



ローザンヌ (スイス)、2022年1月

競技規則 2022 - 2024

FIG新体操技術委員会は、この機会を利用して、新しい競技規則のいくつかのポイントについて、世界中の新体操コミュニティに説明します。

競技規則2022-2024の主な目標は、RGスコアの全ての構成要素間のバランスを取ることです：難度（身体要素と手具要素）、芸術性、芸術性に焦点を当てた実施と技術的实施。

FIG新体操技術委員会は、審判員とコーチに、この事実に注意しニュースレターを読むようお願いいたします。ニュースレターでは、新しいオリンピックサイクルでの競技に備えて、競技規則を正しく理解するために、審判員とコーチの両方への解説と注意事項について説明します。

FIG新体操技術委員会のメンバーは、新しい競技規則の“プレビュー”として、2021年秋にTCメンバーを招いて開催されたウェビナーについて、大陸連盟に感謝しています。大陸から寄せられた質問や2021年世界選手権後に各国連盟から寄せられたフィードバックは、競技規則の最終版とこのニュースレターに反映されています。

世界中のコーチと審判員は、新体操演技の評価が2022年に新しく導入されたものであり、指導に従って試験に合格した審判員が認定を受ける前に行った評価は正確ではない可能性があることに注意してください。

新体操への学習に、心からの感謝と新たな展望を込めて。

FIG新体操技術委員会



質問と回答

個人競技 総則

1. 未承認の手具に対する減点がありますか？

減点なし。すべての選手は未承認の手具で競技することは許可されない（#8.1.2.）。

2. 線審より減点：#3（表#14）“選手が演技面外で演技を終える = 0.30 点” 線審は選手が演技面を出た減点を与えますか？

例：選手が手具を落とし、演技面の外へ転がった。選手は演技面から出て手具を取り戻し選手が演技面に戻る前に音楽が止まった。線審の減点は何ですか？

減点は次の通り：

- 手具が演技面から出たことによる 0.30 点
- 選手が演技面から出たことによる 0.30 点
- 選手が演技面の外で演技を終えたことによる 0.30 点

3. 最初の手具がカーペットの外に出て戻ってきた、予備手具を使った、最初の手具を選手自身が外に出した。減点は何ですか？

減点：手具が演技面から出たことによる0.30点（最初の手具を選手自身が外に出したことへの減点なし）

4. 最初の手具がカーペットの外に出て戻ってきた、予備手具を使った、予備手具を選手自身が外に出し、選手は自分の手具をもう一度使った。減点は何ですか？

減点：

- 演技面から手具が出たことによる 0.30 点
- 演技面の周りに配置した予備手具を使った後に選手が自分の手具をもう一度使ったことによる 0.50 点

5. 選手が怪我または他の理由で演技を中断した場合、審判はどのような判断をすべきですか？手具の破損による中断と同様の原則を適用することは可能ですか？

選手が演技中、怪我または予期せぬ状況のため演技を中断した場合、演技は手具の破損により演技を中断したことに従って評価される（#9.6. - 9.7.）。



6. レスポンスブルジャッジより減点：#5（表#14）“競技会を遅延させる著しい演技の準備”

競技会の遅延をどのように測定したらよいか説明する項目がありません。ガイドラインを教えてください。

この減点は#8.3.2.使用不可能な手具を参照する：選手の演技開始前、選手が自分の手具が使用できない（例：リボンの結び目）と判断した場合、選手はリボンを解こうとする、または競技を遅らせ（円滑な競技進行のために認められたタイムテーブルより長く停止）予備手具を使うことにした。

減点：競技会を遅延させる著しい演技の準備による0.50点

7. レオタードのベースは肌の色（肉体の色）でも良いですか？

いいえ、認められない（#10.1.参照）。

8. レオタード（#10.1）：骨盤／股部分（スカートを伴うまたは伴わない）は不透明な素材で覆われるべきであり、接続／装飾のための小さなレースまたは透明な部分は許容される。要求される生地の色（肌の色ではない）、どれくらい許可されるか、そして場所を指定してください。

正しい体操用レオタードは不透明な素材でなければならない；従って、レース地を一部分に使用するレオタードは裏地をつけること（胴体から胸部まで）骨盤／股部分（スカートを伴うまたは伴わない）は股関節まで不透明な素材で覆われるべきであり、接続／装飾のための小さなレースまたは透明な部分は許容される。“透明ではない”素材とは、肌の色とシースルーと、“透明性”がなくても肌の色と同様の素材も含まれている。

9. 衣装にぶら下がるものをつけることは可能ですか？：“スカーフ”のようなもの、パフスリーブ、肩の装飾的なアップリケ





レオタードの装飾的なアップリケまた細部のデザイン（上記）は許可されている：装飾的な細部のデザインは、選手の安全性を損なうものであってはならない（例：チェーン、吊り下がるタイプの装飾品、袖や首のラインが盛り上がっていて選手の顔、耳、髪、または床に引っかかる可能性のあるもの、など）

10. 入れ墨についての一般的な質問 – それは許可されていますか？もし許可されているならそれを覆う必要はありますか？

規則上、入れ墨があっても減点はない、また覆う必要もない。

しかし、新体操では選手の体に入れ墨をすることは推奨してない。

11. 音楽の言葉に関しては競技規則のどこにも触れていません。全ての演技（4 つとも）が言葉を伴った音楽を使うことはできますか？

音楽の全ての規定は“芸術”の章に含まれている：言葉を伴った演技の数は無制限である。

身体難度 (DB)

1. パッセバランスは踵をつけて実施することはできますか？

いいえ、できない。

2. “フェッテバランス”において、DB を有効にするためにはバランスのいずれかの局面で、#3.9.1.に従って繰り返しではない1つの基礎または基礎でない手具要素を実施する必要がある；この要件が満たされている限り、このバランス中に追加の手具要素を実施することは可能ですか？

はい、可能である。

3. 選手の実施：フェッテバランス：1 つ目の形で前方でのボールの突き、2 つ目の形では手具操作なし、3 つ目の形でボールを背面で転がした、そしてその後にフェッテバランスと同じ転がしをピボットで実施した：2 つ目の DB -ピボットは有効ですか？

いいえ、手具操作の繰り返しのため DB ピボットは無効。

4. 選手はフープを最初のイリュージョン中に脚で投げ、空中下でイリュージョン、3 つ目のイリュージョンの入りで手具を受ける：選手は全てのイリュージョンの間ごとにステップを入れた場合、これらは 3 個の DB 価値それぞれ 0.2 点としてカウントされ、もしこれらの価値より高い価値の実施が 9 個あった場合には DB はカウントしないですか？しかし、選手がステップなしで 3 つのイリュージョンを行った場合、DB は 0.6 点の 1 つの要素としてカウントされますか？



はい、上記は正しいが、ステップなしの **DB3** 回イリュージョンの価値は **0.40** 点の間違いである。

5. フェットピボットではプリエ位置での終了が必須ですか？

最後のフェットピボット後に回転がない場合、プリエで終了することは可能だが、必須ではない。

6. ホップを伴うフェットピボット：回転の形と開いたポジションの間にホップがあった場合、この回転の形はカウントしますか？

例：360° - 開く - 360° - 開く - 360° - ホップ - 開く。これは **0.2** または **0.3** ですか？

はい、回転の形はカウントする。ホップの後の次の形からノーカウントとなる。パッセでのフェットピボット、価値 **0.30** 点。

7. 低いルルベ位置で実施された場合、ローテーション難度は有効ですか（#12.1）？

ルルベが高くない場合には減点があるが、難度の価値点に影響はない。

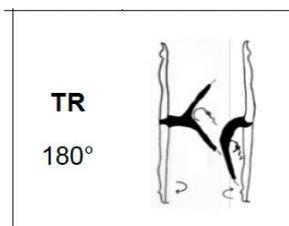
8. 水平の伸脚を伴ったフェットピボットはどのように採点しますか？脚が 90°より低い場合は 0 点ですか？または減点のみですか？

このピボットは難度の採点規則 #2.3.のルールに従って評価される（誤差を参照）。

9. ローテーション #32（支持を伴う開脚回転、前屈で中断なく）と #33（支持を伴う開脚回転、後屈で中断なく）。開脚で 2 回転するごとに手具操作を変更する必要がありますか？

#12.12.支持を伴う中断のない前屈での開脚のローテーション（#32）と、支持を伴う中断のない後屈での開脚でのローテーション（#33）は 2 回転ごとに、1つの基礎技術要素または基礎でない手具要素が要求される。

10. コンバイン難度《トゥルブニコバ》ピボットを 180°でなく 360°実施した場合、追加の 180°の 0.20 の加点はありますか？





これはコンバイン難度ではない：360°を有効にするためには、180°の同じ形をまた追加して180°実施する必要がある。

11. “バタフライ” ジャンプは踏み切りから着地までに必要な最小限の回転で定義されています。回転はまだ必要ですか？

はい。“バタフライ” ジャンプ：動脚は水平に近い位置を通過；踏み切り脚は水平を通過。空中で、踏み切りから着地までに、胴は水平または水平より下の位置で。踏み切りから着地までに最低でも180°回転が必要（#8.12.）。

12. シリーズは一連の回転開脚リープだけに使用できますか、それとも胴の後屈を伴った回転開脚リープでもシリーズは可能ですか？

様々な種類の回転開脚リープでシリーズが可能。

13. 2つの同じ形のジャンプのシリーズ。シリーズ1つ目のジャンプで投げ、手具の空中下で2つ目のジャンプを実施することは可能ですか？

いいえ、できない。#2.4.2.参照：単独のDBが投げの下で実施された場合、投げと／または受けのDA要素の有無に関わらず、投げと／または受けを伴ったいかなる価値の他のDBも実施することはできない。

14. 空中下での単独のDB：選手は空中下で1つのDBを実施+投げ/受けの最中に1つのDB、どのDBが評価されますか？

空中下での1DBがカウントされる（実施順で1つ目）。
単独のDBが空中下で実施された場合、その投げと／または受けで他の価値のDBを実施することはできない。

15. 高い投げの下で1つのDB+ブーメラン（リボンのみ）の下で1つのDBまたは複数の投げの下で単独のDBを使用することは可能ですか？

“空中下”での単独のDBは手具操作の一種である；従って、投げ/ブーメランの種類に関わらず1度のみ実施できる。

16. 選手は、次のように3回のジュッテジャンプを実施：投げ、それから空中下で1つ目のジャンプ、2つ目のジャンプで受け、他の手具操作で3つ目のジャンプ、これは可能ですか？

いいえ、できない。#2.4.2.参照：単独のDBが投げの下で実施された場合、投げと／または受けのDA要素の有無に関わらず、投げと／または受けを伴ったいかなる価値の他のDBも実施することはできない。

シリーズの場合、2つ目のジャンプは評価されず、3つ目のジャンプは繰り返しとなる（シリーズが無効になるため）



17. #3.3.について：各特有の基礎手具技術グループからの 2 つの要素：審判はこれら 2 つの要素が異なることを確認すべきですか（例：フープの 2 つの異なる長い転がし、2 つの異なる 8 の字、2 つの異なる風車）？

これらの必須要件を満たすために、特有の基礎手具技術要素は同じまたは異なってもよい。しかしながら、これらの特有の基礎手具技術要素が **DB** 中に実施される場合、# 3.9.1.《同じ手具要素》を覚えておくこと。

18. 選手が **DB** でボールを突いた。**DB** でボールの突きと受けが必須ですか、またはボールの突きで十分ですか？投げでも同様：ジャンプで低い投げを行い、ジャンプの後にそれを受けることは許可されますか？

ボールの突きだけで十分であり、低い投げ（#3.4.参照）も同じ原則である。

19. #3.4 の 2 つの動作を伴う手具技術要素：**DB** を有効とするために必要なのは 2 つの動作のうちのみですか？

例：リープ中の手具の低い投げ、リープの後に受ける；
バランス中のリボンのエシヤッペ、その後受ける。この原則はまだありますか？

はい、**DB** を有効とするために必要なのは 2 つの動作のうちのみである（#3.4.参照）。

20. 身体全体をフープに入れることと身体全体をフープから出すことは 2 つの異なる操作の種類ですか？

はい、これらは異なる（異なる方向：入れて出すと出して入れる）。

21. 具体的には、フェットの 1 つのシリーズで、選手は最初の 2 つの回転で両腕と胴にフープをくぐし、それから次の 2 つの回転中にそれを外すことができますか？

はい、それらは異なるため可能である。

22. 選手が首から曲げた腕（肘）へ手具を持ち替えた場合、“最低 2 つの異なる身体の部位にて、手の補助なしでの持ち替え（手以外）”は有効ですか？あるいは、例えば、肘から肘へ背中の中でフープを持ち替えることは有効ですか？

はい、これらの持ち替えは有効。



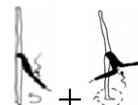
23. 脚を伸ばしたパンシェバランス+脚を曲げたパンシェバランスはコンバイン難度として有効ですか？

#2.5.11.参照：脚を伸ばしたパンシェバランス+脚を曲げたパンシェバランスは、難度間で支持脚の変更がなく、踵の支持がなく、プリエまたは余分なステップがなく、両方のDBと繋ぎをルルベで実施する場合、コンバイン難度として有効。

24. 後方開脚、支持を伴わない、胴を水平面のバランス+後方開脚、リング、支持を伴わない、胴を水平面のバランスはコンバイン難度として使用することができるか？

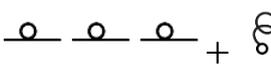
はい、#2.5.11.の必須条件を満たす場合、可能である。

25. パンシェピボット+踵をついたパンシェローテーションを、2つの異なる手具操作とこれ



らDBの全ての必須条件を伴い、結合することはできますか？

いいえ、できない。#12.4.参照：最初の360°の回転が高いルルベにて実施された難度は、360°の基本回転が完了している限り評価される；どの時点でも、踵が床についた場合、それ以降のローテーションは評価されない。

26. これは実施することができますか？：シリーズでの3回のジュツテ  + 
(コンバイン難度として最後のジュツテ+ピボット)

いいえ、できない。#2.2.5.に《2つまたはそれ以上の同一の(同じ形) ジャンプ/リープまたはピボットはシリーズにて実施することができる。》とある。これは、実施される各DBのシリーズは同一であることを意味する：この例では、最初の2つのジャンプは回転開脚リープだが、3つ目のDBは同一ではない：これはジャンプ+ピボットに結合されている。さらに、#2.5.9.に従い、《コンバイン難度で使用したDBは、単独のDBまたは他のコンバイン難度として繰り返すことはできない；DBの繰り返しは無効》この例では、コンバインDBで使用された回転リープは単独で繰り返されている。従って、このDBのコンビネーションの種類は不可能である。

27. バランス+バランスのコンバイン難度。高い投げ、その後手具の空中下で1つ目のバランス、2つ目のバランスで受ける：実施することができますか？

いいえ、できない：#2.4.2.を尊重すること。

28. コンバイン難度として、イタリアンフェットバランス+イタリアンフェットバランスを使用することができますか？

いいえ、できない。フェットバランスはコンバイン難度の1つ目として一度実施することができる(#10.9.例外)。



29. コンバイン難度として、1 つ目の形でイタリアンフェット+後方イリュージョンを使用することができますか？

はい、#2.5.12.の必須条件を満たす場合、可能である。

30. コンバイン難度として、アチチュードピボット+アラベスクピボットを使用することができますか？

はい、#2.5.14.の必須条件を満たす場合、可能である。

31. パッセローテーションを伴うフェットピボットと脚が前方のフェットローテーションを繋げる - これはコンバイン難度または1つの単独のローテーションですか？

踵支持を伴って連結された2つまたはそれ以上の同じまたは異なるフェットの形は1つの難度とする (#12.9.)。これは1つの単独のフェットピボットである。

32. ローテーション難度フェットは、フェットピボットの後、別のピボットとの繋がりが踵の支持またはプリエがなくルルベで実施される場合、コンバイン難度の一部として実施することができる。これらのコンバイン難度は有効ですか？

$$\text{♩} + \text{ルルベ} + \text{♩} = \text{有効}$$

$$\text{〇} + \text{プリエ (ステップなし)} + \text{♩} = \text{有効}$$

$$\text{♩} + \text{プリエ (ステップなし)} + \text{4'} = \text{有効}$$

33. フェットバランス：この難度は、フェットバランスの後、別のバランスとの繋がりが踵の支持またはプリエがなくルルベで実施される場合、コンバイン難度の1つ目の部分として実施することができる。これらのコンバイン難度は有効ですか？

これらは、#2.5.11.の必須条件を満たす場合、有効である。

$$\text{T} + \text{ルルベ} + \text{♩} = \text{有効}$$

$$\text{♩} \text{ルルベで} + \text{ルルベ} + \text{T} = \text{無効}$$

$$\text{T} + \text{プリエ} + \text{♩} = \text{有効} \text{ (#2.5.12.)}$$

$$\text{♩} + \text{ルルベ} + \text{T} = \text{無効}$$



34. ローテーション難度のイリュージョンは、イリュージョン自体および他のピボットとの接続が、踵の支持またはプリエなしのルルベで行われる場合、コンバイン難度の一部として行うことができる。これらのコンバイン難度は有効ですか？

\Downarrow ルルベで + ルルベ + ϵ = 有効

ϵ + ルルベ + \Downarrow ルルベで = 有効

\Downarrow ルルベで + プリエ (ステップなし) + Ψ = 有効 (#2.5.10.)

Ψ ルルベで + プリエ (ステップなし) + \Downarrow ルルベで = 有効 (#2.5.12.)

Ψ ルルベで + ルルベ + \Downarrow ルルベで = 有効 (#2.5.12.)

35. コンバイン難度では、手具操作を 1 つだけ行う必要がありますか？

コンバイン身体難度の各 2 つの **DB** は、各 1 つの基礎手具技術要素と / または基礎ではない手具技術要素を伴って実施すること (#2.5.4.)。

36. コンバイン身体難度の 2 つの **DB** は、それぞれ 1 つの基礎手具技術要素と / または基礎ではない手具技術要素で行わなければならない。コンバイン難度の 2 つの **DB** で、同じ手具操作を実施することは可能ですか？

いいえ、できない。この場合、基本的なルールが適用される：同じ手具要素での **DB** は無効；最初に実施された **DB** (実施順) のみ有効 (#3.9.1.)

37. コンバイン難度の 2 つの **DB** の接続にルールはありますか？ 例えば：選手が 2 つのバランスでコンバイン難度を行ったが、ホップせずにルルベのまま移行中に身体・脚を“振る”場合：このような接続は許容されますか？

接続に関して書かれた要件 (#2.5.10.、2.5.11.、2.5.12.、2.5.13.、2.5.14.) が遵守され、この動きがその要件と矛盾しない限り、可能である。

38. 全身の波動 (#2.7.) : 2 つの波動は異なるものでなければなりませんか？

テキストには、2 つの波動が異ならなければならないとは書かれていない；従って、全身の波動は異なっても同じでもよい (同じものを繰り返すことができない **DB** 難度表から最高 9 または **7DB** 内にカウントされる場合を除く)。



39. 投げの下で波動を実施することは可能ですか？

はい、可能である（#2.7.3.参照：投げの間の手具は動いている）。

40. 次のような動きを波動とみなしてよいですか？：

a. 床上で選手が胸の上に乗っている状態での全身の波動？

ブレイクダンスのように波動、全ての身体部位が動いていく場合、可能

b. 床上へ手から胸に降りていく波動の動き？

全ての身体部位が動いていく場合、可能

c. 胸の位置から膝の位置まで後方へ全身の波動をする（フィッシュフロップ）？

全ての身体部位が動いていく場合、可能

d. 背中中の位置から膝の位置まで後方へ全身の波動（フィッシュフロップ）？

脚が波動の中で役割を十分に果たすことができないため、どちらも全身の波動ではない。

41. 波動を床上で行った場合、“床上の位置”の基準になりますか？

床上の位置はこの動作の間、全身が床上にある場合にのみ、波動で有効。

42. 片足でのスパイラルターン  は全身の波動の要件を満たしますか？

片足でのスパイラルターン（“トナー”）は、部分的な波動（#12.15.）であるため、“全身の波動”を満たさない。

43. 波動：技術的实施：減点“波動の形の不完全な（不十分な）動きまたは大きさの欠如 0.10”はどのような時に適用されますか？

“連動”での1つまたはいくつかの身体部位の参加不足、と/または動きの不十分な大きさ：波動は有効、実施減点 0.10

44. ダンスステップ中に全身の波動をすることは可能ですか？

はい、曲の性質に合わせれば可能である。

45. ボールを掴んだり、指で握ったりした場合、要素はカウントされません、0.10の実施ミスですか？



はい、図#3.7.5.1. ボールは挟んだり、掴んだりすることができない。これは不安定な位置でのバランスとはみなされない。

46. ジュニアの場合、利き手でない手を使用した手具操作を伴う **DB** が必要：どのように行わなければならないか説明してください。

手具要素の全体は、利き手ではない方の手で行わなければならない（つまり、利き手でない手で完全に行われていない持ち替えや長い転がしはこの要件には有効ではない。）

47. コンバイン難度の **DB** が両方とも利き手でない手で有効な方法で行われる場合、両方の手具の要素は要件を満たすことができますか？

はい、可能である。

回転を伴うダイナミック要素 (R)

1. **R** とダンスステップコンビネーション (**S**) で、同じプレアクロバットのグループを繰り返すことはできますか？

ダンスステップコンビネーション (**S**) は、**S** の中でプレアクロバット要素が行われた場合に無効となる (#4.4.芸術)

2. イリュージョン **DB** を **R** で1回、**DA** でもう1回使用することはできますか？

演技の中で、**R** で1回、**DA** で1回、計2回の同一のイリュージョンを行う場合：

- **DB** 審判では、2回目のイリュージョン **DB** は無効
- **DA** は、9つの **DB** 基準のうちの1つとしてイリュージョン **DB** を伴う **DA** 要素を記録；同一の **DB** の繰り返しにこだわることなく
- イリュージョン (グループ#13) のようなプレアクロバット要素は、**R** で1回、**DA** で1回繰り返すことができる。

3. 手支持のイリュージョンは、プレアクロバット要素ですか？

はい (プレアクロバットグループ#13) 。

4. 回転を伴うパッセジャンプと《シーザー》/または、足をまっすぐにして回転を伴う垂直ジャンプ (プリンチック) - これらは1つの垂直回転グループに属するのか、それとも別のグループに属しますか？

はい、これらは1つの回転グループである (グループ#1) 。

5. 手具を投げる、アチチュードターン、イリュージョン **DB**、手具を受ける、という組み合わせで **R** を行うことは可能ですか？



いいえ、できない。**R**は無効。価値が0.20またはそれ以上で360°またはそれ以上の回転を伴う**DB**は各**R**で最大1回まで使用でき、回転と**DB**の要素として有効である。価値が0.20またはそれ以上で360°またはそれ以上の回転を伴う**DB**は、手具の投げまたは受けの際に行ってもよい。

6. 同じ**DB**回転3つをシリーズで行う**R**：1つ目のイリュージョンで投げて、ステップして、2つ目のイリュージョンを空中下で、2ステップして、3つ目のイリュージョンで受ける：この**R**は可能ですか？

シリーズとは、《途切れない》回転によって定義される。

中間ステップを伴うイリュージョンの実施は、各イリュージョンの間に1ステップが許可され、2ステップは中断となる。

従ってこの例では、中断前の空中下では1回転しか行われていないことになり、**R**は無効。

空中下で2回の基本回転が行われ、シリーズが中断された場合、**R**は有効となり、基準の“シリーズ”は無効となる。

7. 選手が、1本のクラブを保持したまま2本目のクラブを片手で受ける場合、“手以外”の基準がありますか？

いいえ、“手以外”の基準は有効ではない（#5.13.参照）。

8. 手支持のイリュージョン～イリュージョン**DB**というような組み合わせで**R**を行うことは可能ですか？

はい、可能である。イリュージョン**DB**で選手が手具を受ける場合、最初の“手支持のイリュージョン”はプレアクロバット要素（グループ13）であり、イリュージョン**DB**は**DB**である。

9. **R**の“シリーズ”に“シェネ”を行うことはできますか？

いいえ、3つ以上の同一の回転のシリーズは、空中下でイリュージョン、前額面または矢状軸（#4.3.2.）の中断のないプレアクロバット回転でなければならない。

10. 回転の定義は、最初の開始位置から決定される。では、選手が立って開始し、垂直軸での回転中に座った場合、これは立っている回転としてカウントされますか？

第4グループの垂直回転 - 座位（#4.3.6.）：“直立の胴；回転は立位または座位で開始できるが、常に床上の位置で終わること”立った状態で回転を開始し、座った状態で回転を終了することは高さの変更である。



11. 選手が“ダイブリープ”のジャンプの局面で高い投げを伴う R を行い、手具の下でこのプレアクロバットの回転部分を行い、追加してさらに 2 つの回転を行った場合、手具の下で 3 つの同じプレアクロバット要素を行ったことによる +0.20 点となりますか？

いいえ。シリーズのためには 3 つの同一の途切れないプレアクロバット要素が必要である。

12. R で回転を伴わない DB を行うことは許可されない、それは R が有効でないことを意味し、減点がありますか？

減点なし、回転を伴わない DB を含む R は無効である。DB は投げまたは受けと関わっていれば有効（#4.9.参照）。

13. シェネ（垂直軸での回転グループ 2）と DB パッセターン 360°（ローテーション DB グループ）を別の R で行うことは可能ですか？

はい、それは可能。それらは身体回転の異なる種類である（#4.3.）。

14. 2 つの身体難度（1 つは価値 0.20 またはそれ以上、2 つ目は価値 0.10 の回転）を 1R 中に実施することは可能ですか？

はい、可能である。

例：リングを伴った回転リープ（価値 0.40）+ 曲げた脚（パッセ）を伴った垂直ジャンプ（価値 0.10）+ 座位での垂直軸回転

R3+0.10+0.10

15. 1R の中で、価値 0.10 の回転を伴った同じ DB を 2 回続けて繰り返すことはできますか？

はい、ローテーションとして（#4.3.4. ; 4.3.7.）

例：パッセピボット 360°+パッセピボット 360°それぞれの間に中間ステップを伴う

16. 3 つの鹿回転リープのシリーズ、またはリングを伴ったまたは胴の後屈を伴った 3 つの鹿回転リープなどの回転リープのシリーズを R で使用することは可能ですか？

はい、全てのフォームの回転リープが可能である。

17. ジャンプ/リープのシリーズの R で 360°の回転を含むいずれかのジャンプを実施することは可能ですか？

シリーズ（#4.8.4.1.）は全ての回転リープ（ジャンプ #42 - 46）。360°の回転を伴ったジャンプは、360°（踏み切りから着地まで測定）がある限り、投げまたは受けのどちらかを伴い価値 0.20 またはそれ以上の回転を伴った DB を R で実施できる。180°で実施されるジャンプ/リープは R の有効な回転要素ではない。



18. 演技で、1つのRを回転リープのシリーズ、もう1つのRをイリュージョンのシリーズで実施することは可能ですか？

はい、回転リープと／またはイリュージョンのシリーズのみ演技の中で1つのRとして使用でき、#4.8.4.1.に従って実施できる。

19. 選手は、3回のジュッテジャンプと座位での横方向の回転を実施し、座位での横方向の後に受ける、R4としてカウントできますか？

いいえ、回転を伴う3つの同じDBのシリーズの例外は、3番目のDBの後に受けること。

20. 選手は曲げた脚を伴ったイリュージョン (DBではない) をRのシリーズとして使用できますか？シリーズと同じ基準で+0.20ですか？

はい、これらの回転が3つの同一のシリーズとして空中下で、中断のないプレアクロバット回転の場合 (#4.6.、#4.8.4.1.)

21. 選手は最初の前方向転回で手具を投げ、空中下で2番目の前方向転回、3番目の前方向転回で受けることはできますか？そしてシリーズ+0.20の同じ基準を取得できますか？

いいえ。空中下で3つの同一の前方向転回をすること (#4.6.)

22. A) 中間ステップのない3つの後方イリュージョン：投げ、空中下で2つの後方イリュージョン、3番目の後方イリュージョンで受ける。Rの価値とDBの価値はいくつですか？

$$R3 + \text{シリーズ} + \text{DB} = 0.30 + 0.20 + 0.10 = 0.60$$

1 DB、価値 0.70 (0.30 + 0.20 + 0.20)。

- B) 投げ、空中下で中間ステップなしの3つの前方向イリュージョン、3番目のイリュージョンの直後に受ける：Rの価値とDBの価値はいくつですか？

$$R3 + \text{シリーズ} = 0.30 + 0.20 = 0.50$$

1 DB、価値 0.40 (0.20 + 0.10 + 0.10)

- 23.

	<p>Q: 同じようにイリュージョンを実施することは可能ですか？ #4.8.4.1.の一覧は回転リープのみを示しています。</p>
--	--

はい、可能である。これを説明している#4.8.4.1.のテキストを参照すること。一覧には「など」が含まれており、これは一覧にいくつかの例があるが全ての可能性を網羅しているわけではないことを意味する。



24. 選手が2つのシエネに続いてジュツテジャンプを実施する場合、選手はジャンプのために空中にいたので高さの基準は有効ですか？

採点規則集は2つの高さを示す：1. 空中／立っている、と2. 床（#4.6.参照）、そのためこの例は高さの変更ではない。

25. 滝状／非対称の投げを伴う R では、両方のクラブが《高い投げ》である必要がありますか？

最低2回の基本回転に接続されている投げは、最低でも高い投げであること。

26. R でロープを受けるにはどうすればよいですか？

Rでロープを受けることは可能：身体の中の部分も支持なしに各端をそれぞれの手で開く、またはミックス受け、または結んだ受けを使用できる：ただし片端だけを受けるとRは無効となる（付録JR RGI #4.2.2.1.参照）。

手具難度

1. DA に2個のベースがある場合、1個の基準で十分ですか？

2個の手具ベース（2個のベースのうちの1個が“高い投げからの受け”の場合のみ）＋両方のベース中に実施される最低1個の基準（#5.4.参照）。

2. 2個のベースを伴う DA：2個のベースのうちの1個は“高い投げからの受け”でなければならない。“高い投げからの受け”と組み合わせた DAのみ可能ということですか？

はい：DAが2個のベースで構成された時（うち1個は“高い投げからの受け”でなければならない）：最も高い価値のベース＋2番目のベースの対する追加0.10でDAの価値が決まる。

2個の手具ベース（どちらも“高い投げからの受け”でない）と2個の基準を伴ってDAを実施した時：2個の基準を伴ってベースを実施した場合、有効；もし2個の基準が両方のベースで実施されていた場合、最も高いベースの価値となる。

3. “高い投げ”をDBまたはDA要素で正確に実施したが、受けの最中に手具を喪失した場合、投げの最中に実施されたDBまたはDAは有効ですか？

はい、はっきりと“高い投げ”と“高い投げからの受け”伴って（#3.5.参照）



4. ジュッテアントルナンでリボンをブーメランで投げる場合（後ろへ投げる）、「視野外」の基準は有効ですか？

はい、リボンを投げる腕が投げる瞬間に垂直線を越えている場合。

5. リボンのらせんを伴ったバランス：スティックを持った手が背面にあるが、図形が側方にある場合 - 「視野外」の基準は有効ですか？

はい、有効である。#5.7.3.参照：上記の範囲に従って手具要素を実施した時の腕の位置で視野外の基準は決まる。この例の場合、手具要素を実施する時、スティックを持った腕は背面にある（視野外の範囲）。もし腕が側方にあり、図形が背面にあっても視野外は無効。

6. DA での垂直軸回転は制限なく繰り返せるということは、2 個の DA でシェネを実施することが可能ですか？

はい、可能です。

7. “投げ”を伴う DA 中、投げが高くなかった場合“受け”のベースを伴った DA は要素の価値を減らすことはできますか？：投げまたは受けは、どのようにカウントされますか？

もし投げが高くない場合、この DA はベース“低い投げ”としてそれに伴う全ての結果とともに評価される。“低い投げ／受け”のベース：最低 2 個の基準が投げに両方ある、または、受けに両方にあること（投げで 1 個と受けで 1 個でない）。#5.5.1.参照。

8. DA における低い投げがある。これは投げ - 受けです。投げで 1 個の基準と受けで 1 個の基準を実施することで有効／認められますか？例えば背面から投げて、脚の下での受ける場合、投げる時に 2 個の基準、または受ける時に 2 個の基準が必要ですか？

“低い投げ／受け”のベース：最低 2 個の基準が投げに両方ある、または、受けに両方あること（投げで 1 個と受けで 1 個でない）。#5.5.1.参照。

9. 頭の上での風車は DA における「視野外」の基準は有効ですか？

いいえ、この基準は腕が垂直位置を超えた場合のみ有効（真上にあるのは垂直線を越えていない）。

10. 難度の価値に関わらず、9 個の DB を伴う DA は実施順にカウントされますか？



はい、シニアでは9個の **DB** とジュニアでは7個の **DB** が実施順に評価される。

11. 選手は演技で **DA** と **DB** の前に3個のプレアクロバット要素を実施することができる。**DB** の前（後方のスケールバランスでの前方）にプレアクロバットを実施、それがすでに4個目のプレアクロバット要素だった場合 - どうなりますか？ **DB** は無効ですか？

DB の前の回転は **DB** の定義または価値の一部ではないので、**DB** は有効。**DA** において：**DA** の実施に関わらず実施順で最初から3個目までのプレアクロバット要素が《回転》の基準とみなされる（#5.8.6.参照）。

12. **R** の終わりにリボンを投げ返し、リボンがフロア面に真っ直ぐ伸びるようにする。**R** は有効ですか？

R は無効。投げの後、**R** の終わりにリボンのスティックを受けなければならない（#4.2.2.3.参照）

13. 2個の異なる**DA**で同じ種類の風車を使用することはできますか？例：バランス中に背中後ろで風車、そして身体波動中に同じ種類の風車を実施した場合、2個目の**DA**に使用できますか？

DAにおいて：はい

14. 横たわった状態で、2種類のボールの転がしを連続して実施することは可能ですか？例：うつ伏せで足から手（視野外）へ転がした後、手から足へ転がすことはできますか？

はい、**DA** が同じではないので可能。

15. 4つの風車の円のうち、いくつが視野外の基準を満たしていれば基準として有効ですか？

完全な1回の風車（最低4つの円）に対して、4つの円のうち最低2つが《視野外》で実施する必要がある。

16. 0.20の価値を伴う“イリュージョン”の**DB**-プレアクロバット要素ではない。正しいですか？

はい、**DB** である。

17. 選手が**DA**で“イリュージョン”をプレアクロバットでない要素（**DA**の基準の“**DB**”としてイリュージョン）として使用、**DA**でプレアクロバットを3回使用できますか？

はい、可能である。

18. プレアクロバット要素一覧（#4.3.2.）。脚をあげた回転#13（イリュージョンのようなものだが**DB**ではない）-プレアクロバット回転ですか？



はい。

もしプレアクロバットを伴い限定された 3 回の DA で使用する場合、他に 2 回しか使用できませんか？

はい、1つのプレアクロバット要素とカウントされ、異なる 2つのグループから使用することができる。

19. ボールの演技には 2 個の 8 の字が必要だが、これらは異なるべきですか？

DB で実施する場合、同じにすることはできない；しかし選手は繰り返すことができる。

20. 風車の後に 2 番目のベースの投げがある場合、投げの瞬間にもう一方のクラブは回転すべきですか？

組み合わせたベースは 2 個のベースのうち 1 個が“高い投げからの受け”であること。この例は“複合”にならないので、選手が実施方法を選択できる。

21. 明確にするために：フープ：前転で手から転がしと前方で同じ転がしは可能ですか？

はい；回転要素が異なるのでこれは繰り返しにはならない。

22. 以下のポジションは、基準“床上の位置”として有効ですか？



これらの例は全て、“床上の位置”の基準を満たさない。



床上の位置 - 手具要素は、要素の始めから終わりまで床上の位置に横たわって実施すること：胴全体は、上向き、下向き、横向きに関わらず、床上に横たわっていること（#5.9.3.）

23. DA をどう評価しますか？どのようなミスで DA がカウントされませんか？

5.9.に従う：

DA 要素は以下の場合、無効：

- ベースまたは基準が定義に則っていない
- DA 要素中の手具の喪失
- 0.10 点とそれ以上の“DB”基準としての DB を伴った 9 個より多い DA、実施順に評価
- 基準の回転を含むプレアクロバット要素を伴った 3 個を超える DA、実施順に評価
- 1DA を超えて同じグループからのプレアクロバット要素の実施
- バランスを失い、片手または両手または手具で支える
- DA を実施している最中に完全にバランスを失い、転倒
- R のいずれかの局面で実施

24. 同じ垂直軸での回転のグループから異なる垂直軸での回転を異なる DA で行うことは可能ですか？（ジャンプ/スキップ/ホップ、脚の位置の異なるターン）を異なるベースと基準で行うことは可能ですか？

はい、DA では、プレアクロバット要素の使用のみが制限されている。

25. 異なる垂直軸での回転の間に、同じベースと基準を実行（繰り返し）することは可能ですか？

例：腕と腕の間のボールの大きな転がしをシェネで行い、次に同じ大きな転がしを膝で 360°回転しながら行う。

はい、可能である。

26. 異なる DB の間に同じベースと同じ基準を DA で行う（繰り返す）ことは可能ですか？

例：イタリアンフェット（価値 0.50）でボールの腕と腕の間を大きな転がし、次に同じようにパッセピボット 360°（価値 0.10）で大きな転がし。

はい、可能である。DB（DB 基準）が同じでないため、両方の DA が有効である。

DB：2 つ目の DB は、同じ操作の繰り返しでは無効になる。

27. コンバイン難度で、選手は各 DB に 1 回ずつ、計 2 回の DA を行います。サブグループ DB1 - DB2 の審判は コンバイン難度を 1 つの DB として評価しますか？

はい、すべての必須条件が満たされる場合、可能。



サブグループ DA1 - DA2 の審判は、基準 DB を、DB を含む 9 個の限定された DA 要素のうち 1 または 2 つの難度として評価しますか？

コンバイン難度の基準では、DB は 2 回評価される（2 つのベースそれぞれについて 1 回）。

28. DA の基準 (5.9.3.) :最後の点は、具体的にどのような意味ですか？また、2 点目と比べて何が違いますか？

	<p>回転 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 最低 360° • この基準は回転を含む DB には無効 • DB を回転要素として使用することはできない
---	--

回転を伴う DB は、回転の要素として“評価”されない（“DB”としてのみ評価される）。

29. 大きな転がし中にフープやボールの半分が視野外にあり、残りの半分が視野外にない場合、“視野外”と主張することができますか？

はい、フープは転がし中に“視野外”の有効な範囲を通過するため。

30. フープとボール : 2 部位の大きな転がし : 選手が腕を前にして大きな転がし、腕を頭の後ろにして大きな転がしをした場合、両方の転がしは有効ですか？それらは同じベースですか？

はい、同じベース（大きな転がし）だが、同一ではないので、両方とも有効。

31. フープ : 大きな転がしで片腕を越え、首で回し、すぐに 2 つ目の腕を転がす。大きな転がし+回し（首で、身体回転 360°中）の 2 つのベースですか？

いいえ、これは中断されているので大きな転がしではない（#3.6. 解説を参照）。

大きな転がし : 右手から左手へ、身体の上を最低 2 つの大きな 2 部位を通過させなければならない。

32. ボール : 大きな転がしで片腕を越え、首で不安定なバランス、ボールはすぐにもう一方の腕へ転がる。大きな転がし+不安定な位置でのバランス（視野外、身体の回転 360°中）の 2 つのベースですか？

いいえ、これは大きな転がしではない。なぜなら、中断されているからである（#3.6.1. 解説を参照）。



大きな転がし：右手から左手へ胴体の上を通過するというように、最低でも 2 つの大きな部位を通過させなければならない。

33. フープの軸回しをしながら、同時に 2 本の腕の上を転がる場合、“大きな転がし” + “軸回し” (0.40+0.10) の 2 つのベースを得ることは可能ですか？

2 つのベース：“軸回し”と“滑らし”（フープは正しい転がしをしていないため、滑らしの場合 2 つのベースは可能だが必須ではない）。

34. 掌でフープを自由に回転させ、すぐに掌から低い投げ／跳ね返す - “軸回し” + “低い投げ” (価値 0.30+0.10) の 2 つのベースを与えることは可能ですか？

#5.11.参照：このベースは手を使わずに DA を行うことができ、これには手とみなされる開いた掌も含む。この例は、2 つの基準で行われた場合、#5.6.3.に従って有効である。

35. フープを投げる高さが 2 人分の身長以下の場合、フープの軸回転投げをどのように評価しますか？低い投げとしての“軸回し”の基準はありますか？低い投げ (価値 0.20) として評価しますか？

必要な高さに満たない投げは低い投げとして評価される。

36. 大きな転がしへの受け：このベースをどう評価しますか？

- a. 高い投げの後 - 1 つの基準 が必要 - 価値 0.40+0.10
- b. 床からの高いバウンドの後 - 価値 0.20

37. 1 本のクラブを 2 つの基準で高く投げ、(価値 0.20) その後、投げの下で、身体の回転中に 2 本目のクラブを 視野外にて大きく転がしている (価値 0.30)。これは 2 つの異なる DA または 2 つのベースですか？

2 つの独立した DA である。

38. 1 本のクラブの高い投げ (基準なし)、空中 - 後方転回、1 本のクラブは足で不安定なバランス (ベース - 不安定なバランス、基準：視野外、身体の回転)。不安定なバランス 価値 0.20 の 1DA だけか、それとも 0.20+0.10=0.30 の 1DA で 2 つのベースですか？

これは 1DA 価値 0.20 (ベースとしての不安定なバランス) のみである。

39. Kb ピボットの視野外、足元でリボンのスティックの持ち替え。これは DA ですか？



いいえ、このベースは **DA** 一覧にはない (#5.14.参照)。**DB** の操作である (#3.7.4.参照)。

40. フープ：2 ベースの **DA** で 2 ベース目として低い投げを行うことは可能ですか？他のベース後、または高い投げの後のみですか？

2 ベースとして使用するために、“高い投げからの受け”と一緒にのみ (#5.4.参照)。

41. 実施順に最高 20 個を数える方法を知るために、審判は **DA** 要素をどのように評価しますか？

*#5.2. 必須条件：最低 1 個、最高 20 個の **DA** 要素が実施順で評価される (**DA** の技術的な実施に関係なく)。追加の **DA** 要素は評価されない (減点なし)。審判が有効なベース (実施に関係なく) を特定し、2 つの基準を特定した場合 (定義により実行されていなくても、技術的欠点があっても)、その要素は **DA** とみなされる。*

42. 最高 20 個の **DA** (ジュニア：15) のカウント方法を明確にしてください。 #5.2.では、最高 20 個の **DA** が実施順で評価されるとあるが、どのように評価しますか。もし、選手が 23 個の **DA** を行い、最初の 3 個が手具を喪失した場合、次の 20 個は評価できますか？それとも、有効かどうかに関係なく、実施順に 20 個ですか？

有効か無効かに関わらず、最初の 20 個を実施順に評価する (#5.2.を参照)。

芸術

1. 選手がダンスステップ中に手具を喪失した。芸術審判はダンスのつながりがないという事実のために 0.5 を減点します。E 審判は手具の喪失のために 0.7 - 1.0 を減点しますか？

はい、ステップは無効 (#4.4.) そして実施審判は喪失の度合いに応じた減点を与える。

2. 8 秒より少ないダンスステップに対する減点は何ですか？ルールでは、“各ダンスステップがない場合 0.50” となっています。

減点は 0.50 点



団体難度

1. 団体の規律で1つのコンバイン難度を実施することが可能です。もし選手達が2つのコンバイン難度を実施した場合、2つ目のコンバイン難度は2つの個々の難度としてカウントされますか？または全てノーカウントになりますか？

演技中1つを超えないコンバイン身体難度を実施することができる（#2.8.7.）：

- ・1つのコンバイン身体難度のみ評価される
- ・追加のコンバイン身体難度は単独の **DB** として評価される（減点なし）

2. 団体：CR は2つまたはそれ以上の手具の投げ  と組み合わせられます。CR の後の手以外、視野外の受けの追加基準を取得することは可能ですか？

はい、もし投げに追加基準が無ければ可能である。これが1つの連係になる。

3. CC で選手が上げる（選手をリフト、その上でボールを転がす）ことは可能ですか？

はい、CC の定義が満たされている限り可能である。

4. DE と R で同じプレアクロバットの回転は実施できますか？

不可能である。時系列で繰り返される回転はカウントされない（#5.4.6.参照）。

5. R と CR で同じプレアクロバットグループは繰り返せますか？

はい、可能である。これら2つの要素は、審判の異なるサブグループによって評価される。そして説明文はこれを禁止していない。

6. 複数投げ  : 選手がフロアの端に立っていて、2手具の投げを行う場合。連係は有効ですか？

連係は無効である。複数投げでは反対方向に投げる必要がある。手具は180°反対方向に投げる。



7. **CR** のシリーズは、1名の選手（つまり、**CR1**のみ）が実行できますか？または、**CR2**、**CR3**も実施できますか？シリーズは何人の選手が行うべきですか？

シリーズは1、2名または3名の選手で行うことができる。シリーズは主要動作をする全ての選手が実施する必要がある（#6.5.11.参照）。

8. **CR** で床に横たわっている選手を“転回”することは可能ですか？

はい、横たわった選手の“中央”を“障害物”として通過することは可能である（#6.5.11.参照）。

9. **CL** 関係 - 選手が手具を使用して参加することは可能ですか？（選手を保持するのではなく、ボールを転がして参加する）

選手が何らかの形で選手のリフト／補助に関与している限り（#6.9.4.1.参照）、選手は参加の一部としてボールを転がすことも可能。

10. イリュージョンはどのようにカウントされますか（身体難度要素の価値 **0.20**）？

それらは最低4、最高**6DB**でカウントされる。

11. **DE** で5人の選手の2倍の高さを測定する方法を説明してください、特に5人の選手全員が同じ高さで実施していない場合？

全ての選手が同じ高さで投げない場合、最も低い高さで決定される。

12. 回転を伴う**0.10**の価値の**DB**要素を引き続き使用できますか（**DB**のためではなく、**DE**での回転の基準としてジャンプや、パッセピポット）？

いいえ、不可能である。#4.4.: 基準“回転”は、回転を含む**DB**には無効である。



13. DE 中に実施される DB のカウント方法を説明してください：

DB は **DB** としてのみカウントされる。振付のために **DE** と一緒に実施することは可能であり、**DE** においては“**DB**”という基準がなくなったため追加の価値はない。

DE の例：回転リープで“大きな投げ”、床上で横たわって手具を受ける

価値：

DB : 0.40 (1DB)

DE : 0.20 (**DE** 基準) + 0.20 “大きい投げ” 追加価値 + 0.10 “床上の位置” = 0.50

14. 同時に実施することを目的とした DB (つまり、唯一のジャンプ) があるが、技術的欠点のため、1 人の選手は遅れ、別の選手は早すぎた場合など：0.30 の減点を適用する必要がありますか？

この減点は、難度の構成の誤りとして適用される。(＃2.2.6.3.)

技術的欠点 (例えば、喪失、同時性の欠如など) の結果として適用されることはない。

15. 採点規則 には、2 つの DB において、ある手具技術要素が同じように実施された場合、実施順の 2 番目の DB は無効であると書かれています。投げの下で DB を行う場合、異なる手具技術要素はどのように定義されますか？

“投げの下”での単独の **DB** は操作の 1 つの種類である。投げ／ブーメランの種類に関わらず 1 度実施することができる。

ジャンプ／リープのシリーズ：最初の **DB** の最中に手具を投げる、投げの下で 2 番目の **DB**、そして 3 番目の **DB** 中に受ける。シリーズでの 3 番目の **DB** 中に手具を喪失した場合、手具の空中下での **DB** も受けも無効である。手具の投げの最中に実施された最初の **DB** のみが有効。このシリーズは空中下で 1 度実施される単独の **DB** に追加することが可能。

16. ≪同じ基準を同じように繰り返すことはできない、同じ基準の繰り返しは無効 (減点なし)。交換は有効≫

交換における同じ基準の繰り返しとは、何を指すのですか？例：側転中にリボンを手以外で (脚で) 後ろに投げ、次に同じ投げ方で前方転回する場合

2 つ目の投げは、異なる回転を伴うため、同一とはみなさない。



17. リボン：スティック（布でなく）を受けなければ、個人（#4.2.2.3.；#4.9.）と団体（#5.2.4.3.；#5.10.）ではRは有効とはならない。正しいですか？

はい。

18. 審判は、3+2 演技において、R をどのように評価すべきですか：選手達は各手具で同じ基準で実施すべきですか？

はい、第一サブグループ（DB、DE、R）の難度要素は、DE #4.3.3.において説明の通りの同じ原則に従うことが必要です。

- 各手具で同じ基準を実施（例：3本のリボンを“視野外”で同様に受け、2個のボールを“手以外で”同様に受ける。）
- 各手具の種類ごとに同じ数の基準の投げと／または受けを実施すること

R要素は、実施される基準の数と種類に関して、上記のこれと同じ原則に従うべきである。

19. 連係の際に垂直軸での回転やDB回転を行う場合、例えばシェネは何度でも使用できるなど、制限はありますか？

いいえ、垂直軸での回転やDB回転を行う際の制限はない。プレアクロバット要素には制限がある。プレアクロバット要素の各グループ。CRで1回のみ、単独、シリーズ、または1つのCR内でいずれかの順序で繰り返し使用できる（#6.5.7.）。プレアクロバット要素はCCで使用してもよい。同じプレアクロバット要素グループはCCで1回、CRで1回使用してもよい。

20. CRの基準は、主要動作を実施する選手が行わなければならないですか？

常に主要動作を行う選手が行う（#6.5.10.2.）

21. 同じまたは反対の方向に投げられた3個またはそれ以上の手具：最低3個の手具の場合、ジョイントして投げることができます。3個またはそれ以上の手具が異なる方向に投げられるが、全て反対や同じ方向には投げられない場合、これは有効ですか？

はい：3個またはそれ以上の手具はどの方向にも投げることもできる（#6.6.1.2.参照）。



- 22. 主要動作を実施する両選手は、手以外の複数投げも同じように行う必要がありますか？ それとも、1名の選手が1個の手具で行い、もう1名の選手が複数投げで行うというように、基準を同じにすることは可能ですか？**

もし、手具の複数投げを行う選手が基準を実施した場合、この基準は連係に有効である。もし、2人目の選手が1個の手具のみを投げる主要動作を実施する場合、この選手は同じ基準またはどの基準も実施する必要はない（2個以上の手具を投げることは1個の手具を投げることと全く異なるため）。

- 23. CR の連係における基準：もし選手が膝の高さの下を移動していたら、基準である通過の +0.10 を与えるのに十分ですか？ 例えば、ボールの場合、選手が膝の高さより下にいて、ボールが自由に動いていない場合、+0.10 は与えられないですか？**

はい、その通りである。

- 24. CL は何歩まで許容されますか？**

歩数では測らないが、4秒以内である（#6.9.3.参照）

- 25. CR2 で2名の選手がシリーズを行う場合、1度与えられますか、それとも1名の選手ごとに与えられますか？**

1回の連係で1度与えられる（#6.5.11.参照）。

- 26. ブーメランは、CR の手具の障害物として使用できますか？**

はい、投げとはみなされないので、可能である。

- 27. CR2 の連係で、1名の選手が投げの下で基準を行い、もう1名の選手が回転中に視野外と手以外の基準を行った場合、両方は有効ですか？**

どちらも主要動作を実施しているので、同じ基準を実施する必要がある（#6.5.10.2.参照）。

- 28. 2つの手具を投げる場合、1つの手具は“長く”、もう1つの手具は“高く”投げることはできますか？**

はい、可能である。



芸術と実施

1. ダンスステップ中にブーメランを使用することはできますか？

はい、可能である、それは投げとはみなされないため（個人でダンスステップ中に使用することができる）。

2. 芸術のフォーメーションの減点は演技中に2回を超えて起こった場合、何回与えますか？

例：2難度より多く同じフォーメーションが続いた場合、何度も与えますか？

これは1回の減点。

3. “基礎技術”に基づく全ての減点は、団体においてどのように適用されますか？

#6で説明したように、毎回、選手の数に関わらず、適用される。

4. 太字で書かれた減点は団体の各選手に与えられますか？例：動作中の身体部位の不正確な保持。

はい、各選手の減点は太字で指定している；《動作中の身体部位の不正確な保持》は太文字ではないため、この減点はミスが起こるたびにそのつど適用される。

5. 2名の選手がそれぞれ2歩のステップを伴ってDE中に手具を喪失した、減点合計は1.40点ですか？

はい、そうである。