

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 1つ。 - 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。 |

① エッジ・エレメントの定義

ショート・エッジ・エレメント

ショート・エッジ・エレメントとは、スケーターが 4 つのタイプの中から選択したポジションにおいて、エッジ (1 カーブ) を継続的に維持しなければならない動作のことである。ショート・エッジ・エレメントをレベル認定するためには、最低でも 3 秒間、しかし 8 秒より長くならないように持続しなければならない。主な焦点はエッジの質であり、第 2 の焦点は到達したポジションである。

ショート・ダンスのエッジ要素には以下の 4 種類がある:

- 様々なポジションでのスパイラルまたはアティテュード
- 様々なポジションでのクラウチング (片足をサイド、バック、フロント、氷の上または氷上から離してもよい)
- スプレッド・イーグル
- イナバウアー

② コレオグラフィック・エレメントの種類

1. コレオグラフィック・スピン・ムーブメント (Choreographic Spinning Movement):

静止していても移動していてもよく、少なくとも 3 回転する連続的な回転運動。以下の条件が適用される:

- 両足で、または交互に、または片足と片膝/ブーツで (ただし両膝は不可)。
- スピニング・ムーブメントの最初の 3 回転の間にポーズをとった場合、その動作は中断したとみなされ、テクニカル・パネルに認定されない。
- ダンス・スピンの要件 (片足でその場で 3 回転) を満たしてはならない。

2. コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント

コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントは、必須のツイズル・セットの後に行われなければならない。2つのパートから構成され、以下の条件が適用される：

- 両パートとも：片足または両足、あるいはその組み合わせで、移動しなければならない。
- 最初のパート：少なくとも2回転は続けて行わなければならない。
- 第2パートの場合：少なくとも2回の連続回転を行い、1回目と2回目のツイズリング動作の間に最大3歩のステップを入れること。

3. コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス

以下の条件が適用される：

- プログラムのどこでも試みることができる。
- リングの両側のバリアから2メートル以内でストップ、またはスキッピング動作から始めなければならない。
- 主にショート・アクシスまたはロング・アクシスのいずれかに配置され、パターンは選択されたステップ・シーケンス・スタイル B と異なり、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メートル以上離れていないときに満たされる。
- アドバンスド・ノービス、ジュニア、シニアのキャラクター・ステップ・シーケンスに限り、コントロールされた動きで身体の中の部分で氷に触れてもよい。(例：両膝を立てる、両手を使うなど)。ベーシック・ノービスまたはインターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスで行われた場合、適切なペナルティが適用される(転倒、違反、許可されない要素)。
- スタートまたはフィニッシュでバリアに触れることは認められる。
- 許可された停止はそれぞれ5秒を超えてはならない。
- 逆行は認められない。(ストップ中、スタート地点から離れる方向への移動は、約1メートルまでは逆行とはみなされない)。

要件が多い
ので重要

5. コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント

プログラムの任意の場所で、スケーターが氷上でコントロールされたスライディングを最低2秒間行う。以下の条件が適用される：

- 身体の中の部分であっても、コントロールされたスライディングを連続して行うこと。
- 回転してもよく、最長時間の制限はない。
- この要素中、テクニカル・パネルにより、両膝または身体の一部でのコントロールされたスライディングは、転倒/違反要素とはみなされない。
- 両膝をついたり、氷上に座ったり横になったりして終了するスライディング動作は、コレオグラフィー・スライディング・ムーブメントと認定され、転倒/違反要素の減点が適用される。
- コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントを実施している最中にコントロールを失った場合でも、追加のサポートが必要でない限り、転倒とはみなされない。
- 単純なランジ動作はスライディング動作とはみなされない。
- 追加のスライディング動作は無視される。例えば、両膝をついたり、体重が他の身体の一部にかかったりした場合は転倒とみなされ、軽く氷に手をついた場合は振付上の制限違反となる。

要件が多い
ので重要

※ コールの追加原則-すべてのコレオグラフィック・エレメンツ

- テクニカル・パネルは、「入り」または「出」として他の必須要素と組み合わせられたコレオグラフィック・エレメンツ/ムーブメントは、必須のコレオグラフィック・エレメンツ/ムーブメントとはみなさない。テクニカル・パネルは、「入」または「出」としてのみ考慮する。
- 要求されるコレオグラフィック・エレメンツとして認定されるのは、最初に試みられる、異なるコレオグラフィック・エレメンツのみである。その後続くコレオグラフィック・ステップ・シーケンスは、テクニカル・

パネルによりコレオグラフィック・エレメントとみなされない。

その他の必須要素は、シングルの要素と大差はないですが、詳細は別紙「Solo Dance Requirements」及び、「Solo Dance Levels_24-09-03」を参照してください。