

2026 年 4 月 1 日

男子体操競技情報 33 号



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

【目次】

1	はじめに	1
2	2025 年版採点規則修正、追加情報	2
3	難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達	10
4	タイ・ブレイクについて	31
5	2026 年度国内内規	33
6	マナー・モラルについて	35
7	おわりに	36

1. はじめに

男子体操強化本部長 村田 憲亮

平素より体操日本の発展に多大なるご支援・ご協力を賜り、心より感謝申し上げます。

2025 年に開催されました第 53 回世界体操競技選手権大会（ジャカルタ・インドネシア）において、橋本大輝選手が個人総合三連覇という歴史的な偉業を達成いたしました。また、種目別鉄棒でも銀メダルを獲得し、エースとしての貫録を見せてくれました。さらに、19 歳の角皆友晴選手が種目別平行棒で銀メダルに輝くなど、若き力の台頭も目覚ましいものがあります。第 3 回世界ジュニア体操競技選手権大会（マニラ・フィリピン）でのメダル獲得を含め、着実に新しい力も育っていることを確信しております。

現在、世界の勢力図は刻々と変化しています。国際大会に AIN としてロシアとベラルーシが復帰し、競技レベルは一段と高まっています。また、ジュニア世代においても、中国はもとより、アメリカ、フランス、コロンビアといった国々が次世代の育成に非常に力を入れており、国際競争はかつてないほど激化しています。

2026 年は、第 54 回世界体操競技選手権大会（ロッテルダム・オランダ）と第 20 回アジア競技大会（愛知・名古屋）が開催される重要な一年となります。2025 年に改正された新ルール下で行われる世界体操競技選手権大会では、昨年度は実施されなかった団体総合も行われます。日本としては、2023 年からの連覇を死守すべく、万全の準備を進めてまいります。また、地元愛知、名古屋で開催される第 20 回アジア競技大会は、日本の実力を示し、体操競技のプレゼンスを国内外に高める絶好の機会です。

新ルールへの適応、そしてロサンゼルスオリンピックでの団体二連覇・個人総合五連覇という目標に向け、一年一年の積み重ねを大切にして参ります。選手、指導者、審判員、運営に携わる皆さまとこれまで以上に一丸となり、日本体操界のさらなる飛躍を目指してまいります。今後とも、変わらぬご支援とご協力を賜りますよう、切にお願い申し上げます。

2. 2025 年版採点規則修正、追加情報

FIG（国際体操連盟）は 2025 年 4 月 25 日に 2025 年版採点規則【2025 年 4 月改訂版】（2025-2028 Code of Points (25 April 2025)）を掲載後、3 回に渡りニューズレターを発行し更なる修正・変更が加えられました。本項では 2025 年版採点規則から修正・変更が加えられた部分を抜粋して掲載しています。

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

■NEWSLETTER – No 01 – August 2025

■NEWSLETTER – No 02 – September 2025

■NEWSLETTER – No 03 – December 2025

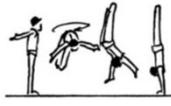
NewsLetter 掲載 URL : <https://www.gymnastics.sport/site/pages/newsletters-mag.php>

黄色→NL1～3 による変更・追加内容 / 赤字→情報 32 号までの変更・追加内容 / 網掛け取消線→削除された内容
一般条項

修正項目	修正内容	
文章の変更	P.7 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 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。跳馬に限り最大2回の跳越が許可される。
表の変更	P.9 2-4条-1 違反と罰則	行為に関する違反:公式ウォームアップ時間を守らない。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。 罰則:D1審判によって決定点から各々0.30 減点
文章の変更	P.10 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、着地加点の再確認を求めること。
文章の追加	P.14 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。 － 難度表に則った技の(難度)価値について － それぞれの種目特有に定められた組合せ加点について － 実施された技のグループの数と価値について － 着地加点について
文章の追加	P.14 5-4条-1 D1審判の任務	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。
文章の変更	P.16 5-6条 審判員の座席位置	－ D審判団は、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。
文章の変更	P.19 7-2条 技のグループと終末技について	6. カウントされた7技(ゆか:8技)の内、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。)
文章の変更	P.19 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になるが、0.50 が上限となる。 (A=0.10、B=0.20、C=0.30、D=0.40、E=0.50、F 以上も 0.50)ただし、ゆかには適用されない。

文章の変更	P.19 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。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とまたはつま先が浮いた場合は、着地加点は与えられない。
-------	-----------------------------	---

ゆ か

修正項目	修正内容	
文章の変更	P.31 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跳躍技宙返り技で終了しなければならない。
文章の削除	P.32 10-2条-2 Dスコアについて	4. 難度と技のグループについて 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)。
文章の変更	P.32 10-2条-2 Dスコアについて	6. 補足説明 m) 片足平均立ち(EG I -61 または 62) または該当するジャンプ/リープ技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。 該当する技は以下に示される 9 技である。 ・ I.67 後ろとび正面支持臥 ・ I.68 後ろとび屈・伸身正面支持/後ろとび1回ひねり正面支持 ・ I.74 バタフライ1回ひねり/後方バタフライ1回ひねり ・ I.75 バタフライ2回ひねり ・ I.115 前とび1回ひねり正面支持臥 ・ I.116 後ろとび 3/2 ひねり正面支持臥 ・ I.117 前とび2回ひねり正面支持臥 ・ I.43 前とびひねり倒立 ・ II.8 伸身前とび前転1回ひねり ひねりを伴う・伴わないに関わらず鹿ジャンプのすべてのバリエーションは、ジャンプ/リープの要求を満たせない。
表の変更	P.33 10-3条 ゆか特有の減点	D審判(ニュートラルディダクション) 欠点:2回を超えた同じ対角線の連続使用(1回のみ) 中欠点:●1回のみ
表の変更	P.33 10-3条 ゆか特有の減点	D審判(ニュートラルディダクション) 欠点:演技をアクロバットの跳躍技(グループ I 以外の技)から開始しない 中欠点:●
表の変更	P.33 10-3条 ゆか特有の減点	D審判(ニュートラルディダクション) 欠点:コーナーで同じ動きを繰り返す(1回のみ) 中欠点:●
表の変更	P.33 10-3条 ゆか特有の減点	D審判(ニュートラルディダクション) 欠点:片足平均立ち技または該当するジャンプ/リープ技がない 中欠点:●
表の削除	P.33 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支持が見られない 中欠点:手の甲が触れる 大欠点:支持がない
難度表の変更	P.35 新しい技の追加	I-43 (A 難度) ・前とびひねり倒立 
難度表の変更	P.38 新しい技の追加	I-115 (A 難度) ・前とび1回ひねり正面支持臥 

難度表の変更	P.38 新しい技の追加	I-116 (B 難度) ・後ろとび 3/2 ひねり 正面支持臥	
難度表の変更	P.38 新しい技の追加	I-117 (C 難度) ・前とび 2 回ひねり 正面支持臥	
難度表の変更	P.39 新しい技の追加	II-8 (B 難度) ・伸身前とび前転 1 回ひねり	
難度表の変更	P.42 技番号の変更	III-30 III-60「後方伸身2回宙返り 5/2 ひねり」(H 難度)	
難度表の変更	P.43 技番号の変更	III-50 III-30「後方かかえ込み2回宙返り 7/2 ひねり(ミナミ)」(H 難度)	
難度表の変更	P.43 ジュニア禁止技追加	以下の技に●印追加 III-18「後方かかえ込み3回宙返り」(I 難度) III-24「後方屈身3回宙返り」(J 難度)	

あん馬

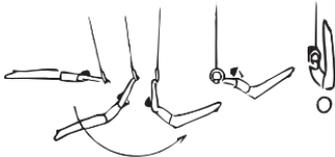
修正項目	修正内容
文章の変更	P.49 11-2条-2 Dスコアについて 2. 補足説明 a.7) ウ・グオニアンは、両手の支持があん部馬背に達するまでに 360°の転向を完了していなければならない。また、ウ・グオニアンの後に他の技を続けることができる(馬端ロシアン転向 180°や 360°など)。 ウ・グオニアンの後に他の技を続けることができる(馬端ロシアン転向 180°や 360°など)。
文章の変更	P.49 11-2条-2 Dスコアについて a.10) すべてのシュビンドルを伴う移動技は、適切な位置横向きまたは縦向きでの正面支持から開始しなければならない。
文章の追加 表の追加	P.50 11-2条-2 Dスコアについて d) 複合技 d.1) 一把握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、一把握上縦向き旋回(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)

一把握上縦向き旋回/シュテクリB/シュテクリA			
1	2	3	4
一把握上縦向き旋回/シュテクリB	+	D	E

一把握上縦向き旋回/シュテクリB/シュテクリA	
1+2	3
ベルトンチェリ/ダフチャン + 一把握上縦向き旋回 または ベルトンチェリ+シュテクリB	+
E	F

※シュテクリ A はフロップの最後でのみ使用できる。 ※シュテクリ A はフロップの最後でのみ使用できる。

つり輪

修正項目	修正内容	
文章の変更	P.68 12-2条-1 演技実施について	2.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を与えられる。また、最初の動きに移る際に、腕をまげてはならない。
文章の追加	P.69 12-2条-2 Dスコアについて	2. 演技には1つの振動倒立技(2秒静止)が含まれていなければならない。振動倒立技の要求を満たす技は以下の5技である。 a I.75 後方車輪倒立(2秒) / 1/2 前転逆上がり倒立(2秒) b I.81 前方車輪倒立(2秒) / 後ろ振り上がり倒立(2秒) c I.86 支持後ろ振り倒立(2秒) d I.87 ホンマ支持後ろ振り倒立(2秒) e I.88 伸身ホンマ支持後ろ振り倒立(2秒)
文章の追加	P.71 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。
表の変更	P.72 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
表の変更	P.72 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
難度表の変更	P.84 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) 
難度表の変更	P.89 ジュニア禁止技追加	以下の技に●印追加 IV-36(G 難度) 後方かかえ込み3回宙返り下り IV-42(I 難度) 後方屈身3回宙返り下り
難度表の変更	P.90 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 

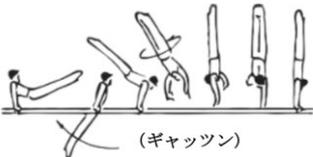
跳馬

修正項目	修正内容	
文章の変更	P.94 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)
文章の削除	P.94 13-2-2条 Dスコアについて	2. a) 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。

文章の追加	P.95 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。
難度表の変更	P97,103 新しい技の追加 (難度表/価値点一覧表)	#404 ムルチェンコ 5/2 ひねり (価値点:3.6) 
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#404 #405 伸身ムルチェンコ1回ひねり
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#405 #406 伸身ムルチェンコ 3/2 ひねり
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#406 #407 伸身ムルチェンコ 2 回ひねり
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#407 #408 伸身ムルチェンコ 5/2 ひねり(シューフェルト)
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#408 #409 伸身ムルチェンコ3回ひねり(シライ/キム・ヒフン)
難度表の変更	P97,103 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#409 #410 伸身ムルチェンコ 7/2 ひねり(シライ 2)
難度表の変更	P97,104 技番号の変更 (難度表/価値点一覧表)	#522 ムルチェンコ後方かかえ込み宙返り1回ひねり(オルファティ) 価値点 5.6 

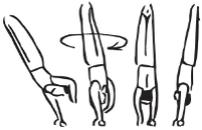
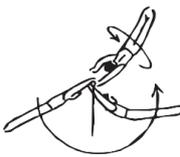
平行棒

修正項目	修正内容	
文章の追加	P.106 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、ヒールーなど) 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
文章の追加	P.109 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)
表の変更	P.110 14-3条 平行棒特有の減点	E 審判 欠点: 構成上の欠点 中欠点: ●

難度表の変更	P.118 新しい技の追加	<p>II-87 (C 難度)</p> <p>・後ろ振りとび 3/4 ひねり単棒倒立(とび動作が 3/4 に満たない)</p> <p>・後ろ振りとび 3/4 逆ひねり単棒倒立 (とび動作が 3/4 に満たない)</p>  <p>(パトロン2)</p>
難度表の変更	P.118 新しい技の追加	<p>II-88 (D 難度)</p> <p>・後ろ振りとび1回ひねり倒立(とび動作が 3/4 に満たない)</p> <p>・後ろ振りとび 1/4 逆ひねり単棒倒立経過 3/4 ひねり倒立 (パトロン)</p>
難度表の変更	P.118 新しい技の追加	<p>II-89 (E 難度)</p> <p>・後ろ振りとび1回ひねり倒立(とび動作が 3/4 に満たない)経過 1/4 ひねり倒立</p>
難度表の変更	P.117 技名の変更・挿絵の削除	<p>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)</p>  <p>(ギャッツン)</p>
難度表の変更	P.118 新しい技の追加	<p>II-95 前方宙返り開脚抜きひねり腕支持(ホール) E 難度</p> 
難度表の変更	P.127 ジュニア禁止技追加	<p>以下の技に●印追加</p> <p>IV-48 (G 難度) 棒端懸垂前振り後方かかえ込み3回宙返り下り</p>

鉄 棒

修正項目	修正内容
文章の変更	<p>P.130 15-2条-1 演技実施について</p> <p>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。</p>
文章の変更	<p>P.131 15-2条-1 演技実施について</p> <p>2. 実施と演技構成の方向性</p> <p>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。</p>
文章の変更	<p>P.133 5-2条-2 Dスコアについて</p> <p>5. 特別な繰り返し</p> <p>c) 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。なお、バーを越えながら後方かかえ込み宙返りひねり懸垂(II-82)とゲイロード2(II.83)は、はコバチ系の手放し技とみなされる。</p>
文章の変更	<p>P.133 15-2条-2 Dスコアについて</p> <p>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)</p>

<p>難度表の変更</p>	<p>P.136 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>I-14 前方車輪1回ひねり片大逆手</p> 
<p>難度表の変更</p>	<p>P.136 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>I-15 前方車輪1回ひねり大逆手</p> 
<p>難度表の変更</p>	<p>P.136 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>I-19 前方車輪ひねり倒立</p> 
<p>難度表の変更</p>	<p>P.137 技名の変更</p>	<p>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)</p>
<p>難度表の変更</p>	<p>P.137 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>I-37 後方車輪ひねり倒立</p> 
<p>難度表の変更</p>	<p>P.138 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>I-56 後方車輪ひねり大逆手</p> 
<p>難度表の変更</p>	<p>P.140 技名の変更・挿絵の変更</p>	<p>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)</p>  <p>(マルケロフ) (プリンチビ)</p>
<p>難度表の変更</p>	<p>P.150、P151、P152 ジュニア禁止技追加</p>	<p>以下の技に●印追加 IV-48(F難度) (バーを越えながら)後方かかえ込み3回宙返り下り IV-54(G 難度) 後方屈身3回宙返り下り IV-60(G 難度) 後方かかえ込み3回宙返り1回ひねり下り</p>

以上

3. 難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達

■ ゆ か

1. 難度認定上の確認事項

- 1) 演技は両足を揃えて着地する宙返り技で終了しなければならない(グループ I では満たせない)。
- 2) ゆかにおいて、演技の最後に実施した技(宙返り技に限る)を終末技として判定する。**はじめに終末技を数えた後、難度の高い順に 7 技を数える。【NEWS LETTER #1】**
- 3) グループ II/III/IV の技が終末技のみで実施されたとしても(その他では実施なし)、その技は実施したグループとしての価値が与えられる。
- 4) 終末技で、既に実施された技が繰り返された場合、終末技の難度とグループは与えられない。
- 5) 特別な繰り返し
演技中、1つの力技(力倒立技群含む)と、1つの開脚・閉脚旋回技、ロシアン系の技を実施することができる。2つ以上実施した場合は各々難度の高いもの1つを認定する。
- 6) 組合せ加点は「加点対象となる技の組み合わせ(下表左)」を、「加点対象となる難度の組み合わせ(下表右)」で実施した場合に与えられる。

●加点対象となる技の組み合わせ方

2回宙返り + B難度以上の宙返り ↑逆も可
ひねりのない1回宙返り + D難度以上の宙返り (B難度) ↑逆も可

●加点対象となる難度の組み合わせ方

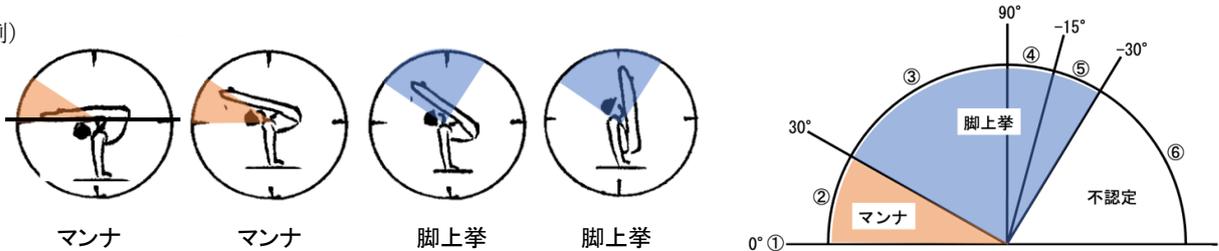
D 以上 + D 以上 = 0.20
D 以上 + B or C = 0.10 ↑逆も可

- 7) 転倒を伴う実施の場合は組合せ加点が認められない。
- 8) 組合せ加点に関わる宙返りは、Dスコアにカウントされる技に含まれていなければならない。
- 9) 3技連続した場合は双方に組合せ加点が与えられる。(例) B+D+B=0.20
- 10) 組合せ加点が与えられる回数に制限はない。
- 11) ひねりを伴う1回宙返り技どうしが直接つながっていても、組合せ加点は与えられない。
- 12) 切り返し系の宙返り技には組合せ加点は与えられない。
- 13) 繰り返された技やグループが5技を超えて削除された技との組み合わせは認定されない。
- 14) 難度表に載っていない1回宙返りでのひねり技(後方かかえ込み宙返り2回ひねり等)が実施された場合は、伸身で行った場合の難度を与えるが、E審判によって減点される。
- 15) 技は繰り返すことはできるが、繰り返された技の難度や組合せ加点は与えられない。しかしながら、それらの実施もE審判によって評価される。また、成立しなかった技を再び実施し、認められた場合は難度および組合せ加点が与えられる。
- 16) 力倒立において、倒立へ上げる際に手で歩いた場合や脚下がりが見られた場合は、力倒立に対する価値は認められない。しかしながら、その後倒立に持ち込み、静止が見られた場合は、倒立(2秒: I-19)としての価値のみ認められる。
- 17) 二つの力技で一つの難度を得る技において、片方に静止がみられなかった場合は、もう片方の低い難度のみを認定する。
例) マンナ(2秒)から伸腕屈身力倒立[静止無し]を行った場合、マンナのC難度のみを認定。
水平支持[静止無し]～伸腕伸身力倒立(2秒)を行った場合、倒立(2秒)のA難度のみを認定。
- 18) 開脚座から伸腕屈身力十字倒立において、開脚立ち姿勢が見られた場合はB難度と判定する。

- 19) マンナから肩転位して倒立 (I -16) は、双方の姿勢での静止を必要とする。
 20) マンナと脚上拳の認定については、脚の角度により判定する。なお、マンナの正しい姿勢は脚が床面と水平な状態 (①) である。

- 脚が水平まで持ち込まれない場合でも、30° までの不足はマンナとして認定・・・②
 脚が垂直よりも上げられた姿勢であれば、角度減点のない脚上拳として認定・・・③
 脚が垂直まで持ち込まれない場合でも、30° までの不足は脚上拳として認定・・・④⑤
 脚が垂直まで 30° を超えて不足した場合には脚上拳として認定されない・・・⑥

例)



- 21) エンダー (I -68) は、着手後にコントロールされながら正面支持に入ることが認定の条件である。
 下の図(右)は、D審判によって不認定となり、E審判によって不安定な着地の減点がなされる例である。

《正しい捌き》

《不認定となる捌き》



- 22) 旋回ひねり倒立系の技は、ひねりの動作から直接倒立に持ち込まなければならない。
 23) ゴゴラーゼのように倒立から下ろして旋回を行う技は、技が完了する際に明確な正面支持を示さなければならない。
 24) 両足旋回から続けられたロシアン転向技は、両足抜き後の正面支持から転向度数を数える。
 両足旋回をせずにロシアン転向技を実施した場合、最初の正面支持から転向度数を数える。

- 25) シュピンドル倒立技について

1つの独立した技として認定されるために、シュピンドル(I-92)は最大2回の旋回(開始姿勢から3回の正面支持)で実施されなければならない。【NEWS LETTER #1】



EG I -93, 100 においては、3回目の正面支持は必要ない。なぜならば、倒立への持ち込み動作となるからである。(採点規則の図を参照)。



- 26) アクロバット技で部分的に膝がまがった場合においても技の難度が下がることはない。
 例) 前方伸身宙返り1回ひねりで着地の前に膝がまがった場合でも、前方伸身宙返り1回ひねりとして認定することができるが、あいまいな姿勢(かかえ込み・屈身)として減点される。

- 27) 前方屈身2回宙返りは、2回目の宙返り中に背中が地面と水平になるまで、膝をのばした姿勢（膝のまがりが45°以内）を保つ必要がある。膝のまがりが45°を超えた場合はかかえ込みとして判定する。【NEWS LETTER #3】

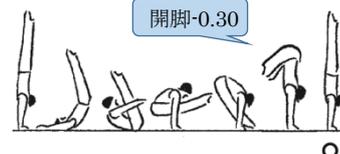
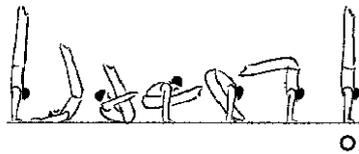


2. 演技実施上の確認事項

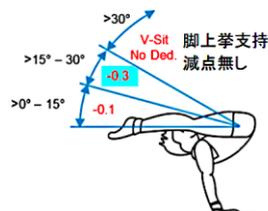
- 1) すべての力技（力倒立技群含む）は静止が必要である。静止時間が2秒に満たない場合の減点（0.30）、静止が見られない場合の減点（0.50）
- 2) 十字倒立への経過で、速いリズムで倒立に持ち込む捌きの減点（0.10）
- 3) 十字倒立で脚を閉じない場合の減点（0.30）
- 4) 頭部が床面から手のひらの厚さ以内でない場合の減点（0.10、0.30）
- 5) ロシアン転向技で反り身の目立つ姿勢の減点（0.10）
- 6) 前転脚前挙支持経過閉脚倒立（I-45）で開脚倒立した場合、無価値な開脚として減点（0.30）

《正しい捌き》

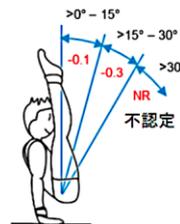
《減点を伴う捌き》



- 7) 脚上挙支持は、上半身と脚部に開きがある捌きは柔軟性に欠ける減点（0.10、0.30）
- 8) 脚上挙とマンナの角度減点について
 - ・脚が床面と水平で減点なし
 - ・脚が水平に15°までの不足はマンナとして角度減点（0.10）
 - ・脚が水平まで15°を超えて30°までの不足はマンナとして角度減点（0.30）
 - ・脚が垂直よりも上げられた姿勢であれば、脚上挙として角度減点なし
 - ・脚が垂直に15°までの不足は脚上挙として角度減点（0.10）
 - ・脚が垂直まで15°を超えて30°までの不足は脚上挙として角度減点（0.30）
 - ・脚が垂直まで30°を超えて不足した場合には脚上挙として認定せず、角度減点（0.30）



マンナ



脚上挙支持

【NEWS LETTER #1】

- 9) 倒立へ上げる途中での脚の下がり、第9-3条2項dに則って減点の対象となる。元の位置から（15°まで：0.10、>15°～30°：0.30、>30°～45°：0.50、45°を超える：0.50不認定）
- 10) かかえ込み宙返りにおいてあいまいなかかえ込み姿勢の減点（0.10、0.30）
- 11) 一つの宙返り技の脚の開き等の減点は一か所に集約する。
例) わずかに脚が開いた2回宙返り≠0.20。
- 12) アクロバット技の高さ不足がある場合の減点（0.10、0.30）

- 13) アクロバット技でひねり不足がある場合の減点 (0.10、0.30、0.50)
- 14) 着地姿勢が低い、または余裕のない着地に対する減点(第9-4条 その他の技術欠点) (0.10、0.30、0.50)
※腰が膝より下にある場合、低い着地姿勢に対する減点 (0.50)
- 15) 着地後、明らかに手や膝で支えるような場合は転倒と判定 (1.00)
- 16) 宙返りの着地で転倒した場合の減点 (最大1.00)。3歩動いて転倒≠1.30
- 17) 宙返りの着地後に即時ジャンプをして臥せる捌きは重大欠点 (0.50)
宙返りや終末技での着地において、選手は安全上の理由により脚を開いて着地をすることができる。最初の着地で足が10cmを超えて開いた場合、つま先を浮かさず踵を揃えたとしても0.10または0.30の減点となる (9-4条 着地で脚を開く)。
・10cm以内に脚を開いて着地し、つま先を浮かさず踵を閉じる。(減点なし)
・10cm以内に脚を開いて着地し、脚を上げて踵を閉じる、または、脚を閉じない。(0.10)
・肩幅を超えて脚を開いて着地し、脚を上げて踵を閉じる、または、脚を閉じない。(0.30)
※その他全ての実施減点(宙返りの空中局面や着地準備の際の身体の開き)も常に評価の対象となる。
- 18) コーナーへの移動の動きにおける減点 
・(180° ターンを伴う/伴わない) 単純なステップによる芸術性の欠如 (0.10)
・すべてのコレオグラフィ的なリープ、ジャンプ、ターンにおいて、十分な大きさと身体の開きがない (0.10) **【NEWS LETTER #1】**
- 19) アクロバット技などの前に2秒以上停止してはならない (0.10)
2秒の計測は選手が立った瞬間に始まり、単純な腕の動きなども停止時間に含まれる。
- 20) 宙返りの着地後すぐにコーナーなどへ移動する捌きは、安定した着地をとることができる実施を前提とし、不安定な着地姿勢からの移動は実施減点 (0.10、0.30、0.50)
- 21) 直線的な動きから逸脱した減点 (0.10、0.30)

3. ニュートラル・ディダクション (ND)

-D審判-

- 1) すべてのコーナーを使わない (0.30)
※最終タンブリングが未使用のコーナーへ向かった場合、そのコーナーを使用したとみなす。
- 2) 2回を超えた同じ対角線の連続使用 (0.30)
※同じ対角線を2回続けて使用した場合、その次にゆかフロアの一辺(サイドライン)を使用して、別のコーナーに向かわない (0.30)
- 3) 終末技が2回(3回)宙返り技でない (0.30)
- 4) 片足平均立ち技または該当するジャンプ/リープ技がない (0.30)
※片足平均立ち技またはジャンプ/リープ技は、カウントされる8技に含まれる必要はない。
【NEWS LETTER #1】
- 5) 演技をアクロバットの跳躍技(グループ I 以外の技)から開始しない (0.30)
【NEWS LETTER #1】
- 6) コーナーで同じ動きを繰り返す (0.30) **【NEWS LETTER #1】**

-線審-

- 1) 片足または片手がフロアエリア外に触れる、または着地する (0.10)
- 2) 両足、両手、片足と片手または体の他の部分がフロアエリア外に触れる (0.30)
- 3) フロアエリア外に直接着地する (0.10、0.30)

-計時審-

演技時間が70秒を超える。

- 2秒まで (0.10)、2秒を超え5秒まで (0.30)、5秒を超える (0.50)

■ あん馬

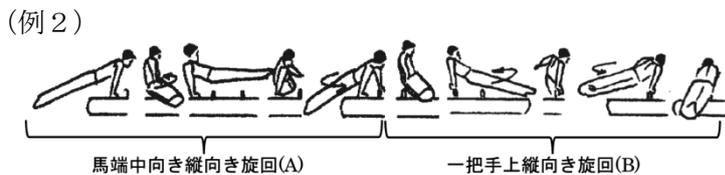
1. 難度認定上の確認事項

- 1) 一把手上で行うすべての交差倒立技は、倒立の前後で支持の手あるいは把手を替えなければならない。
- 2) 一把手上で行うすべての交差倒立技は、逆交差入れで完了しなければならない。
- 3) 交差技において、技が完了する前に脚で支えた場合、その技は不認定となり、落下なしに演技を中断したとして 0.50 の減点となる。腕のわずかなまがりや馬体へのわずかな接触があった場合は、それぞれ 0.10 の減点となる場合があるが、その技は認定される。 
- 【NEWS LETTER #1】
- 4) 交差倒立技は身体が伸びた姿勢のまま倒立に持ち込まなければならない。腰が 90° 以上まがった実施や、足先が両把手間上を通過した実施は難度不認定となる。 
- 5) 交差倒立技で片手が把手から下りて把手に戻った後、さらにどちらかの手が把手から下りた場合は難度不認定となり、E 審判は 0.50 (演技停止) または 1.00 (落下した場合) + 他の実施減点となる。
- 6) グループ II および III のすべての技は、次の技に続けなければ難度は与えられない。実施された技の終末姿勢 (正面支持) に続いて、少なくとも 180° を超える旋回 (背面支持) または転向 (正面支持) を明確に示した後に落下した場合、その技は認定される。(例外：両足で旋回の入れ(入れ半旋回)後、片足で残りの半旋回(抜き半旋回)を終了し、その後に単純な片足のスイングまたは交差技を続ける。)
- 7) 他に記載されていない限り、すべての旋回技の開始と終了は正面支持である。下向き転向 (伏臥) やショーにおいて背面支持から片足振動技につなげた場合は難度不認定となる。
- 8) ショーン (II-58) とベズゴ (II-71) は両把手正面支持から全転向し両把手正面支持で完了する技である。両把手正面支持で技を完了できなかった場合これらの難度は認められない。
- 9) 3/4ベズゴ (ダフチャン) は両把手正面支持から始まり、一把手上縦向き正面支持で完了する技である。ダフチャンの終了時に 90° 転向を加えて一把手上横向き正面支持になった場合は難度不認定となる。
- 10) ベルトンチェリ (II-57) は、一把手上での縦向き正面支持または横向き正面支持のいずれかで完了することができる。したがって、ベルトンチェリ横向き正面支持からも、フロップまたはコンバインを開始することができる。【NEWS LETTER #1】 
- 11) ロシアン転向 (移動) 技、移動技、フロップ、コンバインで落下した場合は部分的な難度は認定されない。
- 12) 一把手上縦向き旋回 (II-8) は、一把手上での両手正面支持を技の完了とみなす。
- 13) シュテクリ A (DSA) (II-38) は、両把手上、もしくは一把手を挟んだ支持で行わなければ難度は認められない。
- 14) フロップ、コンバインの途中で手が一把手上から下りて落下せずに次の技に続けた場合は、完了している部分までの難度を与える。
例 1) SL=S (B 難度) と L (B 難度) を認定
例 2) LL=L (B 難度) を認定
- 15) フロップの後に連続して一把手上から開始される倒立技につなげることはできるが、それ以外の技を追加することはできない。たとえば、フロップとコンバインを続けて行う際は、少なくとも片手が一把手上から下りた旋回を挟まなければならない。
- 16) 開脚旋回でフロップを実施しても難度の格上げはない。
- 17) ロシアン転向技において、下向き転向の動作から始められた場合の開始局面は、正面支持になったところである。

- 18) ブスナリ系の技において倒立で 360° を超えるひねりの実施であっても同等の価値が認められる。
- 19) ブスナリ (II-54) は、開脚旋回で実施される技の特別な繰り返し制限の対象である。
- 20) 馬端で実施される旋回 1 回ひねり (II-34) は、いずれの向き (縦向き・横向き) で行なっても同一の技とみなす。
- 21) 縦向き前移動技における開始および終了局面は縦向き正面支持である (例外: マジャーラ～シバド直接連続)。例えばマジャーラの終了姿勢で、縦向き背面支持姿勢を示した後に 90° 転向し、横向き正面支持で終了した場合 (下図参照) は「縦向き前移動 2/3 部分 (III-32 : B 難度)」として判定する。



- 22) 馬端中向き縦向き旋回 (A 難度) の終了局面は片手が一把手上でも良いが、それに続く技が縦向き前移動系の技である場合は、その縦向き旋回は移動技の一部となるため、認定されない (例 1)。続く技が一把手上旋回系の技であればどちらも認定される (例 2)。



- 23) マジャーラ～外向き縦向き旋回～シバドを実施する場合の外向き縦向き旋回 (A 難度) は馬端外向き正面支持から始まり、馬端外向き正面支持で終了となる。

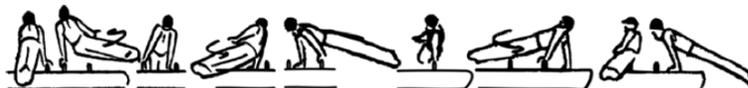


- 24) 以下に記載する縦向き後ろ移動技は特例として、技の開始時において正面支持姿勢がなくても技を認定する。

① マジャーラからシバドへの直接連続

マジャーラで馬端外向き縦向き背面支持に至った後、ただちにシバドを実施した場合、マジャーラ完了の正面支持がなくても認められる。

② 両把手上での横向き正面支持から、両足入れて 90° 上向き転向しながら片手をあん部馬背に下ろし、縦向き後ろ移動 (1/2 部分)



③ 馬端馬背外向き背面支持からのシバド



- 25) 縦向き後ろ移動の終了姿勢は中向き縦向き正面支持でも、横向き正面支持でも認められる。もしもシバドからロシアン転向技を実施する場合は、技が終了した正面支持（縦向きまたは横向き）から転向度数を数える。
- 26) 馬端馬背外向き背面支持から下向き転向移動技を実施した場合は、90° 転向した後の横向き正面支持姿勢を技の開始とする。

① ロシアン 270° 転向 (II-97 : A 難度)



② 馬端横向き支持からロシアン 630° 転向移動 (III-64 : D 難度)



- 27) ウ・グオニアン (III-65) は、あん部馬背に両手を着手して実施しなければならない。あん部馬背に片手しか着手せずには 720° の転向移動 (馬端～馬端) した場合は、D 難度 (III-64 もしくは III-70) として認定する。



- 28) ウ・グオニアンの後に、あん部馬背ロシアン 180° を続けた場合、E+A を獲得することができる。「○○° 以上」という言葉は移動中の転向を指す。
選手の両手が開始から逆の馬端馬背に達し、720° の転向移動が完了したようであれば、転向移動は完了したものとみなす。
- 29) ロシアン転向移動技において、移動や転向中に余分な手をついた場合は中断したとみなされ、難度は不認定となる。
- 30) モギルニー (III-46) は、馬端馬背で開始され、馬端馬背の正面支持で完了しなければならない。馬端馬背で完了しなかった場合、難度は認められない。
- 31) すべてのシュピンドルを伴う移動技は、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。
- 32) ロシアン転向下りは、常に馬端中向き縦向き正面支持から開始とする。
- 33) 終末技は 1 回に限りやり直すことが認められる。ただし、落下減点 (1.00) と実施減点を伴う。
ポディウム (演技台) が設置されている場合、(階段を含め) ポディウムから下りた時点で、終末技をやり直す権利は失効となる。
- 34) 終末技は旋回技から実施しなければならない。片足振動技や不十分な旋回技からの下りは終末技として認定しない。
- 35) 倒立下りにおいて、倒立に達した後に、その後のひねりや移動で大きな過失を伴った場合、倒立までの価値は認められるが、ひねりや移動による価値は認められない。

【NEWS LETTER #3】



- 36) 倒立で3部分移動をする終末技において、最後の片手に重心が乗らず、触れた程度であった場合や、馬体の側面を使用した場合は3部分の使用とは認めず、難度の格上げはしない。
- 37) 終末技において、明確な足からの着地が見られずに転倒した場合は、難度不認定となる。
- 38) 2回以上の旋回を伴う技を、倒立と組み合わせて終末技の難度価値を上げることはできない。フロップやコンバインなどからの倒立への持ち込みは、2つの技として扱われる。



【NEWS LETTER #3】

2. 演技実施上の確認事項

- 1) 交差技以外の片足振動技においても大きさのない実施は減点となる。(0.10、0.30)
- 2) とび交差技や交差横移動技についても、大きさの減点は交差技と同様に扱う。
- 3) 片足振動技で開始する際の余分な予備振動は0.30の減点となる。半振動は認められる。



- 4) 倒立を経過する交差技は振動で実施されるべきであり、腰をまげて倒立位に持ち込む捌きに対する減点は0.10または0.30であり、90°以上で0.50となる。また、倒立で脚を閉じない場合は、0.10または0.30の減点となる。
- 5) 交差倒立技において、一把手上での余分な手の握り換えは0.10の減点となる。
- 6) 交差倒立技において、腰まがりと力の使用に対する減点は最も大きい欠点のみを減点する。
- 7) 縦向き旋回と移動において正しい向きからの逸脱は減点の対象である。(0.10、0.30、0.50)
- 8) 縦向き移動技の向きの逸脱や着手位置のずれは、技ごとに最も大きい欠点のみを減点する。



マジャール (D) の向きの角度逸脱に対する減点は 0.30のみ

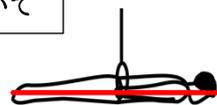
- 9) 縦向きの移動技において、馬端やあん部馬背での支持の際の手のずれは角度逸脱の減点の対象となるが、移動する動作での角度逸脱に対する減点はない。例えば、縦向き後ろ移動 (1/2 部分) のあとの中向き正面支持において 33° の逸脱があった場合は、0.30 の減点となる。この逸脱は次の技の移動動作とはみなされない。
-
- 10) フロップ・コンバイン技は一転向、一旋回ごとに減点の対象である。
 - 11) 転向技や転向移動技での脚開きは一転向毎に減点をする。(0.10、0.30、0.50)
 - 12) 旋回技において馬体に触れる (ぶつかる) 実施は毎回減点となる。(触れる0.10、ぶつかる0.50)
 - 13) 旋回もしくは開脚旋回から倒立 (終末技や演技) について
旋回または開脚旋回から倒立を試みる場合、腰のまがりに対する減点はない。しかしながら、力の使用、腕のまがり、腰や脚が下がること、不安定性についての減点はある。一方で、交差からの倒立については腰のまがりの減点は適用する。
 - 14) 旋回から倒立を経過する技において、腰や脚の下がりや力の使用の減点は最も大きい欠点のみを減点する。
 - 15) 倒立を経過する複合技 (ブスナリ等) での停滞は減点の対象である。
 - わずかな停滞・・・0.10
 - 明らかな停滞・・・0.30
 - 2秒以上の停滞・・・0.50 (不認定)

■ つり輪

1. 難度認定上の確認事項

- 1) すべての静止技は少なくとも2秒保持しなければならない。
- 2) 演技は腕と体を垂直にまっすぐに伸ばした正しい懸垂姿勢から開始されなければならない。腕が垂直でない場合は、小欠点となる。また、静止した姿勢から始められなかったり、振動を伴ったりした実施についても同様の減点が与えられる。なお、最初の動きに移る際に、腕をまげてはならない。
- 3) ヤマワキ系の技で支持が見られた場合は0.50の減点となり、難度不認定となる。わずかな支持の場合、0.10、0.30の減点を伴い認定される。不認定の場合、選手の意図とは異なるため、「ホンマ支持」と「支持後ろ振り、前に回りながら懸垂」の2技に分割して価値を認めることはない。
- 4) 支持後ろ振り、前に回りながら懸垂（I-7：A難度）は、水平支持や中水平支持から実施しても認定することができる。
- 5) 「後ろ振り上がり開脚前挙支持（2秒）」を実施した場合は「後ろ振り上がり支持」と「開脚前挙支持（2秒）」の2技として認定する。（A+A）
- 6) ヤマワキ系の技から後ろ振り上がり倒立（2秒）を実施した場合はヤマワキ系の技の難度が一段階格上げされるが、後ろ振り上がり倒立が8技に含まれなかったり、不認定となった場合は、難度の格上げはない。
- 7) 演技中、一つの振動倒立技（2秒）が要求され、その技はカウントする8技に含まれていなければならない。この要求を満たすことができるのは以下の5技のみである。【NEWS LETTER #1】
 - * I-75 後方車輪倒立（2秒）/ほん転逆上がり倒立（2秒）
 - * I-81 前方車輪倒立（2秒）/後ろ振り上がり倒立（2秒）
 - * I-86 支持後ろ振り倒立（2秒）
 - * I-87 ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）
 - * I-88 伸身ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）
- 8) 中水平支持は、肩が握り手と同じ高さで、身体を一直線に保持しなければならない。また、腕は広げられ、上体に触れない様実施されなければならない。肩が完全に輪上部より高い位置にあった場合、水平支持と判定する。

肩の高さについて



中水平支持

肩が握り手と同じ高さ

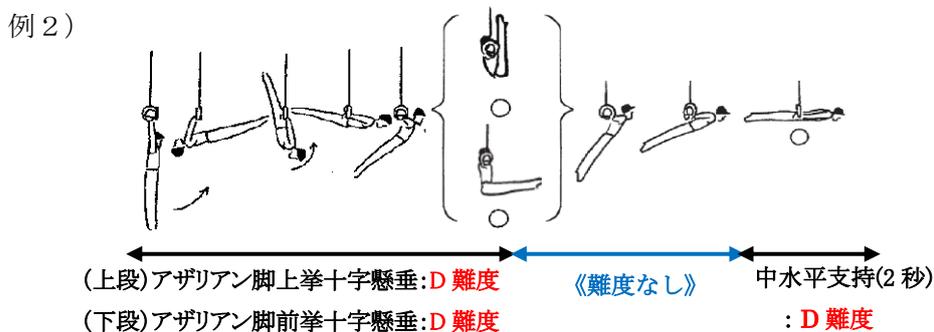
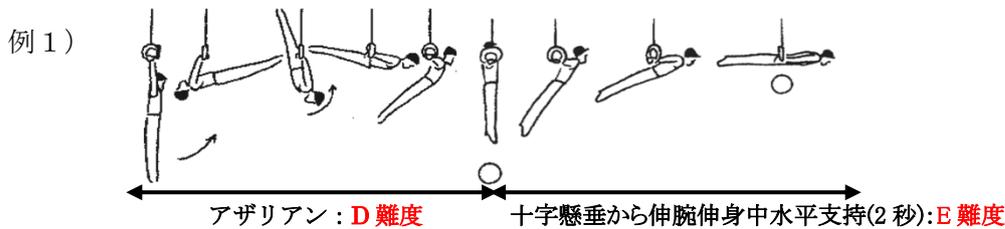


水平支持

輪上部よりも高い

- 9) アザリアンやゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり（中）水平支持は、全経過伸腕かつ伸身姿勢での後転が前提であり、腕のまがりや腰のまがり実施減点となる。また、明らかに反動を利用した場合は、グループⅢの技として判定する。
例）振動または腰のまげ伸ばしを使ったアザリアンは後方け上がり十字懸垂（ⅢC）として判定する。
- 10) ナカヤマについては、明確な背面水平姿勢を経過し、ゆっくりと捌かなければならない。反動を使ったり、明確に背面水平まで下ろさなかったりしたものは単独の十字懸垂（ⅡC）として判定する。
- 11) バランディン系の技は腕と体を垂直にまっすぐに伸ばした正しい懸垂姿勢から開始されなければならない。また、懸垂から引き上げて力静止技に持ち込むまでの間は、常に伸身姿勢を保ちながら垂直に上昇させなければならない。腰まがりや肩角度などいずれかの角度が45°を超えた場合は難度を認定しない。その後正しい最終姿勢と明確な静止が認められれば単独の難度（グループⅡ）が与えられる。

- 12) II-27 支持(水平支持)から伸腕伸身力倒立(2 秒)は、身体が鉛直面を通過してからは伸身姿勢を保持し続けなければならない。鉛直面を越えてから 45° を超えて身体をまげた場合、その技は II-26 伸腕屈身力倒立 (2 秒)として判定する。(9-4 条 E 審判の減点項目)
- 13) 十字懸垂から伸腕伸身中水平支持 (2 秒) (II-89 E 難度) は、静止した十字懸垂から実施する技であり、脚前挙十字懸垂や脚上挙十字懸垂からの実施は認められない。もし、それらの技から伸腕伸身中水平支持 (2 秒) を実施した場合は、引き上げて持ち込んだことは考慮せず、単独の中水平支持に対して D 難度 (II-10) が与えられる。



- 14) 9-2 条 10 に関して: 「いかなる理由でも難度の認められなかった力静止技からの引き上げ技は、難度が認められない。」とあるが、最終静止姿勢の部分については認定することができる。
例) け上がり十字懸垂(角度不認定)+引き上げて中水平支持(中水平支持で完璧な実施: II-89)
⇒この場合、中水平支持 (II-10) は D 難度で認定することができる。
- 15) すべての振動からの力静止技は、肩の位置が正しい最終姿勢の高さを超えてはならない。どのような逸脱でも E 審判によって相応の減点がなされる。
例 1 「ホンマ十字懸垂」で持ち込む際に 45° を超えた角度の逸脱は難度を認定しない。しかし、最終的に十字懸垂が正しい最終姿勢で静止が認められれば単独の難度 (II C) が認められる。
例 2 「後ろ振り上がり十字倒立」で持ち込む際に 45° を超えた角度の逸脱は難度を認定しない。しかし、最終的に十字倒立が正しい最終姿勢で静止が認められれば単独の難度 (II D) が認められる。
- 16) 腕を極端にまげて (90° を超えて) 実施された振動からの静止技には 0.50 の減点が適用される。この減点はその技が不認定となることを示している。最終的な静止姿勢については、その技術的要件を満たしていれば難度が認定される。例えば、後ろ振り上がり開脚水平支持で腕を極端にまげて実施し不認定となった場合でも、最終的な開脚水平支持には A 難度が与えられる。 
- 17) 振動から力静止技に続く技のうち逆方向に戻るものは 2 つの技とみなす。(例「け上がり中水平支持」「前振り上がり十字倒立」など)
- 18) 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、け上がり支持から脚前挙支持に脚をあげること等である。(ホンマ支持から振り上げて開脚前挙支持は、構成上の減点にはならない)

3. 演技実施上の確認事項

- 1) 倒立や力静止技において、2 秒未満の静止は減点 (0.30)、静止無しは減点 (0.50)
- 2) 後方車輪倒立経過において、倒立位を経過していない場合の減点 (0.10、0.30)
- 3) ヤマワキやジョナサンで回転速度が遅い、または大きさがいい場合の減点 (0.10、0.30)
回転途中で支持が見られた場合 (止まりかけて前ロールをするような捌き) の減点 (0.50)
- 4) 振動や引き上げからの力静止技において、持ち込み時に正しい最終姿勢よりも肩や体の位置が上がってはならない。正しい最終姿勢からの逸脱が 5° ~ 20° で 0.10、 20° ~ 45° で 0.30、 45° を超える場合は、その価値が認められず、0.50 の減点となる。
- 5) 演技開始時や十字懸垂、中水平支持などの後に逆懸垂に持ち込む際に、腕をまげた場合の減点 (0.10、0.30、0.50)
- 6) 振動から力静止技に持ち込む際の腕のまがりの減点 (0.10、0.30、0.50)
例：後ろ振り上がり中水平やけ上がり十字懸垂の際の腕のまげ伸ばしを利用した持ち込み方など
- 7) 力静止技での深い握りは減点の対象となる。深い握りとは力技の際、負担を軽減するために手首を巻く実施のことであり、毎回 0.10 の減点となる。正しい握りとは、手指が輪を握るかどうかわけなく、手首がまっすぐな捌きである。手を開いた状態での静止姿勢においても、手首が輪の上に乗っている場合は深い握りとして減点対象となる。【NEWS LETTER #3】
- 8) 倒立位で腕がケーブルに触れる、肘や腰を使って調整などの減点 (0.10、0.30)
- 9) 難度表にない技 (逆懸垂、屈身逆懸垂、背面懸垂姿勢等) での 2 秒以上の停滞の減点 (毎回 0.10)
- 10) 輪 (ケーブル) の揺れやゆがみの減点 (1 技毎に 0.10)
- 11) 十字倒立で、頭頂部が輪よりも高い位置での実施の減点 (0.50)
- 12) 倒立や十字倒立で反った姿勢に対する減点 (0.10)
- 13) 中水平支持や(開脚)水平支持で、肩が静止していても足先が下がる実施や、全体的に小刻みに揺れているような実施では静止とは認められず、静止がみられない減点 (0.50) に抵触する。
- 14) 中水平支持において腕が体に触れたり支えたりする (0.10、0.30)
- 15) 伸腕屈身力倒立や屈腕伸身力倒立で振動を使って倒立に持ち込んだ場合の減点 (0.10、0.30)
- 16) 伸腕屈身力倒立で腕がまがった場合、腕まがり減点 (0.10、0.30) とケーブルに触れる減点 (0.30)
- 17) 脚上挙支持や脚上挙十字懸垂は、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性にかける減点の対象となる (0.10、0.30)
また、脚上挙支持の脚は垂直でなければならない (脚上挙十字懸垂は、腕が水平で脚が垂直)
- 18) 演技開始の懸垂で正しい姿勢からの逸脱 (腕と身体に角度が見られたり、肩転位や輪を開いたりする状態) が見られる場合は、減点の対象となる。(0.10)
- 19) 押し上げ技や引き上げ技で姿勢の変化に乏しい実施は実施減点の対象となり、不認定となる可能性がある (中水平支持～水平支持)。
また、角度が高い力静止技から続けられた引き上げ技では、最大 0.30 の減点がこの過失に適用される。
- 20) け上がり系の技は、深く腰をまげた姿勢から開始され、明確に大きな振動を伴って実施される振動系の技である。Ⅲ-47 後方け上がり中水平支持(2 秒)のような、け上がり系の技で最小限しか腰をまげない捌きや、振動よりも力を使った場合は、小・中・大欠点となる。(9-4 条 E 審判の減点項目)

4. ニュートラル・ディダクション (ND)

振動倒立技がない (カウントされる 8 技に含まれない) …… 0.30

■ 跳 馬

1. 難度および演技実施上の確認事項

- 1) 種目別予選および決勝における得点の算出方法は、第1跳越と第2跳越の平均を選手の最終的な得点とする。
- 2) 高さ不足（上昇局面のみられない実施）は以下の基準とする。
減点なし = 群を抜く卓越した高さ
小欠点 = 浮いたと感じる程度
中欠点 = 浮きがみられない
大欠点 = 低いと感じる
- 3) 全ての跳越技において、準備局面がみられない着地は減点となる。(0.10、0.30)
- 4) 着地の際の姿勢で、頭や腰の位置が低い姿勢は減点の対象である。
低い着地姿勢とは、腰が膝より下にあると定義され、技術欠点として0.50の減点となる。(9-4条 E 審判の減点項目)
- 5) 歩く、低い着地、転倒といった着地に伴う減点の合計は、最大1.00である。ただし、着地の準備不足や脚を開くなどの他の減点は別途適用される。
- 6) 着地一步の踏み出しで、一足長以上は中欠点である。
- 7) ひねり不足や軸ぶれに起因する横方向への一步はステップ以外に減点の対象となる。
- 8) ひねり不足が90°を超えた場合、一段階下の技の価値を与える。
- 9) 着地が止まっても足が開いたままやずれている場合は減点の対象である。
- 10) 着地加点の判定において、バランスを保つためにかかとまたはつま先を上げた場合、加点は与えられない。
- 11) 着地後に、マットを越えて前に飛び出した場合、ライン減点は適用されない。マットの先へ到達するよりも前に、着地エリアからラインを踏み越えたり飛び出したりした場合には、通常のライン減点が適用される。
- 12) 第一局面でロンダートから1/2ひねりを加えて着手する技を実施する場合、着手時においてひねり不足に対する減点はある。「ひねり不足」の減点項目が該当し、正しい位置から90°を超えて不足するような極端な実施の場合、その実施はユルチェンコ系の技として認定される。
- 13) 競技直前の練習では、選手は最大2本のウォームアップ跳越が認められる。仮にウォームアップ時間が過ぎていたとしても、2本の跳越の権利を有する。これはすべての競技区分において適用される。ウォームアップ跳越の管理は線審が務めることとする。
ウォームアップ中、選手は2本までの跳越しか実施できない。跳馬の上に立ち、ジャンプや宙返りを行って着地をする場合も、1本のウォームアップとして数える。
例えば、選手が助走からの跳越を2本行い、その後跳馬の上にもう一度上がり、宙返りまたは跳び下りて着地をとった場合、3本目のウォームアップとみなされ、採点規則に従って0.30の減点となる。
※競技会により特例を認める場合は、主催団体の判断のもと対応すること（国内対応）

2. 0点となる実施について (D・E 両審判 0.00)

- 1) 跳馬に着手することなく跳び越えた場合、または跳馬に触れても突き手が見られない場合。
- 2) ロンダート技において、セフティ・カラーを使用しなかった場合。
- 3) 技として判定できないような場合、あるいは跳馬を足で蹴った場合。
- 4) 跳越において補助行為があった場合。
- 5) 最初に足による着地が行われなかった場合。これは、体のどの部分よりも先に少なくとも片足が着地マットに触れなければならないことを意味している。

- 6) 故意に横向きで着地した場合。
- 7) 禁止されている技を実施した場合（開脚技、第 1 局面での宙返り、踏切前の禁止された技等）
- 8) 種目別予選および決勝において、1 本目と同じ技を 2 本目も行った場合。

3. ニュートラルディダクション (ND)

- 1) ライン減点
- 2) やり直された助走に対する減点
 - ・助走をやり直した場合 ⇒ 1.00（失敗の助走が跳躍板や器械に触れなかった場合に限る）
 - － 1 跳越を行う場合、1 回のやり直しが認められる。
（3 回目の助走は認められない）
 - － 2 跳越を行う場合、1 回のやり直しが認められる。
（4 回目の助走は認められない）
- 3) 同じグループからの跳越に対する減点
 - ・種目別予選または決勝で同じ技を繰り返す ⇒ D・E 両審判 0.00
 - ・種目別予選または決勝で 2 本目の跳越を同じグループから実施する
⇒ 2 本目の跳越技の決定点から 2.00
- 4) 25m を超えた助走 ⇒ 0.50
- 5) 競技直前練習で 2 本を超えて跳越をする ⇒ 1 本目の跳越から 0.30。

- 11) 支持または腕支持から、後ろ振りとび3/4、1/1、または3/2ひねり倒立（ギャツツン系の技）は、空中局面を伴って実施しなければならない。該当する技は、II-82、II-83、II-84、およびI-41である。これらの技は、空中局面中に少なくともとび3/4ひねりを伴ってから最初の支持手が入らなければならない。とび動作が3/4ひねりに満たないギャツツン系の技、例えばパトロン（とび1/4ひねりののちに片腕支持で3/4ひねり）を実施した場合には、1つ低い難度で認定される。同系のすべての技で、明確ではっきりとしたとび動作が要求される。



【NEWS LETTER #2】

- 12) ヒーリーにつなげる技（マクーツなど）において、ヒーリーの前に手の握り替えが1回みみの場合は、1つの技とみなす。ヒーリーの前に手の握り替えが2回ある場合は、2つの技として判定する。 **【NEWS LETTER #3】**



2. 演技実施上の確認事項

- 1) とびについて脚前挙支持、および腕支持から跳ね起き支持は、構成上の欠点として減点 (0.30) となる。 **【NEWS LETTER #3】**
- 2) 振動から倒立位を経過する技は、15° 未満の角度逸脱であっても倒立になることが十分に示されない場合は減点 (0.10) となる。
- 3) デiamondフなどの倒立で完了する技は、次に続く長懸垂技や前振り上がり支持に持ち込む前に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。
- 4) 静止技は2秒保持しなくてはならず、静止が不十分な場合は減点または難度不認定となる。
例1) 伸腕屈身力倒立で静止が2秒未満の場合の減点 (0.30)
例2) 伸腕屈身力倒立で静止がない場合の減点 (0.50 : 難度不認定)
- 5) 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 (0.30)
- 6) すべてのけ上がりにつながる懸垂技は、伸膝で行わなければならない。
膝をまげた懸垂姿勢の減点 (0.30)
- 7) 宙返り技で、受ける際の体の開きに対する減点はバーの高さで水平位を基準とする。バーを握る前に、水平位で体の伸ばしが見られない、コントロールを失うまたは器械にぶつかる際の減点は最も大きい逸脱のみを減点する。（例：体の伸ばしが見られない (0.30) と器械にぶつかる (0.50) の場合は0.50の減点のみ）
- 8) モイや後方車輪系の技は、振り下ろす際、体が水平位に達するまで膝をまげてはならない。
・ 振り下ろしてから体が水平位に達するまでに膝をまげはじめる (0.10)
・ 倒立位から膝をまげはじめる (0.30)
- 9) ベーレ、モイ、車輪系の技で足先がマットに触れた減点 (0.10)
- 10) バブサー系やモイ系の技でマットに足がぶつかった場合、不認定となる。 **【NEWS LETTER #3】**
- 11) バブサーで水平位からの逸脱、支持が見えすぎる場合の減点 (0.10、0.30)、身体が水平から45°を超えて逸脱するか、肩角度が90°を超えてバーを握った場合の減点 (0.50、不認定)
- 12) 棒宙返り倒立系の技は伸腕での実施が前提である。腕がわずかにまがるものは実施減点となる。腕がまがった場合の減点 (0.10、0.30)。腕が深くまがった場合の減点 (0.50)



- 13) 単棒への技（シャルロやピアスキー等）では、倒立はわずかな手幅で実施しなければならない。通常の握りではないため、手を前後にずらしたことによるわずかな肩や体のゆがみは容認される。過度の手の開きや体のゆがみは減点となる。
- 14) ティップルトは振動技であるため、継続的な動きで実施する必要がある。倒立へ上げる際、脚が下がったり、明らかな力の使用をしたりせず上昇しなければならない。脚の下がり、停滞、または明らかな力の使用は、減点または難度不認定となる。
- 15) 前振り上がりは、背中がバーに対して水平になる必要がある。45°までの逸脱は 0.10、45°を超える逸脱は 0.30 の減点となる。また手がずれるような実施も減点となる。(0.10)
- 16) 前振り上がりから直接、脚前拳支持につなげる捌きは、前振り上がりの大きさ不足による減点 (0.10、0.30) となる。
- 17) ディアマッドフひねりにおいて両棒での倒立で完了する場合は、両逆手での単棒倒立を経過しなければならない。余分な握り換えは、「余分な支持」と見なされ実施減点となる (0.10)。ただし、ディアマッドフ 1/4 ひねりをして単棒横向き系の技につなげる際の握り換えは減点にならない。
- 18) 棒下宙返りから支持への持ち込みは、水平またはそれ以上の高さで完了しなければならない。水平より 45°までの逸脱は 0.10、45°を超える逸脱は 0.30 の減点となる。



【NEWS LETTER #3】

■ 鉄 棒

1. 難度認定上の確認事項

1) 組合せ加点

・組合せ加点は下表のとおりである。

手放し技	+	手放し技	=	加点
C難度		D難度以上		0.10
(この逆も可)				
D難度		D難度		0.10
D難度		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)				

- ・大欠点のある場合は組合せ加点が認められない。
- ・どちらの技もカウントされる8技の中に含まれていなければならない。

2) 特別な繰り返し

- ・アドラー系の技は、演技中に最大2回まで実施することができる。2回を超えて実施した場合は、最も高い難度からカウントする。
- ・ひねり技について、同系の技は1回のみ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。
例：リバルコと後方とび車輪3/2ひねり片大逆手（または片手大逆手）が実施された場合
- ・トカチェフ系（ピアッティ系を含む）、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。なお、バーを越えながら後方かかえ込み宙返りひねり懸垂（II-82）とゲイロード2（II.83）は、はコバチ系の手放し技とみなされる。【NEWS LETTER #1】

3) 少なくとも2つの手放し技を直接連続して実施した場合（最低C+C）に限り、7技のカウントのうちに5つ目の手放し技（グループII）を含めることができる。【NEWS LETTER #1】

4) とびひねり技でとびが見られない握り換えは難度を分割する。

5) ツォ・リミンでひねりが不十分な場合（最初のひねりで90°を超える逸脱）、D審判によって難度は認められず、E審判によって0.50の減点を受けることになる。その際は、前方片手車輪（B難度）としても認められない。

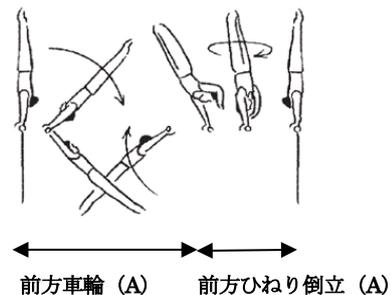
6) クーストは明確なとびと滑らかなひねりで実施する。明確なとびがない場合不認定となる。

7) クースト片手持ちから後方片手車輪へつなげる動きは、クーストが両手でバーをつかんで完了していないため、認定されない。【NEWS LETTER #3】



8) 車輪からのひねり（1回ひねり）系の技は、ひねりを伴うとび車輪系の技を除いて、2つの技に分割される。

例：前方車輪(I-13)+前方ひねり倒立(I-19)=A+A



9) 大逆手車輪 (B 難度) は、以下のようにバーを越えることで難度を認定することができる。

例) アドラー (C) ~大逆手振り上がり (大逆手車輪 : B) ~大逆手エンドー (C)
 リバルコ (D) ~大逆手振り上がり (大逆手車輪 : B) ~大逆手エンドー (C)

10) 以下のように、バーを越える前に持ち換えた場合は、大逆手車輪 (B 難度) は認定されない。

例) アドラー (C) ~大逆手振り上がり逆手持ち換え (難度なし)
 リバルコ (D) ~大逆手振り上がり逆手持ち換え (難度なし)

11) 逆手背面車輪 (ロシア式車輪 : C 難度) はバーの真下を通過する際から、バーの真上を越えるまで肩が未転位の状態を維持しなければならない。また、肩がバーの真上に来る位置で、肩から骨盤の上部 (水色の線) を通る角度が水平線に対して 60° 以内となるように実施する必要がある (写真 1)。なお、バー上で 60° 以内の角度を示した後に身体と肩を開く捌きは認められる。もしも、この角度 (水色の線) が 60° を超えた場合は、大逆手車輪 (B 難度) として判定する (写真 2)。

【NEWS LETTER #2】

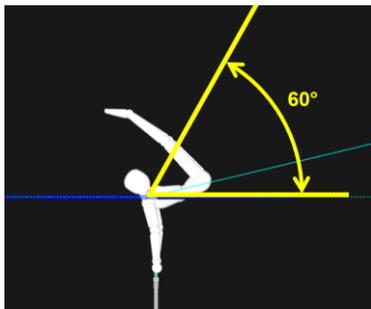


写真 1. ロシア式車輪

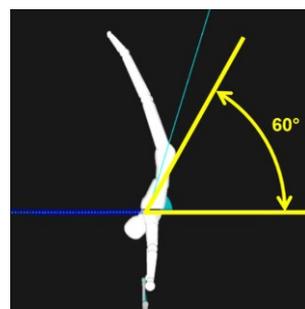


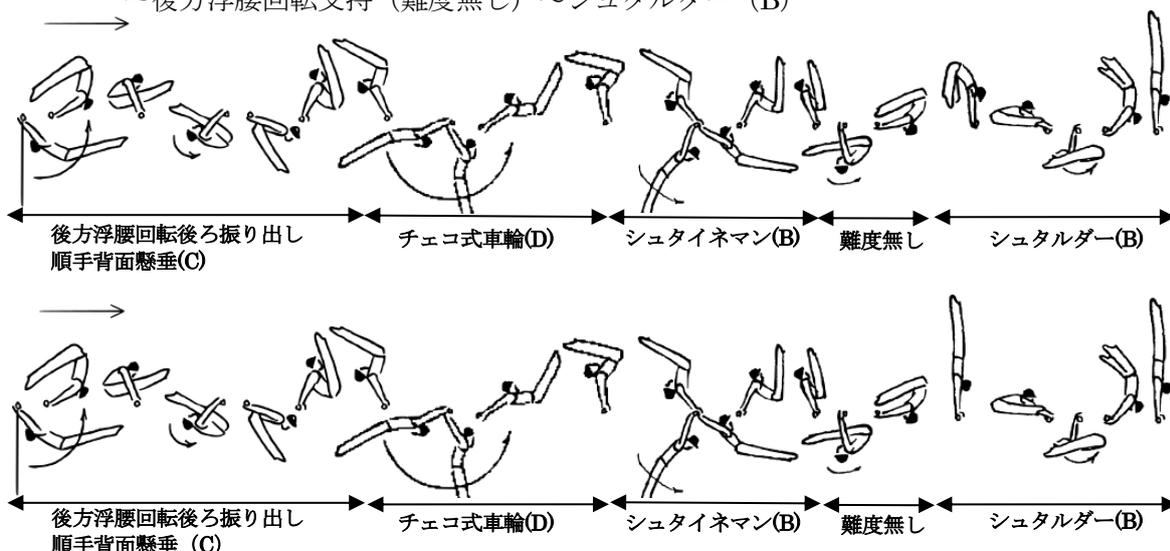
写真 2. 大逆手車輪



12) 順手背面での連続技を実施する際、後方浮腰回転支持からただちにシュタルダーへ繋げた場合には、後方浮腰回転支持における角度や身体の開きに関係なく (倒立位に上げた場合も含む)、常にシュタイネマン (B) ~シュタルダー (B) として判定する。シュタルダーに繋がらなかった場合にはケステ (C) として判定され、角度逸脱の減点や不認定の対象となる。

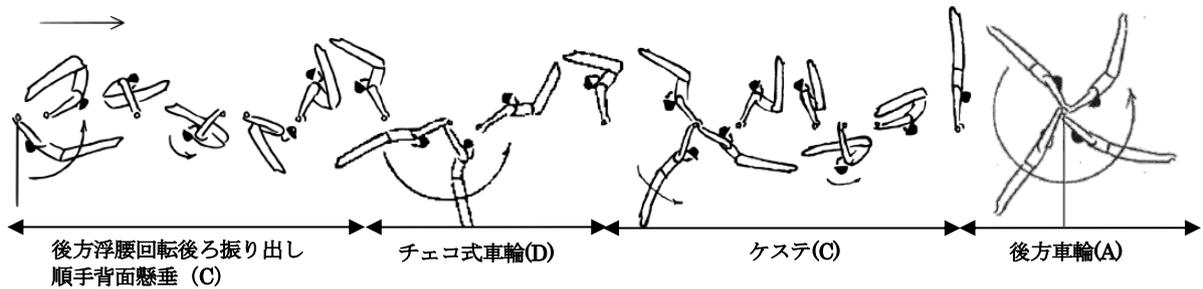
順手背面懸垂前振り上がり後方浮腰回転支持の終末局面について、想定される複数の捌きの判定について詳細を以下のとおりとする。

① 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂 (C) ~チェコ式車輪 (D) ~シュタイネマン (B) ~後方浮腰回転支持 (難度無し) ~シュタルダー (B)



※後方浮腰回転支持の終末局面が倒立に収める、収めないに関わらずシュタルダーへ繋げた場合は、常にシュタイネマン (B) ~シュタルダー (B) として判定する。また、閉脚シュタルダーへ続けることは認められず、その場合にはシュタイネマン (B) ~閉脚シュタルダー (不認定) となる。

- ② 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面懸垂 (C) ~チェコ式車輪 (D) ~ケステ (C)
~後方車輪 (A)



- 13) 伸身で行う技は全経過伸身姿勢を示さなければならない。経過中に屈身やかかえ込み姿勢がみられた場合、低い難度で判定する。後方伸身2回宙返り2回ひねり下りにおいて、後半に膝をまげるような実施は、かかえ込みと判定し D 難度とする。
- 14) 手放し技の価値が認定されるには、明確な懸垂姿勢が示されなければならない。明確な懸垂とは、両手でバーをつかみ、真下を通過するコントロールされたスイングが示された状態を指す。片手のみでバーをつかんだ場合は、そのまま演技を中断することなく続行した場合に限り、手放し技として認定される。また、手放し技は両手同時にバーから手を放す必要があり、片手ずつ放した場合は 0.10 の減点となる。【NEWS LETTER #3】 
- 15) 伸身トカチェフは、バーを持つまで全経過伸身姿勢を示さなければならない。伸身と認定するためには、足先がバーの真上を通過する際に体が一直線でなければならない。バーを越える前に 45° を超えて腰をまげた場合、屈身トカチェフ (C) として判定される。バーを越えたのちに腰のまがりがあった場合は D 難度として認定するが、相応の減点がある。 
- 16) ヤマワキは、上昇の仕方、腰のまがり具合、ひねりの度合いを総合的に判断する。腰のまがりか 45° を超えた場合や、表現が著しく乏しい実施はボローニン (B 難度) と判定する。
- 17) ウィンクラーやポゴレロフ (II.42) は、足がバーの最も近くを通過するまで真っすぐな姿勢で実施しなければならない。バーを通過する前に体が 45° を超えてまがっている場合は D 難度となり「あいまいな姿勢」による 0.30 の減点が適用される。【NEWS LETTER #3】 

2. 演技実施上の確認事項

- 1) 余分な握り換えは、「余分または中間的な支持」とみなされ実施減点となる (0.10) 
- 例 1 : ツォ・リミンやアドラー 1 回ひねり倒立において、片逆手倒立で完了し、ただちに逆手に握り換えた場合、0.10 の減点となる。
- 例 2 : アドラー 1 回ひねり片逆手倒立の後に、直ちに逆手に握り換えた場合、0.10 の減点となる。
- 例 3 : 順手で実施されるエンドー、け上がり系、後ろ振り上がり技から、2 回の握り換えで逆手になった場合、2 回目の握り換えに対して 0.10 の減点となる。
- 注) 片逆手の技 (前方車輪、エンドー、後ろ振り上がり、け上がりなど) から 1 回の握り換えで逆手になった場合、減点とはならない。【NEWS LETTER #1】
- 2) 車輪での単純な横への手のずらし (片手も含め) は実施減点となる (0.10) 一連の動作であっても、片手ずつずらした場合には 0.10+0.10 の減点となる。
- 3) 演技開始の振り出しは、最大 3 回のスイングが認められる。3 回を超えたスイングは 0.30 の減点を伴う。前や後ろへのいかなる動きもスイングとして数える。さらに、とびついでのスイングや、コーチが選手を押しつけて振動を与える場合もスイングとして数える。【NEWS LETTER #1】 

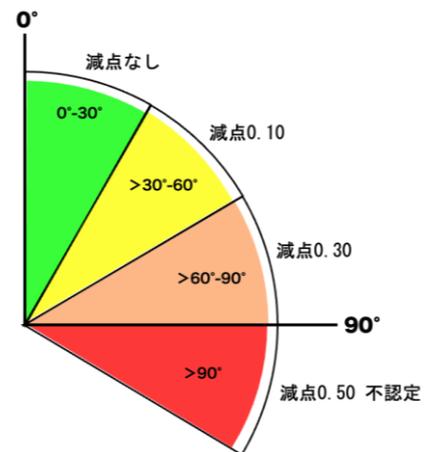
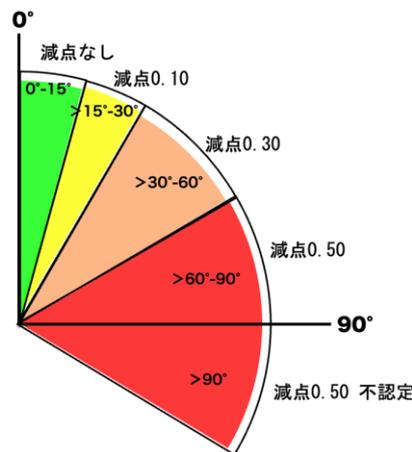
- 4) 演技開始時に、後ろ振り上がり支持から後方浮支持回転(やその他の技)を実施した場合、単純な方向変換として無価値な振れ戻り、振り下ろしの欠点 0.30 となり得る(15-2 条-1-2 d)。後方への振り出しで支持が見られない場合、減点対象とならない。支持姿勢とは、腕と体の角度が 45° 未満の場合を指す。【NEWS LETTER #1】
- 5) ひねりを伴う技はひねり終わってバーを持った時の角度で判断をする。
- 6) 手放し技では、バーを握る前に身体をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしが不十分な捌きや、膝のまがった実施、身体が歪んだまま懸垂になるものは実施減点となる。
- 7) ヤマワキは、伸身で身体が垂直にバーを越えなければならない。バーを越える際の過度の腰のまがりや不完全な実施は減点の対象となる。
- 8) 宙返りを伴いバーを越える手放し技は車輪技に続けなければならない。続かなかつた場合は 0.30 の減点となる。他の手放し技に続けた場合は対象外である。
- 9) 無価値な振れ戻り (0.30)
 ・ け上がり倒立や後ろ振り上がり倒立ー後方車輪、後方浮支持回転倒立、シュタルダー等
 ・ 懸垂後ろ振りーとび順手持ち換え前振り
- 10) 全ての倒立になる、または経過する技の角度逸脱は、下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



- 11) エンドー、シュタルダー、ワイラー、アドラー系の技が認定されるには、意図した方向にバーを越えて続けなければならない。続けられなかった場合は減点の対象となる。(0.30)

4. タイ・ブレイクについて

下記は FIG 競技規則 Technical Regulations 2026 を抜粋した内容である。競技会における同点の扱いについては競技会ごとの申し合わせ事項であり、参考としてこの一部または全部を準用・適用するのも主催団体の裁量であるので、必ず競技会前に確認しておく事が望ましい。

第 2 章 体操競技に関する特別規定

第 7 条 タイ・ブレイク ルール

第 7 条 7.1 予選

すべての決勝への資格取得：

どの順位においても同点の場合、以下の基準で予選順位を決定させる：

第 7 条 7.1.1 団体決勝のための予選

団体決勝の予選のどの順位においても同点の場合、予選順位は以下の基準で決定される：

最終得点のうち、男子は各種目のチーム得点の高い 5 種目の合計、女子はチーム得点の高い 3 種目の合計の得点が高いチームが上位となる。(それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点)

それでも同点の場合は、どちらのチームも同じ順位とする。同点のチーム間で抽選を行い、団体決勝のスタート順を決定する。

第 7 条 7.1.2 個人総合決勝のための予選

個人総合決勝の予選のどの順位においても同点の場合、予選順位は以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は得点の高い 5 種目の合計、女子は得点の高い 3 種目の合計の得点が高い選手が上位となる。(それでも同点の場合は、男子は得点の高い 4 種目、3 種目、2 種目、1 種目の合計、女子は得点の高い 2 種目、1 種目の合計の得点)
2. さらに同点の場合は、すべての種目の E スコアの合計が高い選手が上位となる。
3. さらに同点の場合は、すべての種目の D スコアの合計が高い選手が上位となる。

それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。同点の選手間で抽選を行い、個人総合決勝のスタート順を決定する。

第 7 条 7.1.3 種目別決勝のための予選

跳馬を除いた種目のどの順位においても同点の場合、予選順位は以下の基準で決定される：

1. E スコアが高い選手が上位となる。
2. さらに同点の場合 D スコアが高い選手が上位となる。

それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。同点の選手間で抽選を行い、種目別決勝のスタート順を決定する。

跳馬の予選でどの順位においても同点の場合、予選順位は以下の基準で決定される：

1. 2 回の実施の得点のうち、最も高い得点をもつ選手が上位となる。
2. さらに同点の場合 2 回の実施のうち、どちらか一方の E スコアが高い選手が上位となる。

3. さらに2回の実施のうち、どちらか一方のDスコアが高い選手が上位となる。
それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。同点の選手間で抽選を行い、種目別決勝のスタート順を決定する。

第7条 7.2 決勝

第7条 7.2.1 団体決勝

団体決勝のどの順位においても同点の場合、最終順位は以下の基準で決定される：

最終得点のうち、男子は各種目のチーム得点の高い5種目の合計、女子はチーム得点の高い3種目の合計の得点が高いチームが上位となる。(それでも同点の場合は、男子は得点の高い4種目、3種目、2種目、1種目の合計、女子は得点の高い2種目、1種目の合計の得点)

それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

第7条 7.2.2 個人総合決勝

個人総合決勝のどの順位においても同点の場合、最終順位は以下の基準で決定される：

1. 最終得点のうち、男子は得点の高い5種目の合計、女子は得点の高い3種目の合計の得点が高い選手が上位となる。(それでも同点の場合は、男子は得点の高い4種目、3種目、2種目、1種目の合計、女子は得点の高い2種目、1種目の合計の得点)
2. さらに同点の場合は、すべての種目のEスコアの合計が高い選手が上位となる。
3. さらに同点の場合は、すべての種目のDスコアの合計が高い選手が上位となる。
それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

第7条 7.2.3 種目別決勝

跳馬を除いた種目別決勝でどの順位においても同点の場合、最終順位は以下の基準で決定される：

1. Eスコアが高い選手が上位となる。
2. さらに同点の場合Dスコアが高い選手が上位となる。
それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

跳馬 種目別決勝

跳馬の決勝でどの順位においても同点の場合、最終順位は以下の基準で決定される：

1. 2回の実施の得点のうち、最も高い得点をもつ選手が上位となる。
2. さらに同点の場合2回の実施のうち、どちらか一方のEスコアが高い選手が上位となる。
3. さらに同点の場合2回の実施のうち、どちらか一方のDスコアが高い選手が上位となる。
それでも同点の場合は、どちらも同じ順位とする。

5. 2026 年度国内内規

●次の項目は以下に示す競技会以外の大会で適用する。

- 第80回全日本体操競技選手権大会（個人総合選手権、種目別選手権、団体選手権）
- 第65回NHK杯体操
- 2026全日本ジュニア体操競技選手権大会(1部)
- 第80回全日本学生体操競技選手権大会
- 第59回全日本シニア体操競技選手権大会 シニアの部

1. 難度の設定

以下の宙返り下りは A 難度とする

- つり輪、平行棒、鉄棒における「前方または後方かかえ込み宙返り下り」

2. ケガや出血等での対処

競技中に落下等の原因によりケガや出血等が見られた場合、状況により審判長、医師らの判断により演技の中止を決定する場合がある。

3. オーダーミス国内対応

- 団体予選及び決勝（個人総合や種目別を兼ねている場合を含む）においては、審判長により当該種目のチーム得点から 0.30 (国内対応) の減点となる。
- 団体を兼ねていない個人総合や種目別においては、発覚した最初の選手の決定点から 0.30 の減点となる。

4. 服装に関する国内対応

(服装規定)

ここに記載以外の規則については 2025 年版採点規則 2-3 条服装規定に従うものとする。

- 団体予選及び決勝（個人総合や種目別を兼ねている場合も含む）においてチームの服装およびチームを示すワッペンと同じデザイン、同色とする。チームを示すワッペンはウエストラインより上とし、身体前面の同一部位に統一し装着することとする。
 - 1) メーカーのロゴの位置、デザインの違い等は罰則の対象としない。
 - 2) チームを示すワッペン以外に、個々の選手に対するスポンサー等のロゴの装着することは認められる（参加する競技会主催団体の規則を優先する）。

(罰則)

- 団体予選及び決勝（個人総合や種目別を兼ねている場合も含む）において、これらの違反が生じた場合、審判長により当該種目のチーム得点から 0.30 (国内対応) の減点となる。（1 回のみ）
- 団体を兼ねていない個人総合や種目別では、発覚した最初の種目において、抵触した選手より ND (0.30) となる。

5. ジュニアルール (U-12、U-15)

1) 次の項目を追加する

追加箇所	2025 年版 U-15 男子適用規則 第 2 条 2.(2).a. i) 「終末技を除き 3 つ（ゆかは 4 つ）の技のグループ。（1 グループにつき C 難度以上で 0.50。B 難度 A 難度は 0.30）」
------	--

追加内容	※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。
------	---

2) 一般規則におけるつり輪のグループ II・III の連続を制限する規則は適用しない。

6. 小学生規定演技

- ゆかの演技スタートを決められた位置から開始しない場合、0.30 の減点 (ND) となる。

6. マナー・モラルについて

採点規則に記載されていない競技会における演技中や演技の前後、競技場内での行動や振る舞いについて、以下の内容を守っていただきますようお願い申し上げます。

① 演技直前の事前調整

種目移動前の事前の準備での器械の調整は3名までと致します。また、演技直前の器械やマットの準備を急ぐあまり、前の選手が着地のポーズや審判への挨拶を行なっている最中に次の選手やコーチがマット上に上がることをないようにお願いします。また、跳馬や平行棒で跳躍板の移動を行う際に、急ぐあまり跳躍板に手を添えずに跳躍板を倒すような乱暴な扱いは避けてください。

② マグネシウムや霧吹き、調整器具（ドライバー等）の使用方法

準備の際、マグネシウムをばら撒くように使いマットを白く汚したり、霧吹きや雑巾を投げたりするなど乱雑に扱うシーンが見受けられます。また、手に大量にマグネシウムを付けた後、叩いたり、マットやカーペットで擦り落としたりする光景も見られます。器械器具や消耗品を問わず、道具の取り扱いには注意を払うようにお願いします。

平行棒では、霧吹きや雑巾等をマット上に置いたまま、演技をすることは避けて下さい。

鉄棒において、ワイヤー調節のためのドライバー等がゆかの上に乱雑に置かれている場面があります。演技前に片付けるか、所定の場所に置くようにして下さい。

跳馬の助走路にてスタート位置等で目印を付ける場合、5センチメートル以内とします（左右の端から端までマグネシウムを塗ることのないようにご注意ください）。

③ ローテーション時の移動、整列

種目移動は、出来るだけ速やかにお願いします。整列は全種目とも D 審判席の前をお願いします。また、整列直前での器械やプロテクターの調整は控え、他種目で整列している選手を待たせないようにして下さい。

④ 採点間や待機時（ウォームアップ時以外）の選手、コーチの行為について

特別に許可された大会を除き、マットや跳馬の助走路での柔軟や倒立等の練習にあたる行為は控えてください。

演技中の選手を見ながら、コーチが選手席以外に立つことはご注意ください。特にポディウムでない器械設置の場合、審判や観客の視線をさえぎったりしていないかなどもご配慮ください。

⑤ 頭髪や服装、タトゥー

国際大会でタトゥーを入れている他国の選手が見受けられます。文化・風習の違いはありますが、日本においては禁止と致します。また、多くの方が不快に感じる奇抜な頭髪や服の着こなしなどは避けてください。

⑥ モバイル端末の使用

モバイル端末のアリーナ内での使用は禁止されていますので、競技中は使用を避けて下さい。また、競技会の様子や成績などについて、SNS 等による情報発信は不特定多数が見る場への投稿であることを十分に理解し、「著作権」や「肖像権」も慮り責任をもって対応し、取り扱いには十分ご配慮願います。

※ その他、選手・コーチ・審判員は、競技会場内外における自身の行動にもご注意いただき、マナーアップへのご協力をお願い致します。

7. おわりに

審判委員会
体操競技男子審判本部
本部長 佐々木 彰文

2025年ジャカルタ/インドネシアで開催された第53回世界体操競技選手権大会では、橋本大輝選手が個人総合三連覇という歴史的な偉業を達成し、種目別鉄棒においても銀メダルを獲得するなど素晴らしい活躍をみせてくれました。また、19歳の角皆友晴選手が種目別平行棒において銀メダルに輝くなど日本の美しい体操を改めて世界にアピールできた大会となりました。さらにマニラ/フィリピンで開催された第3回世界ジュニア体操競技選手権大会でのメダルの獲得を含め、次世代を担う選手たちの活躍も素晴らしいものがあります。これもひとえに、選手の日々のたゆまぬ努力、そして監督コーチや関係者の皆さまの献身的なご指導やご支援、ご協力の賜物であると深く感謝しております。

体操競技男子におきましては大きなルール改正後に新たな変更として2025年8月News Letter.1が公開され、その後、世界選手権直前となる9月にNews Letter.2が公開、そして世界選手権(ジャカルタ/インドネシア)、世界ジュニア選手権(マニラ/フィリピン)の開催後に改めてNews Letter.3が公開となりました。2025年の世界選手権前後を含めて三度もNews Letterが公開されることは、これまでにならぬ異例の状況となり、少なからず審判員だけでなく選手やコーチにとっても、また国際的にも大きな混乱を招きました。そのような状況の中で2026年を迎え最初の国際大会である2月のWC.コトブスをはじめ、アメリカンカップ、WC.バクー、WC.アンタルヤと続き、変更個所に対する評価がどういった方向性になるのかといった国際大会となりました。特にゆかにおけるコーナーでの動きに関しては曖昧な情報の中、各大会上位選手の傾向では、異なる動きや捌きとして意識した実施が非常に多く見受けられたのは良い情報収集となりました。また、終末技のグループ点における上限の設定変更から、昨年と比較するとつり輪や鉄棒における終末技での後方3回宙返りの実施が明らかに減った傾向でありましたが、着地に対する意識はより高まり、加点を得る実施が多く見受けられました。さらに、あん馬においてはパリオリンピックまでは比較的多く実施されていた交差倒立技の実施が減り、ミクラック系の実施が増えており、グループIでの実施減点やリスク回避のためといった方向性が見受けられました。鉄棒ではG難度を積極的に取り入れる演技構成が増え、且つ手放し技での連続やピアッティーやスアレス(H難度)といった実施を構成上に入れ、Dスコア6.4前後といった実施も見受けられるようになってきています。しかし平行棒では難度の上昇したモリスエやベーレといった技の導入がほとんど見受けられず、これから増えることが十分予想されると考えます。引き続きこのルールが世界的にも選手たちのパフォーマンスにどのような影響を与えるのか、また各国の戦略がどのように変化するかますます注目される所です。

2026年は10月に第54回世界体操競技選手権大会(オランダ/ロッテルダム)と9月に第20回アジア競技大会(名古屋/日本)が開催されます。今年の世界選手権では団体総合も実施されるとともに、ロサンゼルスオリンピック出場の権利がかかった大会となるため、ライバル国である中国はもちろんのこと、力をつけてきているイギリスや次世代の育成に力を入れてきているフランスやコロンビア、そしてオリンピック開催国であるアメリカとの熾烈な争いになることが推測されます。また地元日本で開催されるアジア競技大会では日本の実力を示し、体操競技の魅力も含めて国内外に広める絶好の機会となることでしょう。

ルールの変更が相次ぐ状況ではありますが、引き続き国際的な傾向を分析し国内強化へ向けて強化本部および審判本部のみならず体操界全体で連携を密に進めていくことが重要であると考えます。

今後も引き続き日本として積極的にDスコアを上げ攻める姿勢を持ちつつ、これまでと同様に日本らしい美しい体操を世界にアピールし、日本体操界がさらに飛躍するよう祈念して挨拶と致します。