

審判委員会新体操女子審判本部では全国のコーチ、選手、審判の皆様の作品創作・採点の学習等にお役立ていただくために、平成29年より新たに採用される2017-2020FIG採点規則の概要を発行致します。

下記の内容につきましては平成29年1月の大陸間講習・2月1種義務研修などにおいて訂正・変更の可能性がございますので、その都度ご確認をお願い致します。

**2017-2020 新体操採点規則概要**

\* 難度(D)

個人競技 (シニア)			
最高 10.00 点【加点】		難度要素は手具の技術要素と組み合わせる	
BD 身体難度	S ダンスステップ コンビネーション	R 回転を伴った ダイナミック要素	AD 手具難度
最低 3 個 ; 最高 9 個 価値 0.10~ 最も高い難度から 9 個をカウント	最低 1 個 価値 0.30	最低 1 個 基礎価値 0.20	最低 1 個 価値 投げを伴わない または 手具の投げの最中 中くらい大きな投げ の後の受けの最中 } 0.3 } 0.4
ジャンプ/リープ-最低 1 個 バランス-最低 1 個 ローテーション-最低 1 個	最低 8 秒 最低 1 つの基礎技術要素 利き手でない手にて最低 1 つの手具技術要素 (ロープ・クラブは不要)	最低 2 回の身体の回転 360° の各回転	最低 1 つのベース+最低 2 つの基準 または 最低 2 つのベース+最低 1 つの基準

団体競技 (シニア)				
最高 10.00 点【加点】		難度要素は手具の技術要素と組み合わせる		
BD 交換を伴わない難度 身体難度 最も高い難度から 5 個をカウント	ED 交換を伴う難度 交換難度	S ダンスステップ コンビネーション	R 回転を伴った ダイナミック要素	C 連係

最高 9 個 (選択による)		最低 1 個	最高 1 個	最低 4 個
最低 4 個	最低 4 個	価値 0.30	基礎価値 0.20	価値 0.1~
ジャンプ/リープ-最低 1 個 バランス-最低 1 個 ローテーション-最低 1 個	基本価値 0.2~	最低 8 秒 最低 1 つの基礎技術要素 利き手でない手具技術要素の必要なし	最低 2 回の身体の回転	連係動作 (群) には異なる役割を伴ったとしても 5 名全ての選手が参加する事

個人競技 (ジュニア)			
最高 8.00 点【加点】		難度要素は手具の技術要素と組み合わせる	
<b>BD</b> 身体難度	<b>S</b> ダンスステップ コンビネーション	<b>R</b> 回転を伴った ダイナミック要素	<b>AD</b> 手具難度
最低 3 個 ; 最高 7 個 価値 0.10~ 最も高い難度から 7 個をカウント	最低 2 個 価値 0.30	最低 1 個 基礎価値 0.20	最低/最高なし
ジャンプ/リープ-最低 1 個 バランス-最低 1 個 ローテーション-最低 1 個 ボールとリボンで 2 つの BD 中に、利き手でない 手にて基礎技術要素を実施	最低 8 秒 最低 1 つの基礎技術要素 利き手でない手にて最低 1 つの手具技術要素 (ロープ・クラブは不要)	最低 2 回の身体の回転 360° の各回転	最低 1 つのベース+最低 2 つの基準 または 最低 2 つのベース+最低 1 つの基準

団体競技 (ジュニア)				
最高 8.00 点【加点】		難度要素は手具の技術要素と組み合わせる		
<b>BD</b> 交換を伴わない難度 身体難度	<b>ED</b> 交換を伴う難度 交換難度	<b>S</b> ダンスステップ コンビネーション	<b>R</b> 回転を伴った ダイナミック要素	<b>C</b> 連係
最高 7 個 (1 つずつ)		最低 2 個	最高 1 個	最低 4 個
最低 3 個	最低 3 個	価値 0.30	基礎価値 0.20	価値 0.1~
ジャンプ/リープ-最低 1 個 バランス-最低 1 個 ローテーション-最低 1 個	基本価値 0.2~	最低 8 秒 最低 1 つの基礎技術要素 利き手でない手具技術要素の必要なし	最低 2 回の身体の回転	連係動作 (群) には異なる役割を伴ったとしても 5 名全ての選手が参加する事

#### <手具技術要素>

- ・個人競技は各演技において最低1要素を各基礎技術グループから実施する。
- ・団体競技において基礎技術グループは必須ではない。(Sにおいては必須)。
- ・シリーズ以外でのBD中の同じ手具操作は無効となる。

#### <音楽>

- ・言葉を伴った音楽・団体競技1演技まで、個人競技2演技まで使用することができる。

#### <BD 身体難度>

- ・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。  
シリーズ中の各ジャンプ/リープまたは、ピボットはそれぞれ1つの難度としてカウントする。
- ・足によるバランスはルルベまたは踵をついて実施できる。踵をつく場合、価値が0.1下がる。
- ・ルルベまたは踵をつけた180°またはそれ以上のスローターンを伴った難度を、演技の中に1度のみ実施することができる。
- ・フェットバランス(1難度)には90°または180°の最低1回の回転を伴うこと。フェットバランス中に1つの基礎または基礎でない手具の技術要素が伴うこと。
- ・ローテーション難度は、最低1つの基礎手具技術グループ/または基礎でない手具技術グループがローテーションのどこかの部分において実施されなければならない。
- ・形の変化を伴うピボットは1難度としてカウントする。各ピボット難度において最低1つの基礎手具技術グループ/または基礎でない手具技術グループが実施されなければならない。
- ・フェットピボット(1難度としてカウント)は様々な形(単独にて、または同じ“フェット”の中で連続または交互に組み合わせて)行うことができる。  
“フェットピボット”“イリュージョン”は2回転ごとに1つの異なる基礎手具技術グループ/または基礎でない手具技術グループが必要になる。
- ・基礎価値が0.1のピボット、踵をつけたローテーション、身体の他の部位による追加回転：基本回転+360°の価値に各追加回転+0.1。ルルベでの追加回転：基本回転+360°の価値に各追加回転+0.2。
- ・身体難度に追加のプレアクロバット・波動を付け加えることができるが加点はない。
- ・ジュニア選手はBDを膝つきで実施することは推奨されない。
- ・シニア選手は0.1の価値を超えるBDが9個より多くあってはならない。(ジュニア選手は7個)。

#### <S ダンスステップコンビネーション・R 回転を伴ったダイナミック要素・AD 手具難度>

- ・Sには1個の価値が最高0.10点を超えないBDを伴うことができる。
- ・同じプレアクロバット要素はRとADに1回ずつ使用できる。
- ・回転を伴った2~3つのジャンプ/リープシリーズを、1回目ジャンプ中に投げ、2回目または3回目のジャンプ中に受けることはRとしては認められない。
- ・ADは手具と身体の間と同調性を保つには技術的に難しいもの、興味深いまたは革新的な手具の使い方(新体操の基本的な手具操作ではない)ことが定義となる。

<団体>










- ・シニアは0.1より価値の高いBDを5個より多く実施してはいけない。
- ・5名の選手が同時に3個またはそれ以上の身体難度を実施することは許可されない。
- ・選手のうち一番低い価値にて実施されたBDが、その団体のBD価値となる。
- ・価値が0.1の身体難度をED中に実施することができる。

<Rの追加基準一覧>


手具が空中にある間	
記号	R追加基準 + そのつど 0.10
R <sub>3</sub> 、R <sub>4</sub> など	手具が空中にある間、身体のあらゆる軸による追加の回転
∑	回転中の身体の回転軸の変更と/または高さの変更 (軸と高さは各Rに各1回のみ与えられる)

手具の投げの最中		手具の受けの最中	
記号	全ての手具に対しての総基準 そのつど + 0.10		
	視野コントロール外		
	手(両手)の補助なし		
	回転中の受け		
	脚/両脚の下から		
記号	投げの特殊な基準 そのつど + 0.10	記号	受けの特殊な基準 そのつど + 0.10
	投げの最中に手具をくぐり抜ける (U、O)		受けの最中に手具をくぐり抜ける (U、O)
	床上での突きの後の投げ、床上での転がしの後の投げ		一切静止のないダイレクトな投げ返し/リバウンド — 全ての手具
	Uを開いて伸ばした状態 (ロープの片端または真ん中を保持して)での投げ		ロープの各端をそれぞれの手にて受ける
	(O、II)の軸回転を伴った投げ		身体上を転がしながらのダイレクトな受け
	2本投げ (II): 同時に、非対称に、“滝状”に (2回または3回) *		片手によるボールの受け(●)
	斜めの面での投げ O		Oを回しながらダイレクトに受ける
			U、IIのミックス受け

<ADの基準一覧>

記号	基準
	手（両手）の補助なし
	視野コントロール外
	(180° とそれ以上) の回転を伴う
BD	ジャンプ、バランスまたはローテーション身体難度
	ロープとフープを後方に回す（開いた状態または折った状態） ロープ - ジャンプ/リープまたはスキップ/ホップの最中に腕を交差する
	片脚/両脚の下から
	最低2か所の異なる身体の部位による、手（両手）の補助なしでの持ち替え
	中断なくシリーズにて実施
	ジャンプ/リープもしくはスキップ/ホップ中の手具の2重（またはそれ以上の）回し
	床上の位置にて（膝立ちも有効）
	投げまたは受けの最中に手具をくぐり抜ける
	床上での突きのための投げ 床上での転がしの後の投げ ダイレクトな投げ返し/リバウンド
	開いて張った状態でのUの投げ（ロープの片端または真ん中を持って）
	軸回しを伴った投げ（フープ、クラブ）
	クラブの2本投げ(  ): 同時、非対称、“滝状”（2回または3回）*
	ロープの各端をそれぞれの手にて受ける
	2本のクラブでの小さい/中くらいの非対称の投げ
	身体上にて手具を転がしながらダイレクト受け
	片手によるボール(  )の受け
	Oの回しながらのダイレクト受け
	U,  のミックス受け







<団体交換の追加の基準一覧>

解説/例	
<p><b>基準：0.10 各投げと/または受け</b></p> <p>注意：基準を投げの直前または受けの直後に実施することは、交換の価値を上げる要素にならないものとする。</p>	
	距離：投げと/または受けの最中に選手間に6メートルの距離（構成の一部として実施された場合）

	座位での投げと/または受け：選手は先に座位になること、また投げと/または受けの最中に移動してはならない（構成の一部として実施された場合）
	交換の投げの最中、空中にある間、受けの最中に1つの回転要素
	投げ返し
<b>BD</b>	投げまたは受けの際に0.10の価値のBDを伴って
	視野外
	手(両手)の補助なし
	2本のクラブを同時に、または非対称で、または滝状で
	脚/両脚の下から
	フープの斜め投げ
	投げと/または受けの最中に手具をくぐり抜ける 、
	床上での突きの後の投げ/床上での転がしの後の投げ
	を開いて伸ばした状態(ロープの片端または真ん中を保持して)での投げ
	ロープの各端をそれぞれの手にて受ける
	、の軸回転を伴った投げ
	身体上を転がしながらのダイレクトな受け
	片手によるボールの受け 、または1本のクラブを保持したままの手で 2本目のクラブを受ける
	を回しながらダイレクトに受ける

<団体関係の一覧>

価値			関係の種類
0.1	0.2	0.3	
<b>C</b>			手具の投げを伴わない： ・選手または手具が、動いている手具またはパートナーの上、下、または中をくぐり抜ける
	<b>CC</b>		投げを伴うまたは手具の複数交換 ・投げ：1つまたはそれ以上の手具の小さい、中くらい、または大きい投げ ・交換：パートナー間での異なる技術による受け渡し：転がし、床上での転がし、バウンド
			2つまたはそれ以上の手具による同時投げ（中くらいまたは大きい） 注意：最低3本のクラブの投げ、または1本（または2本）のクラブ+1つの追加手具
			2つまたはそれ以上の手具を、中くらいまたは大きい投げから同じ選手が同時に受ける 注意：最低3本のクラブの受け、または1（または2）本のクラブ+追加手具

価値				関係の種類
0.2	0.3	0.4	0.5	
<b>CR</b> 1名	<b>CR2</b> 2-3名			<p>1 / 2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：</p> <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)の補助を伴うダイナミック要素を実施することが可能である(リフティング)</li> </ul>
	<b>CRR</b> 1名	<b>CRR2</b> 2-3名		<p>1 / 2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：</p> <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>・1名またはそれ以上のパートナーの補助と/または1つまたはそれ以上のパートナーの手具の上、下、中をくぐり抜けることが可能である：選手(達)または手具、または1名またはそれ以上のパートナーと/または手具によるリフティングでの積極的な支持</li> </ul>
			<b>CRRR</b>	<p>1名または数名の選手が自分の手具を中くらいまたは大きく投げ、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：</p> <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>
<p>・回転を伴う関係では、同時投げ  または同時受け  を伴った関係と組み合わせることができる。この場合、2つの要素の価値を追加して関係の価値となる。</p> <p>・回転を伴う関係は <b>C</b> または <b>CC</b> とは組み合わせることはできない。</p>				
<p>、、CR、CRR、CRRR の追加基準：</p> <p> 手(両手)以外にて：+0.10</p> <p> 視野外にて：+0.10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最低1名の選手によって関係の主要動作が実施された場合：視野コントロールを失う身体の回転を伴って</li> <li>・回転を伴う関係1回ごとに有効：投げと/または受け</li> </ul>				

\*実施(E)

個人競技 (E) 10.00 満点【減点】	
芸術的欠点	技術的欠点
構成の統一性 ・アイデアのガイド ・つなぎ ・リズム ・ダイナミックな変化 ・身体表現  多様性 ・方向 ・高さ移動 ・手具要素 ・手具の飾り要素	・身体の動き ・手具

団体競技 (E) 10.00 満点【減点】	
芸術的欠点	技術的欠点
・手具/選手の接触 ・アイデアのガイド ・リズム ・ダイナミックな変化 ・身体表現  多様性 ・フォーメーション ・交換 ・関係 ・共同作業 ・方向と移動 ・手具要素 ・手具の飾り要素	・身体の動き ・手具