

採点規則 2017 年版の情報について（追加情報）

（公財）日本体操協会審判委員会
体操競技女子審判本部

日本体操協会審判委員会体操競技女子審判本部では、2016年10月末に2017年版採点規則の情報を公開しましたが、国際体操連盟（FIG）より2016年11月30日付で採点規則2017年版の情報を掲載したニュースレターがFIGホームページに公開されましたので、これを受け、再度新たな情報をお知らせいたします。

採点規則2017年版の正式な通達は、1月下旬に開催いたします体操競技1種審判員義務研修会になりますが、今回の情報は選手の練習や1種審判員のカテゴリー試験の準備等に影響がある内容と思われますので、以下の通り国内伝達をいたします。内容をご確認の上、概要を把握していただき選手のトレーニングならびに1種伝達研修で開催される1種審判員のカテゴリー試験の準備に役立てていただきたいと思います。

2.3.1 一般規則

Q : 選手が段違い平行棒の演技の開始時に低棒の下を歩く、または走ることは許されるか？

A : 上記の行動は、「規律のない行動」として減点 -0.30 ;

上級審判によって最終スコアから

- もし、選手が落下した後、演技再開のために再び棒に上がる時に低棒の下をくぐつても減点にはならない。

7.4.2

Q : 平均台とゆかにおいて、組み合わせ点 (CV · SB) を獲得するために 1 つの組み合わせの中でダンス系の技を 2 回使うことができるか？

A : ダンス系の技は、組み合わせ点 (CV · SB) のために繰り返すことはできない。

8.3 一般欠点と減点表

着地の減点

- 余分な腕の振り

Q : 「1 回腕を振る」と「1 回より多く腕を振る」には違いがあるか？

A : もし、着地において 1 回またはそれより多く腕を振っても、その着地における「余分な腕の振り」の減点 0.10 は 1 回のみ適用される。

Q : 「バランスを崩す」と「姿勢の欠点」の違いは？

A : 「姿勢の欠点」の減点は、着地における身体の姿勢に対する減点（選手が着地するためにマットに触れた時）

- ・腰、頭、肩の位置

「バランスを崩す」

- ・腕の振り、ステップ、ジャンプ、とび、または転倒

9.1.1 技の承認

後方伸身宙返り

▶ “E 難度”を獲得するためには、宙返りの回転の半分を超える位置まで伸身姿勢を見せなければならない。(着地の準備のためにおよそ垂直から 45 度の後にわずかな腰を曲げることは許される)

側方かかえ込み宙返り

▶ 技が承認されるためには、両脚を曲げ、両脚を宙返りの間つかまなければならない。

要求が満たされない場合：

- ・もし、片脚がまっすぐに伸びたら、片足踏み切り、側方開脚伸身宙返り  となり、膝の曲がりの減点 (0.1/0.3) を適用する。
- ・もし、宙返りの間、片脚または両脚をつかまなければ「正確さ」の減点 0.10 を適用する。

9.3 抜粋されたダンス系の技の要求

ヤンボー

Q：アーチ姿勢はあるが、180 度を超える開脚にならなかった場合

A : D 審判団は難度を認め、E 審判団が“前後開脚が 180 度を超えない”減点を適用する。

もし、前の脚が水平より低い場合は、輪とび（ジャンプ）となる。

Q : ひねりを伴う、または伴わない両足踏み切り前後開脚とびから輪の承認要求は、片足踏み切り前後開脚とびから輪／脚交差した前後開脚とびから輪の承認要求と同じであるか？

A : 同じ規則を適用する。

難度の承認

もし、ひねりが 30 度より多く不足した場合、難度表にある異なる技と判断される。

 ひねり不足の場合、 または、明らかに左右開脚が見られた場合  となる

 ひねり不足の場合、 または、明らかに左右開脚が見られた場合  となる

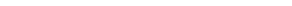
Q:  もし、頭部後屈とアーチ姿勢があり、ひねりが不足していた場合、どの難度を与えれば良いか?

A : は、 となる（新しく難度表に追加）

Q:  もし、頭部後屈とアーチ姿勢があり、ひねりが不足していた場合、どの難度を与えれば良いか？（新たな難度表で  から  へ変更）

A :  は、  となる

(1.409 に新たに追加) (1.202 に新たに追加)

Q :  頭部後屈とアーチ姿勢があり、後ろ足が頭の高さで、前脚が水平より低い場合、どの難度を与えるべきか？

A : D 審判団は難度を認め、E 審判団は第8章および第9章の減点項目を適用する。

Q: もし、脚の振り上げが不十分または前脚が曲がった場合、どの難度を与えれば良いか？

A : D 審判団は難度を認め、E 審判団は第8章および第9章の減点項目を適用する。

Q:  もし、脚が横の位置で実施された場合の難度承認と減点は？

A：脚が横の位置ではなく、後ろ（アチチュード）の位置でターンが実施されなければ
ならない。もし、横の位置で実施されれば (B) として判断する。

Q :   これらの技は、脚の位置を前または横、どちらに上げなければならぬか?

A: どちらの実施でも良い。

身体の姿勢に対する減点：

身体の姿勢に対する要求の減点は累積で最大 0.50 を超えない

Q：身体の姿勢の減点は、0.20 または 0.40 の減点をすることができるか？

A：身体の姿勢に対する減点は、1つの技に対して 0.10 / 0.30 / 0.50 のいずれかしかない。身体の姿勢の減点に、着地や正確さ、高さの減点が追加される。

跳馬

Q：種目別決勝において、以下の跳躍の組み合わせは要求を満たせるか？

1回目： 2回目：

1回目： 2回目：

1回目： 2回目：

A：どの組み合わせでも認められる。

Q： もし、回転し過ぎて、着地と同時に手を着いた場合、どのように判断するか？

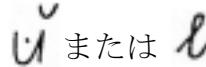
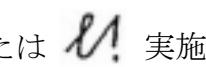
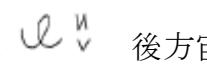
A： 難度を認め、着地及びその他の減点を適用する。

Q：伸身ツカハラとび1回ひねりの実施で、着手が以下のような位置で実施をした場合、
D 審判団はどの跳躍技として判断するか？



A：#2.31 として判断するのがより適当である。

段違い平行棒

Q :  または  または  実施 の後に  後方宙返り下りを実施した場合、1つの技として判断するか、2つの技として判断するか？

A : 2つの技として判断する。これらは難度表の異なるボックスにある。

ルートスキル（同じ系統の技術）

- もし、組み合わせでルートスキル（同じ系統の技術）の技が4回目の実施であった場合、組み合わせ点は与えられない。
- 繰り返しの同一技でもルートスキル（同じ系統の技術）の技として数える。
- 技術的な要求を満たさずに難度なしとなつた技はルートスキル（同じ系統の技術）の技とは数えない。

説明 :

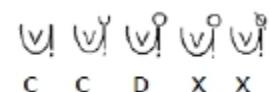
イエーガー宙返りを逆手または大逆手で実施した場合、構成要求#3「異なる握り」を満たすことができる。

Q : もし、終末技がルートスキル（同じ系統の技術）の4回目の技であった場合、「終末技なし」の減点が適用されるか？

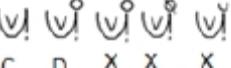
A : 「終末技なし」の減点は適用されない。

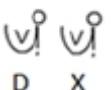
ルートスキル（同じ系統の技術）の数え方の例題：

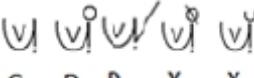
注：幾つかの例題は現実的ではないものもあるが、数え方の例題としてあげている

例1 : 

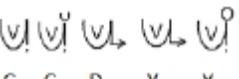
- 2回目の  は、同じ技の繰り返しであることと同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点(DV)なし
-  組み合わせ点(CV)なし
- 同じルートスキルとして数えられる技 

例 2 : 
C D X X X

- 2回目の  は、同じ技の繰り返しであるため難度点 (DV) なし
 は、同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
-  組み合わせ点 (CV) +0.10
- 同じルートスキルとして数えられる技 
C D X X

例 3 : 
C D D X X

-  は同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
-  組み合わせ点 (CV) +0.10
-  組み合わせ点 (CV) なし
なぜなら   は、同じルートスキルであるため
- 同じルートスキルとして数えられる技 
C D D X X

例 4 : 
C C D X X

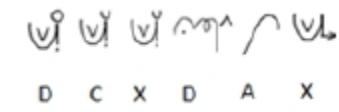
- 2回目の  は、同じ技の繰り返しであることと同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
-  組み合わせ点 (CV) なし
なぜなら 2回目の  は、同じルートスキルの4回目の実施であるため
- 同じルートスキルとして数えられる技 
C C D X X

例 5 : 

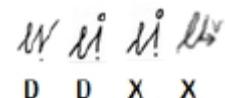
- ・ 2回目の  は、同じ技の繰り返しであるため難度点 (DV) なし
- ・ 2回目の  同じ技の繰り返しであることと同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・   組み合わせ点 (CV) +0.10 ,   組み合わせ点 (CV) なし
- ・ 同じルートスキルとして数えられる技  と1回目の 

例 6 : 

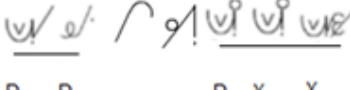
- ・ 2回目の  は、同じ技の繰り返しであることと同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・ 同じルートスキルとして数えられる技  

例 7 : 

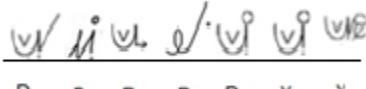
- ・ 2回目の  は、同じ技の繰り返しであるため難度点 (DV) なし
- ・  は、同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・ 同じルートスキルとして数えられる技  

例 8 : 

- ・ 2回目の  は、同じ技の繰り返しであるため難度点 (DV) なし
- ・  は、同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・   組み合わせ点 (CV) +0.20 ,   組み合わせ点 (CV) なし
- ・ 同じルートスキルとして数えられる技  

例 9 : 
 D D D X X

- ・2回目の  は、同じ技の繰り返しであるため難度点 (DV) なし
 は、同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・  組み合わせ点 (CV) +0.10 ,   組み合わせ点 (CV) +0.10
- ・同じルートスキルとして数えられる技   

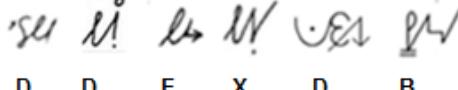
例 10 : 
 D D D D D X X

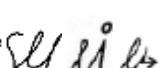
- ・2回目の  は、同じ技の繰り返しであることと同じルートスキルの4回目の実施であるため難度点 (DV) なし
- ・  組み合わせ点 (CV) +0.20 ,  組み合わせ点 (CV) +0.10
 組み合わせ点 (CV) +0.10 ,   組み合わせ点 (CV) +0.10
- ・   組み合わせ点 (CV) なし
- ・同じルートスキルとして数えられる技   

Q：開始技と終末技もルートスキル（同じ系統の技術）として数えるのか？

A：開始技と終末技もルートスキル（同じ系統の技術）として数える。

例：


 D D E X D B

- ・同じルートスキルとして数えられる技 

ルートスキル（同じ系統の技術） 例：

1      など

2             など

平均台

Q: CR#3 1つの宙返りを含む、少なくとも2つの空中局面を伴う技からなるアクロバット系シリーズは、リバウンドでなければならないか？

A: CR#3 では、リバウンドでもリバウンドでなくても良い。

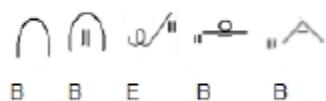
Q: CR/CV/SB: 要求を満たすにはダンス系の技は異ならなければならぬか？

A: ダンス系シリーズでは異なるダンス系の技でなければならない。混合のシリーズにおいても、もし2つのダンス系の技を使うならばダンス系の技は異ならなければならぬ。

説明: 

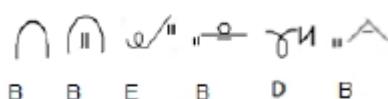
- もし、両方の組み合わせを1つの演技で実施した場合、2つ目の組み合わせ  の組み合わせ点 (CV)、シリーズボーナス (SB) は与えられない。後転とび  は、1つの演技の中で2回までしか使用することができない。

Q: 次の組み合わせのシリーズボーナスはいくつか？



A: シリーズボーナス (SB) +0.10 と組み合わせ点 (CV) +0.20 が与えられる。

Q: 次の組み合わせのシリーズボーナスはいくつか？



A: シリーズボーナス (SB) +0.10 と組み合わせ点 (CV) +0.40 が与えられる。

Q:  もし、倒立で着手が横向きになっていた場合、どの難度で承認するか？

A: D 難度を認め、「正確さ」の減点を適用する。

Q:   これら 2 つの技は異なる技であるか？

A: これらは同一技となる。

Q: #1.101 片足踏み切り、とび上がり、片足立ちを実施したが、着台後アラベスクを見せることができなかった場合（または脚が水平より下）

A: A 難度を認め、「正確さ」 0.10 の減点を適用する。

Q: #1.105 もし、最後の姿勢で、手を離す姿勢を見せることができなかった場合

A: A 難度を認め、「正確さ」 0.10 の減点を適用する。

ゆか

Dスコアの計算例：

a) アクロバット系の技が3つのみ（終末技なし）、ダンス系の技が6つの場合

計算：2つのアクロバット系の技+5つのダンス系の技=7技

b) アクロバット系の技が3つのみ（終末技なし）、ダンス系の技が3つの場合

計算：2つの高い順からのアクロバット系の技+3つのダンス系の技=5技

c) アクロバット系の技が3つのみ（終末技なし）、ダンス系の技が7つの場合

計算：2つの高い順からのアクロバット系の技+5つのダンス系の技=7技

d) アクロバット系の技が4つだが終末技がない、ダンス系の技が5つの場合

計算：3つの高い順からのアクロバット系の技+4つのダンス系の技=7技

e) アクロバット系の技が5つ（終末技なし）、ダンス系の技が5つの場合

計算：4つの高い順からのアクロバット系の技+3つのダンス系の技=7技

または4つのダンス系の技+3つのアクロバット系の技=7技

最も高い難度点になるように数える

f) アクロバット系の技が6つ（終末技なし）、ダンス系の技が2つのみの場合

計算：4つのアクロバット系の技+2つのダンス系の技=6技のみ

g) アクロバット系の技が6つ、ダンス系の技が2つのみの場合

計算：5つのアクロバット系の技+2つのダンス系の技=7技

アクロバット系またはダンス系の技数が最小限の場合は、ダンス系でアクロバット系（またはその逆）を代用することができない。

要求されている技数より多いアクロバット系の技またはダンス系の技がある場合は、最も高い難度の技を選択することができる。

注：最後のアクロラインの後に実施された難度（アクロバット系）は、難度点として数えない。

Dスコアの計算例

#1 
 C C A A D X B A C B X

計算：

アクロバット系：1D 1C 1A = 0.80

ダンス系：2C 2B = 1.00

CR = 1.00

CV = 0.00

合計： **2.80**

#2 
 D C C A A D X B A C B X

計算：

アクロバット系：2D 1C = 1.10

ダンス系：2C 2B = 1.00

CR = 1.00

CV = 0.00

合計： **3.10**

#3 
 A E A A D X C D X E X X E

計算：

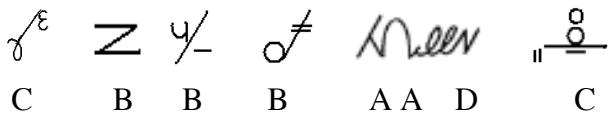
アクロバット系：1D 1A = 0.50

ダンス系：3E 1D 1C = 2.20

CR: = 1.00

CV: = 0.00

合計： **3.70**

#4 
 C B B B A A D C

計算 :

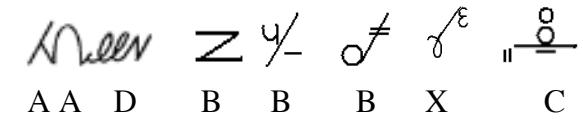
アクロバット系 : 1D 1C 1A = 0.80

ダンス系 : 1C 3B = 0.90

CR: = 1.00

CV: = 0.00

合計 : **2.70**

#5 
 A A D B B B X C

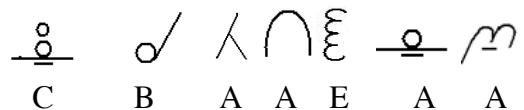
計算 :

アクロバット系 : 1A 1D = 0.50

ダンス系 : 1C 3B = 0.90

CR: = 1.00

合計 : **2.40**

#6 
 C B A A E A A

..... 選手が怪我をした場合

計算 :

アクロバット系 : 1E 1A = 0.60

ダンス系 : 1C 1B 2A = 0.70

CR: = 1.00

合計 : **2.30**

第 7 章 D スコアに関する規則

7.1 D スコア(構成)

- a) 跳馬は難度表の中の難度点がDスコアとなる。
- b) 段違い平行棒、平均台、ゆかのDスコアは最も高い順からの 8 つの難度点、構成要求、組み合わせ点を含む。

7.2 難度点(DV)

難度点は、必要に応じて追加、変更される採点規則の難度表にある技から成る。

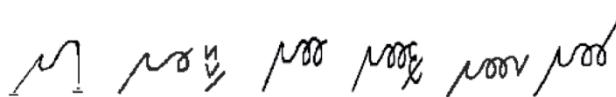
- a) 段違い平行棒、平均台、ゆかでは終末技を含む最大 **8** つの高い順からの難度点を数える。
- b) D審判団は、技術的な要求を満たさない技を除いて常に技の難度を承認する。

難度点

- A = 0.10
- B = 0.20
- C = 0.30
- D = 0.40
- E = 0.50
- F = 0.60
- G = 0.70
- H = 0.80
- I = 0.90

7.2.1 技の難度の承認

- a) 難度点を与えられるためには、難度表にある身体の姿勢の記述に従って実施されなければならない。
- b) 同一技の難度点は演技の中で実施された順に 1 回のみ承認される。
- c) アラビア系の技は前方系の技として扱う。



d) 同一技と異なる技の承認

- 難度表の同じボックス内（同じ技番号）の異なるダンス系の技の難度点は、実施された順に 1 回のみ承認される。
- ひねりの最大数の承認：
 - 浮脚をパッセにした片足立ちターンは4回ターン (1440°)
(従って5回ターンは4回ターンと同一技とみなされる)
 - 浮脚の異なる姿勢のすべてのターンは3回ターン (1080°)
 - 前後開脚／左右開脚のリープとジャンプ（例えば ）は $1\frac{1}{2}$ ひねり (540°)
 - 複雑なジャンプ／リープ（例えば ）は1回ひねり (360°)

- e) 難度表で異なる技番号であれば異なる技と判断される。

- f) もし同じ技番号で以下のようないくつかの条件があつてはまれば同一技とみなされる：

段違い平行棒の技：

- とびでの握り換えがあるまたはない
- 前方や後方の車輪で開脚または閉脚、腰を曲げたまたは伸身での実施
- 前方/後方屈身足裏支持回転を閉脚または開脚で実施

ダンス系の技：

- 脚の姿勢が同じ跳躍技で踏み切りが片足または両足
 - 例：ウルフホップ(片足踏み切り)とウルフジャンプ(両足踏み切り)
- 横向きと縦向きの実施(平均台)
 - 横向きでのジャンプは、縦向きでの実施より 1 つ高い難度が与えられる。
 - もし同一技を縦向きと横向きで実施した場合、難度は実施順に 1 回のみ認められる。
 - 横向きで始まり縦向きで終了するジャンプ、またはその逆も縦向きの実施とみなされる。(90 度の追加があっても異なる技にならない)
- 片足着地と両足着地(平均台)
- 片足着地と両足着地または正面支持臥(ゆか)

アクロバット系の技

- 片足着地と両足着地

g) もし同じ技番号で以下のようないくつかの条件があてはまれば異なる技とみなされる：

アクロバット系の技

- 宙返りの体勢(かかえ込み、屈身、伸身)が異なる
- ひねりの角度が異なる：
 $\frac{1}{2}$ 、1、 $1\frac{1}{2}$ (180 度、360 度、540 度)等
- 支持が片手、両手、支持なし
- 踏み切りが片足と両足

ダンス系の技

- 正ひねりと逆ひねりで実施された片足上のターンは、直接組み合わされた場合のみ異なる技と判断する。その組み合わせの両方の技に難度が与えられる。
 (浮脚がパッセまたは水平より低いターンは除く)

7.2.2 技の承認は実施順に行う

- a) 技術的な失敗があった場合、技は以下のように判断される。
- 難度表にある異なる技
 - 難度なし
 - 1 つ下の難度

- b) もし技術的な要求を満たせず異なる技(難度表にある)と判断され、その後に正確な技術で実施した場合、両方の難度が認められる。
 - 例：「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」をアーチの姿勢がなく実施した場合、「片足踏み切り前後開脚とび」になる。その後、正しい技術で「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」を実施した場合、どちらの技も難度表にある技であるため、「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」として承認される。
 - 例 平均台： ターンの浮脚がターンの始めから終わりまで(360 度)水平に保たれなければ、難度表の異なる技 ○ と判断されるが、2 回目に正確に実施した場合、 も承認される。
- c) もし技術的な要求を満たせず 1 つ下の難度と判断された場合、その後演技の中で再び実施しても同一技の繰り返しと判断され難度は認められない。
 - 例 段違い平行棒：後方車輪 $1\frac{1}{2}$ ひねりがひねりの前に倒立まで到達せず(振れ戻り)、1 つ下の難度(C)と判断された場合、2 回目に $1\frac{1}{2}$ ひねりが倒立局面で完了しても難度(D)は認められない。

7.3 構成要求(CR) 2.00

構成要求は各種目の条項に記載されている。

最大で 2.00 を獲得することができる。

- a) 難度表にある技のみ構成要求を満たすことができる。
- b) 1 つの技で複数の構成要求が認められる；
しかし異なる構成要求を満たすために同一技を繰り返すことはできない。

7.4 組み合わせ点(CV)

組み合わせ点は、段違い平行棒、平均台、ゆかの演技において、独創的な技の組み合わせを成功させたときに与えられる。

- a) 組み合わせ点に使う技は難度点で数えられた 8 つの技である必要はない。
すべての技は難度表にあるものでなければならない。
- b) 段違い平行棒、平均台、ゆかでの組み合わせ点の評価は：
 +0.10
 +0.20
 +0.30 (可能)
- c) 組み合わせ点の公式は各種目に記載されている。
PART 3 : 第11章、第12章、第13章
- d) 難度価値が下がった技も組み合わせ点として使用できる。
- e) 承認されるためには組み合わせが落下なしに実施しなければならない。

7.4.1 直接と間接の組み合わせ

すべての組み合わせは直接でなければならない；
ゆかのアクロバット系の技の組み合わせに限り間接でもよい。

直接の組み合わせとは以下のような実施なしに行われたものをいう。

- a) 技と技の間に止まり
- b) 技と技の間に余分なステップ
- c) 技と技の間で足が台に触れる
- d) 技と技の間でバランスを失う
- e) 2つめの技の踏み切りの前に1つめの技で明らかに脚／腰が伸張する
- f) 余分な腕の振り

間接の組み合わせ(ゆかのアクロバット系シリーズのみ)とは、宙返りと宙返りの間に、空中局面を伴う支持のある技(グループ3の例えばロンダート、後転とび等の準備的な技)が入る組み合わせをいう。

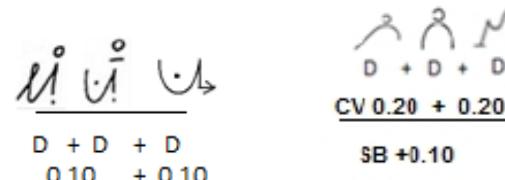
直接あるいは間接(ゆか)の組み合わせの判断は、選手に有利となるようにすべきである。

平均台、ゆか、段違い平行棒(組み合わせ点のための特別な条件のあるものを除いて)での 1 つの組み合わせの中で技の連続の順番は自由でよい。

7.4.2 組み合わせ点のための技の繰り返し

- a) 同一技は組み合わせ点のために他の組み合わせで繰り返せない。
 - 承認は実施された順に行う
 - b) 段違い平行棒や平均台とゆかでのアクロバット系の技は、1 つの組み合わせの中で 2 回まで同一技を使用することができる。ダンス系の技は繰り返すことができない。
- 例：
- 段違い平行棒 - トカチエフを 2 回
シュタルダー 1 回ひねりを 2 回
 - 平均台 - 片足踏み切り前方開脚伸身宙返りを 2 回
後転とび 1 回ひねりを 2 回
 - ゆか - 間接または直接の組み合わせで、テンポ宙返りを 2 回
から後方屈身 2 回宙返りへ
- c) 3 つ以上の技が直接組み合わされている場合、2 番目の技は、
 - 1 回目は組み合わせの最後の技として、
 - 2 回目は新しい組み合わせの最初の技として、使用することができる。

例：

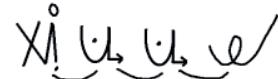


(シンボル変更)

- d) 3つ以上の技が直接組み合わされている場合、段違い平行棒の空中局面を伴う技、または平均台やゆかの宙返りでの同一技は直接組み合わされていなければならない。
その条件をもって、すべての組み合わせで組み合わせ点が獲得できる。

例：

段違い平行棒



D + D + x + D

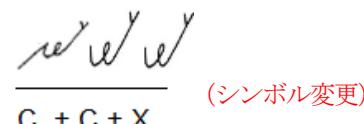
合計 CV +0.40

$0.10+0.20+0.10$

空中局面を伴う技

- 1回目は組み合わせの2つ目の技として、
- 2回目は2つの同一の空中局面を伴う技として、
- 3回目は新しい組み合わせの1つ目の技として、使用することができる。

平均台



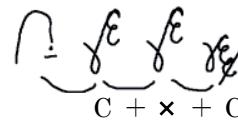
$\frac{CV+0.10+0.10}{SB+0.10}$

合計 SB+0.10

宙返り

- 1回目は組み合わせの2つ目の技として、
- 2回目は2つの同一技の宙返りの組み合わせとして、使用することができる。

ゆか



C + x + C

合計 CV +0.20

$0.10+0.10$

宙返り

- 1回目は2つの同一技の宙返りの組み合わせとして、
- 2回目は新しい組み合わせの1つ目の技として、使用することができる。

8.3 一般欠点と減点表

欠 点	小	中	大	超大
	0.10	0.30	0.50	1.00 以上
E 審判団と R 審判団による減点				
実施欠点				
-腕の曲がり、または膝の曲がり	各	X	X	X
-脚または膝の開き	各	X	X 肩幅以上	
-ひねりを伴う技での脚の交差	各	X		
-技の高さ(大きさ)が不十分	各	X	X	
不十分	各	X 腰/膝角度 90°	X 腰/膝角度 >90°	
- 1回宙返りでのかえ込みまたは屈身姿勢の正確さ	各			
- 伸身姿勢が保てない (腰が曲がるのが早い)	各	X	X	
- 技と動きを実施する中での躊躇	各	X		
- 試みたが技を実施しない (内容のない助走)	各		X	
- 直線方向から外れる	各	X		
技での姿勢と脚の位置 (ダンス系ではない)	各			
- 身体の姿勢が悪い	各	X		
- つま先が伸びない/足が緩む	各	X		
- アクロバット系(空中局面を伴わない)の技で開脚が 不十分	各	X	X	
- ダンス系の技の技術要求が満たされない (第 9 章 ダンス系の技の減点の一覧を参照)	各	X	X	X
- 正確さ	各	X		
- 終末技の実施が器械に大変近い(UB、BB)			X	
着地での欠点 (終末技を含むすべての技)	落下しなければ着地での 最大減点は 0.80 を超えない			
- 着地で脚が離れる	各	X		
- 余分な腕の振り		X		
- バランスを崩す	各	X	X	
- 余分なステップ、わずかなとび	各	X		
- 非常に大きなステップまたはとび (ガイドライン : 1 メートルより広い)	各		X	
- 姿勢の欠点	各	X	X	
- 深いしゃがみ立ち	各			X
- マット上/器械に片手または両手をつく	各			1.00
- マットに膝または尻をつく	各			1.00
- 落下、または器械にもたれる	各			1.00
- 技で足から着地しない	各			1.00

8.3 一般欠点と減点表

欠 点		小 0.10	中 0.30	大 0.50	超大 1.00 以上	
D 審判団(D¹ – D²)による減点						
–組み合わせの実施での落下	UB、BB、FX				CV、SB(BB)なし	
–足から先に着地しない、または技の規定された姿勢での着地がとれない	各				DV、CV、CR SB(BB)なし	
–演技面の外からの踏み切り（完全に外から）	FX				DV、CV、CR なし	
–演技の前後にD審判員に挨拶をしない	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–補助行為(演技を助ける)	UB、BB、FX 各				1.00 最終スコアから DV、CV、CR、 SB (BB)なし	
–許可されていない補助者	選手/当該種目			X	最終スコアから	
上級審判部へ報告し、D 審判団(D¹ – D²)または上級審判部による減点						
器械器具での不正行為 :						
–ロンダート入りの跳躍技のためのセーフティーカラーを正しく使用しない (10.4.3 参照)	選手/当該種目				無効 VT “0”	
–追加の着地用マットを使用しない	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–許可されていない器具に跳躍板を置く	選手/当該種目		X			
–許可のない追加マットの使用	選手/当該種目		X			
–演技中にコーチが追加マットを動かす、または許可のない平均台の端へ動かす	選手/当該種目		X			
D 審判団から上級審判部へ報告し、審判長による最終スコアからの減点						
–許可なく器械の高さを上げる	選手/当該種目			X	最終スコアから	
–跳躍板のスプリングを加えたり、配列を変えたり、取り外す	選手/当該種目			X		
–不適切なマグネシウムの使用、または器械を損傷させる	選手/当該種目			X		
D 審判団から上級審判部へ報告し、審判長による最終スコアからの減点						
選手の行動						
–不適切あるいは美的でないパット使用	選手/当該種目		X			
–自国のマークが付いていない、または付ける位置の違反	選手/当該種目		X		予選、個人決勝、団体決勝では その競技の発覚した最初の種目 から 1 回	
–ゼッケンが付いていない	選手/当該種目		X			
–不適切な服装 レオタード、装飾類、包帯の色	選手/当該種目		X		種目別決勝は当該種目から	
–広告違反	チーム 選手/当該種目		X		当該組織から要請された場合、最終スコアから	
–スポーツマンらしくない行動	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–不当に演技台にとどまる	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–演技終了後再び演技台に上がる	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–競技中に任務中の審判員と話す	選手/当該種目		X		最終スコアから	
–チーム選手の誤った演技順での競技	チーム			1.00	予選、団体決勝 当該種目のチーム得点から	
–レオタードが同一でない (同じチームの選手)	チーム			1.00	予選、団体決勝 その競技の発覚した最初の種目 から 1 回	

8.3 一般欠点と減点表

欠 点	小 0.10	中 0.30	大 0.50	超大 1.00 以上	
- 競技場から離れたことで競技が完了できない				競技場から退場	
- 理由なく競技を遅らせたり、妨害したりする				失格	
計時審判員から D 審判団へ、書式通告による減点					
- はなはだしい練習時間の超過(警告後) ・個人	チーム/当該種目 選手/当該種目	X X		最終スコアから	
- 緑ライトの点灯後 30 秒以内に演技を開始しない	選手/当該種目	X			
- 60 秒以内に演技を開始しない	選手/当該種目	演技開始の権利はなくなる			
- 演技時間の超過(BB、FX)	選手/当該種目	X			
- 赤ライトの点灯中、または合図がないのに演技を開始する	選手/当該種目			“0”	
段違い平行棒・平均台 - 許容されている中断時間の超過 - 中断時間の超過 (60 秒を超える)	選手/当該種目 選手/当該種目		X	演技終了	

審判長による減点 (上級審判部との協議によって)	カードシステム FIG 公式または公認の競技会に適用	
	コーチの行動が選手/チームの演技/結果に直接影響しない	
- スポーツマンらしくない行動 (すべての競技、練習を通して適用)	1 回目 - コーチにイエローカード(警告) 2 回目 - コーチにレッドカード、そして競技場/練習会場から退場させる	
- はなはだしく不規律な態度や罵るような言動 (すべての競技、練習を通して適用)	直ちにコーチにレッドカード、そして競技場/練習会場から退場させる	
コーチの行動が選手/チームの演技/結果に直接影響する		
- スポーツマンらしくない行動 (すべての競技を通して適用) 例えば、理由なく競技を遅らせる、中断させる、認められている D ¹ 審判員への質問を除いて競技中に任務中の審判員と話す、演技中に直接選手と話したり、合図、かけ声(応援)またはそれと同様な行動等	1 回目 - 0.5 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにイエローカード(警告) 1 回目 - 1.0 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにイエローカード(警告) -もしコーチが任務中の審判員に 攻撃的 に話をした場合 2 回目 - 1.0 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにレッドカード、そして競技場から退場させる	
- はなはだしく不規律な態度や罵るような言動 (すべての競技を通して適用) 例えば、競技中規定人数以上のコーチが競技エリア内に入る、または器械器具の準備をする等	1.0 の減点(選手/チーム/当該種目)、直ちにコーチにレッドカード、そして競技場から退場させる*	

注：もし、チームのコーチ 2 名のうち 1 名のコーチが競技場から退場になった場合、全競技を通して
1 回のみ別のコーチに替えることができる。(例、予選)

1 回目の違反=イエローカード

2 回目の違反=レッドカード、コーチはそれ以降の競技から閉め出される。

*もし、コーチが 1 人のみで競技に残ることがあれば、次の世界選手権大会、オリンピックへの参加資格を失う。

第 9 章 技術の指針

難度を承認するには、理想的とされる特定な技術の実施が要求される。

技の完了角度や身体の姿勢に関するすべての指示は、およその方向付けとして用いられる。

9.1 すべての種目

体勢

かかえ込み

- ・ 宙返りとダンス系の技は腰と膝の角度が 90 度未満

屈身

- ・ 宙返りとダンス系の技は腰の角度が 90 度未満

伸身

- ・ 身体のすべての部位が一直線



9.1.1 技の承認

a) 伸身

- 以下は、宙返りの回転の半分を超える位置まで伸身姿勢を保たなければならない：
 - ・ 1 回宙返り
 - ・ ゆかの 2 回宙返りと段違い平行棒の 2 回宙返り下り
 - ・ 跳馬の跳躍技(宙返り)
- 以下は、伸身姿勢が見られない場合、屈身と判断される：
 - ・ ひねりを伴わない技
 - ・ 跳馬のひねりを伴わない跳躍技

ひねりを伴わない 1 回宙返りと 2 回宙返りにおける身体の姿勢の承認

屈身宙返りがかえ込みになる場合	D 審判団 屈身宙返りの膝角度が 135 度より曲がる -かえ込み宙返りとなる
かえ込み宙返りが伸身になる場合	D 審判団 腰角度 180 度 -伸身宙返りとなる
伸身姿勢が屈身姿勢になる場合	D 審判団 腰が曲がる -屈身宙返りとなる 胸のわずかなふくみまたはアーチ姿勢は許容される

9.1.2 ひねりを伴う 1 回宙返りでの着地

a) ひねりを伴う技の実施

- 段違い平行棒と平均台の開始技と終末技
- 平均台とゆかの演技中
- 跳馬のすべての着地

正確に完了しなければならず、そうでなければ採点規則にある異なる技となる。

注：難度は前の足の位置により決定される。

b) ひねり不足：

- 3 回ひねりは 2½ ひねりに
- 2½ ひねりは 2 回ひねりに
- 2 回ひねりは 1½ ひねりに
- 1½ ひねりは 1 回ひねりに

*ゆか：ひねりを伴う宙返りが他の宙返りに直接組み合わされた場合、最初の宙返りが正確にひねりを完了しなくても（しかしその技へは続けることができた）その技の難度価値は下がらない。

9.1.3 着地での転倒

- a) 足から先に着地した場合 — 難度が与えられる。
- b) 足から先に着地しない場合 — 難度は与えられない。

9.2 平均台とゆか

9.2.1 片足上のターンの難度点を承認する単位 :

- ・ 平均台は 180 度
- ・ ゆかは 360 度
- ・ ひねりは正確に完了されなければならず、そうでなければ採点規則の異なる技と判断される。
- ・ 肩と腰の位置により決定され、実施によっては採点規則の異なる技と判断される。

ターンの判断:

- つま先立ちで行わなければならない。
- ターンの間、安定した明確な姿勢を保たなければならない。
- 支持脚が伸びているか、曲がっているか（振り付けによる）によって難度は変わらない。
- 浮脚が特定の位置を指示されている片足上のターンは、ターンの間その位置を保たなければならない。
- もし規定された浮脚の位置を維持できなければ、難度表にある異なる技となる。

a) 支持脚のひねり不足 :

- 例： 平均台  は  となる
ゆか  は  となる

9.2.2 ひねりを伴うジャンプ、リープ、ホップの難度点を承認する単位 :

- ・ 平均台とゆか（前後開脚、開脚屈身、輪とびの技）では 180 度
- ・ ゆかでは 360 度

ひねりを伴うジャンプ、リープ、ホップの様々な技術は認められる；
屈身、かかえ込み、開脚、輪の姿勢は、ひねりのはじめ、途中、終わりであってもよい。（技の特別な要求がない限り）

- 30 度より多くひねりが不足した場合は、採点規則の異なる技と判断される。
- 肩と腰の位置により決定される。

例：

- 平均台/ゆか  は  または、明らかに左右開脚が見られた場合  となる
- ゆか  は  または、明らかに左右開脚が見られた場合  となる
- 平均台  は  となる
- $\frac{1}{4}$ ひねりを追加しても異なる技として判断されない

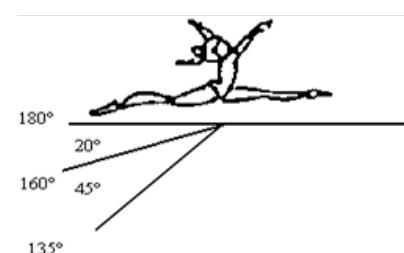
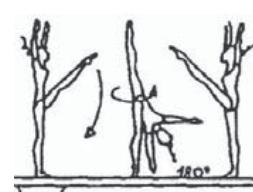
定義：

- | | |
|------|---|
| リープ | — 片足踏み切り、もう一方の足または両足で着地 |
| ホップ | — 片足踏み切り、その足または両足で着地
(180 度の開脚は要求されない) |
| ジャンプ | — 両足踏み切り、片足または両足で着地 |

注：開脚を伴うジャンプとリープは 180 度の開脚が要求される。

9.2.3 開脚の要求

リープ、ジャンプ、ホップ、ターンでの開脚の角度不足



開脚不十分：

- > $0^\circ \sim 20^\circ$ -0.10
- > $20^\circ \sim 45^\circ$ -0.30
- > 45° (ダンス系の技) 採点規則の異なる技または難度なし

9.3 抜粋されたダンス系の技の要求

正面水平立ち(4.102)



承認要求 :

- 開脚は 180 度

D 審判団

- | | |
|-----------|--------|
| ■ < 180 度 | - 難度なし |
|-----------|--------|

脚の位置の特別な要求のあるターン



承認要求 :

- 前または後ろの浮脚はターンの始めから終わりまで水平

D 審判団

- | | |
|-------------|--------------|
| ■ 浮脚が水平より低い | - 難度表にある異なる技 |
|-------------|--------------|

ひねりを伴う/伴わないかかえ込みとび



承認要求 :

- 腰角度 90 度より狭い
- 膝は水平より上

D 審判団

- | | |
|-----------------|----------------|
| ■ 腰/膝角度 > 135 度 | - 難度なし、または異なる技 |
|-----------------|----------------|

E 審判団

- | | |
|------------|-------|
| ■ 膝が水平 | -0.10 |
| ■ 膝が水平より低い | -0.30 |

ひねりを伴う/伴わないウルフとび



承認要求 :

- 腰角度 90 度より狭い
- 伸ばした脚は水平より上

D 審判団

- | | |
|---------------|----------------|
| ■ 腰角度 > 135 度 | - 難度なし、または異なる技 |
|---------------|----------------|

E 審判団

- | | |
|---------------|-------|
| ■ 伸びた脚が水平 | -0.10 |
| ■ 伸びた脚が水平より低い | -0.30 |

ひねりを伴う/伴わないねことび



承認要求 :

- 脚は交互に上がる
- 膝は水平より上
- 最も低い膝の位置で承認をする

D 審判団

- | | |
|---------------|----------------|
| ■ 腰角度 > 135 度 | - 難度なし、または異なる技 |
| ■ 脚が交互に上がらない | - かかえ込みとび |

E 審判団

- | | |
|----------------|-------|
| ■ 片脚/両脚が水平 | -0.10 |
| ■ 片脚/両脚が水平より低い | -0.30 |

ひねりを伴う/伴わない開脚屈身とび



承認要求 :

- 両脚は水平より上でなければならない

D 審判団

- | | |
|---------------|----------------|
| ■ 腰角度 > 135 度 | - 難度なし、または異なる技 |
|---------------|----------------|

E 審判団

- | | |
|--------------------|-------|
| ■ 脚の位置が不正確（高さが不揃い） | -0.10 |
| ■ 脚が水平 | -0.10 |
| ■ 脚が水平より低い | -0.30 |

輪とび(ジャンプ) 承認要求 :



- 上体はアーチ姿勢、頭部後屈

- 斜めに前後開脚180度

- 後ろの足は頭頂部へ

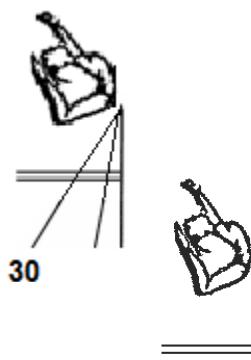
D 審判団

- | | |
|-----------------|------------------------|
| ■ アーチ姿勢と頭部後屈がない | - 両足踏み切り、前後開脚とびまたはシソソヌ |
| ■ 開脚が見られない | - 難度なし |

E 審判団

- | | |
|-------------|-------|
| ■ アーチ姿勢が不十分 | -0.10 |
| ■ 後ろの足が頭の高さ | -0.10 |
| ■ 後ろの足が肩の高さ | -0.30 |

羊とび



承認要求 :

- 上体はアーチ姿勢、頭部は後屈で両足は頭頂部へ
- 腰を伸ばす

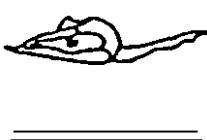
D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない - 難度なし
- 両足が肩の高さより低い - 難度なし

E 審判団

- | | |
|---------------------------|-------|
| アーチ姿勢が不十分 | -0.10 |
| 両足が頭の高さ、またはそれより低い | -0.10 |
| 腰の伸ばしが不十分 | -0.10 |
| 両脚の曲がりが不十分 (≤ 90 度) | -0.10 |

ヤンボー



承認要求 :

- 上体を大きく反らせたアーチ姿勢、頭部は後屈
- 180 度を超える前後開脚、前の脚は少なくとも水平

D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない
 - 前後開脚とびまたはシソソヌ
- 前の脚が水平より低い
 - 輪とび (ジャンプ)

E 審判団

- | | |
|-------------------------|-------|
| アーチ姿勢が不十分 | -0.10 |
| 両脚は水平だが前後開脚が 180 度を超えない | -0.10 |

脚交差した前後開脚とび



承認要求 :

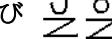
- 振り上げ脚は少なくとも 45 度
- 振り上げ脚は伸ばす

D 審判団

- 脚の振り上げが全くない - 前後開脚とび

E 審判団

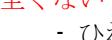
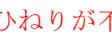
- | | |
|------------------|--------------|
| 振り上げ脚が 45 度上がらない | -0.10 |
| 振り上げ脚が曲がる | -0.10 / 0.30 |

ひねりを伴う脚交差した前後開脚とび 

承認要求 :

- 振り上げ脚は少なくとも 45 度
- 振り上げ脚は伸ばす
- 前後開脚が見られなければならない

D 審判団

- 脚の振り上げが全くない
 - ひねりを伴う前後開脚とび
-  のひねりが不十分 -  または  となる
-  のひねりが不十分 -  または  となる

E 審判団

- | | |
|------------------|--------------|
| 振り上げ脚が 45 度上がらない | -0.10 |
| 振り上げ脚が曲がる | -0.10 / 0.30 |

輪とび(リープ)/脚交差した前後開脚からの輪とび(ひねりを伴う/伴わない)

承認要求 :

- 上体はアーチ姿勢、頭部は後屈
- 開脚は 180 度
- 前脚は水平、後ろ足は頭頂部へ
- 輪の姿勢を見せた後にひねらなければならない



D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない
 - 前後開脚とびまたは脚交差した前後開脚とび
- ひねりのタイミングが不正確
 - ひねりを伴う前後開脚とび、または
 - ひねりを伴う脚交差した前後開脚とび

E 審判団

- | | |
|-----------|-------|
| アーチ姿勢が不十分 | -0.10 |
| 前脚が水平より低い | -0.10 |
| 後ろの足が頭の高さ | -0.10 |
| 後ろの足が肩の高さ | -0.30 |

身体の姿勢に対する要求の減点は累積で最大 0.50 を超えない

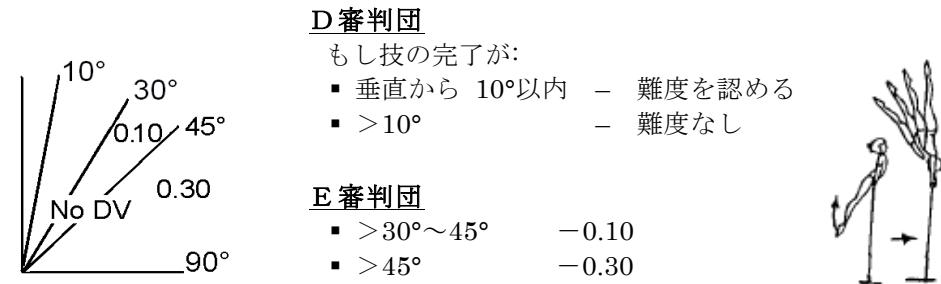
身体の姿勢の減点は以下を含む :

- 開脚が不十分
- 脚の曲がり
- つま先が伸びない
- 特定の技での身体の姿勢の減点 (第 9 章 9.3 に記載)

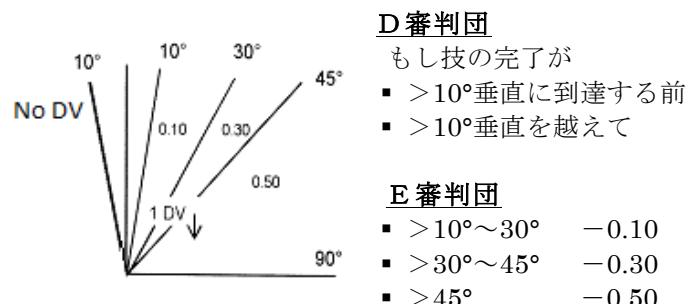
9.4 段違い平行棒

- 身体のすべての部分が垂直に到達したときに倒立として認められる。

9.4.1 「後ろ振り上げ倒立」

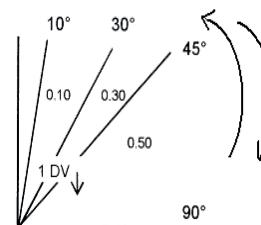
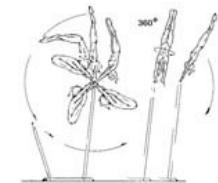


9.4.2 ひねりを伴わない「倒立に到達する回転系の技」と、高棒から低棒へ倒立する空中局面を伴う技



9.4.3 ひねりを伴う「振りの技」

- 倒立に到達しない
- 垂直を越えない
- ひねりの後、反対方向に振れ戻る動きに続く

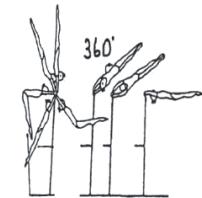


D 審判団

- もし技の完了が
- 垂直から 10° 以内 - 難度を認める
 - $>10^\circ$ 垂直に到達する前

- ひねりを伴う「倒立に到達する回転系の技」より 1 つ下の難度

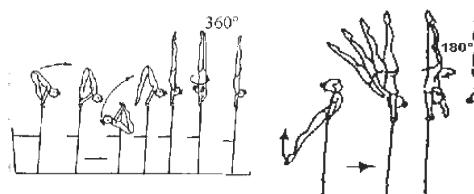
E 審判団



1/2 (180度)ひねりを伴う振りの技 :

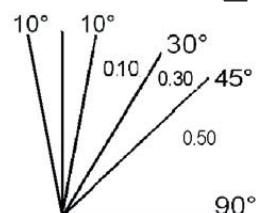
- 難度が承認されるためには身体のすべてが水平に到達しなければならない。そうでなければ難度は認められない。(内容のない振り)

9.4.4 ひねりを伴う「倒立に到達する回転系の技」と、ひねりを伴う「後ろ振り上げ倒立」



D 審判団

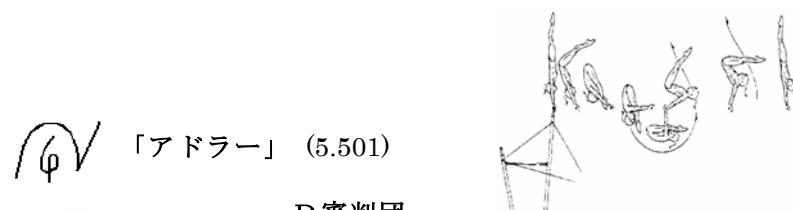
- もし技の完了が
- 垂直から 10° 以内(両側) - 難度を認める



E 審判団

もし、ひねりを伴う回転系の技と振りの技が同じ技術で実施された場合、実施された順で 1 回のみ承認される。

9.4.5 抜粋された段違い平行棒の技の要求

D 審判団

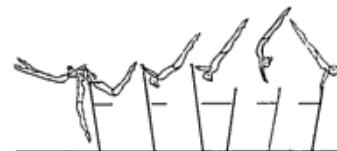
完了が :

- 垂直から 30° 以内 – 難度を認める
- $>30^{\circ}$ – 1 つ下の難度

E 審判団

- $>30^{\circ}\sim45^{\circ}$ – 0.10
- $>45^{\circ}$ – 0.30

「パク宙返り」 (3.404)

E 審判団

- $>30^{\circ}\sim45^{\circ}$ – 0.10
- $>45^{\circ}$ – 0.30

姿勢欠点に対する実施減点は、技の大きさの減点に加算されなければならない。

第 10 章 跳馬

10.4 種目特有な要求

- 実施予定の跳躍技番号を演技前に表示（手動または電動）しなければならない

- 予選、団体決勝、個人総合決勝：

1 回の跳躍が要求される。

- 予選の 1 回目のスコアは団体決勝と個人総合決勝へ向けてのスコアとなる。
- 選手が予選で種目別決勝への出場を望むならば、以下の種目別決勝の規則に従って 2 回の跳躍を実施しなければならない。

- 種目別決勝

- 選手は 2 回の跳躍を実施しなければならない。2 回の跳躍のスコアの平均が最終スコアとなる。
- 2 回の跳躍技は異なるグループでなければならない。
- 第 2 空中局面が異ならなければならない。

注：前転とび～前方かえ込み 2 回宙返りとび：



もし、足と身体のいずれかの部分が同時に着地して、2 回目の宙返りが完了できなかった場合、前転とび～前方かえ込み宙返りとび と判断する。



10.4.1 レーンに関する採点

方向に関する減点の目安として、着地マット上にレーンがある。選手はこの中に安定した着地をしなければならない。

D¹審判員は(ライン審判員から書式で報告されて)身体のいずれかの部分がレーンの外側のマットに触れたことに対して以下のように最終スコアから減点する：

- | | |
|---|-------|
| - レーンの外へ片足/片手(片足/片手の一部分)が出た着地
または踏み出る | -0.10 |
| - レーンの外へ両足/両手 (両足/両手の一部分)
または身体の一部が出た着地または踏み出る | -0.30 |

10.4.2 種目特有な減点(D 審判団)

実施された跳躍の最終スコアから減点される

- | | |
|--|-------|
| - 助走が 25m より長い | -0.50 |
| - 跳躍のない助走 | -1.00 |
| - 片手だけの支持 (支持局面) | -2.00 |
|
 | |
| - 種目別決勝のための予選と種目別決勝において
• 1 回のみの実施 | |
| • 2 回の跳躍のうち 1 つが「0.0」の跳躍の場合(10.4.3 参照) | |

評価：

実施された跳躍スコア ÷ 2 = 最終スコア

- 2 回の跳躍のグループまたは第 2 空中局面が異なって**いない**

評価：

【(1 回目の最終スコア) + (2 回目の最終スコア - 2.00)】÷2 = 最終スコア

10.4.3 無効となる跳躍(0.00)*

- 支持がない跳躍の実施(どちらの手も跳躍台に触れない)
- ロンダート入りの跳躍技でセーフティーカラーの使用違反
- 跳躍中の補助行為
- 足から先に着地をしない
- 跳躍台を足で押し返す、または跳躍とは認められない未完成な実施
- 禁止されている跳躍の実施(跳馬を跨ぐ、跳躍板の前の禁止された準備技、故意に横向きに着地する)
- 種目別決勝へのための予選と種目別決勝での 2 回目の跳躍が 1 回目の跳躍と同じ

*注：「0.00」はD審判団によって記録される。

E審判団は、評価しない。

無効(0.00)と判断されたすべての跳躍は、D審判団とスーパーバイザーで必ずビデオによる再審を行う。

10.5 スコアの算出方法

D審判団：実施した跳躍技のDスコアを入力し、E審判団には表示板にシンボルマークを書いて承認した跳躍技を知らせる。（もし表示された跳躍技と異なった場合）

1回目の跳躍のスコアは、選手が2回目の跳躍を実施する前に掲示しなければならない。

実施欠点（第8章）は次に示した特有な実施減点に追加して減点しなければならない。

10.6 種目特有な実施減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
第1空中局面			
- 空中局面でのひねりが不十分：			
• $\frac{1}{2}$ (180°)ひねりを伴うグループ1	$\leq 45^\circ$	$\leq 90^\circ$	
• $\frac{3}{4}$ (270°)ひねりを伴うグループ4	$\leq 45^\circ$		
• 1回(360°)ひねりを伴うグループ1・2	$\leq 45^\circ$	$\leq 90^\circ$	$> 90^\circ$
- 技術不良			
• 腰角度	X	X	
• 身体の反り	X	X	
• 膝の曲がり	X	X	
• 脚または膝の開き	X	X	X
支持局面			
- 技術不良			
• グループ1, 2, 5の着手のずれ（ひねりを伴う前方伸身宙返りの跳躍技には適用しない）	X	X	
• 腕の曲がり	X	X	X
• 肩角度	X	X	
• 鉛直面を経過しない	X		
• 規定されたひねりの時期が早すぎる（台上）	X	X	
第2空中局面			
- 過度の腰の曲げ伸ばし	X	X	
- 高さが不十分	X	X	X
- ひねりが不正確(クエルボを含む)	X		
- 身体の姿勢			
• かえ込み/屈身宙返りの姿勢が不正確	X	X	
• ひねりを伴うかえ込み/屈身宙返りの姿勢が不正確	X		
• 伸身宙返りで身体が一直線でない	X		
• 伸身姿勢を保てない（屈身姿勢が早い）	X	X	
• 身体の伸ばしが不十分または遅い（かえ込み、屈身の跳躍技）	X	X	
- 膝の曲がり	X	X	X
- 脚または膝の開き	X	X	
- 宙返りの回転が不足	X		X
• 転倒なし			
• 転倒			
- 距離が不十分	X	X	
- 直線方向からはずれる	X		
- ダイナミックさに欠ける	X	X	
着地の減点	第8章参照		

第 11 章 段違い平行棒

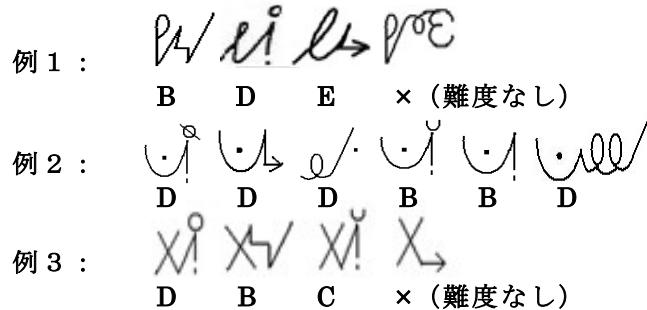
11.2 演技の内容と構成

終末技を含む最大 8 つの高い順からの技が難度点として数えられる。

- 終末技なし 最終スコアから -0.50 (D 審判団)

- 同じ*系統の技術をもつ技は、難度点 (DV) 構成要求 (CR) 組み合わせ点 (CV) のために、実施された順に 3 つの異なる技のみ承認される。
(け上がり、前方/後方車輪、振り上げ倒立、は除く)

*その系統の技術は、回転の方向（前方/後方）と技への入り方によって決定される



11.3 構成要求(CR) -D 審判団 2.00

1. 高棒から低棒へ移動する空中局面を伴う技
2. 同一棒を再び握る空中局面を伴う技
3. 異なる握り(後ろ振り上げ、開始技、終末技は除く)
4. 360 度以上のひねりを伴う空中局面を伴わない技
(開始技を除く)

0.50 を与える
0.50 を与える
0.50 を与える
0.50 を与える

11.4 組み合わせ点(CV) -D 審判団

組み合わせ点は直接の組み合わせに与えられる。
組み合わせ点は D スコアに加算される。

直接の組み合わせの公式

0.10	0.20
D + D (または以上)	D(同一棒または低棒から高棒への空中局面を伴う)+ C 以上(高棒での) (この順番で実施) D + E(両方とも空中局面を伴う)

注：すべての C/D 難度の技は空中局面から以上のひねりを伴わなければならぬ

- a) 同一技は、1 つの直接の組み合わせの中で 2 回まで組み合わせ点のために使うことができるが、2 回目の技は難度点として認められない。

- b) 空中局面を伴う技はその中に明らかな空中局面が見えなければならない：
 - 高棒からとんで低棒を握る (またはその逆)
 - 再び同一棒を握るまたは他の棒を握る切り返しを伴うとび(棒を越える)、とび越し、ヘヒト、宙返り
 - 終末技

注：180 度～360 度ひねりを伴う/伴わないとびによる握り換えは空中局面とは認められない。

- c) 直接の組み合わせは以下のよう組み合わせで実施することができる：

- 開始技を含む組み合わせ

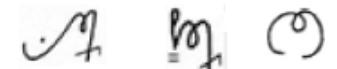
(グループ 1 の開始技は空中局面を伴う技としては認められない)

例：

D + D = 0.10

- 演技中の組み合わせ
- 終末技を含む組み合わせ

- d) もし内容のない振りや中間振動が 2 つの技の間に実施された場合、組み合わせ点は与えられない。
 - 内容のない振り = 反対方向に振れ戻る前の、難度表にある技の実施を伴わない前振り/後ろ振り。1 回ひねり (360°) を伴うまたは伴わない「シャポシニコヴァ」系の技や以下の技を除く



注：もし、1 回ひねりを伴うまたは伴わないシャポシニコヴァ系の技の後にけ上がりを実施した場合、内容のない振りの減点の適用となる。

- 中間振動 = 正面支持からの振り直し、または次の技を連続するためには不必要的懸垂での振り。

11.5 構成減点(E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
- 低棒から高棒へジャンプして移動する			X
- 高棒懸垂から低棒上に足をのせて低棒を握る			X
- 終末技に直接続く同一技が2回より多い	X		
<u>終末技なし</u>			X

11.6 種目特有な実施減点

欠 点	0.10	0.30	0.50 以上
- 倒立、または振り上げ倒立の身体の姿勢が悪い	X	X	
- 握りの調整	X		
<u>足が器械をかかず</u>		X	
<u>マットをかず</u>			0.50
- 足が器械にあたる			0.50
- 足がマットにあたる(落下)			1.00
- 演技にそぐわない技 (両足または大腿部でとび出す技)			0.50
- 技のリズムが不良	X		
- 空中局面を伴う技の高さが不十分	X	X	
- 空中局面を伴う技での回転が不足	X		
- け上がりで身体の伸ばし不十分	X		
- 中間振動			0.50
- 内容のない振り			0.50
- 技の完了角度が不正確	X	X	X
振幅 :			
- 前振りまたは後ろ振りが水平より低い	X		
- 後ろ振り上げ	X	X	
- 終末技での過度な腰の曲げ伸ばし	X	X	

第 12 章 平均台

12.2 演技の内容

終末技を含む最大 8 つの高い順からの技が難度点として数えられる。

- 終末技なし 最終スコアから -0.50 (D 審判団)

数えられた 8 つの技の中には少なくとも以下を含めなければならない：

- 3 つのダンス系の技
- 3 つのアクロバット系の技
- 残りの 2 つの技は任意

12.3 構成要求(CR) - D 審判団 2.00

1. 180 度開脚(前後または左右)または左右開脚屈身のリープ、ジャンプ、 ホップ を 1 つは含む、少なくとも 2 つの異なるダンス系の技からなる組み合わせ	0.50 を与える
2. ターン(グループ 3)	0.50 を与える
3. 1 つの宙返りを含む、少なくとも 2 つの空中局面*を伴う技からなるアクロバット系シリーズ(同一技でもよい)	0.50 を与える
4. 方向の異なる(前方/側方と後方)アクロバット系の技	0.50 を与える

*空中局面を伴う技は支持があってもまたはなくともよい。

注：

- 構成要求の 1~4 は台上で実施しなければならない。
- 接転系、倒立、姿勢保持の技で構成要求は満たせない。

12.4 組み合わせ点(CV)とシリーズボーナス (SB) - D 審判団

- a) 組み合わせ点は直接の組み合わせに与えられる。
- b) 組み合わせ点は D スコアに加算される。
- c) シリーズボーナスは、3 つまたはそれ以上の技の組み合わせに与えられる。

直接の組み合わせの公式

アクロバット系	
0.10	0.20
2 つの空中局面を伴うアクロバット系の技 開始技または終末技(少なくとも F 難度以上)を含んでもよい すべての組み合わせはリバウンド*でなければならない	
C + C	C/D + D(以上) B + D(両方とも前方の技)
B + E	B + F
シリーズボーナス (SB) + 0.10	

B+B+C (順番は自由) またはそれ以上のダンス系または混合、アクロバット系の組み合わせ(*リバウンドとリバウンドではない)に与えられ、組み合わせ点に追加される。開始技、終末技(C 以上)を含んでもよい。

例 1 : $B + B + C = \text{シリーズボーナス} + 0.10$
 $D + B + C = \text{シリーズボーナス} + 0.10$

例 2 : $\underline{C} + \underline{C} + C$
 $CV + 0.1 CV + 0.1 = \text{シリーズボーナス} + 0.10$ 合計 $CV + SB = 0.30$

シリーズボーナスを獲得するためには：

- 空中局面を伴わない少なくとも B 難度以上のアクロバット系の技(姿勢保持系を除く)を使用することができる
- 1 つの組み合わせの中でアクロバット系の同一技(空中局面を伴うまたは伴わない)を繰り返すことができる

*器械の弾性を利用して跳ね返りから一方向へスピードを増す組み合わせ

- 1 つ目の空中局面を伴う支持のある技の着地(両足)がそれに続く 2 つ目の技の踏み切りとなり直ちに跳ね返る、または
- 1 つ目の空中局面を伴う支持のある/ない技を片足で着地し、直ちに浮き足を着いて 2 つ目の技を両足で踏み切る。

ダンス系と混合 (アクロバット系 -空中局面を伴う技のみ)、 終末技は含まない	
0.10	0.20
C + C 以上 (ダンス系)	
A + C(ターンのみ)	
B + D(混合)	D + D 以上
D + A(宙返りから片足水平立ち) (この順番でステップなしで)	

注：ターンは支持脚と同じ脚で(わずかに膝を曲げた準備動作は認められる)または、踏み出して逆の脚で(片脚または両脚のわずかに膝を曲げた準備動作は認められない)実施してもよい。

以下の空中局面を伴う支持のある B のアクロバット系の技は、

- 閉脚後転とび
- 開脚後転とび
- アウエルバッハ後転とび
- ロンダート
- 前転とび

組み合わせ点とシリーズボーナスを得るために演技の中で 2 回目を実施することができるが、2 回目の実施で構成要求を得ることはできない。

12.5 芸術性と構成の減点 (E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
芸術的な実施			
<ul style="list-style-type: none"> - 演技全体を通して以下を含む芸術的表現に欠ける <ul style="list-style-type: none"> ▪ 自信 ▪ 個性的なスタイル - リズムとテンポ <ul style="list-style-type: none"> ▪ 動き(技ではない)のリズムとテンポの変化に欠ける ▪ 演技全体を通して技と動きの流動性に欠ける (スムーズではない) 	X X X X		
構成			
<ul style="list-style-type: none"> - 難度表にない開始技 (難度のないすべての開始技は、またいで座ったり、しゃがみ立ちで上がるものを除いて一般的に A 難度として認められる) - 不十分な平均台の使用： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 台全体の長さを使用していない ▪ 横の動きに欠ける(技ではない) ▪ 脚の一部(大腿部や膝、頭部も含む)が台に接する平均台に近い動き/技の組み合わせがない(技でなくてよい) 	X X X		
<ul style="list-style-type: none"> - 動きの複雑さや創造性に欠ける (複雑で創造的な動きは、トレーニングの時間、調整力、事前の準備を必要とするものである) 	X		
<ul style="list-style-type: none"> - 偏った技の使用： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 演技全体で 1 回より多い脚の伸びた両足上の $\frac{1}{2}$ ターン 	X		
終末技なし			X

12.6 種目特有な実施減点 (E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
- 組み合わせでのリズムの不良(技)	各X		
過度な準備動作			
- 調整 (不必要的踏み出しや動き)	各X		
- ダンス系の技の前の過度な腕の振り	各X		
- 停止(2秒)	各X		
演技全体を通して身体の姿勢が悪い/大きさ不十分 (身体を最大限に使った動き)	X		
- 頭部、胴体、肩と腕の位置が悪い	X		
- つま先が伸びない/足が緩む/足が内向き	X		
- つま先立ちが不十分	X		
- 脚を振り上げる大きさが不十分	X		
- 台の側面を余分に脚で支える		X	
- 技の技術要求に反した余分な支え		X	
- 落下を防ぐために平均台をつかむ			X
- 平均を保つための余分な動き	X	X	X

第 13 章 ゆか

13.2 演技の内容

終末技を含む最大 8 つの高い順からの技が難度点として数えられる。

- 終末技なし 最終スコアから -0.50 (D 審判団)

数えられた 8 つの技の中には少なくとも以下を含めなければならない：

- 3つのダンス系の技
- 3つのアクロバット系の技
- 残りの2つの技は任意

最後のアクロラインが終末技となる。(その中の最も高い難度点が与えられる)

- もし、アクロラインが 1 本しかない場合は終末技なしと判断される。
- a) アクロライン
 - アクロラインは最大4本まで認められる。
 - それ以後のアクロラインの難度は難度点として数えられない。
 - アクロラインは1つの宙返りを含む少なくとも 2 つの空中局面を伴う技の直接の組み合わせからなる。
 - **最後のアクロラインの後に実施されたアクロバット系の技は、難度点として数えられない。**
 - 宙返りで足から先に着地しない過失があってもアクロラインとみなされる。

13.3 構成要求(CR) -D 審判団 2.00

1. 180 度の前後 / 左右開脚または左右開脚屈身の跳躍技を 1 つは含む 2 つの異なるリープまたはホップ(難度表にある)の直接または間接(ランニングステップ、小さなリープ、ホップ、シャッセ、シェネターンが入った)の組み合わせでの移動
(このねらいは流れるように大きく移動する動きを作ることにある)
- ・ジャンプやターンは移動がないので認められない。シェネターン(両足上での1/2ターン)は移動するステップなので間にに入ることが認められる。
 - ・ダンス系の技での移動で1つ目のリープまたはホップは片足で着地しなければならない。
2. ひねり(1回ひねり以上)を伴う宙返り 0.50 を与える
3. 2回宙返り 0.50 を与える
4. 1つのアクロラインまたは異なるアクロラインでの後方宙返りと前方宙返り (片足踏み切りの宙返りは除く) 0.50 を与える

注：構成要求の 2、3、4 はアクロラインの中で実施しなければならない。

13.4 組み合わせ点(CV) -D 審判団

組み合わせ点は間接(アクロバット系)と 直接(アクロバット系、混合、ターン)の組み合わせに与えられる。

組み合わせ点はDスコアに加算される。

間接と直接の組み合わせの公式

間接のアクロバット系の技の組み合わせ	
0.10	0.20
B/C + D	C + E D + D
A + A + D	A + A + E
直接のアクロバット系の技の組み合わせ	
A + D	A + E
C + C	C + D
混 合	
D(宙返り) + B(ダンス) E(宙返り) + A(ダンス) (この順番のみ)	
片足上でのターンの組み合わせ	
D + B B + B(ステップなし)	注：ターンは支持脚と同じ脚で(支持脚の膝をわずかに曲げた準備動作は認められる)、または、踏み出して逆の脚で(わずかに膝を曲げた準備動作は認められない)実施してもよい。

間接の組み合わせとは、宙返りと宙返りの間に、空中局面を伴う支持のある技(例えばロンダート、後転とび等の準備的な技)が入る組み合わせをいう。

注：組み合わせ点のためのアクロバット系の技は支持のない技のみである。

13.5 芸術性と構成の減点 (E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
芸術的な実施			
- 演技全体を通して芸術的表現に欠ける <ul style="list-style-type: none"> ▪ 表現力に欠ける ▪ 音楽や動きに関連のない不適切な振りや表情 (模倣したような) ▪ 観衆を魅了することができない 	X X X		
- 演技を通して、その音楽のテーマを表現することや個性的に役を演じることができない	X X		
- 演技全体を通して技と動きの流動性に欠ける	X		
構成			
- 個々の音楽に対して動きの選択が合わない 例: 音楽が「タンゴ」でありながら動きは「ポルカ」	X	X	
- 動きの複雑さや創造性に欠ける (複雑で創造的な動きは、トレーニングの時間、調整力、事前の準備を必要とするものである) <u>コーナーでの振り付けの多様性に欠ける</u>	X 各X		
- 床に接する動きがない(少なくとも胴、大腿部、膝または頭部を含む)	X		
音楽と音楽性			
- 音楽の編集(例えば、オープニング、エンディング、またはアクセントがない) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 音楽の構成が不十分 	X		
- 音楽性 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 演技の一部で音楽の拍子と動きが合わない ▪ 演技の終了で音楽の拍子と動きが一致しない ▪ バックグラウンドミュージック (演技の開始と終了だけ音楽に関係しているような演技) 	X	X	X
<u>終末技なし</u>			×

13.6 種目特有な実施減点(E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
- 過度な準備動作 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 停止(2秒) ▪ 調整(不必要的踏み出し) ▪ ダンス系の技の前の過度な腕の振り 	各X 各X 各X		
- 演技全体を通して身体の姿勢が悪い/大きさ不十分 (身体を最大限に使った動き) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 頭部、胴体、肩、腕の位置が悪い ▪ つま先が伸びない/足が緩む/足が内向き/べた足 ▪ 脚を振り上げる大きさが不十分 	X X X		
- 技の配分 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 演技の開始ただちにアクロラインを始める ▪ アクロラインの後、間に振り付けがなく同じ対角線上で続けてアクロラインを実施する (長いアクロラインは認められる) ▪ アクロラインの後に1回より多く立て続けにアクロラインを実施する ▪ アクロバット系の技で演技を終了させる (最後のアクロラインの後に振り付けがない) 	X 各X 各X X X		
<u>コーナーでの振り付けの多様性に欠ける (演技全体で)</u>	×		

L	A - .100	B - .200	C - .300	D - .400	E - 500	F - 600	G - 700
↑	1. 01	L L					
	02	U U L	I E L				
	03	K K	I S S				
	04	R ~ S	S ~ E I	I E S			
	05	I E I					
	06	I V	I A V I	I V	I V	I V	I V
	07		I M	I O I	I O	I O	I O
	08		I M	I M	I M	I M	I M
	09			I M E M	M O	N O N	N O N
	10		I A V	I A V	I A V		
	11			I S I	I S I		
↓	2. 01	Y	Y Y Y	Y	Y		
	02	W W	W W				
	03		W	W	W		
	04	O		W W			
	05	O O .	W W	W	W		
	06	W		W	W W	W W	
	07		W W				
○	3. 01	U M U	U	U U U			
	02			U M	U		
	03			U M	U M		
	04		U.	U.	U.	U.	U.
	05		U M U M	U M	U M	U M	U M
	06	W W	W	W W	W W	W W	W W
	07		W	W E.			
	08	W W	W W	W W	W W	W W	W W
	09	W W	W W	W W	W W	W W	W W
	10	W W	W W	W W	W W	W W	W W

L	A - .100	B - .200	C - .300	D - .400	E - 500	F - 600	G - 700
↓	4. 01	⊗-	~W!	X! X!	X!		
	02		⊗.		X!	X ~W	X ~W
	03	~⊗			~X! ~X!	~X! ~X!	
	04	⊗		X! X!	X!	X!	
	05		XV	X~	XN	XNE	
	06	⊗			W! W!	W!	
	07	⊗			W! W!	W!	
	08		W!	W!	W!	W!	
	09	⊗→		W! ⊗ ⊗	W!	W!	
	10		W!	W!	W!	W!	
○	5. 01		W!	W	W W		
	02		W!	W!	W!		
	03		W!	W!	W!		
	04	W		W	W W		
	05	⊗		W W	W		
	06	~⊗		W W	W		
	07		W	W	W	W	
	08	⊗		W W	W		
	09			W	W W		
	10			W	W	W	W
○	6. 01	W E W E	W W	W W W W	W E W E		
	02	W E W E		W X W W W	W E W E	W E	
	03			W W W W	W W W W	W W W W	
	04	W E	W E	W E	W E	W E	
	05		W E	W E	W E	W E	
	06			W E	W E	W E	
	07			W E	W E	W E	
	08	W E	W E	W E	W E	W E	
	09		W E	W E	W E	W E	
	10		W E	W E	W E	W E	

	A.100	B.200	C.300	D.400	E.500	F.600	G.700
1.01	1	2		3			
1.02	4		5	6			
1.03	7	8	9	10	11		
1.04			12				
1.05	13	14	15	16	17		
1.06	18						
1.07							
1.08	19						
1.09		20	21				
1.10	22	23	24				
1.11	25	26	27	28	29		
1.12		30	31	32	33		
1.13	34	35	36	37	38		
1.14	39	40	41	42	43	44	
1.15	45	46	47				
1.16		48	49	50	51	52	53
1.17			54	55	56	57	
1.18			58	59	60	61	62
1.19			63	64	65	66	67

	A.100	B.200	C.300	D.400	E.500	F.600	G.700
2.01	68	69	70	71	72		
2.02		73	74	75			
2.03		76	77	78			
2.04		79		80			
2.05	81		82	83	84		
2.06		85	ZA		ZA		
2.07	V	V		VA			
2.08	"Y	"Z	W	"W"	"W"		
2.09		Y	O	Ø			
2.10	M	M	M				
2.11		Í	Í	Í			
2.12	W	W		W	W		
3.01	O	Ø		Ø	Ø		
3.02			√	Ø			
3.03				√			
3.04			√	Ø	Ø		
3.05			Ø	Ø			
3.06		J		J			
3.07	ø	ø	ø				
3.08		W	W	W	W	W	
3.09		W					

	A.100	B.200	C.300	D.400	E.500	F.600	G.700
4.01	q						
4.02	þ	þ	þ				
4.03	!	!	!				
4.04		!	!	!			
4.05		w					
4.06		æ	æ	æ			
4.07	X	X	X	X			
4.08	ñ	ñ	ñ	ñ			
4.09	ñ	ñ	ñ	ñ			
4.10		ñ	ñ	ñ			

	A.100	B.200	C.300	D.400	E.500	F.600	G.700
5.01		U	U	U	M	M	
5.02			U	M	M		
5.03				U	U		
5.04		U	U		U		
5.05				U	U		
5.06		U	U		U		
5.07		U	U		U		
5.08				U	U		
5.09					U		
5.10					U		
5.11					U		
5.12					U		
5.13					U		
6.01	W	W	W				
6.02	W	W	W	W	W	W	W
6.03	W	W	W	W	W	W	W
6.04	W	W	W	W	W	W	W
6.05					W	W	W
6.06	W	W	W	W	W	W	W
6.07	W	W	W	W	W	W	W

	A - 100	B - 200	C - 300	D - 400	E - 500	F - 600
1.	01	ꝑ	ꝑ	ꝑ		
	02	ꝑ 	ꝑ	ꝑ		
	03	ꝑ	ꝑ A			
	04	ꝑ	ꝑ A	ꝑ	ꝑ	
	05	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	
	06	ꝑ	ꝑ	ꝑ		
	07	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	
	08	ꝑ	ꝑ			
	09	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	
	10		ꝑ			
	11	ꝑ	ꝑ	ꝑ		
	12	ꝑ	ꝑ	ꝑ		
	13		ꝑ	ꝑ		
	14	ꝑ	ꝑ	ꝑ		
2.	01	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	02		ꝑ	ꝑ		
	03		ꝑ	ꝑ	ꝑ	
	04		ꝑ	ꝑ		
	05		ꝑ			
	06	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	07		ꝑ			

	A - 100	B - 200	C - 300	D - 400	E - 500	F - 600	G - 700	H - 800	I - 900
3.	01	ꝑ	ꝑ	ꝑ					
	02		ꝑ						
	03		ꝑ	ꝑ	ꝑ				
	04		ꝑ	ꝑ					
	05	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ			
	06		ꝑ						
	07	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ			
4.	01	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	02		ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	03		ꝑ						
	04	ꝑ	ꝑ	ꝑ					
	05	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
5.	01	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	02				ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
	03								
	04	ꝑ	ꝑ	ꝑ					