

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



**2013 – 2016 CODE OF POINT**  
**採点規則 2013 - 2016**



**Rhythmic Gymnastics**  
**新体操**

Approved by the FIG Executive Committee,  
updated after the Intercontinental Judges' Course on February 2013

FIG 常務理事会により認可  
2013年2月の大陸間審判講習会後に更新

**Updated version valid from 1<sup>st</sup> of January 2015**

**更新版は 2015年1月より有効**

The English version is the official text  
英語版は公式版である



目次	ページ
<b>総則</b> .....	<b>3</b>
<b>1. 競技会とプログラム</b> .....	<b>3</b>
1.1. 新体操の公式選手権大会と競技会プログラム.....	3
1.2. 個人競技のプログラム.....	3
1.3. 団体競技のプログラム.....	3
1.4. 計時.....	3
1.5. 音楽.....	3
<b>2. 審判団</b> .....	<b>4</b>
2.1. 審判団の構成 - 公式選手権大会とその他の競技会 .....	4
2.2. 点数配分と計算.....	4
2.3. 国際トーナメント.....	4
2.4. 審判研修.....	4
<b>3. 演技面（個人及び団体競技）</b> .....	<b>5</b>
<b>4. 手具</b> .....	<b>5</b>
4.1. 規格 - 点検 .....	5
4.2. 演技面周囲への手具配置 - 予備手具 .....	5
4.3. 手具の破損または手具の天井の梁への引っ掛かり.....	6
<b>5. 選手の服装（個人及び団体競技）</b> .....	<b>6</b>
<b>6. 規律（選手とコーチ）</b> .....	<b>7</b>
<b>個人競技</b> .....	<b>8</b>
<b>1. 難度（D）</b> .....	<b>8</b>
1.1. 身体の難度 .....	8
1.2. ダンスステップコンビネーション.....	10
1.3. 手具の基礎技術とその他の技術グループ .....	11
1.4. 回転と投げを伴ったダイナミック要素.....	14
1.5. プレアクロバット要素 .....	15
1.6. 手具のマスターリーとオリジナリティー .....	16
1.7. 難度得点（D） .....	18
1.8. D 審判による減点 .....	18
1.9. 難度表 .....	19
<b>2. 実施（E）</b> .....	<b>23</b>
2.1. 芸術的構成 .....	23
2.2. 技術的欠点 .....	24
2.3. 実施減点（芸術と技術） .....	24
2.4. 実施得点（E） .....	27
<b>団体競技 総則</b> .....	<b>28</b>
<b>1. 難度（D）</b> .....	<b>29</b>
1.1. 難度（D） .....	29
1.1.1. 交換を伴わない難度（身体の難度） .....	29
1.1.2. 交換を伴った難度 .....	29
1.2. ダンスステップコンビネーション .....	30
1.3. 回転と投げを伴ったダイナミック要素 .....	31
1.4. 回転を伴うまたは伴わない選手間での関係を伴った要素 .....	31
1.5. 難度得点（D） .....	33
1.6. D 審判による減点 .....	33
<b>2. 実施（E）</b> .....	<b>34</b>
2.1. 芸術的構成 .....	34
2.2. 実施減点（芸術と技術） .....	36
2.3. 実施得点（E） .....	38
<b>付録</b> .....	<b>39</b>

## 総則

### 1. 競技会とプログラム

#### 1.1. 新体操の公式選手権大会と競技会プログラム（競技規則1章と3章を参照）

#### 1.2. 個人競技のプログラム

1.2.1. 個人シニア及びジュニア選手のプログラムは通常4つの演技から成る。

1.2.2. 各演技の時間は1分15秒から1分30秒である。

#### 1.3. 団体競技のプログラム

1.3.1. シニア団体のプログラムは通常2つの演技から成る：1つは1手具によるもの、もう1つは2種類の手具の組み合わせによるものである。

1.3.2. ジュニア団体のプログラムは通常1手具による2つの演技から成る。

1.3.3. 各演技の時間は2分15秒から2分30秒である。

#### 1.4. 計時

1.4.1. ストップウォッチは、選手の動き始めに、または団体の最初の選手の動き始めに押され(動きなしでの4秒より長くはない短い音楽のイントロダクションは許容される)、選手の動きが、または団体の最後の選手の動きが完全に終わった時点で止められる。

- コーディネータージャッジより**減点**:長くても短すぎても1秒につき**0.05**点

#### 1.5. 音楽

1.5.1. 全ての演技は、その全体を通して伴奏音楽を伴って演じられなければならない。演技構成上の理由による短い音楽の停止は許容される。

1.5.2. 大会主催者の責に帰する「不可抗力」の過失に限り、審判長の承認のもと、選手または団体は演技をやり直すことができる（例：停電、音響システムの不具合、伴奏音楽のかけ間違えなど）。

1.5.3. **間違った伴奏音楽がかかった場合、選手/団体の責任としてすぐに演技を中断；すぐに正しい伴奏音楽にて演技を再開すること。演技終了後の異議申し立ては受諾されない。**

1.5.4. **伴奏音楽は1つまたはいくつかの楽器を用いて演奏され、声を楽器のひとつとして使用することも含まれる。新体操の伴奏として大切な特徴、つまり、構成が明確ではっきりとした音楽を表現する限り、すべての楽器の使用が認められる：**

※ 音楽倫理に則ることを条件として団体及び個人演技において1演技のみ、声と言葉を利用した伴奏音楽を使用することができる。コーチはどの演技で声と言葉を伴う音楽を使用するかを**難度(D)**申告書に色を付けて強調しなければならない（付録**39,44,45**ページ参照）。

- **難度審判(D)より減点**：演技に声と言葉を伴う音楽を1演技より多く使用した場合 **0.50**点

- **難度審判(D)より減点**：もし**言葉を伴う音楽を使用し**、声と言葉を使用していることをコーチが**D**の申告書上に明記していない場合 **0.50**点

1.5.5. 音楽は統一感のある完全なものでなければならない(既成の曲をアレンジすることは許可される)。様々な音楽の断片を一貫性なくつなぎ合わせたものは認められない。

1.5.6. 新体操の性質に合わない音楽は禁止されている（例：サイレン、車のエンジン音、など）

1.5.7. **1つの伴奏音楽は各々のCDに録音されなければならない。各伴奏音楽は良質のCDに録音されていなければならない。音楽の開始前にシグナル音を入れることもできる。**

1.5.8. 各CDには以下の事項を記入のこと：

1.5.8.1 選手名

1.5.8.2 国名(FIGが各国に与えている3つの大文字によるもの)

1.5.8.3 手具のシンボル

1.5.8.4 作曲者名と曲名

1.5.8.5 音楽の長さ

1.5.8.6 コーディネータージャッジより**減点**：音楽における規則違反 **0.50**点

## 2. 審判団

### 2.1. 審判団の構成 - 公式選手権大会とその他の競技会

#### 2.1.1. 上級審判団

(技術規則第1章と第3章を参照)

#### 2.1.2. 個人と団体の審判構成

各審判(個人と団体)は2つの審判グループから成る: 難度と実施

#### 難度 (D)

- 4名の審判がそれぞれ独立して難度を評価
- 難度 (D) : 4名の審判、2つの中間点の平均+世界選手権大会/オリンピック大会、その他競技規則の規則 4.11.4.1A に記載されている多種大会においては2名のリファレンス審判

#### 実施 (E) :

- 世界選手権大会/オリンピック大会、その他競技規則の規則 4.11.4.1A に記載されている多種大会においては5名の審判+2名のリファレンス審判
- 国際競技会においては4~5名の審判
- 5名による審判での最終 E 得点 (減点法) : 3つの中間点の平均
- 4名による審判での最終 E 得点 (減点法) : 2つの中間点の平均
- **最終の実施得点においては、芸術と技術の減点を分けて出すこと。**

#### 2.1.3. (D)の1審はコーディネータージャッジとなる。

- D1 審判はコーディネータージャッジとして付録にある減点を与える。
- 審判長はコーディネータージャッジである D1 審判による減点を確認する。

#### 2.1.4. 計時審/線審

- 2名の計時審 (3 ページ、1.3,1.4 参照)
- 2名の線審 (5 ページ、3.1.1-3.1.3 参照)

### 2.2. 点数配分と計算 (注意: ジュニア選手は付録を参照)

#### 点数配分と計算

##### 難度 (D)

最高 10.00 点

4名の審判

加算法: 2つの中間点の平均+世界選手権大会/オリンピック大会、その他競技規則の規則 4.11.4.1A に記載されている多種大会においては2名のリファレンス審判

##### 実施 (E)

最高 10.00 点満点

• 芸術的欠点

• 技術的欠点

4名~5名の審判

世界選手権大会/オリンピック大会、その他競技規則の規則 4.11.4.1A に記載されている多種大会においては5名の審判+2名のリファレンス審判

減点法:

5名の審判: 3つの中間点の平均

4名の審判: 2つの中間点の平均

最終得点: 最高 20.00 点

加算法: 最高 10.00 点の D 得点+最高 10.00 点の E 得点

#### 2.2.1. 抗議 (競技規則第1章 規則 8.4 参照)

### 2.3. 国際トーナメント

#### 2.3.1. 各審判団は、コーディネータージャッジにより補助される (2.1.3 参照)

#### 2.3.2. 開催国の審判員数の比率が高すぎるトーナメントは、審判評価の対象とならない。

## 2.4 審判研修

- 全ての FIG 公式選手権大会前には、競技会に参加する審判に対し採点業務を周知するための研修会が、技術委員会によって開催される。
- その他の全ての選手権やトーナメント前には、組織委員会より同様の研修会が開催されなければならない。
- **全ての審判は大会の全日程に出席しなければならない。**

## 3. 演技面

### 3.1. 個人及び団体演技

3.1.1 手具、片足、両足、または身体の一部が既定のラインを越えて床に触れた場合、または手具が演技面より出た場合、その手具が戻ってきた場合において減点される。

- コーディネータージャッジより**減点**:個人選手はそのつど、また団体ではミスをした各選手にそのつど、または手具においてもそのつど **0.30 点**
- もし手具が演技終了後に、または音楽終了後に、演技面より出た場合、もしくは最後の瞬間に手具を落下した場合は**減点されない**。
- **線審**:手具または身体が演技面を超えた場合は1本の旗を、手具と身体の両方が演技面を超えた場合には2本の旗をあげなければならない;採点票に減点を記入し、コーディネータージャッジに渡すこと。

3.1.2. 手具が演技面を超えても床に触れていなければ、減点対象にならない。

3.1.3. 各演技は同じ演技面にて行わなければならない:

- コーディネータージャッジより**減点**:個人選手または団体の各選手が演技面を変更した場合、または演技終了を場外で行う、または演技中に演技面を離れる **0.30 点**
- **線審**:個人選手または団体選手が演技面を変更した場合、演技を演技面外にて終了した場合、演技中に演技面から離脱した場合は1本の旗をあげなければならない;採点票に減点を記入し、コーディネータージャッジに渡すこと。

## 4. 手具

### 4.1. 規格一点検

4.1.1. 各手具の特徴については **FIG 手具規則**に記述されている。

4.1.2. 団体で使用される手具は、全て同一のもの(重さ、寸法、形状)でなければならない;色のみが異なっても良い。

4.1.3. 全ての手具は、選手が競技会場に入る前に手具点検が行われる。その他に、上級審判団の要請により、演技終了後にあらためて手具点検が行われることもある。

4.1.4. 規格外の手具を使用した場合いずれも:

- コーディネータージャッジより**減点**:個人、団体演技ともに **0.50 点**

### 4.2. 演技面周囲への手具配置 — 予備手具

4.2.1. 演技面周囲に予備手具を配置することは許可される:

- 運営組織委員会は同一の手具(個人または団体に使用する手具の完全なるセット)を、演技面の4方のうち3方(入場口を除き)にどの選手でも利用できるように設置しなければならない。
- 選手は演技の開始前に設置された予備手具のみ、その手具を使用することができる。
- コーディネータージャッジより**減点**:追加の各手具 **0.50 点**
- **演技開始直前に、選手の手具が使用不可能な状態(例:リボンの結び目)になった場合、選手は予備手具を使用することができる。**
- コーディネータージャッジより**減点**:演技の準備が著しく遅くなり、競技会を遅延させた場合 **0.50 点**

4.2.2. 手具が落下して演技面外へ出た場合、もしくは使用不可能(大きな結び)な場合、予備手具の使用は許可される:

- 実施審判(E)による**減点**:手具を演技面外に喪失したことに對して(距離に関係なく) / 使用不可能な手具 **0.70**
- コーディネータージャッジより**減点**:手具が演技面から離れたことに對して **0.30 点**
- **線審**:手具が演技面を超えたことに對して1本の旗をあげなければならない;採点票に減点を記入し、コーディネータージャッジに渡すこと。

4.2.3. 手具が落下し演技面外へ出て、その手具が役員または観客から選手に戻った場合:

- コーディネータージャッジより**減点**:許可されない取り戻し**0.50**点

4.2.4. 手具が落下しても演技面外に出ない場合、予備手具の使用は許可されない:

- 実施審判(E)による**減点**:手具の喪失として**0.70**点
- コーディネータージャッジより**減点**:予備手具の使用として**0.50**点

### 4.3. 手具の破損または手具の天井の梁への引っ掛かり

4.3.1. 演技中に手具が破損した場合、または手具が天井の梁に引っ掛かった場合、個人も団体もその演技をやり直すことは認められていない。

4.3.2. 個人も団体も手具の破損や天井の梁に引っ掛かったこと自体への減点はされないが、その結果に対しては減点される。

4.3.3. その場合、個人または団体は:

- 演技を止める
- **予備手具**を使用して演技を続ける

4.3.4. 個人も団体も壊れた手具で演技を続けることは許可されない。

**減点**:

- 個人または団体が演技を止めた場合、その演技は評価されない。
- 個人や団体が予備手具を使用して演技を続けた場合、手具の喪失と予備手具の使用に対しての減点と同様となる(4.2.2 と 4.2.4 を参照)。
- 個人または団体が破損した手具にて演技を続けた場合、その演技は評価されない。

4.3.5. 手具が演技の終了時(最後の動き)に破損し、個人または団体が破損した手具を持って、または手具を持たずに演技を終了した場合、その減点は“演技の終末時に手具との接触を欠く”場合と同様に減点される。

- 実施審判(E)より**減点**:**0.70**点

## 5. 選手の服装

### 5.1. 個人と団体の選手

#### 5.1.1. 選手のレオタード

- 正しい体操用のレオタードで、不透明なもの;従って、レース地を一部分に使用しているレオタードは、裏地を付けること(胸部までの胴体部分に関して)。
- 襟ぐりの前後は、胸骨の半分以上または肩甲骨の下限を超えないこと。
- レオタードの袖はあってもなくてもよいが、細いストラップのダンス用レオタードは許可されない。
- 脚の付け根ラインは、股関節の折り目より上であってはならない(最高でも)。
- レオタードは体の各部位の位置を審判員が正しく評価できるよう、体型を明確に見せるものでなくてはならない。
- 団体選手のレオタードは同一(生地、型、デザイン、色)でなければならない。しかし、パターンが印刷されている生地をレオタードに利用し、その裁断が多少異なっていたとしてもそれは許可される。

5.1.2 以下の着用は許可される:

- レオタードの上または下に踝までの長さの長いタイツを着用
- 身体と脚に密着するという条件で十分な長さのワンピース型レオタード(ユニタード)を着用
- 脚を覆う生地の長さとは色は両脚同じでなければならない(道化師効果は禁止とする)。デザイン(裁断や装飾)のみが異なるとよい。
- 骨盤より下がらない尻部にスカートを付けたレオタード、タイツ、またはユニタード
- スカートの形(裁断と装飾)は自由だが、スカートは常に選手のヒップを覆うようにしなければならない(バレエのチュチュのようなものは禁止)。
- 選手は素足または体操シューズにて演技することができる。
- 髪型は、化粧と同様にきちんとし、派手にならないこと。

5.1.3. あらゆる類いのアクセサリ及びピアス、選手にとって危険なためは許可されない。

- コーディネータージャッジより**減点**：
  - 個人及び団体選手の服装違反：0.30 点
  - 国マークや宣伝が公式規則に反している場合：0.30 点

5.1.4. 包帯またはサポーターは色つきのものではなく、ベージュ色のものを着用しなければならない。

- この規則に反する場合はコーディネータージャッジより**0.30 点の減点**

5.1.5. 全てのレオタードは競技会場の選手入場口にて確認される。国マークがない場合はコーディネータージャッジより規則通りに減点される。

## 6. 規律

### 6.1. 選手とコーチの規律

6.1.1. 個人及び団体6名の選手は、マイクまたはコーディネータージャッジに呼ばれるまで、あるいは緑ランプが点灯するまで競技エリアに入場してはならない。

- コーディネータージャッジより**減点**：
  - 個人または団体選手の入場が早い、または遅い場合：0.50 点
  - 競技場内でのウォーミングアップ：0.50 点
  - 演技中に団体選手同士が声を掛け合う：0.50 点

6.1.2. 個人または団体選手は、伴奏音楽のない迅速な入場をしなければならず、また速やかに最初のポジションにつかなければならない。

- コーディネータージャッジより**減点**：上記が行われなかった場合 0.50 点（付録）

6.1.3. 演技中、個人及び団体のコーチ（または選手団の一員は誰であれ）は、個人選手または団体選手あるいは音楽伴奏者、審判といかなる理由であろうとも連絡を取ってはならない。

- コーディネータージャッジより**減点**：0.50 点

### 6.1.4. 試技順の間違い

試技順の間違い、あるいは試技とは異なる手具を用意していた場合、試技はそのローテーションの最後に行うものとする。選手は減点を伴う。

- コーディネータージャッジより**減点**：1.00 点

これらの減点の合計は、最終得点から引かれる。

個人競技  
難度 (D)

1. 個人演技の難度(D)に含まれるもの :

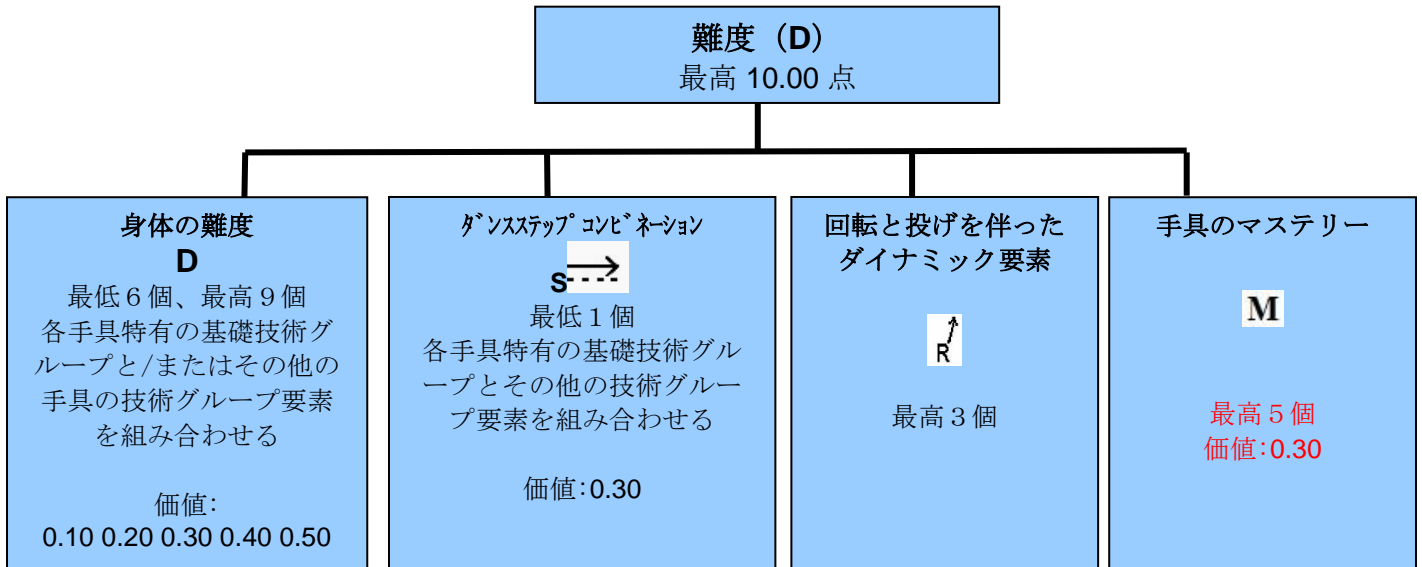




FIG 公式競技会においては、難度申告書はコンピューターにて作成しなければならない。手書きによる申告書は受理されない。

難度の申告書では、構成要素(D、、、M)をその演技の順序に従って記載しなければならない。

- 1.1. 身体の難度：**身体の難度は各身体グループから組み込まなければならない（最低 2 個、最高 4 個の難度を各身体グループより）ジャンプ/リープ  $\wedge$ 、バランス T、ローテーション  $\circ$
- 1.1.1. 各**身体の難度**は一度しかカウントされない：単独でも、マルチプル難度の一部でも、ミックス難度の一部であっても一度しかカウントされない(繰り返してはならない)。
- 1.1.2. ローテーション難度：申告書に記載されている回転数に満たない場合、回転は実施された回転数にて評価する。
- 1.1.3. **マルチプルローテーション難度 (ピボット)**
- 全てのピボットは 1 難度としてカウントする
  - 2 個またはそれ以上の異なる形を伴ったピボット
  - 踵の支持なしにつなげる
  - 計算：最初のピボットの基本価値 + 2 つ目のピボットの基本価値（各形において最低限の基本回転に技術的欠点 - ホップまたは中断がなく実施された場合のみ）。つなぎに対してのボーナス加点なし。

例:

- 表記：申告書の各ピボット記号の後ろに回転数を明記： $(\circ 1 \circ 2) = 0.20 + 0.20 = 0.40$  点
- もし選手が各形において最低限の基本回転に欠点がある場合、その他の回転が正しく行われていればその難度はカウントする。  
 ~~$(\circ 1 \circ 1) = 0.00 + 0.10 = 0.10$  点~~  
 $(\circ 1 \circ 1) = 0.20 + 0.00 = 0.20$  点  
 $(\circ 2 \circ 1) = 0.40 (720^\circ) + 0.10 (360^\circ) = 0.50$  点
- ローテーションに中断があった場合（ホップ）、中断前までに既に実施されたローテーションの価値のみについては評価される。  
 $(\circ 1 \circ 1) = 0.20 (360^\circ + \text{ホップ}) + 0.00 = 0.20$  点



- つなぎにおいて一度または数回のホップがあった場合、ホップまでに既に実施されたローテーションの価値については評価される。
  - 実施審判(E)より減点:ホップに対して 0.30 点

$$(\text{ト} 2 + \text{hop} + \text{ト}) = 0.40 + 0.00 = 0.40 \text{ 点}$$

#### 1.1.4. マルチプルローテーション難度 (“フェツテ”)

- 1 難度としてカウント
- 2 個またはそれ以上の同じまたは異なる形での “フェツテ” とし、踵支持を伴ってつなぐ (つなぎに対しての加点なし)。
- 2 個またはそれ以上の同じ形を 1 度に実施することが可能であるが、異なる “フェツテ” の形を 1 度に組み合わせることも可能である (つなぎに対しての 0.10 は加点なし)。
- “フェツテ”中に一度または数回の移動 (スライド) が生じた場合、難度は評価されるが E 減点を伴う、移動 (スライド) -0.10 点

例:

- $(\text{ト} 221) = 0.50 \text{ 点}$
- $(\text{ト} 111) = 0.60 \text{ 点}$
- $(\text{ト} 11 \text{ト} 2) = 0.60 \text{ 点}$
- $(\text{ト} 11 \text{ト} 11 \text{ト} 1) = 0.80 \text{ 点} \rightarrow 0.60$  (同じ形のもは次の形に移行する前まで連続して行わなければならない、交互に形を変更させることはできない)
- $(\text{ト} 11111)$ : 動脚が水平面位置での “フェツテ”: 水平面で様々な形にて同じ “フェツテ” を実施することは可能であるが、各形は連続して行わなければならない交互に形を変更することはできない。

#### 1.1.5. ミックス難度

- 2 個またはそれ以上の異なる難度を同じまたは異なる身体のグループより
- 各要素は 1 難度としてカウントする
- つなぎ:
  - 補助ステップを伴わない ( $\wedge$ ),
  - 踵支持を伴う、または伴わない ( $\text{T}$ ),
  - ローテーション ( $\text{ト}$ ) の場合、つま先立ちで、またはルルベから踵を下ろす、または身体の他の部分での支持など、ローテーションのタイプによる

- 中断なしでの各つなぎ: 0.10 点

例: ( $\wedge + \wedge$ )、( $\text{T} + \text{T}$ )、( $\text{ト} + \text{ト}$ )、( $\wedge + \text{T}$ )、( $\text{T} + \text{ト}$ )、( $\wedge + \text{ト}$ ) など。

例:  $(\text{ト} 1 \text{ト} 1) = 0.40 + 0.40 + \text{つなぎに対して } 0.10 = 0.90 \text{ 点}$

- もし選手がミックス難度の内の一つを失敗した場合、その他の難度が正しく行われていればその難度はカウントするが、つなぎとしての 0.10 点は差し引かれる。

例:  $(\text{ト} 1 \text{ト} 1) = 0.00 + 0.40 + \text{つなぎに対して } 0.00 = 0.40 \text{ 点}$

- もし選手が各難度を正確に実施したがつなぎに技術的欠点 (ホップまたは中断) があった場合、両方の難度は評価されるがつなぎとしての 0.10 点は差し引かれる。

例:  $(\text{ト} 1 + \text{ホップ} + \text{ト} 1) = 0.40 + 0.40 + \text{つなぎに対して } 0.00 = 0.80 \text{ 点}$

#### 1.1.6. «同じ形»:

- 難度を展開するにあたっての胴体/脚/腕の関係をいう。
- 同じ形の繰り返し - 回転の有無、転回、身体の回転数、スローターン、または身体の波動の有無に関わらず - カウントされない。

例外: 同じジャンプ/リープと踵支持を伴った同じローテーション (ピボット) によるシリーズ(最高 3 つまで)

#### 1.1.7. 身体の難度は以下の場合に有効となる:

- **最低 1 個**の各手具特有の基礎技術要素と／またはその他の手具技術グループからの要素を以下の**最中**に伴った場合：
  - **単独の難度**
  - **マルチプルローテーション難度（ピボット）とミックス難度**の各要素
  - 手具の技術要素において、基礎技術が大きな変更伴って実施された場合、身体の難度は評価されない。
    - ❖ マルチプルローテーションである“フェツテ”3回転ごとに、1つの異なる基礎技術要素またはその他の手具技術グループからの要素が必要となる。
    - ❖ イリュージョン3回転ごとに、1つの異なる基礎技術要素またはその他の手具技術グループからの要素が必要となる。
- 下記の一つまたはそれ以上の**大きな技術的欠点なし**で：
  - 身体の動きの各グループにおける基礎的な特徴の大きな変更
  - 難度実施中の手具の落下、1本または2本のクラブを含む
  - 難度中にバランスを失い片手（両手）または手具にて支える、または転倒する
  - 手具の静止

1.1.8. 難度が申告書に記載されたものよりも低い価値で実施された場合、その難度はカウントしない。

- ローテーション難度は例外：申告書に記載された回転数でなく、実際に実施された回転数を評価する。
- 難度が申告書に記載されたものより高い価値で実施された場合は、申告通りの価値を与える。
- 難度が採点規則の規定を超える大きさで実施されたとしても、その難度価値は変わらない。

1.1.9. 演技中、選手は**1度**のみ“ルルベ”または踵をつけたままの“スローターン”を伴う難度を実施してもよい。価値：踵をついた状態 **0.10 点**／“ルルベ” **0.20 点** + 難度要素の価値（20 ページ、1.9.2 一覧を参照）

- 膝支持、腕支持、または“コサク”状態による“スローターン”は許可されない。


1.1.10. **転回や回転**といった身体の回転要素を伴う**プレアクロバット要素**、立位または床上での身体全身の波動（難度表にないもの）は、難度の前後に加えることができる。その条件は、わずかな中断もなく、難度に直結するまたは難度の直後に実施することである。これらの場合（**R**）と（**S**）のシンボルは、難度のシンボルの**前と／または後ろ**に書き加える。

価値：**0.10 + 難度要素価値**

- **同じ身体回転要素の繰り返しは許可されない。**
- 選手が同じ **R** または **S** を繰り返した場合；あるいは **R** または **S** を正確に実施しなかった場合、難度は有効となるが追加した要素の価値（+0.10 点）は無効となる。

1.1.11. 難度が手具の投げと関連しているのは：

- 手具が難度の始め、難度の実施中、あるいは難度の終わりに近づいた時に投げる場合
- 手具が難度の始め、難度の実施中、あるいは難度の終わりに近づいた時に受ける場合
- 3つのジャンプ難度シリーズにおいては、1つ目のジャンプに手具を投げ、3つ目のジャンプにて手具を受けることが可能である。2つ目のジャンプは手具が空中にある間に実施することができ（手具の技術的動作を必要とせず）、難度としてカウントされる。

1.2. **ダンスステップコンビネーション S**  **価値 0.30 点**：連続的に、ひと続きになったダンスステップ（ボールルームダンス、フォークダンス、モダンダンス、など）中に、手具の動きを伴って異なるリズムパターンを見せながら実施する：

- **最低 8 秒間中に音楽のテンポ、リズムと調和して。**

- 身体と手具の動きを通じてその音楽の持っている特徴や感情を伝えること
- 実際のダンスステップはテンポ、リズム、音楽の特徴とアクセントの中に、動きの高さ、方向、スピードと形式の多様性が必要である。
- 一つの動きから次の動きへの移り変わりは論理的かつスムーズなつなぎとし、テンポ、リズム、音楽の特徴とアクセントの中に不必要な静止または長すぎる準備動作がないこと。
- 部分的にまたは完全なる移動を伴って
- 最低1つの手具の基礎技術グループを伴って
  - ❖ ダンスの連続性を中断しなければ、価値が0.10の身体難度（申告なし）、マスターリーまたはプレアクロバット要素を実施することが可能である。それらは8秒間の中に含まれる。
  - ❖ ダンスのアイデアをサポート、または動きの大きさやダイナミックさを増幅、または手具の空中下にてダンスステップの一部を演技することを目的とした投げ（小さい、中くらい、大きい）はダンスステップ中に実施することが可能である。但し最低1つの手具の基礎技術グループを十分に行うこと（DERは不可）。
- ダンスステップは以下の場合に無効となる：
  - 選手の転倒または手具を失う
  - 最低1つの基礎技術要素に欠ける
  - ダンスの長さが8秒間に満たない
  - コンビネーション全体を床上にて実施（部分的での実施は可能）

**注意：**0.10点の小さな技術的欠点はE審判が減点し、ダンスステップコンビネーションは有効となる。























### 1.3. 手具の基礎技術とその他のグループ




















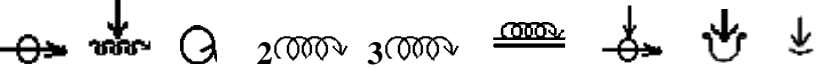
- 演技の中には、手具の基礎技術グループを優位に取り入れなければならない（最低50%）
- D審判による減点：基礎技術グループ優位性の欠如0.50点
- 手具の技術要素に限度はないが、身体の難度中に同じものを実施することはできない（ただし、ジャンプ/リープとボットのシリーズ中は除く）。

例：




- 回旋と“8の字運動”は面と/または大きさが異ならなければならない
- 様々な体の部位によるクラブの不安定なバランス
- 異なる体の部位によるクラブとリボンのスティックによる転がし
- 難度申告書には、手具の基礎技術グループ（F）とその他のグループ（O）の数を審判員が評価しやすいようにコーチは明記しなければならない。

### 1.3.1. 各手具の基礎技術グループとその他の技術グループ一覧


手具	手具の基礎技術グループ群	その他の手具の技術グループ	
U	 ジャンプにてロープをくぐり抜ける ロープは前方、後方、または側方に回す	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 回しのシリーズ(最低3回)、ロープは2つ折り</li> <li>● 身体の一部でのロープの自由な1回転</li> <li>● 開いた状態で1回転、ロープを伸ばして、真ん中もしくは端を持って</li> </ul>	
	 シリーズ(最低3回)での小さなホップにてロープをくぐり抜ける、ロープは前方、後方、または側方に回す		 小さな投げと受け
	 “エシヤッペ”		 巻きつけ
	 らせん (ロープの端を “エシヤッペ” 中に2回転またはそれ以上の回転をさせる)		
	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 胴の大きな動きを伴った8の字または “セル” (ロープは両手で保持)</li> <li>● 大きな回旋 (ロープは両手で保持)</li> </ul>		
 ロープの各端をそれぞれの手にて受ける			
O	 身体全体または身体の一部をフープにくぐらせる	 身体の全てまたは一部がフープを超える	
	 身体上の最低でも2部位によるフープの転がし 床上でのフープの転がし	 小さな投げと受け	
	 手の周りでの回しのシリーズ(最低3回) 身体の一部の周りでの自由な回し		
	 フープの軸回し: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 指の間での自由な1回転</li> <li>● 身体の一部上での自由な1回転</li> <li>● 床上での回転のシリーズ(最低3回)</li> </ul>		
●	 身体上の最低でも大きな2部位によるボールの転がし  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 床上での大きな (最低1m) ボールの転がし</li> <li>● 床上での小さな転がしのシリーズ(最低3回)</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● ボールの “フリップオーバー” 要素</li> <li>● ボールの周りでの片手/両手の回転</li> <li>● 補助付きの小さな転がしのシリーズ(最低3回)</li> <li>● 床上のボールの上を身体で転がる</li> <li>● 身体の異なる部位からのボールの “突き” /押し</li> </ul>	
	 つき: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 小さなつき(膝下)のシリーズ(最低3回)</li> <li>● 1つの高いつき(膝の位置、膝より高く)</li> <li>● 身体の一部によるつき返し</li> </ul>		 小さな投げと受け
	 ボールの8の字 腕の動き(回し)と胴体の大きな動きを伴う		
	 片手によるボールの受け		

	 風車:クラブの最低4つの小さな回転を、時間を遅らせて交互に、手首/手をクロスしたり開いたりして	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1本または2本のクラブによる身体の一部上または床上での回転</li> <li>● 1本または2本のクラブによる身体の一部上または床上での転がし</li> <li>● 身体からの1本または2本のクラブのつき返し</li> <li>● “滑らせる(スライディング)”の動き</li> <li>● 打ち(最低1回)</li> <li>● 身体の異なる部位からの1本または2本のクラブの“突き”/押し</li> </ul>
	 2本のクラブによる小円のシリーズ(最低3回)	 1本のクラブによる小円のシリーズ(最低3回)
	 2本のクラブによる非対称の動き、クラブは異なる形または大きさと異なる面または方向の両方を伴わなければならない	 1本のクラブによる小さな投げと受け
	 2本のクラブによる小さな投げと受け、クラブは同時または次々と回転を伴って投げる	 2本のクラブによる投げ/受け、同時に  2本のクラブによる非対称の投げまたは受け  “滝状”の投げ(ダブルまたはトリプル)
	 らせん(4-5の輪)、間がつまっでいて同じ高さで  床上でのらせん	 “ブーメラン” (空中または床上)
	 蛇形(4-5の波)、間がつまっでいて同じ高さで  床上での蛇形	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 手の周りでのスティックの回転の動き</li> <li>● 身体の一部上でのスティックの転がし</li> <li>● 身体の一部上からのスティックのつき返し</li> <li>● 巻きつけ</li> <li>● 身体の動きまたは回転を伴った難度中(“スローターン”を除く)に、身体の異なる部位(首、膝、肘)によって保持されているスティックで身体周りにてリボンを動かす</li> </ul>
	 リボンの形の中をくぐり抜ける、または上を超える	
	 “エシヤッペ”	 小さな投げと受け
<b>注意：小さな投げ</b> — 身体の近くにて		
<b>注意：DER またはマステリーの基準にある以下の基礎要素は基礎技術として計算される</b> 		

### 1.3.2. 全ての手具に対するその他の技術グループ一覧

	投げまたは受け 中くらいの投げ — 選手の身長 の 1 倍から 2 倍 大きな投げ — 選手の身長 の 2 倍またはそれ以上
	手具操作 (手具は動いていること) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 十分な身体の動きを伴った 8 の字運動 (ロープとボールは除く)</li> <li>● 大きな回旋 (ロープは保持または片手ずつにて開いた状態、ロープの風車)</li> <li>● 身体のあらゆる部位周りでの、あるいは脚 (両脚) の下での手具の持ち替え</li> </ul>
	身体の一部上による不安定なバランス

### 1.3.3. 手具の不安定なバランス

- 手具が手(両手)以外の身体の小さな一部分(首、足、手の甲)に保持、または身体と手具の間に手具を失う可能性がある保持(ローテーション難度中に開いた手の上でのボールの保持を含む)。
- 不安定なバランス  として認められるためには、身体のいかなる部分においても手具を挟んではならない。

#### 例外:

- ボールとクラブ(1本または2本)を身体の回転を伴う動きもしくは回転を伴った難度で背中に保持することができる(挟む)。(スローターンは許可されない)
- ロープ(開いた状態もしくは折った状態)とリボンのスティックを回転もしくは回転を伴った動きで背中に保持する(挟まない)。

### 1.3.4. 手具の静止

- 手具が片手／両手によって固定または挟んだ状態
- 1つより多い身体の動作中に、身体のあらゆる部位にて固定または挟んだ状態で保持されている
- 手具が難度の準備動作、難度中、または2つの連続した難度において保持されている
- 手具の飾りとしての使用（個人と団体）：独創的に、芸術的に、かつ異なる構成的要素として実施することが可能であり、これらの要素はととも短く、手具の動きの連続性を欠くことなく行うことが条件である（各構成において最高3回まで、かつ身体の動きは4動作を超えない）。
- 実施審判（E）より減点：手具の静止または条件に反する手具の飾り要素 0.30 点

### 1.4. 回転と投げを伴うダイナミック要素 - DER (R) 手具の投げを含めて：

- 投げながら、手具が空中にある間または受けながら、最低2回の様々な軸による身体の回転を中断なく行う
- 手具の視野コントロールを失う
- 床上の通過を伴う、伴わない
- 回転中または回転終了時における手具の受け。受けの最中に 0.1 の技術的ミスのある場合（不正確な受け、1-2 歩のステップなど）DER の価値は与えられるが E 減点がある。

#### 1.4.1. 回転を伴ったダイナミック要素の価値 (R) は、以下の条件を伴って加点することができる：

- 投げのタイプ（各投げは異ならなければならない）
- 投げの最中、手具が空中にある間、あるいは受けの身体の回転数
- 最後の回転中または回転終了時の受けのタイプ

#### 1.4.2. R の基本価値

基本価値	基準
R <sup>↑</sup> 2 = 0.20	身体の回転を伴った 2 つのダイナミック要素
R <sup>↑</sup> 3 = 0.30 またはそれ以上 (R <sup>↑</sup> 4, など)	3 つまたはそれ以上の身体の回転を伴ったダイナミック要素（各追加の回転に対して +0.10）



















#### 1.4.3. R の各追加基準：

- 追加基準は、手具を投げる時と／または手具を受ける時と／または身体の回転中に実施することが可能である（追加基準一覧を参照）
- 各追加基準は、R 基本価値である 0.10 点ずつ上がっていく。
- R の価値は、回転数（最低2回転にて中断なし）によって決定されるのと同時に正確に実施された基準も評価される。
- 難度申告書には、あらかじめ回転の合計数と追加の基準のシンボルを明記すること。

例：R<sup>↑</sup> 3 ~~⊗~~ ⊕ = 0.50

例：⊕ ~~⊗~~ R<sup>↑</sup> 2 ~~⊗~~ = 0.50

#### 1.4.4. R の追加基準一覧

追加基準 R	
	身体の回転軸の変更、手具が空中にある間、または受けながら
	視野外での投げ/受け
	手以外での投げ/受け
	高さの変更（2つの高さ：空中/立位と床上）
	手具をくぐり抜けながらの投げ/受け
手具の特殊な投げ	
	手具の軸回しを伴って；水平面、垂直面
	斜めの面
	2本のクラブによる投げ
	2本のクラブによる非対称の投げ ロープ/クラブのミックス受け
	脚/両脚の下からの投げと/または受け
	床上にてバウンドした後の投げ、床上にて転がした後の投げ、など
	クラブ：滝状の投げ（連続して：同じ滝状の投げ中に、2本のクラブは同時に空中になければならない）
	開いた状態のロープ
手具の特殊な受け	
	転がしながらダイレクトに受ける
	直接的な投げ返し/つき返し
	回しながらダイレクトに受ける
	片手によるボールの受け
	ロープの各端をそれぞれの手にて受ける

1.4.5. マス터리；団体の交換と関係において、価値が 0.10 のみの回転を伴った身体難度を R にて利用することが可能であり、その際の身体難度は申告書に記載しなくてよく、また身体難度の価値として計算しなくてよい。

- DER における手具の投げまたは受けの最中に、0.10 点を越える価値の回転を伴った身体難度（ジャンプ/リープと 180 度またはそれ以上の回転）を利用することが可能であり、それらは DER の回転の一部として計算することができる。この場合、身体難度の申告が必要である。

1.4.6. 回転要素のシェネは、R の一部として単独またはシリーズにて一度だけ利用できる。

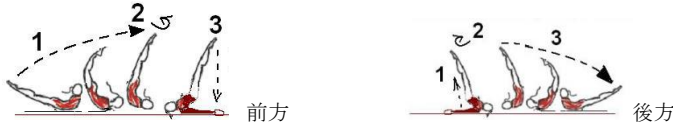
- R 中のシェネの繰り返し、同じ繰り返しによる R は評価されない。

1.5. プレアクロバット要素（個人と団体）：演技中に 1 度だけ行うことができる：

- 異なる回転の技術を伴った身体難度の一部として
- 全てのプレアクロバット要素は、静止姿勢なしでまたは手具の受けに伴うわずかな静止により行わなければならない。
- 同じプレアクロバット要素を R の一部として、単独または 2 つまたはそれ以上の要素シリーズで、または団体の関係または交換の一部として行うことができる。
- シリーズで行ったプレアクロバット要素は、単独の R そして/または団体の関係の一部として、再度行うことはできない。
- 注意：同じプレアクロバット要素は、身体難度の追加要素に一回、そして個人演技における DER/マス터리、そして団体演技における DER/関係/交換のいずれか一回行うことができる。

1.5.1. 以下のプレアクロバット要素のみが許可される：

- 床を離れない前転、後転、横転
- 床を離れない前方転回、後方転回、側転
- 様々なタイプの支持（胸支持、肩支持、方手（両手）支持）と／または技術を伴う転回は、異なるプレアクロバット要素として考えられる。
- 《胸回転／ポワソン》：床上で肩支持から身体を垂直に伸ばしていく転回



- “ダイブスプリットリープ”：上体を前屈させ、直接1回転またはそれ以上の回転につながるジャンプは **R** として有効である（回転を伴ったダイナミック要素）

- **R** 中のダイブスプリットリープでは《高さの変更》「基準を使用することが可能である。

例：“ダイブスプリットリープ” から直接に別の2回転 = **R** 3（回転を伴った3つのダイナミック要素）

1.5.2. 以下の要素は許可されるが、プレアクロバット要素としては認められない：

- 背面での肩支持
- 床上での横開脚または前方開脚で静止位置がないこと
- 床上に身体の一部を付けずに、方手または両手、または前腕のみでの支持、前方/側方転回を伴わず、垂直位置で静止のないもの

1.5.3. 全ての許可されているアクロバット要素が演技に組み込まれる条件は：

- 手具の技術要素と組み合わせられること
- 選手は要素の開始、終末または要素中に手具と接触していること

1.6. 手具のマス터리 (M) とオリジナリティー (O)

1.6.1. 総則

- 特別な手具要素から成る（これらの要素は珍しいユニークなものとする、なぜなら新体操の基本的な手具操作とはならないからである）
- マス터리は要素の不完全な申告（ベース+基準）であった場合は評価されない。
- 技術的欠点があった場合は、マス터리要素は評価されない。
- 各手具のマステリーの組み合わせ要素は異なるものでなければならない：
- 難度申告書には **M** ベース（基準）と記載 = 0.30

● 構成要素：

- 最低1つのベース：基礎と／またはその他の手具技術グループ（1.3.1参照）+最低2つの基準。例：**M** ↓ (≠) (♯)

または










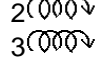


















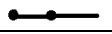
- 2つのベース+最低1つの基準。例：**M** V (∞) (∞)

1.6.2. 手具のマステリーは以下の演技中にも実施することができる：

- 身体の難度 (D)
- ダンスステップコンビネーション **S** →




### 1.6.3. マステリーの基準：例

	視野外
	手（両手）以外
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ジャンプ／リープもしくはスキップ／ホップ中に , , ,  の二重回し</li> <li>クラブ（2本のクラブ）が空中にある間の非常に速い回し</li> </ul>
	身体の回転を伴って（180° とそれ以上）
	最低2か所の異なる身体の部位による、手以外での持ち替え
	身体の異なる部位での手具の2～3回の大きな転がし  ,  ,  , 
	床上にて、身体の異なる部位上での大きな転がし
	身体上にて転がしながらのダイレクトな受け  ,  , 
	手具をくぐり抜けながらのダイレクトな受け  , 
	フープを回転させながらのダイレクトな受け
	<ul style="list-style-type: none"> <li>2本のクラブでの非対称の投げ</li> <li>ミックス受け , </li> <li>リープ／ジャンプもしくはスキップ／ホップ中の腕の交差</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>片脚／両脚の下からの投げと／または受け</li> <li>回転中に片脚／両脚の下にて手具の技術的動作を実施（風車、らせん、フープの回しなど）</li> </ul>
	投げ返し
	開いたロープの投げ、ロープは張った状態で

注意：上記の追加に関して、#1.4.4にある“手具の特殊な投げと受け”の基準をマステリーに使用することもできる。

### 1.6.4. 個人と団体におけるオリジナルな手具要素 (0.40)

- 全てのオリジナルな手具要素は、技術委員会が審査できるように、世界選手権の遅くとも2か月前までに申請しなければならない。
- 世界選手権大会前に、当該国協会は、オリジナル手具要素のビデオと2か国語による説明文（フランス語と英語）を、要素の図とともに FIG に提出しなければならない。
- 世界選手権に参加しない選手または団体は、オリジナル手具要素の審査のために FIG へビデオを提出することができる。
- 承認されたオリジナルティは、オリンピックサイクルの間、提出した当該選手もしくは団体によるその手具に対して有効となる；どの選手や団体も、オリジナルティのボーナス+0.30の加点なしで同じ要素を行うことができる。
- 記号  は、オリジナル要素の前に記載しなければならない。

### 1.6.5. 新しい身体難度の容認

現在実施されていない、あるいは身体難度一覧に掲載されていない新しい身体難度は、FIG 新体操技術委員会に申請されなければならない。

- 新しい身体難度要素とみなされ技術委員会にその難度価値を与えられた後の最初の FIG 公式競技会にて、その要素を成功させなければならない（ミスなしで）。
  - 世界選手権大会
  - オリンピック大会
  - ユースオリンピック大会
- 最初の競技会において、1名より多くの選手が実施できた場合は、その要素は新しい身体難度として認められない。
- 新しい要素は、FIG 公式競技会の遅くとも2か月前までには提出されなければならない。要素評価の提出にあたっては、2か国語（フランス語と英語）による説明文、要素の解説図、そして DVD または電子的リンクが必要である。
- 結果は直ぐに以下の組織へ文書にて連絡される
  - 対称となる協会と

- 評価審判（指名）あるいは関係する競技会の審判へ事前説明として
- e) 新しい身体難度は、それらの要素が申請され、さらに **FIG** 公式競技会にて承認されて実施された時のみ採点規則に記載される。

### 1.7. 難度の得点 (D)

(D) 審判は以下の過程に従って演技を評価する：

- 演技順に全ての身体の難度（最高9個）を評価し、正しい方法で行われたかを確認する
- 必要な場合は、難度申告書に記載されていない難度を評価し書き加える
- 最低1個のダンスステップコンビネーションの実施を確認する **S** →
- 最高3個までの回転を伴ったダイナミック要素の実施を確認する **R** ↑
- 手具のマステリーを確認する (**M**) **最高5個**
- 基礎グループの優位性（50%）を確認する
- 合計点を出す
- 減点を差し引く

### 1.8. D 審判員による減点

減点	0.30	0.50
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 申告書/演技に各身体グループが2難度より少ない場合、減点は不足の各難度に対して</li> <li>• 申告書/演技に各身体グループが4難度より多い場合、減点は規定数外の各難度に対して（全ての難度に対して、既定数を超えた分の難度は実施順に従いキャンセルされる）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 基礎技術グループの欠如(50%以下)</li> <li>• 9難度より多い申告（最初に実施された9難度のみカウント）</li> <li>• 申告書/演技から1つのダンスステップコンビネーションが欠けている</li> </ul>
	以下の要素の計算間違い（1度のみ）： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 全ての難度の総合計点</li> <li>• 各難度要素の価値: <b>D</b>, <b>R</b> ↑, <b>S</b> →, <b>M</b></li> </ul>	<b>S</b> → <ul style="list-style-type: none"> <li>• 申告書/演技に3個より多く回転を伴ったダイナミック要素が申告されている</li> </ul>
	演技中に1個を超えて“スローターン”難度が含まれている	<b>R</b> ↑
	申告書に記載されていない各難度が実施された場合 <b>0.10 価値の難度は除く：</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DER</b> とマステリーに利用されている回転を伴った<b>難度</b></li> <li>• <b>ダンスステップ</b>に利用されている回転を伴うまたは伴わない<b>難度</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>5個より多いマステリー (M) 要素</b></li> <li>• 声と言葉を伴った音楽が1演技より多い</li> <li>• 声と言葉を伴った音楽を使用しているにも関わらず申告書に明記されていない</li> </ul>

- 1.8.1. 身体難度または手具技術要素記号が誤って記載されていた場合、あるいは身体難度の繰り返し、あるいは身体難度中の手具技術要素が同じであった場合、その難度はカウントしない（減点はなし）。
- 1.8.2. 突発的に選手が演技を長い間中断し（かなり大きなミス）、申告書上の要素を行う時間がなかった場合、難度の不足に対する減点はしない。
- 1.8.3. 採点規則の難度説明文と図解が異なっていた場合は、難度説明文（テキスト）を優先とする。

### 1.9. 難度一覧

### 1.9.1. ジャンプ／リープ難度の一覧 (∧)

#### 1.9.1.1. 基礎的特徴：

- 空中にて形が固定して明確であること
- 十分な高さにおいてその形を見せること

1.9.1.2. ベースにリング、後屈、180°回転を伴わない全てのジャンプ／リープに対して：リング；+0.10、胴の後屈+0.20；180°またはそれ以上の回転+0.20となる。  
 この場合、既存のジャンプのシンボルに次のシンボルを追加する：リング∠，後屈∩，180°またはそれ以上の回転∪。

例：— (0.20) + 180°回転 = ∪ (0.40)； ∩ (0.50) + リング = ∠ (0.60)； ∩ (0.50) + 後屈 = ∩ (0.70)； ∪ (0.40) + 後屈 = ∩ (0.60)  
 • ジャンプの基本 (№ 9, 10) には以下の基準を追加することができる：脚を曲げた状態で通過 - 0.10 (≡)；伸脚での開脚にて通過 - 0.20 (≡)  
 例：— (0.20) + 脚を曲げた状態で通過 (0.10) = ≡ (0.30)；— (0.20) + 伸脚での開脚にて通過 (0.20) = ≡ (0.40)

1.9.1.3. どのジャンプ／リープも片足または両足踏切が可能である；この場合、難度値は同じであり、更にこれらのジャンプは同じ難度とみなされる(#9は除く)

	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50
1. 身体の回転を伴った垂直ジャンプ 180°、または 360°	<p>180° 360° 後方、側方</p>	<p>360° 360°</p>			
2. 《カブリオール》（前方、側方、後方）；アーチ					
3. “シーザー” 様々な位置での脚の切り替えを伴うジャンプ；リングで	<p>水平面にて</p>	<p>水平面より高く（前方、後方）</p>			
4. パイクジャンプ 左右開脚ジャンプ					
5. 《コサック》 脚は様々な位置で；バックルで			<p>(踏切と着地は同じ足にて)</p>		
6. リング					



	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50
7. 《フェットテ》 脚は様々な位置で					
8. “アントルラッセ” 脚は様々な位置で					
9. 開脚ジャンプと鹿ジャンプ：リングで；後屈を伴って；胴の回転を伴って。これらのジャンプは片足または両足にて踏切ることができ、それによって異なる難度とみなす。両足踏切の場合、ジャンプのシンボルの下に↑を加えること。					
10. 回転開脚ジャンプ - 脚は様々な位置で、基準に従って					
11. 《バタフライ》					


## 1.9.2. バランス難度の一覧 (T)




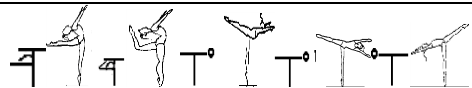

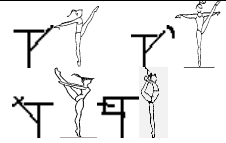
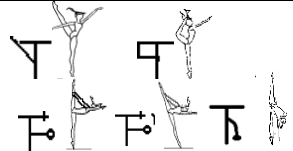
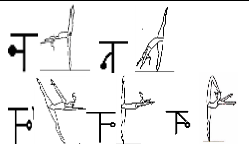







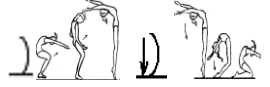
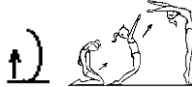


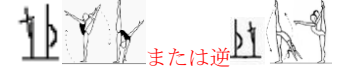


### 1.9.2.1. 基礎的特徴：

- 形が固定され明確であること（静止位置）
- つま先立ちで、踵をつけて、または身体の異なる部位にて実施

### 1.9.2.2. スローターン：

- 1度のみ“ルルベ”または踵をつけたスローターンを実施することが可能である。この場合の価値は、ベースの価値のバランスに 180° またはそれ以上のスローターンを難度中に行うことで踵をついた状態 0.10 点、“ルルベ”0.20 点、加点することができる。以下のシンボルをバランスのシンボルに加えること：∪ または ○ (例: ) または )
- バランス難度中にスローターンを正確に行わなかった場合、難度の価値 + スローターンの価値は評価しない。
- スローターンを膝つきで、腕支持で、または“コサック”位置で実施することは許可されない。

1.9.2.3. 難度の #2 と #3 は踵をつけた状態にて実施することができる。その場合の価値は 0.10 下がる。この場合のバランスのシンボルは、下方の矢印を書き加える (例:  = 0.40 点)

	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50
1. “パッセ” 動脚は水平面より下で上体の前屈または後屈を伴う					
2. 動脚は異なる方向での水平面、上体の前屈、後屈、側屈					
3. 動脚は異なる方向に高く上げる; 上体を水平または水平より低く、支持ありまたは支持なしで					
4. フェット (最低 3 つの異なる形、手の支持なしでルルベにて (毎回のかかとの支持を伴い) 最低 90° または 180° の 1 つのターンを伴う)。各バランスの形は明確に固定すること。			 フェット： 脚は水平面にて最低 2 つの形 + 最低 1 つのターン		 フェット： 脚は水平面より高く最低 2 つの形 + 指定 1 つのターン
5. “コサック”：動脚は：水平；高い位置で；選手の高さの変化を伴う					
6. 身体の様々な部位を軸にしたバランス					
7. 全身の波動を伴ったダイナミックなバランス					
8. 身体の様々な部位を軸にし、脚の動きを伴う、または伴わないで行うダイナミックなバランス	 (肘支持にて前方から入る)	 (肘支持で後方からブリッジを通して入る)		 または逆	 身体の半回転
				 身体の半回転	

### 1.9.3. ローテーション難度の一覧 (♫)

#### 1.9.3.1. 基礎的特徴：

- 最低 360°の基本回転 (例外の回転 #3 ↓↓, ↑↑)
- 回転中に形が**はっきり**固定され明確であること
- つま先立ち(ピボット)で、踵をつけて、または身体の異なる部位での支持

#### 1.9.3.2. 追加の回転

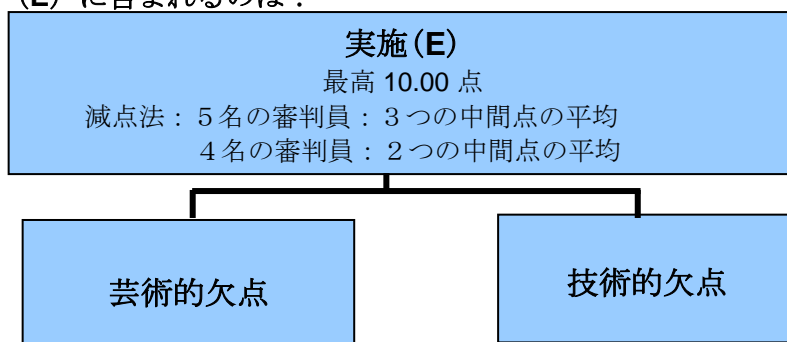
- つま先立ちによる 360°の各追加の回転は、単独とマルチプルローテーション難度、さらにミックス難度の一部において、その難度レベルのベースの価値ずつ上げる。
- 踵をついた状態、または身体の他の部位での 360°の各追加の回転は、その難度の価値を 0.20 ずつ上げる。(回転 #7 ~~♫~~ のを除く)
- 胴の後屈を伴った回転 (#3, 0.40 と 0.50 の価値): 異なるスタートポジション(“立位からのスタート”、“床上からのスタート”)には異なる技術が要求される; 従って、これらの回転は異なるものとみなす。演技中それぞれ“立位”から1回、“床上から”1回の回転を実施することが可能である。これらは基本の回転難度 (180°/360°) から選ぶこと。
- 選手の高さの各変化について (軸足を曲げていく、軸足を曲げた状態から伸ばした位置に戻す) + 各 0.10 点。この場合、選手の変化の方向を示す矢印(複数の矢印)を、シンボルマークの右側に書き加える必要がある。

例(最初の形がベース価値を決める): ♫↓ 軸足を徐々に曲げていく; ♫↑ 軸足を伸ばしていく; ♫↓↑ 軸足を徐々に曲げ、更に伸ばした位置へ戻す

	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50
1. “パッセ” 動脚は水平面、身体の前屈または後屈; 波動を伴ったスパイラルターン (“トーン”)					
2. 動脚は水平にて伸ばした状態または曲げた状態; 上体は水平に倒す					
3. 動脚は高く上げて支持ありまたは支持なしで; 上体は水平、または水平より低く倒す					
4. 《コサック》 (動脚は水平面); 上体を前屈					
5. 《フェツァ》					
6. “イリュージョン” 前方、側方、後方; 全身の波動を伴ったスパイラルターン; “パンシエ” 回転	 “イリュージョン” 前方 または側方;		 “イリュージョン” 上体を後方に倒しながら		
7. 様々な身体の部位での回転	 (最大 1 回転)				

## 個人競技 実施 (E)

### 2. 個人競技の実施 (E) に含まれるのは：



#### 2.1. 芸術的構成

##### 2.1.1. 構成の統一性

- 2.1.1.1. 主な目的は芸術的イメージの創造であり、身体と手具の動きや音楽の特徴を通して表現することにある。
- 2.1.1.2. 音楽の特徴は、主題となる構成のアイデア／テーマを明確にするべきである。選手は演技の始めから終わりまで、これらを観客に伝えなければならない。
- 2.1.1.3. 構成は芸術的、美的および要素のつながりにより展開されるべきであり、一つの動きから次の動きへのスムーズな移行、速さや強さ（ダイナミズム）の対比、動きの幅や高さなどが音楽と関連して演じられること。
- 2.1.1.4. **A.** 構成は一貫性のない身体の難度または手具要素の羅列になってはならず、ひとつの動きから次の動きへ移行する際は、論理的かつ滑らかに行わなければならない。身体または手具の要素の前に不要な停止や長すぎる準備動作なく行うこと。  
**B.** 身体と手具の双方の動きは、ダンスステップコンビネーションにおいて以下のような多様性を見せなければならない：
  - 手具の面
  - 身体と手具の動きの高さ
  - ステップの方向と手具の動き
  - 音楽を伴った身体のスピードと手具の動きのハーモニー
  - ダンスステップにおける手具操作と身体の動きの様々な形
- 2.1.1.5. 演技の開始時と終了時に、選手は手具と接してなければならない。演技開始時の選手のポジションは、手具の最初の動きにより意味づけられ、手具の始めの動きのために用いられなければならない。演技の開始と終了時は極端なポジションであってはならない。

##### 2.1.2. 音楽と動き

- 2.1.2.1. 音楽と動きは総合的な相関関係にあり、以下のように演じられる：
  - テンポ、リズム、及び音楽のアクセントに応じた動きの対比
  - 身体の動きおよび連続的な手具操作を通して、音楽の持つ性質と感情的な呼応を表現する。
- 2.1.2.2. 演技が音楽の最初と最後しか合っていない場合は、その音楽を“バックグラウンドミュージック”として利用しているとみなされる。

##### 2.1.3. 身体の表現の特徴とは：

- 動きの強さ、美しさ、優雅さの統合
- 身体全体を利用した動き（頭、肩、胴体、手、腕、脚）
- 顔の表情も、構成の音楽テーマと構成のメッセージを伝えなければならない。
- 選手／手具の動きの速さと強さ（ダイナミズム）における多様性は、動きのダイナミズムを反映させるものでなければならない。

**2.1.4 空間の使用（多様性）**：フロア面は万遍なく使用しなければならない：

- 異なる**高さ**（選手は空中、立位、床上、など）
- 身体／手具の動きの**方向／軌道**の多様性（前方、後方、など）
- 移動の**様式**の多様性
  - 実施審判（E）より**減点：0.30点** 演技面の使用、高さ、身体/手具の動きの方向/軌道、移動の様式において、多様性を欠く場合

**2.2. 技術的欠点**

**2.2.1. 右手／左手の均衡（手具操作の50%）**

- 演技中は均等に配分すること
- 個人競技：フープ、ボール、リボン
- 団体演技には必須ではない
- 右手／左手の使用の均衡に欠ける
  - 実施（E）審判より**減点：0.30点**

**2.3. 実施減点（芸術と技術）**

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
<b>芸術的欠点</b>			
<b>構成の調和</b>	動きの間の倫理的なつながりに中断がある（そのつど 0.10）	動きはじめに合わない、または極端なポジションでの開始または終了	演技の一部で、つながりとその続きの間が一致しない
	演技中に身体と手具の動きの多様性に欠ける（ダンスステップコンビネーション、つながり要素 など）		演技全体を通して、つながりとその続きの間が一致しない（演技全体が途切れた要素のシリーズになっている） <b>(1.00)</b>
<b>音楽 - 動き</b>	音楽のリズムと性質と動きの間のハーモニーに欠ける 個々の現象に対して （そのつど 0.10）		演技構成において、部分的に音楽のリズムと性質と動きの間のハーモニーに欠ける
			演技構成において、全体的に音楽のリズムと性質と動きの間のハーモニーに欠ける <b>(1.00)</b>
<b>身体表現</b>	ところどころで部分的な動き	演技の大部分において身体と顔の表現に欠ける	身体（部分的な動き）と顔の表現が全体的に欠ける
		演技全体においてスピードと強度の多様性に欠ける（ダイナミズム）	
<b>空間の使用（多様性）</b>		演技面の使用、高さ、身体／手具の動きの方向／軌道、移動の様式の多様性に欠ける	



減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
技術的欠点：各欠点は、そのつど減点される			
音楽		演技終了時に手具を失うことにより、音楽と動きのハーモニーが失われる： <b>0.30+手具の喪失</b>	演技終了時に音楽と動きのハーモニーが失われる
身体の動き			
総則	不完全な動き		
	投げを伴わない移動：演技面でポジションを整える		
基礎技術	動作中の1部位の不正確な保持（そのつど、最高1.00点まで）		
	バランスを失う：移動なしで余分な動きを入れる	バランスを失う：移動して余分な動きを入れる	バランスを失い、片手または両手で、手具で支える  完全にバランスを失い転ぶ - <b>0.70</b>
		選手の静止*	
ジャンプ/リープ	形に大きさが無い；着地が重い		
バランス	形に大きさが無い；形が固定されず、保持されていない		
ローテーション	形に大きさが無い；形が不明確で固定されていない		
	“ルルベ”での回転の実施中に、回転の一部で踵をつく	身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く	
	回転中の移動（スライド）	回転中にホップ、または中断する	
プレアクロバット要素	着地が重い	許可されていない技術	

※選手の静止：選手が手具と接触していない場合に、選手は静止（停止）してはならない（例：投げ、手具の床の上での転がし、など）

手具			
手具の喪失 （2本のクラブが連続して落下する:審判は最も遠いクラブを取り戻すために移動した歩数に対して、1度だけ減点する）			落下し、小さな移動（1,2歩）の後に取り戻す
		落下して移動せずに取り戻す	落下し、大きな移動（3歩またはそれ以上）の後に取り戻す、またはフロア外にて（距離に関係なく） - <b>0.70</b>
			手具の落下と予備手具の使用 - <b>0.70</b>
			演技の終了時に手具を失う（手具との接触なし） - <b>0.70</b>

技術	不正確な軌道、1、2 歩移動して空中で取る	不正確な軌道、3 歩またはそれ以上移動し空中で取る	
	不正確な受け、または片手あるいは身体を添えての受け、身体との不注意な接触による軌道の変更	手具の静止** または許可されていない手具の飾り要素	
		右手と左手の手具の使用の均衡	
<b>ロープ</b>			
基礎技術	不正確な操作:大きさ、形、面、またはロープの両端が保持されていない (そのつど、最高 1.00 点まで)		
	ロープの片端を失い、演技を短く中断		
	ジャンプまたはステップ中にロープに足が引っ掛かる		
	ロープの結び目	身体または身体の一部にロープが巻きつき、演技を中断する	
<b>フープ</b>			
基礎技術	不正確な操作:操作面の乱れ、振動 (そのつど、最高 1.00 点まで) 垂直軸での不規則な回し		
	投げの後の受け:前腕に接触する	投げの後の受け:上腕に接触する	
	不本意に転がしバウンドする、身体上での不注意で不完全な転がし		
	回しの実施中に上腕にずれる		
	フープのくぐり抜け:フープに足が引っ掛かる		
<b>ボール</b>			
基礎技術	不正確な操作:前腕でボールを保持する (そのつど、最高 1.00 点まで)		
	不正確に転がしバウンドする、身体上での不注意で不正確な転がし		
	不注意な両手によるボールの受け (例外:視野外の受け)		

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
<b>クラブ</b>			
<b>基礎技術</b>	不正確な操作（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	小円と風車の際に不規則な動きまたは動きの中断と、風車中に腕が離れすぎている		
	2本のクラブによる投げ受けの間に、クラブの回転の同時性が乱れる		
	クラブの非対称の動きにおいて操作面の正確性の欠如		
<b>リボン</b>			
<b>基礎技術</b>	リボンの図形の乱れ（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	不正確な操作：不正確な持ち替え、スティックの中央を持つ、図形間での不正確なつなぎ、リボンの音（そのつど、最高 1.00 点まで）	身体または身体の一部にミスによりリボンが巻きつき、演技を中断する	
	らせんと蛇形：らせんや蛇形の間隔が十分に詰まっていない、または同じ形状でない（高さ、長さ）（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	リボンの結び目ができるが演技の中断はない	リボンの結び目ができ演技を中断	
	形状を作る、投げ、エシャッペ、などの最中に不本意にリボンの端が床に残る、など（そのつど）		

\*\* 手具の静止（個人競技 #1.3.4 参照）

**2.4. 実施の得点（E）**：各実施審判（E）は全ての芸術と実施ミスを記録し、**芸術と技術の減点をそれぞれに分けて最終減点得点を出す。**

# 団体競技 総則

## 1. 選手の数

- 1.1. 各団体は6名の選手で構成される；5名の選手が各演技に参加し、残りの選手は演技の実施中に競技場にいることが許可されている（選手交代に備えて）。
- 1.2. 様々な理由により、選手が演技中に団体から離脱した場合：
- a) 他の選手と交替
    - コーディネータージャッジより減点：
      - 0.30点 – “団体からの選手の離脱”
      - 0.50点 – “新しい選手の使用”
  - b) 選手の交替なし
    - その演技は評価されない

## 2. 入場

- 2.1. 演技面への団体の入場は以下のようにされなければならない：
- 伴奏音楽なしでの速やかな入場
    - コーディネータージャッジより減点：規則に反した入場 0.50点
  - 5名の選手が各手具を一つずつ保持、あるいは1名また数名の選手がパートナーに素早く投げるまたは渡すために5つの手具を保持

## 3. 手具との接触

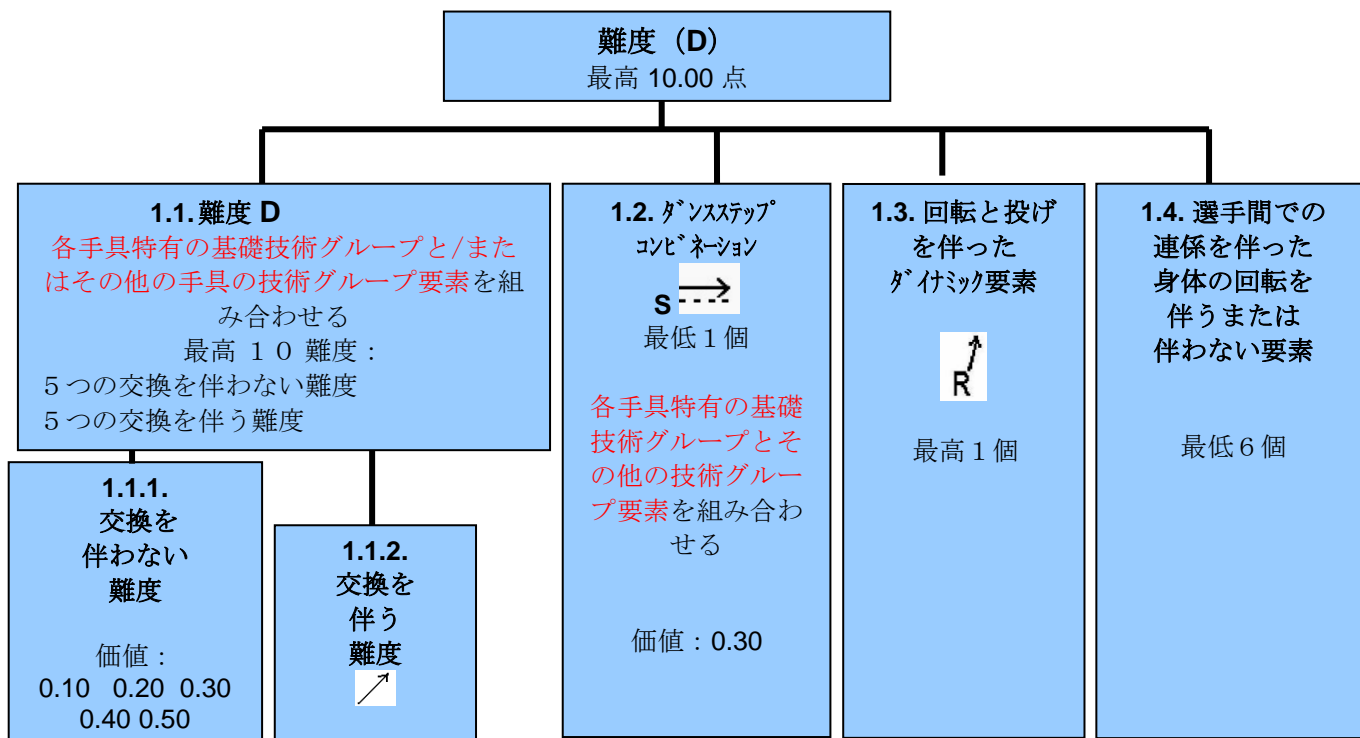
### 3.1. 演技の開始と終了

- 3.1.1. 演技の開始時は、1名または数名の選手が4動作を超えて4秒を超えて手具なしの状態にあってはならない
- 実施審判（E）より減点：0.30点、1名あるいは数名の選手が4動作を超えて4秒を超えて手具なしの状態にある
- 3.1.2. 手具と選手が同時に開始しない場合、1名あるいは数名の選手または手具が、連続して互いに動き出すようにし、停止状態は最高で4動作4秒までとする。
- 実施審判（E）より減点：0.30点、1名あるいは数名の選手または手具が4動作を超えて4秒を超えて静止状態にある
- 3.1.3. 演技の終了時は、各選手は手具を保持、あるいは1つまたは数個の手具と接触していてもよい。この場合、1名または数名の選手は最後のポジションで手具なしとなる。
- 実施審判（E）より減点：0.30点、最後のポジションにて。5名全ての選手が手具との接触を欠く場合

注意：3.1.2～3.1.3は関係にも関係する。

# 団体競技 難度 (D)

## 1. 団体演技の難度 (D) に含まれるもの :



難度 (D) の申告書では、構成要素 (#1.1、1.2、1.3、1.4 を参照) をその演技の順序に従って記載しなければならない。

### 1.1. 難度 (D)

各団体演技は最高 **10 個の難度** を含むことができる。

#### 1.1.1. 交換を伴わない難度 (身体の難度) - 5 個

個人競技の全ての身体の難度は、団体競技にも有効である。単独の身体の難度のみが有効である (例外: マルチプルローテーション難度 “フェット”)。

1.1.1.1. 難度は5名の選手が同じ種類と価値で実施してもよいし、異なる種類と価値で実施してもよい。但し、一番低い価値にて実施された難度が、その団体の難度価値となる。

1.1.1.2. 構成のミスであろうが選手達の技術的ミスであろうが、5名の選手にて演技されなかった難度はその価値を失う (個人競技、1.1.6 ; 1.1.8 参照)。

1.1.1.3. 5名の選手が、同時に **3 個またはそれ以上の身体の難度を実施することは許可されない。**

例: 同時に: 3名の選手が《ジュッテターン》、1名の選手が《コサクジャンプ》、そして1名の選手が《身体ひねりを伴った全身波動 (“トロー”)》

- 難度審判 (D) より **減点: 0.30 点**、そしてこれらの3個の難度は評価されない

1.1.1.4. 団体競技では、各身体グループ (↘; T; ⚬) より、最低1個ずつ取り入れられなければならない。最低5名の選手すべてが実施しなければならない。

#### 1.1.2. 交換を伴った難度 (↗) - 5 個

1.1.2.1. 交換を伴った難度は申告書上では以下のようにカウントされる:

- 1 交換 = 交換中に1個の身体要素と/またはその他の基準を1つ、もしくはそれ以上。
- 交換の価値: **0.10 点**、最低1個の基準を伴って実施。例: 1個の身体の動き要素

- 交換中に身体の難度を実施することはできない（この場合、身体の難度は評価されない）。

#### 1.1.2.2. 手具の投げによる交換のみを交換難度とみなす。

- 5名の選手が同じ価値で、または異なる価値にて実施する交換。
- 最も低い価値での交換が、その交換の価値となる。

#### 1.1.2.3. 交換は異なる投げと／または受けを伴って、様々なタイプで行わなければならない（5つの異なるタイプ）。投げまたは受けのどちらか、もしくは投げと受けの双方とも異ならなければならない。

- 難度審判（D）より減点：この規則に則っていない場合 0.30 点

#### 1.1.2.4. 交換は以下のように実施される：

- 同時に、またはすばやく連続的に。
- 移動を伴って、または伴わないで。
- 5名の選手が一緒に、またはサブグループになって。
- 1種類の手具同士で、または2種類の手具同士で。

#### 1.1.2.5. 基本交換は、全ての選手が交換の2つの動作に参加した場合のみ有効となる：

- 自分の手具を投げる。
- パートナーからの手具を受ける。

#### 1.1.2.6. 交換中に1個または数個の手具が落下した、または衝突した場合、その交換は価値を失う。もし2名またはそれ以上の選手が基礎技術の大きな変更を伴って手具を受けた場合、その交換は価値を失う（0.10を超える欠点）。

#### 1.1.2.7. 以下の要素を手具の投げの最中と／または受けの最中に実施することは、交換の価値を各 0.10 点ずつ上げることとなる：

- 距離：6メートル（→6）投げの最中と／または受けの最中に（構成の一部として実施された場合）。
- 座位での受け：（＝）選手は先に座位にならなければならない、また受けの際は移動してはならない。
- 2本のクラブの同時投げと／または受け（↗）。
- 投げと／または受けを視野外にて行う（☒）または手の助けなしに行う（≠）。
- 手具が空中にある間に1回転の要素（難度ではない）を実施（o）。
- 投げ返し（↖）。

#### 注意：

- 上記の価値に加え、1.4.4 と 1.6.3（個人）に記載された基準を使用することができる。
- ボールの両手受けの場合（選手の数にかかわらず）、交換は評価するが実施減点となる。

#### 1.1.2.8. 交換における特殊な技術：

- ロープ／リボン：ロープまたはリボンの投げによる交換が有効となるのは、時間の長さに関係なくその手具が完全に空中に上がった場合のみとなる。
- クラブ：1本のクラブによる交換も、2本のクラブによる交換と同じように有効である。
- リボン：投げによるリボンの交換の場合、基本として選手はスティックの端を受け取らなければならない。しかし、その受けが次の動作に直結することを条件に、およそ 50cm あるリボンの折り返し部分を故意に受け取ることは許可される。

#### 1.2. ダンスステップコンビネーション S → : (最低1つ)

- 5名の選手による同じまたは異なるもの。
- サブグループによる同じまたは異なるもの（個人競技を参照）。

- 最低1つの基礎手具グループを伴い、5名全員の選手によって実施のこと。
- ダンスステップコンビネーション中に連係(C)の実施が可能である。

1.3. 回転と投げを伴ったダイナミック要素 R (最高1つ) 5名の選手による：  
(個人競技を参照)

1.4. 選手間での連係を伴った身体の回転を伴うまたは伴わない要素 (最低6つ)

- 難度審判(D)より減点：連係を伴った要素の不足ごとに0.30点(交換は除く)。
- 連係要素は、以下の1つまたはそれ以上の重大な技術的ミスなしに行われた場合、評価される：
  - 連係中の手具の落下、1または2本のクラブを含む。
  - 連係中にバランスを失い片手(両手)または手具にて支える、または転ぶ。
  - 1名または数名の選手または手具が4動作より長く4秒より多く明らかに停止している。
  - 数人の選手の実施ミスにより、結果的に連係の構成が大きく変更した。
  - 不正確な軌道により、2歩を超えての移動を伴って手具を受ける。

1.4.1. 身体の回転を伴わない連係 — C, CC, C

1.4.1.1. 連係要素とは：

- 全ての選手が、一緒にまたはサブグループにて(2人組、3人組、など)直接または手具を介して間接的に、接触していなければならない。
- 1名または数名の選手によって異なるタイプの演技を実施。(1名または数名の選手が手具の投げありまたは投げなし、異なる方向、様々な移動とフォーメーション、など)
- 協力性要素は手具操作を伴いうまく組織されること。

1.4.1.2. 連係を伴った要素は以下の条件に従った場合に有効となる：

- サブグループにて異なる価値の連係を実施した場合、最も低い価値の要素がカウントされる。
- 選手の数または連係のタイプが申告書に記載されているものと異なっている場合は、その連係は有効とならない。

1.4.1.3. 選手(選手たち)がCまたはCCにて手具の基礎技術グループを実施する場合、これらの手具要素を申告書に記載することができる(CまたはCCの記号の後ろ)。

1.4.2. 身体の回転を伴った連係 - CR, CRR, CRRR

- 連係動作(群)には5名全ての選手が参加しなければならない。
- 手具が空中にある間に“視野のコントロールを失う”という基準は、1つまたは複数の身体の様々な軸回転を伴い、自分の投げた手具あるいはパートナーからの手具を受け取ることである。
- パートナーの手具を受けるにあたり：身体の回転中に手具が空中にあり、身体の回転終了直後または最高2歩までのステップ後に手具を受ける。(回転が完全に終了した後に、パートナーに手具を投げない)

1.4.3. 連係中の手具との関係：

- 1名または数名の選手が2つ以上の手具を持ち、パートナーが手具を持っていない状態は4動作4秒を超えない限り、可能である。
- 全ての連係において、1名または数名の選手と/または手具が動いていない状態が目立たないように、様々な動作は最高4動作4秒以内に連続して速やかに行わなければならない。
- 実施審判より減点：
  - 1名または数名の選手が4動作を超えて(4秒を超えて)手具との接触を欠く0.30点
  - 1名または数名の選手と/または手具が4動作を超えて4秒を超えて固定されている0.30点

#### 1.4.4. 係を伴った要素の禁止要素

- 1名または数名の選手が、床との接触を欠いて、もたれかかる動作またはその位置を、**4動作** 4秒を超えて行う
- 2歩を超えて選手を床上にて運ぶまたは引きずる
- 歩く - 1歩を超える支持を伴って - 1名または数名の選手が互いにグループになって
- ピラミッドを形成する
- 実施審判 (E) より**減点**：各違反要素 (群) 0.30 点；係は価値がない

#### 1.4.5. 選手間の係を伴った要素の基準と価値

価値					係の種類
0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	
<b>C</b>					手具の投げを伴うまたは伴わない係： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5名全ての選手による</li> <li>• サブグループにて(2人組、3人組、4+1)</li> <li>• 1名または数名の選手の“リフティング”を伴うと／または手具と／または選手で支持を伴うことができる</li> </ul>
<b>CC</b>					複数の交換： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各選手が最低2回の交換</li> <li>• 異なる手具操作(バウンド、床での転がし、投げ等)</li> </ul>
	<b>C</b> ↗				2個(4本のクラブ)またはそれ以上の手具の投げ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 同じ選手が同時にまたは次々と連続して(最大2回)</li> </ul>
	<b>CR</b>				1名または数名の選手が自分の手具を投げ、以下のことを行った直後に自分のまたは相手の手具を受ける： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 手具が空中にある間に、視野コントロールを失う身体の回転を伴ったダイナミック要素</li> <li>• パートナー (達) の支持／リフティングまたは手具での助け (これらの要素は必須ではない)</li> </ul>
		<b>CRR</b> 1~2名の選手	<b>CRR3</b> 3名の選手		1名または数名の選手が自分の手具を投げ、以下のことを行った直後に自分のまたは相手の手具を受ける： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 手具が空中にある間に、視野コントロールを失う身体の回転を伴ったダイナミック要素</li> <li>• 1つまたは数個の手具と／またはパートナーの上、下、中をくぐり抜ける</li> <li>• あるいは、1名または数名のパートナーの助けと／または、1名もしくは数名のパートナーの手具の助けを伴ってくぐり抜ける</li> </ul>
				<b>CRRR</b>	1名または数名の選手が自分の手具を投げ、以下のことを行った直後に自分のまたは相手の手具を受ける： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 手具の視野コントロールを失う身体の回転を伴ったダイナミック要素を伴って、手具が空中にある間にパートナーの手具をくぐり抜ける (手具はパートナーによってもくぐり抜ける選手によっても保持されてはならない)</li> </ul>

同時投げの係は、回転 (CR など) を伴う各係と組み合わせることができる。その場合、係の価値は、2つの構成要素の価値の合計によって与えられる。申告書には、記号を記載しなければならない。

**追加の基準 (CR、CRR、CRRR のみに有効；これらは選手が係の主要動作を実施した時に有効 - 視野コントロールを失う身体の回転を伴う)：**

- 係では、1名より多くの選手によって手具の投げと／または受けにおいて以下のことが実施された場合 0.10 ずつ上がる：
- **+** - 手 (両手) 以外で
- **⊗** - 視野外にて



### 1.5. 難度得点 (D)

審判は以下の過程に従って演技の難度 (D) を評価する：

- 10個の難度を演技順に評価し、正しい方法で演技されたかを確認する
- 必要であれば、申告書に記載されていない難度を付け加える
- 5個の交換を伴わない難度の実施を確認する
- 5個の異なるタイプの投げまたは受けを伴った交換難度  $\nearrow$  の実施を確認する
- 最低1個のダンスステップコンビネーション  $\mathbf{s} \rightarrow$  の実施を確認する
- 最高1個の回転を伴ったダイナミック要素  $\mathbf{R}$  の実施を確認する
- 選手間での身体の回転を伴うまたは伴わない連係要素の実施を確認する (最低6個)
- 合計点をだす
- 減点を差し引く

### 1.6. D 審判員による減点

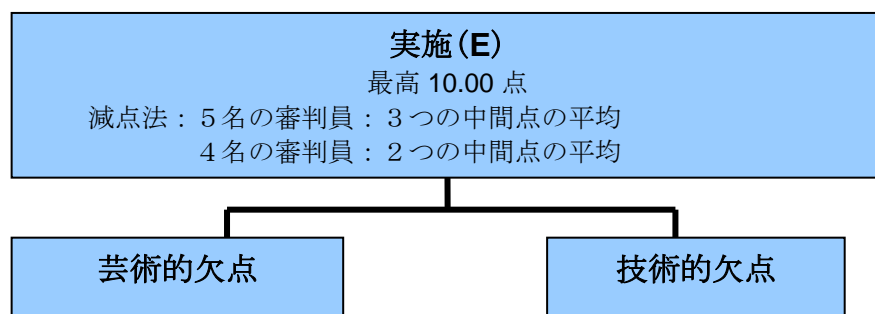
減点	0.30	0.50
	全ての5名の選手による交換を伴わない難度中に、3個またはそれ以上の異なる身体の難度が同時に実施されている	申告書に10難度より多く入っている(この場合、最初の10難度のみが評価される)
	申告書上での間違い: (1度のみ) - 全ての難度の総合計点 - 1難度の価値	申告書/演技に交換を伴わない難度が5個より少ない
	“スローターン”が1個より多い	申告書/演技に交換を伴った難度 $\nearrow$ が5個より少ない
	申告書に記載されていない各難度が実施された場合 除外される 0.10 価値の難度： • DER と交換と連係に利用されている回転を伴った難度 • ダンスステップに利用されている回転を伴うまたは伴わない難度	申告書/演技に1つのダンスステップコンビネーション $\mathbf{s} \rightarrow$ が入っていない 申告書/演技に1個より多い $\mathbf{R}$ がある
	交換を伴った難度において5個の異なった投げと/または受けが欠けている	声と言葉を伴った音楽が1演技より多い
	手具の基礎グループ (50%は必須でない) または身体の動きグループがない	声と言葉を伴った音楽を使用しているにも関わらず申告書に明記されていない
	連係要素の不足ごとに (交換は除く)	

※ 5名全ての選手によって手具の基礎グループの実施に関わる必要はない。

注意：各基礎グループがあること；各欄1要素を超えるグループにおいては、それらの欄から1要素のみ要求される。各グループの不足ごとに減点となる。

## 団体競技 実施 (E)

### 2. 団体競技の実施 (E) に含まれるもの :



#### 2.1. 芸術的構成

##### 2.1.1. つなぎ、表現、音楽 :

全ては個人競技における規則が団体競技においても有効となる

##### 2.1.2. 組織的な共同作業

団体競技の特徴とは、各選手が協力精神をもってチームとしての全体の動きに参加することにある。

##### 2.1.3. 各構成は異なる形での共同作業がなくてはならない :

全ての選手が**同じ**動きをする場合 :

- 組織的に同時に実施
- 組織的に素早い連続による実施
- “カノン” による実施
- “コントラスト” による実施

全ての選手が異なる動きをする場合 :

- “コーラル” による実施を伴った組織にて
- 関係での実施

上記のいずれのタイプも構成の中に多用されてはならない

##### 2.1.4. 動きの多様性は、ダイナミック（動きの速さと強さ）を含む

##### 2.1.5. 空間の使用：演技面は万遍なく使用しなければならない :

- **フォーメーション**：最低**6個**（大きさや形の多様性）
- 異なる**高さ**（選手は空中、立位、床上、など）
- 身体／手具の動きの**方向／軌道**の多様性（前方、後方、など）
- 移動の**様式**の多様性
  - 実施審判 (E) より**減点**：最低6個のフォーメーションに欠ける（大きさや形の多様性）**0.30点**
  - 実施審判 (E) より**減点**：**演技面の使用**、高さ、身体／手具の動きの方向／軌道、移動の様式の多様性に欠ける場合**0.30点**

## 2.2. 実施減点（芸術と技術）

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
<b>芸術的欠点</b>			
構成の調和	動きの間の論理的なつながりに中断がある（そのつど 0.10）	動き始めに合わない、または極端なポジションでの開始または終了	演技の一部分で、つながりと移行の間が一致しない
	演技中に身体と手具の動きの多様性に欠ける（ダンスステップコンビネーション、関係、つながり要素 など）		演技全体を通して、つながりと移行の間が一致しない（演技全体が途切れた要素のシリーズになっている） (1.00)
音楽 - 動き	音楽のリズムと性質と動きの間のハーモニーに欠ける個々の現象に対して（そのつど、0.10）		演技構成において、部分的に音楽のリズムと音楽の性質や動きにおいてハーモニーに欠ける
			演技構成において、全体的に音楽のリズムと音楽の性質と動きにおいてハーモニーに欠ける (1.00)
身体の変現	ところどころで部分的な動き	演技の大部分において身体の変現に欠ける	身体の変現がない（部分的な動き）
		演技全体において速さと強さの多様性に欠ける	
組織的な共同作業	ところどころで共同作業が中断する	演技の大部分において共同作業の多様性に欠ける	共同作業の欠如
		関係の禁止要素	
空間の使用（多様性）		最低6個のフォーメーションに欠ける（大きさと形の多様性）	
		フォーメーションでの長い停止	
		演技面の使用、高さの使用、身体/手具の動きの方向/軌道、移動の様式の多様性に欠ける	
<b>技術的欠点</b>			
音楽 - 動き（各選手）	個人のリズムと団体のリズムの間で同時性に欠ける		演技終了時に音楽と動きのハーモニー欠ける（選手の数にかかわらず1回）
		演技終了時に手具を喪失し、音楽と動きのハーモニーに欠ける：0.30（+手具の喪失）	
同調とハーモニー	選手間の表現の大きさまたは強弱の同時性に欠ける（そのつど、最高1.00点まで）		
フォーメーションと移動	フォーメーションの変更		選手間/手具間での衝突（+全ての結果）
	不正確な移動の形と方向		

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上	
身体の動き				
総則	不完全な動き			
	投げを伴わない移動:演技面でポジションを整える			
基礎技術	動作中の1部位の不正確な保持(そのつど、最高1.00点まで)			
	バランスを失う:移動なしで余分な動きを入れる(各選手)	バランスを失う:移動して余分な動きを入れる(各選手)	バランスを失い、片手または両手で、手具で支える(各選手) 完全にバランスを失い転ぶ - 0.70 (各選手)	
		開始時において1名あるいは数名の選手が4動作を超えて4秒を超えて手具なしの状態にある		
		連係中において1名あるいは数名の選手が4動作を超えて4秒を超えて手具なしの状態、もしくは固定された状態にある		
		選手の静止*(各選手)		
	演技の終了時において5名全ての選手が手具との接触を欠く			
ジャンプ	形に大きさが無い;着地が重い			
バランス	形に大きさが無い;形が固定されず、保持されていない			
ローテーション	形に大きさが無い;形が不明確で固定されていない			
	踵をあげた回転の実施中に、回転の一部で踵をつく	身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く		
	回転中の移動(スライド)	回転中にホップ、または中断する		
プレアクロバット要素	着地が重い	許可されていない技術		

\*選手(たち)の静止:個人競技#2.3参照

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
<b>手具</b>			
<b>手具の喪失</b> (2本のクラブが連続して落下する:審判は最も遠いクラブを取り戻すために移動した歩数に対して1度だけ減点する) (各選手)		落下して移動せずに取り戻す	落下し少ない移動(1,2歩)の後に取り戻す
			落下し大きな移動(3歩またはそれ以上)の後に取り戻す、またはフロア外にて - <b>0.70</b>
			手具の落下と予備手具の使用 - <b>0.70</b>
			<b>演技の終了時に手具を失う(手具との接触なし) 0.70</b>
<b>技術</b>	不正確な軌道、1、2歩移動して空中で取る(各選手)	不正確な軌道、3歩またはそれ以上移動し空中で取る(各選手)	
	不正確な受け、または片手あるいは身体を添えての受け、そのことにより手具の軌道が変更される	手具の静止** (各選手) または許可されていない手具の飾り要素  連係中に1個または数個の手具が4動作を超えて4秒を超えて固定されている	
<b>ロープ</b>			
<b>基礎技術</b>	不正確な操作:大きさ、形、面、またはロープの両端が保持されていない(そのつど、最高1.00点まで)		
	ロープの片端を失い、演技を短く中断(各選手)		
	ジャンプまたはステップ中にロープに足が引っ掛かる(各選手)		
	ロープの結び目(各選手)	身体または身体の一部にロープが巻きつき、演技を中断する(各選手)	
<b>フープ</b>			
<b>基礎技術</b>	不正確な操作:操作面の乱れ、振動(そのつど、最高1.00点まで) 垂直軸での不規則な回し		
	投げの後の受け:前腕に接触する	投げの後の受け:上腕に接触する	
	不正確に転がしバウンドする、身体上での不注意で不完全な転がし		
	回しの実施中に上腕にずれる		
	フープのくぐり抜け:フープに足が引っ掛かる(各選手)		

減点	0.10	0.30	0.50 またはそれ以上
<b>ボール</b>			
<b>基礎技術</b>	不正確な操作:前腕でボールを保持する(そのつど、最高1.00点まで)		
	不正確に転がしバウンドする、身体上での不注意で不完全な転がし		
	交換、DER と <b>関係</b> におけるボールの不注意な両手受け(例外:視野外での受け)(そのつど、選手の数にかかわらず)		
<b>クラブ</b>			
<b>基礎技術</b>	不正確な操作:そのつど、最高1.00点まで		
	小円や風車中に不規則な動き、または動きの中断と、風車中に腕が離れすぎている		
	2本のクラブの投げと受けの間にクラブの回転の同時性が乱れる		
	クラブの非対称の動きにおいて操作面の正確性の欠如		
<b>リボン</b>			
<b>基礎技術</b>	リボンの図形の乱れ(そのつど、最高1.00点まで)		
	不正確な操作:不正確な持ち替え、不注意でスティックの中央を持つ、図形間での不正確なつなぎ、リボンの音(そのつど、最高1.00点まで)	身体または身体の一部に不本意にリボンが巻きつき、演技を中断する(各選手)	
	らせんと蛇形:らせんや蛇形の間隔が十分に詰まっていない、または同じ形状でない(高さ、長さ)(そのつど、最高1.00点まで)		
	リボンの結び目ができるが演技の中断はない(各選手)	リボンの結び目ができ演技を中断(各選手)	
	投げと“エシャッペ”:リボンの端が不本意に床に残る(そのつど、選手の数にかかわらず)		

\*\* 手具の静止: 個人競技#1.3.4.参照

**2.3. 実施の得点 (E) :** 各実施審判 (E) は全ての芸術と実施ミスを記録し、**芸術と技術の減点をそれぞれに分けて最終減点得点を出す。**



## 付録

- コーディネータージャッジによる減点
- 手具プログラム：シニア、ジュニア
- ジュニア個人競技プログラム
- ジュニア団体競技プログラム
- サンプル：難度申告書：個人競技 (D)  
                  難度申告書：団体競技 (D)  
                  実施減点票：個人競技 (E)  
                  実施減点票：団体競技 (E)  
                  コーディネータージャッジ減点票
- 上級審判員と審判長の役割についてのルール、リファレンスジャッジのルール
- Ircos 使用時のルール

個人競技及び団体競技でのコーディネータージャッジによる減点

1	音楽の長さ、長短に関わらず各1秒につき	0.05
2	規則に反した音楽	0.50
3	動きなしにて4秒を超えた音楽のイントロダクション	0.30
4	手具、片足、両足、または身体の一部が、既定のラインを越えて床に触れた場合、または手具が演技面より出た場合とその手具が戻ってきた場合	0.30
5	個人選手または団体の各選手が演技面を変更した場合、または演技を場外で終了、または演技中に演技面を離れる	0.30
6	規定外の手具の利用（個人競技、団体競技とも）	0.50
7	既定数を超える予備手具の配置	0.50
8	規定外の手具の取り戻し	0.50
9	規定外の予備手具の利用（もとの手具は演技面に残したまま）	0.50
10	個人または団体選手の服装違反	0.30
11	国（所属）マークや広告が公式規則に反している場合	0.30
12	包帯またはサポーターが規則に反している場合	0.30
13	選手（達）の早すぎる、または遅すぎる入場	0.50
14	選手（達）の競技会場でのウォーミングアップ	0.50
15	団体選手が演技中に声によるコミュニケーションをとった場合	0.50
16	競技会を遅延させる遅すぎる演技への準備	0.50
17	演技中にコーチが選手、伴奏者、または審判と連絡をとった場合	0.50
18	団体選手が演技中に団体から離脱する	0.30
19	正当な理由により選手が団体から離脱し“新しい選手を使用”する	0.50
20	規定外の団体演技の演技面への入場	0.50
21	試技順の間違いまたは試技とは異なる手具の選択	1.00



















## シニアプログラム

### 1. 選手の年齢













- 2013:** 1997年とそれ以前に生まれた者
- 2014:** 1998年とそれ以前に生まれた者
- 2015:** 1999年とそれ以前に生まれた者
- 2016:** 2000年とそれ以前に生まれた者

### 2. 手具のプログラム

#### 2.1. 個人競技：4種目

2013	—				
2014	—				
2015	—				
2016	—				

#### 2.2. 団体競技：2種目

2013	10 	3  2 
2014	10 	3  2 
2015	5 	6  2 
2016	5 	6  2 

















## ジュニアのプログラム

### 1. 選手の年齢







- 2013:** 2000年、1999年、1998年生まれの者
- 2014:** 2001年、2000年、1999年生まれの者
- 2015:** 2002年、2001年、2000年生まれの者
- 2016:** 2003年、2002年、2001年生まれの者

### 2. 手具のプログラム

#### 2.1. 個人競技：4種目

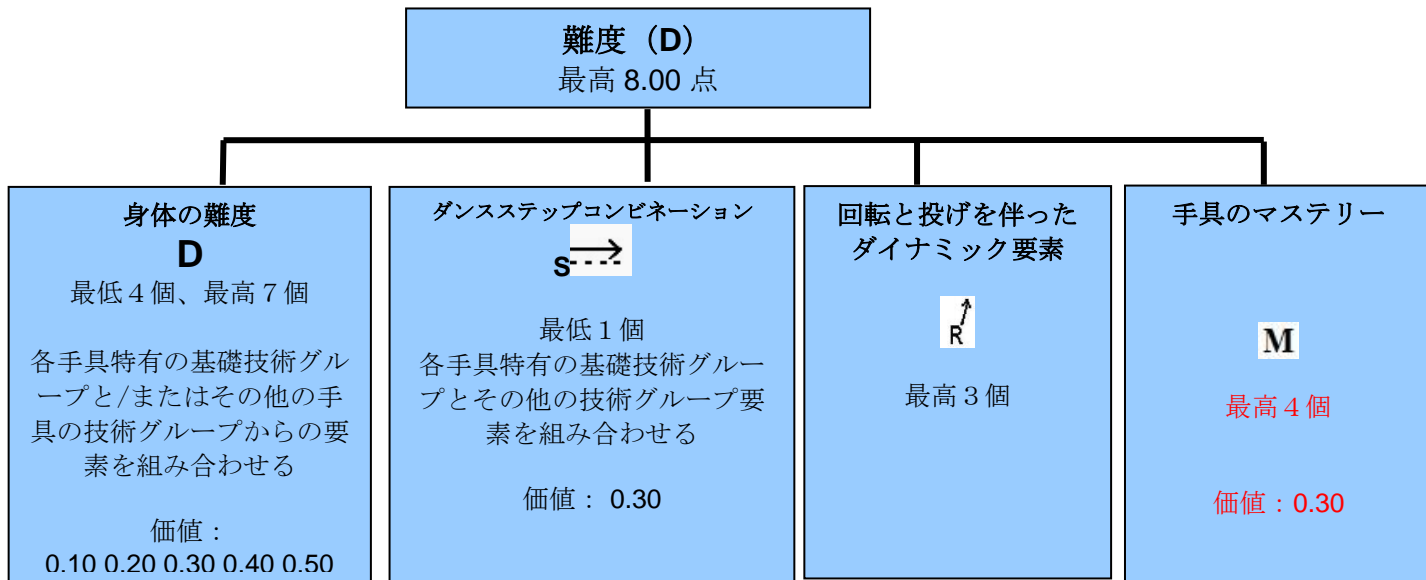
2013	—				
2014	—				
2015					—
2016					—

#### 2.2. 団体競技：2種類

2013	5 	10 
2014	5 	10 
2015	5 	5 
2016	5 	5 

注意：ジュニア選手のリボンの長さは5mである。

### 3. ジュニア個人競技の技術的プログラム



難度の申告書では、構成要素(**D**、**S** →、**R** ↑、**M**)をその演技の順序に従って記載しなければならない。

- 3.1. 身体の難度**：身体の難度は各身体グループから組み込まなければならない（最低 1 個、最高 3 個の難度を各身体グループより）ジャンプ **△**、バランス **T**、ローテーション **⊙**
- 3.1.1.** 各**身体の難度**は一度しかカウントされない：単独でも、マルチプル難度の一部でも、ミックス難度の一部であっても一度しかカウントされない（繰り返してはならない）。
- 3.1.2.** 以下の**身体難度価値**：単独、マルチプル、あるいはミックス：**最高 1.00 点**
- 3.1.3.** 申告書上では、全ての難度は最高 1.00 点までとする。
- 3.1.4.** 1.00 点を超過している各難度は評価されない（0.00 点）が、それに対する減点はない。
- 3.1.5.** ローテーションを伴った難度（ピボット）の価値は、1.00 点までカウントすることとする。
- 3.1.6.** シニアの個人競技における難度規則は、ジュニアの個人競技にも適用される（# 1.1.2 から # 1.6 まで）。

### 3.2. 難度の得点 (D)

(D) 審判は以下の過程に従って演技を評価する：

- 演技順に全ての身体の難度（最低 4 個、最高 7 個）を評価し、正しい方法で行われたかを確認する
- 必要な場合は、難度申告書に記載されていない難度を評価し書き加える
- 最低 1 個のダンスステップコンビネーションの実施を確認する **S** →
- 最高 3 個までの回転を伴ったダイナミック要素の実施を確認する **R** ↑
- 手具のマステリーを確認する (**M**) **最高 4 個**
- 基礎グループの優位性 (50%) を確認する
- 合計点をだす
- 減点を差し引く

### 3.3. D 審判員による減点

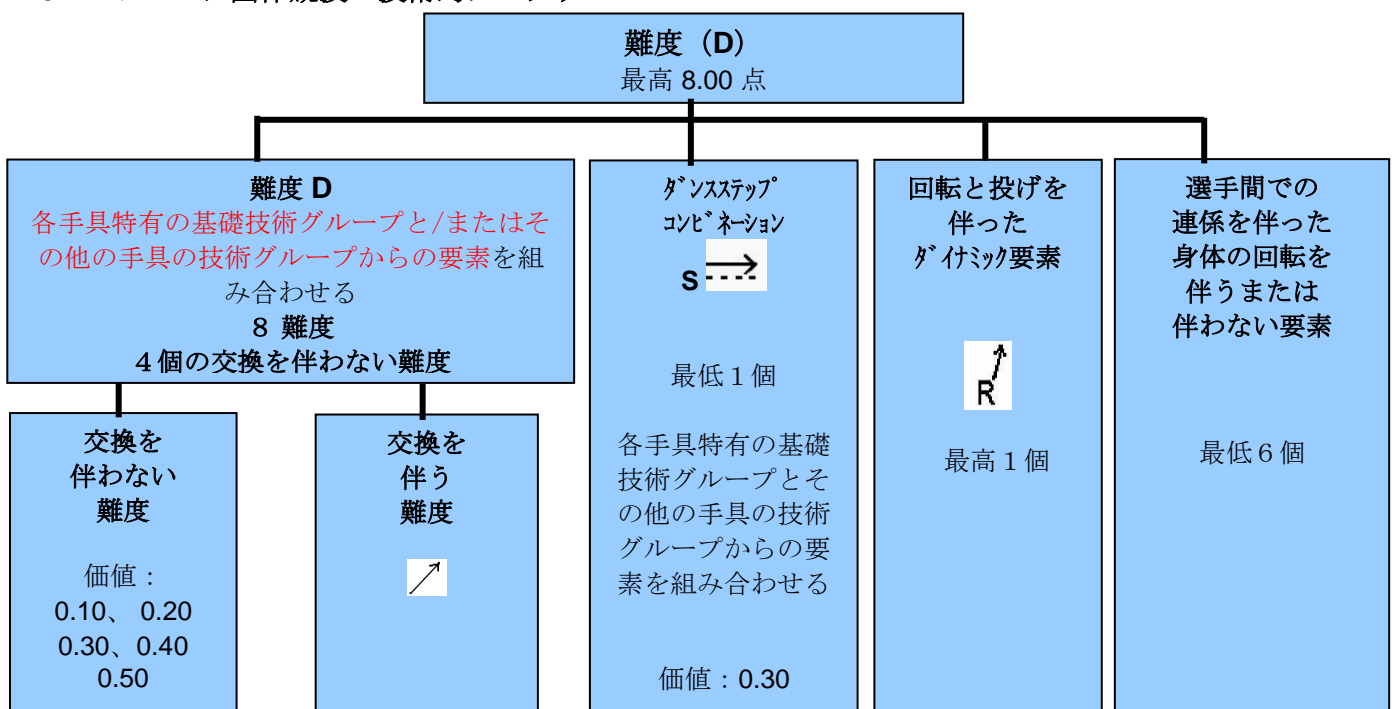
減点	0.30	0.50
	<ul style="list-style-type: none"> <li>申告書／演技に各身体グループが1難度より少ない場合、減点は不足の各難度に対して</li> <li>申告書／演技に各身体グループが3難度より多い場合、減点は規定数外の各難度に対して（全ての難度に対して、既定数を超えた分の難度は実施順に従いキャンセルされる）</li> </ul>	基礎技術グループの欠如（50%以下） 難度が4個より少なくまたは7個より多く申告されている（最初の7個の難度のみカウント） 申告書／演技から1つのダンスステップコンビネーションが欠けている $S \rightarrow$
	以下の要素の計算間違い（1度のみ）： <ul style="list-style-type: none"> <li>全ての難度の総合計点</li> <li>各難度要素の価値：D, <math>R \uparrow</math>, <math>S \rightarrow</math>, M</li> </ul>	申告書／演技に3個より多く回転を伴ったダイナミック要素が申告されている $R \uparrow$
	演技中に“スローターン”難度が1個を超えて含まれている	4個より多いマスタリー（M）要素
	申告書に記載されていない各難度が実施された場合 除外される0.10価値の難度： <ul style="list-style-type: none"> <li>DERとマスタリーに利用されている回転を伴った難度</li> <li>ダンスステップに利用されている回転を伴うまたは伴わない難度</li> </ul>	声と言葉を伴った音楽が1演技より多い 声と言葉を伴った音楽を使用しているにも関わらず申告書に明記されていない

- 3.3.1. もし記号が誤って記載されていた、または身体難度の繰り返しがあつた場合、その難度はカウントしない（減点はなし）。
- 3.3.2. 突発的に選手が演技を長い間中断し（かなり大きな実施ミス）、申告書上の要素を行う時間がなかった場合、難度の不足に対する減点はしない。
- 3.3.3. 採点規則の難度の説明文と図解が異なっていた場合は、難度の説明文（テキスト）を優先とする。
- 3.3.4. 難度一覧：シニアの個人競技を参照 # 1.9.

#### 4. 個人競技：実施（E）

シニアの個人競技における実施規則は、ジュニアの個人競技においても適用される（# 2 から # 2.4 までを参照）。

#### 5. ジュニア団体競技の技術的プログラム



難度 (D) の申告書では、構成要素 (#1.1、1.2、1.3、1.4 を参照) をその演技の順序に従って記載しなければならない。

### 5.1. 難度 (D)

各団体演技では **8 個の難度** を含むことができる。

5.1.1. 交換を伴わない各難度の価値：**最高 1.00 点**

5.1.2. ジュニアの個人競技における難度規則は、ジュニアの団体競技においても適用される (# 3.1.1 から # 3.1.4.まで)。

5.1.3 シニアの団体競技における難度規則は、ジュニアの団体競技においても適用される (# 1.1.1 から # 1.4.5 までを参照)。

### 5.2. 難度得点 (D)

審判は以下の過程に従って演技の難度 (D) を評価する：

- 8 個の難度を演技順に評価し、正しい方法で演技されたかを確認する
- 必要であれば、難度申告書に記載されていない難度を付け加える
- 4 個の交換を伴わない難度の実施を確認する
- 4 個の異なるタイプの投げまたは受けを伴った交換難度  $\nearrow$  の実施を確認する
- 最低 1 個のダンスステップコンビネーション  $S \dashrightarrow$  の実施を確認する
- 最高 1 個の回転を伴ったダイナミック要素  $R \uparrow$  の実施を確認する
- 選手間での身体の回転を伴うまたは伴わない連係要素の演技を確認する (最低 6 個)
- 合計点をだす
- 減点を差し引く

### 5.3. D 審判員による減点

減点	0.30	0.50
全ての5名の選手による交換を伴わない難度中に、3個またはそれ以上の異なる身体の難度が同時に実施されている		申告書に8難度より多く入っている(この場合、最初の8難度のみが評価される)
申告書上での間違い(1度のみ): - 全ての難度の総合計点 - 1難度の価値		申告書/演技に交換を伴わない難度が4個より少ない
“スローターン”が1個より多い		申告書/演技に交換を伴った難度 $\nearrow$ が4個より少ない
申告書に記載されていない各難度が実施された場合 除外される 0.10 価値の難度: • DER と交換と連係に利用されている回転を伴った難度 • ダンスステップに利用されている回転を伴うまたは伴わない難度		申告書/演技に1つのダンスステップコンビネーション $S \dashrightarrow$ が入っていない
交換を伴った難度中に4個の異なった投げと/または受けが欠けている		申告書/演技に1個より多い $R \uparrow$ がある
手具の基礎技術グループ (50%は必要ない) または身体の動きのグループに欠けている		声と言葉を伴った音楽が1演技より多い
連係要素の不足ごとに (交換は除く)		声と言葉を伴った音楽を使用しているにも関わらず申告書に明記されていない

33 ページ参照

### 6. 団体競技：実施 (E)

シニアの団体競技における実施規則は、ジュニアの団体競技においても適用される (# 2 から # 2.3 まで)。

個人競技

難度 (D)

審判

審判員 No.

日付

国名

No. 選手名



難度		審判	難度		審判	難度		審判
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		

声と言葉を伴った音楽 :	基礎技術 : その他 :	合計
<b>減点 0.30 点 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>各身体グループが 2 難度より少ない / 4 難度より多い (そのつど減点)</li> <li>計算間違い : (1 度のみ) <ul style="list-style-type: none"> <li>全ての難度の総合計点</li> <li>各難度要素の価値</li> </ul> </li> <li>申告書に記載されていない各難度の実施、DER/M/ダンスステップに利用されている 0.10 価値の回転を除く</li> <li>“スローターン”が 1 個より多い</li> </ul>	<b>減点 0.50 点 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>9 難度より多い申告</li> <li>最低 1 個の S →</li> <li>最高 3 個までの R、最高 5 個までの M</li> <li>基礎技術グループの不足 (50%に満たない)</li> <li>声と言葉を伴った音楽が 1 演技より多い</li> </ul>	<b>減点</b>  <b>審判員最終得点</b>

コーチ署名.....

審判員署名.....

団体競技

難度 (D)

審判員 No.

1 手具

2 手具

No.

国名

日付

難度		審判	難度		審判	難度		審判
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		

声と言葉を伴った音楽

合計

減点 0.30 点 :

- 手具の基礎要素または身体グループの不足 (そのつど)
- 交換難度中の 5 つの異なるタイプの投げ/受け
- 6 個より少ない連係要素 (そのつど)
- 計算間違い : (1 度のみ)
  - 全ての難度の総合計点
  - 各難度要素の価値
- 申告書に記載されていない各難度の実施、DER / 交換 / 連係 / ダンスステップに利用されている 0.10 価値の回転を除く
- “スローターン” が一つより多い
- 3 つ / それ以上の異なる身体難度を同時に実施

減点 0.50 点 :

- 10 難度より多い申告
  - 5 個より少ない交換を伴わない難度
  - 5 個より少ない交換難度
  - 最低 1 個の S → R
  - 最高 1 個の R
- 声と言葉を伴った音楽が 1 演技より多い

減点

審判最終得点

コーチ署名.....

審判員署名.....

個人競技

実施 (E)



国名	No.	選手名	審判員 No.				日付
芸術と技術 欠点		減点					
構成の統一性	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	1.00	
	0.10 (演技中に身体と手具の動きの多様性に欠ける)		0.30 (動き始めに合わない/極端なポジション)				
音楽 - 動き	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	1.00	
身体の表現	0.10		0.30		0.50		
			0.30 演技全体においてスピードと強度の多様性に欠ける (ダイナミズム)				
空間の使用 (多様性)			0.30				
芸術的欠点							
技術的欠点							

審判員署名.....

団体競技		実施 (E)			1 手具	2 手具
国名	No.	選手名	審判員 No.	日付		
芸術と技術 欠点		Penalty				
構成の統一性	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	1.00
	0.10 (演技中に身体と手具の動きの多様性に欠ける)		0.30 (動き始めに合わない/極端なポジション)			
音楽 - 動き	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	1.00
身体の表現	0.10		0.30	0.50		
			0.30 演技全体においてスピードと強度の多様性に欠ける (ダイナミズム)			
組織的な共同作業	0.10		0.30 (多様性)	0.50		
			0.30 (禁止要素)			
空間の使用 (多様性)			0.30 (フォーメーション)			
			0.30 (長い制止)			
			0.30 (多様性)			
芸術的欠点						
技術的欠点						

審判員署名.....



個人競技

難度 (D) ジュニア

審判 審判員 No. 日付

国名 No. 選手名



難度		審判	難度		審判	難度		審判
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		
価値			価値			価値		

声と言葉を伴った音楽 :	基礎技術 : その他 :	合計
減点 0.30 点 : <ul style="list-style-type: none"> <li>各身体グループが 1 難度より少ない / 3 難度より多い (そのつど)</li> <li>計算間違い : (1 度のみ) <ul style="list-style-type: none"> <li>全ての難度の総合計点</li> <li>各難度要素の価値</li> </ul> </li> <li>申告書に記載されていない各難度の実施、DER/M/ダンスステップに利用されている 0.10 価値の回転を除く</li> <li>“スローターン”が 1 個より多い</li> </ul>	減点 0.50 点 : <ul style="list-style-type: none"> <li>7 難度より多い申告</li> <li>最低 1 個の S →</li> <li>最高 3 個の R、最高 4 個の M</li> <li>基礎技術グループの不足 (50%に満たない)</li> <li>声と言葉を伴った音楽が 1 演技より多い</li> </ul>	減点  審判員最終得点

コーチ署名.....

審判員署名.....

団体競技

難度 (D) ジュニア

審判員 No.

1 手具

2 手具

No. 国名 日付

難度		審判		難度		審判		難度		審判	
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			
価値				価値				価値			

声と言葉を伴った音楽

合計

<p><b>減点 0.30 点 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 手具の基礎要素または身体グループの不足 (そのつど)</li> <li>• 交換難度中の 4 つの異なるタイプの投げ/受け</li> <li>• 6 個より少ない連係要素 (そのつど)</li> <li>• 計算間違い: (1 度のみ)             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 全ての難度の総合計点</li> <li>◦ 各難度要素の価値</li> </ul> </li> <li>• 申告書に記載されていない各難度の実施、DER / 交換/連係/ダンスステップに利用されている 0.10 価値の回転を除く</li> <li>• “スローターン”が一つより多い</li> <li>• 3 つ/それ以上の異なる身体難度を同時に実施</li> </ul>	<p><b>減点 0.50 点 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 難度より多い申告</li> <li>• 4 個より少ない交換を伴わない難度</li> <li>• 4 個より少ない交換難度</li> <li>• 最低 1 個の <b>S →</b></li> <li>• 最高 1 個の <b>R</b></li> <li>• 声と言葉を伴った音楽が 1 演技より多い</li> </ul>	減点
		審判員最終得点

コーチ署名.....

審判員署名.....

新体操

コーディネータージャッジ減点



No. \_\_\_\_\_ 国名 \_\_\_\_\_ 選手名 \_\_\_\_\_ 大会名 \_\_\_\_\_

1	音楽の長さ、長短に関わらず各1秒につき	長短に関わらず各1秒につき0.05	
2	規則に反した音楽	0.50	
3	動きなしにて4秒を超えた音楽のイントロダクション	0.30	
4	手具、片足、両足、または身体の一部が、既定のラインを越えて床に触れた場合、または手具が演技面より出た場合とその手具が戻ってきた場合	0.30	
5	個人選手または団体の各選手が演技面を変更した場合、または演技を場外で終了、または演技中に演技面を離れる	0.30	
6	規定外の手具の利用（個人競技、団体競技とも）	0.50	
7	既定数を超える予備手具の配置	0.50	
8	規定外の手具の取り戻し	0.50	
9	規定外の予備手具の利用（もとの手具は演技面に残したまま）	0.50	
10	個人または団体選手の服装違反	0.30	
11	国（所属）マークや広告が公式規則に反している場合	0.30	
12	包帯またはサポーターが規則に反している場合	0.30	
13	選手（達）の早すぎる、または遅すぎる入場	0.50	
14	選手（達）の競技会場でのウォーミングアップ	0.50	
15	団体選手が演技中に声によるコミュニケーションをとった場合	0.50	
16	競技会を遅延させる遅すぎる演技への準備	0.50	
17	演技中にコーチが選手、伴奏者、または審判と連絡をとった場合	0.50	
18	団体選手が演技中に団体から離脱する	0.30	
19	正当な理由により選手が団体から離脱し“新しい選手を使用”する	0.50	
20	規定外の団体演技の演技面への入場	0.50	
21	試技順の間違いまたは試技とは異なる手具の選択	1.00	
		合計	
	得点	最終得点	

コーディネータージャッジ署名 \_\_\_\_\_