織する ISU メンバーの報告書で、当該役員が競技会で対応する役職を務め、その業務が組織メンバーにより満足できるものとみなされたことを裏付けるもの。

II. 2010/2011 シーズンのショート・ダンスのガイドラインと要件

1. 要件と制限

a) 一般事項

ショート・ダンスは、スケーターの作り出した振り付けで構成され、スケーターは指定されたダンスのリズムを表現し、なおかつ必須要素を含むもので、必須要素には同じく必須要素として扱われるパターン・ダンスのシーケンスまたはセクションも入っている。

(パターン・ダンスのシーケンス数またはセクション数はパターン・ダンス・パートとクリエイティブ・パートの時間配分による。意図としてはプログラムの約1分間をパターン・ダンス・パートに、残りをクリエイティブ・パートにと考えている。)

ダンス全体が選んだダンスのリズムの特徴を反映していなければならない、また流れのある、エッジの利いた様々なステップや動作によって技術力を示すことにより、氷上の演技へと移されていなければならない。

コンセプトと振り付けはダンスの統一感をもたらさなくてはならない。

指定されたパターン・ダンスのシーケンスまたはセクションはショート・ダンス中のどこで滑走してもよいが、ダンス全体と調和していなくてはならず、いかにうまく組み込むかを考えることもなく単にリズムをつなげただけのような印象を持たせてはならない。

パターン・ダンスが2シーケンス以上指定された場合、各シーケンスは続けて滑走しなくてはならない。

b) ショート・ダンスの演技時間

ショート・ダンスの演技時間は2分50秒(±10秒)とする。計時は、カップルの一方が動き始めるか滑走し始めるときから、プログラムの終わりに完全に静止するときまでを計測する。

c) 音楽

ショート・ダンス全体(指定されたパターン・ダンスを含む)の音楽はカップルが用意する。歌詞を伴う音楽は許され、ダンスのどの部分で用いてもよい。指定されたパターン・ダンスの音楽は告知されたテンポの範囲内に収まっていなければならない。

リズムまたはテンポの幅が正しくない場合は減点される。

クリエイティブ・パートの音楽は指定されたパターン・ダンスと同じリズムの異なる音楽でもよいし、指定されたパターン・ダンスとは異なる単一もしくは複数のリズムをカップルが選んでもよい。ただし後者の場合、そのシーズン用に告知されたリズムの中から選ばなくてはならない(下記を参照)。リズムを刻むビートのある音楽のみが使用でき、カップルは主にそのリズムのあるビートに合わせて滑走しなければならない。ショート・ダンスの音楽の前奏は最長10秒間に限りビートやメロディがなくてもよい。

d) パターン

指定されたパターン・ダンスのパターンは第608条1項bおよびそのダンスの説明、ステップ表、ダイアグラムに従ってなくてはならない。

クリエイティブ・パートのパターンは常に一定方向(時計回りまたは反時計回り)に進行しなければならない、またロング・アクシスを横切ってよいのはリンクの両端のフェンスから20メートル以内で各1回のみである(別途コミュニケーションで指定のない限り)。ループはロング・アクシスを横切らない限り回転方向によらず許される。

e) リズムに合っていれば、いかなるステップ、ターン、回転、ポジション変更をしてもよい。難しく独創的で多彩で複雑なフットワークが両スケーターに求められる。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。1回転のジャンプを二人が同時に行うことは許されず、またどのステップ・シーケンス中に行うことも絶対に許されない。両膝で跪くことまたは滑ることもしく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みなされ、しかるべき減点がなされる)。片手または両手で氷面に触れることは許されない。

f) 両パートナーはダンス・ホールドの変更、非接触ステップ・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距離に関係なく10秒間まで許される。

g) 必須のステップ・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ない。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ってはならない。

h) 最初の動きによって計時が開始されたあとは、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秒間を超えて一カ所に留まってはならない。プログラム中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)も選んだ音楽に適したものなら含めてよい。

i) 必須要素

2010/2011 シーズンのショート・ダンスの構成は全部で5つの必須要素を含む。

— パターン・ダンス・パートに2つの必須要素

ジュニア — ヴィニーズ・ワルツを続けて2シーケンス、2つの必須要素として扱う(下記の2を参照)。

シニア — ゴールデン・ワルツを1シーケンス、2つのセクションに分け、各セクションを2つの必須要素の1つとして扱う(下記の2を参照)。 および

— クリエイティブ・パートに3つの必須要素(ショート・リフト、ミッドライン非接触ステップ・シーケンス、シーケンシャル・ツイズル・セット) — 下記の3を参照

ヴィニーズ・ワルツの各シーケンスとゴールデン・ワルツの各セクションは基礎値を持ち、テクニカル・パネルによってレベルが与えられる。

¹ この括弧内の記述は第609条1項cと矛盾するのでISU Communication No. 1632で削除された。

2. パターン・ダンス・パート

a) ジュニア

パターン・ダンスはヴィニーズ・ワルツ(毎分 51-53 小節, 3 拍子) — 2 フル・シーケンスを滑走すること。
ヴィニーズ・ワルツはショート・ダンスのどこで滑走してもよいが、ステップ1 から開始しなければならない
かつジャッジに向かって滑走しなくてはならない(ジャッジから見て左側でステップ1 を滑走しなくてはならない)。2 シーケンスは続けて行わなくてはならない。

ヴィニーズ・ワルツの各シーケンスに設定された 4 つの“キーポイント”をテクニカル・パネルが評価し、それによりシーケンス全体を 1 つのものとしてレベルを決定する。ジャッジはシーケンス全体を 1 つのものとして GOE を与える。

ヴィニーズ・ワルツの各シーケンスのレベルが決定される際には、以下の“キーポイント”がテクニカル・パネルによって考慮される(詳細はコールの仕様を参照のこと)。

第 1 シーケンス

I. 男性のステップ 9-10 — 男性のクローズ・チョクトー (ClCho)

II. 女性のステップ 10-11 — 女性のオープン・モホーク (OpMo)

III. 男性と女性のステップ 19-20

IV. 男性と女性のステップ 23-24

第 2 シーケンス

I. 男性と女性のステップ 4-5

II. 男性のステップ 9-10 — 男性のクローズ・チョクトー (ClCho)

III. 女性のステップ 10-11 — 女性のオープン・モホーク (OpMo)

IV. 男性と女性のステップ 23-24

b) シニア

パターン・ダンスはゴールデン・ワルツ(毎分 61-63 小節, 3 拍子) — 1 フル・シーケンスを滑走すること。

ゴールデン・ワルツのシーケンスは 2 つのセクションに分断され(セクション 1 — ステップ 1-22, セクション 2 — ステップ 23-47), 合わせて 2 つの必須要素とみなされる。セクションごとに基礎値がある。ゴールデン・ワルツはショート・ダンスのどこで滑走してもよく、またセクション 1 を滑ってからセクション 2 を滑ってもよい(ステップ 1 から滑る)、セクション 2 を滑ってからセクション 1 を滑ってもよい(ステップ 23 から滑る)。ただしどちらの場合でも 1 フル・シーケンスを滑走しなくてはならない。

ゴールデン・ワルツのどちらのセクション(1 または 2)を先に滑るとしても、ステップ 1 はジャッジの向かい側の右端で滑走しなくてはならない。

4 つの“キーポイント”がゴールデン・ワルツのセクションそれぞれに設定されている。この“キーポイント”をテクニカル・パネルが評価し、それにより各セクションを 1 つのものとしてレベルを決定する。ジャッジはセクションごとに GOE を与える。

ゴールデン・ワルツの各セクションのレベルが決定される際には、以下の“キーポイント”がテクニカル・パネルによって考慮される(詳細はコールの仕様を参照のこと)。

セクション 1

I. 男性と女性のステップ 1-4 (ウォーク・アラウンド・スリー・ターン)

II. 男性のステップ 15 (xb-LFI-opMo)

III. 女性のステップ 15 (xb-LFI-Br)

IV. 女性のステップ 21 (シュート・ザ・ダックとサイド・バイ・サイドの LFI スリー・ターン)

セクション 2

I. 男性のステップ 26a-26c (RBO スリー・ターン, ピボット, RFI-LBI スプレッド・イーグル, RFIRk)²

II. 女性のステップ 30b (ツイズル+レイバック)

III. 男性と女性のステップ 34-35 (RFI SwOpCho - LBO)

IV. 男性と女性のステップ 39-40 (XB-LFI OpCho - RBO)

3. クリエイティブ・パート — ジュニアおよびシニア

クリエイティブ・パートの振り付けは、指定されたパターン・ダンスのリズム(ワルツ)と同じリズムで行ってもよいし、次のリズムの中から選んだ 1 つまたは 2 つのリズムで行ってもよい。

フォックストロット, クイックステップ, タンゴ

以下の 3 つの必須要素が含まれていなければならない。

1 つのショート・リフト — ただし 2 つを超えないこと

カップルは 1 つのリフトを行うか 2 つのリフトを行うかを選ぶことができるが、最初に行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ってもよく、またリフトの時間が 6 秒以内でありかつ違反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。

² ISU Communication No. 1632 にて RFIRk は削除された。

1つのミッドライン非接触ステップ・シーケンス（シーケンシャル・ツイズルを含まないこと）

非接触ステップ・シーケンスはミラーおよび／またはマッキング・フットワークが組み込まなければならない。パートナー同士は互いにトレースを交叉してよく、マッキング・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。パートナー同士はできるだけ近い距離を保たなければならないが互いに接触してはならない。パートナー同士の距離は概して両手間隔を超えてはならない。

1つのシーケンシャル・ツイズル・セット

ツイズル・セット（同時に行う2つのツイズルで、間に最大1つのステップをはさむもの）、ツイズル・セットは必須の“非接触ステップ・シーケンス”以外の部分であればプログラムのどの部分で行ってもよい。

注：ダンス・スピンは2010/2011シーズンのショート・ダンスの必須要素に含まれていない。ただし、カップルが同じ軸の周りを片足で（もしくは両足で）滑走するようなスピン動作を行うことはホールドと回転数の制限なく許される。カップルはこのような動作を振り付けの一部として用いてもよい。テクニカル・パネルはこのような動作は無視し、ジャッジはこのような動作を許されたストップの数には入れないものとする。

注：上記の必須要素はクリエイティブ・パートのどの部分で行ってもよいし、クリエイティブ・パートとパターン・ダンス・パートの間のつなぎの動作として用いてもよい。ただし、最初に行われた必須要素のみがテクニカル・パネルによって考慮される。

注：リズムに適した他のどのダンス要素も許されるが、構成はダンス・ステップとターンがメインでなくてはならない。

注：ダンスは2つの別々のパートではなくひとまとまりのダンスとして振り付けされなくてはならないので、パターン・ダンス・パートはプログラムのどこに配置してもよい：最初でも途中で最後でもよい。パターン・ダンス・パートから始まりその後単にクリエイティブ・パートに変わるようなダンスは、2つのパートをつなぎ目なくまとめたプログラムよりも振り付けが劣るとみなされる。

パターン・ダンスのコールに関するテクニカル・パネルのための説明

パターン・ダンス要素のコール仕様

パターン・ダンス要素のシーケンスのレベル1（シーケンスまたはセクション）をコールするための基本要件は、規定されたステップの少なくとも50%が両パートナーにより滑走され、少なくともレベル1の要件（シーケンスまたはセクションの“キーポイント”のうちの1つが正確に行われていること）を満たしていることである。“キーポイント”が1つも正確に行われていない場合、そのセクション／シーケンスは“ノーレベル”とされる。

- i) 各シーケンス／セクションは別々の要素としてコールされる。
- ii) レベルは各シーケンス／セクションの完了後に正確に行われた“キーポイント”の合計に基づいてTSによってコールされる。
- iii) もし“キーポイント”がすべて正確に行われた場合そのシーケンス／セクションはレベル4となる。
- iv) シーケンス／セクションのレベルは正しく行われなかった“キーポイント”ごとに1下げられる。

ジュニア：

各“キーポイント”の以下の特徴（フィーチャー）がヴィニーズ・ワルツの各シーケンスのレベル判定のためにテクニカル・パネルによって考慮される。

第1シーケンス — VW1Sq

- I. 男性のステップ 9-10 — 男性のクローズ・チョクトー（CICho）
 1. クリーンなLFIのエッジでの入り
 2. フリー・フットを置く正しい位置（スケーティング・フットの踵の後ろでフリー・フットのトゥが氷上に置かれる）
 3. 正しいターン
 4. クリーンなRBOのエッジでの出
- II. 女性のステップ 10-11 — 女性のオープン・モホーク（OpMo）
 1. クリーンなLFOのエッジでの入り
 2. フリー・フットを置く正しい位置（スケーティング・フットの内側でフリー・フットの踵が氷上に置かれる）
 3. 正しいターン
 4. クリーンなRBOでの出
- III. 男性と女性のステップ 19-20
 1. 正確なクロス・ロール
 2. 正確なクロス・ビハインド／クロス・イン・フロント
 3. 正確なチェンジ・エッジ
- IV. 男性と女性のステップ 23-24
 1. 女性 — 正確なCR RFOとスリー・ターン、男性 — 正確なCR LBO
 2. 両パートナーの正確なアウトサイドのSw

第2 シーケンス — VW2Sq

I. 男性と女性のステップ 4-5

1. 正確なクロス・ロール
2. 正確なクロス・ビハインド／クロス・イン・フロント
3. 正確なチェンジ・エッジ

II. 男性のステップ 9-10 — 男性のクローズ・チョクトー (ClCho)

1. クリーンな LFI のエッジでの入り
2. 正しい位置のフリー・フット
(スケーティング・フットの踵の後ろでフリー・フットのトゥが氷上に置かれる)
3. 正しいターン
4. クリーンな RBO のエッジでの出

III. 女性のステップ 10-11 — 女性のオープン・モホーク (OpMo)

1. クリーンな LFO のエッジでの入り
2. 正しい位置のフリー・フット
(スケーティング・フットの内側でフリー・フットの踵が氷上に置かれる)
3. 正しいターン
4. クリーンな RBO での出

IV. 男性と女性のステップ 23-24

1. 女性 — 正確な CR RFO とスリー・ターン, 男性 — 正確な CR LBO
2. 両パートナーの正確なアウトサイドの Sw

シニア :

以下の特徴 (フィーチャー) がゴールデン・ワルツの各セクションのレベル判定のためにテクニカル・パネルによって考慮される。

セクション 1 — GW1Se

I. 男性と女性のステップ 1-4 (ウォーク・アラウンド・スリー・ターン)

1. 正しい足の置く位置 (パートナーの足の間)
2. 正しいターン

II. 男性のステップ 15 (xb-LFI-opMo)

1. クリーンな LFI のエッジでの入り
2. フリー・フットを置く正しい位置
(スケーティング・フットの内側でフリー・フットの踵が氷上に置かれる)
3. 正しいターン
4. クリーンな RBI のエッジでの出

III. 女性のステップ 15 (xb-LFI-Br)

1. クリーンな LFI での入り
2. 正しいターン
3. クリーンな LBO での出

IV. 女性のステップ 21 (シュート・ザ・ダックとサイド・バイ・サイドの LFI スリー・ターン)

1. スケーティング・レッグの太ももが氷と平行で、かつフリー・レッグがまっすぐ前方に氷と平行になるように伸ばされている
2. フロント・クベでの正しいターンからの出

セクション 2 — GW2Se

I. 男性のステップ 26a-26c (RBO スリー・ターン, ピボット, RFI-LBI スプレッド・イーグル)

1. 正しいピボット姿勢 (左足のトゥ・ピックが氷に付いている)
2. インサイドの正しい完全なスプレッド・イーグル

II. 女性のステップ 30b (ツイズル+レイバック)

1. 正しいバック・アウトサイドのツイズルを 2 回転
2. レイバック姿勢 — フリー・レッグが上半身からまっすぐ一直線に前に伸ばされている
3. レイバック姿勢 — 身体が水平線から 45 度未満
4. レイバック姿勢 — RBO3 の入りからターン, 出までを通して姿勢が保たれていること

III. 男性と女性のステップ 34-35 (RFI SwOpCho - LBO)

1. クリーンな RFI のエッジでの入り
2. フリー・フットを置く正しい位置 (スケーティング・フットの内側でフリー・フットの踵が氷上に置かれる)
3. 正しいターン
4. クリーンな LBO での出

IV. 男性と女性のステップ 39-40 (XB-LFI OpCho - RBO)

1. クリーンな LFI での入り
2. フリー・フットを置く正しい位置 (スケーティング・フットの内側でフリー・フットの踵が氷上に置かれる)
3. 正しいターン
4. クリーンな RBO での出

III. ショート・ダンス中のパターン・ダンス要素のシーケンス/セクションの GOE 採点基準

	---	--	-	基礎値	+	++	+++
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
シーケンス/セクション全体でのエッジの質と正確さ	40%以下のクリーンなステップ/ターンで重大なエラーが多い	50%クリーンなステップ/ターンで重大なエラーが2つ	60%クリーンなステップ/ターンで重大なエラーが1つ	75%クリーンなステップ/ターン, 重大なエラーは皆無	80%クリーンなステップ/ターン, 重大なエラーは皆無	90%クリーンなステップ/ターン, 重大なエラーは皆無	100%クリーンなステップ/ターン
エッジの深さ	非常にフラット	だいたいフラット	いくらかフラット	浅い	よいカーブ	深い	非常に深い
正しいホールド	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
正しいパターン (正しいコース取り, および2シーケンス以上滑走する際の正しい再スタートとコース取りの繰り返し)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
正しいタイミング (エッジ/ステップを要求されたビートに合わせる)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
その他の調整点：							
<p>シーケンス/セクション内でのバランス喪失, 躓きまたは転倒</p> <p>バランスを失ったが片足で堪えた</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1人 シーケンス/セクションの GOE を1段階下げる - 2人 GOE は0以下 <p>躓き (バランスを失いフリー・フットおよび/または手で支持)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1人 GOE は0以下 - 2人 GOE は-1以下 <p>1人が転倒 GOE は-2以下</p> <p>2人ともが転倒 GOE は-3をつける</p> <p>中断のためシーケンス/セクションが以下の分量だけ失われた</p> <ul style="list-style-type: none"> - シーケンス/セクションの 1/4 まで GOE は-1以下 - シーケンス/セクションの 1/2 まで GOE は-2以下 - シーケンス/セクションの 1/2 より多い GOE は-3をつける 							
<p>テクニカル・パネルはダンスのシーケンス/セクション中に1人が転倒した場合には1.0, 2人ともが転倒した場合には2.0の減点を行う。</p> <p>中断によってシーケンス/セクションの 1/2 より多くが失われた場合および/または“キーポイント”が一つも正しく行われなかった場合, テクニカル・パネルは“シーケンス/セクション, ノー・バリュエ”とコールする。</p>							

IV. 2010/2011 シーズンのシヨート・ダンスおよびフリー・ダンスおよびフリー・ダンスの必須要素のGOE採点基準の抜粋

リフト	減点幅	上限
姿勢がぶざま、または美的でない	1	
ストレート・ライン/カーブ・リフトの演技中に、またはサーペンタイン・リフトのカーブ変更中に半回転を超えて回転した	1	
選んだダンスの特性を反映していない(SD)	1	
音楽のフレージングに合っていない(SDおよびFD)		-1
下記の難しい特徴に対してそれぞれGOEを1段階上げる		
・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好ましい		
・リフト中の回転のスピードが維持されるか加速される		
・片足リフトでリフトするパートナーの形が特別(アラベスク、アティテュード、スパイラル)		
・入りが予期できない、および/または独自の		
・選んだリズムの特性を反映している(SD)、かつ/または音楽のフレージングに合っている(SDおよびFD)		
ツイズル・セット		
同時に行われない:		
・1つのツイズルのみ	1	
・2つのツイズルとも		-1
回転が正しくない:(連続した3つのターン、スピン)		
・1つのツイズルが正しくない	1	
・2つ以上のツイズルが正しくない		-1
下記の難しい特徴に対してそれぞれGOEを1段階上げる		
・流れのあるエッジでツイズルから出る(すぐに足をつかない)		
・選んだリズムの特性を反映している(SDおよびFD)		
・ツイズルの回転が速い		
・移動速度が速い		
必須要素でのバランスの喪失またはつまづき		
バランスを失ったが片足で堪えた-1人		1下げる
バランスを失ったが片足で堪えた-2人		0以下
つまづき(コントロールを失ってフリー・フットや手の支えを要した)		
・1人		0以下
・2人		-1以下
スピン、コンビネーション・スピン	減点幅	上限
一点で回転しない(軸の流れ):		
・コンボの1つの部分で		1
・コンボの2つの部分ともまたはスピンド		-1
姿勢がぶざま、または美的でない		1
スピンまたはコンボ・スピンドが音楽のフレージングに合っていない(FD)		-1
コンビネーション・スピンドのみに対して:		
足換えが同時でない		-1
軸の完全に取り直す(両部分で回転方向が異なるコンボ・スピンドを除く)		-1
下記の難しい特徴に対してそれぞれGOEを1段階上げる		
・両パートナーの身体の線や姿勢がきれいで美的に好ましい		
・回転のスピードが維持されるか加速される		
・入りが予期できない、および/または独自の		
・ダンス・スピンドが音楽のフレージングに合っている(FD)		
ステップ・シークエンス		
パターン/配置が正しくない、または完結しない		1
間隔が両腕を伸ばした長さを超える(非接触ステップ・シークエンス)		1
許されていない要素または動作を含む(減点は1回ごとに)		2
例:ストップ、半回転を超えるジャンプ		
ホールド変更のためのセパレーションが音楽の1小節より長い		1
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		1
ダンスの特性を反映していない(SD)		1
音楽のリズム・パターンを反映していない(SDおよびFD)		GOEはマイナスイ
流れの欠如(氷面を横切る動作)		GOEはマイナスイ
下記の難しい特徴に対してそれぞれGOEを1段階上げる		
・音楽のリズム・パターン(SDおよびFD)、およびリズムの特性(SD)を反映している		
・十分なスピードと流れのある滑り		
必須要素での転倒		
・1人が転倒		-2以下
・2人とも転倒		GOEは-3
・入りで転倒し残りの部分が行われない		GOEは-3
・要素の3/4が失われた		GOEは-3

V. 2010/2011 シーズンのためのシヨート・ダンスおよびブリー・ダンスの構成要素(コンポーネンツ)の採点基準の改訂(10点満点)

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/ エクセキューションの特徴 (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"> - デイ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 - 優雅で正確なステップ/ターン - 全方向を縫ぎ目無く使用 - 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 - 動作が次々に縫ぎ目無く流れる - 創造的なパターン、ロープ - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - パフォーマンス/エクセキューションの特徴(ユニゾン、スタイル、投射) - 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 - 正確な身体動作 - 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/テンポの変更が縫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 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):100% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーター/音楽/ユニゾンスが一体をなし、“心”が動機付け - 音楽に触発された広範な動作/仕事 - 全プログラムを通して“持ち味”が出ている - たぐいゆる音楽/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SD&FD - プログラムが音楽のフレーズに長くシンクロ - PDがカウント1から開始されている - SDでのリズムの表現:100%正しい
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 - 上品で正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すさえ楽に加速 - 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 - 1つの動きが次に繋がる - 水面を見事にカバー - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<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 - 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 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):90% 	<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/仕事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 - SDでのリズムの表現: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つて滑らかに繋がる - 対面ポジションでの多様なホールドを使用 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<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 - リングの全方向に向けている - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):80% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーターと音楽が統合—内的動機付けが非常に良い - 全体の75%以上は“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よ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 - SDでのリズムの表現: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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつながりが創造的(SD):100% 	<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 - 水面上のパートナーを非常にうまく利用 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):70% 	<ul style="list-style-type: none"> - スケーターは音楽に良く合致 - 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 - PDがカウント1から開始されている - SDでのリズムの表現:100%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、ターンに比べ - 全体の動きは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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが創造的(SD):100% 	<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 - 投射技術はまちなちだが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 - 水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 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):60% 	<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 - PD がカウント1 から開始されている - SD でのリズムの表現:100%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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが創造的(SD):50% 	<ul style="list-style-type: none"> - ユニゾンは時に崩れる - 身のこなし/線はまちなちだが - 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گرام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ランク(1)のサイドを強調し過ぎる - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):50% 	<ul style="list-style-type: none"> - 軽度の例外を除きスケアー/ターンは音楽に合致 - 幾らかの動機ある動作 - アクセント/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 - PD がカウント1 から開始されている - SD でのリズムの表現:100%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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが単純(SD) 	<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 - 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 - 水面上の要素配置はまずまず - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):40% 	<ul style="list-style-type: none"> - 動作の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 - PD がカウント1 から開始されている - SD でのリズムの表現:75%正しい
<p>3.0-2.25 弱</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 短く拙劣なステップ/エッジ - パワー小 - 75%以上トウ・ブッシュ - ムまたはワイド・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 - 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、 - サイド、対面ポジションの使用は僅少 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが単純(SD) 	<ul style="list-style-type: none"> - ホールドに一貫しない安定 - 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関係 - 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 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):30% 	<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 - 動機無い動作 - タイミング:上同様;50%正しい - SD でのリズムの表現: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・ブッシュ - 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"> - ストローク/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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが貧弱 	<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関係は薄い - 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 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):20% 	<ul style="list-style-type: none"> - 不適切な強弱 - 動作がリズム/曲想と無関係 - パートナー関係は僅かまたは無し - タイミング:上同様;25%正しい - SD でのリズムの表現:正しいのが50%未満
<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 - 常に一方方向 - 2人とも基本技術拙劣、置きがちな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トローク/キッ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 - パターン・ダンスとクリエイティブ・パートのつなぎが非常に貧弱 	<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 	<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つたり - 水面上に使用の領域があり、しばしば直線 - またはフェンスに沿った滑走 - 振り付けがダンスの統一感をもたらしている(SD):10% 	<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関係な孤立した仕事 - パートナー関係無し - “ソロ”2人 - タイミング:上同様;正しいのが25%未満 - SD でのリズムの表現:正しいのが50%未満

プログラム構成要素(コンポーネント)の調整:以下に示す分量に従って増減する

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	構成/振り付け	音楽の表現/タイミング
<p>必須要素以外で: - 助走, 最終部を含めいかになる時でも 氷上に片(両)手をついて滑走すること</p> <p>1人 -0.5/回 2人とも -1.0/回</p> <p>- バランスの喪失または躓き: 1人 -0.5/回 2人とも -1.0/回</p>			<p>SD</p> <ul style="list-style-type: none"> - 余分なまた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 秒を超えるセパレーション -0.5/回 - 両手間隔を超えるセパレーション -0.5/回 - 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 -0.5 <p>SD</p> <p>ハタートの要件</p> <ul style="list-style-type: none"> - センターラインでのループ -0.5/回 - センターラインを横切る -0.5/回 - 許されたセパレーションで離れすぎる -0.5/回 <p>SDおよびFD</p> <ul style="list-style-type: none"> - レベルを目的としない追加で行うことの許された要素(リフト, ダンス・スピンの, ツイズルのセットなど)が音楽/ダンスの特徴を反映している全体で+0.5 	<p>SD</p> <ul style="list-style-type: none"> - 序奏部のビートメロディ無しの部分 10 秒を超える -0.5
<p>諸注意:</p>	<p>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 人とも転倒すること - 2.0; 転倒によりプログラムに 5 秒間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 — 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, ジャッジは必要に応じて一部または全部の構成要素の採点を減点する。</p>			

VI. 価値尺度(SOV)の改訂 — ショート・ダンスおよびフリー・ダンス

必須要素		+++	++	+	基礎値	-	--	---
ダンス・スピン								
a) スピン	Sp1	1.5	1.0	0.5	<u>2.00</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	Sp2	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	Sp3	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	Sp4	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
b) コンビネーション・スピン								
	CoSp1	1.5	1.0	0.5	<u>2.00</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	CoSp2	1.5	1.0	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.0	1.5
	CoSp3	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	1.5
	CoSp4	1.5	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	1.5
リフト								
a) ステーションナリー・リフト	StaLi1	1.5	1.0	0.5	<u>1.50</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	StaLi2	1.5	1.0	0.5	<u>2.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	StaLi3	1.5	1.0	0.5	<u>3.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	StaLi4	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
b) ストレート・ライン・リフト								
	SILi1	1.5	1.0	0.5	<u>1.50</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	SILi2	1.5	1.0	0.5	<u>2.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	SILi3	1.5	1.0	0.5	<u>3.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	SILi4	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
c) カーブ・リフト								
	CuLi1	1.5	1.0	0.5	<u>1.50</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	CuLi2	1.5	1.0	0.5	<u>2.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CuLi3	1.5	1.0	0.5	<u>3.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	CuLi4	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
d) ローテーション・リフト								
	RoLi1	1.5	1.0	0.5	<u>1.50</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	RoLi2	1.5	1.0	0.5	<u>2.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	RoLi3	1.5	1.0	0.5	<u>3.50</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	RoLi4	1.5	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
e) サーペンタイン・リフト								
	SeLi1	1.8	1.2	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.2	-1.8
	SeLi2	2.5	1.7	0.8	<u>5.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
	SeLi3	2.5	1.7	0.8	<u>7.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
	SeLi4	2.5	1.7	0.8	<u>8.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
f) リバース・ローテーション・リフト								
	RRoLi1	1.8	1.2	0.5	<u>3.00</u>	-0.5	-1.2	-1.8
	RRoLi2	2.5	1.7	0.8	<u>5.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
	RRoLi3	2.5	1.7	0.8	<u>7.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
	RRoLi4	2.5	1.7	0.8	<u>8.00</u>	-0.8	-1.7	-2.5
g) コンビネーション・リフト								
	コンビネーション・リフト内の最初に行われた2つのショート・リフトの基礎値が合算され、リフト全体に1つのGOE (リバース・ローテーション・リフトやサーペンタイン・リフトと同じ値) が適用される。							
ツイズル・セット								
(シーケンシャルまたは シンクロナイズド・ツイズル)	STw1	1.5	1.0	0.5	<u>2.50</u>	-0.3	-0.7	-1.0
	STw2	<u>1.5</u>	1.0	0.5	<u>4.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	STw3	<u>1.5</u>	1.0	0.5	<u>5.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5
	STw4	<u>1.5</u>	1.0	0.5	<u>6.00</u>	-0.5	-1.0	-1.5

ステップ・シーケンス								
a) ミッドライン	MiSt1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
(イン・ホールド)	MiSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	MiSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	MiSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
b) ダイアゴナル	DiSt1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
(イン・ホールド)	DiSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	DiSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	DiSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
非接触ミッドライン	NtMiSt1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	NtMiSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	NtMiSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	NtMiSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
c) サーキュラー	CiSt1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
(時計回りまたは反時計回り)	CiSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	CiSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	CiSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
d) サーペンタイン	SeSt1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
(時計回りまたは反時計回り)	SeSt2	3.0	2.0	1.0	<u>5.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	SeSt3	3.0	2.0	1.0	<u>6.50</u>	-1.0	-2.0	-3.0
	SeSt4	3.0	2.0	1.0	<u>8.00</u>	-1.0	-2.0	-3.0
パターン・ダンス要素								
ヴィニーズ・ワルツ	VW1Sq1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>2.50</u>	<u>-0.3</u>	<u>-0.7</u>	<u>-1.0</u>
第1シーケンス(VW1Sq)	VW1Sq2	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>4.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	VW1Sq3	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>5.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	VW1Sq4	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>6.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
ヴィニーズ・ワルツ	VW2Sq1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
第2シーケンス(VW2Sq)	VW2Sq2	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>6.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	VW2Sq3	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>7.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	VW2Sq4	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>8.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
ゴールデン・ワルツ	GW1Se1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>2.50</u>	<u>-0.3</u>	<u>-0.7</u>	<u>-1.0</u>
セクション1(GW1Se)	GW1Se2	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>4.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	GW1Se3	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>5.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	GW1Se4	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>6.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
ゴールデン・ワルツ	GW2Se1	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>3.50</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
セクション2(GW2Se)	GW2Se2	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>6.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	GW2Se3	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>7.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>
	GW2Se4	<u>1.5</u>	<u>1.0</u>	<u>0.5</u>	<u>8.00</u>	<u>-0.5</u>	<u>-1.0</u>	<u>-1.5</u>

VII. Q & A

2010年6月

これは6月に発表された“Questions and Answers”である。

“Questions and Answers”はISUのウェブサイトで定期的に発表される予定である。
ISU.ORG→Single&Pair Skating/Ice Dance→ISU Judging System→Ice Dance→Questions and Answers

音楽

1. Q. 聞き取れるビートとは何か?
 - A. ビートが聞こえてかつ明確でなくてはならない。ビートがはっきりと聞こえる場合には楽器を追加してビートを作り出す必要はない。ただし、ビートの音が小さくてリンクで聞こえない場合には何らかの音を追加してビートがより明確になるようにしてもよいだろう。聞き取れるビートは、選んだダンス音楽に典型的なものであれば打楽器でも他のどの楽器でも元々の楽器編成で鳴らしてよい。ビートが明確でない場合はビートを追加するか違う音楽を選ぶかしくはなくてはならない。

ツイズル・セット

1. ツイズルのグループCの特徴について次のように書かれている：“最初のツイズルの入り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）”
 - Q. 半回転のジャンプはハーフ・ルッツやハーフ・フリップのようにトウ・ピックで着氷してからエッジで滑走するものでもよいか?
 - A. NO. そのようなジャンプはトウで着氷してプッシュするものであり、着氷エッジの要件を満たさない。ジャンプの着氷エッジがツイズルの入りのエッジとならなくてはならないので、ジャンプは滑走するエッジのみで着氷しなければならず、トウで着氷してからプッシュするものであってはならない。
2. Q. 両足で立つことやスプレッド・イーグルを行うことはシーケンシャル・ツイズルの1ステップとみなされるか?
 - A. YES. スプレッド・イーグルは両足での動作なので、他にプッシュしないで2つ目のツイズルを行う場合は、両足で立つことやスプレッド・イーグルを行うことは1ステップとみなされる。
3. Q. 転倒があった場合、ツイズル・セットのレベルはどうなるのか?
 - A. a) 要素が開始されてから転倒したがレベル1の基本要件が満たされているならば、その要素はレベル1となり、ボックスを占め、ジャッジがGOE評価を行えるようになる。
 - b) 要素が開始されてから転倒してレベル1の基本要件が満たされていないならば、その要素はノーレベルとなり、ボックスを占めるが点は与えられない。このとき、転倒した者は起き上がって時間を埋めるために動作を行えるが、転倒後に行われたどの動作もレベルには考慮され得ない。
 - c) 要素が開始されてから転倒したがレベルが特定されているならば、そのレベルが与えられ、ジャッジはGOEを減じる。

ステップ・シーケンス

1. Q. ステップ・シーケンス レベル4について「すべてのステップ/ターンがクリーンでなければならない」とあるが、これはどういう意味か?
 - A. すべてのステップが明確であり、すべてのターンが正確なエッジで行われているという意味である。これによるシーズン2009/2011のコールの仕様からの変更点はない。