

平成 30 年 1 月 11 日

女子体操競技情報 26 号

(公財) 日 本 体 操 協 会
東京オリンピック強化委員会
女 子 体 操 競 技 強 化 本 部
審判委員会体操競技女子審判本部

日本体操協会では、東京オリンピック強化委員会女子体操競技強化本部による 2018 年強化指針と審判委員会体操競技女子審判本部による 2018 年採点指針、および FIG からの採点規則の変更、修正等の情報をここに通達し、この通達をもって適用といたします。

2018年 強化指針

東京オリンピック強化委員会
女子体操競技強化本部長
塚原 千恵子

全体として

第47回モンテリオール世界体操選手権大会は個人総合選手権と種目別選手権が行われた。個人総合では、村上茉愛選手が4位、杉原愛子選手が6入賞を果たし、種目別では跳馬で宮川紗江選手8位、平均台で村上茉愛選手4位、寺本明日香選手6位、ゆかで村上茉愛選手が63年ぶりの金メダルを獲得した。リオ代表である選手たちが安定感のある演技で全員入賞を果たした。

今年度は2020年東京オリンピックの予選であるドーハ世界体操選手権大会で団体3位に入ることを目標にする。目標とする団体3位に入るためには、リオ・オリンピック3位であった中国との差1.632を上回らなければならない。日本はリオでの世界ランキングは跳馬(4位)、段違い平行棒(6位)、平均台(6位)、ゆか(3位)であり、特に段違い平行棒と平均台が上位に入らないと団体3位の成績は難しい。

段違い平行棒での移動技はマロニーやマロニー1/2からの連続技でDスコアを上げることが世界の傾向となっている。世界のトップ選手は、終末技も車輪2回からではなく、D難度以上のひねり等から組合せており、車輪での減点も少なくなるためDスコアを上げる理想的な構成となっている。また、基本技である後ろ振り上げ倒立や浮き支持回転倒立時の肘のゆるみ等のない正確な倒立姿勢が要求される。このような世界の流れに追いつき、Dスコアを上げるための演技構成の工夫が段違い平行棒の課題である。

平均台においては、モンテリオール世界体操選手権でEスコア8点以上の選手が1名であり、大会中Eスコアの減点が非常に厳しかった。大会終了後に行われたFIG主催のコーチミーティングにおいて、アメリカ、ロシア、中国、日本、オランダの各国からFIGに対して質問があり、特にジャンプでは、高さ不足や開脚不足などの姿勢について各々において0.3~0.7も減点されていた。また、終末技のひねり不足においての採点も厳しく、終末技のロンドート後方伸身宙返り3回ひねり下りは、今後構成を組む上で慎重に検討しなければならない。昨年のモンテリオール世界体操選手権大会の採点傾向を研究し、特に日本が遅れている段違い平行棒と平均台における構成を考えてDスコアを上げる必要がある。

2018年のドーハ世界体操選手権大会で、リオ・オリンピック2位のロシア、3位の中国を上回る成績を収め、さらに個人総合、種目別でのメダルを獲得するためにも2017年FIG採点規則の改訂に対応する具体的な強化策の策定と実施が必要である。

跳馬においては、ユルチェンコ伸身宙返り2 1/2 ひねり(5.8)、前転跳び前方伸身1 1/2 ひねり(5.8)それ以上の技に挑戦しないとメダルには届かない。

段違い平行棒は、移動技の工夫(大きさと流れ)や組合せ等によりDスコア6.5以上の構成を目標としたい。

平均台では、跳躍系の正確な姿勢と高さが必要とされ、開始技ではD難度以上の技を構成に組み込み、Dスコアを上げる努力が必要である。

ゆかでは、演技全体を通して芸術的な表現をし、特にアクロバット前後の振り付けの多様性が要求される。Dスコアは6.0点以上を目標とし、アクロバット系の高さと着地の減点がないように実施する。跳躍技やターンにおいては正確な姿勢と高さが必要であり、ひねりにおいても正確に実施しなければならない。

今年度は、強化と審判がより連携を図り、国際基準で採点されるように審判に期待したい。

2020 東京五輪特別強化選手と 2020 東京五輪強化選手の選抜チームによる強化を図り、2018 年 10 月のドーハ世界体操選手権大会では、団体総合 3 位以内に入り、2020 東京の団体出場権を獲得することを第一目標とする。

＜跳馬＞

- ・ Dスコア 5.8 点以上の跳躍
- ・ 着手時の肘の曲がりや足の乱れなどの姿勢欠点のない演技
- ・ 高さと距離を伴うダイナミックな演技
- ・ 高い姿勢での安定した着地

＜段違い平行棒＞

- ・ 基本技術の姿勢不良（身体の反り、肘のゆるみ、脚の乱れ）の修正
- ・ 倒立局面の角度（10 度以内）の徹底
- ・ 空中局面を伴う技の高さ、回転不足、空中姿勢
- ・ D、E 難度からの組合せ点をとる（両棒間の移動技の工夫）
- ・ 終末技は D 難度以上
- ・ 高い姿勢での安定した着地

＜平均台＞

- ・ 開始技は D 難度以上
- ・ ふらつきのない安定した演技
- ・ つま先、膝が伸びた脚のラインと体線の美しい姿勢
- ・ D、E 難度以上のターンや跳躍技
- ・ 跳躍技は規定された姿勢や正確な実施
- ・ アクロバットの高さと過度の準備動作のない演技と姿勢、安定した実施
- ・ 高い姿勢で安定した着地
- ・ 終末技は D 難度以上

＜ゆか＞

- ・ アクロバット系の技は D、E 難度を含む構成（F 難度以上への挑戦）
- ・ アクロバットの高さ・スピード・姿勢欠点のない演技
- ・ アクロバットは安定性のある着地
- ・ アクロバット前後の動きの多様性
- ・ 跳躍技は規定された姿勢や正確な実施
- ・ 顔の表情も含めた芸術的な演技と動きにマッチした音楽の選択
- ・ C 難度以上のターンや跳躍技
- ・ 終末技は D 難度以上

2018年 採点指針

審判委員会体操競技女子審判本部

全体として

2017年モントリオール世界選手権では、村上茉愛選手が日本の女子体操界の悲願でもあり史上63年ぶりとなった金メダルを獲得し、さらに出場したすべての選手が入賞するというこれまでも勝る素晴らしい成績を収めた大会となりました。モントリオール世界選手権での日本選手の活躍は、日本の女子体操に携わるすべての人の励みとなり大きな喜びをもたらしてくれました。出場された選手はもとより、指導者の皆さんをはじめ関係するすべての皆さんに敬意を表したいと思います。

この日本女子選手の活躍によって、世界に日本選手の力を大いに印象付けられたことは、2020年東京オリンピックに向けて、日本が目標としている団体戦でのメダル獲得に一步近づけたと言えますが、逆に問題点も大きく浮き彫りになりました。この数年、日本女子が課題としていた段違い平行棒の演技構成においては、上位の選手との差が更に拡大したことが明らかでした。段違い平行棒の決勝に進出した選手（リザーブを含め）のほとんどはDスコアが6.0以上または6.0に近い演技構成を実施しており、さらにEスコアも8点台後半の得点を獲得し、現段階では日本選手が太刀打ちできない状況に陥っています。段違い平行棒の演技構成については、早急な対策が必要です。採点においては、多様な空中局面を伴う技から組み合わせ点を複数獲得する演技内容、E難度以上の技を複数実施し、6.0以上のDスコアを獲得する演技内容を国内のどの競技会においても高く評価していきます。選手、指導者の皆さんには高い難度の技の習得と組み合わせ点の獲得に果敢に挑戦していただきたいと思います。高いDスコアの獲得に関しては、段違い平行棒に限らず全ての種目の課題となります。モントリオール世界選手権の決勝を見ても、やはり高いDスコアを実施できなければ上位国と張り合っていくことは不可能だということが明確でした。これまで日本の女子が重要視してきた体線の美しい演技はもちろん採点上の重要項目であることは変わりませんが、2020年東京オリンピックの予選となる2018年2019年の世界選手権に向けては、高いDスコアの演技を確実に実施することが最大の目標となります。段違い平行棒だけでなく、跳馬は5.8以上、平均台、ゆかにおいては6.0以上のDスコアを目指していただきたいと思います。

平均台とゆかでは、高いDスコアを獲得するためには、高い難度の技を実施するだけでなく、ダンス系の技をいかに正確に確実に実施できるかが鍵となります。ダンス系の技の実施如何ではEスコアにも大きく影響することになります。したがって、平均台とゆかにおいては、ダンス系の技を姿勢欠点なく正確に実施し、予定されたDスコアを確実に獲得することと、実施減点を最小限に抑えることが大きな課題となります。採点においては、ダンス系の技の姿勢欠点、高さ、正確さをより注視して減点をしていきます。ダンス系の技の不正確な実施は減点が大きくなるだけでなく、技の承認にも大きく左右されるため、各技の要求を正確に実施できるようにしてください。また、技の実施だけでなく、全身を最大限に使った動きと顔の表情まで意識された表現力豊かな芸術的な演技をすることも必要です。平均台、ゆかにおいては、演技中に不必要な調整や止まりはその都度減点になるため、工夫のある振り付けで、音楽と同調した流れのある演技を望みます。

跳馬においては、引き続き高いDスコアの跳躍技への取り組みが必要です。採点においても跳躍技の特性を加味し、高さと距離を伴うダイナミックな跳躍を評価していきます。

選手、指導者の皆さんには、東京オリンピックに向けて高いDスコアを獲得できる演技の構築を目指し、積極的な取り組みを切望いたします。

各種目について

跳馬

【指針】

- －Dスコアの高い跳躍技の実施
- －高さや距離を伴うダイナミックな跳躍
- －着地の体勢が高く、安定した着地

【採点上の留意点】

- －ダイナミックさに欠ける跳躍については、跳躍の大きさだけではなく、技の難易度から受ける迫力や雄大性なども加味し、第10章 跳馬「種目特有な実施減点」の「ダイナミックさに欠ける ー0.1/0.3」を有効に使って差をつける。

段違い平行棒

【指針】

- －高い難度点と複数の組み合わせ点が獲得できる、高いDスコアの演技構成
- －肘の曲がり、膝やつま先の緩みのない美しく伸びた体線での実施。
- －空中局面を伴う技の大きさと、ひねりを伴う技の正確な実施。

【採点上の留意点】

- －け上がり、後ろ振り上げ倒立などの基本技の体勢においても注視し、各技の欠点については、その都度個々に減点する。
- －上記指針の内容に沿わない演技に対しては、第8章の一般欠点と減点表の減点項目や第11章 段違い平行棒「種目特有な実施減点」を有効に使う。

平均台

【指針】

- －高い難度点と複数の組み合わせ点が獲得できる、高いDスコアの演技構成
- －立ち姿勢や歩く姿勢においても手先足先までコントロールされた、常に美しい姿勢での演技。
- －姿勢欠点がなく正確で確実なダンス系の技の実施。
- －リズムとテンポの変化があり、技の前の停止や調整のないスピード感ある演技。

【採点上の留意点】

- －ダンス系の技においては、個々の実施をよく見て、高さ、正確性のない実施には「身体の姿勢の減点 (0.10/0.30/0.50)」に「技の高さが不十分 (各 0.10/0.30)」、「正確さ (各 0.10)」を併せて減点をする。
- －つま先が伸びない、足が緩む、足が内向き、つま先立ちでの運動や動きに欠ける演技に対しては、「演技全体を通して身体の姿勢が悪い」の減点項目を有効に使う。
- －上記指針の内容に沿わない演技に対しては、第8章の一般欠点と減点表の減点項目や第12章 平均台「芸術性と構成の減点」「種目特有な実施減点」を有効に使う。

ゆか

【指針】

- －高い難度点と複数の組み合わせ点が獲得できる、高いDスコアの演技構成
- －姿勢欠点がなく正確で確実なダンス系の技の実施。
- －立ち姿勢だけでなく床面から足が離れる瞬間につま先が伸びることや手先まで意識された常に美しい姿勢での演技
- －演技面を大きく使い、止まりや調整のない流れのある演技
- －複雑で変化のある振り付けと、手や腕だけの動きだけでなく身体全体を使った動きで、観衆を魅了できる芸術的作品として完成度の高い表現力豊かな演技

【採点上の留意点】

- －ダンス系の技においては、個々の実施をよく見て、高さ、正確性のない実施には「身体の姿勢の減点 (0.10/0.30/0.50)」に「技の高さが不十分 (各 0.10/0.30)」、「正確さ (各 0.10)」を併せて減点をする。
- －つま先が伸びない、足が緩む、足が内向き、べた足の演技に対しては、「演技全体を通して身体の姿勢が悪い」の減点項目を有効に使う。
- －上記指針の内容に沿わない演技に対しては、第 8 章の一般欠点と減点表の減点項目や第 13 章ゆか「芸術性と構成減点」「音楽性」「種目特有な実施減点」を有効に使う。

【跳躍や演技を試みなかった場合の国内対応】

国内競技会においては、従来認められていたように、緑ライトの点灯またはD1 審判員からの演技開始の合図の後、選手がD 審判員に挨拶をし、跳躍板や器具に触れてから再び挨拶することで 0.00 点として扱うこととする。(すべての種目)

【FIG 2017-2020 採点規則の変更/追加】

FIG ニュースレター#42 (2017 年 11 月)、FIG 2017-2020 採点規則更新版 (2017 年 5 月) で発表された採点規則の変更点等を以下に通知します。以下に掲載されていない部分は差し替えページに変更点を差し込みしていますのでご確認ください。

➤ 採点規則 P16 第 7 章

7.2.3 新しい跳躍技と新技、組み合わせ

【変更】

7.2.3 すべての競技会における新しい技、跳躍技、組み合わせの提出

まだ難度表に出されたことがない、または今までに発表されたことがない新しい跳躍技や技をコーチが提出することを奨励する。

- ・新技は大会要項で定められた日時に遅れることなく提出しなければならない。
- ・評価の申請をするには、技術の図と USB メモリスティックに入ったビデオが添付されていなければならない。
- ・その競技会で与えられたすべての評価は、FIG 技術委員会の承認を得るまでは暫定的な価値となる。
- ・オリンピックの資格取得となる競技会で実施される新しい技は、それぞれの競技会で評価をする前に、FIG 技術委員長に暫定的な価値の確認を必要とする。
- ・その競技会での評価は、できるだけ早く関連する連盟及び各競技会の前に行われる審判会議または打ち合わせにおいて審判員に向けて書面にて通達される。
- ・その決定は、当該競技会のみ有効である。
- ・新技は、選手の実施が成功した時のみ、それぞれの技術委員によって提出され、確認された後に初めてニュースレターまたは採点規則の更新に掲載される。

新技/跳躍技が、選手名をとって名づけられるためには、以下の通りでなければならない：

- ・FIG 公式競技会グループ 1、2 または 3 の競技会（FIG 公認の競技部長の参加があってもなくても）において、または FIG 公認競技部長の参加がある FIG 公式競技会グループ 4 の競技会において国際的に初めての実施であること。
- ・C 難度またはそれ以上の価値のある実施であること
- ・難度価値と名前は、技術委員会が実施の分析をした時のみ承認される。
- ・もし、同じ競技会で同じ新技を二人以上の選手が実施した場合、その新技にはすべての選手の名をとって名付けられる。
- ・選手の連盟には、その競技会終了後できるだけ早く申請された新技のビデオを FIG 技術委員長に提出する義務がある。
- ・その上、その競技会の競技部長は、公式のビデオと（可能であれば）コーチから提出されたビデオの原物と技術の図、その競技会で与えた暫定的な評価についてのすべての詳細をできるだけ早く FIG 技術委員長へ提出しなければならない。

➤ 採点規則 付録「ジュニア競技会（国際）のための変更」

10.4.2 種目特有な減点

- 種目別決勝のための予選と種目別決勝において

【削除】 ・1回のみの実施

【FIG 2017-2020 採点規則 補足説明】 ＊モンテリオール世界選手権

➤ 平均台「2.408 両足踏み切り、前後開脚とびから輪」の承認について

一輪の姿勢の時に、前脚が45度より上に上がっていなければ、
「2.208 両足踏み切り、輪とび」となる。

➤ ゆか 13.6 種目特有な実施減点(E審判団)

「アクロバット系の技で演技を終了させる（最後のアクロラインの後に振り付けがない）」

【解釈の変更】

一最後のアクロラインの後、その場でポーズするだけでは減点対象となる。

体勢の位置を変えるか（立位から座）、少なくとも2歩以上の移動を伴う動きがなければならない。

2.2 選手の実任

- a) 採点規則を熟知し、自らそれに従って行動しなければならない。
- b) 選手またはコーチは新技評価のための申請を、少なくとも公式練習の24時間前までに審判長へ書面て提出しなければならない。
- c) 演技中に選手の足がマットに触れてしまう場合、その競技会で高さを10cm上げることを許可することができる。これは、主催者にエントリーの際通知し、練習中、技術委員長または上級審判のメンバーに確認してもらわなければならない。

2.3 選手の義務

2.3.1 一般規則

- a) 演技の開始時に、選手はマナーとして礼儀正しく D 1 審判員に挨拶(手をあげ)をしなければならない。そして演技の終了時にも再び挨拶をする。
- b) 緑ライトの点灯や、D 1 審判員からの演技開始の合図から30秒以内に演技を開始しなければならない。(すべての種目)
- c) 段違い平行棒では落下した後30秒以内、平均台では落下した後10秒以内に再び器械に上がらなければならない。(計測は選手が落下後立ち上がった時から)この中断の間、マグネシウムの付け直しやコーチと相談することは認められる。
- d) 演技終了後選手は速やかに演技台から離れなければならない。
- e) 許可なくすべての器械の高さを変えることはできない。
- f) 競技中に任務中の審判員と話すことはできない。
- g) 競技を遅らせることはできない：演技台に長く留まる、演技終了後再び演技台に上がるなど、自分の権利を乱用して他の参加者の権利を侵害するようなことがあってはならない。
- h) いかなる規律のない行動または乱暴な行動も、また他の参加者の権利を妨害することとしてはならない。(例：演技前の準備で跳躍板からスプリングを外すことや、ゆかの演技面にマグネシウムで印をつけること、器械器具を傷つけること；選手が演技の開始時に低棒の下を走るまたは歩くこと)
- i) 演技中追加マット(着地用マット)を動かすことはできない。
(段違い平行棒、平均台)

- j) 跳馬、段違い平行棒、平均台での終末技(着地)のために、基本の着地用マット(20cm)上に、10cm の柔らかいマットを追加して使用しなければならない。
- k) FIG表彰規定に従い、表彰式には試合着(レオタード/ユニタード)で参加しなければならない。

2.3.2 競技の服装

- a) 選手はスポーツにふさわしく、透けて見えないエレガントなデザインのレオタードまたはユニタード(腰から足首までつながったワンピースのレオタード)を着用しなければならない。レオタードと同じ色の脚を完全に包むタイツをはいてもよい；レオタードの下または上に。
- b) レオタード/ユニタードの前後の首のラインは、品よく、胸骨が半分以上出たり肩甲骨より下部が出たりしてはならない。レオタード/ユニタードは袖があってもなくてもよい。肩ひもの幅は少なくとも2cmはなくてはならない。
- c) レオタードのレグカットは、腰骨(最大)より上がってはならない。レオタードの脚の部分は水平ラインより下がってはならない；カットラインは臀部の下 2cm より下がってはならない。
- d) 体操用シューズとソックスの着用は自由である。
- e) 組織委員会から配布されたゼッケンを付けなければならない。
平均台やゆかで仰臥姿勢のターンを行うような希なケースの場合、書面での申請が認められればゼッケンを外すことができる。
その場合、演技開始の時、D 審判団へゼッケンを表示しなければならない。
- f) 現行のFIG広告規定に従い、自国のマークまたはエンブレムをレオタード/ユニタードに付けなければならない。
- g) 現行のFIG広告規定によって許可された広告およびスポンサー認識のマークのみ身に付けることが許される。
- h) 予選と団体決勝での同一国の選手はレオタード/ユニタードが同じでなくてはならない。予選での同一国からの個人出場の選手(チームではない)は異なるレオタード/ユニタードでもよい。
- i) 包帯やリストバンドの使用は許される；それらはしっかり止められて手入れが行き届いており、演技の美観を妨げてはならない。包帯は入手可能なベージュまたは肌の色に合った色でなければならない。
- j) しっかり止められた小さなピアスのイヤリングを除いて、装飾品(ブレスレットまたはネックレス)は付けてはならない。
- k) ヒップパット、または他のパットの着用は許されない。

2.4 ペナルティー

- a) 通常の規則違反や第2章や第3章に示された起こりうる行動は、中欠点または大欠点とみなされる；
 行動の違反 -0.30、器械器具に関する違反 -0.50
 これらのペナルティーはD審判団から報告された場合、審判長によって最終スコアから減点される。
- b) ペナルティーについては第8章 8.3にも記載されている。
- c) 極端な場合、選手やコーチが規定の減点を受けることに加え、競技場から退場させられる場合もある。

行動に関する違反 D審判団の報告により審判長が減点	
違反	ペナルティー
服装違反 ・不適切あるいは美的でないパット使用 ・自国のマークが付いていない、または付ける位置の違反 ・ゼッケンが付いていない ・不適切な服装 ・レオタード、装飾類、包帯の色	0.30 選手/当該種目の最終スコアから (その競技の間1回のみ)
チーム選手権における服装規定の違反 ・レオタードが同一でない(同じチームの選手)	1.00 予選、団体決勝 その競技の発覚した最初の種目から1回のみ
不当に演技台にとどまる	0.30 最終スコアから
演技後再び演技台に上がる	0.30 最終スコアから
規律のない行動または乱暴な行動 選手が D 審判団に挨拶をした後、開始技を実施するために低棒の下を走ることも含まれる	0.30 最終スコアから
広告違反	0.30 当該組織から要請された場合、最終スコアから ・チーム ・選手(個人)
表彰式に参加しない	チームおよび個人の成績、最終スコアは無効

器械器具に関する違反 D審判団の報告により審判長が減点	
違反	ペナルティー
不適切なマグネシウムの使用、または器械を損傷させる	0.50 最終スコアから
跳躍板のスプリングの配列を変える、または取り外す	0.50 最終スコアから
許可なく器械の高さを変える	0.50 最終スコアから

2.5 選手宣誓(FIG 競技規則 7.12.2)

「私は、すべての選手の名において、我々がこの大会を律するルールを尊重し、これを守り、ドーピングを行わず、また薬物を使用せず競技に全力で取り組み、真の意味でのスポーツマンシップにおいて、スポーツの栄光とチームの名誉のためにこの大会に参加することを宣誓いたします。」

ダンス系の技：

1. 脚の姿勢が同じ跳躍技で踏み切りが片足または両足
 - 例：ウルフホップ(片足踏み切り)とウルフジャンプ(両足踏み切り)
2. 横向きと縦向きの実施(平均台)
 - 横向きでのジャンプは、縦向きでの実施より1つ高い難度が与えられる。
 - もし同一技を縦向きと横向きで実施した場合、難度は実施順に1回のみ認められる。
 - 横向きで始まり縦向きで終了するジャンプ、またはその逆も縦向きの実施とみなされる。(90度の追加があっても異なる技にならない)
3. 片足着地と両足着地(平均台)
4. 片足着地と両足着地または正面支持臥(ゆか)

アクロバット系の技：

5. 片足着地と両足着地

a) もし同じ技番号で以下のような条件があてはまれば異なる技とみなされる：

アクロバット系の技：

- 宙返りの体勢(かかえ込み、屈身、伸身)が異なる
- ひねりの角度が異なる：
 - 1/2、1、1 1/2 (180 度、360 度、540 度) 等
- 支持が片手、両手、支持なし
- 踏み切りが片足と両足

ダンス系の技：

- 正ひねりと逆ひねりで実施された片足上のターンは、直接組み合わせられた場合のみ異なる技と判断する。その組み合わせの両方の技に難度が与えられる。
(浮脚がパッセまたは水平より低いターンは除く)

7.2.2 技の承認は実施順に行う

- a) 技術的な失敗があった場合、技は以下のように判断される。
 - 難度表にある異なる技
 - 難度なし
 - 1つ下の難度

- b) もし技術的な要求を満たせず異なる技(難度表にある)と判断され、その後に正確な技術で実施した場合、両方の難度が認められる。

- 例：「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」をアーチの姿勢がなく実施した場合、「片足踏み切り前後開脚とび」になる。その後、正しい技術で「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」を実施した場合、どちらの技も難度表にある技であるため、「片足踏み切り、前後開脚とびから輪」として承認される。

- 例 平均台：  ターンの浮脚がターンの始めから終わりまで(360 度)水平に保たれなければ、難度表の異なる技  と判断されるが、2 回目に正確に実施した場合、 も承認される。

- c) もし技術的な要求を満たせず 1 つ下の難度と判断された場合、その後演技の中で再び実施しても同一技の繰り返しと判断され難度は認められない。

- 例 段違い平行棒：後方車輪 1 1/2 ひねりがひねりの前に倒立まで到達せず(振れ戻り)、1 つ下の難度(C)と判断された場合、2 回目に 1 1/2 ひねりが倒立局面で完了しても難度(D)は認められない。

7.2.3 すべての競技会における新しい技、跳躍技、組み合わせの提出

まだ難度表に出されたことがない、または今までに発表されたことがない新しい跳躍技や技をコーチが提出することを奨励する。

- ・新技は大会要項で定められた日時に遅れることなく提出しなければならない。
- ・評価の申請をするには、技術の図と USB メモリスティックに入ったビデオが添付されていなければならない。
- ・その競技会で与えられたすべての評価は、FIG 技術委員会の承認を得るまでは暫定的な価値となる。

- ・オリンピックの資格取得となる競技会で実施される新しい技は、それぞれの競技会で評価をする前に、FIG 技術委員長に暫定的な価値の確認を必要とする。
- ・その競技会での評価は、できるだけ早く関連する連盟及び各競技会の前に行われる審判会議または打ち合わせにおいて審判員に向けて書面にて通達される。
- ・その決定は、当該競技会の有効である。
- ・新技は、選手の実施が成功した時のみ、それぞれの技術委員によって提出され、確認された後に初めてニュースレターまたは採点規則の更新に掲載される。

新技/跳躍技が、選手名をとって名づけられるためには、以下の通りでなければならない：

- ・FIG 公式競技会グループ 1、2 または 3 の競技会（FIG 公認の競技部長の参加があってもなくても）において、または FIG 公認競技部長の参加がある FIG 公式競技会グループ 4 の競技会において国際的に初めての実施であること。
- ・C 難度またはそれ以上の価値のある実施であること。
- ・難度価値と名前は、技術委員会が実施の分析をした時のみ承認される。
- ・もし、同じ競技会で同じ新技を二人以上の選手が実施した場合、その新技にはすべての選手の名をとって名付けられる。
- ・選手の連盟には、その競技会終了後できるだけ早く申請された新技のビデオを FIG 技術委員長に提出する義務がある。
- ・その上、その競技会の競技部長は、公式のビデオと（可能であれば）コーチから提出されたビデオの原物と技術の図、その競技会で与えた暫定的な評価についてのすべての詳細をできるだけ早く FIG 技術委員長へ提出しなければならない。

7.3 構成要求(CR) 2.00

構成要求は各種目の条項に記載されている。

最大で 2.00 を獲得することができる。

- a) 難度表にある技のみ構成要求を満たすことができる。
- b) 1 つの技で複数の構成要求が認められる；
しかし異なる構成要求を満たすために同一技を繰り返すことはできない。

7.4 組み合わせ点(CV)

組み合わせ点は、段違い平行棒、平均台、ゆかの演技において、独創的な技の組み合わせを成功させたときに与えられる。

- a) 組み合わせ点に使う技は難度点で数えられた 8 つの技である必要はない。
すべての技は難度表にあるものでなければならない。

- b) 段違い平行棒、平均台、ゆかでの組み合わせ点の評価は：
+0.10
+0.20
+0.30（可能）
- c) 組み合わせ点の公式は各種目に記載されている。
PART 3：第11章、第12章、第13章
- d) 難度価値が下がった技も組み合わせ点として使用できる。
- e) 承認されるためには組み合わせが**落下なし**に実施しなければならない。

7.4.1 直接と間接の組み合わせ

すべての組み合わせは**直接**でなければならない；
ゆかのアクロバット系の技の組み合わせに限り**間接**でもよい。

直接の組み合わせとは以下のような実施なしに行われたものをいう。

- a) 技と技の間に止まり
- b) 技と技の間に余分なステップ
- c) 技と技の間で足が台に触れる
- d) 技と技の間でバランスを失う
- e) 2 つ目の技の踏み切りの前に 1 つ目の技で明らかに脚/腰が伸張する
- f) 余分な腕の振り

間接の組み合わせ(ゆかのアクロバット系シリーズのみ)とは、宙返りと宙返りの間に、空中局面を伴う支持のある技(グループ3の例えばロンダート、後転とび等の準備的な技)が入る組み合わせをいう。

直接あるいは間接(ゆか)の組み合わせの判断は、選手に有利となるようにすべきである。

平均台、ゆか、段違い平行棒(組み合わせ点のための特別な条件のあるものを除いて)での 1 つの組み合わせの中で技の連続の順番は自由でよい。

7.4.2 組み合わせ点のための技の繰り返し

- a) 同一技は組み合わせ点のために他の組み合わせで繰り返せない。
- 承認は実施された順に行う

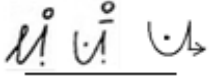
- b) 段違い平行棒や平均台とゆかでのアクロバット系の技は、1つの組み合わせの中で2回まで同一技を使用することができる。ダンス系の技は繰り返すことができない。

例：

- 段違い平行棒 - トカチュフを2回
 シュタルダー1回ひねりを2回
- 平均台 - 後転とび1回ひねりを2回
- ゆか - 間接または直接の組み合わせで、テンポ宙返りを2回から後方屈身2回宙返りへ

- c) 3つ以上の技が直接組み合わせられている場合、2番目の技は、
- 1回目は組み合わせの最後の技として、
 - 2回目は新しい組み合わせの最初の技として、使用することができる。

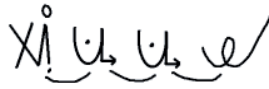
例：

 $\begin{array}{c} D + D + D \\ 0.10 + 0.10 \end{array}$	 $\begin{array}{c} D + D + D \\ \hline CV 0.20 + 0.20 \\ \hline SB + 0.10 \end{array}$
---	---

- d) 3つ以上の技が直接組み合わせられている場合、段違い平行棒の空中局面を伴う技、または平均台やゆかの宙返りでの同一技は直接組み合わせられていなければならない。その条件をもって、すべての組み合わせで組み合わせ点が獲得できる。

例：

段違い平行棒

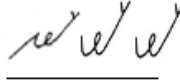


$$\begin{array}{c} D + D + x + D \\ \hline \text{合計 } CV + 0.40 \quad 0.10 + 0.20 + 0.10 \end{array}$$

空中局面を伴う技  は、

- 1回目は組み合わせの2つ目の技として、
- 2回目は2つの同一の空中局面を伴う技として、
- 3回目は新しい組み合わせの1つ目の技として、使用することができる。

平均台



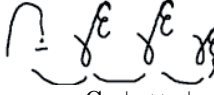
$$\begin{array}{c} C + C + X \\ \hline CV + 0.10 + 0.10 \\ \hline SB + 0.10 \end{array}$$

合計 CV + 0.20 SB + 0.10

宙返り  は、

- 1回目は組み合わせの2つ目の技として、
- 2回目は新しい組み合わせの1つ目の技として、
- 3回目は2つの同一技の宙返りの組み合わせとして、使用することができる。

ゆか



$$\begin{array}{c} C + x + C \end{array}$$

合計 CV + 0.20 0.10 + 0.10

宙返り  は、

- 1回目は2つの同一技の宙返りの組み合わせとして、
- 2回目は新しい組み合わせの1つ目の技として、使用することができる。

8.3 一般欠点と減点表

欠 点		小	中	大	超大
		0.10	0.30	0.50	1.00 以上
－ 競技場から離れたことで競技が完了できない				失格	
－ 理由なく競技を遅らせたり、妨害したりする				失格	
計時審判員からD審判団へ、書式通告による減点					
－ はなはだしい練習時間の超過(警告後) ●個人	チーム/当該種目		X		最終スコアから
	選手/当該種目		X		
－ 緑ライトの点灯後 30 秒以内に演技を開始しない	選手/当該種目		X		
－ 60 秒以内に演技を開始しない	選手/当該種目	演技開始の権利はなくなる			
－ 演技時間の超過 (BB、FX)	選手/当該種目	X			
－ 赤ライトの点灯中、または合図がないのに演技を開始する	選手/当該種目				“0”
段違い平行棒・平均台					
－ 許容されている中断時間の超過	選手/当該種目		X		演技終了
－ 中断時間の超過 (60 秒を超える)	選手/当該種目				

審判長による減点 (上級審判部との協議によって)	カードシステム FIG 公式または公認の競技会に適用
コーチの行動が選手/チームの演技/結果に直接影響しない	
– スポーツマンらしくない行動 (すべての競技、練習を通して適用)	1 回目 – コーチにイエローカード(警告) 2 回目 – コーチにレッドカード、そして競技場/練習会場から退場させる
– はなはだしく不規律な態度や罵るような言動 (すべての競技、練習を通して適用)	直ちにコーチにレッドカード、そして競技場/練習会場から退場させる
コーチの行動が選手/チームの演技/結果に直接影響する	
– スポーツマンらしくない行動 (すべての競技を通して適用) 例えば、理由なく競技を遅らせる、中断させる、認められているD ¹ 審判員への質問を除いて競技中に任務中の審判員と話す、演技中に直接選手と話したり、合図、かけ声(応援)またはそれと同様な行動等	1 回目 – 0.5 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにイエローカード(警告) 1 回目 – 1.0 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにイエローカード(警告) – もしコーチが任務中の審判員に攻撃的に話をした場合 2 回目 – 1.0 の減点(選手/チーム/当該種目) コーチにレッドカード、そして競技場から退場させる
– はなはだしく不規律な態度や罵るような言動 (すべての競技を通して適用) 例えば、競技中規定人数以上のコーチが競技エリア内に入る、または器械器具の準備をする等	1.0 の減点(選手/チーム/当該種目)、直ちにコーチにレッドカード、そして競技場から退場させる*

注：もし、チームのコーチ 2 名のうち 1 名のコーチが競技場から退場になった場合、全競技を通して 1 回のみ別のコーチに替えることができる。(例:予選)
1 回目の違反=イエローカード
2 回目の違反=レッドカード、コーチはそれ以降の競技から閉め出される。

*もし、コーチが 1 人のみで競技に残ることがあれば、次の世界選手権大会、オリンピックへの参加資格を失う。

9.3 抜粋されたダンス系の技の要求

正面水平立ち(4.102)



- 承認要求：**
- 開脚は 180 度

D 審判団

- <180 度 - 難度なし

脚の位置の特別な要求のあるターン



承認要求：

- 前または後ろの浮脚はターンの始めから終わりまで水平

D 審判団

- 浮脚が水平より低い - 難度表にある異なる技

ひねりを伴う/伴わないかかえ込みとび



承認要求：

- 腰角度 90 度より狭い
- 膝は水平より上

D 審判団

- 腰/膝角度 >135 度 - 難度なし、または異なる技

E 審判団

- 膝が水平 -0.10 (小欠点)
- 膝が水平より低い -0.30 (中欠点)

ひねりを伴う/伴わないウルフとび



承認要求：

- 腰角度 90 度より狭い
- 伸ばした脚は水平より上

D 審判団

- 腰角度 >135 度 - 難度なし、または異なる技

E 審判団

- 伸びた脚が水平 -0.10 (小欠点)
- 伸びた脚が水平より低い -0.30 (中欠点)

ひねりを伴う/伴わないねことび



承認要求：

- 脚は交互に上がる
- 膝は水平より上
- 最も低い膝の位置で承認をする

D 審判団

- 腰/膝角度 >135 度 - 難度なし、または異なる技
- 脚が交互に上がらない - かかえ込みとび

E 審判団

- 片脚/両脚が水平 -0.10 (小欠点)
- 片脚/両脚が水平より低い -0.30 (中欠点)

ひねりを伴う/伴わない開脚屈身とび



承認要求：

- 両脚は水平より上でなければならない

D 審判団

- 腰角度 >135 度 - 難度なし、または異なる技

E 審判団

- 脚の位置が不正確（高さが不揃い） -0.10 (小欠点)
- 脚が水平 -0.10 (小欠点)
- 脚が水平より低い -0.30 (中欠点)

輪とび(ジャンプ)



承認要求：

- 上体はアーチ姿勢、頭部は後屈
- 斜めに前後開脚180度
- 後ろの足は頭頂部へ

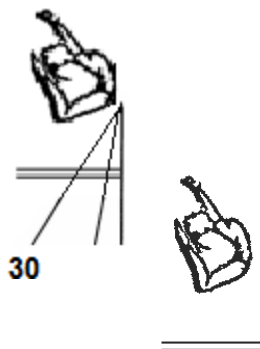
D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない - 両足踏み切り、前後開脚とびまたはシソンス
- 開脚が見られない - 難度なし

E 審判団

- アーチ姿勢が不十分 -0.10 (小欠点)
- 後ろの足が頭の高さ -0.10 (小欠点)
- 後ろの足が肩の高さ -0.30 (中欠点)

羊とび



承認要求:

- 上体はアーチ姿勢、頭部は後屈で両足は頭頂部へ
- 腰を伸ばす

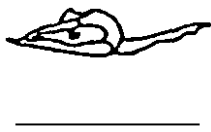
D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない - 難度なし
- 両足が肩の高さより低い - 難度なし

E 審判団

- アーチ姿勢が不十分 -0.10 (小欠点)
- 両足が頭の高さ、またはそれより低い -0.10 (小欠点)
- 腰の伸ばしが不十分 -0.10 (小欠点)
- 両足の曲がり方が不十分(≥ 90 度) -0.10 (小欠点)

ヤンボー



承認要求:

- 上体を大きく反らせたアーチ姿勢、頭部は後屈
- 180 度を超える前後開脚、前の脚は少なくとも水平

D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない
 - 前後開脚とびまたはシソソヌ
- 前の脚が水平より低い
 - 輪とび(ジャンプ)

E 審判団

- アーチ姿勢が不十分 -0.10 (小欠点)
- 両脚は水平だが前後開脚が 180 度を超えない -0.10 (小欠点)

脚交差した前後開脚とび

承認要求:

- 振り上げ脚は少なくとも 45 度
- 振り上げ脚は伸ばす



E 審判団

- 振り上げ脚が 45 度上がらない -0.10 (小欠点)
- 振り上げ脚が曲がる -0.10 / 0.30 (小/中欠点)

ひねりを伴う脚交差した前後開脚とび



承認要求:

- 振り上げ脚は少なくとも 45 度
- 振り上げ脚は伸ばす
- 前後開脚が見られなければならない

D 審判団

- $\frac{U}{Z}$ のひねりが不十分 - $\frac{Z}{Z}$ または $\frac{ZA}{Z}$ となる
- $\frac{O}{Z}$ のひねりが不十分 - $\frac{Z}{Z}$ または $\frac{ZA}{Z}$ となる

E 審判団

- 振り上げ脚が 45 度上がらない -0.10 (小欠点)
- 振り上げ脚が曲がる -0.10 / 0.30 (小/中欠点)

輪とび(リープ)/脚交差した前後開脚からの輪とび/両足踏み切り、前後開脚とびから輪(ひねりを伴う/伴わない)



承認要求:

- 上体はアーチ姿勢、頭部は後屈
- 開脚は 180 度
- 前脚は水平、後ろ足は頭頂部へ
- 輪の姿勢を見せた後にひねらなければならない

D 審判団

- アーチ姿勢と頭部後屈がない
- 後ろ足が肩より低い
 - 前後開脚とびまたは脚交差した前後開脚とび
- ひねりのタイミングが不正確
 - ひねりを伴う前後開脚とび、またはひねりを伴う脚交差した前後開脚とび

E 審判団

- アーチ姿勢が不十分 -0.10 (小欠点)
- 前脚が水平より低い -0.10 (小欠点)
- 前脚が水平より低い(おおよそ 45 度) -0.30 (中欠点)
- 後ろの足が頭の高さ -0.10 (小欠点)
- 後ろの足が肩の高さ -0.30 (中欠点)

身体の姿勢に対する要求の減点は累積で最大 0.50 を超えない

身体の姿勢の減点は以下を含む:

- ・ 開脚が不十分
- ・ 脚が開く
- ・ 脚の曲がり
- ・ 特定の技での身体の姿勢の減点(第 9 章 9.3 に記載)
- ・ つま先が伸びない

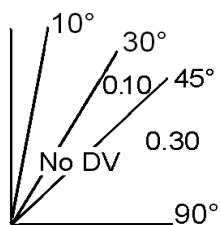
注：

- 理想的な実施から逸脱した小さな欠点がある場合、0.10 の減点
- 理想的な実施から逸脱した小さな欠点がある場合、または小欠点一つと中欠点がある場合、0.30 の減点
- 理想的な実施から大きく逸脱した欠点がある場合、0.50 の減点 (第8章 8.3 参照)

9.4 段違い平行棒

- 身体すべての部分が垂直に到達したときに倒立として認められる。

9.4.1 「後ろ振り上げ倒立」



D 審判団

もし技の完了が:

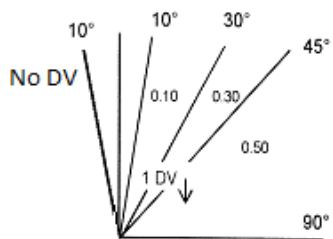
- 垂直から 10°以内 - 難度を認める
- >10° - 難度なし

E 審判団

- >30°~45° -0.10
- >45° -0.30



9.4.2 ひねりを伴わない「倒立に到達する回転系の技」と、高棒から低棒へ倒立する空中局面を伴う技



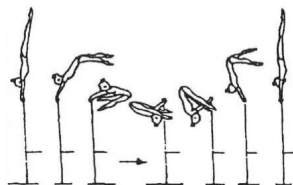
D 審判団

もし技の完了が

- >10°垂直に到達する前 - 難度なし、または異なる技
- >10°垂直を越えて - 1つ下の難度

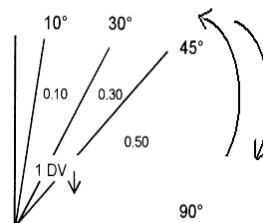
E 審判団

- >10°~30° -0.10
- >30°~45° -0.30
- >45° -0.50



9.4.3 ひねりを伴う「振りの技」

- 倒立に到達しない
- 垂直を越えない
- ひねりの後、反対方向に振れ戻る動きに続く



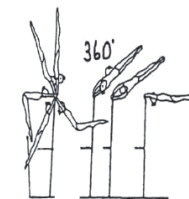
D 審判団

もし技の完了が

- 垂直から 10°以内 - 難度を認める (9.4.4 参照)
- >10°垂直に到達する前 - ひねりを伴う「倒立に到達する回転系の技」より 1つ下の難度

E 審判団

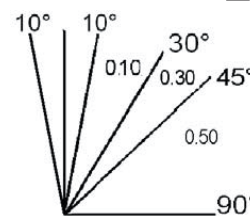
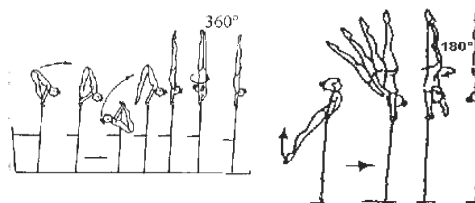
- >10°~30° -0.10
- >30°~45° -0.30
- >45° -0.50



1/2 (180度)ひねりを伴う振りの技:

- 難度が承認されるためには身体すべての部分が水平に到達しなければならない。そうでなければ難度は認められない。(内容のない振り)

9.4.4 ひねりを伴う「倒立に到達する回転系の技」と、ひねりを伴う「後ろ振り上げ倒立」



D 審判団

もし技の完了が

- 垂直から 10°以内(両側) - 難度を認める

E 審判団

- >10°~30° -0.10
- >30°~45° -0.30
- >45° -0.50

もし、ひねりを伴う回転系の技と振りの技が同じ技術で実施された場合、実施された順で1回のみ承認される。

10.4.3 無効となる跳躍(0.00)*

- 支持がない跳躍の実施(どちらの手も跳躍台に触れない)
- ロンダート入りの跳躍技でセーフティーカラーの使用違反
- 跳躍中の補助行為
- 足から先に着地をしない
- 跳躍台を足で押し返す、または跳躍とは認められない未完成な実施
- 禁止されている跳躍の実施(跳馬を跨ぐ、跳躍板の前の禁止された準備技、故意に横向きに着地する)
- 種目別決勝へのための予選と種目別決勝での2回目の跳躍が1回目の跳躍と同じ

*注:「0.00」はD審判団によって記録される。
E審判団は、評価しない。

無効となる跳躍または支持が片手だけの跳躍と判断された跳躍のみ、
D審判団とスーパーバイザーによって必ずビデオによる再審を行う。

10.5 スコアの算出方法

D審判団: 実施した跳躍技のDスコアを入力し、E審判団には表示板にシンボルマークを書いて承認した跳躍技を知らせる。(もし表示された跳躍技と異なった場合)

1回目の跳躍のスコアは、選手が2回目の跳躍を実施する前に掲示しなければならない。

実施欠点(第8章)は次に示した特有な実施減点に追加して減点しなければならない。

10.6 種目特有な実施減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
第1空中局面			
- 空中局面でのひねりが不十分:			
• $\frac{1}{2}$ (180°)ひねりを伴うグループ1	≤45°	≤90°	
• $\frac{3}{4}$ (270°)ひねりを伴うグループ4	≤45°		
• 1回(360°)ひねりを伴うグループ1・2	≤45°	≤90°	>90°
- 技術不良			
• 腰角度	X	X	
• 身体の反り	X	X	
• 膝の曲がり	X	X	X
• 脚または膝の開き	X	X	
支持局面			
- 技術不良			
• グループ1, 2, 5の着手のずれ(ひねりを伴う前方伸身宙返りの跳躍技には適用しない)	X	X	
• 腕の曲がり	X	X	X
• 肩角度	X	X	
• 鉛直面を経過しない	X		
• 規定されたひねりの時期が早すぎる(台上)	X	X	
第2空中局面			
- 過度な腰の曲げ伸ばし	X	X	
- 高さが不十分	X	X	X
- ひねりが不正確(クエルボを含む)	X		
- 身体の姿勢			
• かかえ込み/屈身宙返りの姿勢が不正確	X	X	
• ひねりを伴うかかえ込み/屈身宙返りの姿勢が不正確	X		
• 伸身宙返りで身体が一直線でない	X		
• 伸身姿勢を保てない(腰を曲げるのが早い)	X	X	
• 身体の伸ばしが不十分または遅い(かかえ込み、屈身の跳躍技)	X	X	
- 膝の曲がり	X	X	X
- 脚または膝の開き	X	X	
- 宙返りの回転が不足			
• 転倒なし	X		
• 転倒		X	
- 距離が不十分	X	X	
- 直線方向から外れる	X		
- ダイナミックさに欠ける	X	X	
着地の減点	第8章参照		

第 11 章 段違い平行棒

11.1 一般規則

演技の採点は跳躍板またはマットを踏み切った時から始まる。跳躍板の下に補助器具(例：余分な板)を追加することは認められない。

a) 開始技

- もし選手が 1 回目の試みで跳躍板や器械に触れたり、器械の下をくぐり抜けたりした場合：
 - 1.00 の減点
 - 選手は演技を開始しなければならない
 - 開始技の難度はなし
- もし選手が跳躍板や器械に触れたり、器械の下をくぐり抜けたりしなかった場合、2 回目の開始技(減点を伴う)が許される。
 - 1.00 の減点
- 3 回目の試みは認められない。

選手は、低棒の下を歩いて、または走って開始技を実施してはならない。
(第 2 章 2.4 参照)

D 審判団は最終スコアからこの減点を行う。

b) 落下による中断時間：

器械からの落下による演技の中断は30秒まで許される。

もし、選手が演技再開までの許容時間を超えた場合、それでも選手が演技を続けるならば、中断時間超過の減点-0.30 が適用される。

- 計時は選手が落下後マットに立った時から始まる。
- 落下の間、経過時間は秒単位でスコアボードに表示される。
- 合図(ゴング)によって以下の経過時間を知らせる。
 - 10 秒
 - 20 秒
 - 30 秒の制限時間
- 公式に演技が再開されるのは、マットから足が離れた時からである。
- もし、選手が 60 秒以内に演技を再開しなければ、演技終了とみなされる。

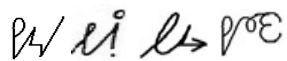
落下後、挙手をして挨拶することは演技再開には必要ではない。

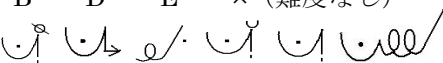
11.2 演技の内容と構成

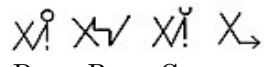
終末技を含む最大8つの高い順からの技が難度点として数えられる。

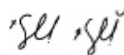
- 終末技なし 最終スコアから -0.50 (D 審判団)
- 同じ*ルートスキル(同じ系統の技術)をもつ技は、難度点(DV)構成要求(CR)組み合わせ点(CV)のために、実施された順に 3 つの技のみ数えられる。(け上がり、前方/後方車輪、振り上げ倒立は除く)

*ルートスキルは、回転の方向(前方/後方)と技への入り方によって決定される

例 1 : 
B D E × (難度なし)

例 2 : 
D D D B B D

例 3 : 
D B C × (難度なし)

- 開始技(例： ) と終末技(例： ) は、ルートスキルの技として数えられる。
- 技術的な要求を満たさずに難度なしとなった技は、ルートスキルの技として数えられない。

価値部分は以下の運動の分類から多様性に富むように選択すべきである：

a) 回転系と振動系の技

- 後方車輪
- 前方車輪
- 振り出しと浮支持回転
- 前方/後方開脚浮腰回転
- 前方/後方足裏支持回転

b) 空中局面を伴う技

- 高棒からとんで低棒を握る(またはその逆)
- 切り返しを伴うとび(棒を越える)
- とび越し
- ヘヒト
- 宙返り

11.3 構成要求(CR) -D審判団 2.00

- | | |
|---|-----------|
| 1. 高棒から低棒へ移動する空中局面を伴う技 | 0.50 を与える |
| 2. 同一棒を再び握る空中局面を伴う技 | 0.50 を与える |
| 3. 異なる握り(後ろ振り上げ、開始技、終末技は除く) | 0.50 を与える |
| 4. 360 度以上のひねりを伴う空中局面を伴わない技
(開始技を除く) | 0.50 を与える |

11.4 組み合わせ点(CV) -D審判団

組み合わせ点は直接の組み合わせに与えられる。

組み合わせ点はDスコアに加算される。

直接の組み合わせの公式

0.10	0.20
D + D (以上)	D (同一棒または低棒から高棒への空中局面を伴う) + C 以上(高棒での)(この順番で実施) D + E (両方とも空中局面を伴う)

注：すべてのC/D難度の技は空中局面か $\frac{1}{2}$ 以上のひねりを伴わなければならない

- a) 同一技は、1つの直接の組み合わせの中で2回まで組み合わせ点のために使うことができるが、2回目の技は難度点として認められない。
- b) 空中局面を伴う技はその中に明らかな空中局面が見えなければならない：
- 高棒からとんで低棒を握る(またはその逆)
 - 再び同一棒を握るまたは他の棒を握る切り返しを伴うとび(棒を越える)、とび越し、へヒト、宙返り
 - 終末技

注：180度～360度ひねりを伴う/伴わないとびによる握り換えは空中局面とは認められない。

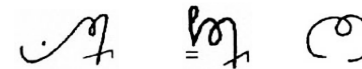
- c) 直接の組み合わせは以下のような組み合わせで実施することができる：
- 開始技を含む組み合わせ
(グループ1の開始技は空中局面を伴う技としては認められない)

例：

 D + D = 0.10

- 演技中の組み合わせ
- 終末技を含む組み合わせ
- もし内容のない振りや中間振動が2つの技の間に実施された場合、組み合わせ点は与えられない。

- 内容のない振り＝反対方向に振れ戻る前の、難度表にある技の実施を伴わない前振り/後ろ振り。1回ひねり(360°)を伴うまたは伴わない「シャボシニコヴァ」系の技や以下の技を除く



注：もし、1回ひねりを伴うまたは伴わないシャボシニコヴァ系の技の後にけ上がりを実施した場合、内容のない振りの減点の適用となる。

- 中間振動＝正面支持からの振り直し、または次の技を連続するためには必要な懸垂での振り。

11.5 構成減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
- 低棒から高棒へジャンプして移動する			X
- 高棒懸垂から低棒上に足をのせて低棒を握る			X
- 終末技に直接続く同一技が2回より多い	X		

11.6 種目特有な実施減点

欠 点	0.10	0.30	0.50以上
- 倒立、または振り上げ倒立の身体の姿勢が悪い	X	X	
- 握りの調整	X		
- 足が器械にあたる			0.50
- 足がマットにあたる(落下)			1.00
- 演技にそぐわない技 (両足または大腿部でとび出す技)			0.50
- 技のリズムが不良	X		
- 空中局面を伴う技の高さが不十分	X	X	
- 空中局面を伴う技での回転が不足	X		
- け上がりで身体の伸ばし不十分	X		
- 中間振動			0.50
- 内容のない振り			0.50
- 技の完了角度が不正確	X	X	X
振幅：			
- 前振りまたは後ろ振りが水平より低い	X		
- 後ろ振り上げ	X	X	
- 終末技での過度な腰の曲げ伸ばし	X	X	

11.7 注釈

落下-

空中局面を伴う技：

- a) 両手での棒の握りがあれば(瞬間的な懸垂または支持)難度が与えられる。
- b) 両手で棒を握れなければ難度は与えられない。
(この場合、難度点を得るために再び同じ技を実施することができる。)

終末技：

- a) 終末技を全く試みない場合 (例： )

評価：

- 難度点なし、最大 7 つの難度点のみ加算 (D 審判団)
- 終末技なし -0.50 (D 審判団)
- 転倒 -1.00、または転倒でなければ着地の減点適用 (E 審判団)

もし、選手が終末技を実施するために再び器具に上がった場合、落下の減点が適用される (「終末技なし」の減点は適用されない)

- b) もし終末技を開始していた場合：

例 1：  宙返りを開始したが、足から着地しない

評価：

- 難度点なし、最大 7 つの難度点のみ加算 (D 審判団)
- 転倒 -1.00 (E 審判団)

開始技

- a) 高棒から低棒へ移動する空中局面を伴う技は、構成要求の 1 を満たせる。
- b) 開始技と同じ技(またはその逆も同様に)を演技の中で実施できるが、難度の獲得は 1 回のみとなる。

12.5 芸術性と構成の減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
芸術的な実施			
－ 演技全体を通して以下を含む芸術的表現に欠ける			
▪ 自信	X		
▪ 個性的なスタイル	X		
－ リズムとテンポ			
▪ 動き(技ではない)のリズムとテンポの変化に欠ける	X		
▪ 演技全体を通して技と動きの流動性に欠ける(スムーズではない)	X		
構成			
－ 難度表にない開始技 (難度のないすべての開始技は、またいで座ったり、しゃがみ立ちで上がるものを除いて一般的にA難度として認められる)	X		
－ 不十分な平均台の使用：			
▪ 台全体の長さを使用していない	X		
▪ 横の動きに欠ける(技ではない)	X		
▪ 胴の一部(大腿部や膝、頭部も含む)が台に接する平均台に近い動き/技の組み合わせがない(技でなくてよい)	X		
－ 動きの複雑さや創造性に欠ける (複雑で創造的な動きは、トレーニングの時間、調整力、事前の準備を必要とするものである)	X		
－ 偏った技の使用：			
▪ 演技全体で1回より多い脚の伸びた両足上の1/2ターン	X		

12.6 種目特有な実施減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
－ 組み合わせでのリズムの不良(技)	各X		
過度な準備動作			
－ 調整(不必要な踏み出しや動き)	各X		
－ ダンス系の技の前の過度な腕の振り	各X		
－ 停止(2秒)	各X		
演技全体を通して身体の姿勢が悪い/大きさ不十分 (身体を最大限に使った動き)			
－ 頭部、胴体、肩と腕の位置が悪い	X		
－ つま先が伸びない/足が緩む/足が内向き	X		
－ つま先立ちでの運動や動きに欠ける	X		
－ 脚を振り上げる大きさが不十分	X		
－ 台の側面を余分に脚で支える		X	
－ 技の技術要求に反した余分な支え		X	
－ 落下を防ぐために平均台をつかむ			X
－ 平均を保つための余分な動き	X	X	X

*終末技：

a) もし終末技の宙返りを開始せず(宙返りの回転を開始しない)落下した場合

例1:  跳んで平均台から下りる

評価：

－ 難度点なし、最大7つの難度点のみ加算(D審判団)

－ 終末技なし －0.50(D審判団)

－ 転倒 －1.00、または転倒でなければ着地の減点適用(E審判団)

もし、選手が終末技を実施するために再び器具に上がった場合、落下の減点が適用される(「終末技なし」の減点は適用されない)

b) もし終末技の宙返りを開始してから転倒した場合：

例2:  宙返りは開始したが、足から着地しない

評価：

－ 難度点なし、最大7つの難度点のみ加算(D審判団)

－ 転倒 －1.00(E審判団)

13.5 芸術性と構成の減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
芸術的な実施			
－ 演技全体を通して芸術的表現に欠ける			
▪ 表現力に欠ける	X		
▪ 音楽や動きに関連のない不適切な振りや表情(模倣したような)	X		
▪ 観衆を魅了することができない	X		
－ 演技を通して、その音楽のテーマを表現することや個性的に役を演じることができない	X		
－ 演技全体を通して技と動きの流動性に欠ける	X		
構成			
－ 特有な音楽に対して動きの選択が相応しくない 例：音楽が「タンゴ」でありながら動きは「ポルカ」	X	X	
－ 動きの複雑さや創造性に欠ける (複雑で創造的な動きは、トレーニングの時間、調整力、事前の準備を必要とするものである)	X		
－ 床に接する動きがない(少なくとも胴、大腿部、膝または頭部を含む)	X		
音楽と音楽性			
－ 音楽の編集(例えば、オープニング、エンディング、またはアクセントがない)			
▪ 音楽の構成が不十分	X		
－ 音楽性			
▪ 演技の一部で音楽の拍子と動きが合わない	X	X	
▪ 演技の終了で音楽の拍子と動きが一致しない	X		
▪ バックグラウンドミュージック (演技の開始と終了だけ音楽に関係しているような演技)			X

13.6 種目特有な実施減点(E審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
－ 過度な準備動作			
▪ 停止(2秒)	各 X		
▪ 調整(不必要な踏み出し)	各 X		
▪ ダンス系の技の前の過度な腕の振り	各 X		
－ 演技全体を通して身体の姿勢が悪い/大きさが不十分 (身体を最大限に使った動き)			
▪ 頭部、胴体、肩、腕の位置が悪い	X		
▪ つま先が伸びない/足が緩む/足が内向き/べた足	X		
▪ 足を振り上げる大きさが不十分	X		
－ 技の配分			
▪ 演技の開始ただちにアクロライン/ アクロバット 系の技を始める	X		
▪ アクロラインの後、間に振り付けがなく同じ対角線上で続けてアクロラインを実施する (長いアクロラインは認められる)	各 X		
▪ アクロラインの後に1回より多く立て続けにアクロラインを実施する	各 X		
▪ アクロバット系の技で演技を終了させる (最後のアクロラインの後に振り付けがない)	X		
－ コーナーでの振り付けの多様性に欠ける	X		

アクロラインと終末技

例 1:

アクロラインが1本のみの場合

評価:

- － 難度点なし、最大7つの難度点を加算(D審判団)
- － 終末技なし -0.50(D審判団)
- － 着地の減点適用(E審判団)

ジュニア競技会（国際）のための変更

採点規則2017年版は：

- FIGによってつくられた特別なイベントだけでなく、FIGやその加盟国、および大陸の連盟が公式に管轄するすべての国際競技会、即ちユースオリンピック大会、その他のマルチスポーツ大会、国際競技会やトーナメントで使用する。
- 以下のFIG公式競技会4競技での採点を標準とする：
予選、団体決勝、個人総合決勝、種目別決勝

ジュニアの競技においては、採点規則2017年版を一部変更して使用する。

2.1 選手の権利

2.1.2 練習

- 予選、団体決勝、個人総合決勝、種目別決勝の各出場選手(怪我をした選手の代理も含めて)に、競技直前の演技台上での練習が与えられる。
最大の練習時間はFIG競技規則4.11.8に従う。
- 種目別決勝：2つのグループで練習を行う。

注：

- ・予選と団体決勝では練習時間の合計(選手1名につき平均台は30秒、段違い平行棒は50秒)がチームに与えられる。チームは最後の選手が練習できるように経過時間に注意しなければならない。
個人グループの練習時間は選手個人に与えられる。

7.2 難度点(DV)

難度点の制限：F 難度、G 難度、H 難度、I 難度の技が実施された場合、それぞれの技に最大**0.50**の価値が与えられる。

7.3 構成要求(CR) 2.00

構成要求は各種目の条項に記載されている。

最大で2.00を獲得することができる。

- ・1つの技で複数の構成要求が認められる；しかし異なる構成要求を満たすために同一技を繰り返すことはできない。

7.4 組み合わせ点

組み合わせ点の公式は各種目に記載されている

PART3：第11章、第12章、第13章(難度点の制限を考慮に入れる)

10.4 種目特有な要求

- ・実施予定の跳躍技番号を演技前に表示(手動または電動)しなければならない
- ・予選、団体決勝、個人総合決勝：
1回の跳躍が要求される。
 - ・予選の1回目のスコアは団体決勝と個人総合決勝へ向けてのスコアとなる。
 - ・選手が予選で種目別決勝への出場を望むならば、以下の種目別決勝の規則に従って2回の跳躍を実施しなければならない。

種目別決勝

選手は2回の異なる跳躍(同じグループでも良いが、異なる技番号)を実施しなければならない。2回の跳躍のスコアの平均が最終スコアとなる。

10.4.2 種目特有な減点(D審判団)

すべての跳躍は跳躍技番号が決められている。

もし表示された跳躍技と異なる跳躍技を実施しても、減点はない。

- 片手だけの支持(最終スコアから) -2.00
- 種目別決勝のための予選と種目別決勝において
 - ・2回の跳躍のうち1つが「0.0」の跳躍の場合(10.4.3参照)

評価：実施された跳躍スコア÷2 = 最終スコア

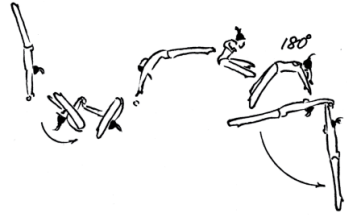
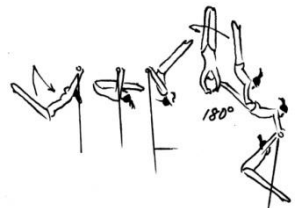
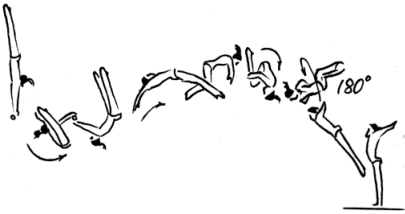
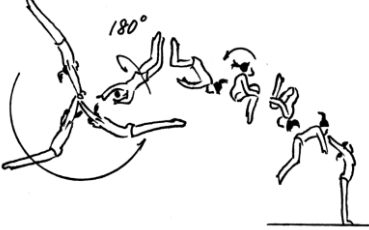
第14章 - 難度表

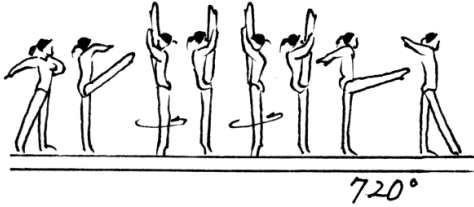
以下の技は実施が禁止されている：

- ・V T - 横向きで踏み切るまたは着地する跳躍技
- ・U B - 両足で踏み切る宙返りと終末技
- ・B B - 縦向きにまたいだ座で着台するダンス系の技
- ・F X - 横向きで踏み切るアクロバット系の技、または着地で床面に背中をつけて回転するアクロバット系の技

【2017年モンテリオール世界選手権における新技】

*FIG Newsletter#42

	選手	解説	URL	シンボル	難度	図
UB	DERWAELE Nina (BEL)	4.602			F	
	FENTON Georgia (GBR)	高棒、後方開脚浮腰回転～開脚背面とび越し1/2 ひねり～片大逆手高棒懸垂				
	ALT Tabea (GER)	5.304			C	
	ALT Tabea (GER)	高棒背面振り出し～棒間できび1/2ひねり下移動 低棒懸垂				
	ALT Tabea (GER)	6.302			C	
	FAN Yilin (CHN)	開脚浮腰回転前振り出し～前方かかえ込み宙返り、1/2 ひねり下り				
	FAN Yilin (CHN)	6.408			D	
		大逆手、後ろ振り～1/2ひねり～後方かかえ込み 2回宙返り下り				

種目	選手	解説	URL	シンボル		図
BB	SUGIHARA Aiko (JPN)	3.505 180度開脚した浮脚の上方をターンの始めから終わりまで手で保持した2回ターン			E	

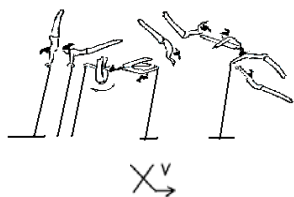
【難度表の追加】

段違い平行棒

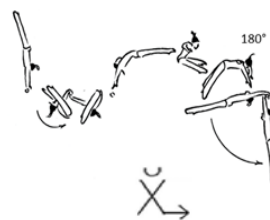
BOX差し替え(中段に追加)

4.602 - F -

高棒、後方開脚浮腰回転～
屈身背面とび越し～高棒懸垂



高棒、後方開脚浮腰回転～
開脚背面とび越し1/2ひねり～
片大逆手高棒懸垂



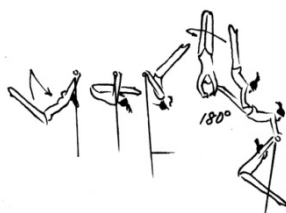
後方開脚浮腰回転～
屈身背面とび越し～高棒懸垂



追加

5.304

高棒背面振り出し～棒間で
とび1/2ひねり下移動低棒懸垂

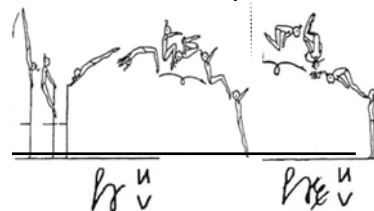


180°

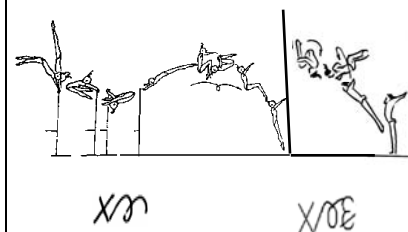
解説変更および下段に追加

6.302

高棒～浮支持回転前振り出し～
前方宙返り(かかえ込み、屈身)下り、
または1/2ひねり下り



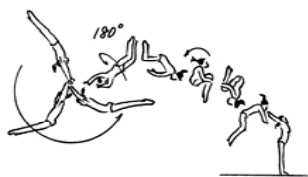
開脚浮腰回転前振り出し～
前方かかえ込み宙返り下り、
または1/2ひねり下り



追加

6.408

大逆手、後ろ振り～1/2ひねり～
後方かかえ込み2回宙返り下り



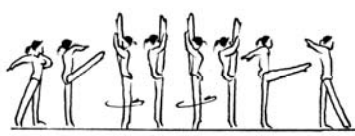
180°

平均台

追加

3.505

180度開脚した浮脚の上方をターンの
始めから終わりまで手で保持した
2回ターン



720°



		A - .100	B - .200	C - .300	D - .400	E - .500	F - .600	G - .700
1. ↑	01	L L						
	02	U U	EL					
	03	L L	L L					
	04	U U	U U					
	05	EL						
	06	U U	U U					
	07		U U					
	08		U U					
	09				U U	U U	U U	U U
	10		U U	U U	U U			
	11				U U			
2. U	01	U	U U	U	U			
	02		U U	U U				
	03			U U	U U			
	04	U			U U			
	05	U U		U U	U U			
	06		U U		U U	U U	U U	
	07			U U				
3. U	01		U U U	U	U U U			
	02			U U	U U			
	03			U U	U U U			
	04			U U	U U	U U		
	05				U U U	U U		U U U
	06		U U	U U		U U U		
	07			U U	U U			
	08			U U	U U	U U U	U U	U U
	09			U U	U U			
	10			U U	U U			

		A - .100	B - .200	C - .300	D - .400	E - .500	F - .600	G - .700
4. X	01	U	U	U U	U			
	02	U	U		U	U U	U U	U U
	03	U			U U	U U		
	04	U		U U	U	U		
	05		U U	U U	U U	U U		
	06	U			U U	U U		
	07	U			U U	U U		
	08		U U	U U		U U		
5. U	01	U		U U		U U		
	02		U	U U	U U	U U		
	03			U U	U U			
	04	U		U U	U U			
	05	U		U U	U U			
	06	U		U U	U U			
	07		U U	U U			U U	
	08	U		U U	U U	U U		
	09				U U	U U		
	10				U U	U U	U U	U U
6. ↓	01	U U	U U	U U	U U			
	02	U U		U U	U U	U U		
	03			U U	U U	U U		
	04	U U	U U	U U	U U	U U		
	05		U U	U U	U U	U U	U U	
	06				U U	U U		U U
	07				U U	U U		U U
	08	U U	U U	U U	U U	U U	U U	
	09		U U	U U	U U	U U	U U	
	10		U U	U U				

		A-100	B-200	C-300	D-400	E-500	F-600	G-700
1.	01							
	02							
	03							
	04							
	05							
	06							
	07							
	08							
	09							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							

		A-100	B-200	C-300	D-400	E-500
2.	01					
	02					
	03					
	04					
	05					
	06					
	07					
	08					
	09					
	10					
	11					
	12					
3.	01					
	02					
	03					
	04					
	05					
	06					
	07					
	08					
	09					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					

		A-100	B-200	C-300	D-400	E-500	F-600	G-700
5.	01							
	02							
	03							
	04							
	05							
	06							
	07							
	08							
	09							
	10							
	11							
	12							
	13							
6.	01							
	02							
	03							
	04							
	05							
	06							
	07							