

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



新体操 採点規則エラータ 総則 個人競技



現行	変更
4 ページ、#1.4. 計時	
• 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	• 計時審より減点：長くても短くても 1 秒につき 0.05 点
5 と 6 ページ、#2.1.2.	
a) ... そして手具の基礎技術グループの数	削除
c) 最終D得点 は 2 つのパネルの D 得点を加算：最高10.00点	最終 D 得点 は 2 つのパネルの D 得点を加算
7ページ、#2.2	
最終得点：20.00 点 加点：最高 10.00 点の D 得点 + 最高 10.00 点の E 得点	演技の 最終得点 は D 得点と E 得点を加算したものとする。
8 ページ、#3.2	
手具、片足、両足または身体の一部が規定のラインを超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 ：個人選手または団体の各選手、または手具がラインを超えた場合にそのつど 0.30 点	身体の一部または手具が演技面より出た場合 、またはその手具が戻ってきた場合において減点される 線審より減点 ：個人選手または団体の各選手、または手具が演技面より出た場合にそのつど 0.30 点 (ジョイントされた 2 本のクラ

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

減点なし： ○ 手具が演技終了後に、または音楽終了後に演技面よりでた場合 ○ 手具が演技最終の動きの終わりに落下した場合 ○ 手具が演技面を超えても床に触れていない場合 ○ 手具と／または選手が線に触れた場合	ブが同時に演技面より出た場合、減点は1つの手具として1度減点) 減点なし： ○ 手具が演技終了後に、または音楽終了後に演技面よりでた場合 ○ 手具が演技最終の動きの終わりに落下した場合 ○ 手具が演技面を超えても床に触れていない場合 ○ 手具と／または選手が線に触れた場合 ○ 壊れた手具または使用不可能な手具を演技面の外へ出した場合
8 ページ、#3.3	
各演技は公式演技面にて実施されなければならない： • 演技終了を場外にて実施した場合、3.2.に従って減点される。	各演技は公式演技面にて実施されなければならない： • 演技終了を場外にて実施した場合、3.2.に従って減点される。 • 場外にて実施した難度は評価されない（演技中または演技終了時）。 • 難度を演技面にて開始し場外にて終了した場合、難度は評価される。
9 ページ、#4.2.5	
演技開始直前に選手の手具が使用不可能な状態（例：リボンの複数の結び）な場合、予備手具の使用は許可される。 • 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	4.2.5. 使用不可能な手具（例：リボンの複数の結び）： 4.2.5.1. 演技開始直前に選手の手具が使用不可能な状態（リボンの複数の結び）な場合、予備手具の使用は許可される。 • 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

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

	4.2.5.2. 演技中に手具が使用不可能になった場合、予備手具の使用は許可される。
9 ページ、#4.2.6	
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： - 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對して（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ことに對して 0.30 点。手具が使用不可能（大きな結び目）な状態の場合、予備手具の使用は許可される： - 実施審判員（E）による減点：使用不可能な手具 0.70 点	手具が落下して演技面外へ出た場合、適用される全ての減点（#3.2 参照）を伴う上で、予備手具の使用は許可される：
10 ページ、#4.2.8	
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： - 実施審判員（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	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： 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
Page 10, # 5.1.1 / 10 ページ、#5.1.1	
スカートの型（裁断と装飾）は自由...	スカートの型（裁断と装飾）は自由だが、バレエの“チュチュ”のようなものは禁止とする。
12 ページ、#7. コーディネータージャッジによる減点	計時審、線審とコーディネータージャッジによる減点

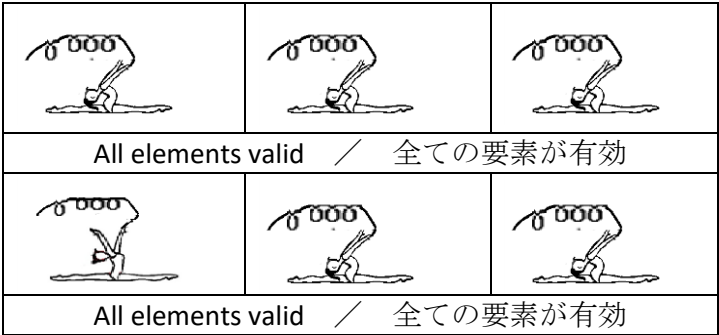
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Page 13, #1.6 / 13 ページ、#1.6	
D1、D2 審判員：BD の数と価値、S の数と価値、基礎手具要素の数を評価しながら、記号を用いてそれらを記録する。	D1、D2 審判員：BD の数と価値、S の数と価値を評価しながら、記号を用いてそれらを記録する。
Page 13, #1.7 / 13 ページ、#1.7	
難度得点は最高10.00点とする。	削除
13 ページ、#1.8 難度の必須条件	#1.7 難度の必須条件
身体難度、最低 3 個、最高 9 個 回転を伴ったダイナミック要素：最低 1 個 手具難度：最低 1 個	身体難度、最低 3 個、最も高いものから 9 個をカウント 回転を伴ったダイナミック要素：最低 1 個、 最高 5 個 手具難度：最低 1 個
14 ページ、#2.1.3	
0.10 より高い価値の BD を 9 個より多く実施してはならない；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	正しく実施された高い難度から 9 個をカウントする。
14 ページ、#2.1.5	
ジャンプ／リープまたはローテーションはシリーズにて実施することができる。 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；シリーズ中の各ジャンプ／リープまたはピボットは 1 つのジャンプまたは 1 つのピボット難度としてカウントする。	ジャンプ／リープまたはローテーションはシリーズにて実施することができる。 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 - 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 - 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別々に評価する
14 ページ、#2.1.6	
要素評価の提出にあたっては、英語とフランス語の 2 か国語による説明文、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。	要素評価の提出にあたっては、英語とフランス語の 2 か国語による説明文、要素の解説図、 そしてアップロードビデオが必要である。
14 ページ、#2.2.3	
下記の 1 つまたはそれ以上の大きな技術欠点なしで：	下記の 1 つまたはそれ以上の技術的欠点なしで：

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

- 身体難度の各グループにおける基礎的特徴の大きな変更 - 手具の大きな技術欠点 (0.30 またはそれ以上の技術的欠点)	- 身体難度の各グループにおける基礎的特徴の大きな変更 - バランスを失い、片手または両手または手具で支える - 完全にバランスを失い転ぶ - 手具の技術的欠点 (0.30 またはそれ以上の技術的欠点)
15ページ、#2.3.1	
実施予定に関わらず、実施された身体の形に従うこと。	実施された身体の形に従うこと： 全てのBDの評価は、形が固定され明確であること； この意味は、胴、両脚、そして全ての身体の部位が正しいBDの形と一致しているかを判断することである。：例：180°の開脚位置、胴の後屈の接触、リング、鹿の位置、など 1つまたはそれ以上の身体の部位が10°またはそれ以下の小さな誤差を伴う形である場合、BDは有効とし、各不正確な身体位置-0.10の技術的減点を伴う。 1つまたはそれ以上の身体の部位が11°-20°の中くらいの誤差を伴う形である場合、BDは有効とし、各不正確な身体位置-0.30の技術的減点を伴う。 1つまたはそれ以上の身体の部位が20°を超えて大きな誤差を伴う形である場合、BDは無効とし、各不正確な身体位置-0.50の技術的減点を伴う。 技術ディレクティブ参照：付録
16ページ、#3.2.1.	
各演技において最低1要素を各手具基礎技術グループから実施。	削除
16ページ、#3.2.2	#3.2.1. へ
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。	解説の一覧：

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

	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。
16 ページ、#3.2.3	17 ページ、#3.2.2
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）：ジャンプ／リープとピボットのシリーズ中のみ同じ手具操作を繰り返してよい。	シリーズを除く BD 中の同じ手具要素は無効となる（2.2.2 参照）： - ジャンプ／リープとピボットのシリーズ中のみ同じ手具操作を繰り返してよく、各ジャンプ／リープまたはピボットは別々に評価される。 - シリーズ中に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。  All elements valid / 全ての要素が有効
17 ページ、#3.3.1. ロープ 	
 ロープの片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
19 ページ、#3.3.4. クラブ  解説	
⇔ 2本のクラブによる小さな投げ クラブは同時または次々と回転と受けを伴って実施	⇔ 2本のクラブによる小さな同時投げ（ジョイントされていない）または次々と 360°の回転と受けを伴って

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

∞ 1本または2本のクラブによる身体の一部上での自由回転	∞ 1本または2本のクラブ（ジョイントされていないまたはジョイントされている）による身体の一部上または身体の一部の周り、または他のクラブの周りでの自由回転
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）	注意：⇔BD 中に投げまたは受け（両方の動きは必要でない）を実施した場合に BD は有効となる
9 ページ、#3.3.5. リボン 	4 番目の・を追加
	∞ • リボンの中くらいの回旋
20 ページ、#3.4 最後の・変更：手具操作	
∞ 片手または身体の一部から他の手または身体の一部への手具の持ち替えなしに、身体全体または身体の一部が手具を超える	
解説：変更	
⌘ 手具が手（両手）のどちらにも支えられることなく： 1) 身体の小さな1部分または2本目のクラブの上で（回転中のみ） 例外： - 開いた手のひらは、片脚でのローテーション（ルルベでーピボットまたは踵をついて一例、パンシェ；イリュージョン）中に小さな1部分と考える。 - 回転を伴った BD 中に1本のクラブが他のクラブの上に乗っている場合は不安定な位置と考える。	
→ 小さな投げ／受け（クラブでは 360°回転を伴うまたは伴わない） ジョイントされた2本のクラブの小さな投げ（360°回転を伴うまたは伴わない）	
23ページ、#4.1.2	
利き手でない手にて最低1つの手具技術要素（基礎技術または基礎技術でない3.3；3.4参照）をする（手具操作において両方の手を使用）。ロープとクラブには不要。	削除
23 ページ、#4.1.3	#4.1.2 へ
23 ページ、#4.1.4	#4.1.3 へ

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

23 ページ、#4.1.5	25 ページ、#4.1.4
最低 2 つの異なる動きの多様性を伴って：様式、リズム、方向、または高さ	最低 2 つの異なる動きの多様性を伴って： ➤ ステップの様式（ステップ、ホップ、スキップ、ランニング、など） ➤ リズム ➤ 方向：異なる身体の向き、異なる経路にて身体の動きをする ➤ 高さ
23 ページ、#4.2	
下記は S 中に実施可能： • 1 個の価値が最高0.10点を超えないBDを伴う（例：“カブリオール”ジャンプ、“パッセ”バランス、など） • ダンスの連続性を中断しないAD。これらは 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多様性を豊かにする投げ（小さい、中くらい、大きい）	下記は S 中に実施可能： • 1 個の価値が0.10点を超えないBD（イリュージョンを除く） 例：“カブリオール” ジャンプ、“パッセ” バランス、など • プレアクロバット要素（複数）またはイリュージョン（複数）を伴わないAD（最高 1 個） • ダンスのアイデアをサポート、または動きの大きさや多様性を豊かにする投げ（小さい、中くらい、大きい）
23 ページ、#4.3	
実施不可能： • S中のR • 全てを床上にて	実施不可能： • S中のR • プレアクロバット要素（複数）、イリュージョン（複数） • 1 個より多いAD • 全てを床上にて
23 ページ、#4.4	
ダンスステップコンビネーションは以下の場合に 無効 となる： • ダンスの長さが 8 秒間に満たない	ダンスステップコンビネーションは以下の場合に 無効 となる： • ダンスの長さが 8 秒間に満たない • 手具操作の基礎的特徴の大きな変更（0.30 点またはそれ以上の技術的欠点）

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

• 手具操作の基礎的特徴の大きな変更（0.30 点またはそれ以上の実施審判による減点） • 音楽のリズムと特徴が身体と手具の動きと全く連携していない • 各ダンスステップコンビネーションにおいて、最低 2 つの異なる動きの多様性に欠ける：様式、リズム、方向、または高さ • 最低 1 つの手具の基礎技術要素に欠ける • 最低 1 回利き手でない手による手具操作に欠ける • コンビネーション全体を床上にて実施	• バランスを失い、片手または両手または手具で支える • 完全にバランスを失い転ぶ • 音楽のリズムと特徴が身体と手具の動きと全く連携していない • 各ダンスステップコンビネーションにおいて、最低 2 つの異なる動きの多様性に欠ける：様式、リズム、方向、または高さ • 最低 1 つの手具の基礎技術要素に欠ける • 最低 1 回利き手でない手による手具操作に欠ける • コンビネーション全体を床上にて実施 • プレアクロバット要素（複数）と／またはイリュージョン（複数）を伴う • 1 個より多い AD
24 ページ、#5.1 必須条件：	24 ページ、#5.1.1 を追加
	R：最低 1 個、最高 5 個（時系列）
24 ページ、#5.1.1	#5.1.2 へ
24 ページ、#5.1.2	#5.1.3 へ
24 ページ、#5.1.3	24 ページ、#5.1.4
R の価値は、実施された回転数と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。	R の価値は、実施された回転数と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。最後の回転が無効となった場合でも、受けの際に正しく実施されたその他の基準は有効となる。
24 ページ、#5.1.4	#5.1.5 へ

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

24 ページ、#5.1.5		24 ページ、#5.1.6	
各回転（プレアクロバット要素、シェネ、など）は単独またはシリーズのどちらか一方にて、最高1度実施できる。これらいずれかの回転の繰り返し（単独またはシリーズ）は別の R では無効となる。		各回転（プレアクロバット要素、シェネ、 イリュージョン 、など）は単独またはシリーズのどちらか一方にて、最高1度実施できる。これらいずれかの回転の繰り返し（単独またはシリーズ）は別の R では無効となる。	
24 ページ、#5.2			
	回転中の身体の回転軸の変更と／または高さの変更		回転中の身体の軸の変更または高さの変更（各 R に1個の基準のみ有効：軸の変更または高さの変更 – 両方ではない）
	視野コントロール外		視野コントロール外
	両手の補助なし		両手の補助なし：（腕で回しながらダイレクトに受けたもの（○）；ミックス受け（U、II）は無効）
	回転中の受け		回転中の受け：  を伴った時のみ有効
	片脚／両脚の下		片脚／両脚の下
25 ページ、#5.2（新しい一覧）			
投げの特殊な基準		受けの特殊な基準	
	投げの最中に手具をくぐり抜ける（U、○）		受けの最中に手具をくぐり抜ける（U、○）
	床上での突きの後の投げ／床上での転がしの後の投げ		異なる身体部位または床上から、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での投げ（ロープの片端または真ん中を保持して）		身体以外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
			開いて伸ばした状態でロープの片端受け、受けの後にロープの動きを続けること
	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（2本）II）		身体上を転がしながらのダイレクトな受け
	ジョイントされていない2本のクラブでの投げ（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（●）

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

	斜めの面での投げ○		○を回しながらダイレクトに受ける (≠参照)
			U、II のミックス受け (≠参照)
25 ページ、#5.3.1 (2 番目の・)			
0.10 を超える価値の回転を伴ったもの (例：ジャンプ／リープと 180° またはそれ以上の回転を投げの最中と／または受けの最中に)：それらは R の回転の一部と BD としてカウントすることができる。		0.10 を超える価値の回転を伴ったもの (例：ジャンプ／リープと 180° またはそれ以上の回転を投げの最中または受けの最中に)：それらは R の回転の一部と BD としてカウントされる。	
26 ページ、#5.4.1			
“ダイブスプリットリープ”：上体を前屈させ、直接 1 回転につながるジャンプは R として有効になる。ダイブスプリットリープは R と AD にて実施可能である。 R 中にダイブスプリットリープを実施した場合、審判員は“高さの変更” Σ の基準を与えなければならない。“ダイブスプリットリープ”から直接に別の 2 回転に続く = R3 Σ (3 回転を伴った R)		“ダイブリープ”：上体を前屈させたジャンプから直接前転につながる。 ○ ダイブリープ は直接別の回転に続く場合に R として実施可能である ○ R 中に ダイブリープ を実施した場合、高さの変更の価値を与える：“ダイブリープ”から直接別の前転／回転に続く = R2 Σ	
26 ページ、#5.4.2			
転回と側方回転は異なるものとみなす： ● 前方または後方、または側方 ● 片手支持または両手支持 ● 前腕にて、胸支持または背面にて ● 両脚の入替えを伴う、と伴わない ● 開始と終末位置：床上または立位		前方転回と側方回転は異なるものとみなす： ● 前方または後方または側方 ● 片手支持または両手支持 ● 前腕にて、胸支持または背面にて ● 両脚の入替えを伴う、と伴わない ● 開始と終末位置：床上または立位	
26 ページ、#5.4.5			
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。		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) は R と AD で 1 回ずつ使用できる。	

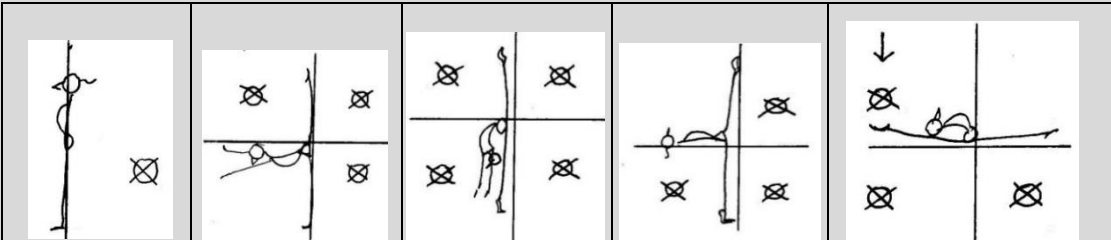
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

27 ページ、#6.1.1			
実施法として： • 単独にて • BD中にて：手具のベースはBDにも有効 • S中にて		実施法として： • 単独にて • BD中にて：手具のベースはBDにも有効 • S中にて– 最高1個のAD（プレアクロバット要素（複数）またはイリュージョン（複数）を伴わずに）	
27ページ、#6.1.2			
各ADは異なること		各ADは異なること；同じものの繰り返しは無効となる（減点なし）	
27ページ、#6.3.2			
下記リストにある最低2つの基準（#6.4）をベースに組み合わせることで0.30または0.40の価値を与える。		下記リストにある最低2つの基準（#6.4）をベースに組み合わせることで 0.20、0.30、0.40 の価値を与える。	
		手具のベース（基礎または基礎でない手具グループ）	0.20
		特殊な手具のベース： • 最低でも身体上の大きな2部位の転がし • ジョイントされていない2本のクラブでの小さな投げと受け • 大きな投げ • 両手の補助なく最低2つの異なる身体部分による持ち替え（両手ではなく）	0.30
		受け、または床からのリバウンド、または身体の一部による大きな投げからの受け↓	0.40
27、28 ページ、#6.4 - 新しい一覧			
記号	基準		
✚	両手の補助なし：（腕で回しながらダイレクトに受けたもの（○）；ミックス受け（U, II）は無効）		
✕	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		

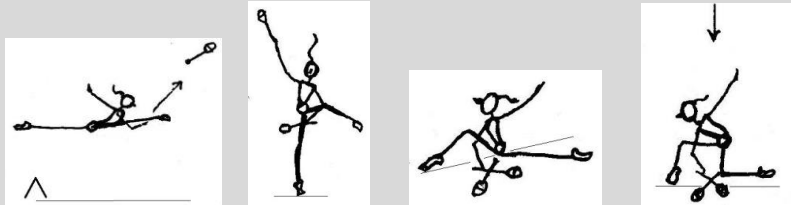
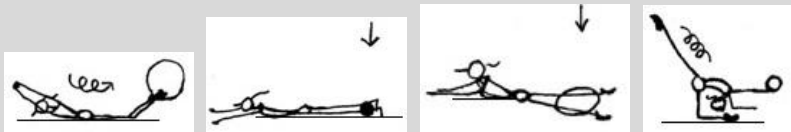
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

←	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
3→	中断なく 3 回のシリーズにて実施：○と●の大きな転がし；∥の小さな投げ（ジョイントされていない）
⊗	ジャンプ / リープまたはスキップ / ホップ中の手具の 2 重（またはそれ以上）回し
≡	床上の位置に手（膝立ちも有効）
∨	異なる身体の部位または床上からのダイレクトな投げ返し / リバウンド
—	開いて伸ばした U 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でロープの片端受け、受けの後にロープの動きを続けること
⊖	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（クラブ 2 本））
↗	2 本のクラブでの小さい / 中くらいの非対称の投げ
↓	身体上を転がしながらのダイレクトな受け
⊙	○を回しながらダイレクトに受ける（≠参照）
↓	U、∥ のミックス受け（≠参照）

28、29 ページ、#6.4.1. 解説と例 正しい一覧

記号	基準
≠	両手の補助なし 手具が自発的に技術的な動きを起こすことができないといけない： - 身体の他の部位からの推進力を伴って - 片手（両手）にて最初の推進力を伴うが、その後は片手（両手）を伴わずに手具が完全に自発的な動きをすること。
⊗	視野外 例：  ジャンプ

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

✂	身体と手具間において難しい関係にある片脚／両脚の下からの投げ、受けの操作。 例：  更なる例：指先でのボール回転を脚の下にて、または身体回転動作中の脚の下でのクラブの風車、など。
==	投げ、受け、または身体上での大きな手具の転がし、または床上に位置しているときに身体と手具の関係において手具の喪失の危険を伴う難しい関係（膝立ちでもよい）。例： 

9ページ、#6.5

- コーチはまだ実施されていない、新しいオリジナルな手具難度要素を提案することを奨励する。オリジナル要素は手具難度 **AD** 要素としての最高価値を与えられる – **0.50**。
- 全てのオリジナル手具要素は、**FIG** 新体操技術委員会に提出しなければならない。
- 当該国協会は、オリジナル手具要素の **DVD** または電子的リンク（競技会中に発表する要素はその要素自体と別に演技全体の）と2か国語による説明文（英語とフランス語）を、要素の図とともに **FIG** に提出すること。

- コーチはまだ実施されていない、新しいオリジナルな手具難度要素を提案することを奨励する。オリジナル要素は手具難度 **AD** 要素としての最高価値を与えられる – **0.40**。
- 全てのオリジナル手具要素は、**FIG** 新体操技術委員会に提出しなければならない。
- 当該国協会は、オリジナル手具要素の**アップロードビデオ**（競技会中に発表する要素はその要素自体と別に演技全体の）と2か国語による説明文（英語とフランス語）を、要素の図とともに **FIG** に提出すること。

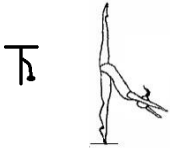
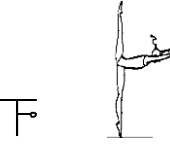
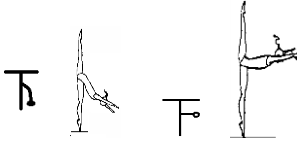
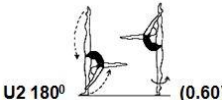
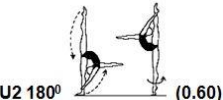
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

30ページ、#7.1			行を削除		
難度	最低／最高	減点 0.30	難度	最低／最高	減点 0.30
身体難度、選手が実施した順に		最低 3 個 最高 9 個	身体難度、 選手が実施した順に	最低 3 個 最高 高いものから 9 個	
0.10 の価値を超える BD が 9 個より多くある			0.10 の価値を超える BD が 9 個より多くある		
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	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
31 ページ、#8.1.5					
2 つまたはそれ以上の連続した同じジャンプ／リープのシリーズでは、選手は中間ステップを踏んでまたは踏まないで実施できる（ジャンプの種類による）。シリーズ中の各ジャンプは 1 難度とカウントする（一覧表 8.2 参照）。			2 つまたはそれ以上の連続した同じジャンプ／リープのシリーズでは、選手は中間ステップを踏んでまたは踏まないで実施できる（ジャンプの種類による）。シリーズ中の各ジャンプは 1 難度とカウントする（難度表 8.2 参照）。 各ジャンプ／リープはそれぞれに価値を与える。 17 ページ、#3.2.2. 参照		
31 ページ、#8.1.6					
“ダイブスプリットリープ” - 上体の前屈を伴ったリープ、終末に直接前転する - は開脚リープ難度にはならないが、プレアクロバット要素となる。			“ ダイブリープ ” - 上体の前屈を伴ったリープ、終末に直接前転する - は リープ 難度にはならないが、プレアクロバット要素となる。		
31 ページ、#8.1.7					
リングを伴う全てのジャンプ難度は、足または脚のその他の部分が頭に近くなること（リング位置が近く、接触する必要はない）。			リングを伴う全てのジャンプ難度は、足または脚のその他の部分と頭が閉じること（リングが閉じる、接触 すること ）。		
31 ページ、#8.1.8					
胴の後屈を伴う全てのジャンプ難度は、頭が脚のどこかの部分に近くなること（接触する必要はない）。			胴の後屈を伴う全てのジャンプ難度は、頭が脚のどこかの部分と閉じること（接触 すること ）。		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

31ページ、#8.1.10	
	追加：ポジションは大きなシーソーなしにて有効
36 ページ、#8.3.技術指示文	削除
37 ページ、#9.1.2. 基礎的特徴：	
A. 足によるバランス a. つま先立ち（ルルベ）または踵をつけて実施 b. 静止位置において形がはっきりと固定され明確であること	A. 足によるバランス a. つま先立ち（ルルベ）または踵をつけて実施 b. 静止位置において形がはっきりと固定され明確であること： - 最低 1 秒間は形を固定させること - 最低 1 個の手具技術要素を、一覧表#3.3 と#3.4 の定義に従って実施すること - 形が明確で手具要素を正確に実施したが静止位置が不十分な場合、バランスは有効となるが技術的減点を伴う。
37 ページ、#9.1.4	
手具の技術要素（基礎または基礎でない）は、バランス位置が固定されてから次の位置へ変化するまで、またはダイナミックバランスの展開中のあらゆる位置からカウントすること。	バランス位置が最低 1 秒間の静止位置にて固定されてからの手具の技術要素（基礎または基礎でない）をカウントする。
37 ページ、#9.1.6	
リングを伴う全てのバランス難度は、足または脚のその他の部分が頭に近くなること（リング位置が近くなることであり、接触する必要はない）。	リングを伴う全てのバランス難度は、足または脚のその他の部分と頭が閉じること（リングが閉じる、接触すること）。
37ページ、#9.1.7	
胴の後屈を伴う全てのバランス難度は、頭が脚のどこかの部分に近くなること（接触する必要はない）。	胴の後屈を伴う全てのバランス難度は、頭が脚のどこかの部分と閉じること（接触すること）。

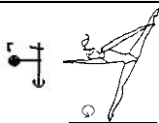
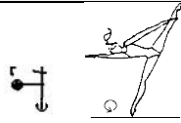
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Page 38, #9.1.15 / 38ページ、#9.1.15			
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（フェッテバランスを除く）。		ダイナミックバランス（ フェッテバランスを除く ）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。	
40ページ、#9.2、バランス難度の一覧表(T)		1つの欄とする	
8. アラベスク：動脚または水平面または胴を前方へ、または後方の水平面またはそれ以下へ、支持あり、または支持なしの開脚	0.40 	0.50 	0.50 
41ページ、#9.2、バランス難度の一覧表(T)			
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) ; ターンを伴っても良い	 U2 180° (0.60) どの局面においても 180 ターンを伴ってまたはその逆  U 180° (0.60)		 U2 180° (0.60) どの局面においても 180° ターンを伴ってまたはその逆  U3 180° (0.60)
42 - 44ページ、#9.3.技術指示文		削除	
45ページ、#10.1.1			
ローテーションの全ての難度は以下の基礎的特徴があること - 最低 360° の基本回転 (ローテーション難度 #6、9、17：基本回転 180°を除く) - 回転終了時まで形が明確で固定されていること。		ローテーションの全ての難度は以下の基礎的特徴があること： 明確で固定された形を伴って最低 360° の基本回転 (ローテーション難度 #6、#9、#17：基本回転 180°を除く)	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

45 ページ、#10.1.4		連続した同じピボット（2つまたはそれ以上）のシリーズでは、選手は中断なく移行し踵の支持のみを伴って実施しなければならない。シリーズ中の各ピボットは1 難度とカウントするが、同じ形での“フェット”ピボットの組み合わせは例外として1 難度としてカウントする。													
		連続した同じピボット（2つまたはそれ以上）のシリーズでは、選手は中断なく移行し踵の支持のみを伴って実施しなければならない。シリーズ中の各ピボットは1 難度とカウントする。 各ピボットはそれぞれに価値を与える （同じ形での“フェット”ピボットの組み合わせは例外として1 難度としてカウントする）。													
		例：													
		<table><tr><td> 360°</td><td> 360°</td><td> 360°</td></tr><tr><td>有効</td><td>有効</td><td>有効</td></tr><tr><td> 360°</td><td> 360°以下</td><td> 360°</td></tr><tr><td>有効</td><td>無効</td><td>有効</td></tr></table>		 360°	 360°	 360°	有効	有効	有効	 360°	 360°以下	 360°	有効	無効	有効
 360°	 360°	 360°													
有効	有効	有効													
 360°	 360°以下	 360°													
有効	無効	有効													
45ページ		45ページ、#10.1.6の後 #10.1.7 新規に追加													
		最低限の基本回転終了前までに、形に達していること													
Page 45 / 45ページ		45ページ、#10.1.8 新規に追加													
		リングを伴う、または胴の後屈を伴う全てのローテーション難度は、頭が脚のどこかの部分と閉じること（閉じる、接触すること）。													
45ページ、#10.1.7 現行		#10.1.9 へ													
形の変更を伴うピボット		形の変更を伴うピボット													
1 難度としてカウント - 各形でのピボットは最低限の基本回転を含むこと。		1 難度としてカウント - 各形はルルベで実施 - 各形でのピボットは最低限の基本回転を含むこと													

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

1つの形から他の形への移行の際は、踵の支持なくダイレクトに行うこと。 - 最低1つの基礎手具技術グループと／または基礎でない手具技術グループが各ピボット難度においても実施されなければならない。	1つの形から他の形への移行の際は、踵の支持なくダイレクトに行うこと - 最低1つの基礎手具技術グループと／または基礎でない手具技術グループがいずれのピボット難度においても実施されなければならない。
45ページ、#10.1.8 現行 “フェット”	#10.1.10 へ “フェット”
45ページ、#10.1.9 現行 イリュージョン	#10.1.11 へ イリュージョン
46ページ、#10.1.10 現行	46ページ、#10.1.12 (4番目の・)
↓ 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	↓ 支持脚を徐々に曲げていく +0.10 ↑ 支持脚を伸脚位置に戻す +0.10 ↓↑ 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 +0.10、+0.10
46ページ、#10.1.11 現行	削除
48ページ、#10.3. ローテーション難度の一覧	価値の変更
9. 支持を伴うまたは伴わない 側方開脚、水平面へ  価値 0.30	 価値 0.40
50ページ、#10.4. 技術指示文	削除
51,52ページ、#4.1.1. アイデアのガイド：特徴	変更と追加テキスト
c) 構成は、音楽の特徴を欠いた身体難度または手具要素のシリーズになってはならない。 e) 動きのスタイルは、音楽の特徴とアイデアのガイドを表現する： - 動きのスタイルとタイプが構成の特徴またはアイデアに反映する、例はこれに限らない： - 腕の動き - つながりのステップの様式 - 身体の波動 - リズムと特徴を強調させる手具のつながり要素 - 動きの特徴が表現されなければならない：	

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

- a. ダンスステップコンビネーション中：ステップは音楽と本質的に関連したスタイルを持ち、ビートに合わせた単純なウォーキング、スキップまたはランニングではない
- b. 難度間または難度中のつなぎ要素、例はこれに限らない：
 - 身体難度または投げの準備動作
 - 身体難度中
 - 難度間の移行
 - 投げた手具の下において / 受けの最中
 - 回転要素中
 - 高さの変更
 - 手具要素の様式
- f) 音楽の特徴の変化は動きの特徴の変化に反映する；これらの変化は調和させること
- g) 部分的な構成または構成全体の動きに特徴のないシリーズ、またはつなぎ要素の調和に欠ける場合は減点される。

解説と助言
アイデアのガイドの創造または“ストーリー”
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
● 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
● BD、R と AD 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（例：次第に強く） ● 最もオリジナルな／ユニークな要素を、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

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

52 ページ、#4.1.2. つなぎ	“c” を変更						
c) 動き間でのつなぎにおいて構成の統一性を分裂させることは、そのつど減点される： - 動き間での移り変わりにおいて、非論理的、突発的または不必要に長い - 身体難度前の長すぎる準備動作 - 動き間における不必要な停止	c) 動き間でのつなぎにおいて構成の統一性を中断させることは、そのつど減点される、例はこれに限らない： - 動き間の移り変わりにおいて、非論理的または突発的、難度間における方向または高さの変更も含む - 身体難度前の長すぎる準備動作（すなわち、構成のアイデアまたは特徴を助けない“歩き”での準備ステップ） - リズムまたは特徴に関係していない動きの間における不必要な停止 d) 削除						
52 ページ、#4.2.1. リズム	“b” を変更						
b) 演技が音楽のアクセントからかけ離れている、またはテンポとあっていない場合はそのつど減点される。	b) 演技が音楽のアクセントからかけ離れている、またはテンポとあっていない場合はそのつど減点される。 (例)： - 明らかに動きがアクセントの前または後ろで強調されている場合 - 音楽の明らかなアクセントを“無視”し、動きによる強調がない場合 - 動きが音楽的フレーズに合っていない場合 - テンポが変化しても選手の動きの変化は中途半端で、スピードの変化についていけない場合（リズムから外れる）						
53 ページ、#4.2.2. ダイナミックな変化	“b” を変更						
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、スピードそして強さの対比によってダイナミックな変化を見せるべきである。	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、スピードそして強さの対比によってダイナミックな変化を見せること。						
<table><tr><td>音楽におけるダイナミックな変化</td><td>→</td><td>動きにおけるダイナミックな変化</td></tr><tr><td>ボリュームの変化、テンポそして／またはスタイル</td><td></td><td>スピードの変化、スタイルまたは強弱</td></tr></table>		音楽におけるダイナミックな変化	→	動きにおけるダイナミックな変化	ボリュームの変化、テンポそして／またはスタイル		スピードの変化、スタイルまたは強弱
音楽におけるダイナミックな変化	→	動きにおけるダイナミックな変化					
ボリュームの変化、テンポそして／またはスタイル		スピードの変化、スタイルまたは強弱					

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

c) 演技においてエネルギー、パワー、スピードそして強弱が単調な場合（少しも対比または変化がない）はダイナミズムの欠如として減点される。	c) 音楽にダイナミックな変化がない場合は、選手が自らスピード、スタイルまたは身体と／または手具の動きによって変化を創りあげること。 d) 演技においてエネルギー、パワー、スピードそして強弱が単調な場合（少しも対比またはスピード、スタイルの変化、または音楽の変化に合わせた強弱がない）はダイナミズムの欠如として減点される。
53ページ、#4.3. 身体の表現	
a) 動きの強さ、美しさ、優雅さの統合 b) 身体部位（頭、肩、胴、手、腕、脚、など）を充分に利用することによりしなやかさを生み出し、柔軟な動きはその特徴及び感情を伝え、アクセントを強調し、巧妙さを引き出し、動きの大きさを創り出す。 c) 部分的で固く不十分な身体の動きは、演技中の割合によって減点される。	a) 動きの強さ、美しさ、優雅さの統合があるべき b) 身体部位（頭、肩、胴、手、腕、脚、顔も含む）を充分に利用すること、それは： • しなやかで柔軟な動きは特徴を伝える • 感情を伝える、または音楽に応じて顔の表情を伴う • アクセントを強調 • 異なる部位の身体の動きを通して巧妙さを引き出す • 大きさを創り出す c) 上記に記された身体表現の方向性を欠く場合は、身体の部位の使用が不十分であるとして減点される。 d) 最低2つの異なる身体の波動、部分的（両腕または半身）または全身での波動を、表現力の向上、動きの優雅さを生み出すために構成の一部にいれるべきである。 e) 2つの異なる身体波動（部分的または全身）を欠く場合は、身体の部位の使用が不十分であるとして減点される。
53ページ、#4.4	“c” を変更
c) 手具要素：手具要素は様々な面、異なる方向、異なる身体の一部、異なる技術を伴う、など。手具要素が繰り返される、または	c) 手具要素 必須条件： 手具技術要素は異なる技術を伴うこと：

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

全ての動きが何の変化もなく同じ面にて実施された場合、多様性の欠如として減点される。	• 様々な面 • 異なる方向 • 異なる身体の一部 減点：0.20 多様性の欠如 例： - 手でのフープの全ての投げが斜めの面である場合 - ボールの全ての床への突きが手である場合 - クラブの全ての受け：1本は止まっていてその他は床上である場合 ➤ 必須条件：各演技において、各手具基礎技術グループから最低1要素 ➤ 減点：0.30 不足している各要素に対して
--	---

54 ページ、#5:芸術的欠点の変更

アイデアのガイド：特徴

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 身体と手具の動きの明確な特徴が構成中における全ての要素のガイドとなる	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、すなわち音楽と関連がない難度シリーズのみである		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

					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					
54ページ、#5：芸術的欠点の一覧変更										
ダイナミックな変化										
ダイナミックな変化 音楽の中で動きのエネルギー、 パワー、スピードそして強弱の ダイナミックな変化			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							
54 ページ、#5：芸術的欠点の一覧変更										
身体の表現										
身体の表現	身体と顔の両 方の部位の使 用が不十分で ある	最低2つの異 なる身体波動 (部分的また は全身) がな い	演技全体において部分 的な動き、動きがかた い							
55ページ、#5：芸術的欠点の一覧変更										
多様性 (減点を増やす)										
方向と軌道		方向と軌道の 使用の多様性 が不十分								
		動きの実施に おいてフロア 面の1か所に 長く止まる								

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

		フロア面を万遍なく使用していない								
高さと移動		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	不足している各手具の基礎技術要素に対して							
56-58 ページ：技術的欠点の一覧変更										
技術的欠点										
減点		小さい 0.10			中くらい 0.30			大きい 0.50 またはそれ以上		
身体の動き										
総則		不完全な動きまたはジャンプ、バランス、ローテーションにおいて形の大きさに欠ける								
		投げを伴わない移動：身体的位置を整える								
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 まで）、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					
		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：0.70		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

リープ/ジャンプ (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)	小さなずれを伴う不正確な形	中くらいのずれを伴う不正確な形	大きなずれを伴う不正確な形
		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)	小さなずれを伴う不正確な形	中くらいのずれを伴う不正確な形	大きなずれを伴う不正確な形
		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	身体が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要素／プレアクロバットでない技術	
		逆立ちの姿勢で歩く	
減点	小さい 0.10	中くらい 0.30	大きい 0.50 またはそれ以上
手具			
手具の喪失			落下して移動せずに取り戻す
			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
			演技の終了時に手具を失う（手具と

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

			の接触なし) : 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**	
ロープ			
基礎技術	大きさ、形、操作面、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)		
		ロープの片端を失うが演技の中断がない	ロープの片端を失い、演技を中断する
		くぐり抜け：ロープに足が引っ掛かる	
			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
		ロープに結び目ができるが演技の中断がない	ロープに結び目ができ、演技を中断する
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		

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

		くぐり抜け：フープに足が引っ掛かる	
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（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	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（そのつど、最高 1.00 点まで）		
	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（そのつど、最高 1.00 点まで）		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
		リボンの結び目ができるが演技の中断はない	リボンに結び目ができ演技を中断
	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）	