



**WE ARE
GYMNASTICS!**

GYMNASTICS.SPORT



2025 ワールドカップ シリーズ

審判研修



プレゼンテーションの内容

- Q & A
- ルールの更新
- 映像研修



各スライドのタイトルに注目してください



身体難度 個人



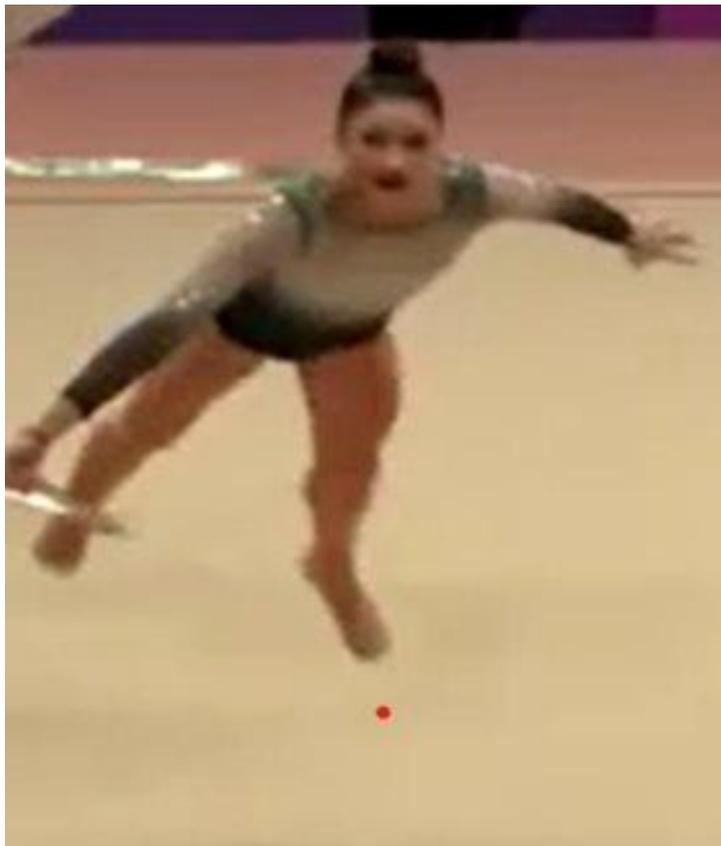
ジャンプ/リープ

バタフライジャンプの評価と実施方法



“バタフライ”ジャンプ P.74

脚は連続して空中に半円を描く。
各脚の最高点は水平または水平より高くなければならない。



- ・脚は連続して空中に半円を描く。
各脚の最高点は水平または水平より高くなければならない。
- ・空中で、胴は水平または水平のわずかに下の位置にある。
胴を垂直に下向きにはできない。
- ・踏み切りから着地までに最低 180° の回転
- ・脚の入れ替えは、脚が水平に達し、胴が水平になった時に行なわなければならない。
- ・脚と胴の誤差は減点の対象になる。

評価

- ・脚の誤差は水平線を基準に評価される。
-水平より下にある場合は減点。最も低い脚に対して減点。
- ・胴の誤差は水平線を基準に評価される。
-水平より上に胴がある場合は減点。



バランス：静止位置vsキック



10.2.2. バランスの形が明確で、手具技術要素を正確に実施していたが（例、支持なしの側方開脚で形の間ボールを突く）静止位置が不十分である場合（1秒未満）、バランスは実施減点を伴い有効：“形が1秒間保持されていない”0.30点。

10.2.3. 静止位置が全く見えない場合（スウィング／キック）、DBは無効（基礎的特徴の大きな変更）。

質問

1秒未満（有効）と、スィング/キック（無効）の違いは何か？

答え

- ・ 1秒の静止、手具操作と同時
-有効、静止なしの減点なし
- ・ 1秒未満の静止、手具操作と同時
-有効 + 静止なしの減点あり
- ・ スィング／キック（静止なし）
-無効 + 静止なしの減点あり



手具の空中下でのDBとブーメランでのDB



2.6.3. 高い投げ~~またはブーメラン~~の空中下での単独のDBは以下の従って有効:

- 高い投げ ~~またはブーメラン~~の空中下での単独のDBは必須条件の基礎的特徴に従って実施された場合、演技中の価値は有効。
- 低い投げの下での単独のDBは無効。
- “空中下”での単独のDBは操作の1つの種類である;投げ/~~ブーメラン~~の種類に関わらず各演技に1度実施することができる。
- 単独のDBが空中下で実施された場合、DBがDAの基準であったとしても、その投げと／または受けでいかなる価値の他のDBを実施することはできない。最初のDBのみが評価される。
- 手具の空中下でのDBの後に手具を喪失した場合、DBは無効。



3.3.4. リボン - ブーメラン

説明



ブーメランは3つの動きで構成されている：

1. スティックを空中、または床上に沿って**放す**（投げ）。
 - リボンの布に関する制限はない：リボンの端を持っていても、布が身体上／手を滑らせていても、スティックが床につくか床上に沿って止まる前に端を取り戻す限り、リボンが完全に自由な状態であってもよい。
2. **引き戻し**は、布の端（端から最大で50cm）を保持し、布が空中で伸びている間（スティックが床に触れているいないにかかわらず）、または床上に沿って伸びている間に行う。
 - 引き戻しは以下のタイミングで実施
 - 空中下
 - 床について直ちに
 - 床上に沿って放す場合：床上に放したリボンは短時間であれば可能。
 - ブーメランは、スティックを受ける前に1つまたは複数の引き戻しを伴って実施することができる。最初のスティックの放しと受けの間の全ての動作は、1つの同じ手具技術要素に属する（2つまたはそれ以上の単独のブーメランではない）。
3. **スティックの受け**
リボンの放しがなく、引き戻しとスティックの受けのみを含む要素は、ブーメランの定義を満たしていない

ブーメランの投げの最中にDBを行い、受けの際にカブリオールをすることはDAでは許可されない。
DBは、投げの間、ブーメランの下、または受けの間のいずれかで行うことができる。

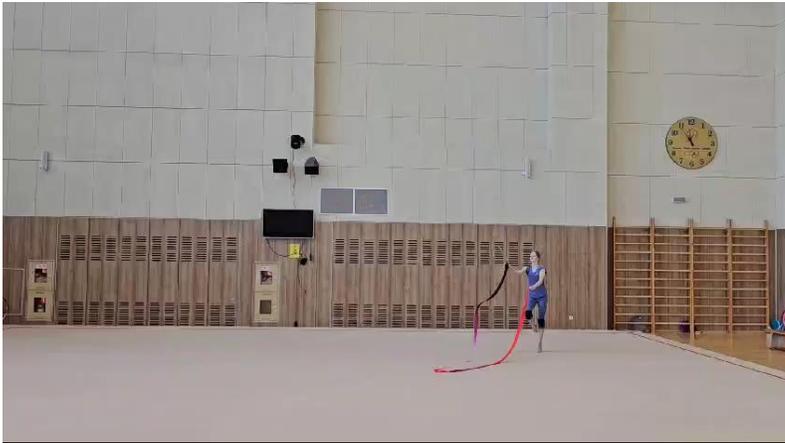




3.3.4. ブーメラン



2つのDBとブーメラン



投げ

DB 0.10 と DA0.40

受け

2つ目のDA中のDB = 0.00

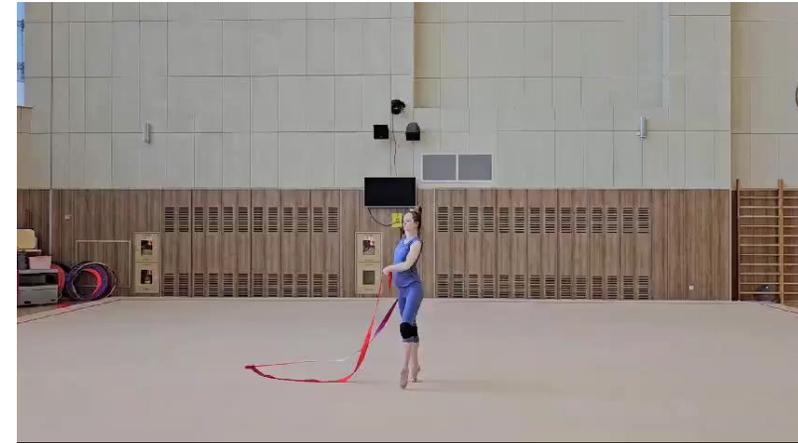


投げ

DB 0.50

受け

DA = 0.00
DBの基準とDB = 0.00



投げ

DB 0.50

受け

DA = 0.40



ブーメランの種類



空中で



床上で





3.3.4. リボン 手具技術グループ



Apparatus technical groups	
 <ul style="list-style-type: none"> Spirals (min. 4 loops), tight and the same height, in the air or on the floor <p>AND/OR</p>  <ul style="list-style-type: none"> “Swordsman” (min. 4 loops) 	 <ul style="list-style-type: none"> Rotational movement of the Ribbon stick around the hand Wrapping (unwrapping) 身体の動きまたは回転を伴う難度中(“スローターン”は除く)に、手を使わずに(例: 首、膝、肘)スティックを保持し、身体の周りで円の形を作る <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>回転を伴う動作中</u> ○ <u>回転を伴う難度中 (スローターンは除く)</u>
 <ul style="list-style-type: none"> Snakes (min. 4 waves), tight and the same height, in the air or on the floor 	
 <ul style="list-style-type: none"> “Boomerang”: Release, pull back by the end of the Ribbon, and catch of the stick 	 <ul style="list-style-type: none"> Large roll of the Ribbon stick over minimum 2 large body segments  <ul style="list-style-type: none"> Roll of the Ribbon stick on a part of the body
 <ul style="list-style-type: none"> “Echappé”: Rotation of the stick during its flight, and catch of the stick 	 <ul style="list-style-type: none"> Passing with the whole body or part of the body through or over the pattern of the Ribbon





3.3.4. リボン 手具技術グループ



無効



無効



有効



シューズ、レオタード、ヘアスタイルを使って不安定な位置でのバランスを作り、操作を行うことは無効



3.4.5.1. 小さい面での自由な手具のバランス（挟まない）



Explanations / Examples			
Open palm			
Correct execution	Ball held against the forearm	Ball held against the forearm and squeezed	Ball grasped and squeezed
No penalty	E – 0.10 p.	E – 0.10 p.	E – 0.10 p.
valid	valid	Not performed	Not performed
<ul style="list-style-type: none"> • <u>画像は、技術要素“掌での不安定なバランス”の一般的な原則を示している。</u> • <u>各技術要素は、DBの始め、最中、または終わるまでに行うことができる。</u>（#2.6.2）： • <u>回転DBで有効な不安定なバランスを360°維持して実施された場合、この技術要素によってDBが認められる。たとえボールが別の難度要素の一部として押しつぶされたとしても、DBは有効。</u> 			





同じまたは異なるジャンプ/リープのシリーズ



3.6.1.6. ジャンプ/リープまたはピボットのシリーズの各DBは、**同じまたは異なる手具技術要素**を実施できる。つまり同じ手具技術要素の連続または別々の実施が可能。高い投げと受け（#2.6.4.参照）と他の技術要素との組み合わせも許可される。

Explanations / Examples	
Difficulties	Explanation
	<p><u>選手は意図的に3回の開脚リープと1回のリングを伴う開脚リープを実施する。</u></p> <p>シリーズ中では、異なる手具技術要素（大きい回旋、らせん）と同じ手具技術要素（2つの同じらせん）が許可される</p> <p><u>4回目のリープは同じボックスではないため、シリーズの一部ではない；シリーズ内で同一の技術要素を繰り返すことができるが、4回目のリープには適用されない。</u></p> <p><u>これらのリープはすべて胴体を直立させた状態で実施されるため、2つの異なる胴体の位置で同一の技術要素を実施する場合に適用されるルールは該当しない（#3.6. 参照）</u></p> <p><u>同じのらせんの繰り返しは許可されない：</u></p> <p><u>3回の開脚リープには有効な技術要素があるが、4回目のリングを伴う開脚リープには有効な技術要素がない。</u></p>
	<p>Identical spirals in 2 DBs within a series, repeated separated, is permitted, also in combination with a high throw and catch:</p> <p>All 5 DBs have valid apparatus technical elements.</p>





ジャンプ/リープのシリーズ



異なるジャンプ/リープと異なる手具操作

異なるジャンプ/リープと同じ&異なる手具操作



すべて有効

4つのすべてのジャンプが有効
異なる胴体の位置



12.11. フェットピボット

- 踵支持を伴って連結された2つまたは**最大10回までの同じ形**は、1つの難度とする。
- フェットピボットは、記載された形の1つ（パッセ0.10点または前方0.20点または側方0.20点）を用いて、各演技の中で1度実施することができる。異なる形を組み合わせた場合、1つ目の形（形を変更する前）で実施された回転のみが評価される
- **最初の10回の踵支持までが評価される。** 各回転は、 360° 、 720° 、 1080° 、またはそれ以上の回転を含むことができる、例:パッセを伴うフェット: 360° の回転を5回 + 720° の回転を5回 = 1.50点
- **フェットの最初の2回の踵支持が終わるまでに、1個の手具技術要素が要求される:**遅くとも2回目の踵支持が終わるまでに。**最初の2回の踵支持が終わるまでに実施された全ての手具技術要素はDB審判によって記録される。**
- 追加の回転(**合計10回の踵支持まで**)には、追加の手具技術要素は要求されない:追加の回転で使用されたすべての手具技術要素は、審判によって記録されず、他の難度に使用することができる。



逆イリュージョン



12.12 イリュージョン

- 逆イリュージョンは、床に手をつかずに**360° の回転**を伴い実施する。
- 回転中、上げた脚は伸ばし、そして開脚ポジションを通過すること。
- 回転中、胴は水平またはそれ以下に後屈すること。
- イリュージョンの各回転は、1難度としてカウントする。



逆イリュージョン





ローテーション難度



12.2 ローテーションDBは、実施された**回転数に応じて**評価される：

12.2.1 回転は、明確な形がとられた瞬間から、選手がその形からはなれ始める瞬間までが評価される。

12.2.2 選手が明確な形を外す、または**大きな誤差**を伴って実施した場合、それ以上の回転は評価されない。



ローテーション難度



QUESTION (質問)

- ・ 難度3.1104、支持を伴う後方開脚について：胴を水平に前方へ、各追加回転は0.10または0.20ですか？回転の種類11に説明がありますが、0.10ルールが両方に適用されるか、または支持を伴わない後方開脚のみに適用されるのかが不明です。

A. 答え

- ・ 3.1104は、採点規則 + 0.20の他のピボットと同じ。
- ・ パンシェまたはサクラのみが、その下に記載されている追加の回転 + 0.10が適用される。



3.1104.支持を伴う後方開脚：胴は水平に前方へ



このDB：
パンシェは胴を水平に前方へ倒して
ピボットする

注意：胴は水平で、水平より下や上
に傾かない。脚は触れるだけでなく、
しっかりと保持すること。

12.2. ローテーションDBは、 実施された回転数に応じて評価される



REMEMBER

- 12.2.6. ローテーションDBの価値は、基本の 360° を超える追加の回転ごとに **+0.20点上がる**。
 - **基本価値が0.20点またはそれ以上のピボット**
- 12.2.7. **身体以外の部位で回転する (3.2003)** ローテーションDBの価値は、**基本の 180° を超える追加の回転ごとに0.10点上がる**。
- 12.2.8. **3.505、3.804、3.805のピボット**のローテーションDBの価値は、**基本の 180° を超える追加の回転ごとに0.20点上がる**。



4.10. 滝状の投げの評価

- 1) 滝状の投げの最中は、**両方のクラブが同時に**空中にあること。
- 2) 滝状の投げの最中に、両方のクラブが空中にあり、選手が小さな投げから始める場合、その小さな投げの全ての基準を与えることができるが、**回転は高い**投げに関連している場合にのみ、**回転数**を数え始める。
(採点規則、P.55、【回転は1本が空中に関連していることで評価される】)
- 3) 滝状の投げの最中に、**両方のクラブが同時に空中にない場合**、小さな投げの基準は与えず、2本のジョイントされていないクラブの基準も与えられず、高い投げと関連するもののみ回転を数え始める。



RGI 個人 リスク



最初の回転（側転）は高く投げることは関連していないが、基本回転は空中下で行われている。

従って、最初の回転を合計回転数にはカウントしない。

(小さな)投げに関連する基準
(~~≠~~ ~~⊗~~) が与えられる。



RGI 個人 リスク



最初の回転（前方回転）**中**に
両方のクラブが投げられている。

従って、この最初の回転は合計
回転数に含まれる。



RGI 個人 リスク



最初の回転（前方回転）**中**に
両方のクラブが投げられている。

従って、この最初の回転は合計
回転数に含まれる。



身体難度 团体



質問

団体競技で2名の選手のみDBを実施、3名の選手は大きな技術的欠点によりDBをすることができなかった場合、DBの試みとして成立するのか？

4DBよりも少ない場合、0.3の減点が適用されるのか？
(STSスライド6、9)

答え

試みとみなされない。
DB無効。
減点が発生する。
(#2.3.7.2.参照)



質問

- 同じ受けの技術については、その基準の一部ではなく、身体の動きを変えるだけで十分か？
- （例：フープを身体の後ろで受ける、腕はフープの内側。両足で1回、シェネで1回、ジャンプ回転で1回、ジャンプをするが回転せず1回、イリュージョンで1回。）

答え

- 記載された全てのパターンは一異なるものとして認められる。



DEの受けの最中に“フープを通過する”基準

質問

この基準を与えるためには、選手が身体の2部位またはそれ以上の部位を同時に通過する動きを開始しなければならないのか（スライド#40（右上）または、#33一腕+脚）の受けの具体的な例）、

または、1部位（腕）を通過し始め、その後、2つ目の部位を通過することで十分なのか、明確にしてほしい。

答え

- 正解は可能である！
- 身体のさまざまな部位を直接的で滑らかにつなげることができる。
- 2部位を通過する前に**中断**または、**停止**があった場合、**基準は無効**。



団体 DB



例：団体演技で、DBとして単独の回転開脚リープ（1.3504）を実施した。演技の後半にRの最初の回転として胴の後屈を伴う回転開脚リープ（1.3506）を胴に大きな誤差を伴って実施した。

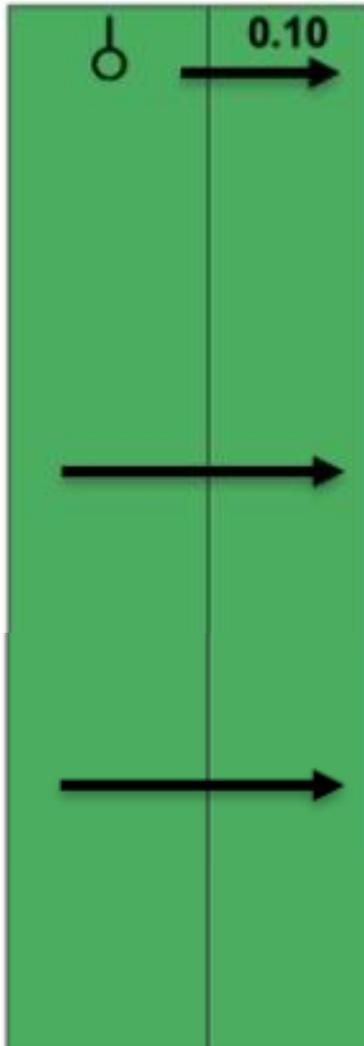
質問：5.3.4(p.180)の説明によると、R中のDBの繰り返しとみなされ、この最初の回転はRの回転要素として無効か？この理解は、5.3.4の正しい理解として正しいか？

答え

- はい。これはDBの繰り返しとみなされる。
- しかし、そのジャンプの後、空中下で2回、それ以上の回転（例：シェネ）がある場合、Rは有効となる。



DEのための基準 – 回転



回転

- 投げの最中と/または手具の空中下 のみ有効:
 - 各回転は最低 360°あること
 - 各 DE での各回転は異なっていること(プレアクロバット要素の異なるグループまたは垂直軸回転の異なるグループから)
 - 各回転は 5 名の全ての選手が同様に実施すること(同じグループの回転から、同じバリエーションで実施)。手具に応じて片手または両手で実施することができる:片手支持と両手支持は同じとみなされる。
- DEの受けの最中にプレアクロバット要素または、垂直軸回転が使用された場合(受けの基準を容易にするために使用されているかどうかに関わらず、他のDEでこの回転のグループを再度使用することはできない。)
- この基準は、プレアクロバット要素(個人難度#4.5.1 参照)と垂直軸回転(個人難度#4.6.1 参照)が適用される。
- プレアクロバット要素が DB に接続、または振り付けで 5名全ての選手が使用した場合、このプレアクロバット要素のグループはDEで繰り返すことができる。
- この基準は、回転を含む DB に対しては無効。
- この基準は、回転の始めから終わりまで 360°床上の位置を維持しながら実施した場合、"床上の位置"と組み合わせることができる。

DEの基準 – 垂直軸回転– ビデオ



投げ中の垂直軸回転



空中下の垂直軸回転



🔗 基準は、評価されない（垂直軸回転の繰り返しのため）
DEは評価



5.4.2.2.基準の種類は手具間で（例、手以外でのボール、フープの通過）で異なる場合があるが、基準は、**手具の各種類ごとに同じように実施すること。**



同じ／DEの異なる基準 - ビデオ



フープ ⊗ ≠ クラブ ≠



同じ／DEの異なる基準 - ビデオ



RHYTHMIC GYMNASTICS



フープ  ボール 



同じ／DEの異なる基準 – ビデオ 手具で2種類



RHYTHMIC GYMNASTICS



フープ ~~⊗~~ ボール 1 名 ~~⊗~~ その他ボール 2 名 ≠



手具難度 個人



視野外



すべての手具要素において：

・ 視野外という基準は、手具要素を実施する腕、手（螺旋と蛇形の場合のみ、下記参照）、または身体部位の位置に基づいて評価される。

- ・ 螺旋と蛇形：手が上記のゾーンにある位置にあるとき。
- ・ その他のベース：動作している腕の大部分、または動作している脚の大部分が上記のゾーンにある位置にあるとき。



基準

DB+





視野外

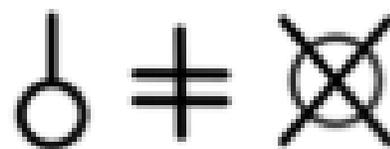


-手を使わずに実施される手具要素について：

選手が側転中に逆さまの状態、手を使わずに行うすべてのベースは、視野外と見なされる。



基準



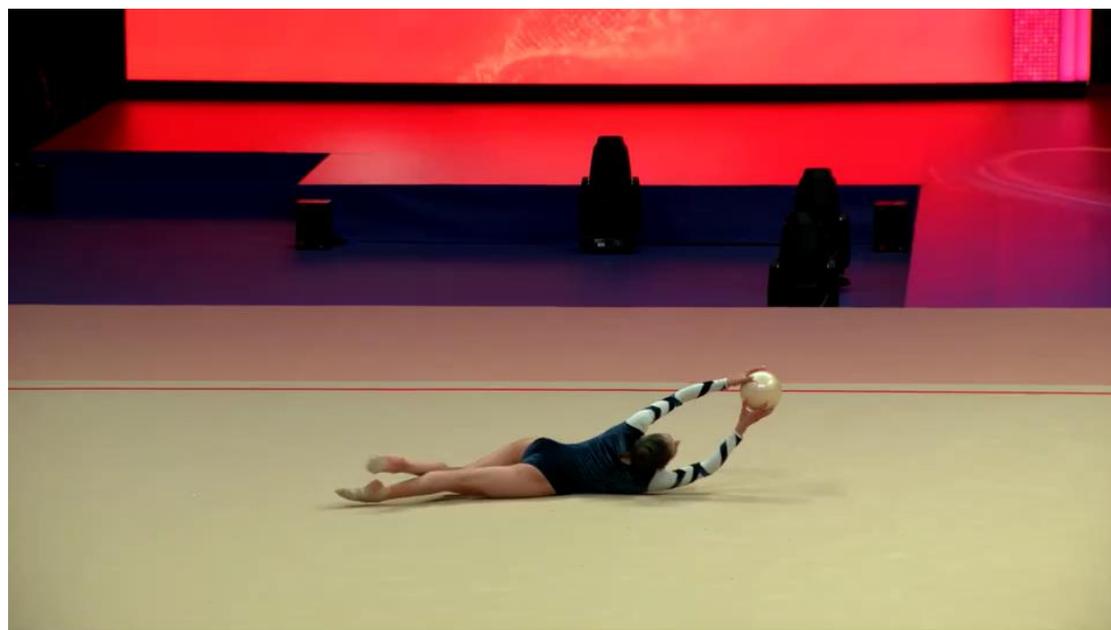


≠ 手以外



-大きな転がしや滑らしについて：

転がしや滑らしが手を使わずに終了する場合、最初に手からのインパルス（初動）を使って開始することも可能である。



基準

$$\neq \text{⊗} =$$



プレアクロバット要素



1. プレアクロバット要素が**DB (DAを伴わない)**に接続されている、または**振付**として使用される場合、このプレアクロバット要素は、3つまで認められるプレアクロバット要素の1つとしてはカウントされず、この種類のプレアクロバット要素はDAのために**繰り返し使用することができる。**



前方 - DAを伴わない

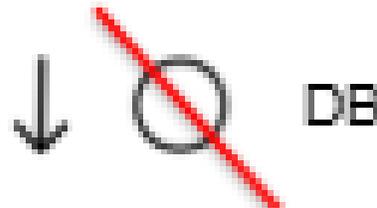
DAのためにもう一度使用できる



DAのベースと基準の表：フープ



身体の一部の周りでのフープの回し（最低1回）は、**手や伸ばした腕ではない**



1つのベース + 1つの基準

DAは無効



フープの軸回し中の回転



2つの異なる回転 = 2つの異なるDA

同じ基準 \ominus 、異なるDB = 異なるDA



DA



それぞれDAは有効



フープの軸回し中の回転



DAではない 基準は1つのみ \neq

DAのために：1つのベース+2つの基準が必要



DA



2つまたはそれ以上の動作を伴うすべてのベースにおいて；
2つの基準は、同じ動作の中で、または投げの最中、あるいは受けの最中に実施されなければならない。

DAは無効

投げに対して1つの基準

受けに対して1つの基準



連係 団体



プレアクロバット要素



プレアクロバット要素が**DBと接続されている**場合、または**振り付け**として5名全ての選手によって使用されている場合、このグループのプレアクロバット要素は、DA審判によって記録されず、**連係で繰り返し使用することができる**。



前方転回

再びDAに使用することができる



プレアクロバット要素



-手（両手）以外で実施されるCCの場合

側転中に逆さまになっている状態での手以外の全ての主要動作は視野外とみなす。



側転中に逆さまになっている状態での手以外の全ての投げ／受けは、視野外とみなす。



基準-通過



追加の基準は主要動作を行う選手達が実施する必要がある。追加の基準は関係ごとに1度（投げまたは受けのみ）実施順に与えられる。最終的に基準が有効となるために、回転する全ての選手達によって同じように実施すること。

“通過の基準”のみ、異なる方法で実施できる（解説／通過の例を参照）。





質問：団体において、投げを「手以外」「視野外」の基準でCR3を試みた。
1人の選手が手具を不正確に投げ、走るだけで手具を受けた（軌道）

- この場合、どのように評価するか？
これは、選手が不正確な360°の回転を実施した場合と同じか？
基礎価値のみを与えるべきか？または、選手は投げの間に回転を行っていないため、CR2として基準を与えてカウントするべきか？

答え：連係における選手の関与が適切であれば、CR2に正しく実施された基準を加えて有効である。



CR



CR4/CR5は許可されない：連係は無効であり、試みとして数えられる。



CRは無効
試みとして数える



芸術 個人と団体



3. アイデアのガイドと特徴

3.2 評価

解説／例

- ・ 身体難度に「特徴がある」とみなされるには、特徴はDBのどの段階でも示すことができる:
 - ジャンプ／リープ：シャッセの間、踏切の間、空中の間、と／または着地の間
 - バランス：振り上げる間、固定された形の間、と／または脚を下げる間
 - ローテーション：準備の間、固定された形のどの段階でも、と／または脚を下げる間



DB中



DBの終了時



DBの終了時



個人－覚えておくこと…

パーツは切り離された瞬間ではなく、特徴のある**連続した**難度／つなぎで構成される

緑 = 特徴がある
赤 = 特徴がない

#	難度／つなぎ：				《パーツ》として評価されるか？
1	DB	つなぎ	DA		= パーツ！
2	つなぎ	DA	DA		= パーツ！
3	R	DB	つなぎ		= パーツ！
4	DB & DA	DA	つなぎ		= パーツ！
5	DB	DA	DA		= パーツ！
6	つなぎ	R & DB	つなぎ		= パーツ！
7	つなぎ	DB	つなぎ		パーツ×：連続していない
8	DA	つなぎ	DA		パーツ×：D1つ+つなぎ1つだけ
9	つなぎ	つなぎ	つなぎ		パーツ×：Dなし（ステップの場合のみ）



団体－覚えておくこと…

パーツは切り離された瞬間ではなく、特徴のある**連続した**難度／つなぎで構成される

緑 = 特徴がある

赤 = 特徴がない

#	難度／つなぎ：				《パーツ》として評価されるか？
1	DB	つなぎ	DC		= パーツ！
2	つなぎ	DE	DC		= パーツ！
3	R	DB	つなぎ		= パーツ！
4	DC	DC	DE		= パーツ！
5	つなぎ	DB	つなぎ		パーツ×：連続していない
6	DC	つなぎ	DB		パーツ×：D1つ+つなぎ1つだけ
7	つなぎ	つなぎ	つなぎ		パーツ×：Dなし（ステップの場合のみ）



4. 表現

表現に対する減点の概要		
解説	身体	顔
演技の大部分で完全に発達している そして 演技が固い／無表情／集中しているように見える部分がない	減点なし	減点なし
演技の最低2つのパーツで完全に発達している そして 固い／無表情／集中しているように見える部分が4回未満である	0.3点	減点なし
演技の2つ未満のパーツで完全に発達している そして／または 4回またはそれ以上の瞬間が固い／無表情／集中しているように見える	0.6点	0.3点
団体における減点の例		
4名の選手達は、演技の大部分で身体の表現と表情が完全に発達している 1名の選手は、演技の2つのパーツで身体の表現が完全に発達しており、演技の大部分で顔が集中しているように見える	0.3点	0.3点
4名の選手達は、演技の大部分で身体の表現と表情が完全に発達している 1名の選手は、演技の大部分で腕と胸が固く、顔が2回集中しているように見える	0.6点	減点なし



個人においてアイデアのガイドと表現をより良く評価するために…



構成要素	0.0点	0.3点	0.6点	1.0点
アイデアのガイド	完全な演技 特徴に欠けている部分がない	大部分 特徴の一部が欠けている	4パーツ 特徴の大部分が欠けている	少ない 4パーツ未満
身体の実現： 完全に発達している	大部分 発達している部分が少ない	2 パーツ 大部分で発達していない	少ない 2パーツ未満	N/A
顔の実現： 完全に優先される	2 パーツ 大部分で優先していない	少ない 2パーツ未満	N/A	N/A

団体においてアイデアのガイドと表現をより良く評価するために…

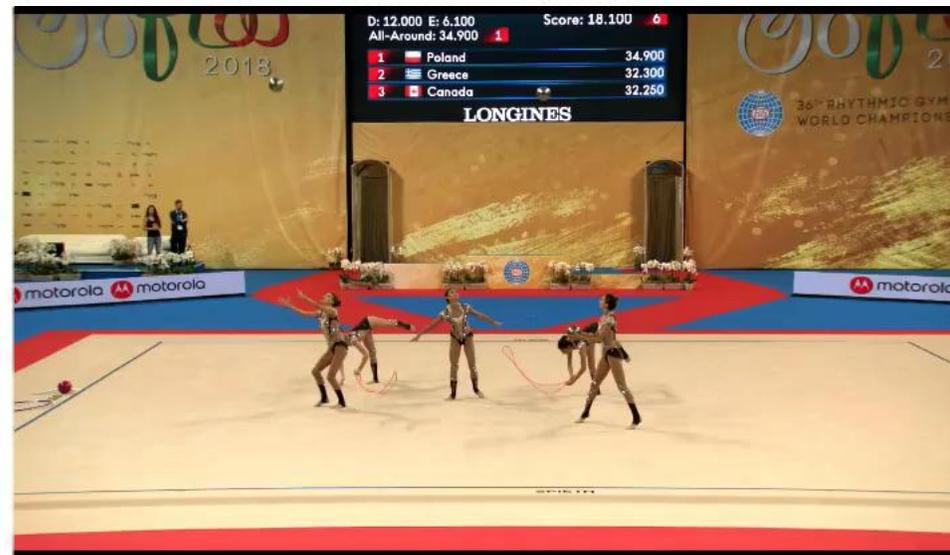


構成要素	0.0点	0.3点	0.6点	1.0点
アイデアのガイド	完全な演技 特徴に欠けている部分がない	大部分 特徴の一部が欠けている	5パーツ 特徴の大部分が欠けている	少ない 5パーツ未満
身体の表現： 完全に発達している	大部分 発達している部分が少ない	2パーツ 大部分で発達していない	少ない 2パーツ未満	N/A
顔の表現： 完全に優先される	2パーツ 大部分で優先していない	少ない 2パーツ未満	N/A	N/A



6.ダイナミックチェンジ：コントラストの創造－音楽を伴うエフェクト

6.1.4.3 全体的なテンポ／強さとは反対のテンポ／強度を意図的に示す動き(最低2つ)を通してコントラストを創り出すこと。例として、いくつかの音楽小節／フレーズをととてもゆっくりと、またはとても速く実施する。





9. 空間の使用（個人）



9.4. フロア面と異なる高さの間の動きは、フロア面のいずれかの場所にも長時間留まらず、連続的に発展すること

~~9.4.1. フロア面の同じ場所で3難度またはそれ以上連続された場合、そのつど0.3点減点。~~

解説／例

フロア面の同じ場所での数え方：

- ~~— DBとDAが同時に実施された場合、これは1難度として数えられる。~~
- ~~— DAの“高い投げ”とその後の“高い投げからの受け”は2難度として数えられる。~~
- ~~— 同じ場所から始まるが移動を伴う難度(R、リープ)は、同じ難度での難度の数には数えられない。~~



10. フォーメーション（団体）



~~10.2.1 フロア面の同じフォーメーションと同じ場所が3難度またはそれ以上連続された場合、そのつど0.3点減点。~~



解説／例

同じ場所での同じフォーメーションの数え方：

~~→ DBとDEが同時に実施された場合、これは1難度として数えられる。~~



芸術性×実施力



芸術性と実施力から構成とパフォーマンスの違いを理解する：

新体操の構成とは、ルールと選手の可能性に従い、競技会に向けて準備とトレーニングされた振付と定義された一連の動きである。

芸術におけるパフォーマンスは、動きまたはタイミングを調整することなどにより、特定の瞬間におけるアスリートによる構成の披露または実施をすることである。

技術におけるパフォーマンスは、各要素は美しさとミスのない技術的完成度を伴って実施する必要がある。

注意：これらは一つのことではない！



実施



身体部位の不正確な保持



2.1.1.3. 片足立ちで実施するバランスとローテーション

- ・ 支持脚の膝と動脚の膝は、1つの部位として合わせて減点する：
各DBは膝が曲がった場合、**最大0.10点**の減点
- ・ 支持脚の足（例,低いルルベまたは内側に回転した足）と動脚の足（例,つま先または内側に回転した足）は、1つの部位として合わせて減点する：
各DBは不正確に保持された足/両足/ルルベに対して**最大0.10点**の減点



支持脚の足：低いルルベと動脚 **0.10点**



支持脚の足：低いルルベと動脚の足 **0.10点**
肩 **0.10点**
身体的不正確な保持 **0.10点**
(形を1秒間保持していない **0.30点**)

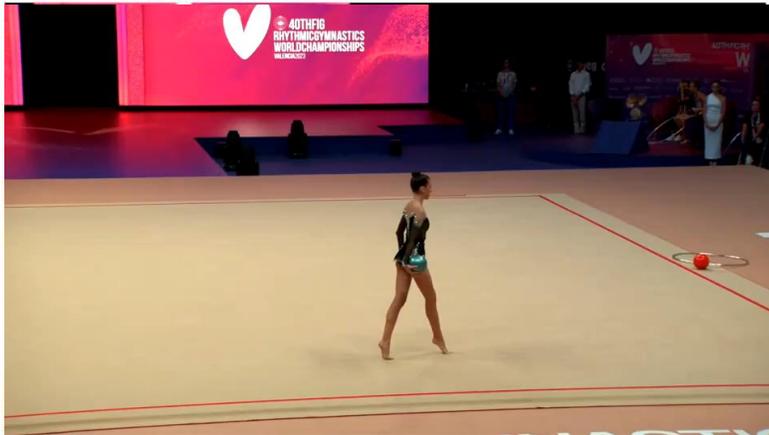


身体部位の不正確な保持



2.1.4. フェットテバランスの誤差と不正確な保持

- ・フェットテバランスは1DB：DBの最も誤差のある形のみが減点されるが、各形は、開脚+胴など、いくつかの誤差で減点されることもある。
- ・各身体部位は、DB中に1度のみ減点（膝（両膝）に最大**0.10点**、片足（両足）に最大**0.10点**、脚を支持した腕（両腕）に最大1回**0.10点**、動脚の膝に最大1回など）。



膝の曲がり **0.10点**
アチチュードによる肩の非対称 **0.10点**



膝の曲がり **0.10点**
ルルベ、動脚の足 **0.10点**

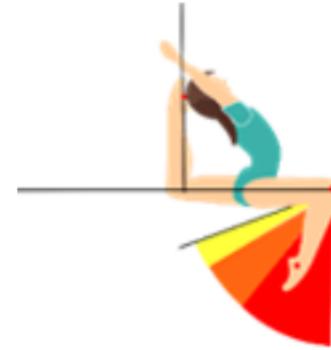


質問



写真について

どの形が誤差によって減点されるか、そしてこのジャンプに対する減点合計は何点か？



誤差 0.50点

- ・私たちが研修用に使用しているこの写真は、あくまで身体のラインの印象をつかむための参考である。難度要素における誤差の程度を、すべての審判が理解し学ぶことができる、優れた写真である。ジャンプ/リープの誤差を評価する際は、ジャンプの最も高い状態における形を基準として評価する。



質問



団体：

ボールを誤って両手でキャッチした場合の減点は、1回の連係/身体難度/Rにつき1回適用されるのか、それとも各選手ごとに適用されるのか？

A：はい。この減点は「全体として」適用される。



両手でのキャッチ 0.10点



両手でのキャッチ 0.10点

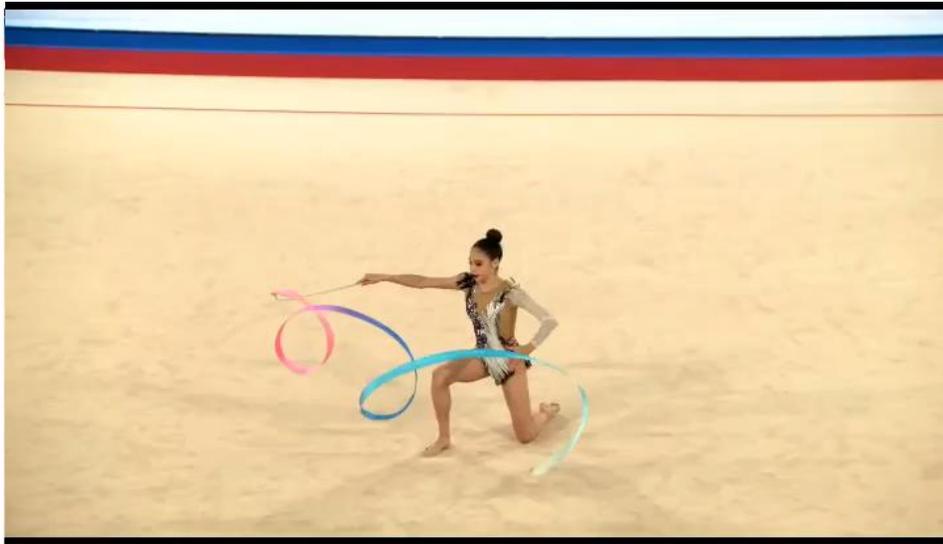


質問



選手がバランスを崩して手をついたように見える場合、0.50点の減点とすべきか？
それとも追加の動きとして0.10点の減点にとどめるべきか？

A：手をついてのバランスの喪失**0.50点**の減点である。



移動なしの追加の動き **0.10点**



片手または両手、または手具で支えながら
のバランスの喪失 **0.50点**



**WE ARE
GYMNASTICS!**

GYMNASTICS.SPORT