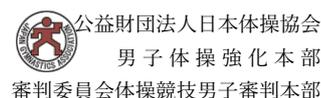


## 体操競技男子2025年版採点規則情報 (Ver.2.0)



FIG（国際体操連盟）は2025年4月25日に公式ホームページ上にて2025年版採点規則【2025年4月改訂版】（2025-2028 Code of Points (25 April 2025)）を掲載し、一部の内容に修正・変更が加えられました。

本情報は、主な変更点を抜粋し、日本語に翻訳したものです。国内競技会においてもこの公開をもって適用することといたします。

FIG公式サイト：2025-2028 Code of Points (25 April 2025)

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

## 一般条項

ページ	修正項目	修正内容
7	文章の変更	2-1条 選手の権利 ウォームアップ ー 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50秒間のボディウム上で直前練習をする権利が与えられる。 <b>跳馬に限り最大2回の跳越が許可される。</b>
9	表の変更	2-4条-1 違反と罰則 行為に関する違反 違反:公式ウォームアップ時間を守らない。 <b>または、跳馬において最大2本のウォームアップを超える。</b> 罰則:D1審判によって決定点から各々0.30減点
10	文章の変更	3-1条 コーチの権利 k) 上級審判員にタイムやライン減点、 <b>着地加点</b> の再確認を求めること。
14	文章の追加	5-4条-1 D審判の任務 c) Dスコアの内容は以下のとおりである。 ー 難度表に則った技の(難度) 価値について ー それぞれの種目特有に定められた組合せ加点について ー 実施された技のグループの数と価値について ー <b>着地加点について</b>
14	文章の追加	5-4条-1 D1審判の任務 <b>h) 各種目の特別ルールに従い、適切な着地加点が正しく適用されていることを確認すること。</b>
16	文章の変更	5-6条 審判員の座席位置 ー D審判団は、 <b>器械に対し中央に位置種目ごとに最適な位置に配置する。</b>
19	文章の変更	7-2条 技のグループと終末技について 6. <b>カウントされた7技(ゆか:8技)の内、</b> 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。)
19	文章の変更	7-2条 技のグループと終末技について 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、0.6の難度価値点と0.60のグループ点を得ることができる) <b>ただし、ゆかには適用されない。</b>
19	文章の変更	7-2条 技のグループと終末技について 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。 <b>その際、脚の開き、腕の動き、準備不足などの他の減点要素があっても、着地加点は無効にはならない。ただし、バランスを保つためにかかたが浮いた場合は、着地加点は与えられない。</b>

## ゆか

ページ	修正項目	修正内容
31	文章の変更	10-2条-1 演技実施について f) 演技は両足をそろえて着地する <b>跳躍技宙返り技</b> で終了しなければならない。
32	文章の削除	10-2条-2 Dスコアについて <b>b) 後ろとびひねり系の技は後方系の跳躍技に含まれる。例えば、「後ろとびひねり前方かかえ込み2回宙返りひねり」は「後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり」と同じ技である(D難度)。</b>
33	表の変更	10-3条 ゆか特有の減点 D審判(ニュートラルディアクション) 欠点:2回を超えた同じ対角線の連続使用( <b>1回のみ</b> ) 中欠点: <b>● 1回のみ</b>
33	表の削除	10-3条 ゆか特有の減点 E審判 欠点:転で終わる跳躍技において <b>支持が見られない</b> 中欠点:手の甲が触れる <b>大欠点:支持がない</b>
42	難度表の変更	技番号の変更 <del>III-30</del> <b>III-60</b> 「後方伸身2回宙返り5/2ひねり」(H)
43	難度表の変更	技番号の変更 <del>III-50</del> <b>III-30</b> 「後方かかえ込み2回宙返り7/2ひねり(ミナミ)」(H)

あん馬

ページ	修正項目	修正内容																								
49	文章の変更	11-2条-2 Dスコアについて 2. 補足説明 a.7) ウ・グォニアンは、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。また、ウ・グォニアンの後に他の技を続けることができる(馬端ロシアン転向180°や360°など)。ウ・グォニアンの後に他の技を続けることができる(馬端ロシアン転向180°や360°など)。																								
49	文章の変更	11-2条-2 Dスコアについて a.10) すべてのシュピンドルを伴う移動技は、適切な位置横向きまたは縦向きでの正面支持から開始しなければならない。																								
50	文章の追加 表の追加	11-2条-2 Dスコアについて d) 複合技 d.1) 一把手上で特定の技を連続して組み合わせることができる。これらの組み合わせ技となる2つのタイプ(フロップとコンバイン)は、グループIIとみなされる。 i. フロップは、一把手上縦向き旋回(1/4転向を伴っても)や、シュテクリA、シュテクリB、ベルトンチェリとダフチャンの組み合わせによって構成される技である。 -シュテクリAは連続の最後に使用できる。 -ベルトンチェリとダフチャンは連続の開始に使用できる。 -このような複合技(フロップ)は、D、E、F難度にのみなり得る(3技または4技)																								
		<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td colspan="4">一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>一把手上旋回/シュテクリB</td><td>+</td><td>D</td><td>E</td></tr> </table> <small>※シュテクリAはフロップの最後でのみ使用できる。</small> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td colspan="4">一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA</td></tr> <tr><td>1+2</td><td>3</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>ベルトンチェリ/ダフチャン +一把手上旋回</td><td>+</td><td>E</td><td>F</td></tr> </table> <small>※シュテクリAはフロップの最後でのみ使用できる。</small>	一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA				1	2	3	4	一把手上旋回/シュテクリB	+	D	E	一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA				1+2	3	4		ベルトンチェリ/ダフチャン +一把手上旋回	+	E	F
一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA																										
1	2	3	4																							
一把手上旋回/シュテクリB	+	D	E																							
一把手上旋回/シュテクリB/シュテクリA																										
1+2	3	4																								
ベルトンチェリ/ダフチャン +一把手上旋回	+	E	F																							
54	表の変更	11-3条 あん馬特有の減点 縦向き旋回や横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)																								
58	難度表の変更	技名の追加 II-36 あん部馬背縦向き旋回1回ひねり(2回以内の旋回で)(ムシキディス)																								
66	難度表の変更	技名の変更 IV-1 ・馬端下向き転向下り ・馬端ロシアン180°(270°)転向下り																								
66	難度表の変更	新しい技の追加 IV-22 (D難度) ・馬端から反対の馬端へロシアン180°転向移動倒立下り(ペルラン) ・ベルトンチェリ倒立下り(タルゲッタ)																								
		<p style="text-align: center;">(ペルラン) <span style="margin-left: 200px;">(タルゲッタ)</span></p>																								

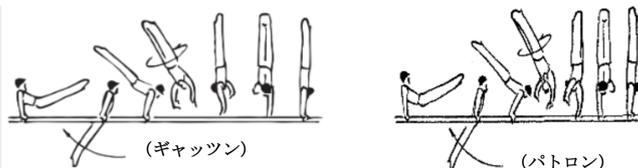
つり輪

ページ	修正項目	修正内容
68	文章の変更	12-2条-1 演技実施について 演技開始時は腕と体を垂直にまっすぐ伸ばした正しい懸垂姿勢で懸垂しから開始されなければならない。腕が垂直でない場合、小欠点となる。静止した姿勢から始められず、振動を伴った力技についても同様の減点が与えられる。また、最初の動きに移る際に、腕をまげてはならない。
71	文章の追加	12-2条-3 技の実施に関わる内容 10. け上がり系の技は、深い腰まげから始まり、その後に明確な振動を必要とする技である。例えば、後方け上がり中水平支持(2秒)(III-47)において、最小限の腰のまげ伸ばしで実施された場合、振動ではなく力を使っていると判断し、減点の対象となる。け上がり系の技は、特別に記載しない限り、腕を伸ばした状態で実施することが求められる。
72	表の変更	12-3条 つり輪特有の減点 E審判 欠点:振動からの力静止技や静止技における腕のまがり 大欠点:● 不認定
72	表の変更	12-3条 つり輪特有の減点 E審判 欠点:力静止技または押し上げにおける腕のまがり 大欠点:● 不認定
84	難度表の変更	新しい技の追加 III-4 (D難度) 前振り上がり脚上挙十字懸垂(2秒)
90	難度表の変更	新しい技の追加 IV-60 (G難度) 後方かかえ込み2回宙返り3回ひねり下り

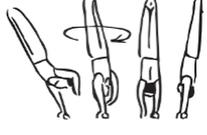
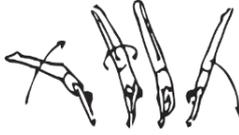
## 跳馬

ページ	修正項目	修正内容
94	文章の変更	13-2-2条 Dスコアについて 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、ひねりを伴わない1回宙返り技、すべての2回宙返り技(グループIVを除くロンダート踏切系の技)
94	文章の削除	13-2-2条 Dスコアについて 2. e) 他に記載されていない限り、ロンダートから3/4または1回ひねりを加えて着手する技は、類似したツカハラ系の技よりも0.60高い価値を有する。
95	文章の追加	13-2-2条 Dスコアについて 9. 50秒間のウォームアップ中に選手は最大2本の跳越を許可される。選手は50秒のウォームアップ時間を経過した場合でも、2本の跳越をする権利がある。跳馬の上に立ってジャンプや宙返りを行うこともウォームアップとみなし1本の跳越にカウントする。線審は最大2本の跳越が守られているか監視する責任を負う。最大2本の跳越が守られない場合、最初の跳越から0.3のニュートラルディダクションがなされる。
97,103	難度表の変更	新しい技の追加(難度表/価値点一覧表) 
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #404 #405 伸身コルチェンコ1回ひねり
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #405 #406 伸身コルチェンコ3/2ひねり
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #406 #407 伸身コルチェンコ2回ひねり
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #407 #408 伸身コルチェンコ5/2ひねり(シューフェルト)
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #408 #409 伸身コルチェンコ3回ひねり(シライ/キム・ヒファン)
97,103	難度表の変更	技番号の変更(難度表/価値点一覧表) #409 #410 伸身コルチェンコ7/2ひねり(シライ2)

## 平行棒

ページ	修正項目	修正内容
106	文章の追加	14-2条-1 演技実施について b) 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) それ以外の場合は方向変換の減点が適用される。 ※以降b)~j)がc)~k)に変更
109	文章の追加	14-2条-2 Dスコアについて 4. 特別な繰り返し a)宙返り技について :懸垂前振りひねり前方2回宙返り系の技 ・(G: III-72) 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) ・(H: III-78) 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)
115	難度表の変更	技の削除 <del>II-33 マクーン腕支持 前振り片腕支持3/4ひねり単棒倒立経過同軸手で3/4ひねり支持</del>
117	難度表の変更	技名の変更・挿絵の追加 II-83 後ろ振りとび1回ひねり倒立(または逆1回ひねり倒立)(ギャッツン)(パトロン) 

# 鉄棒

ページ	修正項目	修正内容
130	文章の変更	15-2条-1 演技実施について 1. 選手は、両足をそろえた直立姿勢もしくは短い助走からジャンプするか補助により、正しい懸垂姿勢にならなければならない。採点は、選手の足がマットから離れたときから開始される。演技開始の振り出しは、最大3回のスイングまたは動作が認められる。3回を超えたスイングは0.3の減点を伴う。
131	文章の変更	15-2条-1 演技実施について 2. 実施と演技構成の方向性 d) 倒立になる後方の振動から、単純な方向変換や懸垂への振り下ろしは減点対象になり、構成上の欠点無価値な振れ戻り、振り下ろしの欠点として毎回0.30の減点となる。
133	文章の変更	15-2条-2 Dスコアについて 6. 2つの手放し技を直接連続して実施した場合に限り、5つ目の手放し技(グループⅡ)の実施が認められる。(最低C+C)
136	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 I-14 前方車輪1回ひねり片大逆手 
136	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 I-15 前方車輪1回ひねり大逆手 
136	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 I-19 前方車輪ひねり倒立 
137	難度表の変更	技名の変更 I-27 前方車輪1回ひねり片手大逆手後ろ振り上がり1回ひねり逆手倒立(ツォ・リミン)
137	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 I-37 後方車輪ひねり倒立 
138	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 I-56 後方車輪ひねり大逆手 
140	難度表の変更	技名の変更・挿絵の変更 Ⅱ-3 ・後ろ振り上がり開脚とび越しひねり懸垂(マルケロフ) ・マルケロフひねり倒立(プリンチビ) 