



総 則

1.5.4.

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

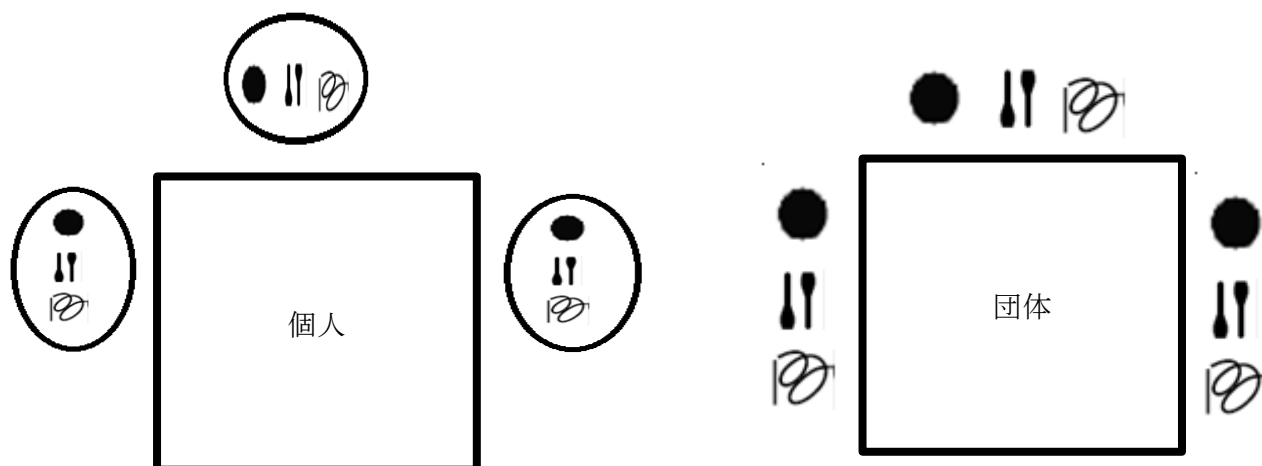
➤ 申告書

声と言葉を伴った音楽の使用：



例：言葉を伴った音楽の使用の場合の申告書上における記載方法

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（各年の個人と団体の手具プログラムに従う）



- 適用される全ての減点を伴う上で、選手は演技面の周囲に配置されている全ての予備手具を使用してもよい（例：大会組織委員会によって3つのフープが上記のように配置されている：選手は必要であれば3つ全ての手具を1演技にて使用してもよい）。

個 人

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
 - ローテーション（ピボット）：記載した手具技術要素は、回転中のどの部分においても実施することができる。
- マルチプルローテーションである“フェット”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。
 - 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要素は、各3回転のセット中、どの部分においても実施することができる（イリュージョンも同様）



1.1.10. プレアクロバット要素

転回と回転はプレアクロバット要素である；プレアクロバット要素は身体の回転を伴った要素であり身体難度に加えることができる。その条件は、難度に直結させる、または難度の直後にわずかな中断もなく開始しなければならない…

➤ 例：  (回転開脚ジャンプからのおしり回り)

- このタイプの回転はプレアクロバット要素ではない。
- このタイプでの実施は、難度と回転の間は中断なく行わなければならない。この追加の回転は評価されない。

1.2 ダンスステップコンビネーション

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。

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（**1つの欠点あるいはそれ以上**）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

➤ 申告書への記載：

- 身体の難度には各手具要素（基礎とその他）を記載。
- ダンスステップコンビネーションには、基礎手具要素のみ記載。
- 基礎手具要素をつなぎの要素や身体の難度、ダンスステップコンビネーション、**DER** あるいはマステリー以外で実施した場合、それらは記載しない。

➤ 50%の評価

- 演技開始前に、審判員は記載されている基礎手具要素が手具要素全体のどのくらいを占めているかを数える（身体の難度、ダンスステップコンビネーション、マステリーそして**DER**）。
- **DER** は投げとしてカウントー “その他の技術要素グループ”。
- 演技の評価中には、審判員はこれらの基礎要素が1.3.1の表に記されている通りの定義に沿って実施されていなければキャンセルをする。例：選手がフープにて （手の周りでの回し3回のシリーズ）を申告したが、実際は2回しか回していなかった。この場合基礎手具要素は50%の中にカウントしない。なぜなら定義に沿って実施していないからである（手の周りでの回しは最低3回回す）。
- 基礎手具要素にて小さなミスがあった場合、50%の基礎手具要素としてカウントし、実施減点をする。身体難度に重大なミスがあった場合は、その手具要素は50%の中に評価されない。



- 身体難度が有効でないが（例：回転が360°以下である、バランスの形が固定されていない、など）基礎要素は正確に実施している場合、その基礎手具要素は50%の中にカウントする。
- 申告書の例を参照

1.3.1



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。

- ジャンプを伴って実施した場合のみ有効となる（身体全体または一部の通過を伴った場合）



ロープはそれぞれの手で保持

- 8の字：胴の大きな動きを伴って
- セール：胴の大きな動きを伴って
- 大きな回旋：腕の大きな動きのみ



ボール：難度中に突き（バウンド）のアクションをすること（難度中に突きからの受けをしない）；難度中に同じ突き（バウンド）からの受けをする必要はない。

フープ：ジャンプ中に脚の下でフープを持ち替えながらフープの上部を通過する場合、この動作に対しては双方のシンボルを使用することができる：



と／または



片手によるボールの受け ↓

- この記号は中くらい／大きな投げからの受けに対してのみ（小さい投げまたは“突き”では使用できない）

1.3.2



不安定なバランス

- ロープ：回転を伴った身体の動きまたは難度中に、開いた状態または2本折りの状態で背後にて保持（挟まない）することは、異なる不安定なバランスポジションとして考える。
- ボール：
 - 指先でのボールのローテーション
 - ピボット中に開いた手の平にてボールを保持しての“異なる”不安定なバランス：横へ、上へ、前方へ、更にピボット中に不安定なバランス状態にて片方の手からもう片方の手へはっきりと変更することも追加。
- クラブ



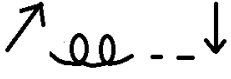
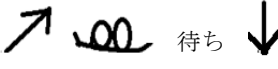
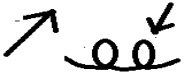
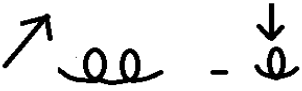
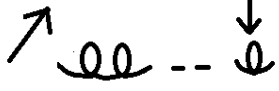
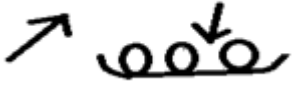
クラブを手の外側あるいは内側にて不安定な位置として保持することは同じ位置での実施と考える。

それらを異なる位置での実施としたい場合（どの手具においても）は、腕の位置を変更すること（上げる、下げる、横にする、など）。



1.4. 回転と投げを伴うダイナミック要素 ^R

- 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。
- 受けの最中の 0.10 の欠点（1つまたはそれ以上）では、DERは評価しE減点がある；ロープの片端を床に落とした場合は、DERは評価しない（手具の喪失）。受けの最中にロープの片端が床に触れて（不正確な受け-0.10）最終的に床に落とした場合、これは喪失となる）。0.30 またはそれ以上の単独での技術欠点（喪失、3歩またはそれ以上の予期せぬ移動、中断を伴う手具の巻きつき、フープが上腕にずれる）の場合、DERは評価せず、E減点もある。

回転の終末での受け	
	Ok
 または 	Ok (1-2 歩のステップ)
	No (3 歩またはそれ以上のステップ)
 1-2 秒の待ち	OK
回転中の受け	
	Ok
 または 	OK (1-2 歩のステップ) (最後の回転はキャンセル)
	No (3 歩のステップまたはシャッセ)
	OK (最後の回転はキャンセル)



待ち 1-2 秒	Ok (最後の回転はキャンセル)
待ち	No (2つの基本回転の間に中断あり)
音楽終了後の受け	NO

1.4.5.

- DERにおける手具の投げまたは受けの最中に、**0.10 点を超える**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。

- 回転を伴った 2～3つのジャンプ/リープシリーズを、ジャンプ中に手具を投げジャンプ中に受けることは可能であるが、これは身体難度としてのみのカウントとなる。
- 回転を伴わない身体難度をDERの投げの際に実施することは可能であるが、次に続く回転を中間のステップなしに即座に行わなければならない。
- 回転を伴わない身体難度をDERの受けの際に実施することは可能であるが、1.4.に記されているDERの定義に従うこと。

- 回転開脚ジャンプを回転の一部として利用した場合の申告書への記入法

DER : 投げの際の身体難度	受けの際の身体難度
回転を伴う (DER の最初の回転)	R₂
R₂ ⊕	
回転を伴わない	R₃ ⊕
R₂ ⊕	⌈

上記の例は、50%の計算の中において投げは一度のみカウント（《その他》のグループ）

- 回転開脚ジャンプが身体難度として申告書に記載されていない場合、身体難度は評価されるが申告書に記載されていなかったとして0.30 点の減点がある。



1.4.4. 追加の基準一覧

	投げ返し／つき返し 投げの一部としての投げ返し；この場合、 が評価されるためには、投げ返した手具を受けなければならない。 《投げ返し》中に基準を実施する場合は、投げ返しの記号の前にそれらを記載しなければならない。投げ返しの後の基準は評価されない。 例： 2 =0.50：投げ返しを視野外と手以外で実施（OK） 例： 2 =0.50 → 0.40：視野外にて投げ返し、そして手以外にて受け 注意：投げ返し後の追加基準は評価されない。なぜなら投げ返し後の手具の高さが、もとの投げの高さと同じにならないからである。
	2本のクラブによる非対称の投げ 例： 2 =0.30 例： 2 =0.40 → 0.30

1.6.1 手具のマス터리(M) 1.6.1 (16ページ)：選手が最低2つの基準より多く実施した場合、マス터리はOKである（記号の誤りではない）。**M** () OK

1.8.1 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操作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）。

*難度が有効でない場合の記号記載のいくつかの例（減点はなし）：

- 記載： 演技： （手具操作の記号の誤り）
- 記載： 演技： （手具操作が申告されていない）
- 記載： 演技： （身体難度の記号の誤り）
- 身体難度で を申告し難度中に をしたが、両手あるいはもう片方の手または身体の支持を伴って受けた（不正確な手具操作であり、手具の技術グループ：基礎 vs その他 とは異なる）。注意： を申告、両手あるいはもう片方の手または身体の支持を伴って受けた場合：難度はOK、実施減点-0.10

1.9.1.2：以下の基準は基本ジャンプ(№ 9, 10)にも追加できる：脚を曲げた状態で通過 - 0.10 ()；伸脚での開脚にて通過 - 0.20 ()。独立したスタートの形またはジャンプの終末ポジションによる。



団 体

1. 団体演技の難度 (D) に含まれるもの...

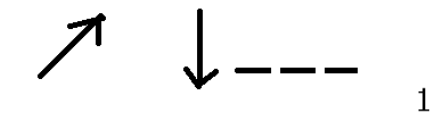
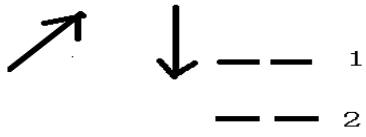
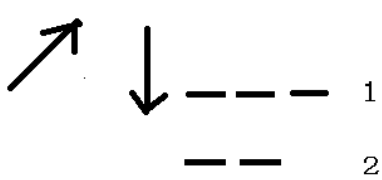
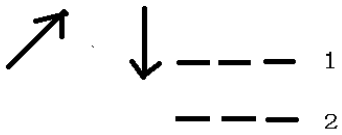
29 ページ 16a 個人競技#1.7.7 において“単独の難度中...最低 1 個の各手具特有の基礎技術要素と／またはその他の手具の技術グループからの要素を伴った場合”とあるが、これは団体競技 1.1 の交換を伴わない難度においても適用される。

1.1.2.1. 交換の記載方法と計算方法 (申告書の例も参照)

E 0.00 	基準なし
E 0.10 	1 つの基準を伴って (身体の動きは、投げまたは受けの際に基準として可能)
E 0.00 	同じまたは異なる基準は、5 名の選手によって投げまたは受けの際に実施された場合のみ有効
E 0.10 	5 名の選手が異なる基準を実施
E 0.20 	2 つの基準を伴って (5 名の選手が身体の動きを実施、プラス距離の基準)
E 0.30 	3 つの基準を伴って (5 名の選手が投げと受けにて基準を実施、プラス距離の基準)
E 0.40 	5 名の選手が投げで異なる基準、5 名の選手が、手具が空中にある間と受ける最中に異なる回転を実施 (連続的でなく)、プラス距離の基準 (1.1.2.7 を参照)
E 0.10 	連続的な交換 (何名の選手が各交換にて関わるかを数字にて示すこと)
E 0.20 	連続的な交換プラス距離の基準 (5 名の選手が投げにて基準を実施、プラス距離の基準)



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、その交換は評価されない。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、その交換は評価されない (0.10 を超える欠点)。例

例	
	OK 1 名の選手のみが基礎技術の大きな変更を伴った (3 歩のステップ後に手具を受ける : -0.30)
	OK 2 名の選手が小さな技術ミス (2 歩のステップ後に手具を受ける : -0.10 × 2 名の選手)
	OK 1 名の選手のみが基礎技術の大きな変更を伴った (3 歩のステップ後に手具を受ける : -0.30) そして 1 名の選手が -0.10 の技術ミス
	NO 2 名の選手が基礎技術の大きな変更を伴った (3 歩のステップ後に手具を受ける : -0.30 × 2 名の選手)



1.4: 評価の例

CR/ CRR/ CRRR -- ↓	Ok (1-2 歩のステップ、選手数に関わらず)
CR/ CRR/ CRRR --- ↓	No (2 歩を超えて)
CR/ CRR/ CRRR 待ち 1~2 秒 ↓	OK
CR/ CRR/ CRRR 待ち 2 秒を超えて ↓	NO
CR/ CRR/ CRRR ↻ ↗	No (もしパートナーの回転の終了後に手具が投げられた場合；手具は回転中に空中にあること)
全ての連係	No (手具の喪失)
全ての連係	No (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、あるいは転ぶ)
全ての連係	No (1 名または数名の選手あるいは手具が 4 秒を超えて固定されている)
全ての連係	No (1 名または数名の選手が 4 秒を超えて手具との接触を欠く)
連係に関わる選手の数あるいは連係のタイプが申告書に記載されているものと異なる場合、その連係は無効となる。	



1.4.5 C[↗] 2つ（4本のクラブ）またはそれ以上の手具を同じ選手によって同時に投げる、あるいは連続的に投げる（最高2回）

- 3本のクラブでの投げではC[↗]は評価されない（構成の一部としてはよいが、等…）
- C[↗]が2つより多い場合、追加のC[↗]は、評価されない。

1.4.5. 選手間の係を伴った要素の基準と価値

CRR - CRR3

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：

- 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。
- 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。
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上、下、中をくぐり抜ける。

Nataliya Kuzmina

RG TC President

June 9, 2015

Caroline Hunt

RG TC Secretary

June 9, 2015