

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



新体操

エラータ

競技規則 2017-2020

現在の説明文	修正された説明文
P 4, 1.4	
<ul style="list-style-type: none"> ・コーディネータージャッジより減点：長くても短くても1秒につき 0.05 点 ・コーディネータージャッジより減点：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 点 	<ul style="list-style-type: none"> ・コーディネータージャッジより減点：長くても短くても1秒につき 0.05 点 ・芸術審判より減点：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 点
P 5, 2.1.2.2.	
a) ...手具の基礎技術要素の数の評価	a) ...手具の基礎技術 グループ の数の評価
b) ...そして手具難度 (AD) を評価	b)そして手具難度 (AD) の 数と技術的価値 を評価
P 6、競技会後の D パネル審判員の任務 (個人競技と団体競技) :	
<ul style="list-style-type: none"> ・必要があれば、記号による審判員演技記録を提出し、競技会終了時に手具の上級審判団に渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・必要があれば、記号による審判員演技記録を、競技終了時に手具の上級審判に提出する。
P 6, 2.1.2.3.	
b)...技術的欠点を減点法にて評価 (2つの中間点の平均、各自が評価し他の審判員と相談してはならない)。	b)...技術的欠点を減点法にて 合計を決め、各自で他の審判員と相談せずに評価。(2つの中間点の平均)
P 8, 2.4.2.	
審判員数の比率が 50% のトーナメントは...	審判員数の比率が 50%以上またはそれを超える トーナメント ...
P 9, 4.2.6	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>手具が落下して演技面外へ出た場合、または使用不可能（大きな結び）な場合、予備手具の使用は許可される：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実施審判員（E）による減点：手具を演技面外に喪失したことに対して（距離に関係なく）／使用不可能な手具 0.70 点 ・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対して 0.30 点 	<p>手具が落下して演技面外へ出た場合、予備手具の使用は許可される：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実施審判員（E）による減点：手具を演技面外に喪失したことに対して（距離に関係なく） 0.70 点 ・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、使用不可能（大きな結び目）の場合、予備手具の使用は許可される 0.30 点 ・実施審判員（E）による減点：使用不可能な手具 0.70 点
P 1 0, 5.1. 英語版 (スペルの間違い)	
... applications do not jeopardize the safety applications do not jeopardize the safety ...
P 1 2, 7. コーディネータージャッジによる減点	
1. 音楽の時間、長短各 1 秒につき	1. 演技 の時間、長短各 1 秒につき
4. 個人では 2 演技／団体では 1 演技を超えた言葉を伴った音楽	4. 言葉を伴った音楽の追加ごとに
11. 個人または団体選手の服装違反（団体では 1 度のみ）	11. 個人または団体選手の服装違反（ 演技 で 1 度のみ）
19. 試技とは異なる手具の選択	19. 試技とは異なる手具を選択した場合； 演技の最終得点から 1 度減点される
P 1 4, 2.1.3.	
...最も高い難度から 9 個をカウントする	...最も高い 正しく実施された身体難度 から 9 個をカウントする
P 1 5, 2.2.4 解説	
...採点規則の難度表にて異なるボックスにあるもの、同系列の要素であるが、別のボックスに記載されているもの	...採点規則の難度表にて異なるボックスにあるもの、同系列の要素であるが、 分かれた ボックスに記載されているもの
P 1 5, 3.1.2.	
各グループは 3.4.の一覧に記載されている。	各グループは 3.3 ; 3.4 の一覧に記載されている。
P 1 6, 3.2.3.	
シリーズ以外での BD 中の同じ手具要素は無効となる (2.2.1 参照) :	シリーズ以外での BD 中の同じ手具要素は無効となる (2.2.2 参照)

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

P 1 7, 3.3.1. ロープ 	
 • ロープの端の自由な回し(例：らせん)	 • ロープの端の自由な回し、 ロープの片端を持って (例：らせん)
P 1 8, 3.3.3. ボール 	
 突き... • 身体の一部からの明確なリバウンド	 突き ... • 床上または 身体の一部からの明確なリバウンド
 腕の回旋運動を伴う ボールの 8 の字運動	 片腕 (両腕) の回旋運動を伴う ボールの 8 の字運動
P 1 9, 3.3.4. クラブ  解説	
注意： 	注意：  ⇔BD が有効となるには投げと受けが必要である (クラブの基礎要素)
P 1 9, 3.3.5. リボン  解説	
現在の説明文	
 注意： ... • BD として評価されるには、 BD 中にスティックを放すまたは受けること (双方でなくてよい)	
修正された説明文	
 注意： ... • BD として評価されるには、 BD 中にスティックを放すまたは受けること (双方の動きは必要ない) • リボンは基本的にスティックの端を受けなければならない。しかし、次の動き、または最後のポーズにつながるという条件でだいたい 50 センチの折り返しの範囲でリボンを意図的に受けることは許可される。 • ブーメランに与えられる AD の価値は、投げと/または受けの基準の数にかかわらず 1 回に 0.30 である。	
 • BD として評価されるには、 BD 中に放すまたは受けること (双方の動きは必要ない)	
P 2 0, 解説	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

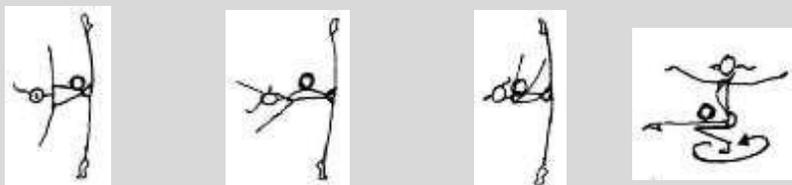
現在の説明文

- 例外：開いた手の平はピボットローテーション中のみ小さな一部分と考える
- 2) 身体の回転を伴うまたは伴わずに手具の喪失の危険を伴うこと

1) 例



2) 例



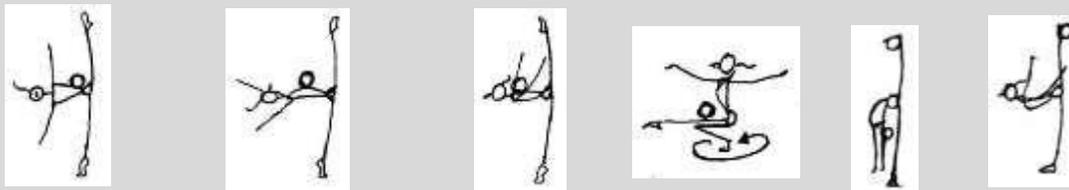
修正された説明文

- 例外：開いた手の平は、片脚でのローテーション (ルルヴェでーピボットまたは踵をつけてー例、パンシェ；イリュージョン) 中のみ小さな一部分と考える
- 2) 身体の回転を伴うまたは伴わずに手具の喪失の危険を伴うこと

1) 例

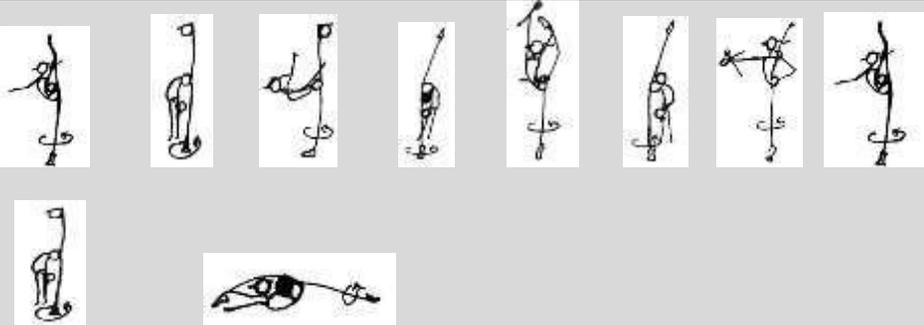
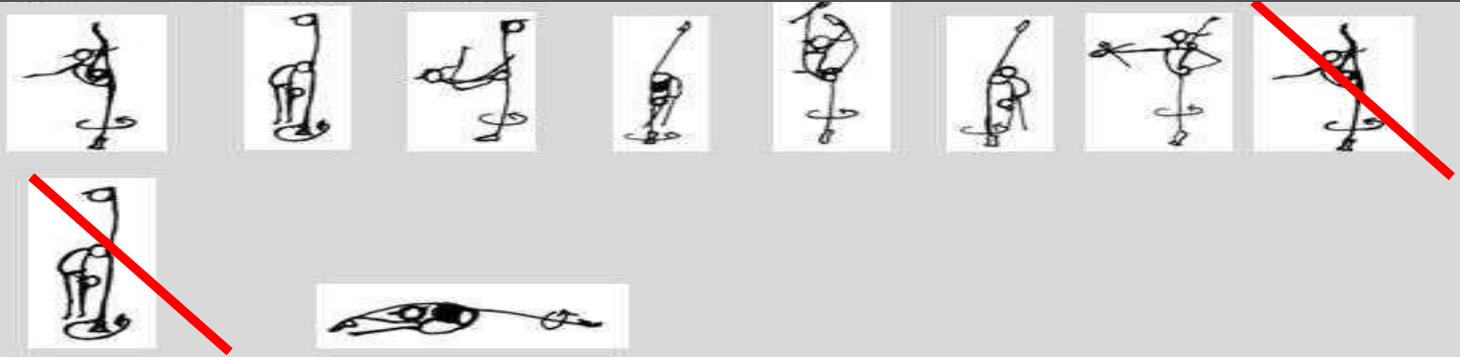


2) 例



P 2 0, 解説

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

現在の説明文	
R	<p>手具を挟むとは、身体と手具が難しい関係の状態にあり、身体の回転中に手具の喪失の危険を伴うこと</p> 
修正された説明文	
R	<p>手具を挟むとは、身体と手具が難しい関係の状態にあり、身体の回転中に手具の喪失の危険を伴うこと</p> 
P 2 2	<p>追記</p> <p>注意：たとえ1つの手具要素に2動作があったとしても、1つのBDのみ有効にできる。</p>

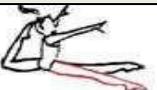
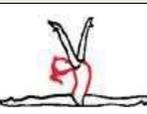
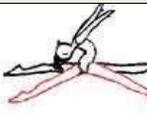
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

P 2 3, 4.3 解説			
コンビネーション全体で手具の動き (面、方向、高さ) を伴って異なるリズムパターンを見せること		コンビネーション全体で手具の動き (異なる面/軸、方向と高さ) を伴って異なるリズムパターンを見せること	
P 2 4, 5.1.1			
R の基本必須条件:		R の基本必須条件: R は基本必須条件 (下記) の3つの全てが満たされている場合のみ有効である。	
P 2 4, 5.1.3			
R の価値は、実施された回転数と実施された基準によって決定する:最後の回転が受けの後に実施された場合、この回転とそれに付随している基準は無効となる。		R の価値は、実施された回転数と実施された基準によって決定する:最後の回転が受けの後に実施された場合、この回転とそれに付随している基準 (高さ/または軸) は無効となる。	
P 2 5, 5.2			
	受け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) シンボルの変更
	(, O) の軸回転を伴った投げ		軸回転を伴った投げ(フープ)または、水平面での回転を伴った投げ(クラブ(1本または2本))
クラブ (♣) ➤非対称の投げ... 2本のクラブの動きは、空中にある間に形または大きさが異なる (1本のクラブはもう1本のクラブよりも高い)、または面または方向が異なること		クラブ (♣) ➤非対称の投げ... 2本のクラブの動きは、空中にある間に形または大きさが異なる (1本のクラブはもう1本のクラブよりも高い)、と面または方向が異なること。	
P 2 5, 5.2 注意		追加	
*注意: 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... ➤ 投げ返し/リバウンド後の手具の受けにて実施した基準は無効である。なぜなら大抵の場合、投げ返し/リバウンドの高さが最初の投げと同じ高さにならないからである。		*注意: 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... ➤ 投げ返し/リバウンド後の手具の受けにて実施した基準は R の一部として評価されない。なぜなら大抵の場合、投げ返し/リバウンドの高さが最初の投げと同じ高さにならないからである。投げ返しの受けは、手具難度 (AD) の一部として使用することができる。	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

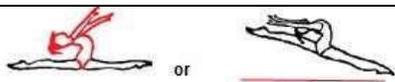
P 2 6, 解説と例 : R 要素の記録																			
$R \downarrow \otimes = 0.4$		$R 2 \downarrow \otimes = 0.4$																	
P 2 6, 5.3.1 身体難度を使用することが可能 :																			
<ul style="list-style-type: none"> • 手具の投げの最中、回転中、または受けの最中に価値が 0.10 点の回転を伴ったものを実施 		<ul style="list-style-type: none"> • R 中のいずれかの回転の局面で価値が 0.10 の価値をもつ回転を実施 																	
P 2 6, 5.4.1 例																			
<ul style="list-style-type: none"> • R 中のダイブスプリットリーブでは《高さの変更》 \neq 基準を使用することが可能である。 <p>“ダイブスプリットリーブ” から直後に別の 2 回転に続く = R 3 (3 回転を伴った R)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • R 中にダイブスプリットリーブを実施した場合、審判は《高さの変更》 \neq の基準を与えなければならない。 <p>“ダイブスプリットリーブ” から直後に別の 2 回転に続く = R 3 \neq (3 回転を伴った R)</p>																	
P 2 6, 5.4.2																			
<ul style="list-style-type: none"> • 開始位置 : 床上または立位 		<ul style="list-style-type: none"> • 開始と終末位置 : 床上または立位 																	
P 2 7, 6.2.3		新しく追加する																	
AD 要素は以下の場合無効になる :		<ul style="list-style-type: none"> • プレアクロバット要素の繰り返し 																	
P 2 7, 6.3.2																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ベースの種類</th> <th>価値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>投げを伴わない</td> <td>0.30</td> </tr> <tr> <td>手具の投げの最中</td> <td>0.30</td> </tr> <tr> <td>中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中</td> <td>0.40</td> </tr> </tbody> </table>	ベースの種類	価値	投げを伴わない	0.30	手具の投げの最中	0.30	中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中	0.40		<table border="1"> <thead> <tr> <th>ベースの種類</th> <th>価値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基礎または基礎でない(中くらいまたは大きな投げからの受けを除く)</td> <td>0.30</td> </tr> <tr> <td>手具の投げの最中</td> <td>0.30</td> </tr> <tr> <td>中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中</td> <td>0.40</td> </tr> </tbody> </table>	ベースの種類	価値	基礎または基礎でない(中くらいまたは大きな投げからの受けを除く)	0.30	手具の投げの最中	0.30	中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中	0.40
ベースの種類	価値																		
投げを伴わない	0.30																		
手具の投げの最中	0.30																		
中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中	0.40																		
ベースの種類	価値																		
基礎または基礎でない(中くらいまたは大きな投げからの受けを除く)	0.30																		
手具の投げの最中	0.30																		
中くらい/大きな手具の投げの後の受けの最中	0.40																		
P 2 8, 6.4																			
⊖	軸回転を伴った投げ(フープ、クラブ)	⊖	軸回転を伴った投げ(フープ)または、 水平面での回転を伴った投げ(クラブ(1本または2本))																

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

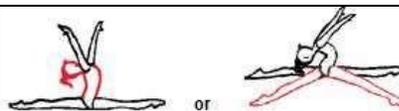
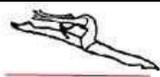
P 2 8, 6.4.1 解説と例		
身体の垂直軸、水平軸または斜め軸による回転(180° とそれ以上)	身体の垂直軸、斜め軸または前額軸の回転要素を伴って(180° とそれ以上)	
P 3 5, 8.3 ジャンプ/リープの難度一覧		
# 3 0, 切り替え鹿リープ(曲げた脚にて通過)	# 3 0, 切り替え鹿リープ(曲げた脚または伸ばした脚にて通過)	
P 3 6, 8.3 技術指示文		
現在の説明文		
リングを伴った開脚リープ 	 or 	 or 
(英語版の修正)		修正された説明文
Split leap with ring 	 or 	 or 
P 3 6, 8.3 技術指示文		
現在の説明文		
Split leap with back band of the trunk 	 or 	 or 
修正された説明文		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Split leap with back band of the trunk



or



or



↑開脚リープと
して評価

P 3 7, 9.1.2 C.ダイナミックバランス

b.形がはっきりと固定され明確であること

b.形がはっきりと明確であること。すべての関連する身体の部位が同じ瞬間に正しいポジションであること

P 3 8, 9.1.15

身体の他の部位によるバランスまたはダイナミックバランスでは、ルルベにてまたは踵をついて実施しても価値も記号も変わらない。

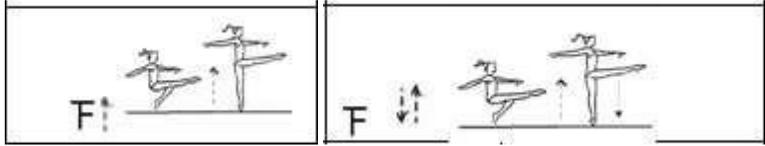
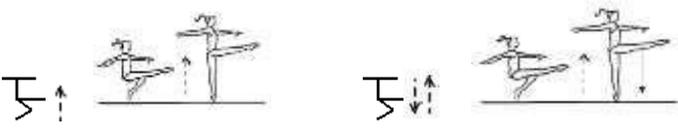
身体の他の部位によるバランスまたはダイナミックバランスでは、ルルベにてまたは踵をついて実施しても価値も記号も変わらない。(フェットバランスは例外)

P 3 8, 9.1.16

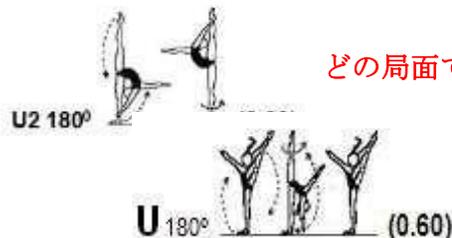
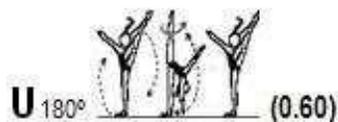
- 1番目の形が基本価値となる。
- 胴の垂直位置と動脚の水平面位置の維持が必要である。
- 1つの形-“支持脚は伸脚”から他の形-“支持脚を曲げる”(または/とその逆)への移行はゆっくりと徐々に変更しなければならない。
- 記号の右隣に、選手の高さ変更の方向を矢印(複数の矢印)にて追記する必要がある:
↓支持脚を徐々に曲げていく;

- ~~1番目の形が基本価値となる。~~
- 胴の垂直位置と動脚の水平面位置の維持が必要である。
- 1つの形-“支持脚は伸脚”から他の形-“支持脚を曲げる”(または/とその逆)への移行はゆっくりと徐々に変更しなければならない。選手は最初から最後までルルベで実施しなければならない。
- ~~記号の右隣に、選手の高さ変更の方向を矢印(複数の矢印)にて追記する必要がある:~~
↓支持脚を徐々に曲げていく;
↑支持脚を伸脚位置に戻す;
↓↑支持脚を徐々に曲げていきそして伸脚位置に戻すまたはその逆

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>↑ ↓ ↑ ↓</p> <p>支持脚を伸脚位置に戻す； 支持脚を徐々に曲げていきそして伸脚位置に戻すまたはその逆</p>	
<p>P 3 9 , 4</p>	<p>正しいシンボル</p>
	
<p>P 4 0 - 4 1 , 9.2. バランス難度の一覧表</p>	
<p>9. 手の支持ありまたは支持なしのリング、または胴が水平面以下の開脚</p>	<p>9. 手の支持ありまたは支持なしのリング、または胴が水平面以下の開脚</p>
<p>10. アチチュードまたは後方リング</p>	<p>10. アチチュード、と胴の後屈を伴って</p>
<p>17. 腹部の支持によるバランス</p>	<p>17. 腹部の支持によるバランス 胴を持ち上げた状態で床でのバランス（両脚は肩幅まで）</p>
<p>21. フェット 脚は水平面にて最低2つの形；脚は水平面より高い位置にて最低2つの形</p>	<p>21. フェット：最低3つの同じまたは異なる形、脚は水平にて最低2つの形；水平面より高い位置にて最低2つの形を伴って、</p>
<p>22. 肘支持でのダイナミックバランス、両脚の動きを伴うまたは伴わない（同じ難度と考える）</p>	<p>22. 肘前腕支持でのダイナミックバランス、両脚の動きを伴うまたは伴わない（同じ難度と考える）</p>
<p>P 4 1 , #23. 2つまたは3つの形を伴ったダイナミックバランス (Utyacsheva) ; 回転を伴うこともできる</p>	<p>P 4 1 , #23. 2つまたは3つの形を伴ったダイナミックバラン (Utyacsheva) ; 回転方向の変更を伴っても良い</p>

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



P 4 6, 10.1.9

追加

イリュージョン

イリュージョン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からの要素が必要となる。

イリュージョン

- 1 難度としてカウント
踵支持または踵の支持なしで接続された2つまたはそれ以上の同じ形（基本回転360°を超えた追加の回転ごとに0.1）
- イリュージョン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からの要素が必要となる。

P 4 6

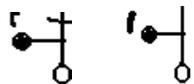
追加 10.1.11

リングと胴の後屈を伴うローテーション難度の必須条件
(P37、バランス#9.1.6と#9.1.7参照)

P 4 8, ローテーション難度一覧表

正しいシンボル

9 支持を伴うまたは伴わない側方開脚、胴を水平面へ



9 支持を伴うまたは伴わない側方開脚、胴を水平面へ



P 5 1, 3. 英語バージョン

E パネルパネル

E パネル

P 5 1, 4.1.1

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>b) 音楽の特徴は、選手の年齢を尊重し、技術レベル、そして倫理的に選択すべきである。</p> <p>d) 音楽の異なるパートでは、その特徴やスピードが変化したとしてもそのハーモニーを統合させること</p>	<p>b) 音楽の特徴は、選手の年齢、技術レベル、芸術の質、を尊重し選択し、倫理的に選択すべきである。</p> <p>d) 音楽における特徴と/またはスピードの変化は、動きと/または動きの特徴と速さの変化に反映されなければならない；これらの変化はその調和がとれていること</p>
<p>P 5 3, 4.2.2. ダイナミックな変化</p>	
<p>b) 選手は音楽の変化に従って身体と手具の動きの双方でエネルギー、パワー、スピードそして強弱の対比のダイナミックな変化を見せる事</p>	<p>b) 選手は音楽の変化に従って身体と手具の動きの双方で、エネルギー、パワー、スピード、強さの対比によってダイナミックな変化を見せなければならない。</p>
<p>P 5 3, 4.4.多様性</p>	<p>削除</p>
<p>d) 手具の飾り要素：・・・</p>	<p>d) 手具の飾り要素</p>
<p>P 5 4, 5 と P 7 1, 5.芸術的欠点.アイディアのガイド：特徴</p>	
<p>特徴やアイディアが小さなミスを通して、少々不明確で調和に欠く</p>	<p>特徴やアイディアが小さな芸術的欠点により、少々不明確で調和を欠く</p>
<p>P 5 4, 5 と P 7 2, 5.芸術的欠点.リズム</p>	<p>付け加える：欠点 0.30</p>
	<p>動きのない4秒を超える音楽のイントロ</p>
<p>P 5 4, 5 と P 7 2, 5.芸術的欠点.ダイナミックな変化.欠点 0.20</p>	
<p>選手の動きがダイナミックな変化に合わない、または、音楽自体がダイナミックな変化のない単調な音楽である</p>	<p>音楽のダイナミックな変化に選手の動きが合わない時、または、音楽にダイナミックな変化が欠けている時に選手の動きはダイナミックに変化してはならない。</p>
<p>P 5 6, 6.技術的欠点 (個人) P 7 3, 6.技術的欠点 (団体)</p>	
<p>現在の説明文</p>	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

ローテーション	<ul style="list-style-type: none"> • 形が固定されず保持されていない 	
	<ul style="list-style-type: none"> • “ルルベ”での回転実施中に、回転の一部で踵をつく • ホップ（複数） • 回転中の移動（スライド） 	<ul style="list-style-type: none"> • 身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く
修正された説明文		
ローテーション	<ul style="list-style-type: none"> • 形が固定されず保持されていない 	
	<ul style="list-style-type: none"> • “ルルベ”での回転実施中に、回転の一部で踵をつく • 移動のないホップ（複数） • 回転中の移動（スライド） 	<ul style="list-style-type: none"> • 身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く • 移動を伴うホップ（複数）
P 5 6, 6. 技術的欠点（個人） P 7 3, 6. 技術的欠点（団体）		
プレアクロバット要素 • 重い着地 • 許可されていない技術	プレアクロバット要素 • 重い着地 • 許可されていないプレアクロバット要素/プレアクロバットでない技術	
P 5 6, 6. 技術的欠点（個人）	削除	
基礎技術 *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、手具の床上での転がし、など）		
P 5 7, 6. 技術的欠点. 技術	追加	
	使用不可能な手具（0.70）	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

P 5 7, 6 技術的欠点. ロープ (個人)		
P 7 4, 6 技術的欠点. ロープ (団体)		
ジャンプまたはホップ中にロープに足が引っ掛かる		ジャンプまたはホップ中に ロープに足が わずかに 引っ掛かる
P 6 1, 2.2.4		
価値が 0.10 の身体難度を ED 中に (ED の基準の価値として) 実施することは可能であるが、BD としてカウントしない。		価値が 0.10 の BD を ED 中に (ED の基準の価値として) 実施することは可能である。 0.10 を超える価値の BD は、BD としても ED の基準としても評価されない。
P 6 2, 2.2.6.3. 解説 / 例		
	投げ返し	 投げ返し シンボル削除
	床上での突きのあとの投げ/床上での転がしの後の投げ	 床上での突きのあとの投げ/床上での転がしの後の投げ 静止を伴わないダイレクトな突き返し/リバウンドーすべての手具
	( ) 軸回転を伴った投げ	 軸回転を伴った投げ(フープ)または、水平面での回転を伴った投げ(クラブ(1本または2本))
		 U, II のミックス受け 追加
P 6 3, 3.5		削除
3.5. 手具の飾り要素 : 個人競技実施 4.4 参照		
P 6 4, 5. 回転を伴ったダイナミック要素		新しく追加 5.6.
		同じ回転 (プレアクロバット要素、シェネなど) は、R に1回と、ED と/または C に1回使用してよい
P 6 5, 6.3 身体回転を伴わない連係の一覧		
現在の説明文		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

価値			連系の種類
0.10	0.20	0.30	
C			手具の投げを伴わない： <ul style="list-style-type: none"> 動いている手具またはパートナーの手具の上、下、中を選手または手具がくぐり抜ける
	CC		投げを伴うまたは複数の手具の受け渡し： <ul style="list-style-type: none"> 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 受け渡し：パートナー間での異なる技術による受け渡し：転がし、床上で転がし、突き
		C↗	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
		C⇓	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本のクラブを受ける、または1本（または2本）のクラブ+1つの追加手具

修正された説明文

6.3. 身体回転を伴わない連系の一覧

価値			連系の種類
0.10	0.20	0.30	
C			手具の投げを伴わない <ul style="list-style-type: none"> 動いている手具またはパートナーの手具の上、下、中を選手または手具がくぐり抜ける
			投げを伴うまたは1つまたはそれ以上の手具の受け渡し
	CC		<ul style="list-style-type: none"> 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 受け渡し：パートナー間での異なる技術による受け渡し：転がし、床上で転がし、突き、滑らし、など
			同じ選手による2つまたはそれ以上の 中くらいまたは大きな同時投げ または同時受け
		C↗	投げ 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
		C⇓	受け 注意：固定した(止められた)状態で連結しあっている手具は、価値がない

P 6 6, 6.4

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

追加基準... ・最低1名の選手によって連係の主要動作が実施された場合：視野外を伴った身体の回転が有効 回転を伴う連係1回ごとに：投げと/または受け	追加基準... ・ CR、CRR、CRRR において：視野を失う 身体の回転の主要動作 が最低1名の選手によって実施された場合、回転を伴う連係1回ごとに有効：投げと/または受け
P 6 6, 6.5	
e) 選手/手具の静止（1名または数名の選手が手具なし、または4秒を超えて動いていない） f) 許可されていない手具の飾り要素	e) 動いていない選手または手具/手具を持っていない選手、それぞれ4秒を超えない f) 許可されていない手具の飾り要素
P 6 9, 4.1.5	
…音楽開始後に4秒以内にリフトから降りること。	…演技開始後4秒を超えないうちにリフトから降りること。
P 6 9, 4.4.3	削除
連係：連係の多様な種類と、各連係の様々な組織方法は連係一覧に記述されている（難度6.3、6.4参照）。多様性に欠ける場合は減点される。d.	
P 7 1, 5.芸術的欠点	
リズム 動きの間のハーモニー：音楽的アクセント、フレーズ、そしてテンポ、単独的な中断 そのつど、最高1.00まで	演技全体がリズムと合っていない（バックグラウンドミュージック）
同時性の各欠如、そのつど、最高1.00まで	演技全体が選手間での同時性に欠ける(1.00)
P 7 2, 芸術的欠点	
ダイナミックな変化... 選手間において動きの強弱の同時性に欠ける	減点 0.10 削除 選手間において動きの強弱の同時性に欠ける
フォーメーション... 技術ミスの際に起こるフォーメーションの変化	減点 0.10 削除 技術ミスの際に起こるフォーメーションの変化

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>連係 同じ種類による連係において多様性に欠ける（4個を超えて同じ種類の連係がある、または各連係において同じ組織様式である）</p>	<p>減点 0.20 削除 同じ種類による連係において多様性に欠ける（4個を超えて同じ種類の連係がある、または各連係において同じ組織様式である）</p>		
<p>P 7 4, 6 技術的欠点 技術(減点 0.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不正確な軌道、2歩またはそれ以上移動し空中で取る（各選手） • 交換、R、回転を伴った連係中に“シャッセ”ステップ 	<ul style="list-style-type: none"> • 不正確な軌道、2歩またはそれ以上移動し空中で取る （各選手） （ED、R、回転を伴った連係中の“シャッセ”ステップを含む） 		
<p>P 7 4, 6 技術的欠点 技術(減点 0.10)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 片手を添えた不正確な受け（例外：ボールの視野外での受け）または身体を添えた不正確な受け。交換、R、連係時において（そのつど、選手数に関わらず） • 不注意による身体との接触 	<ul style="list-style-type: none"> • 片手を添えた不正確な受け（例外：ボールの視野外での受け）または身体を添えた不正確な受け （そのつど）。交換、R、連係時においては、選手の数に関わらず減点は1度のみ • 不注意による身体との接触 		
<p>P 7 4, 技術(減点 0.30)</p> <p>手具の静止**（そのつど、選手数に関係なく）または許可されていない手具の飾り要素</p>	<p>手具の静止**（そのつど、選手数に関係なく） または許可されていない手具の飾り要素 素</p>		
<p>P 7 5</p> <p>**手具の静止：個人演技 3.5、4.4 と団体 4.1. 参照</p>	<p>**手具の静止：個人演技 p 22, 3.5 と団体 p 63, 3.4 参照</p>		
<p>P 7 9, 6.1.D 審判による減点 (D1 と D2) ジュニア個人競技の技術的プログラム</p>	<p>追加</p>		
	<p>難度</p>	<p>最低／最高</p>	<p>減点 0. 3 0</p>
	<p>基礎手具技術要素</p>	<p>各グループから最低 1 個</p>	<p>不足している各要素に対して</p>