

2021 年 2 月 5 日

男子体操競技情報 29 号

(公財)日本体操協会
東京オリンピック強化本部
審判委員会体操競技男子審判本部

【目次】

1	はじめに	1
2	2020 年度国内競技大会総括および指標	2
3	2017 年版採点規則修正、追加情報	5
4	難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達	12
5	タイ・ブレイクについて	39
6	2021 年度国内内規	41
7	おわりに	43

1. はじめに

東京オリンピック男子体操競技強化本部
男子体操競技強化本部長 水鳥 寿思

昨年から続く新型コロナウイルス感染拡大に伴い、2020 東京五輪の延期をはじめ体操界も様々な影響を受けております。大会や強化事業の中止、または延期が相次ぐなか、2020 東京五輪まで半年を切り、今春にはいよいよ日本代表選考会が始まります。2019 世界選手権では若手選手が奮闘し団体総合銅メダルを獲得することができました。2020 東京五輪で金メダルを獲得するには中国、ロシアとの力の差を埋めなければなりません。このような状況のなか、第 74 回全日本選手権では個人総合、種目別とも世界トップレベルの演技が数多く見られました。練習環境に支障がある状況でも着実に努力を積み重ねてきた成果であり、選手をはじめ、それを支えるコーチや審判員のみなさまに敬意を表します。また、2021 年度の 10 月には北九州市において第 50 回世界体操競技選手権大会が開催されます。体操界において最高峰となる 2 大会が同じ年に同じ国で開催されることは今後も起こりえないでしょう。大変な状況下ではありますが、この貴重な機会を成功裏に収められるよう、日本チーム一丸となって頑張りましょう。そのために、本情報をはじめ現行ルールを熟知し、日本の美しく力強い演技をさらに高いレベルまで引き上げていきたいと考えています。それにより、2020 東京五輪及び第 50 回世界体操競技選手権大会で素晴らしい演技を世界に披露するとともに、日本国民に勇気と感動を与え、体操競技がさらに発展することを目指したいと存じます。引き続きご尽力いただきますようよろしくお願い申し上げます。

2. 2020 年国内競技会総括および指標

□ ゆか

昨年度に比べ全体的に D スコアが上がっており、着地姿勢の乱れやひねり不足等の比較的大きな減点箇所が改善された演技が数多くあったように感じられた。

D スコアに関しては、グループⅡ、およびグループⅢにおいても高難度技の実施が増えてきていることは望ましいことである。全日本個人総合・種目別選手権大会では 3 名の選手によりリ・ジョンソン（G 難度）が実施された。

E スコアに関して、跳躍技での着地を止める選手が増えたが、その多くが単に止めるのではなく、準備局面を伴い、高い姿勢で止める捌きが増えてきた。その分、着地姿勢の低い実施は E スコアが伸びなかった。どの大会においても良好な着地姿勢と着地ポーズがしっかりと表現された演技との差が E スコアに表れていた。

宙返り系の技では捌きが改善されてきた半面、着地を止めようとする際、ゆか面にはじかれてしまう選手が散見された。会場によってゆか面下の材質が異なっているため、その状況に合わせた着地の様式が必要であり、会場練習でしっかり確認することが大切になってくる。

前年度まで課題とされていたひねり不足や助走の歪みに関しては、徐々にではあるが改善するべく意識されているように感じられた。引き続き準備局面を伴った安定した着地、減点のない捌きを前提とした跳躍技の高さ、および安定感が感じられる演技を期待したい。

□ あん馬

コロナ禍による試合経験数減少の影響からか、予選/決勝ともに 4 人に 1 人の割合で落下が生じ、今年度の全日本選手権では例年の試合と比べ選手たちの緊張感を非常に強く感じる大会となった。

全日本の決勝に進んだ選手の D スコア平均は予選/決勝ともに 5.8 であった。決勝に向けて演技構成の難易度を上げてきた選手が多かったが、落下や不認定の実施が多く、予定していた演技構成通りの実施ができた選手は少なかったように感じる。グループⅢの下向き転向移動に属するトンフェイ、ロス、ウ・グォニアンでの落下が全体の 1/3 以上であった。大過失を防ごうとするため旋回が小さくなり、馬体に足が擦る・ぶつかるといった減点が非常に多かった。また演技途中でバランスを崩し、脚を開くといった小・中欠点も散見された。

E スコアに関しては、スピードのある腰の位置が高い旋回、技が完了した後の旋回や転向技等において向きや姿勢を意識した丁寧な実施、終末技までしっかりとコントロールされ、且つ安定した実施が高く評価された。ただし D スコアを上げることを目指した演技の中には、開脚度が十分でなく腰の位置も低い体勢での開脚旋回技の実施や、馬体すれすれの腰がまがったシュピンドルなど減点の多い捌きも見受けられた。グループⅠの交差倒立については、多くの選手がスイングを使用して実施できるようになってきているため、スイングが強すぎて馬端に手が落ちてしまう実施が昨年と比べると多くあった。また倒立から下ろす動きに関しても丁寧な実施を心がけてもらいたい。フロップ、コンバインにおいては旋回が上下にぐらつく不安定な動きは少なく良い実施が多かった。縦向き移動系の技においては、手が揃っていても体が斜めを向いている実施も多く見られた。手の位置だけでなく上体の向きにも再度意識をすることが必要である。

終末技では予定通りの演技が出来ず、再度やり直すケースも散見された。安定した終末技の実施を期待したい。

□ つり輪

力静止技の姿勢や角度については、より正確に実施しようとする意識が伝わってくる演技が多く感じた。ただし、十分に注意をしている場合でも、「静止位置が僅かに高い」や「姿勢が少し傾いている」等がある場合には、減点が科せられてしまうので、普段のトレーニングから妥協のない実施を目指すことが重要である。また第三者の眼からの意見、審判員の客観的な判定を取り入れながら更なる向上を目指してほしい。

後方伸腕伸身逆上がり系の力静止技で、腰がまがっている実施が多く見られた。腰のまがりは姿勢欠点だけでなく、反動を使っていると捉えられる場合があるので特に注意して実施する必要がある。また、ヤン・ミンヨンについては、反動を使っていると判断される捌きが多く、相応の減点が生じる可能性が強い。この技を組み入れる場合には減点がどの程度あるのかを詳細にチェックして演技を構築してほしい。

静止時間について上位選手は良好であったが、全体としては未だ不足している実施が散見された。特に単純な静止技（脚前挙支持、開脚前挙支持、倒立等）での静止時間不足には抵触しないように心掛けてほしい。基本的なことではあるが、静止した際にロープが揺れてしまった場合には、2秒を超える揺れに耐えることができる余力が求められる。また、最終的な静止姿勢に至るまでの時間が長い（曖昧なキメ）ため、静止時間不足になる傾向が多く見られた。静止技の静止開始局面については選手の判断と客観的な判定に誤差が生じないようにすることが望まれる。明記された減点項目ではないが、力静止技での身体の震えも全体的な印象に関わってくる。改善は容易ではないと思われるが、力強い演技の印象を表現するためには、大事な要素のひとつであることを念頭に置いてほしい。

2020年は選手にとっても大変困難なシーズンとなったが、力静止技の基礎力を向上させた選手達に敬意を表すると共に、この時期を可能な限り前向きに捉え、次シーズンの活躍を期待したい。

□ 跳馬

グループⅡにおける第1局面の脚の開きが未だ上位層の選手にも見られるが、これは単なる実施欠点のみならず、技術欠点としての減点が科されることとなる。しかしながら、改善しようとする意識は感じる事ができ、演技全体としては実施が良くなっている印象であった。

着手時に倒立位を垂直に通過しない脚の振り上げは、第2局面において跳馬の中心からの歪みに直結するので、これについても減点が重複して加算されることとなる。

第2局面の雄大さは、評価の大半を占めるといえる。アカピアン→ドリッグス→ロペスへと、実施する跳越技の価値点が上がるにつれて、跳越の大きさは当然増していく。雄大な跳越に価値があるとされている以上、高く、遠くに跳越した演技を評価することは不変である。現行ルール of 採点では価値点の高い跳越技であっても、正確な実施ができなければ評価されないということが明確になってきている。価値点の高い跳越技であっても正確に着地までねらおうとする選手が増えてきていると感じた。特に D スコア 6.0 の跳越技の着地を止める実施は大きなアピールとなった。また、本番での跳越技をアップで実施できている選手は完成度が高いように感じた。

着地の大きな乱れは、実施減点に加えて、着地の準備不足という技術的な減点にも抵触する可能性がある。姿勢の乱れの少ない、腰の位置が高い着地でまとめることを意識してほしい。

□ 平行棒

今年度を振り返ると、積極的に高難度技を演技に組み込み、昨年度よりも D スコアを上げてきた選手が多かった。実施数が増えた技は「マクーツ」や「バブサー」、「前振り上がりひねり倒立」や「前振り上がりディアミドフ」などいずれも E 難度技である。一方、E スコアに目を向けると、昨年度同様、正しい倒立姿勢からの角度逸脱や、肘や腰のまがりなどの減点が目立った。また、「け上がり支持」、「前振り上がり支持」、「倒立ひねり」、「後ろ振り倒立」といった A 難度の基本技においても減点を伴う実施が多くみられた。ただし、単純な手の握り変えや手ずらしなどの減点はここ数年で減少傾向にあるといえる。終末技で「前方かかえ込み 2 回宙返りひねり下り」を実施した選手は、昨年比べて脚の開きや着地の減点が改善されてきた印象を受けた。

□ 鉄棒

全日本個人総合、種目別決勝においては、演技全体としてこれまでになく安定した実施が多かった。D スコアにおいては、種目別決勝 8 名の平均が 6.175、それ以外の 23 名が 5.711 と 0.4 の差があるのに対し、E スコアにおいてはどちらも 8.3 台であり、ほぼ差異がなかった。優勝した内村選手は決勝でただ 1 人 H 難度のブレットシュナイダーを組み入れた演技構成において、6.6 の D スコアを構築するだけでなく、E スコアにおいても非常に丁寧な捌きを魅せ 9.1 の高評価であった。

31 演技中で手放し技（グループⅡ）5 技の実施が 6 演技、4 技の実施が 15 演技であり、約 7 割の選手が手放し技を主軸とする演技構成であった。また、31 演技、117 の手放し技実施に対し、落下が 1 回であった。これは、全日本シニア、全日本インカレ、全日本高校選抜や全日本予選と比較しても非常に少ない数であり、特筆すべきことである。また、昨年度よりも手放し技が増えたことは、D スコアの向上にも直結しており、成果としてあげることができる。手放し技の連続による組合せ加点については、5 演技であり若干寂しさを感じたが、安定した手放し技の実施が多く見られたため、今後手放し技の連続が増え D スコアの向上につながることを期待したい。情報 28 号に掲載された伸身トカチェフでの腰まがりについては、屈身と判定した事例はなかったが、減点を伴う実施は多かった。

終末技においては、E 難度である後方伸身 2 回宙返り 2 回ひねり下りを実施した選手は 26 名で 8 割を超えており、着地を止めた選手は演技全体で約半数の 14 名であった。今後さらに安定した着地の実施が増えてくることに期待したい。

減点が多く見られる項目は、倒立位における角度の逸脱や姿勢不良はもちろん、手放し技でバーをキャッチする際の肘まがりや体のゆがみ、車輪での手ずらし、着地の準備などであった。昨年頃から E スコアを高めるために、ひねって大逆手または片大逆手になるグループⅠやⅢの技が減少し、シュタルダー、シュタルダーひねり、エンドー、エンドーひねりといった B 難度の技を多く組み入れている印象を受けていたが、今年は手放し技も増え、E スコアだけでなく D スコアもともに意識した演技構成に取り組んできたという印象を受けた。

3. 2017年版採点規則修正、追加情報

1. 2017年版採点規則正誤表

日本語版 2017年版採点規則の誤植・追加等による訂正

ページ	訂正箇所	誤		正
p121	IV-36	後方かかえ込み 3 回宙返り下り	⇒	難度表記 <u>G</u> を追加
p161	I -95	前方開脚宙返り支持経過懸垂	⇒	前方宙返り開脚抜き支持経過懸垂
p161	I -100	前方開脚宙返り抜き腕支持	⇒	前方宙返り開脚抜き腕支持
p161	I -101	前方開脚宙返り抜き屈腕支持	⇒	前方宙返り開脚抜き屈腕支持
p167	II-53	後ろ振り上がり前方開脚宙返り腕支持	⇒	後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き腕支持
p177	タジェダ	技番号訂正 III-124	⇒	III- <u>125</u>

2. 2018年1月公表の FIG Code of Points 2018.1月版での変更箇所

※赤字は追加・修正されたもの

※黄色塗りつぶしは、本 29 号であらたに修正・追加された箇所

(1) 一般条項

該当箇所	変更種	内容												
P9 減点表	項目削除	演技中、コーチが選手に話しかける ※P11、コーチの行為にて対応												
P9 減点表	項目追加	公式ウォームアップ時間を守らない：決定点から毎回 0.30 減点（審判長によって）												
P10 減点表	項目追加	公式ウォームアップ時間を守らない：チーム得点から毎回 1.00 減点（審判長によって）												
P21 7-4条 5.d)	文言追加	各種目において、難度表に記載されていない開脚の力技または静止技を実施した場合。												
P28 9-2条 13.	文言追加	つり輪において、振動または引き上げから静止姿勢に移る間、肩は最終的な静止姿勢より上げてから持ち込んでではない。												
P28 9-2条 17.	表の移動	着地に関する減点表は 16.の後に移動する												
P28 9-2条 17.	項目追加 (文章変更)	着地に関して「小さくとぶ」とは、最大でも足ひとつ分の幅・距離を指す。それよりも大きな一歩はどんな場合も、「大きく1歩」として中欠点の減点となる。												
P28 9-2条 17.	番号変更	17.に項目を追加した事により、17.の文が 18.にずれる。												
P26 9-2条 7	文章追加	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>欠点</th> <th>角度</th> <th>減点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>わずかにまがる</td> <td>> 0° - 45°</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>明らかにまがる</td> <td>> 45° - 90°</td> <td>0.3</td> </tr> <tr> <td>極端にまがる</td> <td>> 90°</td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table> <p>唯一の例外:</p> <ul style="list-style-type: none"> 平行棒・モイまたは車輪系の技のスイング動作中に水平位以前に、およびバブサー系の技の後に脚をまげること 鉄棒・振動中の脚をまげること、および手放し技でバーをつかむ際の腕をまげること 	欠点	角度	減点	わずかにまがる	> 0° - 45°	0.1	明らかにまがる	> 45° - 90°	0.3	極端にまがる	> 90°	0.5
欠点	角度	減点												
わずかにまがる	> 0° - 45°	0.1												
明らかにまがる	> 45° - 90°	0.3												
極端にまがる	> 90°	0.5												

3-1 条	文章追加	つり輪と鉄棒を除き、選手の演技中にコーチがポディウムへ留まることは許されていない。平行棒において、跳躍板を移動させる必要がある場合のみ、コーチはポディウムに留まることを認められるが、行為の直後にポディウムから降りなければならない。			
P31 9-4 条	表の変更	欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
		角度逸脱の減点がある静止技から押し上げ	+	+	+
大欠点の「+」を削除					

(2) ゆか

①ゆか条文

該当箇所	変更種	内容
P34 10-2 条-1 c)	文章変更	(項目の文末に次の文を追加) 選手はフロアエリア全面を使用しなければならない。アクロバット技に際して同一対角線の使用回数には制限がない。しかし、各コーナーを使用しなければならない、不使用の場合演技につき一回、D 審判による 0.30 のニュートラルディダクションとなる。 最終ダンプリングで未使用のコーナーへ向かえば、このコーナーは使用したものとすることができる。
P35 10-2 条-2 5. 組合せについて (CV) .	文章追加	(項目の文末に次の文を追加) 加点のために 2 つ (以上) の技を組合せる際、不安定な着地で大過失の減点があった場合、または直接とび正面支持臥になった場合は、組合せ加点は与えられない。
P37 10-3 条 E 審判の表	文言削除	減点表中の「転倒=1.00」の文言を削除
P37 10-3 条 D 審判の表	項目削除	終末技が跳躍技ではない、または認められていない技 (転など) で終わる
9-3 条 E 審判の減点項目	文章追加	部分的にかかえ込み姿勢で実施した場合にも難度が格下げにならない、いくつかの跳躍技に関する明確化: 例) 前方伸身宙返り 2 回ひねりにおいて、2 回目のひねりで膝のまがりが見られても「あいまいな姿勢(かかえ込み、屈身、伸身)」としての減点を伴って、2 回ひねりの価値を得ることができる。

②ゆか難度表

該当箇所	変更種	内容
I-44・45	文の追加	(難度表内に以下の文を追加) 「これらの技は倒立から行わないでも認定する事ができる」
II-48	技の追加	前方伸身宙返り 7/2 ひねり (ゴシマ) : G 難度
II-60	技の追加	前方かかえ込み 2 回宙返り 3/2 ひねり (ザパタ) : G 難度
III-7・8	文の追加	「後ろとびひねりからのものも含む」
技番号未定	技の追加	前転から手を広げた開脚浮腰支持経過十字倒立 (リーク) : C 難度 (I)
III-23	技名追加	ゴンザレス

(3) あん馬

①あん馬条文

該当箇所	変更種	内容								
P62 1 1-2条-2 2. 補足説明 a) 一般 a 5.)	項目追加	※新しい項目 「1回の旋回で正面横移動（馬端馬背から両把手を越えて逆馬端馬背）」で、D難度を得るためには、把手を使用してはならない。								
	項目番号 変更	a 5.) より項目番号がずれる a 6.) → a 7.) a 7.) → a 8.) a 8.) → a 9.) a 9.) → a 10.)								
P62 1 1-2条-2 2. 補足説明 a) 一般 新 a 6.)	文章追加	(項目の文末に次の文を追加) 落下に関する規定をより明確にするため、全てのグループⅡ・Ⅲの技は、倒立に上げて開脚での支持に下ろす技を除き、価値を得るためには難度表に掲載された技に続ける必要がある。落下した場合は部分的な価値も与えることはできない。次に続く技が開始された後に落下した場合は、前の技を認定することができる。								
P62 1 1-2条-2 2. 補足説明 a) 一般 旧 a 9.)	項目削除	以下、すべて削除。 トンフェイは開始/終了の体勢により、4つのタイプに分類される。その内3つのタイプは、終末局面で完全な旋回をもって技の完了とし、難度を認める。(横～縦、縦～横、縦～縦)								
P62 1 1-2条-2 2. 補足説明 a) 一般 新 a 9.)	文章追加	(項目の文末に次の文を追加) 「ウ・グオニアン後に、難度表に記載のいかなる技でも続けることができる(ロシアン180°や360°等)」								
P62 1 1-2条-2 2. 補足説明	番号変更	・モギルニー(Ⅲ-70)は、さらに技を加えても難度の格上げは認めない。 ・ベレンキ(Ⅲ-76)は、さらに技を加えても難度の格上げは認めない。								
P65 1 1-2条-2 3. 特別な繰り返し a)	番号変更 追加	・ドリッグス(E:Ⅲ-41) ・縦向き前移動(3/3:馬端～把手～把手～馬端)(C:Ⅲ-45) ・マジヤール(D:Ⅲ-46) ・開脚旋回縦向き 3/3 前移動(E:Ⅲ-53) ・ピロゼルチェフ(C:Ⅲ-51) ・縦向き後ろ移動(3/3:馬端～把手～把手～馬端)(C:Ⅲ-57) ・シバド(D:Ⅲ-58) ・開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動(E:Ⅲ-65) ・縦向きとび後ろ移動(馬端～馬端)(E:Ⅲ-59)								
P66 1 1-2条-2 3. 特別な繰り返し b)	番号変更	ロシアン転向技は、終末技を含めて演技中2回まで認めるものとする。ロシアン転向を含む一把手上で行うコンバインや、移動を伴うクロル、ウ・グオニアン、ロス、トンフェイ等に関してはこの規定を適用しない。(Ⅲ-87、88、89、81、82、94、95)								
P67 11-3条 E 審判	文章追加	<table border="1"> <thead> <tr> <th>振幅</th> <th>減点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>肩の高さより上</td> <td>0.0</td> </tr> <tr> <td>肩と水平位の間</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>水平位よりも下</td> <td>0.3</td> </tr> </tbody> </table>	振幅	減点	肩の高さより上	0.0	肩と水平位の間	0.1	水平位よりも下	0.3
振幅	減点									
肩の高さより上	0.0									
肩と水平位の間	0.1									
水平位よりも下	0.3									

②あん馬難度表

該当箇所	変更種	内容 (移動先)
II-27	技の追加	両手を挟んで横向き(開脚)旋回ひねり (ケイハ 2) : C 難度
II-30	技の追加	両手を挟んで横向き(開脚)旋回 1 回ひねり (ケイハ) : F 難度
II-69	技名の追加	ベルトンチェリ
III-47	技番号移動	III-53
III-59	技番号移動	III-65
III-59	技の追加	縦向きとび後ろ移動 (馬端～馬端) (カルバノフ) : E 難度
III-63	技番号移動	III-69
III-64	技番号移動	III-70
III-70	技番号移動	III-76
III-75	技番号移動	III-81
III-76	技番号移動	III-82
III-81	技番号移動	III-87
III-82	技番号移動	III-88
III-83	技番号移動	III-89
III-88	技番号移動	III-94
III-89	技番号移動	III-95
II-52	技番号確定	両手を挟んでシュテクリ A (DSA) (ケイハ 3) : D 難度
技番号未定	技の追加	両手を挟んで外向き旋回ひねり (ケイハ 4) : E 難度 (III)
II-30	技の追加	両手を挟んで外向き旋回一回ひねり (2 回以内の旋回で) (ケイハ 5) F 難度
II-52	技の追加	馬端中向き縦向き支持から両手を挟んで上向き転向 (ケイハ 6) : D 難度 (ケイハ 3 と同枠)
IV-16	技名の追加	イエッセン
IV-22	技の追加	馬端から反対の馬端へロシアン 180° 転向移動倒立下り (ペルラン) : D 難度
III-93	技の追加	馬端外向き支持から遠い方の把手へ下向き逆移動、一手上縦向き外向き支持 (ロメロ) : C 難度
III-94	技名の追加	アブ アル サウド

(4) つり輪

①つり輪条文

該当箇所	変更種	内容
P91 1 2-2 条-2 2.	文章追加	<p>グループ II や III を連続して 4 回続けることはできず、D 審判によって難度は認定されない。3 連続の後にグループ I の B 難度以上の技が入れば改めて 3 連続が可能である (ただし、け上がり・後方け上がり系、およびその同一枠の技を除く)。この B 難度以上の振動技はカウントされる 10 技内であつ同一グループ内で上位 5 技以内に含まれていなければならない。</p> <p>行われたグループ II・III の技は全て、カウントされる 10 技内であってもなくても、また技術欠点により不認定になったとしても、この項目に抵触するものとする。</p>

P91 1 2-2条-2 3. 特別な繰り返し c)	項目追加	基本的な支持姿勢である脚前挙支持と脚上挙支持は、違った力技だと考えられるため、この特別な繰り返しの項目には当てはまらないものとする。よって前振り上がり脚前挙支持と前振り上がり脚上挙支持を両方実施することができる。しかし「終末姿勢が同一の力静止技は各グループで1技だけ」とする制約により、例えばけ上がり脚前挙支持と前振り上がり脚前挙支持を実施することはできない。
P92 1 2-2条-2 4. 補足説明 f)	文言削除	「停滞」を削除 ヤマワキやジョナサンで完全な支持や停滞がみられた場合
P92 1 2-2条-2 4. 補足説明 g)	項目追加	「輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂」で持ち込む際に45°以上の角度の逸脱は難度を認定しない。また意図した技とは異なるため、部分的な難度も与えられない。
	項目番号 変更	g) より項目番号がずれる g) → 新h) h) → 新i) i) → 新j) j) → 新k) k) → 新l) l) → 新m) m) → 新n)
P92 1 2-2条-2 4. 補足説明 新n)	文言追加	演技には1つの振動倒立技(2秒)が必要であり、カウントする10技に入っていないなければならない(ジュニア:8技)。
9-4条 E審判の減点項目	文章追加	II-27 支持(水平支持)から伸腕伸身力倒立(2秒):この技は、身体が鉛直面(地面に対して垂直)を通過してからは伸身姿勢を保持し続けなければならない。鉛直面を越えてから45°を超えて身体をまげた場合、その技はII-26 伸腕屈身力倒立(2秒)として判定される。
9-4条 E審判の減点項目	文章追加	け上がり系の技は、深く腰をまげた姿勢から開始され、明確に大きな振動を伴って実施される振動系の技である。III-59 後方け上がり中水平支持(2秒)のようなけ上がり系の技で、最小限しか腰をまげない捌きや、振動よりも力を使った場合は、小・中・大欠点となる。

②つり輪難度表

該当箇所	変更種	内容(移動先)
II-23	技の追加	懸垂から伸腕で引き上げ脚上挙十字懸垂(2秒) (コラック) E 難度
II-113	技の追加	ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転十字懸垂経過中水平支持(2秒)(ファム2): E 難度
IV-42	技の追加	後方屈身3回宙返り下り(ウィッテンバーグ): H 難度
IV-39	技番号移動	IV-45
IV-40	技番号移動	IV-46
IV-41	技番号移動	IV-47
IV-42	技番号移動	IV-48
IV-45	技番号移動	IV-51
IV-46	技番号移動	IV-52
IV-48	技番号移動	IV-54
II-107	技番号変更	II-119
II-119	技番号変更	II-107
II-66	技の追加	懸垂からゆっくりと伸腕引き上げ十字懸垂経過上向き中水平(2秒)(タロック2): F 難度

(5) 跳馬

該当箇所	変更種	内容
跳越番号 110	価値点変更	3.6
跳越番号 111	価値点変更	4.0
跳越番号 230	価値点変更	3.6
跳越番号 342	価値点変更	3.6
跳越番号 574	技名追加	「シライ 3」
跳越番号 386	技名追加	「ヤン・ウェイ」
跳越番号 277	技名追加	「ヨネクラ」
ニュートラルディダクション (ND)	追加	競技直前練習で 2 回を越えて跳越をする。 →1 本目の跳越から 0.30

(6) 平行棒

①平行棒条文

該当箇所	変更種	内容
P151 1 4-2 条-1 6.	文言訂正	演技実施の減点に関しては、第 9 章および 9-4 条と 1 4-3 条における減点表を参照のこと。
P152 1 4-2 条-2 3. 補足説明 g)	項目追加	バブサーの実施について、バーを握る際は水平位で肩角度を開き、伸身で実施すべきである。バーを握る際に、身体が水平位から 45°以上の逸脱、または 90°の肩角度があった場合は、技の価値が与えられず、大欠点の減点となる。
P152 1 4-2 条-2 4. 特別な繰り返し a)	技名訂正 文章追加	前方 5/4 宙返り開脚抜き腕支持と屈腕支持、または支持経過懸垂や直接懸垂になる技 補足としてⅢ-47、58、59、65 は一括してこの規則に該当する。
P152 1 4-2 条-2 4. 特別な繰り返し c)	番号追加	最大 2 回までの棒下宙返り（逆上がり）倒立技 （Ⅲ-106、107、108、114、119、120、123、124、130、131、136）
P152 1 4-2 条-2 5.	文言訂正	技として認められない原則や D スコアに関する他の詳細項目は第 7 章および 9 - 4 条、1 4 - 3 条の減点表を参照のこと。
P153 平行棒特有の減点	追加	「公式ウォームアップ時間を守らない」の項目は「D 審判」の項目表として独立して巻頭に配置。
P153 平行棒特有の減点	項目追加	（「E 審判」の減点が続く） ・モイ、後方車輪、水平位よりも早く脚がまがる：小・中欠点 ・バブサー等、水平位でバーを握り懸垂になる技で、け上がりの際の膝がまがる：中欠点

②平行棒難度表

該当箇所	変更種	内容（移動先）
I-9	技の追加	前振り開脚抜き直接懸垂（バボス）：C 難度
II-3	技の追加	前振り上がり開脚抜き懸垂（ムンテアン）：C 難度
III-42	技の追加	懸垂前振り片腕支持 3/4 ひねり単棒倒立経過、軸手を換えて 3/4 ひねり支持（バウマン）：F 難度
III-123	技の追加	棒下宙返り、かかえ込み姿勢でひねり腕支持（ギャニオン）：C 難度
III-124	技の追加	棒下宙返り、伸身姿勢でひねり腕支持（ギャニオン 2）：D 難度
III-121	技番号移動	III-127
III-122	技番号移動	III-128

Ⅲ-128	技番号移動	Ⅲ-134
Ⅲ-66	技の追加	懸垂前振りひねり前方屈身 2 回宙返り腕支持 (エスパルサ) : G 難度
Ⅲ-65	技名変更	懸垂前振りひねり前方かかえこみ 2 回宙返り腕支持
Ⅲ-69	技の追加	け上がり開脚抜き懸垂 (オオクボ) : C 難度
Ⅳ-18	技名の追加	前方屈身 2 回宙返りひねり下り (ダラロヤン) : G 難度
Ⅲ-126	技の追加	棒下宙返り後方屈身宙返り腕支持 (屈身タジェダ) (ファレス) : F 難度
I-105	技の追加	前方屈身宙返り懸垂 (ファレス 2) : C 難度 ※「棒端前方かかえ込み (屈身) 宙返り懸垂」と同枠

(7) 鉄棒

①鉄棒条文

該当箇所	変更種	内容
P188 15-3条 鉄棒特有の減点	削除	「D 審判 (ニュートラルディダクション)」の表
P188 15-3条 鉄棒特有の減点	項目追加	エンドーやシュタルダーとワイラーの開始時の倒立位からの逸脱 : 小・中・大欠点 (難度は認定)

②鉄棒難度表

該当箇所	変更種	内容 (移動先)
Ⅲ-86	技番号移動	順手背面懸垂前振り上がりひねり支持 (オノ) (I-74へ)
Ⅱ-46	〃	Ⅱ-40
Ⅱ-47	〃	Ⅱ-5
Ⅱ-52	〃	Ⅱ-58
Ⅱ-54	〃	Ⅱ-60
Ⅱ-57	〃	Ⅱ-39
Ⅱ-59	〃	Ⅱ-71
Ⅱ-60	〃	Ⅱ-72
Ⅱ-63	〃	Ⅱ-45
Ⅱ-66	〃	Ⅱ-90
Ⅱ-66	技の追加	ゲイロード 1 回ひねり (コーディノフ) : G 難度
Ⅱ-69	技番号移動	Ⅱ-51
Ⅱ-72	〃	Ⅱ-54
Ⅱ-83	〃	Ⅱ-89
Ⅱ-89	〃	Ⅱ-83
Ⅱ-90	〃	Ⅱ-96
Ⅱ-96	〃	Ⅱ-102
Ⅲ-57	技の削除	シュタルダーとび大逆手持ち換え
Ⅱ-16	技の追加	屈身トカチェフひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立 (サミログ) : D 難度 (リンチと同枠)
Ⅳ-32、33、34、 50、51、52	技の変更	各技の“屈身”を削除

4. 難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達

□ 一般条項

1. 服装違反の減点は、発覚した種目で 1 回のみ決定点から減点 (0.30 : 国内対応) とする。審判長は、次の種目以降の D1 (主審) に伝達する。
2. オーダーミス of 減点は、発覚した最初の選手の決定点から減点 (0.30 : 国内対応) とする。
3. D スコアへの質問は国内対応としてローテーション内でも認める。最終演技者の場合、次のローテーションのウォームアップ内でも認める。
4. 難度表の●印は、FIG 制定の年齢によるジュニア競技会用の規則であり、国内ジュニア大会とは無関係である。
5. 器械の準備について
平行棒について、演技に先立ち (ウォームアップまたは競技で)、競技場内に入れる登録者であれば誰でも器械の準備を行う事ができる。準備が可能な人数は最大 3 名 (選手と他に 2 名) とする。
6. 演技中のプロテクターの破損 (つり輪、鉄棒)
プロテクターがはっきりと切れ、落下や中断につながった場合、選手は減点なしで演技全体をやり直すことができる。その際は審判長の許可を得て演技はローテーションの最後に行う。元々最終演技者であった場合は審判長の裁量で許された時間の後に演技を行う。選手が演技やり直しの許可を得るためには、ただちに破損したプロテクターを D1 審判に見せなければならない。
7. 落下について (演技再開までの時間設定)
 - 器械からの落下についてはいかなる場合も 1.00 の減点を受け、演技再開までには 30 秒の時間が与えられる。時間の計測は、基本的に選手が立った時点からであるが、立ち上がるのが遅い場合は選手自身の安全が確認できた時点で計測を開始する。30 秒を超過した場合、演技を続行することができるが、追加で 0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒を超えても再開しなかった場合、演技終了とみなされる。足が地面から離れた時点で計測が停止され、演技再開となる。
 - 器械からの落下後において、選手が故意に立ち上がることなく、落下の計測が始まるのを避ける態度 (休息、プロテクターの調整、マグネシウムをコーチに準備させる、正当な理由なく競技を遅延させる) をとった場合は、2-4 条 e) の記述に基づき次の規則の適用があり得る。: 「その他のふさわしくない行為 - D1 審判によって決定点から 0.30 減点」
8. 演技の開始
30 秒以内に演技を開始できなかった場合、0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒以内に演技を開始しない場合、演技を開始する権利を失う。
9. 9-2 条.9 に関して: 「いかなる理由でも難度の認められなかった力静止技からの引き上げ技は、難度が認められない。」とあるが、最終終末姿勢の部分については認定する事ができる。
例) ・つり輪 - け上がり十字懸垂 (角度不認定) から伸腕伸身中水平支持 (中水平支持で完璧な実施) (II-89) = この場合、中水平支持 (II-10) は D 難度で認定することができる。
・ゆか - 水平支持 (静止なし) から伸腕伸身力倒立 (2 秒) (I-33) = この場合、倒立 (I-19) の A 難度は認定することができる。
10. 新技について
 - 競技での評価について
 - ・ 競技予定表の規定通り遅れる事なく提出されなければならない。
 - ・ 難度評価にあたり、申請はイラストを添え、データ等による映像を必須とする。

- ・ FIG の TC に承認されるまで、競技で与えられた価値は全て暫定的なものとする。
 - ・ オリンピック予選競技で演じられる新技は、当該競技に際し、TC 委員長による仮評価の確認を要する。
 - ・ 競技における評価は可能な限り早く、書面で当該所属と、競技前の審判会議で審判に伝達される。
 - ・ 決定事項は当該競技においてのみ有効である。
 - ・ 提出を受け、担当 TC に確認された新技は、競技で技が成功した場合のみ MAG の NL に初めて記載される。
- 選手名の命名について：(2018 年 2 月 1 日から有効)
国際試合で最初に発表されたもので、FIG 公式のグループ 1~3 競技 (FIG の公式な派遣があってもなくても)、またはグループ 4 競技 (FIG の公式派遣) において、
 - ・ C 難度以上の実施
 - ・ TC の演技分析を受け、確認された場合のみ名前と難度が与えられる。
 - ・ 複数の選手が同時に同一の競技会で同じ新技を発表した場合は、全ての選手名が名付けられる。
 - ・ 所属の選手は意図する新技の映像を、FIG の TC 委員長に、競技会終了後可能な限り早く、提出する義務がある。加えて、競技会に派遣された担当は、コーチが提出した公式の映像、元の映像、書面を (可能であれば) 提出の上、競技で与えた仮評価の詳細について、可能な限り早く FIG の TC 委員長に報告する。
 - 選手は大欠点なしに FIG 公式大会で新技を実施した場合に技名を得ることができる。
11. 不安定な着地について
9-4 条 美的・実施欠点による減点、転倒や手による支えのない不安定な着地、中欠点 (0.30) の解釈について
「大きく 1 歩、大きくとぶ」の大きくとは、「一足長」を超える幅や距離を示す。
12. 宙返りや終末技での着地において、安全上の理由により選手は脚を開いて着地をすることができる。その際、十分に踵を揃えられるだけの間隔でつま先を動かすことなく、踵を閉じて完了しなければならない。
脚を開いた着地の減点は下記のとおりである。
- ・ わずかに脚を開いて着地し、つま先を浮かさず踵を閉じる……………減点なし
 - ・ 一足長以内に脚を開いて着地し、脚を上げて踵を閉じる、または、脚を閉じない……0.10
 - ・ 一足長を超えて脚を開いて着地し、脚を上げて踵を閉じる、または、脚を閉じない…0.30
- ※その他全ての実施減点 (宙返りの空中局面や着地準備の際の身体の開き) も常に評価の対象となる。
13. 演技開始の計測、落下時での計測について
計測はデジタル時計を使用し、コンマ以下の数値は切り捨てとなる。
例) 30.99 は 30 秒となり、30 秒を超えた減点には抵触しない。
14. 【FIG ニュースレター 36】 つり輪と鉄棒を除き、選手の演技中にコーチがポディウムへ留まることは許されていない。平行棒において、跳躍板を移動させる必要がある場合のみ、コーチはポディウムに留まることを認められるが、行為の直後にポディウムから降りなければならない。(3-1 条 コーチの権利)

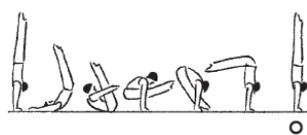
□ ゆ か

1. 難度認定の確認事項

- 1) ゆかにおいて、終末技はグループⅣの技として判定するとともにグループⅡ・Ⅲ内 5 技の一つとしてもとらえられる。終末技を含めて同一グループの技が 6 技以上あった場合、終末技を最初に数え、最も低い難度の技を除外する。
- 2) グループⅡ・Ⅲの技が終末技のみで実施された場合（その他では実施なし）、その技はグループⅣとみなされ、グループⅡ・Ⅲとしての 0.50 を D スコアに加算しない。
- 3) 終末技で、既に実施された技を繰り返した場合、終末技の難度は不認定となる。
- 4) 演技は両足を揃えて着地する跳躍技で終了しなければならない（グループⅠでは満たせない）。
- 5) ベスト 10 に含まれていない技でも組合せ加点を与えることができるが、繰り返し技やグループ内で 5 技を超えて削除された技との組合せは認定しない。組合せ加点が得られるのは、価値の高い方から最大 2 回までとする（切り返し系の宙返り技を除く）。
- 6) 連続された宙返り技の着地で大欠点があった場合や、瞬時のコントロールも示さずに伏せるような実施(-0.50)は、組合せ加点の対象としない。
- 7) 両足旋回から続けられたロシアン転向技は、両足抜き後の正面支持から転向角度を数える。また、両足旋回を挟まないでロシアン転向技を実施した場合、最初の正面支持から転向角度を数える。
- 8) すべての力倒立技は静止が必要であり、静止時間と技の認定に関してはより厳密に判定する。
- 9) 二つの力技で一つの難度を得る技において、片方に静止がみられなかった場合は、もう片方の低い難度のみを認定する。例えば、マンナ（1秒）から伸腕屈身力倒立（静止無し）を行った場合、マンナの C 難度のみを認定する。静止のない力静止技から倒立（2秒）に持ち込んだ場合は倒立の A 難度のみが認定される。
- 10) 採点規則 10-2 条 2.7.a) の補足説明として、倒立前転開脚浮腰支持経過倒立（Ⅰ-44）・倒立から伸膝前転脚前拳支持経過倒立（Ⅰ-45）は力技に属する。これらの技は、倒立から行う必要はない。



Ⅰ-44



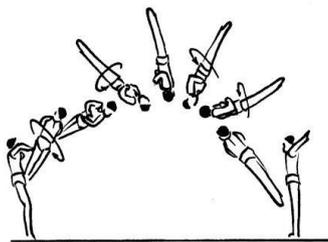
Ⅰ-45

- 11) 一演技中、最大 2 つまでの力技と、2 つまでの旋回系の技の価値が、難度順に認められる。
- 12) 後ろとびひねりから開始される技は、全てグループⅢに該当する枠に統合された。
- 13) 故意に横向きに着地した技は認定されない。
- 14) 開脚座からの伸腕屈身力十字倒立は C 難度である。ただし、持ち込む際に開脚立位姿勢（脚に体重がかかる状態）がみられた実施は B 難度で判定する。
- 15) 難度表に記載のない転になる技、開脚の力静止技、開脚のロシアン転向技は認められない。
- 16) 「開脚旋回 270°以上ひねり直接倒立（2 回の旋回で）」では、余分な旋回を挟んだ実施は認められない（ひねり続ける）。「270°以上」「2 回の旋回で」の条件はより厳密に判定する。
- 17) 「開脚旋回とび 1 回ひねり倒立、開脚旋回（2 回のとびを伴う）」では、1 回のとびでは認定しない。またこの技は、前後に技を加えても、難度の格上げにはならない。
例：前にシュピュンデルを行っても、格上げにはならない。

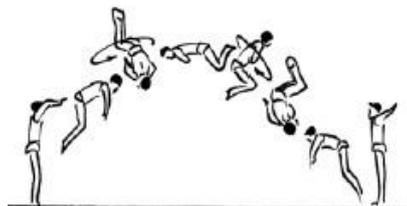
- 18) ゴゴラーゼのように倒立から下して旋回を行う技は、旋回において正面支持を示さなければならない。
- 19) 後ろとび屈・伸身正面支持臥（エンドー）・後ろとび1回ひねり正面支持臥の着手時は両腕による支持姿勢を見せなければならない、コントロールされずに腹部が床面に接触することは認められていない。
直接、腹部が床面に当たる捌きは不認定となり、0.5の減点とする（国内対応）。
- 20) 【FIGニュースレター36】力倒立において、倒立へ上げる途中で歩いた場合や、脚が下がり、ゆかに足が触れた場合、力倒立に対する価値は認められない。しかしながら、その後倒立に持ち込み、静止がみられた場合は、倒立（I-19）としての価値のみ認められる。
※ 本情報P2. 一般条項9、ゆか1.9）に既載と同義。
- 21) 【FIGニュースレター36】部分的にかかえ込み姿勢で実施した場合にも難度が格下げにならない、いくつかの跳躍技に関する明確化：
例) 前方伸身宙返り2回ひねりにおいて、2回目のひねりで膝のまがりが見られても「あいまいな姿勢(かかえ込み、屈身、伸身)」としての減点を伴って、2回ひねりの価値を得ることができる。(9-4条 E審判の減点項目)

22) 難度表に追加された技

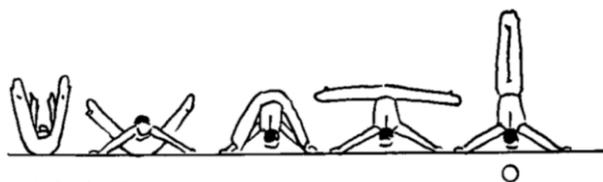
- ①前方伸身宙返り7/2ひねり（ゴシマ）：G難度（II-48）



- ②前方かかえ込み2回宙返り3/2ひねり（ザパタ）：G難度（II-60）

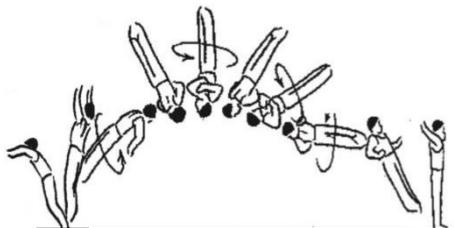


- ③前転から手を広げた開脚浮腰支持経過十字倒立（リーク）：C 難度（技番号未定）



23) 難度表に追加された技名

- ①後方伸身宙返り 7/2 ひねり（ゴンザレス）：E 難度（III-23）



2. 演技実施上の確認事項

- 1) すべての力技（力倒立群を含む）には静止が必要であり、静止時間が2秒に満たない場合は0.30、静止が見られない場合は0.50の減点となる。
- 2) ロシアン転向技で反り身の目立つ姿勢は減点（0.10）。
- 3) 「倒立から伸膝前転脚前挙支持経過倒立（2秒）I-45」において、脚を抜いて倒立に達する過程で開脚しても減点の対象としない。
- 4) 十字倒立への経過で、速いリズムで倒立に持ち込む捌きの減点（0.10）。
- 5) 脚上挙支持において、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性に欠ける減点の対象となる（0.10、0.30）。マンナは、脚部の裏側が水平で減点なしとなり、9-2条8に則って角度の減点がなされる（ $<15^\circ$: 0.10、 $<30^\circ$: 0.30）。
- 6) タンブリング間の動き・コレオグラフの工夫は演技の持ち味となるが、無味乾燥とした動き、コーナーでの単純な場所取りや方向転換、アクロバット技の前の長すぎる停滞（2秒以上）は減点となる。宙返りの着地後すぐにコーナーなどへ移動する捌きは、安定した着地をとることができる実施を前提とし、不安定な着地姿勢からの移動は実施減点となる（0.10、0.30）。
- 7) コーナーへの単純なステップや移動は、0.10の減点（良い動きで少なくとも 180° のターンが含まれなければならない）。宙返りの着地後にジャンプをして伏せる捌きは認められない。安定した着地を示した後にジャンプをして伏せる動きは差し支えない。不安定な着地から前に倒れ込むようなジャンプは大欠点となる。
- 8) アクロバット技の連続で安定した着地を示しても高さ（浮き）がない場合、実施減点となる。
- 9) アクロバット技のやや高さがない実施の減点（0.10）。
- 10) アクロバット技の連続でひねり不足が明らかな場合の減点（0.30）。ひねりの過不足による斜め向きの着地から次のアクロバット技につなぐ実施も減点の対象である（0.10、0.30、0.50）。
- 11) 転になる技の支持局面で、手の甲で転になる実施の減点（0.30）。
- 12) 難度表に伸身以外の姿勢の設定がない技は（例：II-40「前方伸身宙返り2回ひねり」）、伸身で行うものとする。これらの技をかかえ込みや屈身姿勢で実施した場合は、「不明瞭な姿勢」としての実施減点となる（0.10、0.30、0.50）。また、かかえ込み宙返りにおいて不明瞭なかかえ込み姿勢は実施減点となる。
- 13) 2回（以上）宙返り技での脚開きやつま先のまがりは回転ごとではなく、全体で減点とする（例：わずかに脚の開いた2回宙返り \neq -0.20）。
- 14) 倒立へ上げる途中での脚の下がり、減点の対象となる（9-3条2.d）。
 - 15°まで・・・-0.10
 - 16°～30°・・・-0.30
 - 31°～45°・・・-0.50
 - 45°を超える・・・-0.50（不認定）
- 15) 「コントロールされていない瞬間的な着地」に対して、組み合わせられた技の着地で0.50の減点がある場合、組合せ加点は与えられない。

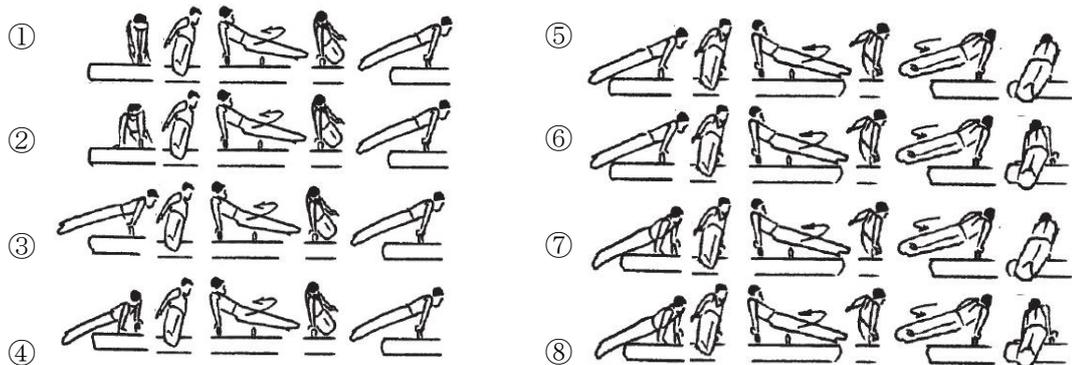
3. ニュートラルディダクション（ND）・・・決定点からの減点

- 1) 2回宙返り技を実施しない、またはカウントされた10技に含まれない・・・0.30（一般規則）
- 2) 各コーナーを使用しなかった場合・・・0.30
※最終タンブリングで未使用のコーナーへ向かうことにより、各コーナーを使用したと認められる。
- 3) その他、ラインや演技時間等の違反があった場合は、所定のNDが課せられる。

□ あん馬

1. 難度認定上の確認事項

- 1) 一把手のすべての交差倒立は、倒立の前後で支持の手あるいは把手を替えなければならない。
- 2) 交差倒立技で片手が把手から落ち把手を握り直した後、さらにどちらかの手が把手から落ちた場合は、難度不認定となり、E審判は0.50（演技停止）または1.00（落下した場合）+他の実施減点をする。
- 3) 倒立位を経過する交差技や終末技において、倒立への上昇局面で明らかに足先が下がった場合、難度は不認定となる。
- 4) 交差倒立技において足先の動きが馬体を越えずに、腰がまがり過ぎた姿勢から、力を使って倒立に持ち込んだ場合不認定となる。
- 5) 全てのグループⅡとⅢの技（倒立を経過して開脚支持に下ろす技を除く）は認定されるために採点規則に記載している技につなげる必要がある。例外として両足で前に振り出し（旋回半周）、片脚後ろ抜きで片足振動や交差技につなげる場合が挙げられる。
例) 一把手上でLLSS（Eフロップ）を横向き正面支持で完了し、旋回半周から背面で片脚振動につなげた場合、D審判はE難度と難度なしで認定する。
- 6) 交差倒立技において、技の前後に難度を上げることを目的とした動きを付け加えることはできない。例) リーニン（I-4）に、とび動作を加えても難度の格上げは認めない。
- 7) 他に記載されていない限り、すべての旋回技の開始と終了は正面支持である。下向き転向（フカガ）やショーンで背面支持から片足振動技につなげた場合、難度不認定となる。
- 8) 一把手上旋回（ループ）は以下の8種類となる。



- 9) 下記に示す捌きはループの3連続と判断され、Dフロップには認定されなくなった。



- 10) ロシアン転向、移動を伴う転向技、フロップ、コンバインで落下した場合は部分的な難度は認定しない。
- 11) フロップとコンバインは直接続けることができず、少なくとも片手が一把手上から放した旋回を挟まなければならない。
- 12) ロシアン転向技の開始局面は、下向き転向の動作が始められた場合、正面支持になったところからとする。
- 13) 旋回倒立の格上げの原則は次の通りである。
 - ・旋回倒立で「360° ひねる」……………1段階の格上げ
 - ・旋回倒立で「180° のひねりを伴う 3/3 移動」……………1段階の格上げ
 - ・旋回倒立から「下ろして旋回を回す」……………1段階の格上げ

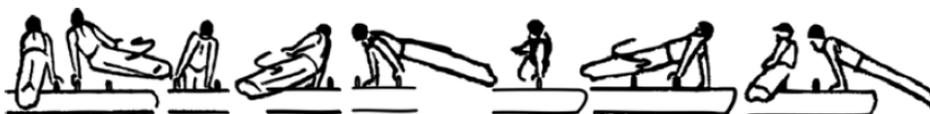
- 14) II-51「シュテクリ A (下向き逆転向) 倒立、下ろして開脚支持」で「旋回」へ繋がった場合、原則通り D 難度となる。
- 15) ショーン (II-65) とベズゴ (II-83) は両把手正面支持から全転向し両把手正面支持で成立する技である。もし、選手が両把手正面支持で技を完了できなかった場合これらの難度は認められない。
- 16) マジャー移動～外向き旋回～シバド移動を実施する場合の外向き旋回は、馬端外向き正面支持からカウントし正面支持までで A 難度を認定する。



- 17) 一演技中、縦向きでの 3 部分移動は、前移動 1 回、後ろ移動 1 回のみ認定される。マジャー移動 (D) の後に縦向き前移動 (3/3 : 馬端-把手-把手-馬端) (C) を実施しても難度不認定となる。
縦向きの 3/3 移動は 1 回ずつまでとする制約に抵触する技は以下の 9 技である。
縦向き前移動 (3/3 : 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / マジャー移動 (D) / ビロゼルチェフ (C) / ドリッグス (E) / 開脚旋回縦向き 3/3 前移動 (E) / 縦向き後ろ移動 (3/3 : 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / シバド移動 (D) / 開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動 (E) / 縦向きとび後ろ移動(馬端~馬端)(E)
ニンレイズ、ニンレイズ 2 はこの原則から除外され、一演技中に両方実施することができる。
- 18) 縦向き前移動の終了局面は縦向き正面支持である。マジャー移動の終末局面で横向き背面支持 (入れて横向き背面支持) になるような場合は縦向きの 3 部分移動と判定せず 2 部分 (B 難度) とする。
- 19) 開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動 1 回ひねり (2 回以内の旋回で) (ウルジカ 2) : III-E
縦向きの 3/3 移動は 1 回ずつまでとする制約 17) に抵触はしない。
実施は馬端縦向き中向き支持、または縦向き外向き支持からのどちらからでも認められるが、認定は 1 回のみである。



- 20) 以下に記載する技は特例として、開始において正面支持の体勢がなくても技を認定する。
 - ① マジャー移動からシバド移動
現行ルール通り。マジャー移動で馬端縦向き外向き背面支持に至った後、ただちにシバド移動を実施した場合、正面支持がなくても認められる。
 - ② ポメル上の横向き正面支持から、両足入れて 1/4 上向き転向しながら片手を鞍部馬背におろし、縦向き後ろ移動 (1/2 部分)



- ③ 馬端横向き正面支持から、両足入れて 1/4 上向き転向しながら縦向き背面支持、ただちに縦向き 3/3 後ろ移動 (シバド)



- ④ 馬端横向き正面支持から、両足入れて 1/4 上向き転向しながら縦向き背面支持、ただちにロス (ウ・グォニアンも同様)



- 21) 縦向きとび前移動 (馬端～馬端) (Ⅲ-41:ドリッグス) は、明確なとびの後、両手同時正面支持を示した場合にE難度と判定し、それ以外はD難度 (Ⅲ-46:マジヤール移動) とする。
- 22) 開脚旋回でのマジヤール移動とシバド移動は開脚姿勢で移動を完了しなければならない。もし選手が移動を開脚姿勢で完了せず早く脚を閉じた場合、その技はD難度となる。また、開脚旋回によって難度が上がる移動系の技はマジヤール移動とシバド移動のみである。
- 23) ロシアン転向技は、把手上および馬背上において終末技を含めて最大2回まで実施することができる。この条項に関しては、終末技を一番目に数え、難度の高い順にカウントされる。ロシアン転向技のカウントに、コンバイン、ウ・グォニアン、ロス、トンフェイ、クロル等は含まれない。
- 24) シバド移動からロシアン転向技を実施する際、縦向き正面支持を示す前に転向を開始した場合、シバド移動 (D 難度) は成立しロシアン転向の開始は最初の正面支持から転向度数を数える。
- 25) 移動技で落下または停止した場合、部分的に難度を認めることはない。例えば、マジヤール移動で2つ目の把手を越えて移動を続けようとして落下した場合は、難度は与えられない。
- 26) ウ・グォニアンは、あん部馬背支持に達するまでに 360°の転向を完了し、残りの 360°の転向を馬端馬背支持に達するまでに完了しなければならない。3部分移動が完了した時点で 360°を転向し、続けて馬端馬背支持で 360°の転向をするような捌きは2技と見なす (ロス+ロシアン 360°転向)。
- 27) ウ・グォニアンの後に、あん部馬背ロシアン 180° を続けた場合、E+A を獲得することができる。「～° 以上」という言葉は移動中の転向を指す。
選手の両手が開始から逆の馬端馬背に達し、720°の転向移動が完了したようであれば、転向移動は完了したものとみなされ、いかなる採点規則掲載の技も新たに行うことができる (ロシアン 180° や 360° など)。
- 28) いかなる移動系の技もその後続くロシアン転向系の技によって難度が上がることはない。
例) トンフェイから下向き転向下り (D+A)
ロスから下向き転向360° (D+B)
- 29) ロシアン転向下りは、常に馬端中向き縦向き正面支持から開始とする。
- 30) 終末技は1回に限りやり直すことが認められる。ただし、落下減点 (1.00) と実施減点を伴う。
- 31) ポディウム (演技台) が設置されている場合、(階段を含め) ポディウムから下りた時点で、終末技をやり直す権利は失効となる。
- 32) 終末技は旋回技から実施しなければならない。片足振動技や不十分な旋回技からの倒立は終末技として認定しない。

33) 倒立を経過する終末技で移動やひねりが含まれた場合、馬体を越えなくても技の成立した部分までの難度を認定する。

例) DSA 倒立 3 部分移動 1 回ひねり下り (E 難度) で、3 部分移動後 1 回ひねりの途中で中断した場合、DSA 倒立 3 部分移動 (D 難度) まで認定とする。

34) 倒立を経過する終末技で、倒立が傾き倒れかけながら咄嗟にひねりを加えた捌きは、倒立位に収めておらずコントロールされていないとみなし、仮に1回ひねりであっても難度の格上げは認められない (0.10、0.30、0.50)。

35) ショーンとベズゴは立位から (旋回無しで) 行くと、2段階の格下げとなる。

36) モギルニー (Ⅲ-70) とベレンキ (Ⅲ-76) は、さらに技を加えても難度の格上げは認めない。

37) 難度を格上げするために、倒立位を経過する交差技の前後に追加の動作を加えることはできない。例: I 4リーニン (I-4) の前にとびを追加しても難度は上らない。

MTCは、旋回および開脚旋回技だけがD難度以上の価値が与えられるという原則を適用した。

38) MTCは、縦向きまたは横向き支持で開始する移動を伴う、伴わないにかかわらず両手を挟んで行うすべてのシュピンドル (1回ひねり) に対してF難度と難度表のグループⅡ #30を与えるという原則を適用した。

39) 【FIGニュースレター36】 交差とび横移動ひねり系 (ミクラック等) の技において、技が完了するよりも前に、脚によって身体を支えてしまった場合、難度不認定となる。

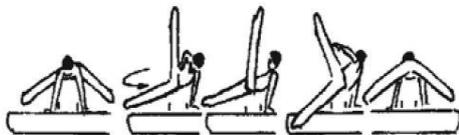
40) 【FIGニュースレター36】 背面移動やロシアン転向移動系 (ウ・グォニアン等) の技における開始局面に関する明確化: 選手はこれらの技を、馬端外向き背面支持(馬端馬背両手支持)から開始することが許される。※ 本情報P7~8、1.20) に既載と同義

41) 新しく追加された技、技名

① 両手を挟んで旋回 1 回ひねり (開・閉脚) (ケイハ 1) : F 難度 (Ⅱ-30)



② 両手を挟んで旋回ひねり (開・閉脚) (ケイハ 2) : C 難度 (Ⅱ-27)



③ 両手を挟んでシュテクリ A (DSA) (ケイハ 3) : D 難度 (Ⅱ)



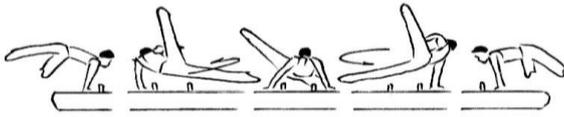
④ 両手を挟んで外向き旋回ひねり (ケイハ 4) : E 難度 (Ⅲ)



⑤ 両手を挟んで外向き旋回 1 回ひねり (2 回以内の旋回で) (ケイハ 5) F 難度 (Ⅱ)



- ⑥ 馬端中向き縦向き支持から両把手を挟んで上向き転向 (ケイハ 3 と同粋)
(ケイハ 6) : D 難度 (II)



- ⑦ 開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動 1 回ひねり (2 回以内の旋回で) (ウルジカ 2) : E 難度 (未定)



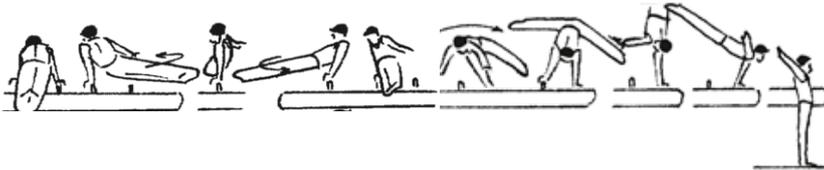
- ⑧ 縦向きとび後ろ移動 (馬端～馬端) (カルバノフ) : E 難度 (III-59)



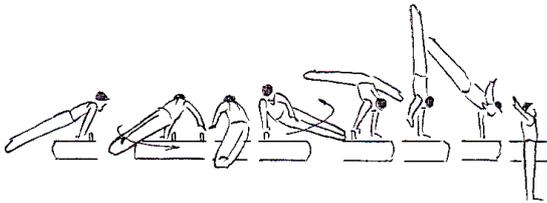
- ⑨ 一腕上上向き 270° 転向 (横向き～縦向き) (ベルトンチェリ) : C 難度 (II-69)



- ⑩ DSA 直接背面とび横移動倒立下り (イエッセン) : D 難度 (IV-16)



- ⑪ 馬端から反対の馬端へロシアン 180° 転向移動倒立下り (ペルラン) : D 難度 (IV-22)



- ⑫ 馬端外向き支持から遠い方の把手へ下向き逆移動、一把手上縦向き外向き支持 (ロメロ) : C 難度 (III-93)

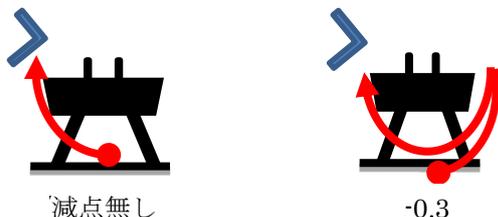


- ⑬ 馬端外向き支持から両把手を越えて下向き逆移動、反対の馬端外向き支持 (アブ アル サウド) : D 難度 (III-94)



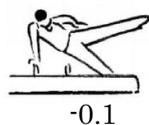
2. 演技実施上の確認事項

- 1) 交差技以外の片足振動技においても大きさのない実施は減点となる (0.10、0.30)。
- 2) とび交差技についても、高さの減点は交差技と同様に扱う。とび交差技および交差倒立技において、両脚で馬体を挟んだり、臀部がついた場合は、器械上への落下とする。
- 3) 片足振動技で開始する際の余分な予備振動は 0.30 の減点となる。半振動は認められる。



- 4) 倒立を経過する交差技は振動で実施されるべきであり、腰をまげて倒立位になるような捌きは 0.10 または 0.30、0.50 の減点となる。また、倒立で足を閉じない場合は、0.10 または 0.30 の減点となる。
- 5) 倒立位を経過する技で倒立への上昇局面で足先が下がった場合は、減点の対象となる。
(9-3条2.d)
 15° まで・・・-0.10
 16° ～30° ……-0.30
 31° ～45° ……-0.50
 45° を超える・・・-0.50 (不認定)
- 6) 縦向き移動技で移動した後の終末局面で向きが不正確な実施は減点の対象である。
- 7) 縦向き移動技の向きへの逸脱や着手位置のずれは旋回 (一部分移動) ごとに減点の対象である。
- 8) フロップ技は一転向、一旋回ごとに減点の対象である。
- 9) 旋回技において馬体に触れる (当たる) 実施は毎回減点となる。(触れる 0.10、ぶつかる 0.50)
- 10) 旋回もしくは開脚旋回から倒立 (終末技や演技) について
 旋回または開脚旋回から倒立を試みる場合、腰のまがりに対する減点はない。しかしながら、力の使用、腕のまがり、腰が下がること、不安定性についての減点はあり得る。一方で、交差からの倒立については腰のまがりの減点は適用する。
- 11) 倒立を経過する複合技 (ブスナリ等) での停滞は減点の対象である。
 わずかな停滞・・・-0.10
 明らかな停滞・・・-0.30
 2秒以上の停滞・・・-0.50 (不認定)
- 12) 交差技や片脚振動での大きさ不足の減点を明確化する (採点規則11-3条)

大きさ	減点
肩の高さより上	0.0
肩の高さより下、水平以上	0.1
水平以下	0.3



3. ニュートラル・ディダクション (ND)

- 1) 馬体の 3 部分を使用しない・・・0.30

□ つり輪

1. 難度認定上の確認事項

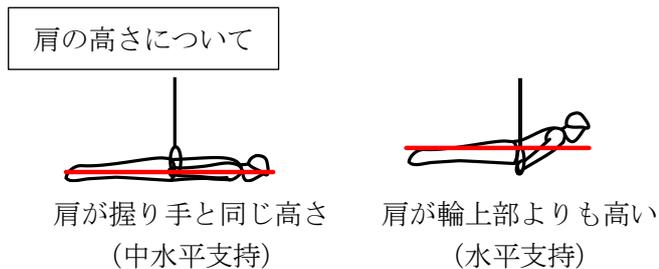
- 1) 10cm 厚の着地マットの使用は認められない（高等学校、U-15、U-12 適用規則は除く）。
- 2) すべての静止姿勢は最低2秒保持しなければならない。
- 3) 技は原則として伸腕で実施しなければならない。
- 4) ジョナサンやヤマワキで支持が見えた場合、0.50 の減点となり、難度は不認定となる。わずかな支持の場合、0.10、0.30 の減点を伴い認定される。不認定の場合、選手の意図とは異なるため、「ホンマ支持」と「支持後ろ振り、前に回りながら懸垂」の2技に分割して価値を認めることはない。
- 5) 支持後ろ振り、前に回りながら懸垂（I-07：A 難度）は、水平支持や中水平支持から実施しても認定することができる。

6) 振動倒立技の要求について

演技中、一つの振動倒立技（2秒）が要求されカウントする10技（ジュニアでは8技）に入っていないなければならない。この要求を満たすことができるのは以下の5技だけである。

- * I-81 後方車輪倒立（2秒） ほん転逆上がり倒立（2秒）
- * I-87 前方車輪倒立（2秒） 後ろ振り上がり倒立（2秒）
- * I-92 支持後ろ振り倒立（2秒）
- * I-93 ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）
- * I-94 伸身ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）

- 7) 中水平支持は、肩が握り手と同じ高さで、身体を一直線に保持しなければならない。また、腕は広げられ、上体に触れない様に実施されなければならない。肩が完全に輪上部より高い位置にあった場合、水平支持と判定する。



- 8) アザリアンやヤン・ミンヨン（ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり水平支持）は、伸腕かつ伸身姿勢での後転が前提であり、肘のまがりや腰のまがり実施減点となる。明らかに反動を利用した場合、グループⅢの技となる。
- 9) ピネダ（伸腕伸身正面水平懸垂経過十字懸垂）、バブサー（伸腕伸身正面水平懸垂経過中水平支持）は伸腕が前提であり肘のまがり実施減点となる。極端にまがる実施は難度を認定しない。また、正面水平懸垂（経過）は、正確な姿勢を表現し反動や振動を使わないで実施しなければならない。
- 10) ナカヤマについては、背面水平懸垂姿勢を経過し、ゆっくり捌かなければならない。明確に背面水平懸垂まで下ろさないものは単なる十字懸垂（B 難度）と判定する。また、反動を使うような捌きは D 難度として認定しない。
- 11) 脚前拳十字懸垂から伸腕伸身中水平支持や伸腕伸身十字倒立は、一度腰を伸ばしてから中水平支持や十字倒立に捌くことが前提である。腰をまげたまま肩を前に出す捌きは、屈身で判定する。
- 12) 水平支持（水平支持と開脚水平支持）は各グループで一度ずつ、一演技中2回まで価値を認定する（EGⅡとⅢ）。その際、最も難度の高いものから順に認定する。

- 13) 十字懸垂（十字懸垂、脚前挙十字懸垂、脚上挙十字懸垂）は各グループで一度ずつ、一演技中 2 回まで価値を認定する（EG II と III）。その際、最も難度の高いものから順に認定する。

「アザリアン～ナカヤマ～前振り上がり脚前挙支持～伸腕伸身力倒立」の判定は

D+不認定（同グループの十字懸垂）+B+不認定（力技 4 技目）

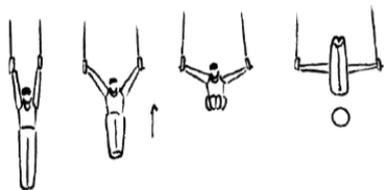
- 14) 9-2 条 9 に関して：「いかなる理由でも難度の認められなかった力静止技からの引き上げ技は、難度が認められない。」とあるが、しかしながら最終終末姿勢の部分については認定することができる。

例) け上がり十字懸垂（角度不認定）+引き上げて中水平支持（中水平支持で完璧な実施：II-89）
＝この場合、中水平支持（II-10）は D 難度で認定することができる。

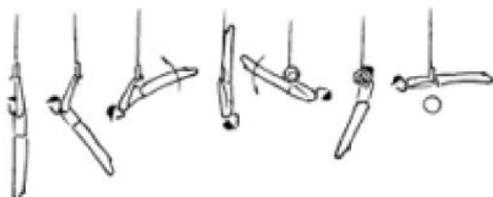
- 15) 背面懸垂は、十字懸垂などへ引き上げる開始の姿勢としては認められず、十字懸垂（や他の力静止技）の難度を高めることはできない。もし背面懸垂から十字懸垂に引き上げても、単独の難度（B）を得るのみである。
- 16) すべての振動からの力静止技は、肩の位置が最終的な静止位置の高さを超えてはならない。どのような逸脱でも E 審判によって相応の減点がなされる。「輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂」で持ち込む際に 46° 以上の角度の逸脱は難度を認定しない。また意図した技とは異なるため、部分的な難度も与えられない。
- 17) 振動から力静止技に続く技のうち逆方向に戻るものは（たとえば「前振り上がり中水平支持」「前振り上がり十字倒立」など）二つの技とみなす。
- 18) 構成上の減点は 0.30 となる。例えばホンマ支持から脚前挙支持に脚をあげることや開脚前挙支持から脚前挙支持にもどすこと、け上がり支持から脚前挙支持に脚をあげること等である。（ホンマ支持から振り上げて開脚前挙支持は、構成上の減点にはならない。）
- 19) バランディン 1・3（II-119）は元の採点規則の表記を修正する。新しい文は「懸垂から伸腕で引き上げて中水平支持（2 秒）、または中水平支持経過水平支持（2 秒）」
- 20) 【FIG ニュースレター 36】II-27 支持(水平支持)から伸腕伸身力倒立（2 秒）：この技は、身体が鉛直面(地面に対して垂直)を通過してからは伸身姿勢を保持し続けなければならない。鉛直面を越えてから 45° を超えて身体をまげた場合、その技は II-26 伸腕屈身力倒立（2 秒）として判定される（9-4 条 E 審判の減点項目）。

21) 新しく追加された技、技名

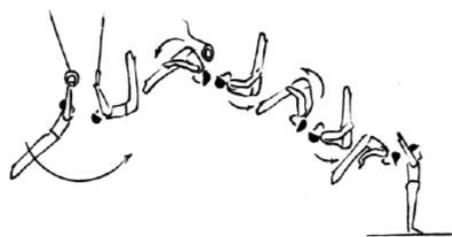
- ①懸垂から伸腕で引き上げ脚上挙十字懸垂（2 秒）（コラック）：E 難度（II-23）



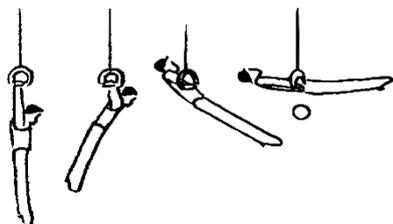
- ②ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転十字懸垂経過中水平支持（2 秒）（ファム 2）：E 難度（II-113）



③後方屈身3回宙返り下り（ウィッテンバーグ）：H 難度（IV-42）



④懸垂から伸腕で引き上げ上向き中水平支持（2秒）（タロック 2）：F 難度（II-66）



2. 種目特有の繰り返し

1) グループⅡ・Ⅲの連続について

グループⅡやⅢを連続して4回続けることはできず、D審判によって難度は認定されない。3連続の後にグループⅠのB難度以上の技が入れば改めて3連続が可能である(ただし、け上がり・後方け上がり系、およびその同一枠の技を除く)。このB難度以上の振動技はカウントされる10技内であればならない。

例 1)	*後ろ振り上がり中水平支持	Ⅲ-E	認定
	*後ろ振り上がり十字懸垂	Ⅲ-C	認定
	*け上がり脚前拳支持	Ⅲ-B	認定
	*伸腕屈身力倒立	Ⅱ-B	不認定 (EGⅡ/Ⅲ 4連続)

例 2)	*後ろ振り上がり中水平支持	Ⅲ-E	認定
	*アザリアン	Ⅱ-D	認定
	*後ろ振り上がり十字懸垂	Ⅲ-C	認定
	○後ろ振り上がり支持	Ⅰ-A	認定
	*伸腕屈身力倒立	Ⅱ-B	不認定 (EGⅡ/Ⅲ 4連続)

例 3)	*後ろ振り上がり中水平支持	Ⅲ-E	認定
	*アザリアン	Ⅱ-D	認定
	*後ろ振り上がり十字懸垂	Ⅲ-C	認定
	●後ろ振り上がり開脚前拳支持	Ⅰ-B	認定
	*伸腕屈身力倒立	Ⅱ-B	認定 (※)

※ 「後ろ振り上がり開脚前拳支持」がカウントされる10技に含まれる必要がある。

- 8) 倒立位で腕がロープに触れる、肘や腰を使って調整などの減点 (0.10、0.30)。
- 9) 技術的に最低限前腕部がケーブルに触れることが必要となる、屈腕による力倒立技に対してのみ、ケーブルに触れたことに対して減点しない (II-25: 屈腕屈身 (開脚) 力倒立 (2 秒)、II-26: 屈腕伸身力倒立 (2 秒))。
- 10) 難度表にない技 (逆懸垂、屈身逆懸垂、背面懸垂姿勢) の 2 秒以上の停滞の減点 (毎回 0.10)
- 11) 輪 (ケーブル) の揺れやゆがみは、1 技毎に 0.10 の減点となる。
- 12) 十字倒立で、頭頂部が輪よりも高いような実施の減点 (0.50)。
- 13) 十字倒立で反った捌きに対する減点 (0.10)。
- 14) 中水平支持や開脚水平支持で、肩が静止していても足先が揺れていたり、全体的にジワジワと動いているような実施では静止は認められず、全く静止していない減点 (0.50) に抵触する。
- 15) 屈腕伸身力倒立で振動を使った場合の減点 (0.10、0.30)。
- 16) 伸腕屈身力倒立で肘がまがった場合、腕のまがりの減点、(0.10、0.30) とロープに触れる減点 (0.30)。
- 17) 脚上挙支持や脚上挙十字懸垂は、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性にかかる減点の対象となる (0.10、0.30)。脚上挙支持の脚は垂直でなければならない (脚上挙十字懸垂は、腕が水平で脚が垂直)。
- 18) 演技開始の懸垂で正しい姿勢からの逸脱 (肩転位や輪を開いた状態) が見られる場合は、減点の対象とする。
- 19) 押し上げ技や引き上げ技で姿勢の変化に乏しい実施は実施減点の対象となり、不認定となる可能性もある (中水平支持～水平支持)。また、角度が高い力静止技から続けられた引き上げ技では、最大 0.30 の減点がこの過失に適用される。
- 20) 【FIG ニュースレター 36】 け上がり系の技は、深く腰をまげた姿勢から開始され、明確に大きな振動を伴って実施される振動系の技である。III-59 後方け上がり中水平支持 (2 秒) のようなけ上がり系の技で、最小限しか腰をまげない捌きや、振動よりも力を使った場合は、小・中・大欠点となる。(9-4 条 E 審判の減点項目)

4. ニュートラル・ディダクション (ND)

- 1) 振動倒立技がない・・・0.30
- 2) 2 回を超えたグチョギー系、リーニン系の技・・・0.30 (不認定)

□ 跳 馬

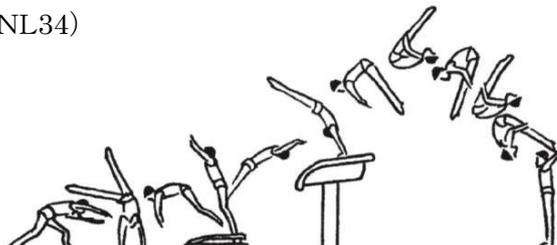
1. 難度および演技実施上の確認事項

- 1) 種目別予選および決勝において、得点の算出方法は第一跳越と第二跳越の平均を得点とする。
- 2) グループⅡの技は第一局面で 1/4 または 1/2 ひねらなければならない。したがって、正面を向いたまま手を前後にずらしただけの着手は、グループⅠの技として判定する。
- 3) 高さ不足（上昇局面のみられない実施）は以下の基準とする。
 - 減点なし = 群を抜く卓越した高さ
 - 小 欠 点 = 浮いたと感じる程度
 - 中 欠 点 = 浮きがみられない
 - 大 欠 点 = 低いと感じる
- 4) 全ての跳越技において、準備局面のみられない着地は減点となる（0.10、0.30）。
- 5) 着地の際の姿勢で、頭や腰の位置が低い姿勢は減点の対象である。
- 6) 着地一步の踏み出しで、一足長以上は中欠点である。
- 7) 軸ぶれやひねり不足による横方向への一步は、さらなる減点の可能性がある。
- 8) ひねり不足が 90° を超えた場合、一段階下の技の価値を与える。
- 9) 着地が止まっても脚が開いたままやずれている場合は減点の対象である。
- 10) 【FIG ニュースレター36】着地後に、マットを越えて前に飛び出した場合、ライン減点は適用されない。マットの先へ到達するよりも前に、着地エリアからラインを踏み越えたり飛び出した場合には、通常のライン減点が適用される。
- 11) 【FIG ニュースレター36】第一局面でロンダートから 1/2 ひねりを加えて着手する技を実施する場合、着手時においてひねり不足に対する減点はある得る。「ひねり不足」の減点項目が該当し、正しい位置から 90° を超えて不足するような極端な実施の場合、その実施はユルチェンコ系の技として認定される。
- 12) 【FIG ニュースレター36】競技直前の 30 秒練習では、選手は最大 2 本のウォーミングアップ跳越が認められる。仮に 30 秒のウォーミングアップ時間が過ぎていたとしても、2 本跳越の権利を有する。これはすべての競技区分において適用される。ウォーミングアップ跳越の管理は線審が務めることとする。この規則を守らない場合、1 本目の跳越に対して ND 0.30 となる。
※競技会により特例を認める場合は、主催団体の判断のもと対応すること（国内対応）。
- 13) 採点規則に追加された技名
 - ① V-574 「ロンダート、1 回ひねり後転とび後方伸身宙返り 2 回ひねり（シライ 3）」
Dスコア 5.4 （NL32）



- ② III-386 「屈身メサニディス(ヤン・ウェイ)」

Dスコア 5.6 （NL34）



- ③ II-277 「伸身カサマツ 5/2 ひねり または 伸身ツカハラ 7/2 ひねり (ヨネクラ)」
D スコア 6.0 (NL35)



14) D スコアの訂正

- ① I-110 「前転とび前方かかえ込み宙返り 3/2 ひねり」「クエルボ1回ひねり(クロル)」
* D スコア 4.0→3.6
- ② I-111 「前転とび前方かかえ込み宙返り2回ひねり」「クエルボ 3/2 ひねり(カンバス)」
* D スコア 4.4→4.0
- ③ II-230 「ツカハラ2回ひねり (バルビエリ)」
* D スコア 4.0→3.6
- ④ III-342 「ユルチェンコ2回ひねり」
* D スコア 4.0→3.6

2. 0点となる実施について (D・E 両審判 0.00)

- 1) 跳馬に着手することなく跳び越えた場合、または跳馬に触れても突き手が見られない場合。
- 2) ロンダート技において、セフティ・カラーを使用しなかった場合。
- 3) 技として判定できないような場合、あるいは跳馬を足で蹴った場合。
- 4) 跳越において補助行為があった場合。
- 5) 最初に足による着地が行われなかった場合。これは、体のどの部分よりも先に少なくとも片足が着地マットに触れなければならないことを意味している。
- 6) 故意に横向きで着地した場合。
- 7) 禁止されている技を実施した場合 (開脚技、第1局面での宙返り、踏切前の禁止された技等)。
- 8) 種目別予選および決勝において、1回目と同じ技を2回目も行った場合。

3. ニュートラルディダクション (ND)

- 1) ライン減点
- 2) やり直された助走に対する減点
 - ・助走をやり直した場合 ⇒ 1.00 (失敗の助走が跳躍板や器械に触れなかった場合に限る)
 - － 1跳越を行う場合、1回のやり直しが認められる。
(3回目の助走は認められない)
 - － 2跳越を行う場合、1回のやり直しが認められる。
(4回目の助走は認められない)
- 3) 同じグループからの跳越に対する減点
 - ・種目別予選または決勝で同じ技を繰り返す ⇒ D・E 両審判 0.00
 - ・種目別予選または決勝で2回目の跳越を同じグループから実施する
⇒ 2回目の跳越技の決定点から 2.00
- 4) 同じ、または類似した第二局面の技に対する減点
 - ・種目別予選あるいは決勝で2回目の跳越を同じ、または類似した第二局面の技で実施する
⇒ 2回目の跳越技の決定点から 2.00
- 5) 25m を超えた助走 ⇒ 0.50
- 6) 競技直前練習で2回を超えて跳越をする ⇒ 1本目の跳越から 0.30

□ 平行棒

1. 難度認定の確認事項

- 1) ヒーリー系の技は 360° 以上のひねりを必要とする。
単棒横向き倒立からのヒーリーは 450° のひねりが必要であり、3/4 ひねりの技は B 難度（I-50）とみなす。
- 2) 倒立から片腕支持1回ひねり腕支持（I-68）には、単棒倒立からも含まれる。単棒倒立から片腕支持1回ひねり腕支持（I-69）は「B難度以上の単棒倒立になる振動技から」が条件となる。
- 3) マクーツ系の技の単棒倒立部分での停滞や停止に対する評価
1 秒未満の停滞（認定 -0.10）
2 秒未満の停滞（認定 -0.30）
2 秒以上の停止（不認定-0.50）
- 4) 後方棒上宙返り単棒縦向き倒立（C難度） ヒーリー系の技につなげた場合 ➤D難度
後方車輪単棒縦向き倒立（C難度） ヒーリー系の技につなげた場合 ➤D難度
(ピアスキー)
車輪ディアミドフ単棒縦向き倒立（D難度） ヒーリー系の技につなげた場合 ➤E難度
棒下宙返り単棒縦向き倒立（D難度） ヒーリー系の技につなげた場合 ➤E難度
(シャルロ)

※あとに続けたヒーリー系の技も難度が一つ格上げとなる。

※あとに続けたヒーリー系の技が不認定になった場合は格上げしない。

※開脚になる技（ティップルトやアリカン等）は、単棒倒立になっても難度は上がらない。

- 5) ヒーリー、マクーツ系のひねり技において、キャッチ（手が入る）の際に肘が大きくまがった場合、難度は認められない。
- 6) 棒下宙返り倒立で肘がまがっても上昇運動に停滞がなければ難度を認定する。しかし、上昇中に停滞する実施や肩が一度下がるような実施は難度不認定となる。
- 7) 棒下宙返りひねり倒立で倒立の角度が低い実施（45°未満）をした場合、明らかな過失として難度不認定とし、棒下振り出しひねり支持（C 難度）としては判定しない。棒下振り出しひねり支持を実施する場合は、意図を明確に表現しなければならない。
- 8) 開脚抜き倒立技（ティップルト等）で脚がバーにのった場合、難度不認定となる（器械上への落下）。また、開脚支持で明らかに停止する実施や上昇時に足先が一端下がり再び上げた場合も難度不認定となる。
- 9) 懸垂前振り上がり開脚抜き伸身かつ水平位で懸垂：（バブサー：E難度）の後に連続された技は独立した難度を有する。（後方車輪倒立（C）、モイ（C）、ベーレ（D）など）
- 10) 屈身ベーレは、最初の後方宙返りから明確な屈身姿勢を示さなければならない。懸垂から宙返りになる際に膝のまがるものや屈身の不明確な実施（屈身になるのが遅い）は、かかえ込みと判定する。
- 11) 前方2回宙返りひねり下りで難度を認められるためには、先か後のどちらかの宙返りで1/2ひねらなければならない。
- 12) 特別な繰り返し
 - ① 同じグループ内で、姿勢の異なる同じ種類の宙返り技を行うことはできない。
例）・かかえ込みモリスエ（I-46）と屈身モリスエ（I-47）
・かかえ込みベーレ（III-52）と屈身ベーレ（III-53）
・ギャニオン（III-123）とギャニオン2（III-124）
・ソーサ（III-47）、懸垂前振り後方かかえ込み（屈身）宙返りひねり腕支持（懸垂）（III-58）、トレス（III-59）、フォーキン（III-65）

② 最大2回までの後方車輪倒立技 (Ⅲ-21、22、28、29、35)

- ・後方(背面)車輪(単棒)倒立(Ⅲ-21)、ピアスキー(Ⅲ-22)、車輪ディアミドフ(単棒倒立)(Ⅲ-28)、車輪ディアミドフ(1/4)ひねり(Ⅲ-29)、車輪ディアミドフ単棒倒立(Ⅲ-35)

③ 最大2回までの棒下宙返り(逆上がり)倒立技(Ⅲ-106、107、108、114、119、120、130、131、136)

- ・棒下宙返り(単棒)倒立(Ⅲ-106)、棒下宙返りひねり倒立(Ⅲ-107)、棒下宙返り1回ひねり倒立(Ⅲ-108)、棒下宙返り5/4ひねり倒立(Ⅲ-114)、シャルロ(Ⅲ-119)、ヤマムロ(Ⅲ-120)、横向き逆上がり倒立1/4ひねり倒立(Ⅲ-130)、横向き逆上がり倒立3/4ひねり倒立(Ⅲ-131)、横向き後方開脚浮腰回転倒立(Ⅲ-136)

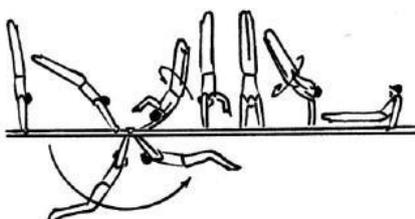
※いずれも難度の高い順にカウントする。

13) 新しく追加された技、技名

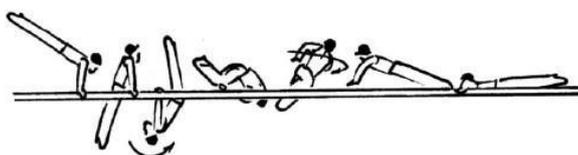
① 前振り開脚抜き懸垂(バボシュ): C難度 (I-9)



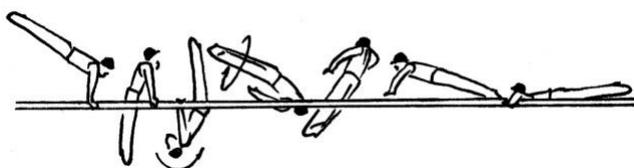
② 懸垂前振り片腕支持3/4ひねり単棒倒立経過、軸手を換えて3/4ひねり支持(バウマン): F難度 (Ⅲ-42)



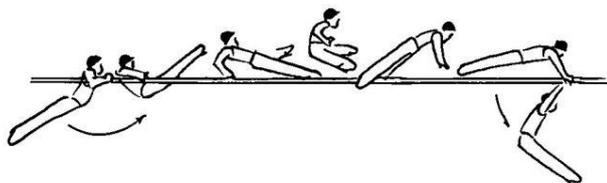
③ 棒下宙返り、かかえ込み姿勢でひねり腕支持(ギャニオン): C難度 (Ⅲ-123)



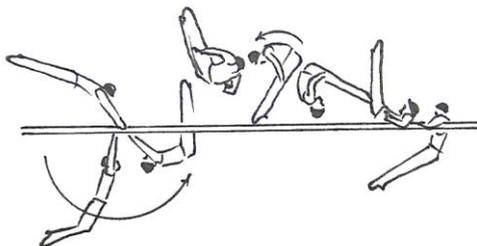
④ 棒下宙返り、伸身姿勢でひねり腕支持(ギャニオン2): D難度 (Ⅲ-124)



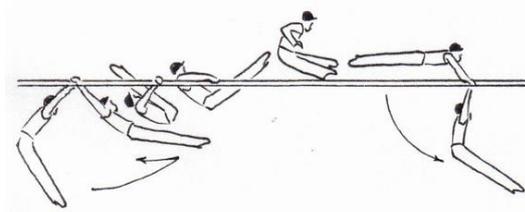
- ⑤ 前振り上がり開脚抜き懸垂（ムンテアン）：C難度（Ⅱ-3）



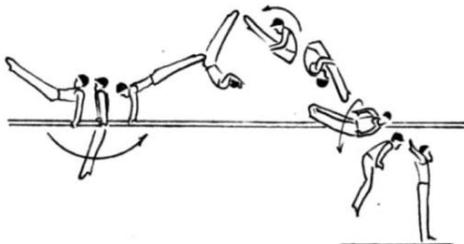
- ⑥ 懸垂前振りひねり前方屈身2回宙返り腕支持（エスパルザ）：G難度（Ⅲ-66）



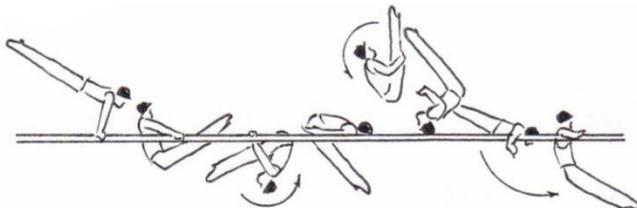
- ⑦ け上がり開脚抜き懸垂（オオクボ）：C難度（Ⅲ-69）



- ⑧ 前方屈身2回宙返りひねり下り（ダラロヤン）：G難度（Ⅳ-18）

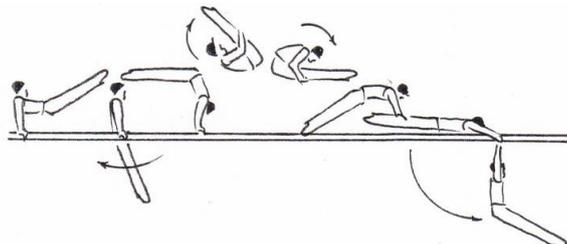


- ⑨ 棒下宙返り後方屈身宙返り腕支持(屈身タジェダ)（ファレス）：F難度（Ⅲ-126）



- ⑩ 前方屈身宙返り懸垂（ファレス 2）：C難度（Ⅰ-105）

※「棒端、前方かかえ込み（屈身）宙返り懸垂：C難度」と同枠（FIG確認済）



2. 演技実施上の確認事項

- 1) 振動から倒立位を経過する技は、15°未満の角度逸脱であっても減点 (0.10) となる。
- 2) 静止技として難度が認定されるためには 2 秒保持しなくてはならない。
例 1) 伸腕屈身力倒立で静止が 2 秒未満の場合の減点 (0.30)。
例 2) 伸腕屈身力倒立で静止がない場合の減点 (0.50：難度不認定)。
- 3) 支持から腕支持ローリングをした場合の減点 (0.30)。
- 4) すべてのけ上がりにつながる懸垂技は、伸膝で行わなければならない。膝をまげた懸垂姿勢の減点 (0.30)。
- 5) 宙返り技の受ける際の体の開きは、バーの高さで水平位を基準とする。モリスエやベールは浮きの表現とともに、腕支持になる前に身体や膝をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしが不十分なものや、膝をまげたまま腕支持になるものは実施減点の対象となる。回転の途中でぶつかるように腕支持になる減点 (0.30、0.50)。かかえ込んだまま腕支持になった場合の減点 (0.30)。モリスエやベールの高さ不足の減点 (0.10、0.30)。モリスエやベールでバーを持った瞬間の姿勢不良の減点 (0.10、0.30)。
- 6) モイや後方車輪系の技は、振り下ろす際、体が水平位に達するまで膝をまげてはならない。
 - ・ バーの高さで膝をまげはじめる (減点なし)
 - ・ 振り下ろしてから膝をまげはじめる (0.10)
 - ・ 倒立位から膝をまげはじめる (0.30)
- 7) ベール、モイ、車輪系の技で足先がマットに触れた減点 (0.10)、明らかにぶつかった減点 (0.50)。
- 8) ベールや宙返り系の技の終末局面において、バーを正確に握らない、または遅い握り、上腕部のみで支持しながら前振りになるような捌きに対する減点 (0.30)。
- 9) バブサーで水平位からの逸脱、支持が見えすぎる場合の減点 (0.10、0.30)、身体が水平から 45° を超えて逸脱するか、肩角度が 90° を超えてバーを握った場合の減点 (0.50、不認定)。
- 10) 棒下宙返り倒立系の技は伸腕での実施が前提である。肘がわずかにゆるむものは実施減点となる。肘がまがった場合の減点 (0.10、0.30)。肘が深くまがった場合の減点 (0.50)。
- 11) シャルロやピアスキーで縦向き単棒支持で正対を示さない場合、縦向きの角度逸脱減点もありうる (0.10、0.30)。握り手を前後にずらしたことによるわずかなゆがみは減点の対象とはならない。身体の向きの逸脱は減点の対象となる。過度の逸脱は難度不認定となる。
- 12) 単棒横向き前方浮腰上がり脚前挙支持経過横向き倒立で、足先がバーに触れた、ぶつけた場合の減点 (0.10、0.50)。
- 13) ティップルトで脚がバーにのった場合、器械上への落下となり減点 (1.00)。
- 14) 終末技で着地を止めても着地前に身体を伸ばす局面がみられない減点 (0.10)。
着地で膝をついた実施(1.00)、マットに触れた場合 (0.30)。
- 15) 前振り上がりから直接、脚前挙支持につなげる捌きは、前振り上がりの大きさ不足による減点 (0.10、0.30) となる。

3. ニュートラルディダクション (ND)

- 1) ウォーミングアップ時間は、個人に対し 50 秒、チームに対し 50 秒×人数分が与えられる。それらにはバーの調整やマグネシウムをぬる時間も含まれる (終了のコールと同時に始めた運動は認められる)。時間オーバーした場合は決定点から 0.30 の減点 (ND) となる。
計時審判のコールはアップ開始の「スタート」、個人の場合はカウントアップ「40 秒」、「50 秒 (終了)」とする。チームの場合はカウントダウン「30 秒前」、「10 秒前」、「終了」とする。運営上可能であればタイマーを設置する。

□ 鉄 棒

1. 難度認定の確認事項

1) 組合せ加点

- ・組合せ加点は下記のような組み合わせに与えられる（すべて逆も可）。

$$\begin{array}{ccc} \text{手放し技} & & \text{手放し技} \\ \text{C、D、E、F、G、H、I} & + & \text{C} & = & +0.10 \\ \text{例) コバチ} & + & \text{ギンガー} & & \end{array}$$

$$\begin{array}{ccc} \text{D、E、F、G、H、I} & + & \text{D、E、F、G、H、I} & = & +0.20 \\ \text{例) コバチ} & + & \text{コールマン} & & \end{array}$$

- ・大欠点のある場合は組合せ加点が認められない。
- ・組合せ加点を得るためには、それらの技が10技の中に含まれている必要はない。

2) 特別な繰り返し

- ・ひねりを伴う技は握り方の違う同じ技（例：リバルコと後方とび車輪3/2ひねり片大逆手）を行うことはできない。行った場合は、難度の高い順に認められる。
- ・アドラー系の技は、演技中に最大2回まで実施することができる。この場合難度の高い順に認められる。

3) 手放し技は、両手でバーを持ち明確な懸垂局面を示して難度認定となる。片手で持った場合は、最終的に両手で持った時点か、他の技が明確に開始された場合に難度が与えられる。

4) 浮腰回転やとび車輪でひねりを伴う技において、水平より高い位置で技を完了しない捌きは難度不認定になる。

5) 浮腰回転やひねりを伴う技での停滞、とびひねり技でとびが見られない握り換えは難度を分割する。

6) 肩を反転した状態での逆手背面車輪は大逆手車輪（B難度）と判定する。

7) 大逆手車輪（B 難度）は、以下のようにバーを越えることで難度を認定することができる。

例) アドラー（C）～大逆手振り上がり（大逆手車輪：B）～大逆手エンドー（C）
リバルコ（D）～大逆手振り上がり（大逆手車輪：B）～大逆手エンドー（C）

8) また以下のように、バーを越える前に持ち換えた場合は、大逆手車輪（B 難度）は認定されない。

例) アドラー（C）～大逆手振り上がり逆手持ち換え（難度なし）
リバルコ（D）～大逆手振り上がり逆手持ち換え（難度なし）

9) 15-2 条-2/6.a)アドラー系の技は2回まで実施できるという条項において以下のように判定する。

例) ①アドラー・・・・・・・・・・・・・・3つ目で不認定
②アドラーひねり倒立・・・・・・・・・・・・D 難度（難度順に2つ目）
③アドラー1回ひねり逆手倒立・・・・・・E 難度（難度順に1つ目）

例) ①アドラー（落下による不認定）
②アドラー・・・・・・・・・・・・・・C 難度（①の復行、難度順に2つ目）
③アドラーひねり倒立・・・・・・・・・・・・D 難度（難度順に1つ目）

※アドラー系の技は落下をしても、落下に至るまでの経緯によってはカウントする場合がある。

（技の終末局面が認められた場合や、落下前に懸垂状態があった場合等）

D 審判が技をカウントした場合はその技をやり直すことはできず、アドラー系の技数の制約にも抵触する。

10) 大逆手エンドーの成立は、終末局面である倒立位から45°以内に収まるか、早めに逆手に持ち換えて前方車輪につながるような捌きであれば難度認定される。ただし、倒立に上がらないで順手に持ち換えて後方車輪に繋がるような実施では不認定となる。

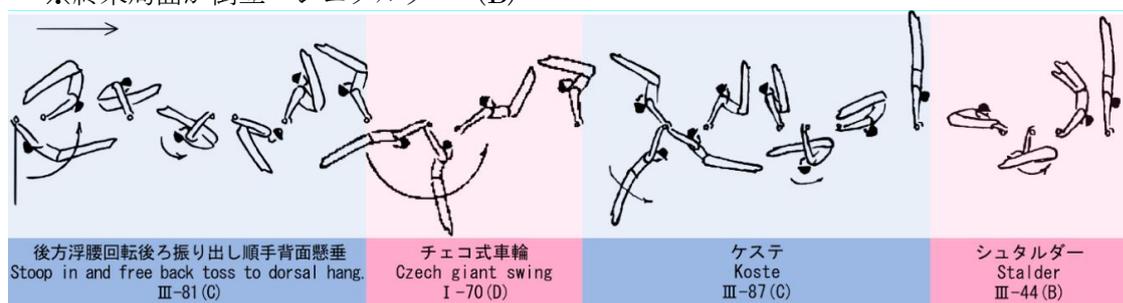
11) 伸身で行う技は全経過伸身姿勢を示さなければならず、経過中に屈身やかかえ込み姿勢がみられた場合、低い難度で判定する。後方伸身2回宙返り2回ひねり下りにおいて、後半に膝をまげるような実施は、かかえ込みと判定しD 難度とする。

12) 伸身トカチェフは、明らかな腰のまがり (90°) が見えた場合 C 難度(屈身トカチェフ)とする。
【FIG ニュースレター36】により、以下に変更

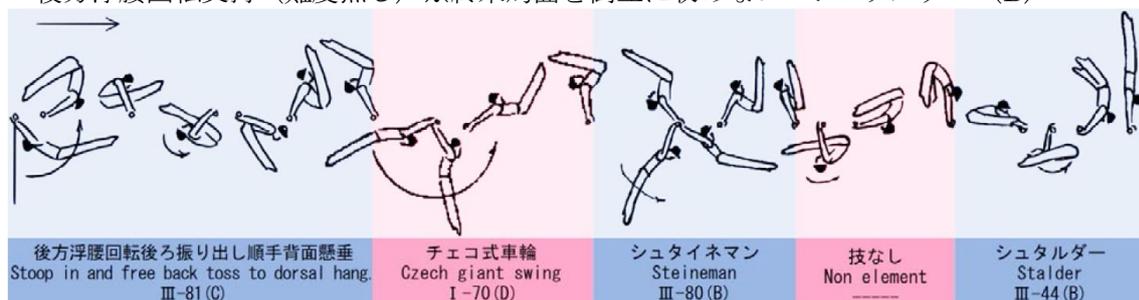
伸身トカチェフは、バーを握るまで全経過伸身姿勢を示さなければならない。バーを越える前に 45° を超えて腰をまげた場合、屈身トカチェフ(C 難度)として判定される。バーを越えてから腰をまげた場合、D 難度としての価値は認められ、E 審判から相応の減点がなされる。

- 13) ヤマワキは、上昇の仕方、腰のまがり具合、ひねりの度合いを総合的に判断する。明らかな腰のまがりが見られた場合や、表現が著しく乏しい実施はボローニン (B 難度) と判定する。
- 14) 片手懸垂になる技はバーの下を最大 2 回通過することが認められる。
- 15) モズニク等で、懸垂後に後ろ振り倒立または手放し技へ連続出来なかった場合や腕を交差しただけの実施は、ひねらなかつた技として判定される。
- 16) リバルコ片手懸垂やツォ・リミン (I - 27) にひねりを加えても難度が上がることはない。
- 17) 前方浮腰回転開脚抜き懸垂 (支持) (III-103) は車輪からでも、懸垂前振りからでもよい。
- 18) ツォ・リミンでひねりが不十分な場合 (最初のひねりで 90° を超える逸脱) 、D 審判によって難度は認められず、E 審判によって 0.50 の減点を受けることになる。その際は、前方片手車輪 (B 難度) としても認められない。
- 19) ツォ・リミンは技の完了に際し、逆手でも片逆手でも認定する。
- 20) ひねって片手大逆手になる技は、片大逆手で実施したのと同様・難度である。
- 21) ヤマワキひねりは、難度認定のためにはすべて同一方向にひねり続けなければならない。異なった方向にひねり戻した場合は、D 審判によって技は認定されない。
- 22) 懸垂前振りやシュタルダーからとび1回ひねり大逆手または片大逆手になる技は認められず、技の意図する方向でない事に対し0.50の減点となる。
- 23) シュタルダーから1/2ひねる技は、手を横にずらしてからひねるとシュタルダー (B) とその後のひねりを分割して認定する。
- 24) 後方とび車輪 1 回ひねり (クースト) は明らかなとびを示さなければならない。明らかなとびがない場合、技は認められない。
- 25) 順手背面懸垂前振り上がり後方浮腰回転倒立 (ケステ) の終末局面について、想定される複数の捌きの判定について詳細を以下の通りとする。

- ① 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂 (C) ~ チェコ式車輪 (D) ~ ケステ (C)
- ※終末局面が倒立~シュタルダー (B)

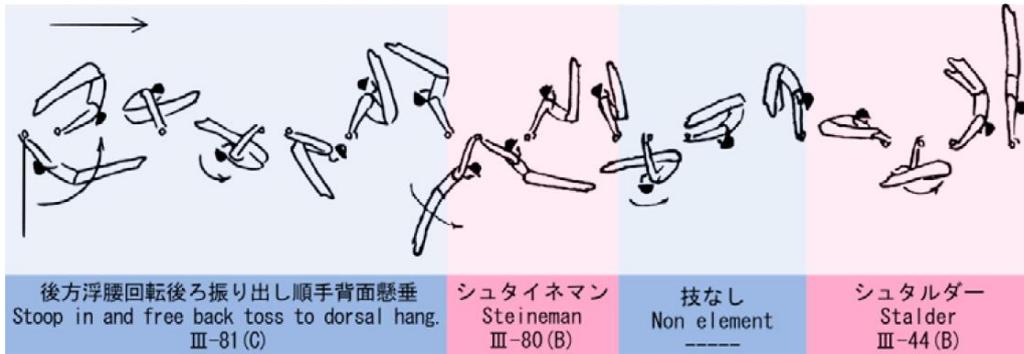


- ② 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂 (C) ~ チェコ式車輪 (D) ~ シュタイネマン (B) ~ 後方浮腰回転支持 (難度無し) ※終末局面を倒立に収めない~シュタルダー (B)



※この連続性の捌きに対する減点はないが、姿勢および技術欠点には通常通りに対応する。

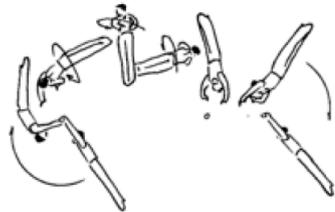
- ③ 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂 (C) ~シュタイネマン (B) ~後方浮腰回転支持 (難度無し) ※終末局面を倒立に収めない~シュタルダー (B)



※この連続性の捌きに対する減点はないが、姿勢および技術欠点には通常通りに対応する。

26) 新しく追加された技

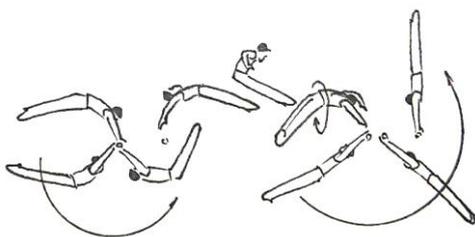
- ① 伸身コバチ2回ひねり (ミヤチ) : I難度 (II - 96)



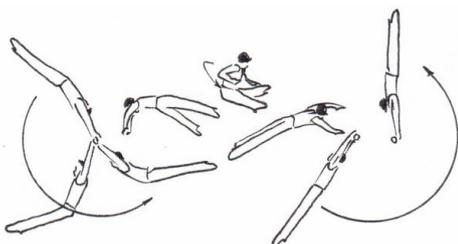
- ② ゲイロード1回ひねり (コーディノフ) : G難度 (II - 66)



- ③ 屈身トカチェフひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立 (サミログ) : D難度 (II-16)

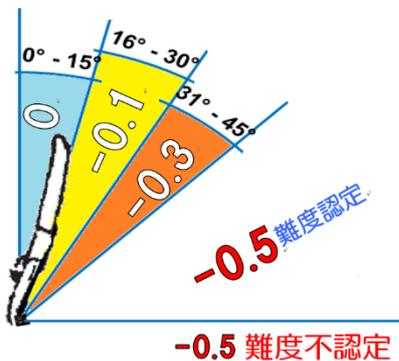


- ④ マルケロフひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立 (プリンチピーニ) : D難度 (II-46)



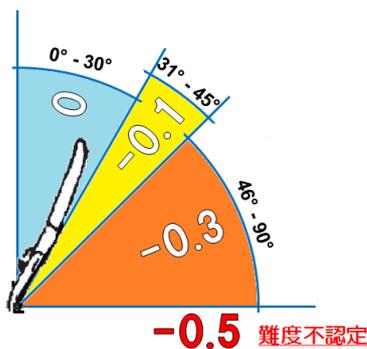
2. 演技実施上の確認事項

- 1) 車輪での単純な横への手のずらし（片手も含め）は実施減点となる（0.10）。
- 2) ひねりを伴う技はひねり終わってバーを持った時の角度で判断をする。
- 3) 後方とび車輪1回ひねり（クースト）で片手ずつ握るような実施は減点となる（0.10、0.30）。
- 4) 手放し技では、バーを握る前に身体をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしが不十分な捌きや、膝のまがった実施、身体が歪んだまま懸垂になるものは実施減点となる。
- 5) 浮腰回転ひねり系の技において、ひねりの前に倒立で停滞するような捌きは減点であり、その上分割した難度認定の可能性がある。片大逆手になる技で高い位置でバーを握ってもひねりが完了していない実施は減点となる。
- 6) 手放し技や終末技の前の車輪での膝まがりは実施減点となる。
（60°まで：0.10、60°を超える：0.30）
- 7) 手放し技や終末技の前の車輪の倒立位からの外れに対する減点はない。
- 8) ヤマワキ（Ⅱ - 4）は、伸身で身体が垂直にバーを越えなければならない。バーを越える際の過度の腰のまがりや不完全な実施は減点の対象となる。
- 9) モズニク等の1/2ひねりを伴う手放し技は、持つまでに90°以上ひねらなければならない。不十分なひねりに対しては0.10、0.30、0.50の減点となる。
- 10) 倒立へ上げる途中での脚の下がり、減点の対象となる（9-3条2.d）。
15° まで…… 0.10
16° ～30°…… 0.30
31° ～45° …… 0.50
45° を超える… 0.50（不認定）
- 11) 無価値な振れ戻り（0.30）
・ け上がり倒立や後ろ振り上がり倒立－後方車輪、後方浮支持回転倒立、シュタルダー等
・ 懸垂後ろ振り－とび順手持ち換え前振り
・ 後ろ振り上がり倒立とび順手持ち換え－後方車輪、後方浮支持回転倒立、シュタルダー等
※倒立位から外れた角度も評価の対象となる
- 12) 振動倒立（経過）技について。



- ① 0°～15°…… 減点なし
- ② 16°～30°…… 0.10
- ③ 31°～45°…… 0.30
- ④ 46°～90°…… 0.50
- ⑤ 91°以下 …… 0.50（難度不認定）

- 13) ひねりから（片）大逆手になる技は次の角度逸脱の減点を受ける。



- 0°～30°…… 減点なし
- 31°～45°…… 0.10
- 46°～90°…… 0.30
- 91°以下 …… 0.50（難度不認定）

- 14) アドラー（1回）ひねり倒立で逆方向へ戻った場合は、技が意図する方向へ続かなかったと判断し、0.50の減点を受ける。しかし、角度が満たされていれば難度は認定される。
- 15) 宙返りを伴いバーを越える手放し技は車輪技に続けなければならない（バーを越える）。続かなかった場合は0.30の減点となる。他の手放し技に続けた場合は対象外である。
- 16) エンドー、シュタルダー、ワイラーの開始局面で、倒立位からの逸脱は減点対象となる（0.10、0.30、0.50）。一方、アドラー系の技については開始局面で倒立位から行う必要はない。
- 17) 順手背面懸垂前振り上がり後方浮腰回転倒立（ケステ）の最終局面で足を抜いたのち、即座にシュタルダーに持ち込む場合、倒立に収めなくても減点にはならない。ただし、技の捌き次第による技術欠点、姿勢欠点は相応に減点される。
- 18) 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂（Ⅲ-81）は、後半の後ろ振り出しの局面でバーを越える時点では脚上挙支持の体勢であり腕と上半身の角度が45度を超えて開いていることを求める。それに満たない場合、減点の対象とする。（わずかに不足：0.10、不足：0.30）（国内対応）。
- バーを越えてから振り出された場合は0.50の減点となる。バーに身体が触れてからの実施はA難度で認定とする。



減点無し



減点 0.10



減点 0.30



減点 0.50 (A 難度)

- 19) 演技中のプロテクターの破損について、プロテクターがはっきりと切れ、落下や中断につながった場合、選手は減点なしで演技全体をやり直すことができる。その際は審判長の許可を得て演技はローテーションの最後に行う。元々最終演技者であった場合は審判長の裁量で許された時間の後に演技を行う。選手が演技やり直しの許可を得るためには、ただちに破損したプロテクターをD1審判に見せなければならない。

5. タイ・ブレイクについて

下記は FIG 競技規則 Technical Regulations 2020 を抜粋した内容である。競技会における同点の扱いについては競技会ごとの申し合わせ事項であり、参考としてこの一部または全部を準用・適用するのも主催団体の裁量であるが、必ず競技会前に確認しておく事が望ましい。

※ここでの通し番号は FIG 競技規則に沿って記載する。

※下線ラインの引かれた箇所は追記で記載。

u003c/div>

第 2 章 体操競技に関する特別規定

第 4 条 4 タイ・ブレイク ルール

第 4 条 4.1 予選

すべての決勝への資格取得：

同点の場合、どの順位においても、以下の通りの基準で順位を決定させる：

第 4 条 4.1.1 個人総合決勝のための予選

同点の場合、個人総合決勝の予選のどの順位においても資格取得にむけてのランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は得点の高い 5 種目の合計、女子は得点の高い 3 種目の合計の得点が高い選手が上位となる（それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点）
2. さらに同点の場合は、すべての種目の E スコアの合計が高い選手が上位となる
3. さらに同点の場合は、すべての種目の D スコアの合計が高い選手が上位となる
さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

第 4 条 4.1.2 種目別決勝のための予選

同点の場合、どの種目、どの順位においても、跳馬を除き、種目別決勝のための資格取得にむけてのランキングは以下の基準で決定される：

1. E スコアが高い選手が上位となる
2. D スコアが高い選手が上位となる
さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

跳馬

跳馬の種目別決勝のための予選における得点と同順位であった場合、どの順位においても資格取得に向けてのランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終スコアを算出する前の 2 回の実施のスコアのうち、最も高いスコアをもつ選手が上位となる
2. 2 回の実施のうち、どちらか一方の E スコアが高い選手が上位となる
3. 2 回の実施のうち、どちらか一方の D スコアが高い選手が上位となる
さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

39

第 4 条 4.1.3 団体決勝のための予選

同点の場合、団体総合決勝の予選のどの順位においても資格取得にむけてのランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は各種目のチーム得点の高い 5 種目の合計、女子はチーム得点の高い 3 種目の合計の得点が高いチームが上位となる（それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点）

さらに同点の場合は、どちらのチームも同じ順位とする。

第 4 条 4.2 決勝**第 4 条 4.2.1 個人総合決勝**

同点の場合、個人総合決勝のどの順位においても、ランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は得点の高い 5 種目の合計、女子は得点の高い 3 種目の合計の得点が高い選手が上位となる（それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点）
 2. さらに同点の場合は、すべての種目の E スコアの合計が高い選手が上位となる
 3. さらに同点の場合は、すべての種目の D スコアの合計が高い選手が上位となる
- さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

第 4 条 4.2.2 種目別決勝

最終得点と同順位であった場合、すべての種目のどの順位においても、跳馬を除き、ランキングは以下の基準で決定される：

1. E スコアが高い選手が上位となる
2. D スコアが高い選手が上位となる

さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

跳馬 種目別決勝

種目別決勝における最終得点と同順位であった場合、どの順位においてもランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終スコアを算出する前の 2 回の実施のスコアのうち、最も高いスコアをもつ選手が上位となる
 2. 2 回の実施のうち、どちらか一方の E スコアが高い選手が上位となる
 3. 2 回の実施のうち、どちらか一方の D スコアが高い選手が上位となる
- さらに同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

第 4 条 4.2.3 団体決勝

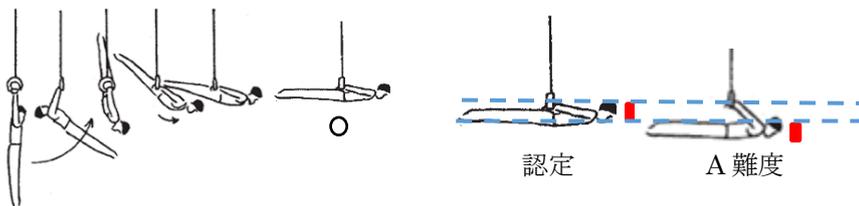
同点の場合、団体総合決勝のどの順位においても、ランキングは以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は各種目のチーム得点の高い 5 種目の合計、女子はチーム得点の高い 3 種目の合計の得点が高いチームが上位となる（それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点）

さらに同点の場合は、どちらのチームも同じ順位とする。

6. 2021 年度内規

- ケガや出血等での対処
競技中に落下等の原因によりケガや出血等が見られた場合、状況により審判長、医師らの判断により演技の続行または中止を決定する場合がある。
- 次の項目は以下に示す競技会以外の大会で適用する。
- ・ 第 75 回全日本体操競技選手権大会（個人総合選手権、種目別選手権、団体選手権）
 - ・ 第 60 回NHK杯体操
 - ・ 2021 全日本ジュニア体操競技選手権大会（1 部）
 - ・ 第 75 回全日本学生体操競技選手権大会
 - ・ 第 54 回全日本シニア・マスターズ体操競技選手権大会（1 部・シニアの部）
- 1) ① 終末技グループの要求難度について
- ・ A 難度の終末技 …… +0.10
 - ・ B 難度の終末技 …… +0.20
- ② 下記の宙返り下りは A 難度とする
- ・ つり輪、平行棒、鉄棒の前方・後方のかかえ込み宙返り下り
- 2) つり輪
- ・ ゆっくりと伸腕伸身後転背面水平懸垂（2 秒）：C 難度
（条件：輪のひとつ下の位置での実施）



適用大会：U-15、U-12、全日本ジュニア選手権 2 部ルール適用大会、その他中学生以下を対象とする競技会。

・ マナー・モラルについて

採点規則に記載されていない競技会における演技中や演技の前後、競技場内での行動や振る舞いについて、前号から引き続き踏襲し、以下の内容を守っていただきますようお願い申し上げます。

① 着地の際のガッツポーズ

演技の終了を示すポーズと礼をするまで演技の一部です。着地直後、演技の終了を示すポーズを示す前にガッツポーズをとることは控えてください。

② 平行棒での事前調整

跳馬終了後、種目移動前の事前の準備や演技後での器械の調整は3名までと致します。また、選手が着地のポーズをとっている最中に次の選手やコーチがマット上に上がることをないようにお願いします。他の種目についても同様とします。

③ マグネシウムや霧吹き、調整器具（ドライバー等）の使用方法

準備の際、マグネシウムをばら撒くように使いマットを白く汚したり、霧吹きや雑巾を投げるなど乱雑に扱うシーンが見受けられます。また、手に大量にマグネシウムを付けた後、叩いたり、マット上で擦り落とす光景も見られます。器械器具や消耗品を問わず、道具の取り扱いには注意を払うようにお願いします。

平行棒では、霧吹きや雑巾をマット上に置いたまま、演技をすることは避けて下さい。

鉄棒において、ワイヤー調節のためのドライバー等がゆかの上に乱雑に置かれている場合があります。演技前に片付けるか、所定の場所に置くようにして下さい。

④ ローテーション時の移動、整列

種目移動は、出来るだけ速やかにお願いします。整列は全種目とも D 審判席の前をお願いします。また、整列直前での器械やプロテクターの調整は控え、他種目で整列している選手を待たせないようにして下さい。

⑤ 採点間や待機時（ウォームアップ時以外）のマット上での練習

特別に許可された大会を除き、マットや跳馬の助走路での柔軟や倒立は控えてください。

⑥ 頭髪や服装、タトゥー

国際大会でタトゥーを入れている他国の選手が見受けられます。文化・風習の違いはありますが、日本においては禁止と致します。また、多くの方が不快に感じる奇抜な頭髪や服の着こなしなどは避けてください。体操競技は美を競うスポーツです。アピールは美しい演技で行って下さい。

⑦ 携帯機器の使用

携帯機器をアリーナ内で使用することは禁止されています。競技中は使用を避けて下さい。競技会の様子や成績などについて、SNS 等による情報発信は不特定多数が見る場への投稿であることを十分に理解し、「著作権」や「肖像権」も慮り責任をもって対応して下さい。取り扱いには十分ご配慮願います。近年の簡易な通信伝達手段の普及により、様々な情報が瞬く間に伝播されています。大変便利な反面、真偽が判らない情報も制限なく発信されており、選手に関することや発信元が不明なルールに関する事なども見受けられます。そのような情報には惑わされることないようにするとともに発信源にならないようご注意下さい。

⑧ 跳馬の助走路にてスタート位置等で目印を付ける場合、5センチ以内までとする（左右の端から端までマグネシウムを塗ることのないようにすること）。

※ その他、選手・コーチ・審判員は、競技会場内外における自身の行動にもご注意いただき、マナーアップへのご協力をお願い致します。

7. おわりに

審判委員会
体操競技男子審判本部
本部長 高橋 孝徳

2020 年は私たちが期待していた歓喜の年である予定が、想像もつかない事態となり我慢の一年となりました。新型コロナウイルスの感染拡大により、日本はもとより世界中の多くの方が苦しみと悲しみを味わい、この先の想定でも思うようにいかないことは多々あるかもしれません。

それでも、延期となったオリンピック東京大会を見据え、選手たちが懸命にトレーニングに励んでいる事は、夢の実現への一筋の光明を与えてくれるものであります。

この苦境の中、2020 年 12 月開催の全日本選手権では、多くの演技で D スコアの向上、E スコアでも質、安定性が増した実施が見受けられました。耐え忍んだ期間のなかから、日本体操界の根幹である“美しい体操”の復活の兆しを感じました。

適用ルールは 5 年目となり十分に熟知されていると思われましたが、昨年の複数の大会で、普段見られない規則に抵触し減点を科されたり、技が不認定となるケースが見られました。選手、コーチの皆様には試合期に入る前に再度、本情報を熟読していただき、試合に臨んでいただきたいと存じます。審判員の方々には、試合前や会場練習でできるだけ多くの演技を見ていただき、規則の見落としが無いか確認することと同時に、演技構成や規則に不備、不具合が無いかのチェックをお願いいたします。

情報 29 号は資料を一つにまとめ、前号までの情報から踏襲されている内容を中心に作成いたしました。内容を熟知し、自己研鑽に役立てて頂きたいと存じます。

『2022 年版採点規則』の発行ならびにその伝達研修会（1 種審判員義務研修会）は 2021 年度事業となり、1 種審判員の参加が義務付けられています。また、1 種審判員の資格を有していない日本代表選考競技会に帯同するコーチにも伝達研修会への参加が促されており、いち早く新しい情報の入手や現場への活用が推進されることを期待致します。採点規則の改定は、国際体操連盟の動向・通達をもって進められます。次期ルールの通達、並びに国際審判員講習会の日程につきましては、決まり次第、協会ホームページ等でご連絡いたします。

2021 年は 7 月の東京オリンピックをはじめ、8 月にユニバーシアード（中国・成都）、10 月には福岡県北九州市で第 50 回世界体操競技選手権大会も開催されます。大きな大会が複数開催される中、選手、コーチ、審判員、関係者全ての皆様の力で“体操ニッポン”の目標が達成できますことを祈念し、本情報のまとめにいたします。