

1. 一般競技会要件

国際ソロ・アイス・ダンス競技会の要件は、規程第 711 条に従って ISU 種目別国際競技会のための ISU コミュニケーションで毎年発表される要件に従う。これらは 1 シーズンのみ有効である：

- 国際競技会のパターン・ダンス(キー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴を含む)
- 国際競技会用パターン・ダンスの音楽要件
- リズム・ダンスの必須要素
- フリー・ダンスの必須要素
- ソロ・アイス・ダンスの技術要件

1.1. ソロ・アイス・ダンスのカテゴリーおよび年齢の要件

1.1.1. カテゴリー要件

国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、男女のスケーターは同じカテゴリーで一緒に競技する。

1.1.2. 年齢要件

ノービス

国際ソロ・アイス・ダンス大会において、ノービスとは大会前の 7 月 1 日以前に以下の条件を満たしているスケーターを指す：

- a) ベーシック・ノービス；14 歳に達していない；
- b) インターミディエイト・ノービス；16 歳に達していない
- c) アドバンスド・ノービス；10 歳に達し、18 歳に達していない。

ジュニア

国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、ジュニアとは、競技会に先立つ 7 月 1 日以前に以下の条件を満たしているスケーターを指す

- a) 少なくとも 13 歳に達していること
- b) 21 歳に達していないこと。

シニア

2024/25 シーズンの国際ソロ・アイス・ダンス競技会では、シニア・スケーターは、競技会に先立つ 7 月 1 日以前に 17 歳以上に達している者のみが出場できる。

1.2. 国際ソロ・アイス・ダンス競技会のセグメント

国際ソロ・アイス・ダンス競技会は以下の内容で構成される。

ベーシック・ノービス：パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス

インターミディエイト・ノービス：パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス

アドバンスド・ノービス：パターン・ダンス 2 つとフリー・ダンス

ジュニア：リズム・ダンスとフリー・ダンス

シニア：リズム・ダンスとフリー・ダンス

リズム・ダンスまたはパターン・ダンスはフリー・ダンスの前に滑らなければならない。

1.3. オフィシャル

a) オフィシャルの任命については、国際資格の要件を除き、規程第 420 条第 6 項を適用する。ただし、各競技において、国際資格を有するジャッジ、テクニカル・パネル・メンバーおよびレフリーが最低 1 名ずついなければならない。国内オフィシャルの年齢は 21 歳から 75 歳までとする。

b) ソロ・アイス・ダンス国際競技会については、アイス・ダンス・ジュニアおよびシニア国際競技会と同様に、レフリー、ジャッジおよびテクニカル・パネルの業務に関する ISU 規則が適用される。

c) 他国から招聘された役員は、その交通費／航空券のみを負担することができる。

1.4. 減点

国際ソロ・アイス・ダンス競技会のシニアおよびジュニアについては、国際アイス・ダンス競技会と同じ減点が適用される。国際ソロ・アイス・ダンス競技会のノービス・カテゴリーでは、すべての減点はジュニアとシニアの通常の減点の半分である。

1.5. 衣装の要件

- 節度と品位のあるもので過度に肌を出したように見えず、競技にふさわしいものでなければならない。ただし、選んだ音楽の特徴を反映したものであってよい。
- スケーターのズボンの長さは問わない。
- アクセサリーや小道具の着用は認められない。

1.6. 結果の算出

ISU (国際スケート連盟) の公式計算および採点ソフトウェアは、現在、国際ソロ・アイス・ダンス競技の採点および結果計算をサポートしていません。そのため、国際ソロ・アイス・ダンス競技の主催 ISU メンバーは、結果の正確性を確保する責任があります。これには、信頼性のあるコンピュータ・ソフトウェア・プログラムの使用と、データ入力および公式結果の生成を担当する経験豊富で有能なオペレーターの提供が含まれます。

入力エラーはメダル授与式前に変更することができ、計算式のエラーは授賞式後 24 時間以内に修正することができる。

1.7. 価値尺度および構成要素

ソロ・アイス・ダンスの特定の価値尺度 (SOV) は各シーズンごとに公表される。

Level	Segment	Components	Factor
ソロ・アイス・ダンス・ ベーシック・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.70
	フリー・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.00
ソロ・アイス・ダンス・ インターミディエイト・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.70
	フリー・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.00
ソロ・アイス・ダンス・ アドバンスド・ノービス	パターン・ダンス	タイミング プレゼンテーション スケーティング・スキル	0.93
	フリー・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
ソロ・アイス・ダンス・ ジュニア	リズム・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
	フリー・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	2.00
ソロ・アイス・ダンス・ シニア	リズム・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	1.33
	フリー・ダンス	コンポジション プレゼンテーション スケーティング・スキル	2.00

注.

2 つのパターン・ダンスがある競技会では、各 PD の合計得点にベーシック・ノービスでは 0.5、インターミディエイト・ノービスでは 0.75、アドバンスド・ノービスでは 1.0 の係数を乗じる。

2. ソロ・アイス・ダンス・ノービス

2.1. パターン・ダンス

パターン・ダンスはアイス・ダンス技術委員会により毎年発表される。

2.1.1. ベーシック・ノービス

以下の中から 2 つのパターン・ダンスを滑走する：

2024/25 シーズン

- タンゴ・フェスタ：2シーケンス
- リズム・ブルース：2シーケンス

2.1.2. インターミディエイト・ノービス

以下の中から 2 つのパターン・ダンスを滑走する：

2024/25 シーズン

- アメリカン・ワルツ：2シーケンス
- キリアン：4シーケンス

2.1.3. アドバンス・ノービス

以下の 2 つのパターン・ダンスを滑走する：

シーズン 2024/25

- ウェストミンスター・ワルツ：2シーケンス
- タンゴ：2シーケンス

すべてのパターン・ダンスは、最初のシーケンスをジャッジの前で行わなければならない。そうでない場合、レフェリーはスケーターを止め、減点なしに正しい側で再スタートするよう指示する。ダンスの最初のステップは 1 小節の 1 拍目でなければならない。

2.1.4. パターン・ダンスの音楽要件

2023/24 シーズンは、スケーターはすべてのパターン・ダンスに自分で音楽を用意しなければならない。音楽は ISU アイス・ダンス音楽 (1~5 番) を使用することができる。パターン・ダンスの最後のステップが終了した後、スケーターは 20 秒以内に最終ポーズに到達しなければならない。この制限時間を超過した場合、パターン・ダンス・プログラム・タイム (Pattern Dances Program time) として、パターン・ダンスの最後の規定ステップから終了動作 / ポーズまでの許容時間を 5 秒超過するごとに -1.0 の減点が適用される。

2.1.5. パターン・ダンスのダイアグラム

ソロ・アイス・ダンスのパターン・ダンス図、ステップ、キー・ポイントおよびその他のパターン・ダンス要件については付録 A を参照のこと。

2.1.6. パターン・ダンスのウォームアップ時間

パターン・ダンスのソロ・アイス・ダンスのウォームアップ時間は、音楽なしで 30 秒、ISU の 6 番目の曲を使用して 2 分 30 秒とする (リズム・ブルースはブルース、タンゴ・フィエスタはタンゴを使用)。

2.1.7. リズム・ダンスとフリー・ダンスのウォームアップ時間

ジュニアおよびシニアのリズム・ダンスのソロ・アイス・ダンスのウォームアップ時間は 5 分とする。ベーシック・ノービスおよびインターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスのソロ・アイス・ダンスのウォームアップ時間は 3 分、アドバンスド・ノービス、ジュニアおよびシニアのフリー・ダンスのウォームアップ時間は 5 分とする。

2.1.8. ウォームアップ・グループのサイズ

ソロ・アイス・ダンスのウォームアップは、ベーシック・ノービスおよびインターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスでは 1 グループにつき 8 人、アドバンスド・ノービスのフリー・ダンス、ジュニア・フリー・ダンス、シニア・フリー・ダンスでは 1 グループにつき 6 人までとする。

2.2. ソロ・アイス・ダンス・ベーシック・ノービスの要件

2.2.1. ベーシック・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2024/25 シーズン: スウィング・ダンスおよびウィロー・ワルツ

すべてのダンスはキー・ポイントなしでレベル I まで評価される。 ジャッジはパターン・ダンスを GOE で評価する。	
Lv.B	Lv. I
パターン・ダンスの 50%を滑走	パターン・ダンスの 75%を滑走

2.2.2. ソロ・アイス・ダンス・ベーシック・ノービスのフリー・ダンスの必須要件

時間	1分 30 秒±10 秒
音楽	音楽は耳に聞こえるビートがなければならない。プログラムの開始から10秒までは耳に聞こえるビートが無くてもよい。
エッジ・エレメント	短いエッジ・エレメント1つ。エッジ・エレメントは最低3秒間維持されなければならないが、7秒を超えることはできない。
スピン	ダンス・スピン - 2023/24 シーズンの仕様 ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンド、スケーターによる足の変更の有無は問わない。 *フライング・スピンまたはフライング・エントリーは違反要素である。
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス	ショート・アクシスで行われ、ストップまたはスライディング動作で開始されるコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス1つ。 許されない動作: ● ブレード(または片膝)以外で氷に触れること ● ストップ ● 逆行 ● ループ ※ ダンス・スピンはレベル B の条件を満たしていれば追加の要素とみなされる。
シーケンシャル・ツイズル・シリーズ	シーケンシャル・ツイズル1セット。 2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。 シーケンシャル・ツイズルでは、ツイズルとツイズルの間に1ステップまでが認められる。(ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)
レベルの上限	レベルIまで考慮される。

2.3. ソロ・アイス・ダンス・インターミディエイト・ノービスの要件

2.3.1. インターミディエイト・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2024/25 シーズン: アメリカーン・ワルツおよびキリアン

キー・ポイントは1つ記載され、レベル2までが評価される。		
Lv.B	Lv.1	Lv.2
パターン・ダンスの50%を滑走	パターン・ダンスの75%を滑走	パターン・ダンスの75%を滑走 キー・ポイント1つが正しく実行された。

2.3.2. ソロ・アイス・ダンス・インターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスの必須要件

時間	1分50秒±10秒
音楽	音楽は耳に聞こえるビートがなければならない。プログラムの開始から10秒までは耳に聞こえるビートが無くてもよい。
エッジ・エレメント	短いエッジ・エレメント1つ。エッジ・エレメントは最低3秒間維持されなければならないが、7秒を超えることはできない。
スピン	ダンス・スピン - 2024/25 シーズンの仕様 ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンド、スケーターによる足の変更の有無は問わない。 *フライング・スピンまたはフライング・エントリーは違反要素である。
コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス	ショート・アクシスで行われ、ストップまたはスライディング動作で開始されるコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス1つ。 許されない動作: ● ブレード(または片膝)以外で氷に触れること ● ストップ ● 逆行 ● ループ ※ ダンス・スピンはレベルBの条件を満たしていれば追加の要素とみなされる。
シーケンシャル・ツイズル・シリーズ	シーケンシャル・ツイズル1セット。 2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。 シーケンシャル・ツイズルでは、ツイズルとツイズルの間に1ステップまでが認められる。 (ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)
コレオグラフィック・エレメント	下記より1つ選択して実行する。 ● コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント ● コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント ● コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント
レベルの上限	レベル2まで考慮される。
追加情報	インターミディエイト・ノービスの(FD)の場合、最初の2つのコレオグラフィック・エレメントの中で、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスが実行されない場合、2番目に実行されたコレオグラフィック・エレメントは、ウェルバランス・プログラムの要件に従っていないとして、(*)記号が付される。後続の「コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス」として実行された「コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス」は認定されない。

2.4. ソロ・アイス・ダンス・アドバンスド・ノービスの要件

2.4.1. アドバンスド・ノービス・パターン・ダンスのレベルの特徴

2024/25 シーズン:ウエストミンスター・ワルツおよびタンゴ

キー・ポイントは2つ記載され、レベル3までが評価される。			
Lv.B	Lv.1	Lv.2	Lv.3
パターン・ダンスの50%を滑走	パターン・ダンスの75%を滑走	パターン・ダンスの75%を滑走 キー・ポイント1つが正しく実行された。	パターン・ダンスの90%を滑走 キー・ポイント2つが正しく実行された。

2.4.2. ソロ・アイス・ダンス・アドバンスド・ノービスのフリー・ダンスの必須要件

時間	2分20秒±10秒
音楽	音楽は耳に聞こえるビートがなければならない。プログラムの開始から10秒までは耳に聞こえるビートが無くてもよい。
エッジ・エレメント	ショート・エッジ・エレメント1つ。エッジ・エレメントは最低3秒間維持されなければならないが、7秒を超えることはできない。
スピン	ダンス・スピン - 2024/25 シーズンの仕様 ダンス・スピン - 片足でその場で行うスピンド、スケーターによる足の変更の有無は問わない。 *フライング・スピンまたはフライング・エントリーは違反要素である。
ステップ・シークェンス	1つ。スタイルB:ミッドライン、ダイアゴナル、サーキュラー 注:ステップ・シークェンス(スタイルB)のパターンは、選択されたパターンの完全性または基本的な形状を維持し、その形状はコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークェンスとは異なるパターン・タイプでなければならない。 許されない動作: ● ストップ ● ループ ● 逆行
シークェンシャル・ツイズル・シリーズ	シークェンシャル・ツイズル1セット。 2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1ステップまでとする。 ※ シークェンシャル・ツイズルでは、ツイズルとツイズルの間に1ステップまでが認められる。(ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)
コレオグラフィック・エレメント	下記より2つ選択して実行する。 ● コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シークェンス (ストップまたはスライディング動作から始まる) ● コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント ● コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント ● コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント
レベルの上限	レベル3まで考慮される。

3. ソロ・アイス・ダンス・ジュニアの要件

3.1. リズム・ダンス必須要件

時間	2分50秒±10秒
音楽要件	<p>2024/25 シーズンのリズム・ダンスのテーマは、ジュニア、シニアともに「1950年代、1960年代、1970年代の社会のダンスとスタイル」。2024/2025年シーズンのリズム・ダンスは、これらの年代の高エネルギーで楽しいダンス・スタイルからインスピレーションを得ている。これらのダンス・スタイルは、その伝染力のあるアップビートなリズムから生まれたもので、社交の場や大勢が集まる場所で、大人数で楽しめるもの。</p> <p>例(これらに限定されない):ロックンロール、ジターバグ、ツイスト、ハッスル、ディスコ。</p> <p>今シーズンの RD とは今シーズンのダンスは、クラシック、コンテンポラリー、フォーク、社交ダンスをベースにしていない。</p> <p>注意事項</p> <ul style="list-style-type: none">● リミックスおよび/またはリマスターされた音楽(カバー・バージョンを含む)は認められる。● スケーターはこれらの年代のフィーリング/エッセンスとダンス・スタイルをダンスの動きで示すべきである。● リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑ってはならない。● スポーツの倫理的価値観を遵守するため、アイス・ダンス競技会で使用する音楽は攻撃的な歌詞や不快な歌詞を含んではならない。 <p>ヴォーカル・ミュージックは許可され、プログラム開始の10秒間はリズム・ビートがなくてもよい。</p>
エッジ・エレメント	短いエッジ・エレメント1つ。エッジ・エレメントは最低3秒間維持されなければならないが、8秒を超えることはできない。
ステップ・シーケンス	<p>ステップ・シーケンス スタイル B を1つ。</p> <ul style="list-style-type: none">● 規定された数十年間のあらゆるダンススタイルに合わせて滑る。● パターンは、ミッドラインまたはダイアゴナルのみから選択する。● 体のどの部分で氷に触れてもよいが、5秒以内とする。● ストップ - 5秒以内、1回まで可(これは許可されたストップの1つとしてカウントされる)。 <p>認められないもの:ループまたはレトログレッション</p> <p>注:ステップ・シーケンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱させる難ターンの入りおよび/または出のエッジは、逆行とみなしてはならない。</p>
シーケンシャル・ツイズル・シリーズ	<p>シーケンシャル・ツイズル1セット。</p> <p>2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1歩までとする。(ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)</p> <p>ステップ・シーケンスの中以外であれば、プログラムのどこで滑ってもよい。</p> <p>RD で試行された「C」フィーチャーは、FD で繰り返すことはできず、テクニカル・パネルによって無視される。これは、たとえそのフィーチャーが RD でレベル・クレジットされなかったとしても適用される。</p>

<p>パターン・ダンス・エレメント</p>	<p>パソ・ドブレの 2 つのシーケンス:テンポは、任意のダンス・スタイルに合わせ、1 分間に 2 拍 56 小節(1 分間に 112 拍±2 拍)。</p> <p>1PD と 2PD:ステップ#1~28</p> <p>パソ・ドブレの 2 つのシーケンスは、B ステップの直後に A ステップを滑走してもよいし、別々に滑走してもよい。1PD と 2PD のステップ#1 はジャッジの左側で滑走する。</p> <p>1PD はパターン・ダンス付則に記載されているソロ・ダンス・ステップに従い、A ステップ(以前は女性のステップ)を使用して滑走しなければならない。</p> <p>2PD はパターン・ダンス付則に記載されているソロ・ダンス・ステップに従い、ステップ B(以前は男性のステップ)を使用して滑走しなければならない。</p> <p>注意</p> <ul style="list-style-type: none"> ● プッシュ/次のステップへの移行:次のステップへのプッシュ/トランジション: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、最後の 1/2 拍以内にエッジを変更することは許される。 ※ キー・ポイントおよび図についてはパターン・ダンス付録を参照のこと。
<p>追加情報</p>	<p>パターン:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● パターンは概ね一定の方向に進み、バリアから 30 メートル以内のリンクの両端において、氷面のロング・アクシスを 1 回横切らなければならない。 ● 加えて、スケーターはスタイル B のステップ・シーケンスおよびパターン・ダンスの要素に入る際にもロング・アクシスを横切ることができる。 ● ロング・アクシスを横切らない任意の方向へのループは認められる。 <p>ストップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 時計がスタートした後、スケーターはプログラムの最初および/または最後に 10 秒以上 1 箇所にとどまってはならない。 ● プログラム中(プログラム開始および/または終了の 10 秒間を除く)、5 秒以内の完全なストップを 2 回、または 10 秒以内の完全なストップを 1 回行うことができる。 ● 移動しないダンス・スピンまたはコレオグラフィック・スピン・ムーヴメントはストップとみなされる。 <p>手で氷に触れること:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 手で氷に触れることは、各シーズンの要項に明記されている場合を除き認められない。今シーズンはスタイル B のステップ・シーケンスが例外となる。 <p>注:両膝をついたり、氷の上に座って滑ることは認められず、スタイル B のステップ・シーケンスで認められた場合を除き、ジャッジ・パネルおよびテクニカル・パネルにより転倒とみなされる。</p>

3.2. フリー・ダンス必須要件

時間	3分±10秒
音楽	ヴォーカルは許可されるが、耳に聞こえるリズムのビートが必要である。プログラム開始時または終了時に10秒間、またプログラム中に10秒間は、聴き取れるリズムのビートがなくてもよい。 音楽には少なくとも1回のテンポ／リズムの変化と表現の変化がなければならない。これらは緩やかでも即時でもよい。
エッジ・エレメント	2つから選ぶ： 1) コンビネーション・エッジ・エレメント1つ または 2) 2種類のショート・エッジ・エレメント。(スパイラル・タイプはそれぞれ異なる位置で1回繰り返すことができる)。 コンビネーション・エッジ・エレメントは合計13秒以内。 ショートエッジは8秒以内とする。
スピン	ダンス・スピンは1つまで。それ以上は行わない。 片足で最低3回転すること(スケーターによる足の変更の有無は問わない)。 *フライング・スピンまたはフライング・エントリーは違反要素である。
ステップ・シーケンス	ステップ・シーケンス(スタイル B)を、サーペンタイン、サーキュラー、ミッドライン、ダイアゴナルの中から1つ選択すること。 ステップ・シーケンス(スタイル B)のパターンは、選択されたパターンの完全性または基本的な形状を維持し、コレオグラフィック・エレメントとして選択された場合は、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスとは異なるパターン・タイプでなければならない。 許されないこと： ● ストップ ● ループ ● レトログレッション。
ワン・フット・ターンズ・シーケンス	プログラム中の任意の場所で滑る1つのワン・フット・ターン・シーケンス。 以下の難しいターンを含むこと：ロッカー、ブラケット、カウンター、ツイズル(シングル・ツイズルはレベル1と2に、ダブル・ツイズルはレベル1~4にカウントされる。)
ソロ・ツイズル・シリーズ	ソロ・ツイズル・シリーズ1つ。 1回目と2回目のツイズルの間に最低2ステップ必要だが、4ステップ以上は認められない。 (ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)。 RDで試行された「C」フィーチャーは、FDで繰り返されることはなく、テクニカル・パネルによって無視される。これは、たとえそのフィーチャーがRDでレベル認定されなかったとしても適用される。
コレオグラフィック・エレメント	以下の中から2つの異なるコレオグラフィック・エレメントを選択すること： ● コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス(ストップまたはスライディング動作から始まる) ● コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント ● コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント ● コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント(必須要素のツイズルの後にのみ可能) 注：コレオグラフィック・スライディングまたはコレオグラフィック・キャラクター・ステップ以外では、氷に手を触れてはならない

4. ソロ・アイス・ダンス・シニアの要件

4.1. リズム・ダンス必須要件

時間	2分50秒±10秒
音楽要件	<p>2024/25 シーズンのリズム・ダンスのテーマは、ジュニア、シニアともに「1950年代、1960年代、1970年代の社会のダンスとスタイル」。2024/2025年シーズンのリズム・ダンスは、これらの年代の高エネルギーで楽しいダンス・スタイルからインスピレーションを得ている。これらのダンス・スタイルは、その伝染力のあるアップビートなリズムから生まれたもので、社交の場や大勢が集まる場所で、大人数で楽しめるもの。</p> <p>例(これらに限定されない):ロックンロール、ジターバグ、ツイスト、ハッスル、ディスコ。</p> <p>今シーズンの RD とは今シーズンのダンスは、クラシック、コンテンポラリー、フォーク、社交ダンスをベースにしていない。</p> <p>注意事項</p> <ul style="list-style-type: none"> ● リミックスおよび/またはリマスターされた音楽(カバー・バージョンを含む)は認められる。 ● スケーターはこれらの年代のフィーリング/エッセンスとダンス・スタイルをダンスの動きで示すべきである。 ● リズム・ダンスはフリー・ダンスのスタイルで滑ってはならない。 ● スポーツの倫理的価値観を遵守するため、アイス・ダンス競技会で使用する音楽は攻撃的な歌詞や不快な歌詞を含んではならない。 <p>ヴォーカル・ミュージックは許可され、プログラム開始の10秒間はリズム・ビートがなくてもよい。</p>
エッジ・エレメント	短いエッジ・エレメント1つ。エッジ・エレメントは最低3秒間維持されなければならないが、8秒を超えることはできない。
ステップ・シークエンス	<p>ステップ・シークエンス スタイル B を1つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 規定された数十年間のあらゆるダンススタイルに合わせて滑る。 ● パターンは、ミッドラインまたはダイアゴナルのみから選択する。 ● 体のどの部分で氷に触れてもよいが、5秒以内とする。 ● ストップ - 5秒以内、1回まで可(これは許可されたストップの1つとしてカウントされる)。 <p>認められないもの:ループまたはレトログレッション</p> <p>注:ステップ・シークエンス・パターンの進行方向を一時的に逸脱させる難ターンの入りおよび/または出のエッジは、逆行とみなしてはならない。</p>
シークエンシャル・ツイズル・シリーズ	<p>シークエンシャル・ツイズル 1セット。</p> <p>2つのツイズルを1つずつ滑走し、ツイズルとツイズルの間は1歩までとする。(ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)</p> <p>ステップ・シークエンスの中以外であれば、プログラムのどこで滑ってもよい。</p> <p>RD で試行された「C」フィーチャーは、FD で繰り返すことはできず、テクニカル・パネルによって無視される。これは、たとえそのフィーチャーが RD でレベル・クレジットされなかったとしても適用される。</p>

<p>コレオグラフィック・リズム・シーケンス (ChRS)</p>	<p>コレオグラフィック・リズム・シーケンス1つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 任意のダンス・スタイルで滑走 ● パターン: スケーターはショート・アクシスを中心にステップを行い、バリアからバリアへと進まなければならない。バリアからバリアへの要件は、スケーターが各バリアから2メートル以内にいるときに満たされる。 ● ストップ: エLEMENTの最初または最後に1回、5秒以内にストップすること。(これは許可されたストップの1つとしてカウントされる)。 <p>許可されないもの:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ループ ● 逆行
<p>パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PS†)</p>	<p>パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス-スタイル D: 1つ リズム: 任意のダンス・スタイルで滑る-2/2、2/4、4/4 拍子で最低110拍/分。 時間: 任意の正確なフレーズ数 パターン: サーキュラー型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ジャッジ側リンクの8番から16番のステップからパソ・ドブレのBステップで開始し、これらのステップのいずれかでショート・アクシスを超える。 2) Bステップ#15~16のOpMoは、最初の異なる難しいターンとみなされる。 3) さらに3つの異なる難しいターンを含むPS†を続けること。 4) パソ・ドブレBステップ#26~#28(ステップ#28のクロスロール・スウィングのみ)で、ショート・アクシス辺りのレフェリーの前でサーキュラー型を完成させる。 5) ステップ#8~#16、#26~#28は正しいエッジで行うこと。 <ul style="list-style-type: none"> ● 技術要件: オープン・モホーク(B-ステップ 15~16)は最初の難しいターンに加え、ブラケット、バック・エントリー・ロッカー、カウンターを行う。 ● タイミング: 必要なパソ・ドブレ・ステップ(OpMoを除く)の1ステップあたりの拍数に制限はない。 ● レベルに応じて異なる難しいターンを行う場合は、エントリー・エッジは2拍以内、エグジット・エッジは2拍以内で行わなければならない。 <p>許されないこと:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ストップ ● ループ ● 逆行 ● <p>注: ステップ・シーケンスのパターンの進行方向を一時的に逸脱させるような難しいターンの入りおよび/または出のエッジは、逆行とはみなされない。</p>
<p>追加情報</p>	<p>パターン:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● パターンは概ね一定の方向に進み、バリアから30メートル以内のリンクの両端において、氷面のロング・アクシスを1回横切らなければならない。 ● 加えて、スケーターはスタイルBのステップ・シーケンスへの入り、ChRSへの入り、パターン・ダンス・ELEMENTへの入りでもロング・アクシスを横切ることができる。 ● ロング・アクシスを横切らない任意の方向へのループは認められる。 <p>ストップ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 時計がスタートした後、スケーターはプログラムの最初および/または最後に10秒以上1箇所に留まってはならない。 ● プログラム中(プログラム開始および/または終了の10秒間を除く)、5秒以内の完全なストップを2回、または10秒以内の完全なストップを1回行うことができる。 ● 移動しないダンス・スピンまたはコレオグラフィック・スピニング・ムーヴメントはストップとみなされる。 <p>手で氷に触れること:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 各シーズンの要項に明記されている場合を除き、手で氷に触れることは認められない。今シーズンの例外はスタイルBのステップ・シーケンスである。 <p>注: 両膝をついたり、氷の上に座って滑ることは認められず、スタイルBのステップ・シーケンスで認められている場合を除き、ジャッジ・パネルおよびテクニカル・パネルにより転倒とみなされる。</p>

3.2. フリー・ダンス必須要件

時間	3分30秒±10秒
音楽	ヴォーカルは許可されるが、耳に聞こえるリズムのビートが必要である。プログラム開始時または終了時に10秒間、またプログラム中に10秒間は、聴き取れるリズムのビートがなくてもよい。 音楽には少なくとも1回のテンポ／リズムの変化と表現の変化がなければならない。これらは緩やかでも即時でもよい。
エッジ・エレメント	2つから選ぶ： 1) コンビネーション・エッジ・エレメント1つとショート・エッジ・エレメント1つ または 2) 3種類のショート・エッジ・エレメント。(スパイラル・タイプはそれぞれ異なる位置で1回繰り返すことができる)。 コンビネーション・エッジ・エレメントは合計13秒以内。 ショートエッジは8秒以内とする。
スピン	ダンス・スピンは1つまで。それ以上は行わない。 片足で最低3回転すること(スケーターによる足の変更の有無は問わない)。 *フライング・スピンまたはフライング・エントリーは違反要素である。
ステップ・シーケンス	ステップ・シーケンス(スタイル B)を、サーペンタイン、サーキュラー、ミッドライン、ダイアゴナルの中から1つ選択すること。 ステップ・シーケンス(スタイル B)のパターンは、選択されたパターンの完全性または基本的な形状を維持し、コレオグラフィック・エレメントとして選択された場合は、コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスとは異なるパターン・タイプでなければならない。 許されないこと： ● ストップ ● ループ ● レトログレッション。
ワン・フット・ターンズ・シーケンス	プログラム中の任意の場所で滑る1つのワン・フット・ターン・シーケンス。 以下の難しいターンを含むこと：ロッカー、ブラケット、カウンター、ツイズル(シングル・ツイズルはレベル1と2に、ダブル・ツイズルはレベル1~4にカウントされる。)
ソロ・ツイズル・シリーズ	ソロ・ツイズル・シリーズ1つ。 1回目と2回目のツイズルの間に最低2ステップ必要だが、4ステップ以上は認められない。 (ツイズル間の両足でのプッシュおよび/または体重移動は1ステップとみなす)。 RDで試行された「C」フィーチャーは、FDで繰り返されることはなく、テクニカル・パネルによって無視される。これは、たとえそのフィーチャーがRDでレベル認定されなかったとしても適用される。
コレオグラフィック・エレメント	以下の中から3つの異なるコレオグラフィック・エレメントを選択すること： ● コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス(ストップまたはスライディング動作から始まる) ● コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント ● コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント ● コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント(必須要素のツイズルの後にのみ可能) 注：コレオグラフィック・スライディングまたはコレオグラフィック・キャラクター・ステップ以外では、氷に手を触れてはならない

5. 必須要素のGOE採点ガイド：ソロ・アイスダンス

5.1. パターン・ダンス要素およびパターン・ダンスのGOE 2024/25 - ソロ・アイスダンス

要求拍数を保持されたステップ	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
	ステップの75%未満が、要求拍数を保持されていない 音楽的構造から外れる						ステップの75%以上が 要求拍数保持された	ステップの90%以上が 要求拍数保持された	ステップ/エッジの100%を要求拍 数保持された		
転倒/エラー/ コントロール喪失 エラー	転倒2回、 および/または 多数のシリアス エラー	転倒1回、または、 シリアスエラー複数	つまずき2回 または シリアスエラー 複数	つまずき/ タッチダウン または 要素の25%以下 を実行できない	タッチダウン 1回/コント ロール喪失	わずかなコントロール喪失/ タッチダウン1回 (要素内に切れ目はない)	なし				
特徴	9つ以上 悪い特徴	7~8 悪い特徴	5~6 悪い特徴	3~4 悪い特徴	1~2 悪い特徴	基本的な 出来栄 - 観念正しい	ポジティブ - 悪い特徴よりよい特徴が多い	7~8よい特徴 (悪い特徴/エ ラーがない)	9以上よい特徴 (悪い特徴/エ ラーがない)		
要素全体の実行											
1. エクセキューションが悪い、および/または苦しげに要素をこなしている、および/または追加の支持がある、なしにかかわらずコントロールを失う。	1-4					1. 質がよいエッジ/ステップ/ターンが正確、クリーン、ダイナミック、確実					2-4
2. ステップ/ターンが速う(1回ごとに)	1					2. 楽々ミスミスにできている					2
3. 姿勢が悪く、動きがぎこちない	1					3. 規定のビートが始まる(セクション/シークエンスごとに)					2
4. グライドやフロアー(氷上の移動)がない	1-3					4. グライドやフロアー(氷上の移動)が維持されている					2
5. 選んだリズムの特徴やスタイルに合っていない	1					5. 選んだリズムの特徴やスタイルに合うニュアンス/アクトメントになっている					1-2
6. 規定のビートで始まらない(セクション/シークエンスごとに)	1					6. 体のラインやポーズが選んだ音楽を反映している					1
7. パターンが正しくない(許されないところでロング・プログラムを横切るなど)	1-2					7. タイミングが100%完璧					2
						8. 正しいパターンで氷面を最大限に活用している					2

5.2. 必須要素のGOE (コロオグラフィック・エレメントを含む) 2024/25 - ソロ・アイス・ダンス

	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5												
音楽性	音楽の構造/リズムのバリエーションとされているおよび/または特徴を反映していない					ほとんど音楽構造を反映	音楽の構造/リズムのバリエーション通りで、特徴を反映している																
転倒/エラー/コントロール喪失	転倒1回 および/または多数のシリアスエラー	転倒1回 またはシリアスエラー 複数	つまり2回 またはシリアスエラー 複数	つまり1回/ターン チ・タウソ 複数	タッチダウン1回/コントロールの喪失	わずかなコントロールの喪失/タッチダウン1回 (要素の中に切れ目がない状態)	なし																
コロオ・エレメント	コロオ要素に「J」マークがつくGOEを2段階下げる(+3以下)。																						
特徴	ネガティブ - よい特徴より悪い特徴が多い					基本的な出来栄 - 概ね正しい					7~8より特徴 (悪い特徴/エラーが多い)	9以上より特徴 (悪い特徴/エラーが多い)											
	9つ以上 悪い特徴	7~8 悪い特徴	5~6 悪い特徴	3~4 悪い特徴	1~2 悪い特徴	1~2 よい特徴	3~4 よい特徴	5~6 よい特徴	ポジティブ - 悪い特徴よりよい特徴が多い			よい特徴											
悪い特徴 (NEGATIVE)												よい特徴 (POSITIVE)											
1. エクセキューションが悪い、および/または苦しげに要素をこなしている、および/または追加の支持がある。なしにかかわらずコントロールを失う。												1. スムーズに、および/または、楽々できています											
2. 選んだ音楽/リズム/特徴/ターンの振り付けと要素が合っていない												2. 選んだ音楽/リズム/特徴/ターンの振り付けおよび/または特徴を要素が強めている。要素が音楽のニュアンスを反映している											
3. エントリーやエグジジックが悪い (1回ごとに)												3. エントリーやエグジジックがスムーズ、予想外、創造的 (1回ごとに)											
4. 姿勢や動きがぎこちない、または、美しくくない												4. 体のラインやポーズが美しい											
5. 回転速度および/または氷面を横切る速度が速くない、または低下している												5. 要素が独創的および/または創造的											
6. 位置がずれる (DSP) (回転中または足換えの時*)。												6. 回転速度が落ちない、あるいは、加速した (DSP, STw, Choro EI)											
7. バリエーション/位置が正しくない RD: 全ての要素 FD: ステップ・シューエンス, ChSt)												7. 要素の実行中に滑るステップが落ちない、あるいは、加速した											
8. 許されない要素が入っている**												8. ステップ、ターンカクリーンで確実 (STw, Step Seq, OFT)											
9. 要素中に許されない長さのステップ Step Seq, Pst, ChRS, ChSt												9. ツイズル毎のエグジジックがスムーズに流れるエッジである。(ツイズル毎に)											

6. プログラム・コンポーネント・パターン・ダンス

タイミング	プレゼンテーション	スケーティングスキル
音楽に厳密に合わせて滑る 両パートナーの能力	両スケーターが関わることで、ダンスの説明やそのダンス特有のスタイルに合致するリズムやスタイルを示すこと	パワー、バランス、深いエッジ、余裕のあるトランジションによる足やロープの切り替え、グライド、フローなどにより、ダンスの説明に合ったダンス・ステップやムーブメントを的確に行うカップルの能力
音楽に対する感受性	表現力と投射	全体的なスケーティングの質
音楽に合わせた滑走	一体性と空間把握	エッジ、ステップ、ターン、身体コントロールの精度
強拍に合わせた滑走		バランスとなめらかな滑り、流れ、パワーとスピード、氷面の十分な利用
第1ステップの開始が 第1拍		ユニゾン

重大なエラー

深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および/または失敗を指す。中断はごくわずかな場合からもっとはっきりわかる場合までである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネントに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。採点のガイドラインは以下のとおり。

カテゴリー	マーク範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00 - 9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00 - 8.75**	非常によい	深刻なエラーが2つ
	7.00 - 7.75	よい	各構成要素において: *エラーが1つだけで、プログラムに対する影響が小さかった場合、上記のように最高で9.50まで与えることができる。 注:上記が適用できるのは、プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである。 **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合、最高で8.75まで与えることができる
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均	
オレンジ	4.00 - 4.75	平均以下	
	3.00 - 3.75	弱い	
レッド	2.00 - 2.75	劣る	
	1.00 - 1.75	非常に劣る	
	0.25 - 0.75	極めて劣る	

注:両方のパートナーによるエラーは、同時または別に関わらず、2つと見なす必要がある。(例:転倒2)

注:この基本原則は、エラーが要素内および/または要素外で発生した場合にも同様に適用される。

6. プログラム・コンポーネンツ

シングル&ペア、アイス・ダンス、シンクロナイズド・スケーティング
(リズム・ダンスとフリー・ダンスに使用される)

コンポジション (構成)	プレゼンテーション (演技)	スケーティングスキル (技術)	
さまざまな種類の動きを意図をもって組み合わせる、独創的に組み合わせる、練り上げるなどして、調和、統一感、空間、形式、音楽構造とあらゆる面で全体として意味のある形に仕上げることができているか。	音楽と構成を理解し、心を込め、全身かつ全力でそれを表現できているか。	ブレードと身体をコントロールし、さまざまなステップ、ターン、スケーティング動作などスケートらしい動きができていないか。	
多次元的な動きと空間の利用	表現と投射	多彩なエッジ、ステップ、ターン、動き、方向	
要素中および要素間のつながり・つながり	エネルギーや動きの多様さ、メリハリ	エッジ、ステップ、ターン、動き、身体コントロールの精度	
音楽のフレーズや表現形式を反映した振り付け	音楽に対する感受性、タイミング	バランスとなめらかな滑り	
パターンおよび氷面の十分な利用	一体性、空間把握 (ペア・スケーティング、アイス・ダンス、シンクロナイズド・スケーティング)	流れ	
統一感		パワーとスピード ユニゾン	
<p>深刻なエラー</p> <p>深刻なエラーとは、プログラムが中断してしまった転倒および/または失敗を指す。中断はごくわずかな場合からもっとはっきりわかる場合までである。このような失敗は、各プログラム・コンポーネンツに与える点数に反映させなければならない。反映の程度は、深刻度や、プログラムの流れやつながりに与えた影響に応じたものとする。採点のガイドラインは以下のとおり。</p>			
カテゴリー	マーク範囲	定義	エラー
プラチナ	10	傑出	エラーなし
ダイヤモンド	9.75	卓越	深刻なエラーなし
	9.00 - 9.50*		深刻なエラーが1つ
ゴールド	8.00 - 8.75**	非常によい	深刻なエラーが複数
	7.00 - 7.75	よい	各構成要素において: *エラーが1つだけで、プログラムに対する影響が小さかった場合、上記のように最高で9.50まで与えることができる。 注:上記が適用できるのは、プログラム全体が“卓越”と評価できる場合のみである。 **エラーが複数あってもプログラムに対する影響が小さかった場合、最高で8.75まで与えることができる。
グリーン	6.00 - 6.75	平均以上	
	5.00 - 5.75	平均的	
オレンジ	4.00 - 4.75	平均以下	
	3.00 - 3.75	弱い	
レッド	2.00 - 2.75	劣る	
	1.00 - 1.75	非常に劣る	
	0.25 - 0.75	極めて劣る	

注:両方のパートナーによるエラーは、同時または別に関わらず、2つと見なす必要がある。(例:転倒2)

注:この基本原則は、エラーが要素内および/または要素外で発生した場合にも同様に適用される。

7. 減点表 - 責任者

全てのノービス・カテゴリーの減点は、ジュニア/シニア普通の減点の半分である。

内容	ペナルティ	責任者
演技時間違反	5秒の過不足ごとに-1.0	シニア
テノボ指定 - リズム・ダンス	-1.0	シニア
音楽の時間 - ノービスPDの時間制限	-0.5	シニア
10秒を超えるプログラムの中断	-1.0	シニア
- 10秒超、20秒以下。	-2.0	シニア
- 20秒超、30秒以下。	-3.0	シニア
- 30秒超、40秒以下。		
状況を遅滞なく改善できる場合、競技者はシニアに報告する必要はなく、音楽は継続される。競技者が40秒以内にスクリーンを再開した場合、シニアは減点を適用する。		
プログラムの中断(中断からの再開は3分以内)	-5.0	シニア
これらの減点の値は標準的なものではないため、シニアはシステムを操作する担当者に具体的な指示を与え、その都度正しい入力を確認しなければならない。		
スタートの遅れ - 30秒から1分遅れのスタート。	-1.0	シニア
衣装/装飾品の一部が床下に落下	プログラム全体に対して-1.0	シニア
許容時間を超えるエッジ・エレメント	-1.0	シニア
● ショート・エッジ・エレメント - 8秒		
● コンビネーション・エッジ・エレメント - 13秒		
RFDのボタン違反ヒストリア違反=振り付けの制限	プログラム毎に-1.0	シニア
音楽要件違反	プログラム毎に-2.0	シニア
● リズム・ダンス		
● フリー・ダンス		

シニア+エッジ
減点は、全ジャンプとシニアを含むパネルの過半数の意見に従って適用される。50:50で票が割れた場合は減点されない。ジャンプとシニアはスクリーン上のボタンを押して、上記の減点を適用する。

内容	ペナルティ	責任者
コスチューム/小道具の違反 振付制限違反 ● リズム・ダンス: パターン、ステップ、手で氷に触れること。 ● フリー・ダンス: ステップ、手で氷に触れる。 特に指定のない限り。	プログラム毎に-1.0 プログラム毎に-1.0	レジリエーション 減点は、全ジャンジとシフエリーを含むパナルの過半数の意見に従って適用される。50:50で票が割れた場合は減点されない。ジャンジとシフエリーはスクリン上のボタンを押して、上記の減点を適用する。 レジリエーション 減点は、全ジャンジとシフエリーを含むパナルの過半数の意見に従って適用される。50:50で票が割れた場合は減点されない。ジャンジとシフエリーはスクリン上のボタンを押して、上記の減点を適用する。
転倒 ● 両膝をついたり、氷上で座ったりして滑走することは禁止されており、ISU コミュニケーションに別段の定めがない限り、テラニカルパナルによって転倒とみなされる。 ● 転倒とは「スケーターがコントロールを失い、その結果、体重の過半が身体のアート以外の部分、たとえば片手または両手、片膝または両膝、背、片尻または両尻、腕の一部によって氷上に変えられた状態」と定義されている。	1回につき-1.0	テラニカルパナル テラニカルパナルが特定する。 テラニカルパナルは、承認または修正、削除を行う。
違反要素/動作/ポーズ 以下の動作および/またはポーズはリズム・ダンス、フリー・ダンス、パターン・ダンス(イントロと終了のステップを含む)では違反である(特に断りのない限り)。 a) 半回転以上のジャンプ(バック・フリップを含む) b) 2回以上の連続した半回転ジャンプ c) 氷上に横たわること(許可されている場合を除く) d) トー・ダンス、スクリット・ジャンプまたは大跳躍で90度以上のエッジ、スクリット・ジャンプ e) ダンス・スピンのフライング・エントリー f) 1回転以上のリムージョン	違反1回につき-2.0	テラニカルパナル テラニカルパナルが特定する。 テラニカルパナルが承認または修正し、減点する。要素の実行中に違反動作があった場合、違反動作に対する減点が適用され、少なくともレベルBの要件が満たされなければレベルBが与えられ、レベルBの最低要件が満たされなければ無視される。
エグゼクティブ・エレメント(EXEI) リズム・ダンスまたはフリー・ダンスにおいて、必須要素より許されるエレメント数を超過して余分な要素が実行された場合、その要素に「+EXEI」が追加され、減点を受ける。 例) 許されないスピンのステップ・シークエンス(CHStを含む)内で発生した場合、そのスピンは余分な要素(EXEI)として認定され、減点を受ける: CHSt1 + EXEI	違反1回につき-1.0	テラニカルパナルは、コールにより要素を特定する。 テラニカルパナルは、コールにより要素を特定する。 テラニカルパナルは、コールにより要素を特定する。 テラニカルパナルは、コールにより要素を特定する。
プログラムの要件に従っていない要素には(*)記号が付けられる。 必須要素の代わりに、間違った要素がある場合(例: 必須要素のM+A&S/DiSの代わりにCiS)。またはダンス・エッジ・エレメントの繰り返し規則に違反している場合、その要素はノーパナルとなるが、減点はされない。	要素に値はないが、減点されない。	コンピュータで検証し、必須要素の合致しない要素を認定し、アスクリク(*)を適用する。 テラニカルパナルが検証し、コールを承認する。

7. スケーター毎のジャッジズ・ポイントールのシンボルの説明

シンボル	アクション	説明
<	レベルを1つ下げる:PDEEにおける1小節以下の中断。	PDEEが1小節以下(PDEEによって、4拍または6拍)中断された場合、キー・ポイントは設定しコールされ、レベルは1下げられます。「<」は1小節以下の中断を示す。
<<	レベルを2つ下げる:PDEEにおける1小節より長い中断。	PDEEが1小節より長く(PDEEによって4拍または6拍より長く)中断された場合、キー・ポイントは設定しコールされ、レベルは2つ下げられる。「<<」は1小節より長い中断を示す。
>	ダンス・エッジ・エレメントの時間超過で減点-1.0点	ダンス・エッジ・エレメントの時間が許可された時間より長い場合、フリーは1点の減点を適用する。エッジ・エレメントの時間はフリーが電子的に確認する。
EXEJ	エグストラ・エレメントによる減点-1.0点	リズム・ダンスまたはフリー・ダンスにおいて、必須要素の許されている数より超過して、余分な要素が行われた場合には、「EXEJ」が適用され、減点される。 例:許されていないスピニングステップ・シーケンス(CNSTを含む)内で行われた場合、そのスピニングは余分な要素 EXEJ として設定され、減点を受ける: CNST+EXEJ
*	要素「無価値」だが、減点はしない	ウエール・バランス・プログラムの要件に従っていない要素(*) 要件に従っていない誤った要素が実演されたとき(例:MISY/DIST+ではなく CIST+)、またはダンス・エッジ・エレメントの繰り返し違反した場合、その要素はノー・バリューとなるが減点はされない。
F	要素内で転倒: 転倒1回につき-1.0点	要素内で転倒があった場合、テクニカル・スベシヤリスはこれを「要素内の転倒」と設定し、データ・オペレーターはそれぞれの「要素内転倒」ボタンを押し、転倒1回につき-1.0の減点が適用される。
Fx	要素内での複数回の転倒	要素内に複数回の転倒(Fx)がある場合、テクニカル・スベシヤリスはこれを要素内転倒として設定し、データ・オペレーターはそれぞれの「要素内転倒」ボタンを押す。
I	コリオグラフィック・エレメントが設定されているが、すべての要件を満たしていない。	もし、コリオグラフィック・エレメントが設定され、全ての条件を満たしていない場合、ジャッジの画面には「I」マークが表示され、ジャッジはGOE表に従って適切なGOEを適用する。

9. 付録 A - パターン・ダンス・ダイアグラム

ソロ・アイス・ダンスのステップ、キー・ポイント、シーケンスの要件、タイミングを含む。

ソロ・アイス・ダンス・ステップを用いたソロ・アイス・ダンス・パターン・ダンス・ダイアグラム

定義

正しいエッジ：正しいエッジとは、エッジがステップの間全てを通じてクリーンであることを意味する。正しいエッジとみなされるためには、エッジは各パターン・ダンスのルールに規定された正しい拍数の間保持されなければならない。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 拍でエッジを変更することは許される（別途規定がある場合を除く）。

正しいターン：正しいターンとは、ターンの足の位置が正しく、ターンの出入りのエッジがきれいで、ジャンプやスクラップがないことを意味する。ツイズルについては、片足で必要な回転数を移動しなければならない、スリー・ターンやピルエットのようにチェックされてはならない。ターンが正しいとみなされるためには、各パターン・ダンスのルールに規定された正しい拍数でターンが保持されなければならない。

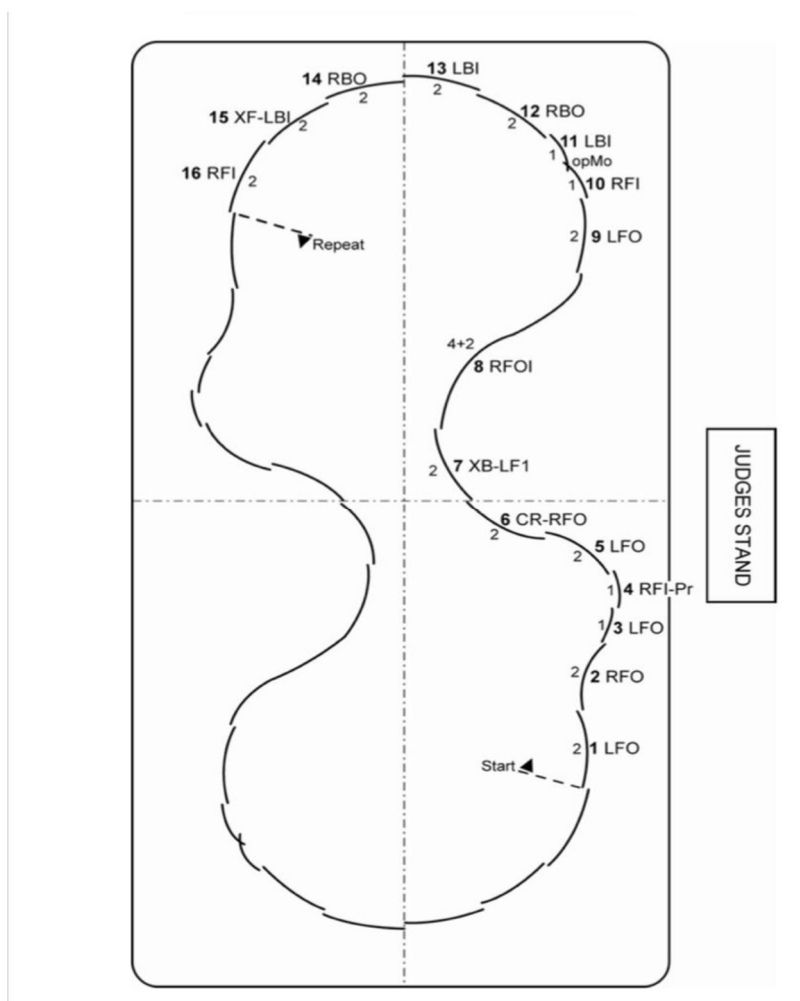
正しいプレースメント：ターンの定義に記載されているように足を氷上に置かなければならない。

ソロ・アイス・ダンスのステップ：ソロ・アイス・ダンスの必須ステップは全選手に共通である。ダンスによっては、A ステップ（女子のステップ）、B ステップ（男子のステップ）、または両方の組み合わせが使用されることがある。各ダンスで滑るソロ・アイス・ダンス・ステップについてはパターン・ダンスのダイアグラムを参照のこと。

9.1. ダイアグラムソロ・アイスダンス・ベーシック・ノービスパターン・ダンス

9.1.1. タンゴ・フィエスタ-2024/25

セット・パターン・ダンス-ソロ・アイス・ダンス・ステップ - すべての競技者が A ステップを滑る



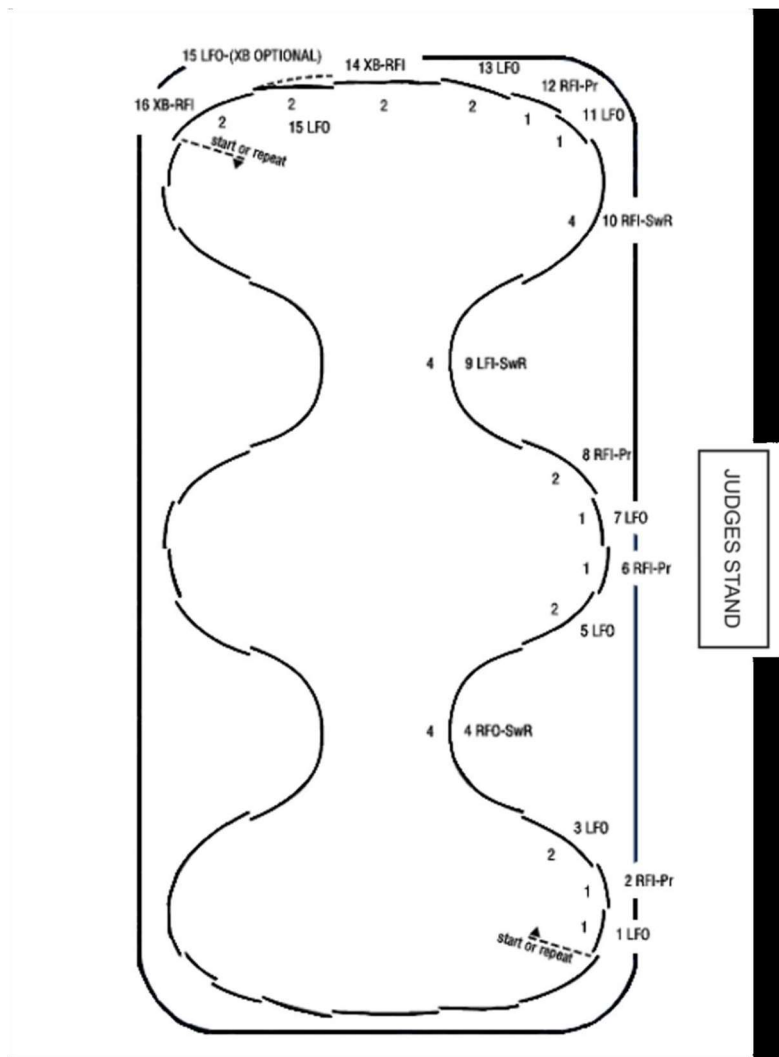
ソロ・アイス・ダンス競技に必要な 2 シークェンス - タンゴ 4/4
 1 パターンの小節数 : 4 拍 8 小節 108 拍±2 拍/分
 最小パターン時間 : 17.5 秒 - 最大パターン時間 : 18.1 秒
 ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間: 1:15

レベル B : パターンの 50% を滑走する。
 レベル I : パターンの 75% を滑走する。

セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
I シークェンス	1-16	16	2	4	8	12	14

9.1.2. リズム・ブルース – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・アイス・ダンス・ステップ- すべての競技者が A ステップを滑る



ソロ・アイス・ダンス競技の必須要素 : 2 シークェンス – ブルース 4/4
 1 パターンの小節数 : 4 拍 8 小節 88 拍/分 ± 2 拍/分
 最小シークェンス時間 : 21.3 秒 – 最大シークェンス時間 : 22.3 秒
 ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間 : 1:25

レベル B : パターンの 50% を滑走する。
 レベル I : パターンの 75% を滑走する。

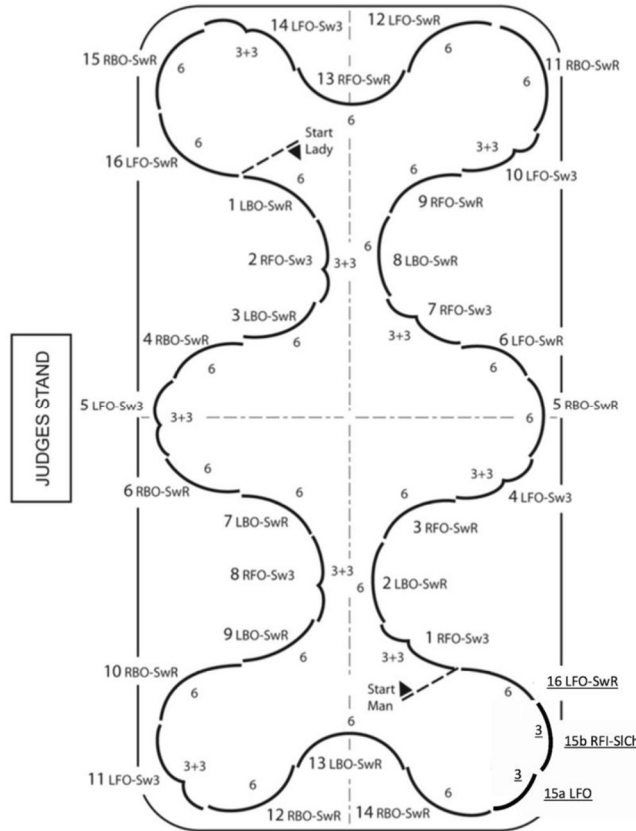
セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
I シークェンス	I-16	16	2	4	8	12	14

9.2. ダイアグラムソロ・アイスダンス・インターミディエイト・ノービスパターン・ダンス

9.2.1. アメリカン・ワルツ – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・アイス・ダンス・ステップ

シーケンス1 : A ステップ、シーケンス2 : B ステップ



ソロ・アイス・ダンス競技の必須要素 : 2 シーケンス – ワルツ 3/4

1 パターンの小節数 : 6 拍 16 小節 88 拍/分 ± 2 拍/分

最小パターン時間 : 28.8 秒 – 最大パターン時間 : 29.4 秒

ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間 : 1:35

注 : A ステップでは、新しいステップ 15b、RFI-SlCh が追加され、ステップ 16 は LFO-SwR になる。

シーケンス 1 – A ステップ

キー・ポイント1 : ステップ7-9 (LBO-SwR、RFO-Sw3、LBO-SwR)

キー・ポイントの特徴 : 正しいスイング・スリー・ターン

シーケンス2 – B ステップ

キー・ポイント1 : ステップ 1-3. (RFO-Sw3、LBO-SwR、RFO-SwR)

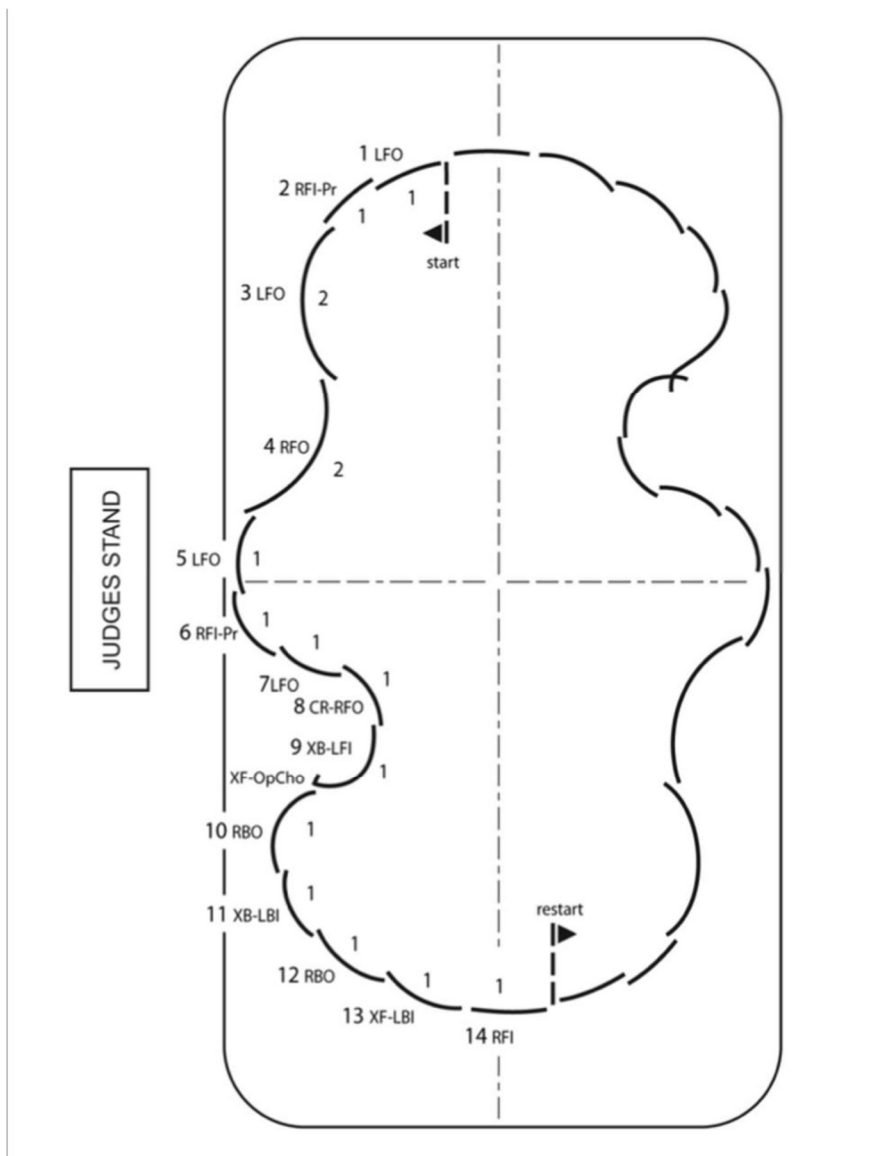
キー・ポイントの特徴 : 正しいスイング・スリー・ターン

セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1シーケンス	1-16	16	2	4	8	12	14

9.2.2. キリアン – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・アイス・ダンス・ステップ

すべてのシーケンスで、すべてのスケーターが同じステップを踏む。



ソロ・アイス・ダンス競技の必須要素：4 シーケンス – アップ・テンポ 4/4
 1 パターンの小節数：4 拍 4 小節 116 拍/分 ± 2 拍/分
 最小パターン時間：8.1 秒 – 最大パターン時間：8.5 秒
 ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間：1:10

4 シーケンス全て同じステップ

キー・ポイント 1：ステップ 3-5 (LFO、RFO、LFO)

キー・ポイントの特徴：正しいエッジ

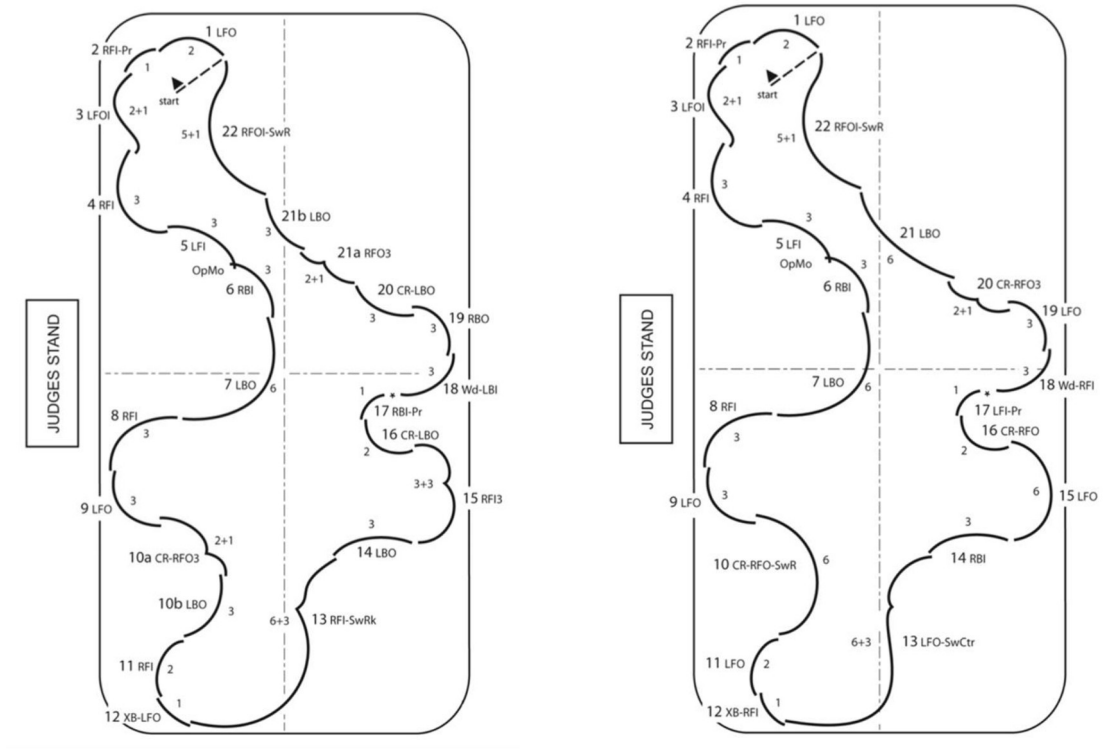
セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1 シーケンス	1-14	14	1	4	7	11	13

9.3. ダイアグラムソロ・アイスダンス・アドバンスド・ノービスパターン・ダンス

9.3.1. ウェストミンスター・ワルツ – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・アイス・ダンス・ステップ

シーケンス1 : A ステップ、シーケンス2 : B ステップ



ソロ・アイス・ダンス競技の必須要素 : 2 シーケンス – ワルツ 3/4
 1 パターンの小節数 : 6 拍 13 小節 162 拍/分 ± 3 拍/分
 最小シーケンス時間 : 28.4 秒 – 最大シーケンス時間 : 29.5 秒
 ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間 : 1:36

シーケンス1 (A ステップ)

キー・ポイント1 : ステップ 5-7, LFI-OpMo, RBI, LBO

キー・ポイントの特徴 : 正しいターンと正しいエッジ

キー・ポイント2 : ステップ 16-19, CR-LBO, RBI-Pr, Wide LBI, RBO

キー・ポイントの特徴 : 正しいクロス・ロールと正しいエッジ

シーケンス2 (B ステップ)

キー・ポイント1 : ステップ 5-7, LFI-OpMo, RBI, LBO

キー・ポイントの特徴 : 正しいターンと正しいエッジ

キー・ポイント2 : ステップ 16-19, CR-RFO, LFI-Pr, Wide RFI, LFO

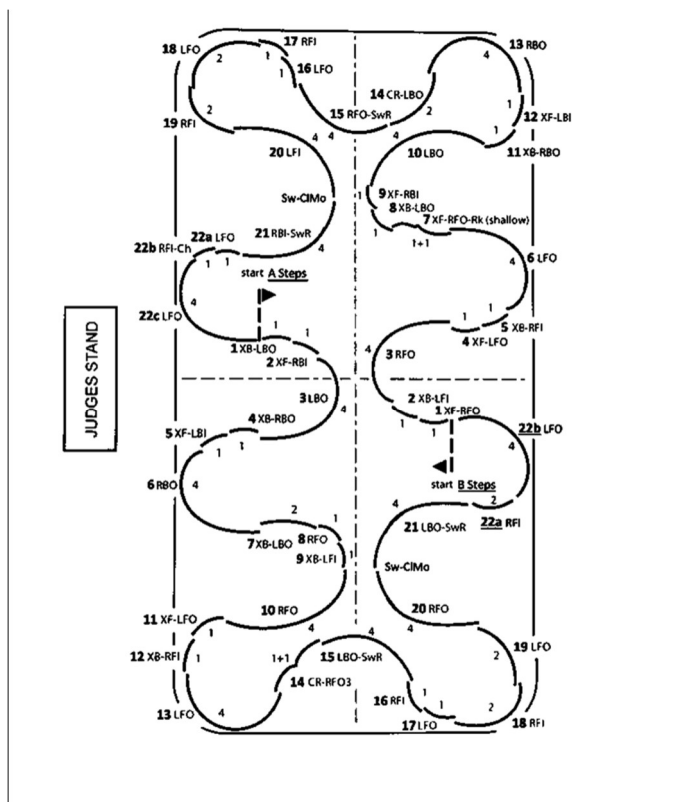
キー・ポイントの特徴 : 正しいクロス・ロールと正しいエッジ

セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1シーケンス	1-22	22	2	6	11	16	20

9.3.2. タンゴ – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・アイス・ダンス・ステップ

シーケンス1 : A ステップ、シーケンス2 : B ステップ



ソロ・アイス・ダンス競技の必須要素 : 2 シーケンス – タンゴ 4/4

108 拍/分 ± 2 拍/分

最小シーケンス時間 : 28.4 秒 – 最大シーケンス時間 : 29.4 秒

ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間 : 1:36

シーケンス1 (A ステップ)

キー・ポイント1 : ステップ 13-15、LFO、CR-RFO3、LBO-SwR

キー・ポイントの特徴 : 正しいターンと正しいエッジ

キー・ポイント2 : ステップ 20-21、RFO-Sw-CIMo、LBO-SwR

キー・ポイントの特徴 : フリー・フットの正しいプレイスメント、正しいターンと正しいエッジ

シーケンス2 (B ステップ)

キー・ポイント1 : ステップ 7、XF-RFO-Rk

キー・ポイントの特徴 : 正しいターン

キー・ポイント2 : ステップ 20-21、LFI-Sw-CIMo、RBI-SwR

キー・ポイントの特徴 : フリー・フットの正しいプレイスメント、正しいターンと正しいエッジ

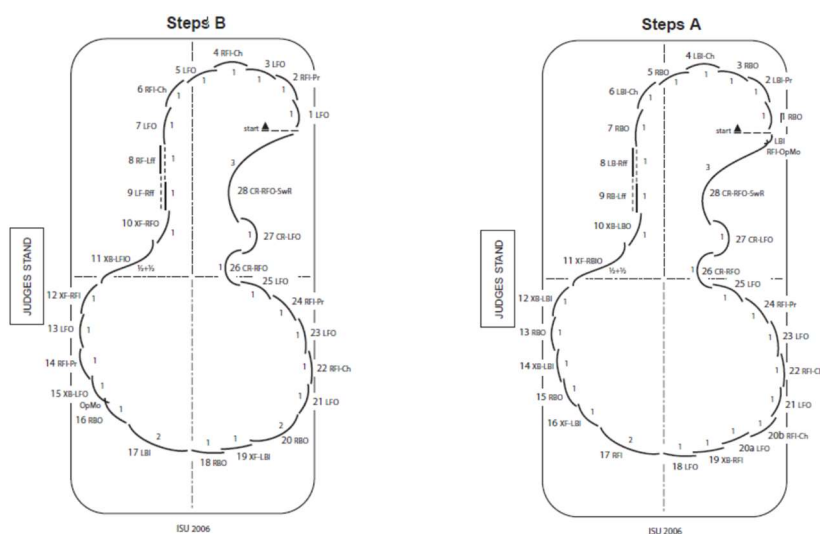
セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1シーケンス	1-22	22	2	6	11	16	20

9.4. ダイアグラムソロ・アイスダンス・ジュニア・リズム・ダンス

9.4.1. パソ・ドブレ – 2024/25

セット・パターン・ダンス – ソロ・シリーズ・ステップ

シーケンス1 : A ステップ、シーケンス2 : B ステップ



リズム・ダンスの必須要素 : 2 シーケンス

1 パターンの小節数 : 4 拍 8 小節

最小パターン時間 : 16.8 秒 – 最大パターン時間 : 17.5 秒

ダンス・イベントにおけるおおよその所要時間 : 1:36

シーケンス1 : A ステップ (1PD)

キー・ポイント1 : ステップ 5-7, RBO, LBI-Ch, RBO

キー・ポイント2 : ステップ 11-12, XF-RBIO, XB-LBI

キー・ポイント3 : ステップ 18-22, LFO, XB-RFI, RFI-Ch, LFO, RFI-Ch

キー・ポイント4 : ステップ 28, CR-RFO-SwR, RFI-OpMo

シーケンス2 : B ステップ (2PD)

キー・ポイント1 : ステップ 5-7, LFO, RFI-Ch, LFOO

キー・ポイント2 : ステップ 15-16, XB-LFO-OpMo, RBO

キー・ポイント3 : ステップ 18-22, RBO, XF-LBI, RBO, LFO, RFI-Ch

キー・ポイント4 : ステップ 28, CR-RFO-SwR

キー・ポイント : 正しいターン、エッジ、フット・プレースメントとタイミングを含まなければならない。

注:

- クロスロール (フォワード/バックワード)

要件/説明: フリー・レッグのローリング動作が次のアウトサイド・カーブまで継続してスケーティング・フットを通過すること。同時に、体重は外側のカーブから新しい外側のカーブへと移動し、ローリング動作を生み出す。

クロス・ロールでは、フリー・フットをスケーティング・ブレード/フットのすぐ横を通し、その前あるいは後ろで新たなスケーティング・ブレード/フットとして氷面に置く。新たなスケーティング・ブレードを氷面に置く際、アウトサイド・エッジとなっている必要はない。

- 次のステップへのプッシュ/トランジション

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 拍内でエッジを変更することは許可される。

セクション	ステップ	ステップ数	10%	25%	50%	75%	90%
1シーケンス	1-28	28	3	7	14	21	25

国際大会(2024-25 シーズン)

- ブラックバーン・トロフィー(イギリス/ブラックバーン) 2024年10月
- エッジ・カップ(ポーランド/カトワイス) 2025年1月
- U.S.ソロ・アイス・ダンス・インターナショナル(アメリカ/アトランタ) 2025年3月
- ユニコーン・ダンス・トロフィー(オランダ/ホールン) 2025年3月
- ヘルシンキ・ソロ・アイス・ダンス・インターナショナル(フィンランド/ヘルシンキ) 2025年4月