



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



新体操 採点規則エラータ 団体競技

59ページ、#1.6	
難度得点は最高10.00点とする	演技の最終得点は D 得点と E 得点を加算したものとす。
60ページ、# 2.1.3	
各身体グループから最低1個の難度行わなければならない、5名全ての選手により同時に実施されなければならない。	各身体グループから最低1個の難度を行わなければならない、5名全ての選手により同時に(または素早い連続にて;サブグループでなく)実施されなければならない。もし BD が同時に実施されなかった場合： <ul style="list-style-type: none"> ● BDが定義に沿って実施されていた場合は評価する ● D1、D2審判員より減点：0.30
60ページ、# 2.1.4	削除
0.10より高い価値の BD を5個より多く実施してはならない；最も高い難度から5個をカウントする。	● 0.10より高い価値のBDを5個より多く実施してはならない；最も高い難度から5個をカウントする。
61ページ、#2.1.9	
シリーズ：2つまたはそれ以上の同じジャンプ／リープまたはピボットの繰り返し；シリーズ中の各ジャンプ／リープまたはピボットは1難度としてカウントする。	シリーズ：2つまたはそれ以上の同じジャンプ／リープまたはピボット； <ul style="list-style-type: none"> ● シリーズで行われた各ジャンプ／リープまたはピボットは1つのジャンプ／リープまたは1つのピボット難度としてカウント ● 各ジャンプ／リープまたはピボットは別々に評価する ● シリーズで行われた1つまたはそれ以上のジャンプ／リープが低い価値にて実施された場合、同じ手具操作だとしても実施された形(複数)のものは有効となる。 <p>個人演技17ページ#3.2.2 と 45ページ#10.1.4参照</p>
61 ページ、#2.2.1	
手具の交換は5名全ての選手が2つの動作に参加しなければならない。	手具の交換は5名全ての選手が2つの動作に参加しなければならない。 (ベース：0.20)：

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

61ページ、#2.2. EDの定義		
解説 交換は以下のように実施される 同じまたはミックスした高さのレベル/投げの放物線を伴って	解説 交換は以下のように実施される： 同じ、異なるまたはミックスした 高さの レベル/投げの放物線を伴って	
ロープ/リボンの注意 ：ロープまたはリボンの投げによる ED 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。	ロープ/リボンの注意 ：ロープまたはリボンの投げによる ED 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。	
61ページ、#2.2.2		
選手間において中くらいまたは大きな手具の投げによる交換のみがEDとして有効である。	選手間において 中くらいまたは 大きな手具の投げ（ブーメランでなく）による交換のみがEDとして有効である。大きな投げは必須の高さまたは選手間6mの距離によって決定される。	
61ページ、#2.2.4		
評価が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。ED中に実施された0.10を超える価値のBDは、BDとしてカウントせずEDの基準としても評価されない。	1個の価値が0.10の身体難度をEDの投げまたは受けのどちらかで（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。ED中に実施された1個の価値が0.10を超える価値のBDは、BDとしてカウントせずEDの基準としても評価されない。	
62 ページ、#2.2.6.3. 追加基準		
 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（振付の一部として実施された場合）	距離：投げと/または受けの最中に 各全ての選手間に 6メートルの距離があった場合（振付の一部として実施された場合）EDごとに1回有効。	
 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（振付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（振付の一部として実施された場合） ・投げと受けの双方において基準を有効とするには、選手は座位のポジションを変更しなければならない ・EDを座位にて受けて直ぐに他のEDを始める場合、選手は座位での受けのポジションと投げの座位のポジションを変更しなければならない	
 交換の投げの最中、手具が空中にある間、受けの最中に1つの回転要素	交換の投げの最中、と/または手具が空中にある間、と/または受けの最中に1つの回転要素（各回転は異なること）	
BD 投げまたは受けのどちらかに0.10の価値のBDを伴って	投げまたは受けのどちらかに0.10の価値のBDを伴って（回転を伴った0.10の価値のBD：0.10+0.10）	
 視野外	投げと/または受けを視野外にて	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

	両手の補助なし	投げと／または受けを手以外にて（フープを腕で回しながらダイレクトに受けたもの、またはロープとクラブのミックス受けは無効）	
	2本のクラブを同時に、または非対称で、または滝状で	2本のクラブ（ジョイントされていない）を同時に、または非対称で、または滝状で投げる	
	片脚／両脚の下	投げと／または受けを片脚／両脚の下で	
	床上での突きのあとの投げ／床上での転がしの後の投げ 静止のないダイレクトな投げ返し／リバウンド - 全ての手具	床上での突きのあとの投げ／床上での転がしの後の投げ 異なる身体の一部／床上からのダイレクトな投げ返し／リバウンド - 全ての手具	
	開いて伸ばした  の投げ（片端または真ん中を保持）	開いて伸ばした  の投げ（ロープの片端または真ん中を持って） 開いて伸ばした状態（片端を保持）の  の片端受け、  の受けの後にロープの動きを続けること	
	ロープの各端をそれぞれの手にて受ける	身体の他の部位の支持なしにロープの片端をそれぞれの手にて受ける	
	○を回しながらダイレクトに受ける		○を回しながらダイレクトに受ける（≠参照）
	 、  のミックス受け		 、  のミックス受け（≠参照）
63 ページ、#3.2.2			
解説： 注意：同じ手具要素を2つの異なる身体難度にて実施されたとしても“異なる”手具要素とは認められない。同じ手具要素にて実施された難度は無効となる。		解説： 注意：同じ手具要素を2つの異なる身体難度（同じまたは異なる身体グループから）にて実施されたとしても“異なる”手具要素とは認められない。	
63 ページ、#4.1			
個人競技 4.1.1 – 4.1.5、4.5 参照（両方の手を使用しての手具操作に関しては団体では必須でない）		個人競技 4.1.1 – 4.1.5、4.5 参照 （両方の手を使用しての手具操作に関しては団体では必須でない）	
63 ページ、#4.2 3番目の・		3番目の・	
S の連続性に中断のない連係の実施		S の連続性に中断のない CC 連係の実施	
64 ページ、#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。		同じ回転要素（プレアクロバット要素、シェネ、イリュージョン、など）は ED に1回と、 R または 連係 に1回使用してよい。同じ回転要素（プレアクロバット、シェネ、イリュージョン、など）の繰り返しを伴う難度は無効となる。 (減点なし)	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

65 ページ、#6.3. 関係の一覧表 -変更一覧：テキストと価値

価値			関係の種類
0.10	0.20	0.30	1つまたはそれ以上の手具による最低2種類の受け渡し（以下のリスト）を伴う最低2回の受け渡し：
CC			<ul style="list-style-type: none"> • 投げ：小さいまたは中くらい • 転がし • 突き • 滑らし • 突き返し • その他
			同じ選手によるパートナーへの2つまたはそれ以上の手具の中くらいまたは大きな同時投げ
	C↗		<p>2名の選手が一緒に手具を保持することができるが、主動作－投げ－は1名の選手によって行うこと</p> <p>この投げの種類は各関係に1度のみ与える。2名の異なる選手が2つまたはそれ以上の手具を同時にまたは素早い連続にて投げる場合、これは1つの関係となる。</p> <p>注意：最低3本のクラブの投げ、または最低1本のクラブ（ジョイントされた2本のクラブ）+1つの追加手具を投げること</p>
			中くらいまたは大きな同時投げからの同じ選手による2つまたはそれ以上の手具の受け
	C⇓		<p>1名の選手がとても素早く（1秒）連続的に受けた場合、このC⇓も有効となる。</p> <p>2つの手具は、2名の異なる選手から、または他のパートナーと自分自身のものを受けなければならない。</p> <p>C↗として一緒に投げられた同じ手具を、C⇓で受けることはできない。この関係の価値は各関係に1度のみ与える。</p> <p>注意：2つまたはそれ以上の手具が連結して固定してある場合（“ジョイントされた”）は無効であるが2つまたはそれ以上の手具が連結して固定してある場合（“ジョイントされた”）+追加の手具の場合は有効である。</p>

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>65ページ、#6.4. 身体回転を伴う連係の一覧表</p> <ul style="list-style-type: none"> • 回転を伴う連係では、同時投げ$C \nearrow$ または同時受け$C \Downarrow$を伴った連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連係の価値となる。 • 回転を伴う連係は C または CC とは組み合わせることができない。 	<p>65ページ、#6.4. 身体回転のダイナミック要素を伴う連係の一覧表</p> <p><u>CR, CRR, CRRR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 身体回転のダイナミック要素を伴う連係、1名またはそれ以上の選手、主動作の身体回転を行い、連係の中でパートナーと共に自分の手具を投げるまたは受ける。連係は有効。 • 手具を超える場合、手具 (ロープ、リボン) は単に床に置くのではなく、最低でも膝の位置まで上げなければならない。 • 回転を伴う連係では、同時投げ$C \nearrow$ または同時受け$C \Downarrow$を伴った連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連係の価値となる。 • 身体回転のダイナミック要素を伴う連係は CC と組み合わせることができない。
<p>66 ページ、#6.4. 追加基準...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • CR、CRR、CRRR において：視野コントロール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、各身体回転を伴うダイナミック要素連係に1度のみ有効：投げと／または受け。基準の価値は選手数に関係なく投げと／または受けに1度のみ与えられる。
<p>66ページ、#6.5. 連係は全ての選手によって...</p> <p>f) 禁止要素</p> <p>g) 選手が回転を完全に終了した後に手具がパートナーに投げられる（手具は回転の<u>最中</u>に空中になければならない）</p>	<p>新しく追加</p> <p>f) 禁止要素</p> <p>g) 許可されていない技術でのプレアクロバット要素（例：空中での前転）</p> <p>h) 選手が回転を完全に終了した後に手具がパートナーに投げられる（手具は回転の<u>最中</u>に空中になければならない）</p>
<p>67 ページ、#7.1. サブグループ1 (D1 と D2) 減点：0.30</p> <p>各身体グループが1難度より少ない (\wedge、T、\circ)：不足の各難度に対して減点</p> <p>4個より少ないBDの実施</p> <p>0.10の価値を超えるBDが5個より多くある</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 各身体グループが1難度より少ない (\wedge、T、\circ)：不足の各身体グループに対して減点 • 各身体グループからの1難度が、5名全ての選手により同時にまたは素早い連続にて（サブグループ内でなく）実施されていない • 4個より少ないBDの実施 • 0.10の価値を超えるBDが5個より多くある

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>69 ページ、#4.2</p>																			
<p>特徴、リズム、ダイナミックな変化：全ての規則は 4.1.1、4.2.1 そして 4.2.2 は団体競技にも有効である。</p>	<p>構成の統一性 – 音楽と動き：全ての規則は個人競技 51 ページ#4.1.1 ; 52 ページ 4.1.2. – 4.2.1.そして 53 ページ 4.2.2 は団体競技にも有効であり、従って構成は音楽の特徴に沿ってハーモニーを伴う創造とアイデアのガイドを構築し、要素のシリーズになってはならない。</p> <table border="1" data-bbox="911 423 2032 1179"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><i>解説と助言</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><i>アイデアのガイドの創造または“ストーリー”</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2">1. アイデアの発展 (テーマ、ストーリー)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ストーリーははっきりとした開始、中間、終了がある</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> ● 最初の段階：アイデアまたは特徴を紹介、ストーリーの始まり ● 中間の段階：演技の主な発展、リズムの変化を含む ● 最後の部分：音楽は強度を増して盛り上がりそしてはっきりとした終了、演技の終幕を強調させる、ゆっくりまたは速く </td> </tr> <tr> <td colspan="2">2. 絶大な効果をもたらす要素の構成、最高のインパクト</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> ● ED と興味深い関係を、強くはっきりとした音楽のアクセントに合わせるとそれらが持つエネルギーと要素の強度に非常に合ったものとなる ● 最もオリジナルな/ユニークな要素、最も興味深い関係を、音楽の最も興味深いアクセントまたはフレーズまたはダイナミックな変化の部分に合わせる </td> </tr> <tr> <td colspan="2">3. フォーメーション間または難度間の移行</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> ● 移行は早く、論理的であり、そして様式 (ランニング、スキップ、ホップ、ジャンプ、ダンス) と動きの組織 (同時、連続、など) を尊重した流動性を持つべきである。 </td> </tr> </table>	<i>解説と助言</i>		<i>アイデアのガイドの創造または“ストーリー”</i>		1. アイデアの発展 (テーマ、ストーリー)		ストーリーははっきりとした開始、中間、終了がある		<ul style="list-style-type: none"> ● 最初の段階：アイデアまたは特徴を紹介、ストーリーの始まり ● 中間の段階：演技の主な発展、リズムの変化を含む ● 最後の部分：音楽は強度を増して盛り上がりそしてはっきりとした終了、演技の終幕を強調させる、ゆっくりまたは速く 		2. 絶大な効果をもたらす要素の構成、最高のインパクト		<ul style="list-style-type: none"> ● ED と興味深い関係を、強くはっきりとした音楽のアクセントに合わせるとそれらが持つエネルギーと要素の強度に非常に合ったものとなる ● 最もオリジナルな/ユニークな要素、最も興味深い関係を、音楽の最も興味深いアクセントまたはフレーズまたはダイナミックな変化の部分に合わせる 		3. フォーメーション間または難度間の移行		<ul style="list-style-type: none"> ● 移行は早く、論理的であり、そして様式 (ランニング、スキップ、ホップ、ジャンプ、ダンス) と動きの組織 (同時、連続、など) を尊重した流動性を持つべきである。 	
<i>解説と助言</i>																			
<i>アイデアのガイドの創造または“ストーリー”</i>																			
1. アイデアの発展 (テーマ、ストーリー)																			
ストーリーははっきりとした開始、中間、終了がある																			
<ul style="list-style-type: none"> ● 最初の段階：アイデアまたは特徴を紹介、ストーリーの始まり ● 中間の段階：演技の主な発展、リズムの変化を含む ● 最後の部分：音楽は強度を増して盛り上がりそしてはっきりとした終了、演技の終幕を強調させる、ゆっくりまたは速く 																			
2. 絶大な効果をもたらす要素の構成、最高のインパクト																			
<ul style="list-style-type: none"> ● ED と興味深い関係を、強くはっきりとした音楽のアクセントに合わせるとそれらが持つエネルギーと要素の強度に非常に合ったものとなる ● 最もオリジナルな/ユニークな要素、最も興味深い関係を、音楽の最も興味深いアクセントまたはフレーズまたはダイナミックな変化の部分に合わせる 																			
3. フォーメーション間または難度間の移行																			
<ul style="list-style-type: none"> ● 移行は早く、論理的であり、そして様式 (ランニング、スキップ、ホップ、ジャンプ、ダンス) と動きの組織 (同時、連続、など) を尊重した流動性を持つべきである。 																			
<p>69 ページ、#4.4.4. 組織的な共同作業</p>																			
<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 ● 各構成は様々な形での共同作業があるべきで、最低 1 つは以下の共同作業を伴うこと 																		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<ul style="list-style-type: none"> 各構成は様々な形での共同作業があるべきで、最低1つは以下の共同作業を伴うこと 	<p>(解説を参照。共同作業のガイド；70 ページ)。異なる共同作業の種類の間でバランスを必要とし、ひとつの種類を構成の中で乱用してはならない(例：演技のほとんどが同時での実施)</p> <ul style="list-style-type: none"> 各構成は様々な形での関係があるべきである。異なる関係の種類の間でバランスを必要とし、ひとつの種類が構成の中で多用されてはならない(例：演技のほとんどが関係) 各構成は投げを伴わない最低2つの簡単な関係があるべきである：選手または手具の上を超える、下を通過、または手具または選手の中をくぐる
--	---

70 ページ、#4.3.3. 解説 **共同作業のガイド** 削除

5. **関係における実施**：各選手は関わりの中で、1つまたはそれ以上の手具と1名またはそれ以上のパートナーに加わる
こと

注意：異なる種類の共同作業を組み合わせることが可能である

71 ページ、#5：芸術的欠点の変更一覧 アイデアのガイド：特徴 変更一覧

5. 芸術的欠点	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00
アイデアのガイド：特徴 動きのスタイルと特徴が音楽の特徴に反映する；このアイデアを演技の全ての要素において、そして開始時、中間、終了時全てにおいて発展させること	つなぎ要素 / 動きとダンスステップの間またはその最中において明確な特徴が大部分で (全てではないが) 反映されている		ダンスステップにおいて明確な特徴またはスタイルが未発達である；アクセントに対して主にウォーキング、ランニングまたはスキップであり音楽のスタイルに反映していない。 明確な特徴が、つなぎ要素と動きの間またはそのいくつかのみである		難度間において動きの特徴が明確でない、すなわち動きのスタイルが音楽と関連がない難度のシリーズのみである ダンスステップコンビネーション中にしか明確な特徴がない		ダンスステップとつなぎの動きに明確な特徴がない			

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

<p>アイデアのガイド：フォーメーション間の移行</p>		<p>ひとつのフォーメーションから他への移行において、論理性を多少欠く、つながりがよくない</p> <p>フォーメーションの間（少なくとも半分）にて選手が歩くまたは走る、論理的な関係に欠けるまたは統一性／アイデアのガイドを伴うハーモニーに欠ける</p>							
<p>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</p> <p>同時性に欠ける</p>	<p>単独的な中断、そのつど最高1.00まで</p>								<p>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)</p>
			<p>動きのない4秒を超える音楽のイントロ</p>		<p>演技終了時に音楽と動きのハーモニーがない</p>				
<p>72 ページ</p>									
<p>ダイナミックな変化 動きのエネルギー、パワー、スピードそして強弱を音楽の中でダイナミックに変化させる</p>			<p>選手の動きが音楽のダイナミックな変化に合わない、または音楽がダイナミックな変化に欠けている時に選手の動きがダイナミックな変化を作っていない</p>						

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

身体の表現			全ての選手の顔を含めた身体の部位の使用が不十分である								
多様性											
• フォーメーション		フォーメーションにおいて大きさ／形 の間の多様性に欠ける 1つのフォーメーションに長く とどまる	6個より少ないフォーメーション(減点は1度)								
• 交換		投げの多様性に欠ける									
• 共同作業		1つの種類の共同作業の乱用									
• 連係		1つの種類の連係の乱用	連係における禁止要素								
• 方向／軌道と移動		方向／軌道の使用の多様性が不十分である フロア面を万遍なく使用していない 高さの使用と移動様式の多様性が不十分									
• 手具要素		手具要素において面、方向、技術の多様性に欠ける									

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

73 ページ、#6 : 一覧の変更 : (テキストと価値の変更のみ)

1. 技術的欠点			
一覧の全ての減点は、太字にて記された特殊な場合を除き (これらの欠点は各選手に与えられるため)、ミスをした選手数に関係なくそのつど減点される (一括減点)。			
減点	小さな 0.10	中くらい 0.30	大きな 0.50 またはそれ以上
身体の動き			
基礎技術	動作中の 1 部位の不正確な保持 (そのつど)、身体要素中における足と/または膝の位置、肘の曲がり、肩の上がり、肩の非対称的な位置と/または胴の位置も含む	肩の非対称的な位置と/または胴の位置	
ジャンプ/リープ (角度の付録を参照)	重い着地	不正確な着地 : 着地の最後において後ろに傾く	
	小さな誤差を伴う不正確な形	中くらいの誤差を伴う不正確な形	大きな誤差を伴う不正確な形
	小さなシーソーの動きを伴う形	中くらいのシーソーの動きを伴う形	大きなシーソーの動きを伴う形
バランス (角度の付録を参照)	小さな誤差を伴う不正確な形	中くらいの誤差を伴う不正確な形	大きな誤差を伴う不正確な形
		形が最低 1 秒間保持されていない	
ローテーション (角度の付録を参照)	小さな誤差を伴う不正確な形	中くらいの誤差を伴う不正確な形	大きな誤差を伴う不正確な形
		基本回転中に形が固定されず保持されていない	
	“ルルベ”での回転実施中に、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	
	移動を伴わないホップ (複数)	移動を伴うホップ (複数)	
	回転中の移動 (スライド)		
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/プレアクロバットでない要素	
		手支持での歩き	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

同時性	個人の動きと団体の動きの間で同時に欠ける		
フォーメーション	フォーメーション内の不正確なライン (複数)		
手具			
衝突	選手間/手具間での衝突 (+全ての結果)		落下して移動せずに取り戻す
手具の喪失 審判は選手の数に関わらず、最も遠い手具を取り戻すために移動した歩数に対して一度だけ減点する			落下して1-2歩の後に取り戻す -0.70
			落下し3歩またはそれ以上の後に取り戻す： 1.00
			フロア外にて (距離に関係なく) : 1.00
			落下し、演技面に手具が残ったまま予備手具を使用 : 1.00
技術		不正確な軌道、 1歩 移動して空中で取る	不正確な軌道、 2歩またはそれ以上 移動し空中で取る/Rにて“シャッセ”ステップ
			使用不可能な手具 (0.70)
	不注意によりもう片方の手の支持を伴った受け (ボールを除く: 視野外での受け)	不注意による身体との接触を伴った不正確な受け	
		手具の静止** (選手数に関係なく)	
		連係中に 1個 または 数個 の手具が 4秒 を超えて明らかに固定されている (選手数に関係なく)	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

ロープ			
基礎技術	不正確な操作または受け：大きさ、形、操作面、ロープの両端が保持されていない		
		ロープの片端を失うが演技の中断がない (各選手)	ロープの片端を失い、演技を中断する (各選手)
		くぐり抜け：ロープに足が引っ掛かる (各選手)	
			不注意により身体と身体の一部にロープが巻きつき、演技を中断する (各選手)
		ロープに結び目ができるが演技の中断がない (各選手)	ロープに結び目ができ、演技を中断する (各選手)
フープ			
基礎技術	不正確な操作または受け：操作面の乱れ、振動、垂直軸での不規則な回し（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	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	
	不注意による身体上での不完全な転がし		
	不正確に転がしバウンドする		
	回しの実施中に上腕にずれる		
		くぐり抜け：フープに足が引っ掛かる (各選手)	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

ボール			
基礎技術	不正確な操作：前腕でボールを保持する（“にぎる”）または指にてはっきりと掴んでいる		
	不注意による身体上での不完全な転がし		
	不正確に転がしバウンドする		
	不注意な両手によるボールの受け（例外：視野外の受け）		
リボン			
基礎技術	リボンの図形の乱れ、蛇形、らせんの間隔が詰まっていない、同じ高さ、大きさでない、など		
	不正確な操作：不正確なくぐり抜け／持ち替え、不注意により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		不注意により身体と身体の一部にリボンが巻きつき、演技を中断する（各選手）
		リボンの結び目ができるが演技の中断はない（各選手）	リボンに結び目ができ演技を中断（各選手）
	図形、投げ、エシヤッペ、などの実施中に不注意によりリボンの端が床に残る（1メートルまで）	図形、投げ、エシヤッペ、などの実施中に不注意によりリボンの端が床に残る（1メートルより長く）	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

付録

ジュニア個人競技の技術的プログラム

現行		変更
79 ページ、#1		削除
79 ページ、#2. 難度の必須条件		
身体難度 BD 最低 3 個；最高 7 個		最低 3 個； 最も高いものから 7 個をカウント
回転を伴ったダイナミック要素 (R) - 最低 1 個		回転を伴ったダイナミック要素 (R) - 最低 1 個 最高 4 個
79 ページ、#5		
2 つの BD 中に、利き手でない手にて基礎手具技術要素を実施しなければならない (ボールとリボン)		2 つの BD 中に、利き手でない手にて基礎または基礎でない手具技術要素を実施しなければならない (ボールとリボン)
79 ページ、#6.1		
3 個より少ない BD の実施または 7 個より多い BD の実施		削除
0.10 の価値を超える BD が 7 個より多くある		削除
BD の繰り返しまたは BD 中に同じ手具技術要素が繰り返された場合、その難度は無効となる (減点なし)		削除
基礎手具技術要素	各グループから最低 1 個	不足している各要素に対して
		削除

ジュニア団体競技の技術的プログラム

現行		変更
80 ページ、#1		削除
80 ページ、#5.1. D 審判員による減点 (D1 と D2)		
<ul style="list-style-type: none"> 各身体グループが 1 難度より少ない (∧、T、o) : 不足の各難度に対して減点 3 個より少ない BD の実施 		<ul style="list-style-type: none"> 各身体グループが 1 難度より少ない (∧、T、o) : 不足の各身体グループに対して減点 各身体グループからの 1 難度が、5 名全ての選手により同時に(または素早い連続にて；サブグループでなく) 実施されていない 3 個より少ない BD の実施