

## 体操競技男子 2025年版採点規則情報 (Ver.1.0)



公益財団法人日本体操協会  
男子体操強化本部  
審判委員会体操競技男子審判本部

FIG (国際体操連盟) は 2024 年 4 月 22 日に公式ホームページ上にて 2025-2028 Code of Points (2025 年版採点規則) を掲載し、その後 7 月 3 日に更新され、修正・変更が加えられました。また、これまでは 5 ヶ国語に訳されたものでしたが、今回は英語版のみの掲載となりました。

本情報は、7 月 3 日に掲載された 2025-2028 Code of Points において、2022-2024 Code of Points および News Letters #3 までの内容 (国内では男子体操競技情報 31 号) からの主な変更点を抜粋し、日本語に翻訳したものです。次のシーズンに向けた準備にご活用ください。なお、今後さらに変更や追加、修正がなされる可能性がありますので、予めご了承ください。

FIG 公式サイト : 2025-2028 Code of Points (3 July 2024)

[https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en\\_1.1%20-%20MAG%20CoP%202025-2028.pdf](https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_1.1%20-%20MAG%20CoP%202025-2028.pdf)

赤文字→新たな変更・追加内容 網掛け取消線→削除された内容

## 1. 一般条項

### 第2章 選手に関する規則

#### 2-1 条 選手の権利

##### ウォームアップ

- 選手 (負傷による交代選手も含む) はその競技会の競技規則に則り、**すべての種目において**ポディウム上で **50 秒間**の直前練習をする権利が与えられる。

~~＝ 30 秒 : 平行棒を除くすべての種目~~

~~＝ 50 秒 : 平行棒、バーの準備を含む~~

### 第5章 種目審判に関する規則と構成

#### 5-3 条 種目審判員の編成

##### 5-3 条-2 線審および計時審判

- 2名のゆかの線審
- 1名の跳馬の線審
- 1名のゆかの計時審判

~~＝ 1名の平行棒のウォームアップ計時審判~~

### 第6章 演技の採点

#### 6-1 条 一般原則

- すべての種目において「Dスコア」と「Eスコア」の2つの得点がある。
  - D審判は、演技内容についてのDスコアを算出し、E審判は、演技構成や技術、姿勢に関する演技実施についてのEスコアを算出する。
  - Dスコアの内容は以下の得点の合計によって算出される。
    - 難度の高い順に**9技7技**と終末技からなる **10技8技**の難度価値点の合計点、この際同一グループから最大**5技4技**までを有効とする (~~ジュニア:8技で最も難度の高い7技と終末技~~)。 **8技** (~~ジュニア:7技~~)を

選択する際、同じ難度価値で技のグループが異なる場合、選手に有利になるよう判断する。初めに難度の高い順に9技(ジュニア:7技)と終末技を決定し、その中で同一グループ内の技が5技を超えていないか確認しなければならない(ゆかでは終末技を最初に数える)。

例 1 :

	I	I	II	III	III	III	III	II	II	IV
	A	B	B	B	B	B	C	E	C	D
カウントする技→		B	B	B	B	B	C	E	C	D

例 2 : ゆか

	II	I	II	II	IV	II	III	II	IV	III
	A	D	B	D	B	D	D	D	D	D
カウントする技→	D	B	D	D	D	D	D	D	D	D

- それぞれの種目の規則に基づいた、組合せ加点。
- 合計した ~~10 技~~ **8 技** (ジュニア: ~~8 技~~) 内で実施された技のグループの価値点。

### 6-3 条 短い演技に対して

演技実施は最大 10.00 の価値を有する。

短い演技に対して、D 審判は決定点から所定のニュートラルディダクション (ND) を適用する。

技数	ニュートラルディダクション (ND)	
	シニア	ジュニア
<del>10 技</del>	<del>0</del>	
<del>9 技</del>	<del>0</del>	
8 技	0	<del>0</del>
7 技	0	<del>0</del>
6 技	0	<del>0</del>
5 技	3.0	<del>3.0</del>
4 技	4.0	<del>4.0</del>
3 技	5.0	<del>5.0</del>
2 技	6.0	<del>6.0</del>
1 技	7.0	<del>7.0</del>
0 技	10.0	<del>10.0</del>

## 第 7 章 Dスコアに関する規則

### 7-1 条 難度について

- ゆか、あん馬、つり輪、平行棒、鉄棒の演技は、すべての競技において次の難度価値点を与えられる。

価値部分	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
価値点	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0

7-2条 技のグループ（EG）と終末技について

2. 各種目には、I、II、IIIとして示された3つの技のグループがあり、ゆかを除いて、IVとして示された終末技のグループがある。ゆかは4つの技のグループがある。
5. それぞれの技のグループがD難度以上の技で満たされた場合の充足（カウントされた7技の内（ゆか：8技））に対して、D審判によって0.50が与えられる。
6. それぞれの技のグループがA、B、C難度で満たされた場合、D審判によって0.30が与えられる。（例外的に、すべての種目のグループIについては、どの難度の技でも0.50が与えられる。）
8. 終末技のグループについて以下のような規則を適用する。
  - ・終末技のグループ点は、終末技の難度価値点と同じ点数である。（例：F難度の終末技を実施した場合、0.60の難度価値点と0.60のグループ点を得ることができる）

— AあるいはB難度の終末技	0.00	要求を満たしていない
— C難度での終末技	+0.30	要求を部分的に満たしている
— D難度以上の終末技	+0.50	要求を満たしている
ジュニア：		
— A難度の終末技	0.00	要求を満たしていない
— B難度での終末技	+0.30	要求を部分的に満たしている
— C難度以上の終末技	+0.50	要求を満たしている

9. あん馬を除いて、C難度以上の終末技（跳馬は宙返りを伴う技）で着地を止めた場合、D審判によって0.10の加点が与えられる。

7-3条 組合せ加点について

2. 組合せ加点は、高難度技を含めた技の直接的な連続が大欠点落下や転倒なく実施されたときに与えられる。

9-2条 実施欠点と技術欠点の判定

9. すべての種目において力静止技または静止技では、完璧な姿勢からの逸脱の度合いが、技術欠点とそれに伴う減点の大きさを定められている。

欠点	角度	減点
小欠点	15° まで >5° ~20°	0.10
中欠点	>15° ~30° >20° ~45°	0.30
大欠点	>30° ~45°	0.50
大欠点	45° を超える	0.50（不認定）

a) 30° を超える静止姿勢の逸脱は、E審判により大欠点となる。さらに45° を超える逸脱については、D審判により技として認められない。

14. つり輪において、振動または押し上げから静止姿勢に移る間、肩や体が最終的な静止姿勢より上げてから持ち込んではならない。その場合の減点は下記のとおりである。

欠点	角度	減点
小欠点	15° まで >5° ~20°	0.10
中欠点	>15° ~30° >20° ~45°	0.30
大欠点	>30° ~45°	0.50
大欠点	45° を超える	0.50（不認定）

17. 減点のない着地や終末技

宙返りや終末技での着地において、安全上の理由により選手は(十分に踵を揃えられるだけの間隔で)脚を開いて着地をすることができる。その際、十分に踵を揃えられるだけの間隔でつま先を動かすことなく、踵を閉じて完了しなければならない。腕も余分に振ることなく、完全に制御しなければならない。この間隔は 10cm と定められる。脚の間隔が 10cm を超えると、踵を閉じて完了したとしても、0.10 か 0.30 の減点となる。選手はつま先を動かすことなく、踵を閉じて着地を完了しなければならない。これは、足先を持ち上げずに踵のみをマットから持ち上げて揃えることである。腕も余分に振ることなく、完全に制御しなければならない。

実施 (とぶ、歩く、手を回すことなしで)	判定
着地でわずかに脚を開き (10cm 以内) 足が肩幅以内で、つま先を浮かさず踵を揃える	減点なし
着地でわずかに脚を開き (10cm 以内) または着地で開いた足が肩幅以内で、脚を上げて踵を揃えるまたは踵を揃えない	-0.10
着地で開いた足が肩幅を超えて、脚を上げて踵を揃えるまたは踵を揃えない	-0.30

19. 低い着地とは、腰が膝より下にあることと定義され、技術的欠点として 0.50 の減点となる。

## 2. ゆか



### 1) 演技実施について

- ・演技時間は最大 ~~75秒~~ **70秒** であり、計時審判によって計測される。
- ・計時審判は経過時間と制限時間を示すため、~~65秒と75秒~~ **60秒と70秒** に音で合図する。
- ・同じ対角線の連続使用は ~~3回~~ **2回** まで認められる。
- ・各跳躍技またはアクロバットシリーズは、その他の跳躍技ではない動きにつなげる前に安定した着地姿勢で **停止を示さなければならない**。

### 2) Dスコアについて

#### ・技のグループ (EG)

- I. 跳躍技以外の技
- II. 前方系の跳躍技
- III. 後方系の跳躍技

#### IV. 1回以上のひねりを伴う前方または後方の1回宙返り技

- ・2回(3回)宙返り技は **終末技** として実施しなければならない (ジュニアは演技内)。なお、カウントされる **8技** に含まれていなければならない。
- ・側方倒立回転に 1/4 ひねりを加えて前向きに着地する捌き (Tinsica) は認められず、そこから実施した技も認定されない。
- ・片足平均立ち (EG I. 61 または 62) を実施しなければならない。なお、カウントされる 8技に含まれる必要はない。
- ・一演技中に最大 ~~2つ~~ **1つ** の力技 (力倒立技群含む) の難度が認められる。技番号 I - 1~48 の技は力技とみなす。

一演技中に最大 ~~2つ~~ **1つ** の閉脚・開脚旋回、ロシアン系の技の難度が認められる。

- ・ゆかにおいて1つの技は1つのグループ要求のみ満たせる。ある技 (グループ II、III) が終末技として実施された場合、その技は終末技の要求のみ満たすことができ、技のグループの価値を得るためには同じグループから別の技を実施しなければならない。終末技は、技のグループでカウントする5つの内、最初に数えるものとするが、単純な繰り返しの場合は除く。

### 3) 特有の減点

D審判 (ND : ニュートラルディダクション)

欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
演技時間が <del>75秒</del> <b>70秒</b> を超える	2秒まで	2秒を超え 5秒まで	5秒を 超える
<del>3回</del> <b>2回</b> を超えた同じ対角線の連続使用		+ 一回のみ	
<b>終末技</b> で 2回 (3回) 宙返り技を実施しない (ジュニアは演技内)		+	
<b>片足平均立ち技がない</b>		+	

E審判

欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
<b>演技面からの逸脱</b>	+	+	

4) 難度の変更等

番号	変更項目	変更内容
1	枠の統合 難度変更	「水平支持（2秒）」と「中水平支持（2秒）」が統合（C 難度）
2	枠の統合 難度変更	「水平支持（2秒）から伸腕伸身力倒立（2秒）」と、「中水平支持（2秒）から伸腕伸身力十字倒立（2秒）」（アルバリーニョ）が統合（D 難度）
3	難度の変更	「前方かかえ込み2回宙返り1回ひねり」 E 難度→F 難度
4	難度の変更	「前方伸身2回宙返り3/2ひねり」（ザパタ2） H 難度→G 難度
5	枠の変更	「後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり」（ツカハラ）と「後ろとびひねり前方かかえ込み2回宙返りひねり」が別枠（D 難度）
6	枠の変更 難度の変更	「後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり」（ツカハラ）と「屈身2回宙返り1回ひねり」が別枠（E 難度）
7	技の統合	「後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり」と「後方かかえ込み2回宙返り3/2ひねり」「後方伸身宙返り3/2ひねり前方かかえ込み宙返り」（コロステリエフ）が統合（E 難度）
8	枠の変更 難度の変更	「後方かかえ込み（屈身）2回宙返りひねり」、「後ろとびひねり前方かかえ込み（屈身）2回宙返り」から「屈身」が別枠（E 難度）
9	難度の変更	「後方屈身2回宙返り」 C 難度→D 難度
10	難度の変更	「後方かかえ込み3回宙返り」（リューキョ） H 難度→I 難度
11	難度の変更	「後方屈身3回宙返り」（ナゴルニー） I 難度→J 難度
12	難度の変更	「後方伸身2回宙返り5/2ひねり」 G 難度→H 難度
13	枠の統合 難度変更	「後方伸身2回宙返り」と「後ろとびひねり前方伸身2回宙返り」（タマヨ）、「後方伸身2回宙返りひねり」が統合され、「後方伸身2回宙返り」が E 難度に変更
14	難度の変更	「後方伸身2回宙返り3/2ひねり」、「後ろとびひねり前方伸身2回宙返り1回ひねり」（ヒポリト） F 難度→G 難度
15	難度の変更	「後方伸身2回宙返り1回ひねり」、「後ろとびひねり前方伸身2回宙返りひねり」（ペネフ） E 難度→F 難度
16	難度の変更	「後方伸身2回宙返り2回ひねり」 F 難度→G 難度
17	難度の変更	「後方伸身2回宙返り3回ひねり」（シライ3） H 難度→I 難度
18	技の追加	「後方伸身2回宙返り7/2ひねり」（ジャーマン） J 難度
19	枠の変更	「後方伸身宙返りひねり」と「後方伸身宙返り1回ひねり」が別枠（B 難度）
20	枠の変更	EGⅡおよびEGⅢの1回宙返りで1回以上のひねりを伴う技がEGⅣに変更

### 3. あん馬



#### 1) 演技実施について

閉脚や開脚での旋回は、十分に体を伸ばした状態を理想像として実施しなければならない。姿勢的に大きさの不十分な実施は、個々の技として減点される。~~わずかに屈んだ姿勢は容認される。~~演技中の個々の技における腰のまがり、その都度個別の技術欠点として減点される。

#### 2) Dスコアについて

- ・~~他に記載されていない限り、1/2 転向（下向き転向、シュテクリ、下向き逆移動）は同価値である~~
- ・ロシアン転向移動技は、余分な手をつくなどして移動またはロシアン転向が中断されたときには終了したとみなされる。
- ・ウ・グォニアンは、~~片手または~~両手の支持があん部馬背に達するまでに 360°の転向を完了していなければならない。
- ・すべてのシュピンドルを伴う移動技は、技の開始となる支持部分で旋回を 1 回以上回してから始めなければならない。
- ・一把手上のすべての交差倒立技は、逆交差入れで完了しなくてはならない。
- ・開脚旋回で実施するフロップ技の難度の格上げはない。
- ・特別な繰り返し

a) 縦向きでの 3 部分移動は、最大 2 回まで認められる。この規定に該当する技は以下の ~~8~~ 6 技である。

- ・ 縦向き前移動(馬端～把手～把手～馬端)
- ・ マジャール
- ・ 縦向き前移動(両把手を越えて馬端～馬端)
- ・ ドリッグス
- ・ ~~ピロゼルチェフ~~
- ・ 縦向き後ろ移動 3/3(馬端～把手～把手～馬端)
- ・ シバド
- ・ ~~クルバノフ~~ / リード

} 同一技

b) ロシアン転向技は、終末技を含めて最大 2 回まで認められる。あん馬におけるこの特別な繰り返しは拡大解釈され、2 つ目の馬端馬背ロシアン転向技(終末技を含む)や、2 つ目のあん部馬背ロシアン転向技は、繰り返しとしてみなされる。なお、コンバインに含まれる一把手上のロシアンは、この規定を適用しない。

- 例: ・馬端馬背ロシアン 1080° 転向+馬端馬背ロシアン 720° 転向下り=難度なし+~~C~~ B 難度  
・あん部馬背ロシアン 720° 転向+あん部馬背ロシアン 1080° 転向=難度なし+E 難度  
・あん部馬背ロシアン 360° 転向+馬端馬背ロシアン 1080° 転向+馬端馬背ロシアン 360° 転向下り=C 難度+難度なし+~~B~~ A 難度(終末技を始めにカウントする)

c) 交差または(開脚)旋回からの倒立を経過する技は、最大 2 回まで認められる(終末技を除く)。

d) 移動を伴うロシアン転向技は、最大 2 回まで認められる。この規定に該当する技は以下の ~~7~~ 6 技である。

- ・ トンフェイ
- ・ 下向き正転向移動(把手間の着手なしで逆馬端へ)
- ・ 馬端横向き支持からロシアン 630° (以上) 転向移動(3/3 部分)
- ・ ウ・グォニアン
- ・ ~~タロル~~
- ・ ロス
- ・ バンメン

e) ひねりを伴う3部分移動技は、最大2回まで認められる。この規定に該当する技は以下の4技である。

- ・ 正面横移動ひねり、背面横移動ひねり(馬端～馬端)
- ・ ニンレイズ／チトフ
- ・ ニンレイズ2・ケイハ4
- ・ ウルジカ2／パークハート

f) シュピンドル(1回ひねり)技は、最大2回まで認められる。この規定に該当する技は以下の6技である。

- ・ 横向き旋回1回ひねり
- ・ アイヒホルン
- ・ ケイハ1／ケイハ5
- ・ 縦向き旋回1回ひねり
- ・ あん部馬背縦向き旋回1回ひねり
- ・ ベルキ

g) ベズゴ系およびショー系技は、フロップやコンバイン、倒立技を含め、~~それぞれ~~合わせて最大2回まで認められる。

h) 開脚旋回で実施される技は最大4回まで認められる(終末技を除く)。

I) ブスナリ系技は~~2回まで~~1回のみ実施することができる。

J) 移動を伴う技について、同系の技は1回だけ実施することができる。2回目からは繰り返しとみなされ、最も高い難度のみカウントする。該当する技は以下の技に限定される。

i ロシアン転向3/3部分移動技

- 馬端横向き支持からロシアン630°(以上)転向移動(3/3部分)(D: III-64)
- ウ・グォニアン(E: III-65)
- ロス(D: III-70)

ii トンフェイ系の技

- 下向き正転向移動(把手間の着手なしで逆馬端へ)(C: III-57)
- トンフェイ(D: III-58)
- バンメン(E: III-59)

iii ニンレイズ系の技

- ニンレイズ(D: III-22)
- ニンレイズ2(E: III-23)

- 例 ・ニンレイズ(D: III-22)+ニンレイズ2(E: III-23) = 繰り返し+E  
 ・ニンレイズ(D: III-22)+ケイハ4(E: III-23) = D+E  
 ・ティトフ(D: III-22)+ニンレイズ2(E: III-23) = D+E

### 3) あん馬特有の減点

D 審判 ~~「馬体の3部分を使用しない」 ND 0.30~~

E 審判

欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
倒立において力を使う	+	+	+ (不認定)
倒立での停滞や停止	+	+	+ (不認定)
縦向き旋回と移動において正しい向きからの逸脱(技ごとに)	>15°~30°	>30°~45°	45°を超える (不認定)



4) 難度の変更等

番号	変更項目	変更内容
1	難度変更	「あん部馬背縦向き旋回 1 回ひねり」(2 回以内の旋回で) E 難度→F 難度
2	難度変更	「ショー」 E 難度→D 難度
3	難度変更	「把手上ロシアン 360° (540°) 転向」 B 難度→A 難度
4	難度変更	「把手上ロシアン 720° (900°) 転向」 C 難度→B 難度
5	難度変更	「把手上ロシアン 1080°以上転向」 D 難度→C 難度
6	難度変更	「馬端馬背ロシアン 360° (540°) 転向」 B 難度→A 難度
7	難度変更	「馬端馬背ロシアン 720° (900°) 転向」 C 難度→B 難度
8	難度変更	「馬端馬背ロシアン 1080°以上転向」 D 難度→C 難度
9	難度変更	「ロシアン 360° ( 540°) 転向下り」 B 難度→A 難度
10	難度変更	「ロシアン 720°(900°) 転向下り」 C 難度→B 難度
11	難度変更	「ロシアン 1080° (以上) 転向下り」 D 難度→C 難度
12	難度変更	「下向き正移動下向き転向下り」 B 難度→A 難度
13	枠の統合	「ケイハ 2」と「馬端旋回ひねり」が統合 (B 難度)
14	枠の統合	「とび横移動 (馬端～馬端)」と「1 回の旋回で横移動」が統合 (D 難度)
15	枠の統合	「ドリッグス」と「縦向き前移動 (両把手を超えて馬端～馬端)」が統合 (E 難度)
16	枠の統合	「リード」と「クルバノフ」が統合 (E 難度)
17	削除	「一把手上横向き旋回」が削除
18	削除	「縦向き 1/3 移動ひねり」が削除
19	削除	「縦向き (1/2 or 2/3) 前 (後ろ) 移動ひねり」が削除
20	削除	「ピロゼルチェフ」が削除
21	削除	「ウルジカ」が削除
22	削除	「クロル」が削除

## 4. つり輪



### 1) 演技実施について

- ・力静止技へ持ち込む際の振動や引き上げは、肩や体の位置が静止する最終姿勢の位置よりもから  $5^\circ$  を超えて上がってはならない。角度は、握り手と肩の中央を結ぶ線で示す。この減点は、最終的に静止する位置や姿勢に対する減点とは異なる。
- ・構成上の減点は  $0.30$  となる。例えばホンマ支持から脚前挙支持に脚をあげることや開脚前挙支持から脚前挙支持に戻すこと、上がり支持から脚前挙支持に脚をあげること、ホンマ支持から後ろに下ろして逆懸垂等である。

### 2) Dスコアについて

- ・~~ダチョギー系の技は最大2回まで認められる。~~
- ・ヤマワキまたはジョナサンから直接後ろ振り上がり倒立（2秒）を実施した場合には、ヤマワキまたはジョナサンの難度が1段階格上げされる。なお、その振動倒立技はカウントされる8技に含まれていなければならない。
  - ジョナサン（C）～後ろ振り上がり倒立（2秒）（C） = D + C
  - ヤマワキ（B）～ジョナサン（C）～後ろ振り上がり倒立（2秒）（C） = B + D + C
- ・振動や引き上げからの力静止技において、最終静止姿勢よりも肩や体の位置が  $5^\circ$  を超えて上がってはならない。最終静止姿勢からの逸脱が  $45^\circ$  を超える場合は、その価値は認められず、 $0.50$  の減点となる。その後、最終的な静止姿勢がみられた場合はその技は認められる。
  - 例1：肩角度が  $45^\circ$  を超える高さから持ち込まれたホンマ十字懸垂は  $0.50$  減点され、静止時間が満たされていれば十字懸垂の **BC** 難度が与えられる。
  - 例2：肩角度が  $45^\circ$  を超える十字懸垂から中水平支持に引き上げた場合は  $0.50$  減点され、静止時間が満たされている場合は中水平支持の **D** 難度が与えられる。
- ・懸垂からの引き上げ技は、振動からの力静止技に分類されないように、腕と体を伸ばし、ゆっくりと実施しなければならない。引き上げは、腕と体を垂直に真っ直ぐに伸ばした姿勢から始めなければならない。腕や体のまがり角が  $45^\circ$  を超えていた場合、その価値は認められず  $0.50$  の減点となる。
- ・ナカヤマはゆっくりと実施され完全な背面水平懸垂を経過しなければならない。不完全な場合は実施減点となり、不認定となる場合もある。
- ・力静止技から力静止技への引き上げを行う際には、体の明確な動き（体幅以上）が求められる。もし引き上げが完璧な静止位置から始まらなければ、その技は減点の対象となる。最小限の体の動きしかない場合は、最後の静止技の難度のみが認められる。
  - 例1：背面水平懸垂から引き上げ中水平支持
  - 例2：中水平支持から引き上げ水平支持

4) 難度の変更等

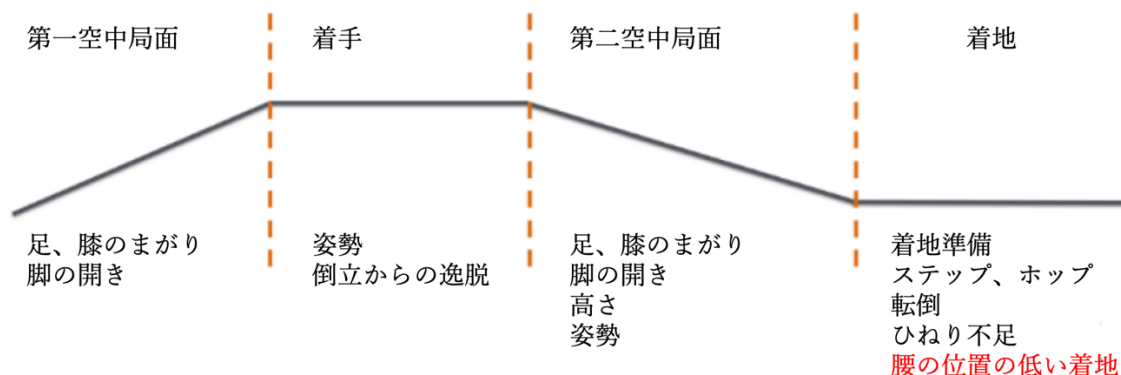
番号	変更項目	変更内容
1	難度変更	「前方かかえ込み2回宙返り懸垂(ヤマワキ)」C難度→B難度
2	難度変更	「前方屈身(伸身)2回宙返り懸垂(ジョナサン)」D難度→C難度
3	難度変更	「十字倒立(2秒)」C難度→D難度
4	難度変更	「懸垂から伸腕で引き上げ上向き中水平支持(2秒)」(タロック2) F難度→G難度
5	難度変更	「脚前拳十字懸垂から伸腕屈身力十字倒立(2秒)」D難度→E難度
6	難度変更	「十字懸垂から伸腕伸身力十字倒立(2秒)」E難度→F難度
7	難度変更	「中水平支持から」伸腕伸身力十字倒立(2秒)」E難度→F難度
8	難度変更	「背面水平懸垂経過引き上げ十字倒立(2秒)」(カルモナ) F難度→G難度
9	難度変更	「懸垂から伸腕伸身中水平支持(2秒)」(バランディン1) E難度→F難度
10	難度変更	「懸垂から伸腕伸身十字倒立(2秒)」(バランディン2) F難度→G難度
11	難度変更	「後方屈身3回宙返り下り」(ウィッテンバーグ) H難度→I 難度
12	枠の統合 難度変更	「後方屈身2回宙返り懸垂」と「後方伸身2回宙返り懸垂(オニール)」が統合(D難度)
13	枠の統合 難度変更	「十字懸垂(2秒)、脚前拳十字懸垂(2秒)」と「脚上拳十字懸垂(2秒)」が統合し、C難度へ変更
14	枠の統合 難度変更	「アザリアン」と「タイ」が統合(D難度)
15	枠の統合 難度変更	「ナカヤマ」と「グ・キュウ・チャン」が統合(D難度)
16	枠の統合 難度変更	「十字倒立からゆっくり下ろして逆懸垂経過伸腕伸身逆上がり十字懸垂(2秒)」(ボロビオフ)と「十字倒立からゆっくり下ろして逆懸垂経過伸腕伸身逆上がり脚上拳十字懸垂(2秒)」(ゾウ)が統合(ボロビオフ・ゾウ)(D難度)
17	枠の統合 難度変更	「後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり下り」と「後方かかえ込み2回宙返り3/2ひねり下り」が統合(C難度)
18	技名の追加	「ゆっくりと伸腕伸身で前に回り(脚前拳)十字懸垂(2秒)」D難度(ダフチャン)
19	技名の追加	「ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり十字倒立(2秒)」F難度(シーモノフ)
20	グループの 変更	「ほん転逆上がり、脚を腕の上に乗せた開脚前拳支持(2秒)」B難度(デルチェフ)がE G IIIへ変更
21	技の追加	「十字倒立からゆっくり下ろして逆懸垂経過伸腕伸身逆上がり中水平支持(2秒)」(ヨブチェフ)の枠に新たに「十字倒立からゆっくり下ろして逆懸垂経過伸腕伸身逆上がり水平支持(2秒)」が追加(E難度)
22	削除	「後ろ振り上がり開脚前拳支持(2秒)」が削除
23	削除	「十字倒立から押し上げ倒立(2秒)」が削除
24	削除	「ゆっくりと前方伸身支持回転伸腕伸身力倒立(2秒)」が削除
25	削除	「ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転十字倒立(2秒)」が削除
26	削除	「水平支持から伸腕伸身力十字倒立(2秒)」が削除
27	削除	「ゆっくりと伸腕伸身逆上がり中水平経過力倒立(2秒)」(アイト・サイド)が削除
28	削除	「後ろ振り上がり脚上拳十字懸垂(2秒)」(カトー)が削除

## 5. 跳馬



### 1) 基本的なE審判の採点

- a) 第一空中局面：両手による着手まで
- b) 支持局面：馬体に触れた瞬間から手が離れるまで
- c) 第二空中局面：空中局面の高さおよび姿勢、着地準備の段階まで
- d) 着地：着地準備から最終的な着地姿勢まで
- e) E審判は段階ごとに減点をしなければならない。



### 2) Dスコアについて (技のグループ)

- I. 1回以上のひねりを伴う1回宙返り技
- II. 前転とび、前転前方1回宙返り、すべての前方2回宙返り技 (EGIを除く前転とび系の技)
- III. 側転とびとツカハラ (ひねり)、カサマツ、すべての後方2回宙返り技 (EGIを除く側転とび系の技)
- IV. ロンダート踏切の技でひねりを伴う1回宙返り技
- V. ロンダート踏切で単純なひねりを伴うまたは伴わない技、すべての2回宙返り技 (EGIVを除くロンダート踏切系の技)

各跳越技は、グループごとに分類され、それぞれの跳越技番号と価値点が難度表および跳馬価値点一覧表に記載されている。次の一般原則が適用される。

- ・ユルチェンコは、類似したツカハラ、あるいはカサマツと同価値である。

### 3) E審判

欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
前方系または側転系の技における着手時の角度逸脱	30° まで	>30°~60°	
腰が膝より低い着地姿勢			+

### 4) 難度の変更等

- ・跳越技の価値点が基本的に0.4下がった。(原本を参照のこと。)
- ・ロンダート、1回ひねり着手技が全て削除された。

番号	変更項目	変更内容
1	追加	122 ツカハラ 5/2 ひねり Dスコア 3.6

## 6. 平行棒



### 1) 実施と演技構成の方向性について

- ・単純な方向変換または懸垂や支持への振り下ろしのような、無価値な腕支持や支持での後ろ振りは減点対象になる。

例：・腕支持後ろ振りから懸垂に下ろしてけ上がり

- ・支持後ろ振りから腕支持に下ろして前振り上がり
- ・支持後ろ振りから下ろして懸垂
- ・後ろ振り倒立(2秒静止の有無に関わらず)から下ろして腕支持、懸垂、支持
- ・腕支持へのけ上がり、またはけ上がり瞬時支持から下ろして腕支持
- ・倒立から前に下ろし、腕支持前方ローリング

※後ろ振り倒立の後、次の技は同じ方向に行わなければならない。(倒立ひねり、ヒーリーなど)

- ・ディアミドフなどの倒立で完了する技は、次に続く長懸垂技や腕支持系の技に持ち込む前に、腕を伸ばして明確な倒立姿勢を示さなければならない。明確な倒立姿勢が見られない場合、その技は不認定となる可能性がある。

### 2) 技のグループ(EG)について

- I. 腕支持振動技
- II. 両棒での支持技
- III. 長懸垂・逆懸垂振動技
- IV. 終末技

### 3) 特別な繰り返し

- ・前振り上がりから倒立になる技は最大で2回まで認められる。該当する技は以下の7技。
  - 前振り上がりひねり倒立
  - 前振り上がり 1/4 ひねり単棒倒立
  - 前振り上がり片腕支持 3/4 ひねり単棒横向き倒立経過、軸手を換えて片腕支持 3/4 ひねり腕支持 (ソラキディス腕支持)
  - 前振り上がり片腕支持 3/4 ひねり単棒横向き倒立経過、軸手を換えて片腕支持 3/4 ひねり支持 (ソラキディス)
  - ほん転 1/4 ひねり単棒横向き倒立 (コフトゥン)
  - 前振り上がり片腕支持 1 回ひねり倒立 (リチャード)
  - 前振り上がり片腕支持 5/4 単棒横向き倒立 (ソラキディス 2)

### 4) 平行棒特有の減点

#### E 審判

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
宙返り技でバーを握る前に、水平位で体の伸ばしが見られない	±	±	
宙返り技でバーを握るときにコントロールを失う、または器械にぶつかる		±	±
宙返り技でバーを握る前に、水平位で体の伸ばしが見られない、バーを握るときにコントロールを失うまたは器械にぶつかる	+	+	+

## 5) 難度の変更等

番号	変更項目	変更内容
1	記述変更	後ろ振り <del>(単棒)</del> 倒立 (2秒)
2	削除	「前振り開脚抜き前方宙返り腕支持」が削除
3	難度変更	「後方棒上かかえ込み2回宙返り腕支持 (モリスエ)」 D難度→E難度
4	難度変更	「後方棒上屈身2回宙返り腕支持 (ファン・リーピン)」 E難度→F難度
5	難度変更	「後方棒上2回宙返りひねり腕支持 (クアビタ)」 F難度→G難度
6	難度変更	「(単棒) 倒立からヒーリー腕支持」 B難度→A難度
7	難度変更	「単棒倒立になる振動技 (B難度以上) からヒーリー腕支持」 C難度→B難度
8	難度変更	「(単棒) 倒立から片腕支持1回ひねり支持」 (ヒーリー) D難度→C難度
9	難度変更	「単棒倒立になる振動技 (B難度以上) からヒーリー支持」 (ベージェナル) E難度→D難度
10	難度変更	「後ろ振りとびひねり倒立」 B難度→C難度
11	難度変更	「後ろ振りとび3/4ひねり倒立」 C難度→D難度
12	難度変更	「後ろ振りとび1回ひねり倒立 (ギャッツン)」 D難度→E難度
13	難度変更	「後ろ振りとび5/4ひねり倒立経過1/4ひねり倒立 (ギャッツン2)」 E難度→F難度
14	難度変更	「前方かかえ込み2回宙返り腕支持」 D難度→E難度
15	難度変更	「前方屈身2回宙返り腕支持」 E難度→F難度
16	削除	「前方かかえ込み (屈身) 宙返り1/4ひねり単棒懸垂」が削除
17	難度変更	「前振り上がり後方かかえ込み2回宙返り腕支持 (ドミトリエンコ)」 E難度→F難度
18	難度変更	「前振り上がり後方屈身2回宙返り腕支持 (リー・シャオペン)」 F難度→G難度
19	難度変更	「後ろ振り上がり前方かかえ込み2回宙返り腕支持」 E難度→F難度
20	難度変更	「懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り腕支持 (ベーレ)」 D難度→E難度
21	難度変更	「屈身ベーレ」 E難度→F難度
22	難度変更	「ベーレ1回ひねり (キンテロ)」 G難度→H難度
23	難度変更	「懸垂前振りひねり前方かかえ込み2回宙返り腕支持 (タナカ)」 F難度→G難度
24	難度変更	「懸垂前振りひねり前方屈身2回宙返り腕支持 (エスパルサ)」 G難度→H難度
25	難度変更	「棒下宙返り、かかえ込み姿勢でひねり腕支持 (ギャニオン)」 C難度→B難度
26	難度変更	「棒下宙返り、屈身姿勢でひねり腕支持 (ギャニオン2)」 D難度→C難度
27	枠の分割 難度変更	「前方屈身 (伸身) 宙返り1回 (3/2) ひねり下り (C難度)」が「1回ひねり (B難度)」と「3/2ひねり (C難度)」に分割
28	技の追加	「棒端懸垂前振り後方伸身2回宙返り下り」 E難度
29	技の追加	「棒端懸垂前振り後方かかえ込み3回宙返り下り」 G難度

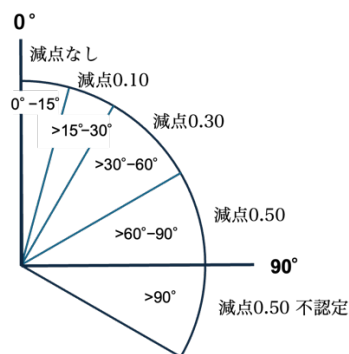
## 7. 鉄 棒



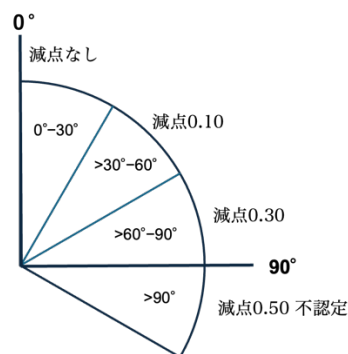
### 1) 演技実施について

- すべての倒立を経過する技の角度逸脱は、下記の表に従って減点する。

倒立を経過する角度	アドラー、シュタルダー、 エンドー、1/2 ひねりなど	ひねって片大逆手または大逆 手、クースト、とび車輪など
0° ~ 15°	減点なし	減点なし
>15° ~ 30°	-0.10	
>30° ~ 60°	-0.30	-0.10
>60° ~ 90°	-0.50	-0.30
90° を超える	-0.50 (不認定)	-0.50 (不認定)



アドラー、シュタルダー、エンドー  
1/2ひねりなど



ひねって片大逆手または大逆手  
クースト、とび車輪など

### 2) Dスコアについて

組合せ加点について(CV)

組合せ加点は、下記のとおりとする。

手放し技		手放し技		加点
C 難度	+	D 難度以上	=	0.10
D 難度	+	D 難度	=	0.10
D 難度以上	+	E 難度以上	=	0.20

(この逆も可)

EG I または III の技		手放し技		加点
D 難度以上	+	D 難度	=	0.10
D 難度以上	+	E 難度以上	=	0.20

(この逆も可)

※ カウントされる 8 技の中に含まれていなければならない

### 3) 補足説明

- 特別な繰り返し

トカチェフ系 (ピアッティを含む)、コバチ系、ギンガー系、イエーガー系、マルケロフ系、バーを越えながら前方宙返り系の手放し技は演技中に最大 2 回まで実施することができる。ただし、それらの手放し技は他の手放し技と直接連続した場合に限り 3 回目の実施が認められる。

- 2つの手放し技を直接連続して実施した場合に限り、5 目目の手放し技の実施が認められる。
- チェコ式車輪後の実施について

シュタイネマンから後方浮腰回転両足抜き支持の後にシュタルダー系を実施した場合、角度逸脱の減点はされないが、価値も与えられない。



4) 鉄棒特有の減点

E 審判

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
技が意図する方向へ続かない ※逆方向に演技を続行した場合に適用		+	(不認定)

5) 難度の変更等

番号	変更項目	変更内容
1	削除	「大順手車輪」削除
2	難度変更	「ヤマワキ1回ひねり」(ウェルストロム) F 難度→G 難度
3	難度変更	「伸身トカチェフ1回ひねり」(リューキン) F 難度→G 難度
4	難度変更	「伸身ピアッティ1回ひねり」(スアレス) G 難度→H 難度
5	枠の変更 難度変更	「イエーガー」と「屈身イエーガー」が別枠になり、「屈身イエーガー」が 難度変更 (C 難度→D 難度)
6	難度変更	「伸身イエーガー」(バラバノフ) D 難度→E 難度
7	難度変更	「伸身イエーガー1回ひねり懸垂」(ウインクラー・ポゴレロフ) F 難度→G 難度
8	難度変更	「伸身イエーガー2回ひねり懸垂」 G 難度→H 難度
9	難度変更	「後方屈身(伸身)宙返りひねり懸垂」(ギンガー・サプロネンコ) C 難度→D 難度
10	難度変更	「ギンガー1回ひねり」(デフ) F 難度→G 難度
11	難度変更 記述変更	「バーを越えながら前方かかえ込み(開脚)宙返り懸垂」(ゲイロード) D 難度→E 難度
12	難度変更	「ゲイロードひねり」(ペガン) F 難度→G 難度
13	難度変更	「ゲイロード1回ひねり」(コーディノフ) G 難度→H 難度
14	難度変更	「屈身ゲイロード」 E 難度→F 難度
15	難度変更	「屈身ペガン」(マラス) G 難度→H 難度