

コミュニケーション No.2484

ICE DANCE (アイスダンス)

2022年7月¹日発効、継続有効の技術基準の要件 **(2022年9月1日更新)**

- I. 2022年7月¹日から有効な、継続的に有効な技術基準の要件
 1. 必須要素の呼称仕様と難易度 (ノービス、ジュニア、シニア)
 2. 必須要素の実行グレードの採点ガイド (ノービス、ジュニア、シニア)
 3. 控除額表 - 責任者 - リズムダンスとフリーダンス (ジュニア、シニア)
 4. ジャッジ詳細の記号の説明 1選手あたり (ジュニア、シニア)
 5. 2022/23シーズンのパターンダンスとパターンダンスのエレメント情報です。
パターンダンスとパターンダンス要素のステップのパーセンテージを含む
 6. **リズムダンスとフリーダンスのプログラム構成要素**

このコミュニケーションは、2022年6月の kongress、7月のフランクフルトでのセミナーに続いて更新され、**Components**のマーキングガイドも含まれています。

タッバーゲン
2022年5月31日
ローザンヌ
事務局長

ヤン・ダイケマ 社長
フレディ・シュミット (**Fredi Schmid**)

1. 2022年7月¹日から施行される継続有効な技術規則の要求事項

1. 要求される要素の仕様と難易度の呼び出し

の順で紹介しています。

- すべての必須要素に適用される呼称の基本原則。
- は、各必須要素に対応する。
 - を追加し、呼称の原則を定めた。
 - 呼称の追加原則および難易度レベルに適用される、定義および注釈への追加定義、仕様。
 - レベルの特徴、レベルへの適応を含む難易度。

1.1 すべての必須要素に適用される呼称の基本原則

1. テクニカルパネルは、「番組内容シート」に記載されているにもかかわらず、実施される内容を確認する。
2. レベルは、呼出しの基本原則と追加原則及び満たすべきレベルの特性に従って決定されるものとする。基本レベルの要件を満たす限り、必須要素にレベルなしを与えてはならない。
3. 必須要素に任意のレベルを与えるには、基本レベルのすべての要件を満たす必要がある。
4. 必須要素の試行時に落下または中断が発生した場合は、各必須要素の「呼びかけの追加原則」を参照する。
5. 必須要素の開始後にパートナーの一方または両方による追加のサポート（フリー・レッグ／フットおよび／ または手によるタッチダウン）を伴うコントロールの喪失が起これ、その要素が中断なく継続された 場合、そのレベルはエラーごとに 1 レベル減少するものとする - これらの要素についてはコーリングの追加原則を参照すること。ダンス・スピン、ダンス・リフト、セット・オブ・ツイズル、ワンフット・ターン・シーケンス。この基本原則はパターン・ダンス、パターン・ダンス要素、ステップ・シーケンス（ワン・フット・ターン・シーケンスを除く）には適用されない - これらの要素についてはコーリングの追加原則を参照のこと。
6. パートナーが番組の所要時間（追加許可された10秒を含む）内にエレメントを開始して番組が終了した場合、エレメントが完全に停止するまで、そのエレメントとそのレベルは特定されるものとする。番組の要求された時間（追加で許可された10秒を含む）後に開始されたエレメントは、識別されてはならない。
7. ダンス・スピン（FD）またはダンス・リフト（RD と FD）が許可されていないステップ・シーケンス（コレオグラフィック・ステップ・シーケンス / コレオグラフィック・リズム・シーケンスを含む）で行なわれた場合、その要素には+ExEI の略語が与えられる。これは、その要素が「価値なし」、「控除」を受けることを示す。
-1が適用され、別のボックスを占め、必須要素とはみなされない（例：RoLi+ExEI、DSp+ExEI）。
8. リズム・ダンスのステップ・シーケンスでダンス・スピが行われる場合、ダンス・スピンは特定されない（ダンス・スピンは必須要素ではなく、追加要素として特定する規定もない）。
9. テクニカルパネルは、「レベルの特性」を満たすいかなる機能も、本コミュニケーションまたはテクニカルパネルのためのQ&Aで「レベルの対象外」と明示されていない限り、クレジットされるかどうかを決定するものとする。
10. 技術的な要素に言及する場合の「複雑な」の定義は、必ずしも難しいことを意味するものではありません。
11. いずれかの要素（振付要素を除く）の実行中に、不正な要素／動き／ポーズがあった場合、不正な要素／動き／ポーズの控除が適用され、少なくとも基礎レベルの要件を満たしていれば基礎レベル、基礎レベルの最低要件を満たしていなければ無レベルとなる。

1.2. パターン・ダンス・エレメント

1.2.1. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

キーポイントとキーポイントの特徴：キーポイントは、関連するキーポイントの特徴をすべて満たし、そのすべてのエッジ/ステップが必要な拍数の間保持されたとき、正しく実行される。キーポイントとキーポイントの特徴は1シーズン有効な技術要件であり、対応するISUコミュニケーションで公表される。

次のステップへのプッシュ/トランジションを準備するために、ステップの最後の1/2拍以内にエッジを変更することは許される（ただし、次のステップへのプッシュ/トランジションを準備するために、ステップの最後の1/2拍以内にエッジを変更することは許されない。（他に規定がない限り）

1.2.2. 難易度

パターンダンス要素のレベルの特徴。

基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
パターン・ダンス要素の75%を両パートナーが完了すること。	1 キーポイントが正しく実行されている	2 キーポイントが正しく実行されている	3つのキーポイントが正しく実行されている	4つのキーポイントが正しく実行されている

1.2.3. 呼称の追加原則

- テクニカル・パネルがキーポイントとその正しい実行を特定するために用いるプロセスは、必須要素 およびレベルの特定と同じプロセスである（すなわち多数決による）。キーポイントの正しいまたは誤った実行は、スケーターごとのジャッジ詳細表で次のように報告される。
 - "Yes"：「すべてのキーポイントの特徴を満たし、すべてのエッジ/ステップを必要な拍数だけ保持する」ことを意味する。
 - 「タイミング」：「すべてのキーポイント機能は満たされているが、1つまたは複数のエッジ/ステップが必要な拍数の間保持されていない」ことを意味する、または。
 - "No"：「エッジ/ステップが正しいビート数で保持されているかどうかに関わらず、1つまたは複数のキーポイントの特徴を満たしていない」または「転倒や中断によりキーポイントが特定されていない」を意味します。
- パターンダンスのステップの割合は、ステップの総完了数で評価する。
- パターン・ダンス要素への試みまたはその最中にフォールまたは中断が生じ、要素が再開された場合、その要素は識別され、フォールまたは中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられ、基本レベルの要件を満たしていない場合はレベルなしとする。
- レベル4は、パターン・ダンス要素がつまずきや転倒、その他の理由でまったく中断されない場合にのみ考慮されるものとする。
- パターン・ダンス要素の中断が4拍以内である場合 - キーポイントは特定されたようにコールされ、レベルは1つ下がる。これはスケーターごとのジャッジ詳細表で報告される。4拍以下の中断を示すために「<」と報告される。例Yes, Yes, Yes, Yes - Level 4 は Level 3 になります。
- パターン・ダンス要素が4拍以上中断されたが、双方のパートナーが75%のステップを完了している場合、キー・ポイントが特定され、レベルが2減算される。これは、スケーターごとのジャッジ詳細表で報告される。4拍以上の中断を示す「<<」。
例Yes, Yes, Yes, Yes - Level 4 が Level 2 になる。

7. カップルがパターン・ダンス要素の 75%未満しか完了していない場合、テクニカル・スペシャリストは実施されたキーポイントをコールし (Yes, No, Timing, Yes) , パターン・ダンス要素名と「**NO レベル**」に「**注意**」を追加して特定する。これはスケーターごとのジャッジ詳細表で報告される。パターン・ダンス要素の 75%未満しか完了していないことを示すために"! "と報告される。
8. パターン・ダンス要素の場合、中断は転倒、欠落したステップ、タッチダウンなどが考えられるが、これらに限定されない。

1.3. ダンススピン

ダンス・スピン - カップルが任意のホールドで一緒に滑るスピン。片足で共通の軸を中心にその場で行うこと。片足または両足で足を変えることもできる。

1.3.1. 呼称の追加原則

1. 最初に行なわれるダンス・スピンは必須のダンス・スピンとして特定され、レベルが与えられる。また基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとされる。ただし、コレオグラフィック・エレメントが必須であり、オプションとしてコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントがある場合、このエレメントはそれが最初に行なわれるプログラムのどこでもコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントとして識別されるものとする。必須のダンス・スピンおよび/またはコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントの後に行われるダンス・スピンおよび/またはコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントは特定されないものとする。
- 2 回転を再開する前の方向転換やその場での片足回転は、「中断」とはみなさないものとする。
3. フィーチャーとローテーションのみ、両パートナーが片足になった瞬間からカウントされます。
4. 基本レベルの要件が満たされる前にダンス・スピンの試行で転倒または中断が起こり、ダンス・スピニングが再開された場合、そのダンス・スピンは再開後の実行内容に従って識別され、レベルが与えられるものとする。
5. ダンス・スピン中に転倒または中断が起こった場合、ダンス・スピンは特定され、転倒または中断前に満たしていた要件に従ってレベルが与えられるか、基本レベルの要件を満たしていない場合はレベル無しが無視されるものとする。
6. ダンス・スピン中に以下のミスが半回転まで続き、その後ダンス・スピニングが中断することなく続けられた場合、レベルは1つ下がる。
 - 両者ともエラー/制御不能で最大半回転まで持ちません
 - タッチダウン/コントロールを失った場合、フリーレッグ/フット/ハンドによる追加サポート - タッチダウン1回につき、1回。
 - エラーやコントロールの喪失により、氷上からパートナーを1人退場させる。ミスが半回転以上続く場合は、中断とみなし、その時点からのフィーチャー/ローテーションはレベルとして考慮されないものとする。
7. 足の踏み替えを伴わないプッシュはタッチダウンとみなされ（故意、不問）、タッチダウン1回につきレベルが1下がります。
8. ダンス・スピン内の移行動作はすべて両足で行うことができ、半回転までとする。半回転以上はタッチダウンとみなされる。

1.3.2. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

ダンススピニングの基本姿勢。

1. **アップライト・ポジション**。片足立ちでスケーティング・レッグをまっすぐかわずかに曲げ、上体を直立（ほぼ垂直軸上）させ、背中を丸めるか横に曲げるかして行う。スケーティング・レッグの大腿部と脛部の角度が約 120 度未満の場合、そのポジションはシット・ポジションとみなされる。
2. **シットポジション**。片足でしゃがむようにスケーティング・レッグを曲げ、フリー・レッグを前方、側方、または後方に移動させた状態で行う。スケーティング・レッグの大腿部と脛部の角度が約 120 度以上の場合、これらのポジションを特徴付ける他の基準に応じて、アップライト・ポジションまたはキャメル・ポジションとみなされるものとする。
3. **キャメルポジション**片足立ちでスケーティング・レッグをまっすぐかわずかに曲げ、身体を前方に曲げ、フリー・レッグを水平線上またはそれよりも上に伸ばすか曲げた状態で行う。腰のラインが水平でない場合、および/または体の中心が水平線から 45 度以上上にある場合は、アップライト・ポジションとみなされる。スケーティング・レッグの大腿部と脛部の角度が約 120 度未満の場合、シット・ポジションとみなす。

が難しい機能です。

A. 基本ポジションの難解なバリエーション（例）。

A.1. アップライト・ポジション用。

- a) 「ビエルマン」タイプ - 体を直立させ、ブーツのかかとを手で頭の後ろと上に引く；ブーツのかかとを頭の上に引くのは、他のパートナーの補助があれば可能である。これには、パートナーの手によるもの、パートナーの身体によるものが含まれる。
- b) 腰から氷に向かって上体を反らすフルレイバック、または腰から氷に向かって上体を横に反らすサイドウェイ。
- c) 両足をまっすぐ伸ばし、フリーレグのブーツ/スケートを頭より高く上げてスプリットする（パートナーに支えてもらってもよい）。
- d) 上半身を後ろに反らすか、横に倒して、フリー・フットでほぼ頭に触れるようにして一周する（ドーナツ/リング：頭とブレードの間の長さが最大でブレードの半分になる）。
- e) 膝から背中上部の軸が垂直から45度以上離れた状態で、相手パートナーから離れるように傾ける。

注

b)とe)を同じパートナーで行った場合は、同じアップライトポジションの難しいバリエーションと見なす。

A.2. シットポジション用。

- a) 自由脚を曲げるか、まっすぐ前に向け、スケーティング・レグの大腿部が少なくとも氷と平行になるようにする。
- b) 自由脚を曲げるか、まっすぐ後方に向け、スケーティング・レグの大腿部が少なくとも氷と平行になるようにする。
- c) フリーレグは、スケーティングレグの腿と脛の間が90度以下になるように曲げるか、横にまっすぐ向ける。
- d) 自由脚を後ろに伸ばして交差させ、横に向け、大腿部とスケート脚の脛部の間隔が90度以下であること。
- e) 自由脚をスケート脚の後ろで交差させ、スケート脚に触れるか触れないかの状態にして、スケート脚の大腿部が少なくとも氷と平行になるようにすること。
- f) フリー・レグは前方に向け、スケーティング・レグの大腿部と脛部の間の角度は90度以内、上体の後部は氷とほぼ平行であること。

注

- 例 e) 他の難しい座位の変化のすぐ後に行う場合は、同じ難しい座位の変化とみなす。

A.3. キャメルポジション用。

- a) 上半身（肩と頭）が上を向いている - 肩のラインが垂直な点から45度以上離れるように上を向いている。
- b) 体がほぼ水平か、水平に横に曲がり、頭部と遊脚がほぼ接触する（ドーナツ型/リング型：頭部と遊脚の間に最大半刃の長さがある）。
- c) 体がほぼ水平で、ブーツのかか手が頭の高さより上に手で引っ張られている状態。
- d) 回転する脚に対して体を前方に曲げ、自由な脚を後方および上方に伸ばし、ほぼ完全に分かれる（大腿部の角度が180度程度になる）。
- e) シンプルなキャメルポジションで、フリーレグを水平線上に置くか、それ以上に置く。

注

- 女性による単純なキャメルスピンは、キャメルポジションの難しいバリエーションとは見なさないものとする。
- アップライト・ポジション（ドーナツ/リング）の例 d) とキャメル・ポジション（ドーナツ/リング）の例 b) を同じパートナーで行った場合は、同じ難易度のバリエーションとみなすものとする。
- アップライト・ポジション（ビエルマン）の例 a) とキャメル・ポジションの例 c)（ブーツのかか手を手で頭の上に引く）は、同じパートナーが行った場合、同じ難易度のバリエーションとみなされるものとする。
- 回転は、完全に、連続して、片足で、両方のパートナーが同時に行った場合、総回転数とする。
- 難易度の高いバリエーションでのローテーションは、完全に確立されたポジションで継続的に行われる場合、レベルとして考慮されるものとする。

B. 回転方向が異なる。

- 両者の回転方向が同時に変更可能
- 各回転方向に3回転以上すること。

C. エントリー特集です。

- a) 明らかな準備もなく、予期せぬ参入。
- b) 異なる創造的かつ／または困難な／または複雑なステップまたは動きの連続的な組み合わせ、あるいは創造的かつ／または困難な／または複雑なステップとダンス・スピンの直前の動きの連続的な組み合わせが両方のパートナーによって実行されたこと。パートナー間の複雑な相互作用なしに行われた動き／ステップはレベルの対象とはならない。

注) パートナーのうち1名のみがエントリーフィーチャーC.b)項を実施した場合は、エントリーフィーチャーとしてみなされません。

D. 退出機能。

- a) 創造的かつ／または困難で／または複雑な異なるステップまたは動きの連続的な組み合わせ、あるいは 創造的かつ／または困難で／または複雑なステップとダンス・スピンの直後の動きの連続的な組み合わせを両方のパートナーが実行すること。パートナー間の複雑な相互作用なしに行われた動き／ステップはレベルの対象とはならない。

注) パートナーのうち1社のみが出口機能D.a)項を実行した場合、出口機能とはみなされない。

1.3.3. 難易度

レベルの特性。

- 難易度の高いバリエーションは、少なくとも3回転以上継続して開催された場合、レベル判定される。
- レベル3または4は、各パートナーがレベルに応じて与えられた難しいバリエーションから少なくとも1つを演奏した場合にのみ考慮されるものとする。

レベルの特性。

ベーシックレベル DSp - 3ローテーション	レベル1 DSp - 3回転	レベル2 DSp - 3回転	レベル3 DSp - 3回転	レベル4 DSp - 3回転
<u>ダンス・スピン：スピンのいずれかのパートで、両パートナーが同時に片足で連続3回転以上すること。</u>	1 難易度の高いバリエーション 任意の基本ポジションから オア 回転方向の違い	2種類の基本ポジションからの2種類の難易度バリエーション オア 1 同じ基本ポジションからの難しいバリエーション AND 回転方向の違い	3種類の基本姿勢から3種類の難易度の高いバリエーション オア 2種類の基本ポジションからの2種類の難易度の高いバリエーション アンド 回転方向の違い	3種類の基本ポジションから4種類の難易度の高いバリエーション (少なくとも2種類の難易度の高いバリエーションをパートナーが同時に演奏すること) アンド エントリー機能またはイグジット機能 オア 3種類の基本姿勢から3種類の難易度の高いバリエーション アンド 回転方向の違い アン ド エントリーフィーチャーまたはイグジットフィーチャーまたは2番目の異なる回転方向

1.4. ダンスリフト

1.4.1. 呼称の追加原則

すべてのタイプのダンスリフトに適用可能です。

- 最初に行なわれたダンス・リフトは要求されたダンス・リフトとして識別され、レベルが与えられるが、基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとされる。コレオグラフィック・エレメントが要求され、オプションとしてコレオグラフィック・ダンス・リフトがある場合、続く最初のダンス・リフトはコレオグラフィック・ダンス・リフトとして識別されるものとする。基本レベルの最低要件を満たす後続のダンス・リフトは「追加要素」に分類され、略語* (例：CuLi*) で識別されるものとする。これはその要素が値なし、控除-1 が適用され、ボックスを占め、ダンス・リフトとしてカウントされることを示す。必要なダンス・リフトおよびコレオグラフィック・リフトの数はリズム・ダンスおよびウェルバランス・フリーダンス・プログラムの必須要素の説明で指定されている。
- リフティングされたパートナーが 3 秒未満しか氷上にいない場合、および/または 2 回転未満しか動いていない場合、これは識別されないものとする。
- リフトの試行で転倒や中断が発生し、基礎レベルの条件を満たせなかった場合、2回目の試行でレベル判定を行う。
- 繰り返されるタイプのダンス・リフトまたはコンビネーション・リフトの一部は「追加要素」として分類され、略号*が与えられる (例：CuLi*)。これはその要素が値を受け取らず、控除-1 が適用され、ボックスを占め、ダンス・リフトとしてカウントされることを示す (蛇紋岩を形成する 2 つの曲線上の 2 つのカーブ・リフトから成るコンビネーション・リフトの後半部分または異なる方向の 2 つのローテーション・リフトから成るものには適用されない)。

5. 基本レベルの最低要件を満たすリズム・ダンスの必須要素またはウェルバランス・フリー・ダンス・プログラムに従わないタイプのダンス・リフトは「追加要素」として分類され、略号*（例：CuLi*（リフトのタイプが特定できる場合） または Li*（リフトのタイプが特定できない場合））が付けられるものとする。これはその要素が値を受け取らず、控除-1が適用され、ボックスを占め、ダンス・リフトとしてカウントされることを示す。
6. プログラムが音楽開始前にパートナーのダンス・リフトで始まる場合、パートナーのいずれかが動き出すときにダンス・リフトとそのレベルが特定されるものとする。

7. ダンス・リフトが特定された（すなわち基礎レベルまたはそれ以上を満たしている）後にフォールまたは中断が起こった場合、そのダンス・リフトにはフォールまたは中断の前に行われたものに基づいてレベルが与えられる。フォール後にカップルが時間を埋める目的でリフトを継続した場合、これはレベルまたは追加要素として考慮されない。
8. ダンス・リフトが開始された後に追加のサポート（フリー・レッグ/リフトされたパートナーによるフット/リフトされたパートナーまたはリフティング・パートナーの手によるタッチダウン）によるコントロールの喪失が起こり、タッチダウン後（中断なく）ダンス・リフトが継続した場合、そのレベルはタッチダウン1つにつき1レベル減じられる（コンビ・リフトではタッチダウンが起こったショート・リフトのみレベルが1レベル減らされる）。
9. もしリフティング・パートナーが、確立されたタイプのリフト中に、新しいタイプのリフトを確立せずに一時的な逸脱（例：パターン、回転を止めて再開する、固定された移動と固定される、等）を作成した場合、テクニカルパネルはレベルを1下げるでしょう（入退出機能を除く）。
10. ショート・リフト内の偏差が、確立された2種類のリフトを生み出す場合（例、直線リフトが曲線リフトに、回転リフトが静止リフトに、静止リフトが回転リフトに、など）、リフトの種類を特定し、最初に行われるリフトの種類中のみ、レベルを考慮するフィーチャーを考慮すべきである（レベルを考慮すべきあらゆるエントリーフィーチャーを含む）。

回転式リフトに適用されます。

1. ローテーション・リフトは、リフティング・パートナーが2回転以上移動した場合に識別されるものとする。ダンス・リフトまたはコンビネーション・リフトの一部でローテーション・リフトでないものの最初または最後の2回転未満は、テクニカル・パネルにより無視されるものとする。

コンビネーションリフトに適用されます。

1. コンビネーション・リフトは、完全に確立された2種類のショート・リフトがほぼ等しい2つの部分を形成するように識別されるものとし、または大きい部分を形成する種類のショート・リフトとして識別されるものとする。2種類のショート・リフトのそれぞれのレベルは、別々に示されるものとする。
2. 何らかの理由でコンビネーション・リフトの一方のパートを識別できない場合、もう一方のパートのみがショート・リフトとして識別され、満たされた要件に従ってレベルが与えられ、基本レベルの要件が満たされず「+コンボ」として分類される場合はレベルなしとする。後続の要素は、コンビネーション・リフトの両方の部分が実行され、識別されたものとして識別されるものとする。
3. コンビネーション・リフトにおいて、カップルがエントリーおよび/またはイグジット・フィーチャーとして不正な要素/運動/行為を行った場合 ~~（4回転以上のジャンプなど）~~：不正な要素/運動/行為に対する減点が適用され、コンビネーション・リフトの第1/2パートは、基礎レベルの要件が満たされれば基礎レベルが与えられ、基礎レベルの最低要件が満たされなければ無レベルが与えられる。リフトの他の部分には、満たされた要件に応じたレベルが与えられる。
4. ワン・ハンド/アーム・リフトは、両方の部品がワン・ハンド/アーム・リフトである場合にのみ、コンビネーション・リフトとして使用できます。何らかの理由でコンビネーション・リフトの片方のパーツだけがワンハンド/アーム・リフトである場合、このパーツはローテーション・リフトとして識別され、その出入り口機能はもう片方のリフトのレベルに対して考慮されません。他の部品は、そのタイプで識別され、満たされた要件に従ってレベルが与えられなければならない、基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとなります（例：RoLi+CuLi3）。
5. 第1リフトに接続された2つの困難な入口は、選択されたリフトのタイプについてレベル認定され、第1リフトについてのみ考慮されます。第2リフトに接続された2つの困難な出口の特徴は、選択されたタイプのリフトについてレベル認定されたもので、第2リフトについてのみ考慮されます。
 - 第1リフトに接続され、選択されたリフトのレベルに応じて承認された1つのDifficult entry featureのみが、第2リフトを1レベルアップさせる。
 - 選択された種類のリフトで、第2リフトに接続された1つの難関出口機能のみが、第1リフトを1段階アップグレードすることができます。
6. リフティングされたパートナーのショート・リフトの難しいポーズ（オプション a）から i）またはポーズの変更（オプション a）または b）は、FD の同じ

タイプのショート・リフトまたはコンボ・リフトの同じタイプのリフトの一部と異なっていなければならない。同じ種類のリフトで、同じ難しいポーズ
(オプション a)~i) または同じポーズ変更 (オプション a)または b)) を繰り返し行った場合は、FD のシンプル・ポーズ/チェンジ・オブ・ポーズと
して扱う。

1.4.2. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

持ち上げられたパートナーの難しいポーズ（例）。

- a) フルスプリット：持ち上げた相手の脚を伸ばし、太ももの角度を約180度にした場合。
- b) full "Biellmann": 身体の垂直線に対して任意の向き（直立、水平など）で、ブーツのかかとを手で引き、頭の高さの後ろ、上にある状態。
- c) フルドーナツ/リングと難しいホールド/パートナー間の相互作用の組み合わせ：上体を後ろに反らせて、片足または両足をほぼ頭につけてフルサークル（頭と刃の間の長さは最大で半身）。
- d) 逆さまにするとホールドが難しく、パートナー同士の交流も難しい。
- e) 垂直の位置からリフトされたパートナーが片持ちになる：リフトされたパートナーの胴体はリフトされたパートナーから離れ、追加の支点は手だけである；
- f) は、1点のみの支持で水平にバランスをとることができます。
- g) 脚だけを支点にして、体を傾ける（前方または後方）。
- h) フルレイバック 上半身を腰から反らし、リフティング・パートナーから大腿部より上に支持を受けない状態。
- i) 体重の大部分が水平にかかるように伸ばした状態で、肩や背中の上部だけを支えるようにします。

注意事項

- は、初回のみレベル判定されます。
- b)(フル"ビールマン")と c)(フルドーナツ/リング)の例は、同じ「難しいポーズ」の例とみなすものとする。

持ち上げられたパートナーのポーズを変更する。

ポーズ変更は、以下のオプション a) または b) の特性を満たす場合に、レベル判定を行うものとする。

- a) リフティング・パートナーがホールドを変え、持ち上げられたパートナーがホールド、ボディポーズ、基本的な体の軸を変えることで、それが重大な変化となる場合(すなわち、カメラマンが2種類の写真を作成する場合)。腕や脚の位置を変えるだけ、ホールドやボディ・ポーズを裏側に変えるだけ、持ち上げられたパートナーの体の高さを変えるだけでは、ポーズの変更とはなりません。
- b) リフトアップしたパートナーは、ショートリフトの間中、様々なポーズを取りながら連続して移動します。

注：ポーズの変更は、それがショート・リフトであろうとロング・リフトの一部であろうと、最初に行われた2回のみレベルとみなされるものとする。

リフティングパートナーにとって難しいポジション（例のグループ）。

- a) 片足
- b) スプレッドイーグルまたはイナバウアーを任意のエッジ/トレースで使用。
- c) シュート・ザ・ダック（大腿部が氷と平行）、両膝を曲げてクラウチング（大腿部が氷と平行）、片膝を曲げて片足を横に伸ばしてランジ（大腿部が氷と平行）など、膝曲げ動作の難しいバリエーションを用意。
- d) ワンハンド/アーム・リフト：リフティング・パートナーの手/腕と持ち上げられたパートナー以外の接触がない状態。

注意事項

- グループ c)の例（膝を曲げた姿勢の変化が難しい）は、回転していない静止リフトでは、レベルとして考慮されない。
- グループ a) b) c) d) から選ばれたリフティング・パートナーの困難なポジションの例は、それが初めて起こったときにレベルとして考慮されます。グループ a)、b)、c)、d)のうち、難しいポジションの2回目の試行は、レベルとして考慮されない。

(例外。例外：異なる方向の2つの回転式ワンハンド/アーム・リフトからなるコンビネーション・リフトで、ワンハンド/アーム・リフトは両方の方向でレベルとみなされる場合、および蛇行パターンを形成する2つのカーブ上の2つのカーブ・リフトからなるコンビネーション・リフトで、a) b) c) の例は、同じ端

であっても両方のカーブでレベルとみなされる場合があります)。

ENTRY FEATURE (例のグループ)。

エントリーフィーチャーは最大2つまで組み合わせることができ、グループ1~4の要素ごとにレベルが検討されます（グループ2はグループ4と組み合わせることができません）。

グループ1)

明らかな準備のない予期せぬ参入

注

- 1つのエントリー機能としてみなす
- は、最初の2回のみレベル対象として考慮され、それぞれのUnexpected Entryは異なるものでなければなりません。繰り返されるUnexpected Entryは、レベルの対象とはならない

グループ2)

異なる創造的かつ困難で複雑なステップまたは動きの連続的な組み合わせ、あるいは創造的かつ困難で複雑なステップとリフト直前の動きの連続的な組み合わせが両方のパートナーによって実行された場合。パートナー間の複雑な相互作用なしに行われた動き／ステップは、レベルの対象とはならない。

注

- 1つのエントリー機能としてみなす
- 初回実行時のみLevelの対象となる
- パートナーのどちらか一方だけがこのエントリー機能を実行した場合、そのレベルはエントリー機能としてみなされない。

グループ3)

持ち上げられたパートナーが望ましいポーズに到達し確立するために行った**重要な移行動作**（持ち上げられたパートナーがその後、当該ショート・リフトの全期間を通じて異なるポーズを連続的に移動するポーズ変更を行った場合は考慮されない）。

注

- 1つのエントリー機能としてみなす
- 最初の2回のみLevelの対象となります。

グループ4)

リフティングパートナーにとって**困難なポジションからのエントリー**（ローテーションリフトを除く）

- a) 一足
- b) スプレッドイーグルまたはイナバウアーを任意のエッジ/トレーシングに配置
- c) ダックシュート（大腿部が氷と平行）、両膝を曲げてクラウチ（大腿部が氷と平行）、片膝を曲げて片足を横に伸ばしてランジ（大腿部が氷と平行）など、膝を曲げるポジションの難しいバリエーション。
 - レベル認定を受けるためには、リフトされたパートナーが離氷する前にグループ4の難しいポジションに到達し、その後、中間ポジションなしで継続的に難しいポジションに移行し、レベル認定を受けなければならない。

注

- 各サブグループ a)、b)、c)を1つのEntry Featureとして扱う。

- 各サブグループ a)、b)、c)は、**初回のみ**レベル対象として扱われる。**同じサブグループから²回目の挑戦**があった場合は、審査対象外となります。

グループ5)

レベル3、4の回転式リフトエントリー機能：リフティングパートナーがリフトエントリー時に片足で一回転する。

- 1つのエントリー機能としてみなす
- 初回実行時のみLevelの対象となる
- は、**Entry Feature Group 1**および**3**との組み合わせで、レベルの対象とすることができます。両方のEntry FeatureがLevelにカウントされる場合、これらは2つのEntry Featuresとなる

EXIT FEATURE (例のグループ)。最大2つの出口機能を組み合わせることができ、グループ1と2、2と3から要素ごとにレベルを考慮する（グループ1はグループ3と組み合わせることはできない）。

グループ1)

異なる創造的かつ／または困難な／または複雑なステップまたは動きの連続的な組み合わせ、あるいは創造的かつ／または困難な／または複雑なステップとリフト直後の動きの連続的な組み合わせを、**両パートナーが実行した場合。パートナー間の複雑な相互作用なしに行われた動き／ステップは、レベルの対象とはならない。**

注

- 1つの出口とみなす 特徴
- 初回実行時のみLevelの対象となる
- パートナーの一方のみがこの終了機能を実行した場合、そのレベルの終了機能とはみなされない。

グループ2)

リフトされたパートナーが氷に触れる前に行った**重要な移行動作**（リフトされたパートナーが、当該ショート・リフトの全期間を通じて、異なるポーズを連続的に移動するポーズ変更を行った場合は考慮されない）。

注

- 1つの出口とみなす 特徴
- 最初の2回のみLevelの対象となります。

グループ3)

リフト中に使用した位置とは異なる、リフト・パートナーにとって**困難な位置**(ローテーション・リフトを除く)

- 一足
- スプレッドイーグルまたはイナバウアーを任意のエッジ/トレッシングに配置
- ダックシュート（大腿部が氷と平行）、両膝を曲げてクラウチ（大腿部が氷と平行）、片膝を曲げて片足を横に伸ばしてランジ（大腿部が氷と平行）など、膝を曲げるポジションの難しいバリエーション。
 - レベル認定を受けるには、グループ 3 の新しい難しい位置に到達し、リフトされたパートナーが氷に触れるまでそれを維持しなければならない。このエッジ/トレッシング・フィーチャーは、新しい難易度の位置への中間位置なしで達成されなければならない、レベル認定される。

注

- 各サブグループ a)、 b)、 c)を1つの出口と見なし、個別にフィーチャーを作成する。

- 各サブグループ a)、b)、c)は、**最初に**実行されたときのみ、レベル対象として考慮される。同じサブグループから^{2回目}にこのExit Featureを行った場合は、Levelの対象とはならない。

ワンハンド/アーム式回転昇降機 レベル3、4用追加装備

- リフティングパートナーは、少なくとも1回転は片足立ちである
- リフティング・パートナーは、リフティングの開始時に片足で1回転する。
- および/または、リフティングパートナーは、少なくとも3つの回転を通じて連続した動きでスケーティングレッグ（膝）のレベルを著しく変化させること。
- および/または、リフティングパートナーのホールディングアームがリフティングパートナーの身体から完全に離れ、パートナー間の距離が少なくとも3回転していること。

レベル3、4の回転式リフト追加機能。

- リフティング・パートナーがリフト中に少なくとも1回転は片足立ちであること。
- リフティング・パートナーは片方の手と腕で、リフティング・パートナーのホールド・アームはリフティング・パートナーの体から離れ、少なくとも3回転してパートナー間の距離がある状態で完全に伸ばされる。

1.4.3. 難易度

レベルの特性。

定置リフト、直線リフト、カーブリフト				
基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
持ち上げられたパートナーは、少なくとも3秒間は氷の外で待機する。	<p>1 a)、b)、c)のうち、特徴的なもの。</p> <p>a) 持ち上げられたパートナーが難しいポーズを3秒以上維持したこと</p> <p>オア</p> <p>持ち上げられたパートナーは、チェンジオブポーズで移動します。</p> <p>b) リフティングパートナーがDifficult Positionを3秒以上維持すること</p> <p>c) リフトしたパートナーを少なくとも5秒間氷から離す（認められたタイプのリフト</p>	<p>2 a)、b)、c)のうち、特徴的なもの。</p> <p>a) 持ち上げられたパートナーが難しいポーズを3秒以上維持したこと</p> <p>オア</p> <p>持ち上げられたパートナーはポーズの変更</p> <p>b) リフティングパートナーがDifficult Positionを3秒以上維持すること</p> <p>c) エントリー機能またはイグジット機能</p> <p>注</p>	<p>3 a)、b)、c)、d)のうち、特徴的なもの。</p> <p>a) 持ち上げられたパートナーが難しいポーズを3秒以上維持したこと</p> <p>オア</p> <p>持ち上げられたパートナーはポーズの変更</p> <p>b) リフティングパートナーが持続する困難な姿勢で3秒以上</p> <p>c) エントリー機能</p> <p>d) 退出機能（複数）</p> <p>注</p> <p>a) および/または b) 機能が含</p>	<p>4 a)、b)、c)、d)のうち、特徴的なもの。</p> <p>a) 持ち上げられたパートナーが難しいポーズを3秒以上維持したこと</p> <p>オア</p> <p>持ち上げられたパートナーはポーズの変更</p> <p>b) リフティングパートナーがDifficult Positionを3秒以上維持すること</p> <p>c) エントリー機能</p> <p>d) 退出機能（複数）</p> <p>注</p>

	で) .	a) および/または b) 機能が含まれていること。	まれていること。	a) および/または b) 機能が含まれていること。
--	------	----------------------------	----------	----------------------------

ローテーション・リフト				
基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<p>持ち上げられたパートナーは、少なくとも2回転は氷から離される。</p> <p>アンド</p> <p>リフティングパートナーは少なくとも2回転はする。</p>	<p>OPTION 1</p> <p>持ち上げられたパートナーは 難しいポーズ - 三回転以上 - またはポーズチェンジを行う AND リフティングパートナーは最低でも3回転はする</p> <p>OPTION 2</p> <p>リフティングパートナーは最低でも4回転はする</p>	<p>OPTION 1</p> <p>持ち上げられたパートナーは 難しいポーズ - 最低でも4回転はする - またはポーズチェンジを行う AND リフティングパートナーが5回転以上すること</p> <p>OPTION 2</p> <p>リフティングパートナーが6回転以上すること</p>	<p>OPTION 1</p> <p>持ち上げられたパートナーは 難しいポーズ - 最低でも5回転はする - またはポーズチェンジを行う AND リフティングパートナーが6回転以上すること</p> <p>OPTION 2</p> <p>リフティングパートナーが少なくとも6回転以上すること AND 以下のいずれか1つ。 - エントリー機能 - 退出機能 - 回転昇降装置</p>	<p>OPTION 1</p> <p>レベル3オプション1の条件 アンド 以下のいずれか1つ。 - エントリー機能 - 退出機能 - ローテーション・リフト追加機能</p> <p>OPTION 2</p> <p>リフティングパートナーが6回転以上すること アンド 以下のうち2つ。 - エントリー機能 - 退出機能 - ローテーション・リフト追加機能</p>
ローテーションリフト-ワンハンド/アームリフト				
基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<p>ワンハンド/アームリフトでパートナーを2回転以上持ち上げる（保持する）。</p>	<p>合計2回転以上（持ち上げる、保持する）</p>	<p>合計3回転以上（持ち上げる、保持する）</p> <p>または</p> <p>二回転以上</p>	<p>合計3回転以上（持ち上げる、保持する）</p> <p>アンド</p> <p>ワンハンド/アーム回転昇降機構搭載</p>	<p>合計3回転以上（持ち上げる、保持する、置く）</p> <p>アンド</p> <p>ワンハンド/アーム回転昇降機構搭載</p>

1.5. かんじきセット

1.5.1. 呼称の追加原則

1. セット・オブ・ツイズルは1ユニットとして評価され、各パートナーにLevelが付与されます。
2. 最初に行われたツイズルのセットは必須のツイズルのセット（ジュニア/シニア・リズム・ダンスおよびノービス・フリー・ダンスでは連続ツイズルのセット、ジュニア/シニア・フリー・ダンスでは同期ツイズルのセット）として識別され、各パートナーにレベルが与えられるか、基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとされる。要求されたシンクロナイズド・ツイズルの後に行われる最初のツイズリング動作のセットはコレオグラフィック・ツイズリング動作として識別されるものとする。それ以降のツイズルのセットは識別してはならない。
3. もしパートナーの一方または両方による追加のサポート（例：フリーレグ/フットおよび/または手によるつまずき/タッチダウン）を伴うコントロールの喪失がツイズル・セットの中で起こり、そのツイズル・セットが中断なく継続された場合、そのパートナーのエラーにつき1レベル減少させるものとする。セット・オブ・ツイズル中に2つ以上のアンコントロール・ステップが行われた場合、このミスはそのミスを行ったパートナーの中断とみなされる。
 - コントロールが効かなくなり、2歩までの誤差を生じた場合は、つまずき/タッチダウンとし、1段階下げる。
 - コントロールされていない2つ以上のステップは中断となり、このポイントからのフィーチャー/ローテーションはレベルとして考慮されません。
4. セット・オブ・ツイズルのいずれかの部分でフォールまたは中断が発生した場合、そのセット・オブ・ツイズルはフォールまたは中断の前に満たされた要件に従って識別され、レベルが与えられるものとする。
5. どちらかのパートナーによって最初のTwizzleへのエントリーエッジでフォールまたはインターラプションが発生した場合、そのエレメントはエラーを実行したパートナーにNo Levelが与えられます。もう一方のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
6. 最初の2つのツイズルの一部がビルエットになったり、3回転を確認した場合、そのレベルは減少するものとする。
 - 2つのツイザーのうち1つがビルエットになった場合、または3回転を確認した場合、1レベルアップする（各パートナーについて個別に検討する）。
 - ツイズルがビルエットになった場合、またはスリーターンを確認した場合、2レベル差で（各パートナーを個別に考慮）。
7. どちらのTwizzleもフルストップスタンドからのエントリーエッジであってはならず、そうでない場合は1ストップごとに1レベルずつレベルが下がる（各パートナーについて個別に考慮される）。
8. 必要なツイズルセット間のステップ数が最大または最小の場合、レベルは1レベル減少する（各パートナーについて個別に考慮される）。
9. シーケンシャルツイズル中にパートナーがホールド/タッチ/コンタクトしていた場合、各パートナーにつき1レベルずつレベルを下げるものとする。
10. シンクロナイズド・ツイズルの1回目と2回目の間のコネクティングステップにおいて、パートナーがホールド/タッチ/コンタクトしていない場合、各パートナーにつき1レベルずつレベルを下げるものとする。

1.5.2. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

追加機能(例のグループ)

グループA（手首を含む上半身と手）

- 肘が少なくとも肩の高さと同じかそれ以上であること。肘は頭の上、頭と同じ高さ、または頭より低くてもよい。手は腕のどの部分にも触れてはならない。
- 腕まくり
- 背延べ
- 臂臂
- 胴体軸がずれている

Bグループ（スケーティングレッグ、フリーレッグ）。

- フリー・レッグは膝から下を前または後ろに出し、スケーティング・レッグに触れないようにして、少なくとも45度開いた腰の位置で行う。
- 前方、**側方**、後方のいずれかのクープで、フリー・フットとスケーティング・レッグを接触させ、少なくとも45度以上腰を開いた姿勢。
- おさえこみ
- 浮き足
- 膝の高さ以上に伸ばした脚（大腿と脛の角度が90度以上、前、横、後ろ、またはそれらの組み合わせで伸ばした、または曲げた状態）。
- フリーレッグを垂直から45度以上の角度で伸ばした状態（太ももと脛の角度が90度以上、前、横、後ろ、またはそれらの組み合わせで伸ばした状態または曲げた状態）。
- シットポジション
- すり足

グループC（パターン、エントリー、エグジット）。

- 最初の2つのツイズルとは異なるエントリーエッジで開始され、連続ツイズルセットおよび同期ツイズルセットでは最大1ステップ先行した、少なくとも3回転のツイズルを正しく演奏したもの。
- ダンス・ジャンプから第1または第2ツイズルへのエントリー（ツイズルのエントリー・エッジは、ダンス・ジャンプの着地エッジによって決定される）。
- 片足で行う2回のツイズル。リズム・ダンスでは要求されたツイズルの間、リズム・ダンスとフリー・ダンスでは2回目と3回目のツイズルの間に片足で行うターンや動作に制限なし。
- 創造的かつ/または困難かつ/または複雑かつ/または予期せぬエントリーから直接実行されたツイズルのセット。（パートナーごとに異なる場合があります。）

追加機能に関する注意事項

- グループ A、B から選択された付加機能は、完全に達成され確立されている場合、レベルの対象とする。
 - トゥイズルの前半回転内で、かつ
 - そのレベルに必要なローテーション数（レベル2：2ローテーション、レベル3：3ローテーション、レベル4：4ローテーション）を完全に終了するまで開催されます。
- 足替えの際に片足で行うターンや動作、必要なツイズル間のステップに制限はない。レベルに応じて考慮されるツイズル回転の後の接続ターンは、追加のシングルツイズルを含め、いくつでも許可される。
- 技術的要素に言及する場合の「複雑な」の定義は、必ずしも困難なことを意味しない。
- 選択された同じ付加機能が両方のパートナーによって同時に実行された場合、各パートナーのLevelとみなされる。いかなるエラーも、パートナーごとに評価される。
- ツイズル・セットの2番目と3番目のツイズルの間に1つ以上のステップがある場合、3番目のツイズルはグループCフィーチャーとしてレベルの対象から外れる。
- Cフィーチャーである「片足で行う2回のツイズルで、足を変えずに、ターンや動作に制限なく、ツイズルの間に片足で行う」を達成するためのツイズルのセットで。

このフィーチャーを考慮するための条件は、この「C」フィーチャーの直後のツイズル中に3つの回転が完了していることです。この条件は、この「C」フィーチャーが第1ツイズルと第2ツイズルの間、または第2ツイズルと第3ツイズルの間に行われた場合も同様です。

さらに、3回目のツイズルが少なくとも3回転で行われ、かつ正しく実行されていれば、テクニカルパネルはこれをレベルのもう一つの'C'フィーチャーとみなすべきである。この場合、カップルは2つの'C'フィーチャーを獲得することになる。

1.5.3. 難易度

レベルの特徴：（パートナーごとにレベルを分けて1つのユニットとして評価する）

基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
2つのTwizzleでそれぞれ1回転以上	2つのTwizzleでそれぞれ2回転以上すること アンド 少なくとも1つの追加機能	2つのTwizzleで異なるエントリーエッジと異なる回転方向 アンド 2つのTwizzleでそれぞれ2回転以上すること アンド 最低2種類の付加機能	2つのTwizzleで異なるエントリーエッジと異なる回転方向 アンド 2つのTwizzlesでそれぞれ3回転以上 AND 2つのグループから3つ以上の異なる付加機能 オア 3つ以上のグループから3つ以上の異なる付加機能	2つのTwizzleのエントリーエッジと回転方向の違い アンド 2つのTwizzleでそれぞれ4回転以上の回転数 アンド 3つのグループから4つ以上の異なる付加機能を提供する。

1.6. ステップシーケンス(PATTERN DANCE TYPE STEP SEQUENCEを含む)

1.6.1. 呼称の追加原則

1. 必須グループの最初に行われたステップ・シーケンスはそのグループの必須ステップ・シーケンスとして特定され、レベルが与えられ、基本レベルの要件を満たしていない場合はレベルなしとする。そのグループの後続のステップ・シーケンスおよびリズム・ダンスの必須要素またはウェルバランス・フリー・ダンス・プログラムに従わないグループのステップ・シーケンスは識別されないものとする。要件に従わないとして行われた誤った要素（例えば 2022/23 RD では MiSt/DiSt ではなくサーキュラー・ステップ・シーケンス）がある場合、技術委員会はそれを CiSt と呼び、* 追加要素 No レベル、および -1.0 の控除を追加する。
2. ステップ・シーケンスを行おうとしたとき、またはその途中で転倒または中断が生じ、その要素が直ちに再開された場合、その要素は識別され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるものとし、基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとする。
3. ステップシーケンスのステップの割合は、直線、円・図形、斜めなど、決められた図形ごとに完成した全体のパターンで評価されます。
4. ステップシーケンス (スタイルB) は、ウーマンステップシーケンスレベルとマンステップシーケンスレベルの基本値を加算して1ユニットとして評価し、GOEを適用します。
5. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt) (スタイル D) は両パートナーのレベルを合わせた 1つのユニットとして評価される。
6. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt) (スタイル D) において、パートナーがホールドの変更および許可されたストップ中であっても常にホールド/コンタクト/タッチを維持しない場合 (振付の接続としてツイズを行う場合を除く)、レベルは要素ごとに 1 レベル減じられるものとする。この規定は、転倒によるコンタクトの喪失には適用されない。
7. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt) (スタイル D) - パートナー1人につき2種類の難しいターンを以下の中から行うこと。ロッカー、カウンター、チョクトー、フォワード・アウトサイド・モホーク。上記のうち、パートナー1人につき最初に試行した2つの異なる困難なターンのみが、レベル判定対象となる。同じディフィカルティ・ターンの追加試技は無視される。上記のDifficult Turnsは、パートナー2人が同時に行ってはならない。もし、両方のパートナーが同時に「困難なターン」を行った場合、どちらのパートナーも「困難なターン」はレベル判定されず、別々に再挑戦することもレベル判定されることもありません。
8. Levelの対象となるHoldを設定する必要があります。
9. 2022/23 シーズンでは、リズム・ダンス・ステップ・シーケンス (スタイル B) のレベルにはホールドは考慮されない。

1.6.2. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

難しいターンの種類ブラケット、ロッカー、カウンター、チョクトー、フォワード・アウトサイド・モホーク、ツイズル (1 回転のツイズル: レベル 1 および 2 は「シングル・ツイズル」、2 回転のツイズル: レベル 1 ~ 4 は「ダブル・ツイズル」)、明確で認識できるエッジで、規則 704 のツイズルに関する記述に従って滑走すること。

ダンスのホールド (またはバリエーション)。キリアン、ワルツ (またはタンゴ)、フォックストロット。レベル認定を受けるには、ダンス・ホールドまたはそのバリエーションが確立されている必要がある。

チェンジ・オブ・ホールド: レベル認定を受けるためには、チェンジ・オブ・ホールドが明確でなければならず (例: 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、ただしワルツからタンゴ、ワルツからハンドインハンドが向かい合うのは不可)、それぞれのホールドが確立していなければならない。

中断。ステップシーケンスは、つまずき、転倒、その他の理由で、パターン全体の何パーセントも中断されないこと。

1.6.3. 難易度の高いレベル

ステップシーケンスのスタイル：ステップシーケンスの難易度は、以下のレベルの特徴に従って決定されるものとする。

- ジュニア・リズム・ダンス ホールドまたはノットタッチングでのワンステップシーケンスまたはその両方のコンビネーションスタイル B
- シニア・リズム・ダンス ホールドまたはノットタッチングでの1ステップシーケンスまたはその組み合わせ。スタイル B
- シニアリズムダンス ワン (1) パターンダンスタイプ ステップシーケンス (PSt) : スタイル D
- アドバンスド・ノービス、ジュニア、シニアのフリーダンス。スタイルB

ステップシーケンス

Levels Style Bの特徴：(パートナーごとにLevelsを分け、1つのユニットとして評価する)

ステップ・シーケンス・スタイルBのフットワーク：各パートナーのフットワーク、異なる種類の難しいターンを含む(難しいターンの最初の試みのみがレベルとして考慮される)。

- レベル3、4では、ツイズルが含まれる場合は、少なくとも2回転させなければならない。"ダブルツイズル"

必要条件	基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
中断	柄の合計が50%以下	柄の合計が50%以下	柄の合計が25%以下	柄の合計が10%以下	中断なし
フットワーク		少なくとも1種類の難易度の高いターン	少なくとも3種類の難易度の高いターン	少なくとも4種類の難易度の高いターン	少なくとも5種類の難易度の高いターン
ダンスホールドの確立 (FDのみ)		ダンスホールド1回以上	ダンスホールド2回以上	ダンスホールド3回以上	ダンスホールド3回以上
マルチディレクショナル				ターンズ・マルチディレクショナル	ターンズ・マルチディレクショナル
ステップス/ターン					すべてのステップ/ターンは100%クリーン

パターンダンス型ステップシーケンス

レベルスタイルDの特徴：（両パートナーのレベルを合わせて1つのユニットとして評価する）

パターン・ダンス・タイプのステップ・シークエンスのためのフットワーク。フットワーク：合計4つの異なる困難なターンを含む - パートナー1人につき2つの異なる困難なターンと、もう1人のパートナーにつき以下の中から2つの異なる困難なターンを選択する。ロッカー、カウンター、チョクトー、フォワード・アウトサイド・モホーク（パートナー1人につき上記のうち最初に試行した2つの異なる難度のターンのみがレベル判定対象となる）。

必要条件	基礎レベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
中断	- 柄の合計が50%以下	柄の合計が50%以下	柄の合計が25%以下	柄の合計が10%以下	中断なし
フットワーク		は、合計1ターンの難易度を含みます。	難易度の高いターンを計2回収録	は、合計3つの難易度の高いターンが含まれています。	は、合計4つの難易度の高いターンを含みます。
ダンスホールディングスを設立		少なくとも1つのダンスホールドが確立されていること	ダンスホールドを1つ以上搭載	ダンスホールド2個以上付属	ダンスホールドを3つ以上収録
ステップ/ターンス					すべてのステップ/ターンは100%クリーン

1.7 一足交代制

1.7.1. 呼称の追加原則

- 片足立ちターンシークエンスは、各パートナーが片足で行う難しいターンで、**ホールド/タッチ/コンタクトは行わず**、最初の難しいターンと同時に始めなければならない。最初の難易度の高いターンを同時に行う必要はない。
パートナーごとにLevelが設定され、1つのユニットとして評価される。ワンフット・ターン・シークエンスにおいて、最初の難しいターンをパートナー2人が同時に行わなかった場合、そのレベルはパートナー1人につき1レベルずつ下がるものとする。
- 追加サポートによるコントロールの喪失（フリー・レッグ/フットおよび/または手によるタッチダウン）がワン・フット・ターン・シークエンスの間に起こり、中断することなく継続した場合、そのパートナーのエラー1つにつき1レベル減少するものとする。
- 中断とは、スケーティングしている足からもう一方の足への明らかな体重移動を伴うタッチダウンのことである。
- いずれかのパートナーがワンフット・ターン・シークエンスの最初の難しいターンの入口エッジで転倒または中断した場合、その要素はエラーを実行したパートナーにレベルなしが与えられる。もう一方のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
- ワンフット・ターン・シークエンス中にフォールまたは中断が生じ、直ちにその要素が再開された場合、その要素は特定され、フォールまたは中断の前に満たされた要件に従ってエラーを実行したパートナーのレベルが与えられ、基本レベルの要件が満たされない場合はレベルなしとする。他のパートナーのレベルは、実行された内容に基づいて評価される。
- ワンフットターンシークエンスでパートナーが接触した場合、各パートナーにつき1レベルずつレベルを下げるものとする。

1.7.2. 追加の定義、定義への仕様、および注記。

片足ターンの種類 シーケンス 難しいターン。ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズル（1回転のツイズル：レベル1および2では「シングル・ツイズル」、レベル1～4では2回転のツイズル：「ダブル・ツイズル」）は、明確で認識できるエッジで、規則704のツイズの説明にしたがって滑走する。

注意：ターンの一部に誤りがあった場合、そのターンはLevelの対象とはなりません。また、ツイズルやダブルツイズルの一部でもミスがあった場合、そのツイズル全体がレベルの対象とはなりません。例として、カップルが "Double Twizzle" を Difficult Turn として含む場合、ターンのどの部分にもミスがあれば、それは "Single Twizzle" としてさえ考慮されない。

LEVELS OF ONE FOOT TURNS SEQUENCE の特徴（各パートナーに個別のレベルを設定し、1ユニットとして評価する。）

- 難易度の高いターンの最初の挑戦のみがレベル判定されます。
- レベル3、4の場合、Twizzleは最低でも2回転させなければならない。"Double Twizzle"

基礎レベル (各パートナーに対して)	レベル1 (各パートナーに対して)	レベル2 (各パートナーに対して)	レベル3 (各パートナーに対して)	レベル4 (各パートナーに対して)
少なくとも1種類のワンフットターンが実行されている。	1種類の片足ターンを正しく実行する	2種類の片足ターンを正しく行うことができる	3種類の片足ターンを正しく行うことができる	4種類の片足ターンを全て正しく行う。 アンド すべてのターンは100%クリーン

1.8. 振付要素

1.8.1. 呼称の追加原則

1. テクニカル・パネルは、他の必須要素と組み合わせて「入口」または「出口」として使用される振付要素／ムーブメントは、必須振付要素／ムーブメントとは見なさない。テクニカル・パネルは、"入口"および/または"出口"の機能としてのみ考慮する。
2. 最初に演奏された必要数の異なる振付要素のみが、必要な振付要素として特定されるものとする。
3. 振付要素の実行中に不正な要素／動き／ポーズがあった場合、不正な要素／動き／ポーズに対する減点が適用され、その要素はノーバリューとなる。

1.8.2. 振付要素の見極め方と確認方法

各コレオグラフィック・エレメントには、最低限必要なものが決められている。この最低要件に達した時点で、コレオグラフィック・エレメントを**確定**する。コレオグラフィック・エレメントは、そのエレメントの（他の）要件に達した時点で確定される（下表参照）。

- 最小要件に達しない場合、その要素は無視され、ボックスをブロックすることはありません。
- もし要素が特定され、確認されない場合、その要素は価値を持たず、ボックスをブロックします。

NEW チャート - コレオグラフィー・エレメントの呼び方

振付要素	身分証明書	確認	通話に関するその他の原則
コレオグラフィック・リフト	持ち上げられたパートナーは、3秒間氷の外で待機する。	持ち上げられたパートナーは、中断することなく少なくとも3秒間氷上から離される。	<ul style="list-style-type: none"> - 必要なダンス・リフトの後に行わなければならない。 - 後続のダンスリフトは追加要素として識別されるものとする。 - 3秒未満で2回転以上の要素はローテーションリフトと呼ばれるようになる。
コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント	共通の軸を中心に、最大2回転まで両パートナーが同時に行う。	共通の軸を中心に、パートナー同士が同時に2回転以上、途切れることなく回転すること。	<ul style="list-style-type: none"> - プログラムのどこで演奏してもよい。 - その後のスピニング動作は特定できないものとする。
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークエンス / Choreographic Character Step Sequence コレオグラフィック・リズム・シークエンス	両パートナーは短軸を中心としたステップを行い関から関へ	パートナーのうち少なくとも一人は、各障壁から2メートル以上離れていない。	<ul style="list-style-type: none"> - プログラム中のどこで演奏してもよい。 - 後続のキャラクターステップシークエンスおよびコレオグラフィックリズムシークエンスは、特定してはならない。
コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント	両者同時に氷上で2秒以上の滑走を行う。 - パートナー2人が同時に行う基本的なランジは、最低条件を満たさないため、無視される。	二人のパートナーが同時に氷上で2秒以上の滑走を行う。	<ul style="list-style-type: none"> - プログラムのどこで演奏してもよい。 - コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント実行中のコントロールの喪失は、追加のサポートがない限り、フォールとはみなされない。 - その後のスライド動作は、Illegal Elementとして識別されます。 - (1)動作、(2)転倒は、そのように呼ばれるが、付加要素（振付的滑走動作）とはみなされない。 - コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントの開始と終了は、同時に行う必要はない。 - もし、コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントが要件を満たさず（したがって特定されず）、スケーターが「身体の一部で氷に触れる」（例として両膝をつく）演技を行った場合、技術委員会は次のように判断する。 - パネルは、パートナーごとにフォールを呼び出します。
コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント	両パートナーは、第1パートと第2パートにおいて、少なくとも2つの連続した走行回転を同時に行い、以下のうち少なくとも1つを行う。 は、パートナーが少なくとも2回転以上連続して回転すること。	ツイズリング動作の間に3歩以内のステップを挟んで行う。	<ul style="list-style-type: none"> - 必要なSet of Twizzlesの後に実行する必要があります。 - その後のTwizzling Movementは特定されないものとする。

振付アシストジャンプムーブメント	アシストジャンプの動作を3回以上連続して行う。	<ul style="list-style-type: none"> - 各アシストジャンプの間は3歩以内で行う。 - <u>アシストパートナーによる各アシストジャンプ動作において、1回転以内で行うこと</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - プログラム中のどこで演奏してもよい。 - その後のジャンプ動作の振付は、特定してはならない。 - <u>何らかの理由で要素が要件を満たさない場合 (たとえば、1つ以上のアシストジャンプが長すぎる、またはアシストジャンプの間に許容以上のステップがある)、その要素は識別されてボックスが埋められますが、その要素には値が与えられません。</u>
------------------	-------------------------	---	---

マーキングガイド

パターンダンス要素・パターンダンス実施グレード 2022/23											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
基準を設定する 段階 ビーツ	1AT: 5つ以上のステップを必要な拍数分押さえていない 2AT: 4つ以上のステップを必要な拍数分押さえていない					1AT: 4つ以下のステップを必要な拍数分保持できなかった場合 2AT: 3つ以下のステップを必要な拍数分保持できなかった場合		1AT: 2つ以下のステップを必要な拍数分保持できなかった場合 2AT: 1ステップが必要な拍数分保持されていない		ステップ/エッジを100%必要な拍数分保持（両パートナーの場合）	
注：ステップとは、パートナーの一方または両方が実行したエラーであっても、ステップ数の合計を計算する際に共有される単位です。											
基準を設定する 転倒/制御不能 追加で 裏付け	重大なエラーを伴う両者の落下	PD内の両方による落下 OR ひやくせん	Element開始時に1つ下がる または Element終了時に両者で下落	エレメント終了時に1点差で落下 Or こぜりあい	つまずき/両者によるタッチダウン または 最大25%の要素欠落	追加サポートなしでの制御不能 (2つまで) または 追加支援による制御不能 (例：つまずき/タッチダウン) 1人分 (表に従って減らす)				なし	
特徴	ポジティブな機能よりもネガティブな機能/エラーが多い					ベーシック 仕置 概ね正しい	1-2 プラス	3-4 プラス アルフ	5-6 プラスアルファ	7-8 プラスアルファ (マイナス要素・)	8つ以上のポジティブな特徴 (ネガティブな特徴/エラーはない)
負の符号化	8つ以上のネガティブ機能	7-8 負の符号化	5-6 負の符号化	3-4 負の符号化	1-2 負の符号化	プラスアルファ					
じっこうちゅう											
1.実行が悪い、またはエレメントがぎこちない、またはコントロールされていない						1-4	1.エッジ/ステップ/ターンの正確さ、清潔さ、深さ、確実さ。				2-4
2.不正確なステップ/ターン（各々）例：チョクトーではなくモホーク						1	2.スムーズ&エフォートレス				2
3.ユニゾンの欠如						1	3.エレメント全体のユニゾン、一体感				2
4.グライドとフロー（氷上の移動）の欠如						1-3	4.グライド&フロー維持（氷上の移動）				2
5.選ばれたリズムの特徴やスタイルを反映していない。						1	5.ニュアンスやアクセントは、選んだリズムの特徴やスタイルを反映している。				1-2
6.所定の拍子で開始しない（各セクション/シーケンスについて）						1	6.6. 選ばれたリズムに合わせたスタイリッシュな両者のボディラインとキャリッジ				1
7.ホールドやポジションが正しくない、またはコントロールされていない、またはパートナーとの間隔が一定でない。 - パターンの50%以下 - パターンの50%以上						1 2	7.パートナーとの間隔を正確かつ一定に保ち、位置決めすることができる。				1-2
							8.タイミングアキュレート100				2
8.8. パターンが正しくない（許可されていない長軸交差を含む）						1-2	9.正しいパターンで氷面を最大限に活用する				2

2022/23 要素 (コレオグラフィック要素を含む) の実行のグレード											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
基準を設定する MUSICALITY	音楽の構造・リズムのパターンから外れている 選んだ音楽・リズム・パターンを反映しない振付要素 せいにかく					一般的に	音楽の構造/リズムパターンにおいて				
基準を設定する 転倒/エラー/紛失 CONTROL	重大なエラーを伴う両者の落下 OR ひやくなんじゅう	両方が倒れる OR ひやくせん	スタート時に1点差で落下 オア Element終了時に両者で下落	要素内で1つでも落下/重大なエラーが発生した場合	2回 (2回) のスタンプル/タッチダウン	追加サポートなしでの制御不能 (2つまで)。 または追加サポートによるLoss of Control (例: Stumble/Touchdown) by one			なし	なし	
特徴	NEGATIVE - ポジティブな機能よりもネガティブな機能が多い。					概ね正しい	POSITIVE - ネガティブな機能よりもポジティブな機能が多いこと。			7-8 (マイナス面はない)	8点以上 (ネガティブな要素がない)
	8以上	7-8	5-6	3-4	1-2		1-2	3-4	5-6		
負の符号化						プラスアルファ					
じゅんぴちゅう											
1.実行が悪い、またはエレメントがぎこちない、またはコントロールされていない					1-4	1.スムーズかつまたはエフォートレス					2
2.選択された音楽/リズム/キャラクターの振付が反映されていない要素					1-2	2.エレメントは、選択された音楽やリズムの振付やキャラクターを引き立てるものである。音楽のニュアンスが反映されている					1-3
3.入口不良・出口不良 (各1件)					1-2	3.入退場がシームレスであること、予想外であること、創造的であること。					1-2
4.ポーズや動きがぎこちない、または美的センスがない (パートナーごと)					1-2	4.両者のボディラインやポーズが美的であること、または個性的であること。					1-2
5.RD/FDの必須要素の前後に長い分離がある					1-2	5.要素中に維持または加速された氷上の速度					1
6.実行が同時でない、またはユニゾンがない Step Seq, STw, OFT, ChTw					1	6.革新的、または創造的な要素である					1-2
7. エレメント内距離 - 腕2本分以上離れている - Step Seq, STw, OFT, ChRS - 腕の長さ/4m以上離れている - ChSt - パートナー間の可変間隔- Step Seq, STw, OFT					1-2	7.エレメント全体のユニゾンまたはワンネス					1
8.回転数の不足・低下RoLi , DSP, STw, Choreo EI					1-2	8.パートナーとの間隔を一定に保ち、密にする STw、ステップセック、OFT、ChRS			9.回転速度の維持または加速 RoLi, DSP, STw, Choreo EI		1-2
9.スポットではありません DSP, StaLi					1	10.ステップやターンのきれいさ、確実さ STw、ステップセック、OFT					2
10.グライド (氷上を移動すること) の欠如 DSP, StaLiを除く全て					1	11.ツイズルの1つの出口 (1) 両ツイズルの出口 (2) 両者が同じTwizzleで行うスムーズランニングエッジで STw					1 2
11.パターン/ブレスメント不正解 ChRS					1	12.多彩なホールド ステップSeq, DSP					1
12.要素に含まれない項目を含む*。 ステップSeq, PSt, ChRS					各1個	13.氷上に座ったり寝たりしての両膝立ち停止で終了 ChSI					1
13.氷上に座ったり寝たりしての両膝立ち停止で終了 ChSI					パートナー1名につき1個						

* **RD** : ハンド・イン・ハンド (ChRS を除く) , ループ (PSt 内および ChRS 中の 1 ループを除く) , レトログレッション. PSt 内のストップ (スタート時除く) 。ステップ・シーケンス・スタイル B で
の 1 回以上のストップおよび 5 秒以上のストップ 注 : テクニカル・パネルは PSt シニア (ツイズルを除く) 中のコンタクト/ホールド/タッチのロスを評価し、エラーの結果 でない限りジャッジによる追加
アクションは要求されない。

* **FD**: ハンド・イン・ハンド, ループ, ストップ. 1小節以上または2小節以上の後退、5秒以上の離隔、パートナー間の距離が腕2本分以上離れていること。

DEDUCTION CHART (Rhythm Dance and Free Dance) - 誰が責任を負うのか？

商品説明	ペナルティ	誰が責任を負うのか
プログラムタイム違反 - 規則502に準ずる	不足分または超過分を5秒ごとに-1.0	レフェリー
違法な要素／動き／ポーズ-規則704条21項による リズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンスの序奏と終結のステップを含む以下の動作および／またはポーズは違法である（ISU コミュニケーションに別途記載がない限り）。 a) パートナーの頭の上に座っている b) パートナーの肩の上に立つ c) は、逆さ割りポーズ（太ももの角度が45度以上保たれている状態）でパートナーを持ち上げました。 d) 振り回し e) リフティング・パートナー 手や腕の力を借りずにリフティング・パートナーを振り回し、リフティング・パートナーの首の周りを足で押さえる。 f) リフティング・パートナーの手／腕が被リフティング・パートナーの身体の中の部分と接触しても、完全に伸ばした腕がリフティング・パートナーの頭より高く維持されていること（支持腕は頭の上で維持し完全に伸ばしてもよい）。 g) 1回転以上のジャンプ（ジャンプエントリージャンプおよびジャンプエグジットジャンプを除く）。 h) 氷の上に横たわる a)～f)のポーズを通じた短い動作は、それが確立・持続していない場合、またはポーズを変更するためにのみ使用される場合、許可される。	テクニカルパネル テクニカルスペシャリストが識別する。テクニカルコントローラーが承認あるいは訂正と減算を行う。しかし、もし両方のテクニカルスペシャリストがテクニカルコントローラーの要求する修正に反対した場合には、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の最初の決定が有効となる。もし、いずれかの要素の実行中に不正な動きがあった場合、不正な動きに対する減点が適用され、その要素は少なくとも基礎レベルの要件を満たしていれば基礎レベル、基礎レベルの最低要件を満たしていなければレベルなしが与えられる。	
コスチューム/小道具の違反 - 規則501条1項による 注：プロップ違反にはダンス・リフトの際に衣装の一部をサポートとして使用することが含まれる。この場合、レフェリーおよびジャッジによる減点が適用され、テクニカル・パネルはコーリング仕様書に従ってダンス・リフトのレベルを与える。	1プログラムにつき-1.0	レフェリー+ジャッジ 全ジャッジとレフェリーを含むパネルの過半数の意見により減点が適用される。50:50 の場合は減点されない。ジャッジとレフェリーは、画面上のボタンを押して、上記の減点を適用する。
衣装の一部/装飾品が氷上に落下 - 規則501条2項による	1プログラムにつき-1.0	レフェリー
フォール - 1パートナーにつき1フォール - 一挙両得 ● 両膝についての滑走や氷上に座っての滑走は禁止されており、ISU コミュニケーションで特に指定がない限り、テクニカル・パネルによってフォールとみなされる（規則 709 および 710、パラグラフ 1.k）。 ● 転倒とは、スケーターがコントロールを失い、体重の大部分がブレード以外の身体他の部分（手、膝、臀部、腕など）に支えられながら氷上に出ている状態をいう（規程第 503 条第 1 項）。	-1.0 -2.0	テクニカルパネル テクニカルスペシャリストが識別する。技術管理者が承認あるいは修正と減算を行う。しかし、もし両方のテクニカルスペシャリストが、テクニカルコントローラーから要求された修正に同意しない場合には、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の最初の決定が有効となる。
レイトスタート - 規則350条2項による - 1秒から30秒の遅れのスタートに対して。	-1.0	レフェリー
10秒を超えるプログラム実行の中断-10秒を超え20秒まで。 - 20秒以上、30秒以内。 - 30秒以上、40秒以内。 中断とは、スケーターがプログラムの演技を止めた瞬間から、演技を再開するまでの経過時間と定義される（規則 503 条 2 項）。	-1.0 -2.0 -3.0	レフェリー 中断が40秒以上続いた場合、レフェリーによって音響信号が発せられ、カップルは撤回される。
プログラムの中断と中断点からの再開の許容-規則515条3.b)に従い	-5.0	レフェリー 中断開始後40秒以内にパートナーの一方がレフェリーに報告しない場合、または追加された3分の許容時間内にカップルがプログラムを再開しない場合、そのカップルは、次のようになる。カップルは撤退。
振付の制限に違反すること ● リズム・ダンス：規程第 709 条第 1 項 d)（パターン）、g)（セパレーション）、h)（ストップ）、i)（手による氷への接触）に準ずる。 ● フリー・ダンス：ISU コミュニケーションで別途指定されない限り、規程第 710 条第 1 項 f)（セパレーション）、h)（ストップ）および j)（手による氷への接触）に従うものとする。	1プログラムにつき-1.0	レフェリー+ジャッジ 全ジャッジとレフェリーを含むパネルの過半数の意見により減点が適用される。50:50 の割合で票が割れた場合は減点されない。ジャッジとレフェリーは画面上のボタンを押して、上記の控除を適用する。

<p>エクストラエレメント</p> <ul style="list-style-type: none"> ● エクストラ・エレメント - ステップ・シークエンス <u>(ChSt/ChRSを含む)</u> 内の各リフトまたはスピンのついて、<u>許可されていない場合</u> (例: RoLi+ExEI, Sp+ExEI)。 ● 追加要素 - リズムダンスの要件に従わない要素については、コンピュータによる検証を行う。ウェルバランスフリーダンスプログラム (例: CuLi*)」によると 	<p>要素あたり-1.0 要素は値を受け取らない</p>	<p>コンピュータは控除を適用します。 テクニカルコントローラーは、コールを承認または訂正し、適用される控除を確認する。</p>
<p>商品説明</p>	<p>ペナルティ</p>	<p>誰が責任を負うのか</p>
<p>必要な音楽</p> <ul style="list-style-type: none"> ● リズムダンス : 規則709条1項c) (i) および (ii) に準ずる。 ● フリーダンス : 規則710条1.c)に準ずる 	<p>プログラムあたり-2.0</p>	<p>レフェリー+ジャッジ 全ジャッジとレフェリーを含むパネルの過半数の意見により、減点が適用される。 50:50で票が割れた場合は減点なし。ジャッジとレフェリーは画面上のボタンを押して、上記の控除を適用します。</p>
<p>テンポの指定 - リズムダンス : 規則 709 条 1 項 c) (iii) による。</p>	<p>1プログラムにつき-1.0</p>	<p>レフェリー</p>
<p>許容時間を超えるリフト - 7 秒 (ショートリフト) 、 10 秒 (コレオリフト) または 12 秒 (コンビネーションリフト) を超えるリフト 1 つにつき。</p>	<p>-1.0 per Lift</p>	<p>レフェリー</p>

ジュニア、シニアの各選手の審査員名簿に記載されている記号の説明

シンボルマーク	アクション	説明
<	= PDEで4拍以下の中断を1Level減らす。	パターン・ダンス要素が4拍以下しか中断されない場合 - キーポイントは特定されたものとしてコールされ、レベルは1つ下げられる。ジャッジのスケーターごとの詳細チャートで報告される。4拍以下の中断を示す"<"。例Yes, Yes, Yes, Yes - Level 4 は Level 3 になる。
<<	= 2レベル下げる、4拍以上の中断があるがPDEで75%のステップを完了する。	パターン・ダンス要素が4拍以上中断されたが、双方のパートナーが75%のステップを完了している場合、キー・ポイントが特定され、レベルが2減算される。これは、スケーターごとのジャッジ詳細表で報告される。4拍以上の中断を示すために「<<」と報告される。例Yes, Yes, Yes, Yes - Level 4 は Level 2 になる。
!	= NOレベル、PDEの25%以上の中断	カップルがパターン・ダンス要素の75%未満しか完了していない場合、テクニカル・スペシャリストは実行されたキー・ポイント（イエス、ノー、イエス、タイミング）をコールし、パターン・ダンス要素名と「ノー・レベル」に「注意」を追加して特定する。
S	=1Level減少、PSt,SyTw中のホールド/コンタクト/タッチの分離 = SqTw、OFT中にHold/contact/touchされた場合、1Level減少する。	パターン・ダンス・タイプのステップ・シーケンス（振付をつなぐツイズルの場合を除く）、シンクロナイズド・ツイズル（Jr/Sr FD）、シーケンシャル・ツイズル（ノービス FD, Jr/Sr RD）、ワンフット・ターン・シーケンスの間にパートナーがホールド/コンタクト/タッチしていない場合、レベルは1つ下がる（Sytw、SqTw、OFT、PStは各パートナーごとに1エレメントごと）。
>	= ダンスリフトの延長は1点減点	ダンス・リフトの時間が許容時間より長い場合、レフェリーは1点の減点を適用する - リフトの時間はレフェリーにより電子的に確認される。
エクスエル	= "エクストラエレメント"のため1点減点。	ステップ・シーケンス（許可されていない場合はChSt/ChRSを含む）内でリフトやスピンの発生した場合（例：RoLi+ExEl, Sp+ExEl）、-1.0の減点が適用される。
*	= 要件に合致しない「追加要素」の場合は1点減点。	追加要素がリズム・ダンスの要件に従っていない場合、または「ウェルバランス・フリー・ダンス・プログラム」に従っていない場合、1.0の減点が適用される。
F	= フォールインエレメント	エレメント内で転倒があった場合、テクニカルスペシャリストはこれをエレメント内転倒と認定し、データオペレータは「エレメント内転倒」ボタンを押し、各転倒につき-1.0の減点を適用します。

2022/23シーズンのパターンダンス、パターンダンス要素情報

パターンダンスとパターンダンス要素のステップのパーセンテージを含む

パターンダンス、パターンダンス要素割合のステップ情報 (2022/23シーズン)										
カテゴリー	ダンス		1シーケンスあたりの継続時間 (秒/セッション)	必要なセクションまたはシーケンス	セクションまたはシーケンスごとのステップ数	ステップ数				
						10%	25%	50%	75%	90%
ベーシックノービス	スウィングダンス	98 -102 bpm	<u>37.6 - 39.2</u>	2 シーケンス	30	3	8	15	23	27
	ウィローワルツ	132-138 bpm	23.4 - 24.6	2 シーケンス	22	2	6	11	17	20
	タンゴ・フィエスタ	106-110 bpm	17.5 - 18.1	3 シークエンス	16	2	4	8	12	14
中級ノービス	ロッカーフォックス Trot	102-106 bpm	15.8 - 16.5	4 シークエンス	14	1	4	7	11	13
	アメリカンワルツ	195~201 bpm	28.8 - 29.4	2 シーケンス	16	2	4	8	12	14
	フォーティーンステップ	110-114 bpm	10.5 - 10.9	4 シークエンス	14	1	4	7	11	13
	タンゴ	106-110 bpm	28.4 - 29.4	2 シーケンス	22	2	6	11	17	20
アドバンスドノービス	ウェストミンスターワルツ	159 - 165 bpm	28.4 - 29.5	2シークエンス/4セクション セクション1: ステップ1~10 第二部: ステップ11~22	<u>10</u> <u>12</u>	1 1	3 3	<u>5</u> <u>6</u>	<u>8</u> <u>9</u>	<u>9</u> <u>11</u>
	アルゼンチンタンゴ	94 - 98 bpm	<u>34.3 - 35.7</u>	2 シーケンス	31	3	8	16	23	28

ジュニア	アルゼン チンタ ンゴ	94 - 98 bpm	<u>17.1-17.9</u> <u>17.1-17.9</u>	1AT : ステップ1~18 2AT: ステップ19~31	18 <u>13</u>	2 1	4 3	9 6	13 <u>10</u>	16 <u>12</u>
------	-------------------	-------------	--------------------------------------	----------------------------------	-----------------	--------	--------	--------	-----------------	-----------------

6.プログラム構成要素 - シングル&ペア、アイスダンス、シンクロナイズド・スケートティング (リズムダンスとフリーダンスのために使用される)

構成	プレゼンテーション	スケートティングスキル
意図的に開発され / またはオリジナルアレンジのあらゆる種類のレパートリーを意味する。に従って全体をプロポーション、ユニティの原則。空間、パターン、音楽の構造を持つ。	のデモを行いました。エンゲージメント、コミットメント、そしてに基づく関与音楽を理解しを構成しています。	スケーターが持つ能力 スケートティングを行う レパートリーとスケートティングの動き ブレードとボディのコントロールで
ユニティ	表現力・投影力	エッジ、ステップ、ターン、ムーブメント、方向性の多様性
要素間、要素内のつながり	エネルギーと動きの多様性とコントラスト	エッジの明瞭さ、段差。ターン、ムーブメント、ボディコントロール
パターンと氷の面積	音楽的な感性とタイミング	バランスとグライド
多次元の動きと使い分け空間	ユニゾン、一体感、空間への意識 (ペアスケート、アイスダンス、シンクロナイズドスケート)	フロー
振付の様子 楽句楽型		パワーとスピード

重大なエラー				
重大なエラーとは、プログラムの配信に支障をきたすような転倒やミスを指します。この中断は、最小限の場合もあれば、より顕著で目立つ場合もあります。これらのエラーは、各プログラム・コンポーネントに与えられる採点に反映されなければなりません。結果は、その重大性とプログラムの流動性と継続性に影響を与える。以下のようなガイドラインを使用する。				
カテゴリー	マーク範囲	定義	エラー	プログラムコンポーネントごとの最大スコア
プラチナ	10	優秀	重大なエラー1件	9.50*
ダイヤモンド	9.00 - 9.75	優秀	2つ以上の重大なエラー	8.75**
ゴールド	8.00 - 8.75	非常に良い	すべてのコンポーネントについて。 *エラーが1つだけで、そのエラーがプログラムに最小限の影響を与える場合、上記の通り最高得点の9.50点が可能です。 注) 上記が適用されるためには、やはりプログラム全体が「優秀」であると判断される必要があります。 **2つ以上のエラーがあり、そのエラーがプログラムに最小限の影響しか与えない場合、最高得点の8.75点が可能である。	
	7.00 - 7.75	良い		
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上		
	5.00 - 5.75	平均値		
オレンジ	4.00 - 4.75	フェア		
	3.00 - 3.75	弱い		
赤色	2.00 - 2.75	悪い		
	1.00 - 1.75	非常に悪い		
	0.25 - 0.75	極めて悪い		

