



2024年度体操競技男子1種公認審判員研修会(伝達研修会)

2024年12月18日（水）～ 2025年1月31日（金）【オンデマンド研修】

公益財団法人日本体操協会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。

これらの情報をもとに日本体操協会審判委員会体操競技男子審判本部では、『2025年版日本語版採点規則』の編成作業に入りました。新規則が現場において早急に理解され、その対応に当たられるよう配慮し、同8月1日に「体操競技男子2025年版採点規則情報（Ver.1.0）」として主な変更点の抜粋を日本体操協会ホームページに掲載しました。同11月8日にFIGは「NEWS LETTERS #4」を公開し、新たな情報や変更点、Q&Aを掲載しました。

本年12月にスイス・ローザンヌにて「F I G国際講習会2025-2028 Intercontinental Judges' courses(XVI Cycle)」が開催され、新規則の内容が伝達されました（正式通達は後日）。

1種公認審判員研修会の開催にあたり、すでに公表された採点規則の原案に追加情報を反映したものを本研修会の資料とさせていただきます。しかし、今後の正式通達の内容によっては、新たな追加や変更があることが予想されます。これらのことをご理解の上、本資料を1種公認審判員研修会資料としてご活用ください。

なお、『2025年版日本語版採点規則』は、国際審判講習会での情報を収束して2025年3月初旬に発行する予定です。

2024年12月

【目 次】

第1部 競技参加者規則

第1章 採点規則の目的	2
第2章 選手に関する規則	2
第3章 コーチに関する規則	6
第4章 男子技術委員会に関する規則	8
第5章 種目審判に関する規則と構成	9

第2部 演技の評価

第6章 演技の採点	13
第7章 Dスコアに関する規則	15
第8章 Eスコアに関する規則	18
第9章 実施に関する指針	18

第3部 種 目

第10章 ゆか	26
第11章 あん馬	41
第12章 つり輪	62
第13章 跳馬	84
第14章 平行棒	97
第15章 鉄棒	119

第4部 補 足

141

一般条項

第1部 競技参加者規則

第1章 採点規則の目的

1-1条

採点規則の主たる目的は、以下のとおりである。

1. 地域、国、世界の競技会すべてのレベルにおいて、男子選手の演技を客観的に評価すること。
2. FIG 公式競技会において、予選・団体総合決勝・個人総合決勝・種目別決勝の 4 つの競技における採点を標準化すること。
3. すべての競技会において最高の選手の選出すること。
4. コーチと選手に対して競技会での演技構成の方向性を導くこと。
5. 審判、コーチ、選手が競技会で必要となる専門的な情報や規則を提供すること。

第2章 選手に関する規則

2-1条 選手の権利

一般原則

選手は以下の権利が保障される。

- a) 演技が採点規則の規定に則って正しく公正に採点されること。
 - b) 新技申請後、新技の難度が明示された書面を競技開始前の適当な時間内に受け取ること。
 - c) 演技終了後、得点がすみやかに表示されること、または当該競技会の競技規則に応じた公開がなされること。
 - d) 選手自身の意思や責任以外の理由によって演技が中断された場合、上級審判員の許可を得て、演技を最初からやり直すこと。
 - e) 個人的に何らかの不都合が生じた場合、審判長の許可を得て、競技会場を短時間離れること。またそのような要求が不当に否認されないこと。
- 注:競技は選手の不在によって遅らせてはならない。
- f) 団長を通じて、すべての得点を記載した公式競技成績を大会期間中に受け取ること。

器械について

選手は以下の権利が保障される。

- a) FIG 公式競技会において、規格に適合した器械やマットが本会場、アップ会場、練習会場に準備されること。
- b) つり輪、跳馬、鉄棒の着地のために、20cm のマット上に必須として厚さ 10 cm の着地マットを使用すること。
- c) つり輪と鉄棒において、演技開始の懸垂姿勢になるためにコーチや他の選手による補助を受けること。
- d) つり輪と鉄棒において、1名の補助者をつけること。
- e) 器械からの落下後、休息や回復のため、所定の時間が与えられること。
- f) 器械から落下した後の所定の時間、および跳馬での第1跳越と第2跳越の間にコーチと相談すること。
- g) 鉄棒において、選手の身長に合わせて器械の高さを上げる要請をすること。
- h) (つり輪と鉄棒に限り) 落下や演技中断の原因がプロテクターの断裂であると認められた場合に、D審判の許可を得て当該種目の最後に演技全体をやり直すこと。その際にはやり直し前の演技での減点は持ち越されない。

一般条項

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 秒間のポディウム上で直前練習をする権利が与えられる。

注:

- 予選または団体決勝では、どの種目においても演技前(直前練習および競技中)の器械の準備のために、競技場内に入れる登録者が支援することができる。個人総合決勝または種目別決勝では、器械を準備するため最大 3名(競技する選手、コーチ、および他の競技場内に入れる登録者1名)がポディウムに上がることができる。
- ウォームアップ時間の終了は音による合図で知らされる。終了合図に際し、既に選手が器械上で技を遂行しようとしていた場合や、跳馬における跳越の準備が整っていた場合には、その技を実施することが認められる。ウォームアップ時間の終了後、または競技の合間は器械の準備はできるが、使用することはできない。
- すべての演技(演技開始と演技終了)に関する計測は、1 秒単位で行われる。
- 演技開始要請はD1審判からの明確な合図により、選手は30 秒以内に演技を開始しなければならない(FIG 公式競技会ではグリーンライトが点灯する)。
- 団体総合予選と決勝において、ウォームアップ時間はチームで保有する。チームは最後の選手が練習できるように、時間の経過に注意を払わなければならない。
- 個人選手のグループにおいては、各選手がウォームアップの時間を保有する。ウォームアップは演技順に行われる。

2-2 条 選手の義務

- a) 採点規則を熟知し、それに従って選手としてふさわしい行動をとること。
- b) 新技の難度を判定するために、少なくともポディウムトレーニングの 24 時間前までに、内容を記載した申請書を、選手またはコーチが審判長に提出すること。
- c) 鉄棒の高さを上げる要求をするために、少なくともポディウムトレーニングの 24 時間前までに、内容を記載した申請書を選手またはコーチが審判長に提出すること。または、当該競技会の競技規則に応じた要請をすること。

2-3 条 選手の責務

一般原則

- a) 片手、あるいは両手を挙げて、D1審判に演技開始を示すこと。演技終了時も同様である。
- b) D1審判からの開始の合図の後、30 秒以内に演技を開始すること(全種目において)。
- c) 落下の後、30 秒以内に器械に戻ること(計測は選手が立ち上がった時点で開始する)。その際選手は、回復を図る、マグネシウムをつける、コーチと相談をすることができる。選手が故意に立ち上がることなく、落下の計測が始まるのを遅らせる行為(休息、プロテクターの調整、マグネシウムをコーチに準備させる、正当な理由なく競技を遅延させる)をとった場合は、2-4条-1の記述に基づき次の規則の適用があり得る。「その他のふさわしくない行為—D1審判によって決定点から 0.30 減点」
- d) 演技終了後は速やかにポディウムから下りること。
- e) 許可なしに、器械の高さを変えないこと。

一般条項

- f) 競技中は、審判員に話しかけないこと。
- g) ポディウム上に長い間留まつたり演技終了後に再びポディウムに上がることにより、競技進行を遅らせないこと。
または自己の権利を悪用したり、他の参加者の権利を妨害しないこと。
- h) その他の不規律で不謹慎な態度をとらないこと。または他の参加者の権利を妨害しないこと。
例：ゆかの演技面にマグネシウムで印を付けること、演技の準備として器械の表面や一部を損なうこと、または跳躍板からバネを取り外すこと、あん馬や跳馬に霧吹きで水等をかけること。
これらは器械に関する違反であり、大欠点として 0.50 減点される。
- i) 競技場を離れなければならない必要性が生じた場合、審判長に届け出ること。選手の不在によって競技を遅らせてはならない。
- j) 演技中は着地マットを動かしてはいけない。
- k) 表彰式には FIG 規約に則り、競技用の服装で参加すること。

服装規定

- a) あん馬、つり輪、平行棒、鉄棒において、選手は長いパンツと靴下を着用しなければならない。なお、黒、あるいはダークブルー、ダークブラウン、ダークグリーン色の長いパンツまたは靴下、シューズの着用は認められない。
- b) ゆかと跳馬において、選手は短パンツと靴下、短パンツと素足、または長いパンツと靴下の着用を選択できる。
- c) すべての種目において、選手はランニングシャツを着用しなければならない。
- d) すべての種目において、選手は体操用シューズ、あるいは靴下の着用を選択できる。
- e) 組織委員会から与えられたゼッケンをつけなければならない。
- f) 自国を示すマークを最新版 FIG 服装規定に従いランニングシャツにつけなければならない。
- g) 最新版 FIG 服装規定で認められた広告ロゴ・マークをつけなければならない。
- h) 団体総合予選および決勝において、選手はチームの他の選手と同じ試合着を着用しなければならない。予選において同一連盟からの個人出場選手(チームを除く)は異なった試合着を着用することができる。
- i) 選手は、競技中の圧縮ソーター類の着用は控えなければならない。プロテクターやバンデージ、リストガードは許可される。それらはしっかりと固定され、安全な状態で装着し、演技の美しさを損なわないようにすること。バンデージは肌の色を推奨する。

2-4 条 罰則

- a) 第2条、第3条に示された行為に関する違反は中欠点として 0.30 の減点、器械に関する違反は大欠点として 0.50 の減点となる。
- b) 他に可能性のある罰則は、下記に示す。
- c) 他に記載されていない限り、これらの罰則はD1審判によって決定点から減点される。
- d) 違反が悪質な場合、選手あるいはコーチは明記された罰則に加え競技会場から退場となることもある。
- e) 違反行為とそれに伴う罰則は以下のとおりである

一般条項

2-4条-1 違反と罰則

違 反	罰 則
行為に関する違反	
すべての服装違反(2-3条)	決定点から 0.30 減点(競技中1回のみ) 審判長によって
公式ウォームアップ時間を守らない	D1審判によって決定点から各々0.30 減点
演技開始、または終了時にD1審判に合図・礼をしない	D1審判によって決定点から各々0.30 減点
開始合図から演技開始までに 30 秒を超える	D1審判によって決定点から 0.30 減点
開始合図から演技開始までに 60 秒を超える	演技終了とみなす
落下後、演技再開までに 30 秒を超える	D1審判によって決定点から 0.30 減点
落下後、演技再開までに 60 秒を超える	落下をもって演技終了とみなす
演技終了後、再びポディウムに上がる	D1審判によって決定点から 0.30 減点
その他のふさわしくない行為	D1審判によって決定点から 0.30 減点
器械に関する違反	
認められていない補助者が立つ	D1審判によって決定点から 0.50 減点
マグネシウムの不適切な使用、器械を損なう、霧吹きで水等をかけることを含む(平行棒は除く)	D1審判によって決定点から 0.50 減点
着地マットの不正使用、または設置されているマットをはずす	D1審判によって決定点から 0.50 減点
演技中にコーチが着地マットを移動させる	D1審判によって決定点から 0.50 減点
許可なしに器械の高さを変える	D1審判によって決定点から 0.50 減点
跳躍板のバネを付け替える、外す	D1審判によって決定点から 0.50 減点
その他の個人としての違反	
許可なしに競技エリアから離れる、競技に戻るのが遅れる	残りの競技の出場資格取り消し (審判長によって)
表彰式に参加しない	チームおよび個人の得点と成績の取り消し (審判長によって)
開始の合図、またはグリーンライトを待たずに演技を行う	決定点=0点
チームに関する違反	
チームにおける種目のオーダーミス	当該種目のチーム得点から 1.00 減点 (審判長によって)
公式ウォームアップ時間を守らない	チーム得点から毎回 1.00 減点 (審判長によって)
団体総合における服装違反	チーム得点から 1.00 減点当該競技において審判長によって1回のみ

2-5条 選手宣誓

「すべての選手の名において、私は『この世界選手権大会(その他の FIG 公式競技会)』にあたり、眞のスポーツmanshipの精神のもと、体操競技の礎となる規則を尊重し、スポーツの栄光と選手の名誉のために、ドーピングや薬物に携わることなく競技することを宣誓します。」

一般条項

第3章 コーチに関する規則

3-1条 コーチの権利

コーチは以下の権利が保障される。

- a) 選手やチームのために器械の高さを変える申請書や新技申請書を提出すること。
- b) ポディウムでのウォームアップに際し、選手やチームを手助けすること。
- c) 選手やチームのため、競技の際に器械の調整を手伝うこと。
現種目と次種目の最終演技とその得点公開を待ち、コーチは次種目の器械の準備を行うことができる。
- d) つり輪および鉄棒において、懸垂姿勢になるために選手を持ち上げること。
- e) 平行棒において、グリーンライト点灯後も跳躍板を移動させるためにポディウムに留まること。
- f) つり輪および鉄棒において、安全上の理由で、演技中ポディウムに留まること。
- g) すべての種目において、選手が器械から落下した後の所定の時間や、跳馬において第1跳越と第2跳越の間に選手に助言を与えたたり手助けしたりすること。
- h) 演技終了後、速やかに選手の得点が公開されること、または当該競技会の競技規則に応じて公開されること。
- i) すべての種目において、選手の負傷あるいは器械の不具合に対処すること。
- j) 上級審判員に問合せをすること(3-4条参照)。
- k) 上級審判員にタイムやライン減点の再確認を求める事。

3-2条 コーチの義務

- a) 採点規則を熟知し、コーチとしてふさわしい行動をとること。
- b) 採点規則、または競技会で適用される FIG 競技規則に則り、チームのオーダー用紙やその他の要求される情報を提出すること。
- c) 器械の高さを変えないこと。また跳躍板のバネを加えたり、取り外したり、配列を変えないこと。
- d) 競技進行を遅らせないこと、審判員の視界を遮らないこと、また他の参加者の権利を妨害したり不当な扱いをしたりしないこと。
- e) 演技中に選手に話しかけないこと。または他のいかなる方法(合図を送る、大声を出す、声援を送る等)によつても手助けをしないこと。
- f) 競技中は審判員や競技エリア外の人々と話をしないこと(例外:チームドクター、団長)。
- g) その他の不規律で不謹慎な態度をとらないこと。
- h) 競技中および表彰式では常にスポーツマンにふさわしい態度であること。

注：スポーツマンにふさわしくない行為と違反に関する減点を参照

競技エリアに入ることを許されるコーチの人数	
予選および団体総合決勝	
チームに対して	1～2名
個人に対して	1名
個人総合決勝および種目別決勝	
それぞれの選手に対して	1名

一般条項

3-3条 罰則

コーチの行為

審判長によって(上級審判員と協議)	FIG 公式または公認の競技会
選手やチームの得点、演技に直接影響のないコーチの行為	
スポーツマンにふさわしくない行為 (大会期間中すべて有効)	初回:イエローカード(警告) 2回目:レッドカード さらに競技会場から退場*
目に余る不規律で不謹慎な行為 (大会期間中すべて有効)	直ちにレッドカード さらに競技会場から退場*
選手やチームの得点、演技に直接影響のあるコーチの行為	
スポーツマンにふさわしくない行為 (大会期間中すべて有効) 例) 演技開始を遅らせる、競技を中断させる、競技中に審判員に話しかける。 (D1審判への問合せだけは認める) 演技中に選手に直接話しかける、合図を送る、大声をかける(励ます)、または類似した行為等。	「競技中に審判員に話しかける」 初回:-0.50(当該種目の選手・チームの得点より) イエローカード(警告) 「競技中に審判員と激しく口論する」 初回:-1.00(当該種目の選手・チームの得点より) イエローカード(警告) 2回目:-1.00(当該種目の選手・チームの得点より) レッドカード、さらに競技会場から退場*
目に余る不規律で不謹慎な行為 例) 競技中の競技エリア内に許可されていない者が入る等	-1.00(当該種目の選手・チームの得点より) 直ちにレッドカード、さらに競技会場から退場*

注： チームのコーチ2人の内1人が、競技会場より退場となった場合、大会期間中において他のコーチを一度に限り代替することができる。

- 初回の違反:イエローカード
- 2回目の違反:レッドカード、これ以降コーチは残りの競技から退場となる。

* コーチが1人の場合、残留することができるが、次の世界選手権、オリンピック競技会に参加登録することはできない。

3-4条 問合せ（インクワイアリー）

競技規則を参照のこと。

3-5条 コーチ宣誓

私はコーチ(および選手に関わるスタッフ)として『本大会(その他の FIG 公式競技会)』にあたり、オリンピック理念に基づき、スポーツmanshipの精神のもと、フェアプレイの精神、薬物に携わらないこと、適用されるすべての規則を尊重することを選手に対し教示することを宣誓します。

第4章 男子技術委員会に関する規則

4-1条 男子技術委員長

男子技術委員長、またはその代理人は審判長を務める。審判長や上級審判員の任務は以下のとおりである。

- a) FIG 競技規則に則り、競技会での全体的な技術指導を行うこと。
- b) すべての審判会議と審判研修会を招集し進行を行うこと。

一般条項

- c) 競技会で適用される審判員規則を明示すること。
- d) 新技申請、鉄棒の高さを上げる、競技会場を離れる等の申し出やその他の起こりうる事柄に対処すること。これらの決定は原則的に男子技術委員会が行う。
- e) ワークプランに記載された予定時間が遵守されること。
- f) 種目担当スーパーバイザーの業務を監督すること。また必要があれば介入すること。問合せやタイムまたはライン減点の再確認の場合を除き、通常は得点が公開された後は、いかなる変更も認められない。
- g) 記載された内容に則り、問合せに対処すること。
- h) 業務に支障のある、あるいは審判員宣誓の内容に適さないと思われる資質に欠ける審判員に対して、上級審判員と共に警告を発すること。またその代役を配置すること。
- i) 誤審の確認や体操競技倫理財団(GEF)へ審判員評価を提出するため、技術委員会と共にビデオ分析を行うこと(競技会後)。
- j) FIG の器械器具規定に則り、器械の寸法を管理すること。
- k) 不測の事態や特別な状況において、競技会で審判員を任命すること。
- l) 可能な限り早く、遅くとも競技会終了後 30 日以内に、以下の内容について FIG 総長に伝達するため、FIG 理事会に報告書を提出すること。
 - － 特別な出来事、次回に向けての総括を含め、競技会全体の注意点
 - － 優秀な審判員への表彰、業務に支障のあった審判員に対しての処置に関する提案事項を含め、3カ月以内で審判員について詳細な分析を行うこと。
 - － すべての介入の詳細(公開前後の得点変更)
 - － Dスコアの技術的な分析

4-2 条 男子技術委員

競技会において、男子技術委員またはその代理人は上級審判員となり、スーパーバイザーを務める。

技術委員の任務は以下のとおりである。

- a) 審判会議や研修会に参加し、担当種目において審判業務が正しく行えるように指導すること。
- b) 審判員規則を適用し、現在有効な規則に則り、公平かつ一貫して、審判業務の監督をすること。
- c) シンボルマークにて演技全体の内容を記録すること。
- d) D審判および、E審判の評価のためにDおよびEスコア(調整された得点)を算出すること。
- e) すべての演技について、最終的な評価、決定点を管理すること。
- f) 競技会場、ウォームアップ会場、練習会場で使用されている器械を、FIG 規格に適合しているか確認すること。

第5章 種目審判に関する規則と構成

5-1 条 義務

各々の審判員は完全に独立して各自の点数に責任を負うこと。

すべての種目審判員の義務は以下のとおりである。

- a) 以下を熟知すること。

一般条項

- － 競技規則
 - － 採点規則
 - － 審判員規則
 - － 競技会において任務を遂行するために必要なその他の技術情報
- b) 現在の体操競技について広範囲の知識を有し、それぞれの規則のねらい、目的、解釈、適用について理解すること。
- c) それぞれの競技会の前に予定されたすべての審判会議、審判研修会に参加すること(特別な状況の場合は技術委員会が判断する)。
- d) 組織委員会によって特別に行われる、または審判に関係した研修会の指示に従うこと(例:得点入力に関する指示)
- e) すべての審判員に義務付けられたポディウムトレーニングに参加すること。
- f) すべての種目に対して完全に準備しておくこと。
- g) 以下に示す多くの必須義務を遂行する能力があること。
 - － 要求された得点票への正確な記載
 - － 必要なコンピュータ、またはその他の機器の操作
 - － 円滑な競技運営への協力
- h) 周到な準備を行い、十分に休息をとり、集中し、少なくとも競技開始1時間前、あるいはワークプランに従って競技会場に待機していること。
- i) FIG が規定した競技会にふさわしい服装(ダークブルーのスーツ、白いワイシャツとネクタイ)を着用すること。組織委員会からユニフォームが提供される競技会は除く。

競技中の必要事項

- a) 常に専門家として、特定の主義に偏らず倫理的に行動すること。
- b) 5-4条に明記されている原則に則り、任務を遂行すること。
- c) 正確に、一貫性をもち、速やかに、客観的に、公平に演技を評価すること。
- d) 各自の得点を記録しておくこと。
- e) 所定の位置に着席していること(D1の許可がある場合を除く)。選手、コーチ、団長、または他の審判員との接触、あるいは会話を控えること。

審判員による不適切な採点や行動に対する罰則は最新の FIG 審判規則や FIG 競技規則に従うものとする。

5-2 条 権利

上級審判員から得点介入があった場合、審判員は自身の得点について説明し、変更するか、否かの権利を有する。

審判員が同意しない場合は、その判断は上級審判員に委ねられ、その結果が通知される。

他の審判員による独断的な行為に対して、意見書を提出する権利を有する。

- a) その行為が種目担当スーパーバイザーからであった場合、上級審判員に提出する。
- b) その行為が上級審判員からであった場合、裁定審判部に提出する。

一般条項

5-3条 種目審判員の構成

5-3条-1 審判員の構成

世界選手権大会やオリンピック大会などの FIG 公式競技会において、種目審判員はD審判とE審判によって構成される。

- D審判は、技術委員会が最新の競技規則に則り抽選し指名する。
- E審判団とその他の審判員は、最新の競技規則、あるいは当該競技会の組織委員会による審判員規則に則り、技術委員会の権限の下で抽選される。

各競技会での種目審判員の編成は以下のとおりである。

世界選手権、オリンピック	国際競技会
9人編成 D審判 2名 E審判 7名	FIG一般規則を参照

5-3条-1 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

その他の国際および国内、各地区大会における審判編成の変更は可能である。

5-4条 種目審判員の任務

5-4条-1 D審判の任務

- a) D審判は全ての演技内容を偏見なく、独立して評価し、シンボルマークで記録する。その後、共同でDスコアの内容を判定する。その際に会話は許される。
- b) D審判はコンピュータにDスコアを入力する。
- 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

D 1 審判の任務

- a) 各種目審判員と種目担当スーパーバイザーとの連絡係を務める。種目担当スーパーバイザーは必要があれば、上級審判員と協議を行う。
- b) 線審、計時審判員、セクレタリーの業務を調整する。
- c) ウォームアップ時間を管理するとともに、その種目を効率よく進行させる。
- d) 選手が 30 秒以内に演技を開始するようにグリーンライト、または明確な合図を選手に示す。
- e) タイムやライン、不規律な行為などに対するニュートラルディダクションが得点表示される前に決定点から減点

一般条項

されるようとする。

- f) 短い演技に対して、適切な減点をする。
- g) 以下の減点が適用されるようとする。
 - － 演技開始や終了で挨拶をしない
 - － 跳馬において0点となる実施
 - － 跳馬や他の種目の演技中、または終末技においての補助行為

競技会終了後のD審判の任務

技術委員長からの指示を受け、以下の情報を記載した競技会報告書を提出する。

- － 違反行為や不明確な点、疑わしい判定について選手名とゼッケンが一覧となった書式。
- － 競技会終了後2週間以内に、全ての演技内容について FIG 公式言語の1つで、男子技術委員長と上級審判員の中の種目担当スーパーバイザーに提出すること。

5-4条-2 E審判の任務

- a) 演技を注視し、他の審判員と協議することなく独自で過失を評価し、それに対する減点を正しく適用しなければならない。
- b) 以下の減点を記録しなければならない。
 - － 一般的な過失
 - － 技術的、構成的な欠点
 - － 姿勢的欠点
- c) 得点票に減点を記し、読みやすいサインをして提出、あるいはコンピュータに入力しなければならない。
- d) 全ての演技に対して、各自の評価を記録しておかなければならない。

5-5条 計時審判、線審、セクレタリーの任務

5-5条-1 計時審判、線審

有資格の審判員の中から選ばれた計時審判および線審は、以下の任務を務める。

線審

- － ゆかと跳馬において境界線からの踏み越しを判定すること。赤旗を上げることによりその過失を示すこと。
- － すべての違反と減点を記録しD1審判に提出すること。
- － 跳馬のウォームアップ中の跳越回数を数えること。

計時審判

- － ゆかの演技時間の計測。
- － ゆかにおいては、選手に対し 60 秒と 70 秒で音による合図をする。
- － すべての違反と減点を記録しD1審判に提出すること。
- － 計時違反においてコンピュータ入力のない場合、制限時間を超えた正確な超過時間を記録しなければならない。

一般条項

5-5条-2 セクレタリーの役割

セクレタリーは採点規則とコンピュータ操作の知識を有していることが必要である。セクレタリーは通常、組織委員会から指名される。D1審判の管理の元ですべての点数の正確なコンピュータ入力について責任を負う。

- チームや選手の正しい演技順の確認
- グリーンやレッドライトの操作
- 決定点の正しい表示
- 落下による制限時間の計測
- グリーンライト点灯後の演技開始までの時間の管理

5-6条 審判員の座席位置

各審判員は、担当種目から距離をおき、採点に際してすべての評価業務を遂行できるように演技全体が万遍なく見渡せる位置に着席する。

- D審判団は、器械に対し中央に位置する。
- 計時審判員は、D審判の横またはすぐ近くに着席する(どちら側でもよい)。
- ゆかの線審は、対面したコーナーに着席し、各々に近い側の2本のラインを監視する。
- 跳馬の線審は、着地エリアの遠い側の端に面して着席する。
- E審判の席は、D審判団の左側から器械を囲んで時計回りに配置する。または、審判が一直線上に配置された場合は、D1の左側にD2、E1、E2およびE3の順序で配置され、右側にセクレタリー、E7、E6、E5、E4の順序で配置される。また、競技場の状況によっては変更も許される。

5-7条 審判員宣誓（競技規則7-12条）

世界選手権大会、またはその他の重要な国際競技会において審判員は、審判員宣誓の内容を尊重することを共に宣誓する。

「私は審判員として、『本大会』にあたり、眞のスポーツマンシップの精神のもと、体操競技の礎となる規則を尊重し、公平、公正に審判することを宣誓します。」

5-8条 男子技術委員会による新技の命名

- ・ 国際試合で最初に発表されたもので、FIG 公式のグループ1、2、3の競技会(FIG テクニカルディレクターの参加有無によらず)。
- ・ C難度以上で落下や転倒のない実施
- ・ 技術委員の演技分析を受け、確認された場合のみ技名と難度が与えられる。
- ・ 複数の選手が同時に同一の競技会で同じ新技を発表した場合、その技には全ての選手名が名付けられる。
- ・ 選手は意図する新技の映像を、FIG の技術委員長に、競技会終了後可能な限り早く、提出する義務がある。加えて、競技会に派遣された担当は、公式の映像と(入手可能であれば)コーチが提出した元の映像、書面を提出の上、競技会で与えた暫定的な評価の詳細について、可能な限り早く FIG の技術委員長に報告しなければならない。

一般条項

第2部 演技の評価

第6章 演技の採点

6-1条 一般原則

1. すべての種目において「Dスコア」と「Eスコア」の二つの得点がある。
 - ・ 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7技と終末技からなる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4技までを有効とする。
 - 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。

例1 :

I	I	II	III	III	III	III	II	II	IV
A	B	B	B	B	B	C	E	C	D
B		B	B	B	C	E	C	D	

例2 :

III	II	I	I	IV	II	III	II	IV	III
A	D	B	D	B	D	D	D	D	D
D	B	D		D	D	D	D	D	D

太字がカウントする技

- それぞれの種目の規則に基づいた、組合せ加点。
- 合計した8技内で実施された技のグループの価値点。
- ・ Eスコアは、10.00 から 0.10 単位の減点によって算出される。
 - 美的、実施欠点による減点の合計。
 - 技術と構成上の欠点による減点の合計。
- ・ 実施、美的、技術的、構成的欠点を 0.10 単位で採点した減点のうち、最も高い減点と最も低い減点は除かれ、中間の得点の平均値を 10.00 から差し引いた数値が最終的なEスコアとなる。
- ・ Eスコアは次の通り算出される。

E審判が7人の場合: 中間の3人の得点を平均する。

E審判が5人の場合: 中間の3人の得点を平均する。

E審判が4人の場合: 中間の2人の得点を平均する。

E審判が3人の場合: 3人の得点を平均する。

E審判が2人の場合: 2人の得点を平均する。

6-2条 得点の決定

1. 演技の決定点はDスコアと最終的なEスコアの合計によって算出される。
2. 演技の評価に関する規則と最終的な決定点の算出の仕方はすべての競技において同一である(予選、団体総合決勝、個人総合決勝、種目別決勝)。ただし、種目別予選と決勝において、特別な規則がある跳馬については例外とする(第13章参照)。
3. 個人総合の得点は、6種目の決定点の合計である。
4. 団体総合の合計得点は、その競技会で適用される現行の FIG 競技規則により算出される。

一般条項

5. 団体総合決勝と個人総合決勝、種目別決勝に参加するための予選競技は、その競技会で採用される現行のFIG 競技規則に従って行われる。
6. 決定点は通常、得点集計係によって計算されるが、得点が公開される前に種目担当スーパーバイザーによって確認されなければならない。
7. FIG の公式競技会では、D審判団から一つのDスコアと最終的なEスコアが公開される。それぞれのE審判の点数は得点集計表に記載される。すべての競技会において、DスコアとEスコアおよび決定点は表示しなければならない。

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)
8 技	0
7 技	0
6 技	0
5 技	3.0
4 技	4.0
3 技	5.0
2 技	6.0
1 技	7.0
0 技	10.0

第7章 Dスコアに関する規則

7-1条 難度について

1. 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が与えられる。

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

2. 技は、可能な限り単独で難度表に記載されている。それぞれの技には、独自の難度と独自の技番号が与えられている。
3. FIG 公式競技会において、難度表に記載されていない技は、割り当てられたボディウムトレーニングの 24 時間前までに、審判長に新技申請書を提出しなければならない。その他の国際、国内、地方大会においては、競技部長によって暫定的な難度が与えられる。【国内対応有り】
4. 技(同一番号を持つ技を含む)は繰り返すことができるが、繰り返された技はDスコアに関与することはない。(ただし、成立しなかった技を再び実施し、認められた場合は難度が与えられる。)なお、繰り返し制限の特例規則として、あん馬(第11章)とつり輪(第12章)を参照すること。
5. 難度表から削除された技は、価値をもたない技と判断される。

一般条項

7-2条 技のグループと終末技について

1. 選手の個人的な好みや技術的能力のほかに、多様な運動を演技構成の中に組み入れるために技のグループを設ける。
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。ゆかには4つの技のグループがある。
3. 演技において、選手は3つの技のグループから少なくとも1つの技を含まなくてはならない。
4. 技は、難度表に記載してあるその技のグループについてのみ要求を満たすことができる。
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(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。)
7. すべての演技は、終末技のグループに記載された技で終了し、最初に足から着地しなければならない。(ゆかと跳馬特有の規則は第10章と第13章を参照)
8. 終末技のグループについて以下のようないくつかの規則を適用する。
 - ・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)
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

1. D審判は、特別な技の組合せに対して価値を与えることができる。組合せ加点は、各々の種目に記載されているように、特別な技の組合せを有する演技を格差付けするのにより役立つものである。
2. 組合せ加点は、高難度技を含めた技の直接的な連続が落下や転倒なく実施されたときに与えられる。

7-4条 D審判による評価

1. D審判は演技内容を判定し、第10章～第15章に示された規則に従って正しいDスコアを決定する。なお、7-4条に示された状況を除き、D審判は正確に行われた技を認定し、その価値を与えなければならない。
2. 選手は、安全が保証され、美的に洗練され、かつ技術的に習熟している技のみで演技を構成することが求められている。未完成な技の実施は、D審判によって技の認定を受けず、E審判によって実施減点がなされる。
3. すべての技は、完璧な終末姿勢や理想像と対比される。
4. D審判によって認められなかった技には、価値が与えられない。
5. 定められている実施条件から著しく逸脱した場合、D審判によってその技は認められない。また、次に示すような実施は、いかなる場合も技として認められず、価値も与えられない。
 - a) ゆかにおいて、ラインの外から開始された技(10-2条-1-3a参照)。
 - b) 跳馬において、第13章に示された無効な跳越技を実施した場合。
 - c) 鉄棒において、バーの上に立つ、あるいはバーを足で蹴つて技を行った場合(第15章参照)。
 - d) 各種目において、難度表に記載されていない開脚の静止技を実施した場合。

一般条項

- e) 実施された技が、その技番号あるいは価値として求められている動きではなく、全く異なった実施になった場合(補足A3-i 参照)。
- 例: i . 力技をほとんど振動で実施した場合、またはその逆の場合。
- ii . 伸身の技をかかえ込みや屈身で実施した場合、あるいはその逆の場合。このような場合は通常、実施された姿勢の価値で判定される。
- iii. 通常閉脚で行うべき力技を開脚で行った場合。
- iv. 力静止技において、大きく肘をまげて実施した場合。
- v . つり輪において、倒立や倒立へ持ち込む過程でケーブルに足をかけた場合。
- f) 補助者の手助けによって技が行われた場合。
- g) 技の途中で器械から、または器械上へ落下、その他、技を変更、中断した場合。
- h) 振動技で次の技に継続することができる正しい終末姿勢に達する前に、器械から、または器械上へ落ちた場合。
- i) 力静止技や静止技において、静止が認められない場合。
- j) 価値が認められなかった力静止技からの押し上げや引き上げ技を実施した場合。
- k) 多くの種目におけるひねり技において、要求されている正しい向きから 90° を過不足して逸脱した場合。
振動技において、要求されている正しい位置から 45° を超えて逸脱した場合(補足A3-i 参照)。状況によって、特に跳馬においては、要求されている正しい向きから 90° を超えて不足した場合、D審判によって低い難度価値の技として判定される。
- l) あん馬における縦向きや横向きの技において、ほとんどの部分で向きが 45° を超えて逸脱した場合。
- m) 各種目における力静止技や静止技において、正しい姿勢での体、腕、脚が 45° を超えて逸脱した場合。
6. いかなる場合でも、D審判は体操競技の感性に基づき、競技としての趣旨に則って判定をするものである。
7. 未完成な技が実施された場合、D審判によって価値は認められず、E審判によって相応の実施減点がなされる。
8. 特別な繰り返しの場合は、難度の高い技から最初にカウントする。

7-5 条 繰り返し条項

- 演技は、選手自身の意思以外の理由で中断しない限り、やり直すことはできない。
- 選手が器械から、または器械上へ落ちた場合、落ち後の技から続けるか、失敗して価値を失った技から行うかを選択できる(9-2条-5参照)。
- 繰り返した技(同一技番号の技)の難度や組合せ加点は与えられない。(ただし、成立しなかった技を再び実施し、認められた場合は難度が与えられる。)(例外:特殊な組み合わせが価値を高める技についてあん馬は第 11 章、つり輪については第 12 章を参照)
- いかなる理由でも難度が認められない場合、その技はグループも認められない。

一般条項

7-6条 D審判の評価

選手の演技実施	D審判の評価
価値が認められなくなってしまう過失 (7-4条と9-4条参照)	難度不認定
補助者が技を手助けする	難度不認定
静止が認められない	難度不認定
繰り返された技	実施できるが価値を認定しない
足で蹴って下りる、またはその他の認められない終末技を行う	終末技およびグループを認定しない
他の禁止技	技として認定しない

第8章 Eスコアに関する規則

8-1条 演技実施について

1. 演技実施とは、現代の体操競技の本質を構成する要素のみで成り立ち、その要素が不足するとE審判によって減点がされる。これらの要素は次の通りである。
 - a)技術的、構成的(演技を構成する一般的な方向性)、美的観点と演技実施
2. 演技実施は最大 10.00 の価値を有する。

8-2条 E審判の減点の算出

1. E審判は演技終了後 20 秒以内に演技の評価を行い、他の審判員から独立して減点を算出する。
2. 各々の演技は、理想とする完璧な演技を基準に評価される。理想像からの逸脱はすべて減点となる。
 - a)美しさ、実施、技術、構成に関する減点は、演技実施として最大 10.00 点である。

8-3条 選手への指針

1. 選手は、安全が保証され、美的に洗練され、かつ技術的に習熟している技だけで演技を構成しなければならない。選手の安全は、選手自身に委ねられている。E審判は、美しさ、実施、構成、技術的欠点を厳密に評価することが求められている。
2. 選手は、美的、技術的実施を無視して難度やDスコアを高めてはならない。
3. すべての演技の開始は、直立姿勢、短い助走(平行棒や鉄棒)、静止した懸垂姿勢から開始しなければならない。予備的な運動や中間技は認められない。この規則は跳馬には適用されない。
4. ゆかや跳馬を含むすべての終末技は、両足をそろえた直立姿勢で終了しなければならない。ゆかを除いて、足で蹴る終末技は認められない。

第9章 実施に関する指針

9-1条 E審判による評価

1. E審判は、すべての美的かつ技術的な実施とその種目に求められる構成の評価(演技構成の方向性)に責任を持たなければならない。いかなる場合においても、E審判は、技が完全に実施されることと終末姿勢が示されることを求める(補足A2参照)。
2. E審判は、演技の難しさに影響されなければならない。また、技の難しさや組み合わせに関わらず同じ基準で減点する義務がある。
3. E審判(D審判も含む)は、最新の体操競技について理解し、常に何が現代の体操競技に求められている演技なのか、どのように発展していくのかを知らなければならない。そして、何が可能か、何が適切か、何が例外か、何が特別な効果があるのかを熟知しなければならない(補足A4参照)。
4. E審判は、いくつかの技において特別な効果や目的を持つ場合、減点しないことを理解しなければならない。
以下はその例である:
 - i. 鉄棒において手放し技や終末技の準備局面として車輪がしばしば変形することがある。
それらは不要ではない限り、もしくは美的、実施的観点や、目的にかなった技術から極端にはずれることがない限り、倒立位を経過しないという理由で減点はされない。
5. E審判として判定が困難な場合、選手に不利益にならないように採点する。
6. E審判は一つの技の中で二つの異なった欠点、いわゆる技術と姿勢の減点が存在するような場合、双方を減点する。例えば、平行棒の前振りひねり倒立て角度減点と膝まがりの減点をどちらも適用されることなどである。

9-2条 実施欠点と技術欠点の判定

1. それぞれの技は、完璧な終末姿勢や実施を定義される(補足を参照)。
2. 正しい実施からのすべての逸脱は、実施または技術的な欠点として考えられ、状況に応じて審判員に評価される。小、中または大欠点のいずれに相当する減点であるかは、正しい実施からの逸脱の度合いにより判定される。腕または脚、体であっても、同程度のまがりに対しては、それぞれ同じ減点となる。
3. 以下の減点は、理想像から美的または技術的な逸脱が認められるたびに適用される。これらの減点は、技や演技の難度に関わらず適用される。

小欠点	中欠点	大欠点	落下
0.10	0.30	0.50	1.00

a) 小欠点(0.10)

- i. 完璧な終末姿勢、技術的に完璧な実施からの小さな、またはわずかな逸脱。
- ii. 手または足、体の小さな欠点。
- iii. その他の小さな美的、技術的欠点。

b) 中欠点(0.30)

- i. 完璧な終末姿勢、技術的に完璧な実施からの明らかな、または大きな逸脱。
- ii. 手または足、体の明らかな、または大きな欠点。
- iii. その他の明らかな、または大きな美的、技術的欠点。

一般条項

c) 大欠点(0.50)

- i . 完璧な終末姿勢、技術的に完璧な実施からの重大な、または極端な逸脱。
- ii . 手または足、体の重大な、または極端なずれ。
- iii . 中間振動。
- iv . その他の重大な、または極端な美的、技術的欠点。

d) 落下と補助行為(1.00)

- i . 演技中、次の技に継続することができる正しい終末姿勢に達することなしに、器械からあるいは器械上へ落下した場合(すなわち、鉄棒において明らかな懸垂姿勢を示さない、またはあん馬において、技が完了した後の支持姿勢を示さない)、またはわずかなコントロールもなく着地で転倒した場合や手放し技で落下した場合。
- ii . 転倒を伴った技に対する減点は最大 1.00 である。転倒に対しては、至るまでの歩数、ゆかや着地マットへの接触、支えも含めるものとする。しかし他の実施減点(高さ、着地の準備、ひねり不足)は別途適用される。
- iii . 技の実施を助ける補助行為

4. 全ての種目において選手が終末技を実施せず意図的に足から着地をした場合、落下としての減点の対象としない。
5. 器械からまたは器械上への落下後、30 秒以内に演技を続行することができる。選手は演技を再開するポジションに戻るために、必要な数の技または動きを実施することができる。しかし、それらの技や動きは完璧な実施で演技されなければならない。選手は終末技(あん馬以外)または跳馬での転倒・過失を除き、技の価値を失った部分を再び繰り返して行うことが許される。
6. 膝のまがり、腕のまがり、姿勢不良または体の位置、リズム不良、大きさの欠如などの実施欠点は、9-2条と9-3条に記載している。これらの減点については、過失の度合いや理想像からの逸脱によって減点される。
7. 腕または脚、体のまがりなどの実施減点は、以下のとおりである。

小欠点:わずかにまがる

中欠点:明らかにまがる

大欠点:極端にまがる

次の角度逸脱の原則を適用する

欠点	角度	減点
わずかにまがる	45°まで	0.1
明らかにまがる	>45°～90°	0.3
極端にまがる	90°を超える	0.5 (不認定)

この原則の例外

平行棒 : モイや後方車輪系における水平前の膝まがり , バブサー系の膝まがり

鉄 棒 : 車輪の抜きでの膝まがり , 手放し技での握る際の腕まがり

これらの例外にはその他の減点が設けられている。

一般条項

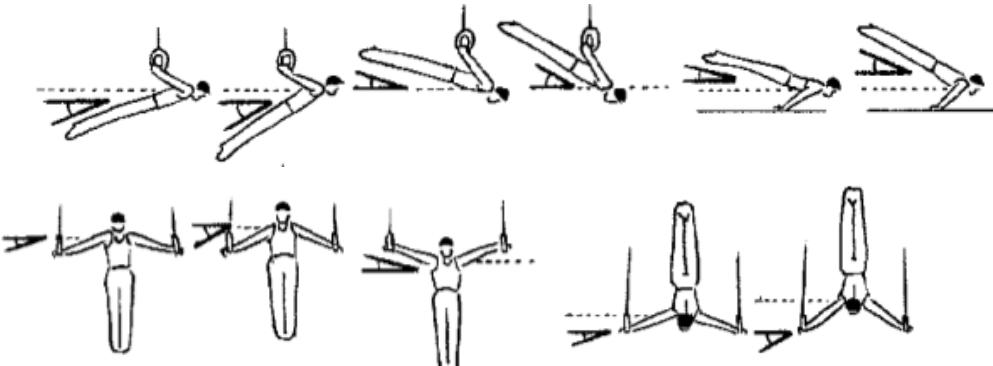
8. 静止技または押し上げ、引き上げ技を実施する際、腕(関連する身体部位)は技の最初から最後まで伸びていなければならない。いかなる時点においても腕や体がまがった場合は、それぞれに対し減点の大きさが定められている。

欠点	角度減点	減点
小欠点	15°まで	0.1
中欠点	>15°~30°	0.3
大欠点	>30°~45°	0.5
大欠点	45°を超える	0.5 (不認定)

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	減点
小欠点	> 5°~20°	0.1
中欠点	>20°~45°	0.3
大欠点	45°を超える	0.5 (不認定)

例)



10. 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押し上げ技は、(格上げされた)難度が認められない。押し上げた後の技が技術的要求を満たしていれば、その難度は認められる。

11. 先に行われた力静止技が不十分な姿勢により減点された場合、その力静止技からの押し上げ技に対しても最大 0.30 まで、同等の減点がなされる。この解釈は、高いポジションまたは技術的に不十分な実施により、それに続く押し上げ技が容易になってしまう状況の場合のみを意図している(注:欠点のある脚前拳支持からの力倒立、または深い握り、静止時間には適用されない)。この減点は高い角度に対してのみに限定する。

12. 完璧な終末姿勢からの角度の逸脱に関する技術的な減点は、振動技の技術にも適用される。多くの場合、完璧な終末姿勢とは完璧な倒立であり、あん馬の場合、旋回は完璧な縦向きや横向き支持の姿勢である。振動技に関しては、下記が適用される。

- a) ゆか、あん馬、つり輪、平行棒や鉄棒における振動技は、正確な倒立に収めるというよりは、演技のリズムを中断しないように倒立位を経過しなくてはならない。このため振動技においては、完全な倒立位から 15°までの範囲で逸脱が許容される。15°を超えて 30°までの逸脱に対しては、小欠点として減点がなされる。
- b) あん馬において、旋回およびほとんどの技は、完璧な縦向きや横向きから 15°以内で開始、あるいは終了しなければならない。この正しい向きからの角度の逸脱は、演技中そのつど減点される。これはE審判

一般条項

が歪んだ旋回を毎回減点するとともに、正しい向きから 45° を超える逸脱がある場合、D審判は技として認定しないということである。

13. 倒立位を通過する、または倒立に収められる振動技(鉄棒においては15-2条参照)に関する、角度の逸脱による減点は下記のとおりである。

欠点	角度減点
減点なし	15° まで
小欠点	$>15^\circ \sim 30^\circ$
中欠点	$>30^\circ \sim 45^\circ$
大欠点 (難度不認定 : D審判)	45° を超える

注：振動技において 45° を超える(ひねり技において 90° を超える)終末姿勢からの逸脱は、E審判は大欠点と判定し、D審判は技として認定しない。しかし、場合によりひねりが不十分な技は、行われたひねり度数分まで認め、1段階低い技として判定することがある。

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	減点
小欠点	$> 5^\circ \sim 20^\circ$	0.1
中欠点	$> 20^\circ \sim 45^\circ$	0.3
大欠点	45° を超える	0.5 (不認定)

15. すべての静止技は、完全に静止した姿勢から最低2秒間保持されなければならない。静止がない場合、大欠点と判定し、D審判は技として認定しない。

2秒以上：減点なし

2秒未満：中欠点

静止しない：大欠点と難度不成立

16. 着地減点は、9-4条に記載されている。正しい着地とは、偶然の結果により収められたものではなく、準備がなされた実施である。選手は技を十分に習得し、着地の前に回転力を抑え、体を開いて着地できる優れた技術によって演じるべきである。

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。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)、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

注:上記の着地の条件に加え、すべての実施減点(宙返り技の空中局面や着地の準備)も評価の対象である。

一般条項

18. 着地に関して「小さくとぶ」とは、最大1足長と定義される。それよりも大きな1歩はどんな場合でも、「大きく1歩」として中欠点となる。

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。

20. その他の技術的欠点については、9-4条に記載されている。また種目特有の項目に関しては、各種目の章を参照のこと。

9-3条 演技構成を作成する上の方向性

1. 演技構成は、各種目において方向性を定義し、競技特性を理解して作られるものである。それはゆかのプロアエリア全体を使うこと、振動技では停止しないこと、技を繰り返さないことなどである。これらは各種目の章に明確に説明されている。

2. 演技構成での欠点は、以下に記されるようなものが挙げられるが、この限りではない。

a) 大きな脚の開き(中欠点=0.30 E審判によって)

i. 選手は、無意味な、あるいは演技の美しさを損なう開脚は避けるべきである。例えば、平行棒の「前振りひねり倒立」や「倒立ひねり」を開脚で実施すること、鉄棒やつり輪において前後に開脚して演技を実施すること、つり輪の十字懸垂、中水平支持、倒立などを開脚で実施することなどである。脚を開くことが認められ、それが要求されている技は、難度表に記載されている。

b) 技の繰り返し

i. 技を繰り返すことは認められるが、難度や組合せ加点を得ることはできない。(ただし、成立しなかった技を再び実施し、認められた場合は難度が与えられる。)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。

c) 振り下ろし、無価値な振動や中間振動(中欠点=0.30、または大欠点=0.50:E審判によって)。

i. 無価値な振動とは、その終末局面において技を実施せず、別の支持・懸垂姿勢、握り換えにも達することなく終わるような振動である(中欠点:E審判)。

ii. 中間振動とは、2回の連続した無価値な振動のことである(大欠点:E審判)。

iii. 振り下ろしとは、支持後ろ振り、あるいは腕支持後ろ振りから単純に反対方向に振り下ろし、それよりも低い懸垂や支持に持ち込むような捌きのこと(または握り換えと同時に起きる場合も含む)である。:E審判により中欠点

d) 倒立技や静止技における脚の下がり

脚が下がった場合には、下記の減点表が適用される。

元の位置から角度逸脱	対応	
	E審判	D審判
15°まで	-0.10(小欠点)	認定
>15°~30°	-0.30(中欠点)	認定
>30°~45°	-0.50(大欠点)	認定
45°を超える	-0.50(大欠点)	不認定

一般条項

9-4 条 E審判の減点項目

これらの減点は、相当する欠点がみられたときに、E審判によってすべての種目において適用される。さらに各種目特有の減点については、第10章から第15章を参照すること。

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
美的・実施欠点による減点			
あいまいな姿勢(かかえ込み、屈身、伸身)	●	●	
手や握り手の位置を調整、修正する(毎回)	●		
倒立て歩く、またはとぶ(1歩につき)	●		
ゆか、マット、または器械に触れる	●		
ゆか、マット、または器械にぶつかる			●
演技中に補助者が選手に触れる		●	
落下なしに演技を中断する			●
腕、脚をまげる、脚を開く	●	●	●
終末姿勢の姿勢不良、修正	●	●	
宙返りでの脚の開き	肩幅以下	肩幅を超える	
着地で脚を開く	肩幅以下	肩幅を超える	
着地でぐらつく、小さく足をずらす、手を回す	●		
転倒や手の支えのない不安定な着地 (歩く、跳ぶに対して最大-1.00)	安定感に欠ける、 小さくとぶ、 1歩動く (1歩につき0.10)	大きく1歩、 大きくとぶ、 片手、両手が ゆかに触れる	
腰が膝より下がる着地(低い着地)			●
着地で転倒する、または片手、両手で支える			1.00
足からの着地がみられない			1.00 難度不認定 (D審判)
無価値な開脚		●	
その他の美的欠点	●	●	●

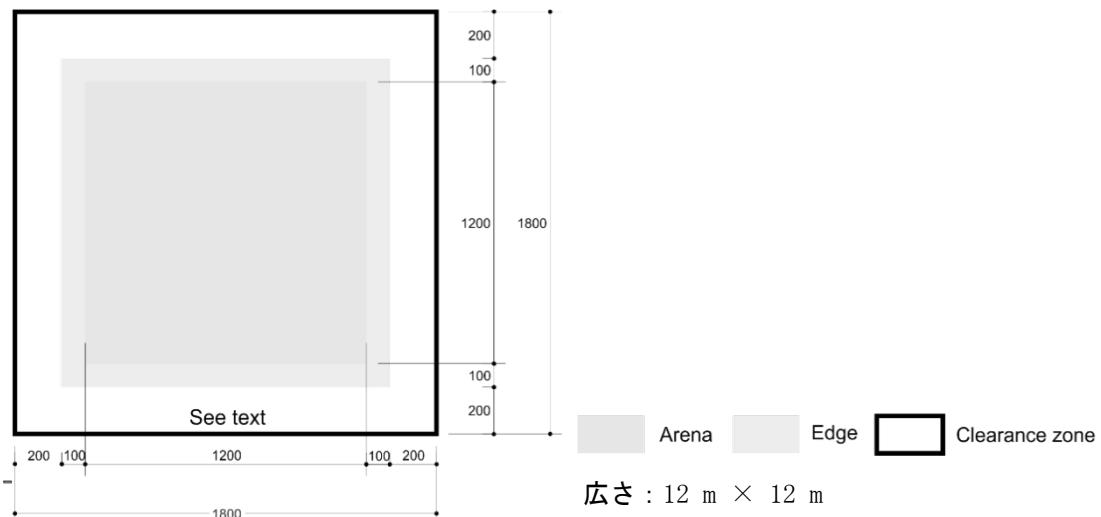
一般条項

欠点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
技術的欠点			
振動から倒立や倒立経過、旋回技での角度の逸脱	>15°～30°	>30°～45°	45°を超える ＝難度不認定
正しい静止姿勢からの角度の逸脱	>5°～20°	>20°～45°	45°を超える ＝難度不認定
角度逸脱の減点がある静止技から押し(引き)上げ	静止技の減点と同等の減点 (最大0.30)		
ひねり不足	30°まで	>30°～60°	>60°～90° 90°を超える ＝難度不認定
宙返りや手放し技で高さや大きさ不足	●	●	
余分な手をつく	●		
力技を振動で、振動技を力で行う (つり輪の項目参照)	●	●	●
静止時間不足		2秒未満	静止しない ＝難度不認定
上昇運動が途切れる	●	●	
倒立技や静止技で、脚が下がる (元の位置から)	15°まで	>15°～30°	>30°～45° 45°を超える ＝難度不認定
倒立てぐらつく、または倒れる	●	振動または 大きくぐらつく	
落下、器械上に倒れる			1.00
中間振動、または無価値な振り下ろし		半中間振動 無価値な振り 下ろし	中間振動
補助者が技の実施を手助けする			1.00 難度不認定 (D審判)
準備局面で体の開きがない着地	●	●	
その他の技術欠点	●	●	●

ゆか

第3部 種 目

第10章 ゆか



10-1条 ゆかの演技

ゆかの演技は、アクロバット的跳躍技を主にして構成され、力技、バランス技、柔軟技、倒立技、コレオグラ�的な運動と組み合わせ、すべてを調和させリズミカルに 12m×12mのフロアエリア全面を使用して実施されなければならない。

10-2条 演技の内容と構成

10-2条-1 演技実施について

- 選手はフロアエリアで両足をそろえた直立姿勢から演技を開始しなければならない。演技と評価は、選手の足が最初に動き出したところから始まる。
- 実施と演技構成の方向性
 - 演技はフロアエリアで実施されなければならない。フロアエリア外から開始された技はE審判により通常の実施減点をされ、D審判によって難度は認定されない。
 - ゆかの演技面はラインまたは色によって明確に示される。これらのラインは、フロアエリアに含まれるものとする。選手はラインを踏んでもよいが、ラインや色で示されたフロアエリアの外側へ踏み越えてはならない。
 - 競技要項に記載がない限り、フロアエリアからの踏み越しは、フロアエリア近くの対角に位置する2名の線審により判定される。線審が競技エリア内(FOP)に着席している場合、は自分に近い2本のラインを判定する。選手がラインを踏み越した場合、線審はD1審判に減点を通知しなければならない。D1審判は以下の基準により、相応する減点を決定点から差し引く。
 - 片足または片手がフロアエリア外に触れる=0.10
 - 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
 - フロアエリア外に直接着地する=0.30
 - フロアエリア外から開始された技は価値を認めない。
 - 選手がフロアエリアを踏み越した後、再びフロアエリアに戻るための動きは減点されない。

ゆ か

b) 演技時間は最大 70 秒であり、計時審判によって計測される。演技時間に下限はない。

計時審判は演技時間が最大に達したことを示すため、経過時間を示すため、60 秒と 70 秒に音で合図する。計測は、選手の足が最初に動いたときから、終末技で着地をして両足をそろえた直立姿勢になるまでである。演技が 70 秒を超えた場合、計時審判は D1 審判に知らせなければならず、伝え、D1 審判は相応する減点を決定点から差し引く。D1 審判は、決定点から適切な減点を確実に行う。

c) 選手はフロアエリア全体を使用しなければならない。対角線の合計使用回数に制限はないが、同じ対角線の連続使用は2回まで認められる。選手は、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、対角線先のコーナーとは別のコーナーに向かわなければならない。

— サイドラインは、12m 未満である。(A-B, B-C, C-D, D-A)

— 対角線は、それ以外のアクロバットラインである。

選手はフロアエリア内のすべてのコーナーを使用しなければならず、使用しない場合は 0.3 のニュートラルディダクションとなる（終末のアクロバットシリーズが未使用的コーナーに向かっている場合は、そのコーナーが使用されたと判定する。）。同じ対角線を2回を超えて連続使用した場合は、0.3 のニュートラルディダクション(演技中一回のみ)となる。

d) アクロバットシリーズなどの前に2秒以上停止してはならない。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。

e) 各跳躍技またはアクロバットシリーズは、その他のすべての技につなげる前に安定した着地姿勢で停止して終わらなければならない。不安定で瞬間的な着地は認められない。

f) 演技は両足をそろえて着地する跳躍技で終了しなければならない。

g) コーナーに達するための単純なステップは認められない。単純なステップとは、コレオグラフ的な動き(180°以上のターン、ジャンプ、脚を水平以上に挙げる動き等)のない、フロアエリア上の場所取りの動作である。

h) 宙返り技の美的または実施減点は1つの技に対してであって、技に含まれる各々の宙返りに対してではない(2回宙返りで1回転毎に減点するわけではない)。

3. 演技実施の減点に関しては、第9章および9-4条、10-3条の減点表を参照のこと。

10-2条-2 Dスコアについて

1. 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. 終末技は、グループ I で満たすことはできない。

3. 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。

4. 難度と技のグループについて

- a) 跳躍技は、独立した価値を持ったまま組み合わせることができる。
- 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)。

5. 組合せ加点について(CV)

- D以上+BまたはC=+0.1、D以上+D以上=+0.2
- 1つのアクロバットシリーズの前後に与えることができる。
- 組合せを得るためにには、カウントされる8技の中に入っているなければならない。
- 切り返し系の宙返り技には組合せ加点は与えられない。(例「後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり」から「前方宙返り1回ひねり」)。
- ひねりを伴う1回宙返り技が直接つながっていても、組合せの加点は与えられない(例:「後方伸身宙返り5/2ひねり」から「前方宙返り1回ひねり」)。
- 大欠点を伴う実施の場合、組合せの加点は与えられない。

6. 補足説明

- a) 3/2宙返りをして、そのまま手で突き放す技は認められない。
- b) 宙返りから転になる技や、とび正面支持臥になる技は難度を認めない。
- c) 実施することが認められている転または正面支持臥で終わる技は、難度表に記載されている。安全上の理由により、記載されていない新しい技は認められない。
- d) 難度表に記載されていない限り、閉脚旋回と開脚旋回は、同一難度、同一技番号となる。開脚のロシアン転向技は認められない。
- e) 記載されていない開脚の力静止技は認められない。
- f) 2つの力技で1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。例えば、マンナ(1秒)から伸腕屈身力倒立が静止しなかった場合、マンナのC難度のみを認定する。
- g) すべての閉脚・開脚旋回技は正面支持をもって開始・終了とする。
- h) I-82「開脚旋回とび1回ひねり倒立、開脚旋回」の前後に技を加えても、難度の格上げにはならない。

※原則としてDを超える難度が与えられるのは、アクロバット技に限定される。

- i) すべての十字倒立は足を閉じなければならず、頭部が床から手のひらの厚さ以内にあることを必要とする。
 - j) 力倒立技に持ち込む際に足で蹴ったり、再び床に触れたりした場合は価値が与えられない。しかし、倒立が最小限の静止時間を満たしていれば場合は倒立の価値が与えられる。
 - k) 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認定が下がることはない。
- 例： 前方伸身宙返り2回ひねりでは、2回目のひねりで膝がまがった場合でも前方伸身宙返り2回ひねりの評価を得ることができるが、あいまいな姿勢(かかえ込み・屈身)として減点される。(9-4条)
- l) 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。
 - m) 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。

ゆか

7. 特別な繰り返し

- a) 一演技中に最大1つの力技(力倒立技群含む)の価値が認められる。技番号 I -1~48 の技は力技とみな
し、例外は、I -19「倒立(2秒)」、I -31「倒立(1回)ひねり」とする
b) 一演技中に最大1つの閉脚・閉脚旋回、ロシアン系の技の難度が認められる。

8. 技として認められない原則やDスコアに関する他の詳細項目は、第7章および7-6条の減点表を参照のこと。

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）

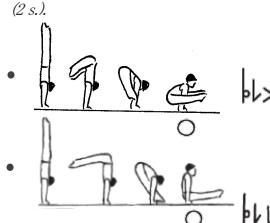
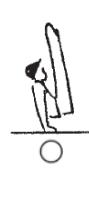
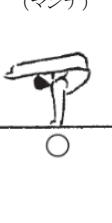
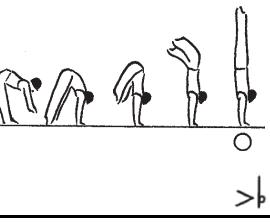
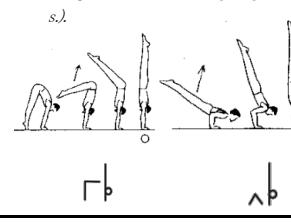
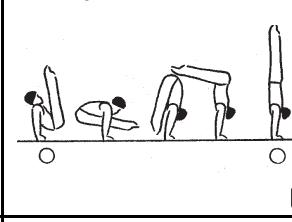
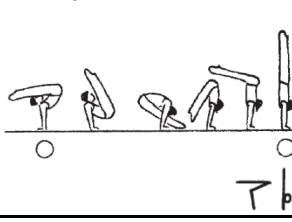
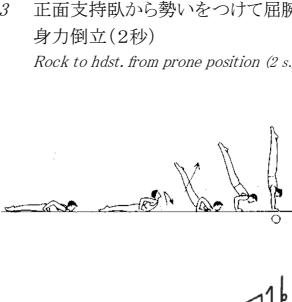
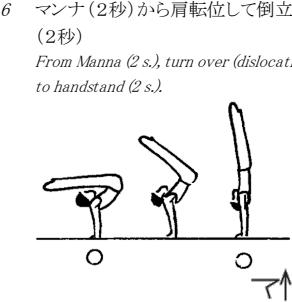
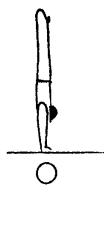
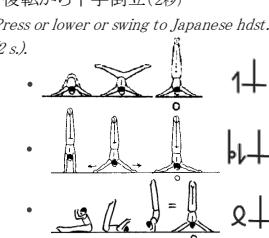
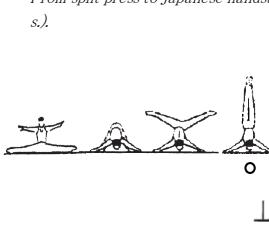
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
演技時間が70秒を超える	2秒まで	2秒を超える 5秒まで	5秒を超える
片足または片手がフロアエリア外に触れる、ま たは着地する	●		
両足、両手、片足と片手または体の他の部分がフ ロアエリア外に触れる		●	
フロアエリア外に直接着地する（両足）		●	
すべてのコーナーを使わない		●	
2回を超えた同じ対角線の連続使用		● 1回のみ	
終末技で2回（3回）宙返り技を実施しない (ジュニアは演技内)		●	
片足平均立ち技がない		●	
フロアエリア外で技を開始する	価値は認められない		

E審判

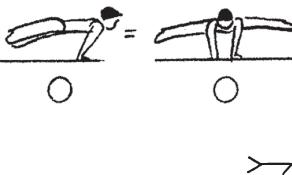
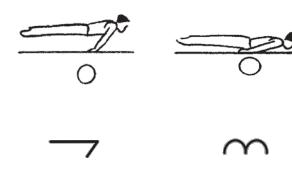
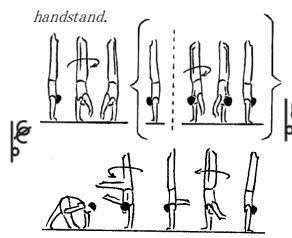
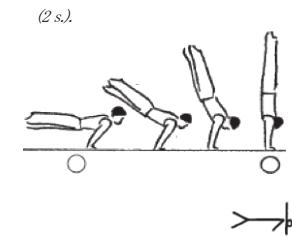
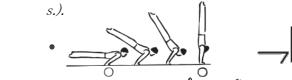
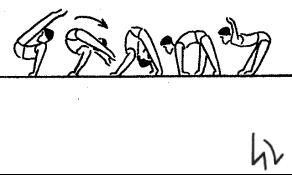
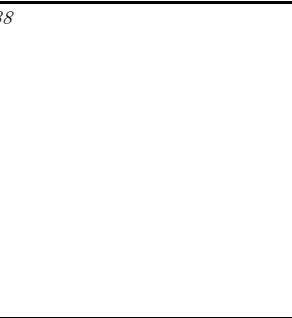
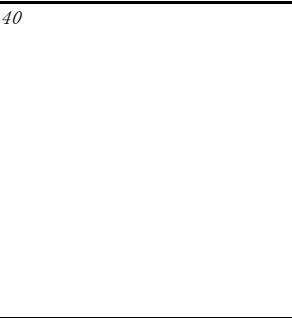
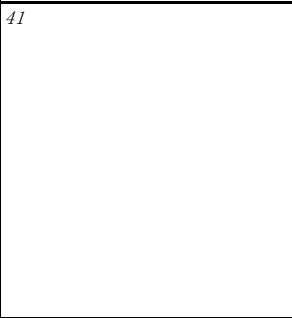
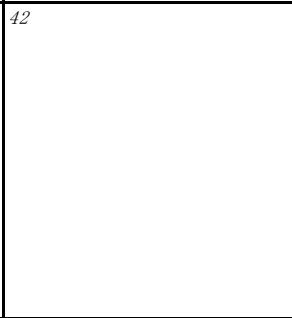
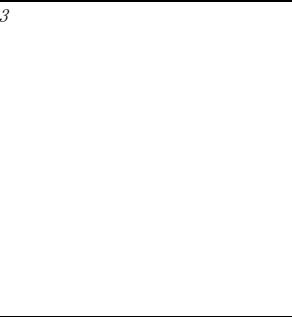
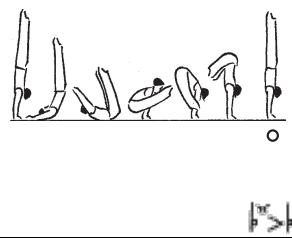
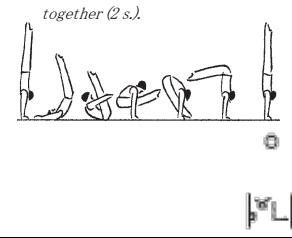
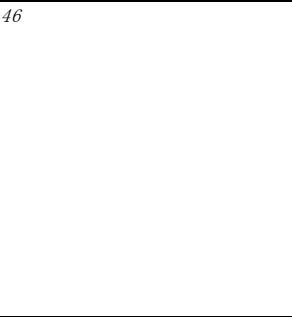
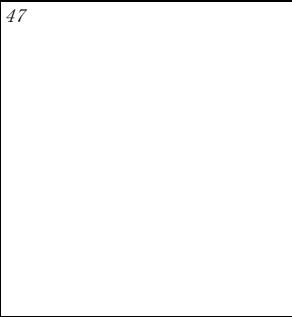
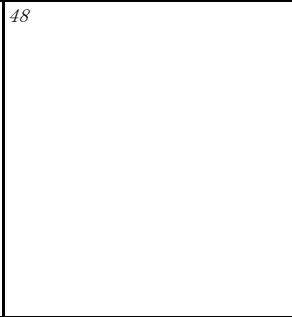
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
宙返りの高さ不足	+	+	
体操的な動きや静止技における柔軟性の欠如	+	+	
転で終わる跳躍技において支持が見られない		手の甲が 触れる	支持がない
技やアクロバットシリーズ前の2秒以上の停止	+		
不安定な着地姿勢 (跳躍技以外の技につなげる場合も同様)	●	●	●
コーナーへの単純なステップや移動	●		
宙返り技の着地後に直ちに臥せる			●+
直線的な動きからの逸脱	●	●	

グループ I : 跳躍技以外の技

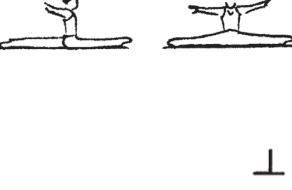
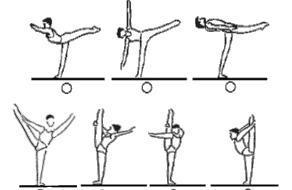
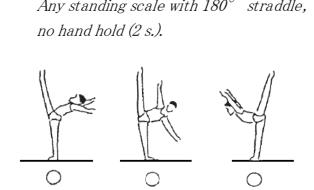
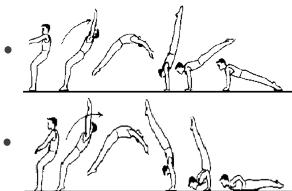
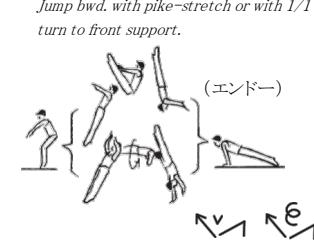
Non-acrobatic Elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 倒立から下ろして開脚前挙(脚前挙) 支持(2秒) <i>From hdst. lower to L-sit or strad. L-sit (2 s.).</i> 	2 脚上挙支持(2秒) <i>V-sit (2 s.).</i> 	3 脚上挙支持(脚が水平, 2秒) <i>V-sit with legs horiz. (2 s.).</i> (マンナ) 	4	5	6
7 立位から伸腕屈身閉脚力倒立 (2秒) <i>From stand, Swiss press to hdst. (2 s.).</i> 	8 伸腕屈身閉脚力倒立(2秒) ・屈腕伸身力倒立(2秒) <i>Piked body, str. arm or str. body, bent arm press to hdst. with legs together (2 s.).</i> 	9 脚上挙支持(2秒)から伸腕屈身 閉脚(開脚)力倒立(2秒) <i>V-sit (2 s.) and press to hdst. (2 s.). Also final phase with straddle.</i> 	10 マンナ(2秒)から伸腕屈身閉脚 (開脚)力倒立(2秒) <i>Manna (2 s.) and press to hdst. (2 s.). Also final phase with straddle.</i> 	11	12
13 正面支持臥から勢いをつけて屈腕伸 身力倒立(2秒) <i>Rock to hdst. from prone position (2 s.).</i> 	14 開脚座(脚前挙支持or開脚前挙支 持)から伸腕屈身力倒立(2秒) <i>Press from split, L-sit strad. or front sup. (2 s.).</i> 	15	16 マンナ(2秒)から肩転位して倒立 (2秒) <i>From Manna (2 s.), turn over (dislocation) to handstand (2 s.).</i> 	17	18
19 倒立(2秒) <i>Handstand (2 s.).</i> 	20 立位から伸腕屈身力十字倒立(2秒) ・倒立から下ろして十字倒立(2秒) ・後転から十字倒立(2秒) <i>Press or lower or swing to Japanese hdst. (2 s.).</i> 	21 開脚座から伸腕屈身力十字倒立 (2秒) <i>From split press to Japanese handstand (2 s.).</i> 	22	23	24

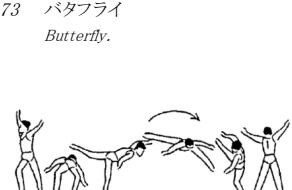
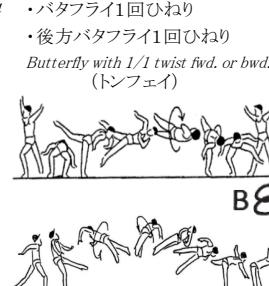
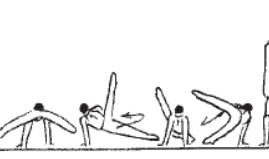
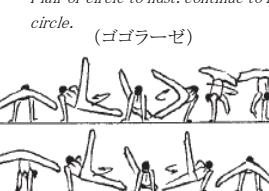
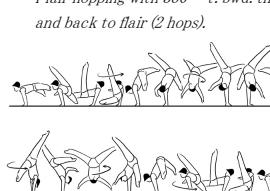
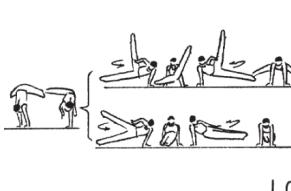
グループ I : 跳躍技以外の技

<i>Non-acrobatic Elements</i>					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25 開脚水平支持(2秒) <i>Planche, legs straddle (2 s.)</i> 	26 	27 ・水平支持(2秒) ・中水平支持(2秒) <i>Planche (2 s.) / Swallow (2 s.)</i> 	28 	29 	30 
31 ・倒立(1回)ひねり ・1回(1/2)ひねり倒立 <i>1/2 or 1/1 turn in handstand or to handstand.</i> 	32 開脚水平支持(2秒)から伸腕伸身力倒立(2秒) <i>From straddled planche (2 s.) press hdst. (2 s.)</i> 	33 	34 ・水平支持(2秒)から伸腕伸身力倒立(2秒) ・中水平支持(2秒)から伸腕伸身力十字倒立(2秒) <i>From Planche 2 s. press handstand (2 s.)</i> <i>From Swallow 2 s. press to Japanese hdst. (2 s.)</i> •  •  	35 	36 
37 脚上举などから後方回転開脚立ち <i>From L-sit, etc., turn over bwd. to stand.</i> 	38 	39 	40 	41 	42 
43 	44 前転開脚前拳支持経過倒立(2秒) <i>Endo roll to handstand (2 s.)</i> 	45 前転脚前拳支持経過閉脚倒立(2秒) <i>Endo roll piked to handstand legs together (2 s.)</i> 	46 	47 	48 

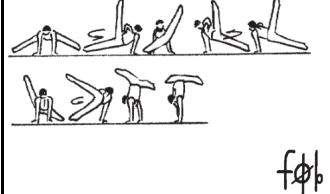
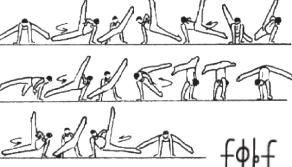
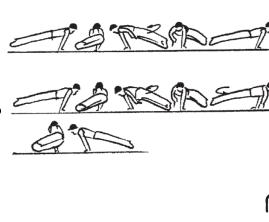
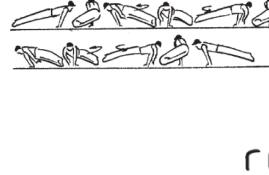
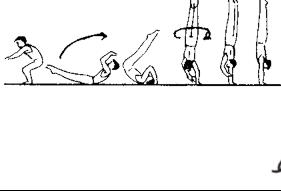
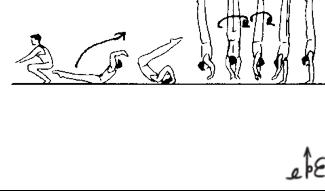
グループ I : 跳躍技以外の技

<i>Non-acrobatic Elements</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
49 前方倒立回転 <i>Forward walkover.</i> 	50  ○×	51	52	53	54		
55 前後(左右)開脚座(瞬時静止) <i>Cross or side split (stop required).</i> 	56	57	58	59	60		
61 片足平均立ち(2秒) <i>Any standing scale (2 s.).</i> 	62 脚を保持しない180° 開脚片足平均立ち(2秒) <i>Any standing scale with 180° straddle, no hand hold (2 s.).</i> 	63	64	65	66		
67 後ろとび正面支持臥 <i>Jump bwd. to front support.</i> 	68 • 後ろとび屈・伸身正面支持臥 • 後ろとび1回ひねり正面支持臥 <i>Jump bwd. with pike-stretch or with 1/1 turn to front support.</i> 	69	70	71	72		

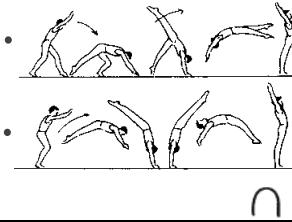
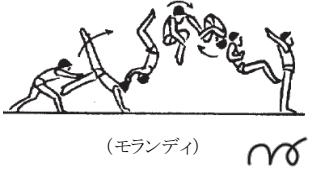
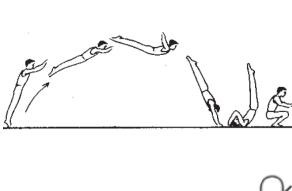
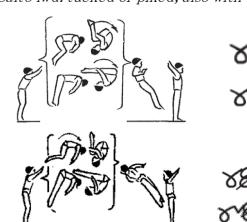
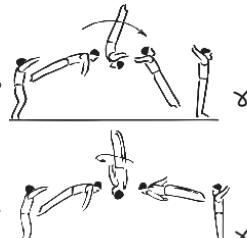
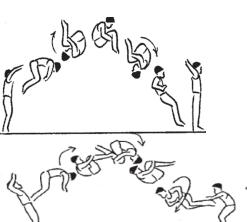
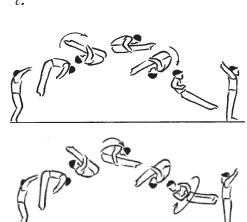
グループ I : 跳躍技以外の技

<i>Non-acrobatic Elements</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F= 0.6 G= 0.7 H= 0.8		
73 バタフライ <i>Butterfly.</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>Butterfly with 1/1 twist fwd. or bwd. (トンフェイ)</i>  B E	75 バタフライ2回ひねり <i>Butterfly with 2/1 twist.</i>  B E	76	77	78		
79 閉脚(閉脚) 旋回 <i>1 circle or flair.</i>  f	80 開脚(閉脚) 旋回倒立 <i>Circles or flair to handstand.</i>  fl	81 開脚(閉脚) 旋回倒立、下ろして開脚(閉脚) 旋回 <i>Flair or circle to hdst. continue to flair or circle. (ゴゴラーゼ)</i>  fl f	82 開脚旋回とび1回ひねり倒立、開脚旋回(2回のとびを伴う) <i>Flair hopping with 360° t. bwd. thr. hdst and back to flair (2 hops).</i>  f t f	83	84		
85	86 倒立から下ろして開脚(閉脚) 旋回 <i>Lower from hdst. to flair or circle.</i>  lf	87	88	89	90		
91 閉脚旋回ひねり <i>Flair with 1/2 spindle.</i>  f ϕ	92 開脚旋回1回ひねり(2回の旋回で) <i>Flair with 1/1 spindle (in 2 circles).</i>  f ϕ	93 開脚旋回270° 以上ひねり直接倒立(2回の旋回で) <i>Flair with >270° spindle (in 2 circles) directly to handstand.</i>  f ϕ	94	95	96		

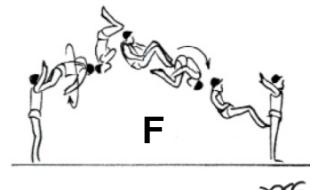
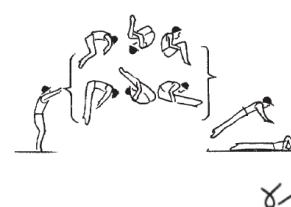
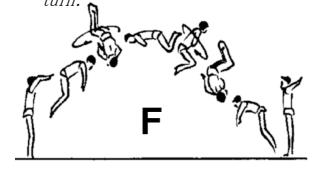
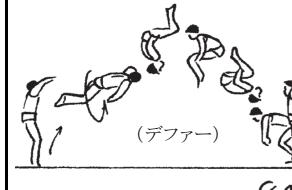
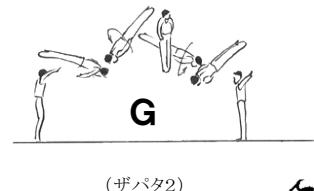
グループ I : 跳躍技以外の技

<i>Non-acrobatic Elements</i>					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F= 0.6 G= 0.7 H= 0.8
97	98 開脚旋回ひねり倒立 <i>Flair with 1/2 spindle to handstand.</i> 	99	100 開脚旋回270° 以上ひねり直接倒立、下ろして開脚(閉脚)旋回 <i>Flair with > 270° spindle (in 2 circles) directly to handstand and continue to circle or flair</i> 	101	102
103 ロシアン360° (540°) 転向 <i>Russian wendeswing with 360° or 540° .</i> 	104 ロシアン720° (900°) 転向 <i>Russian wendeswing with 720° or 900° .</i> 	105 ロシアン1080° 以上転向 <i>Russian wendeswing with 1080° or more.</i> 	106 (フェドルチェンコ) 	107	108
109 後転倒立ひねり <i>Roll bwd. through hdst. with 1/2 t.</i> 	110 後転倒立とび1回ひねり <i>Roll bwd. with hop 1/1 t. through hdst.</i> 	111	112	113	114
115	116	117	118	119	120

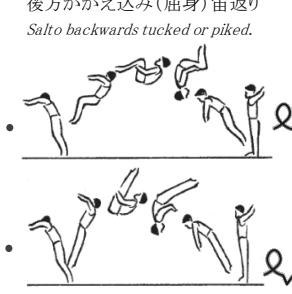
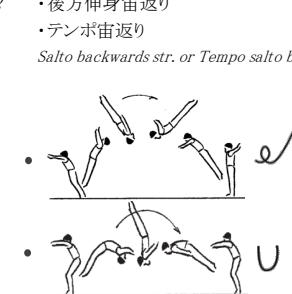
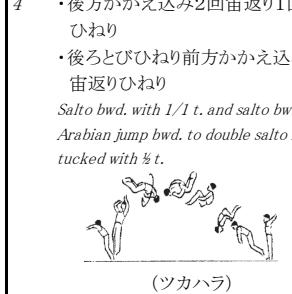
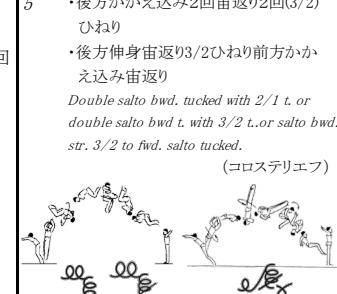
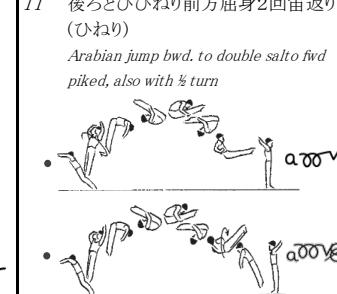
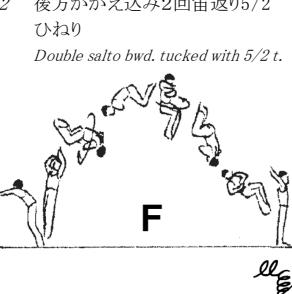
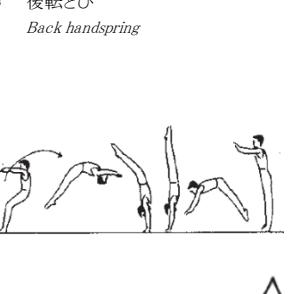
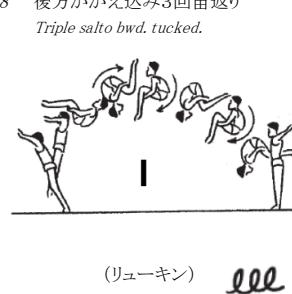
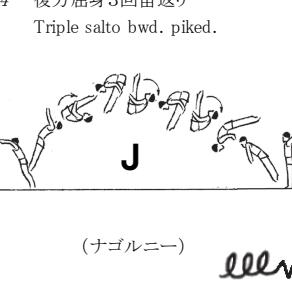
グループⅡ：前方系の跳躍技

A = 0.1		B = 0.2		C = 0.3		D = 0.4		E = 0.5		F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8	
1 ・前転とび ・両足踏み切り前転とび <i>Forward handspring or flyspring.</i>		2		3		4 前転とび直接前方かかえ込み 宙返り <i>Handspring salto fwd. tuck .</i>		5		6	
											
7 伸身前とび前転 <i>Dive roll.</i>		8		9		10		11		12	
											
13 前方かかえ込み(屈身)宙返り (ひねり) <i>Salto fwd. tucked or piked, also with $\frac{1}{2} t$.</i>		14 前方伸身宙返り(ひねり) <i>Salto fwd. straight, also with $\frac{1}{2} t$.</i>		15		16 前方かかえ込み2回宙返り(ひねり) <i>Double salto fwd. tucked, also with $\frac{1}{2} t$.</i>		17 前方屈身2回宙返り(ひねり) <i>Double salto fwd. piked, also with $\frac{1}{2} t$.</i>		18	
											
19		20		21		22		23		24	

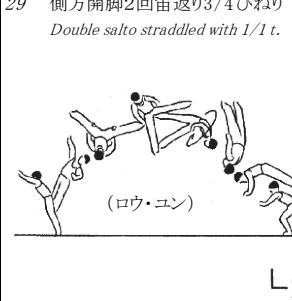
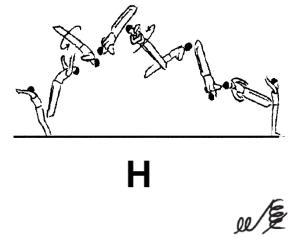
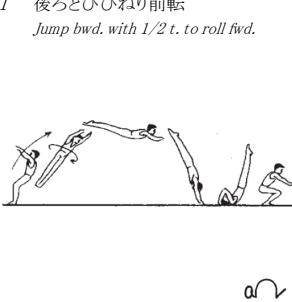
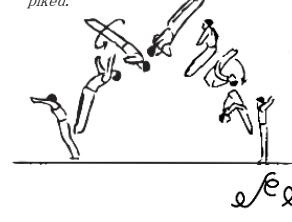
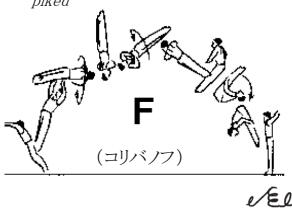
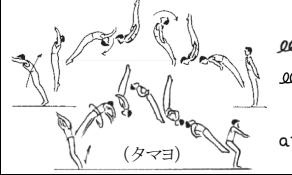
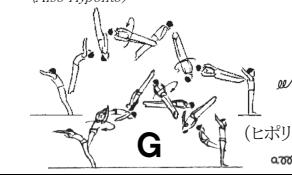
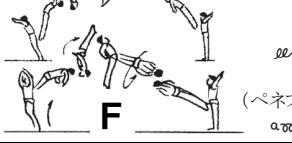
グループⅡ：前方系の跳躍技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36 前方かかえ込み2回宙返り1回ひねり <i>Double salto fwd. tucked with 1/1 turn.</i>  F ゆか
37	38 前方かかえ込み(屈身)宙返り正面支持臥 <i>Salto fwd. t. or p. to front support.</i>  ゆか	39	40	41	42 前方かかえ込み2回宙返り3/2ひねり <i>Double salto fwd. tucked with 3/2 turn.</i>  F (サバタ) ゆか
43	44	45	46 前とびひねり後方かかえ込み2回宙返り <i>Jump fwd. with ½ t. to dbl. salto bwd. Tuck</i>  (デフター) Ell	47	48 前方伸身(屈身)2回宙返り3/2ひねり <i>Double salto fwd. piked or straight with 3/2 turn.</i>  G (サバタ2) ゆか

グループIII:後方系の跳躍技

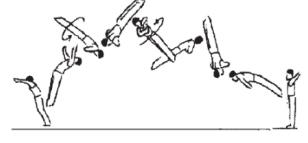
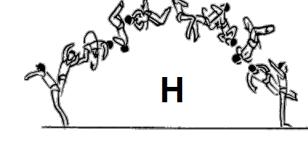
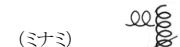
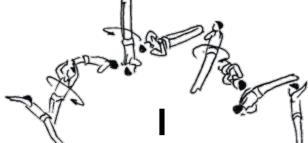
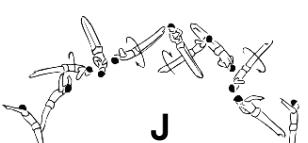
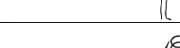
<i>Acrobatic elements backward</i>					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 後方かかえ込み(屈身)宙返り <i>Salto backwards tucked or piked.</i> 	2 後方伸身宙返り テンポ宙返り <i>Salto backwards str. or Tempo salto bwd.</i> 	3 後方かかえ込み2回宙返り <i>Double salto bwd. tucked.</i> 	4 後方かかえ込み2回宙返り1回 ひねり 後ろとびひねり前方かかえ込み2回 宙返りひねり <i>Salto bwd. with 1/1 t. and salto bwd. Arabian jump bwd. to double salto fwd tucked with 1/2 t.</i> 	5 後方かかえ込み2回宙返り2回(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 <i>Double salto bwd. tucked with 2/1 t. or double salto bwd. with 3/2 t. or salto bwd. str. 3/2 to fwd. salto tucked.</i> 	6 後方かかえ込み2回宙返り3回 ひねり <i>Double salto bwd. tucked with 3/1 t.</i> 
7 後方かかえ込み(屈身)宙返りひねり (後ろとびひねりからも含む) <i>Salto backwards tucked or piked w. 1/2 t. or Arabian tucked or piked.</i> 	8 後方伸身宙返りひねり (後ろとびひねりからも含む) <i>Salto backwards str. w. 1/2 t.</i> 	9	10 後ろとびひねり前方かかえ込み 2回宙返り <i>Arabian jump bwd. to double salto fwd tucked</i> 	11 後ろとびひねり前方屈身2回宙返り (ひねり) <i>Arabian jump bwd. to double salto fwd piked, also with 1/2 turn</i> 	12 後方かかえ込み2回宙返り5/2 ひねり <i>Double salto bwd. tucked with 5/2 t.</i> 
13 後転とび <i>Back handspring</i> 	14	15	16 後方屈身2回宙返り <i>Double salto bwd. piked.</i> 	17	18 後方かかえ込み3回宙返り <i>Triple salto bwd. tucked.</i> 
19	20	21	22	23	24 後方屈身3回宙返り <i>Triple salto bwd. piked.</i> 

グループIII:後方系の跳躍技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28	29 側方開脚2回宙返り3/4ひねり <i>Double salto straddled with 1/1 t.</i> 	30 後方伸身2回宙返り5/2ひねり <i>Double salto bwd. str. with 5/2 t.</i> 
31 後ろとびひねり前転 <i>Jump bwd. with 1/2 t. to roll fwd.</i> 	32	33	34	35 後方伸身宙返り1回ひねり即後方屈身宙返り <i>Salto bwd. str. with 1/1 t and salto bwd piked.</i> 	36 後方伸身宙返り2回ひねり即後方屈身宙返り <i>Salto bwd. str. with 2/1 t and salto bwd piked</i> 
37	38	39	40	41 •後方伸身2回宙返り(ひねり) •後ろとびひねり前方伸身2回宙返り <i>Double salto bwd. straight or Double salto bwd. straight and with 1/2 t., or Arabian Jump bwd. to dbl. salto fwd. str.</i>  (タマヨ)	42 •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 <i>Double salto bwd. str. with 3/2 t. or Arabian Jump bwd. to dbl. salto fwd. str. with 1/1 t. (Also Hypolito)</i>  (ヒポリト)
43	44	45	46	47	48 •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 <i>Double salto bwd. stretched with 1/1 t. or arabian jump bwd. to dbl. salto fwd. str. with 1/2 t.</i>  (ペネフ)

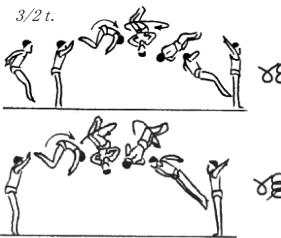
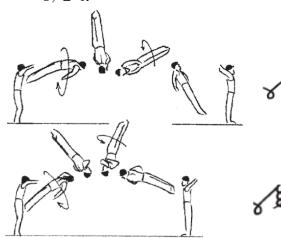
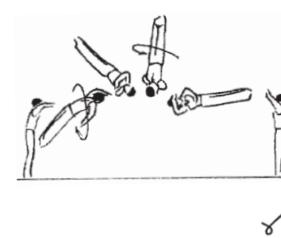
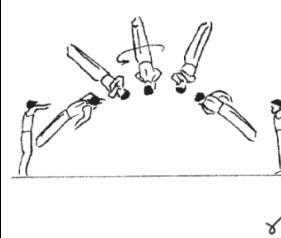
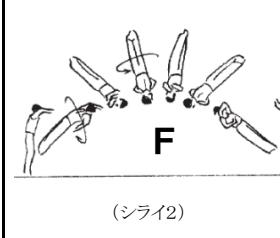
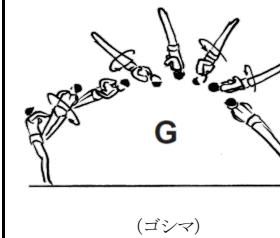
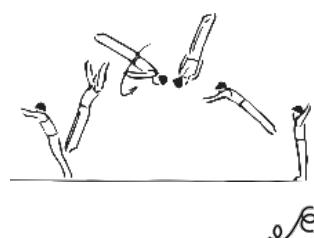
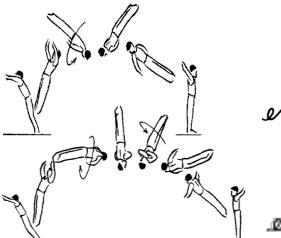
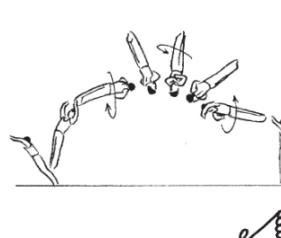
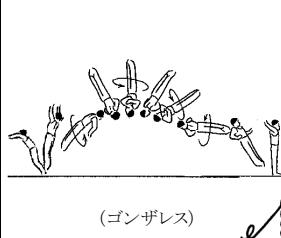
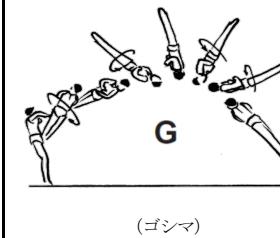
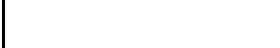
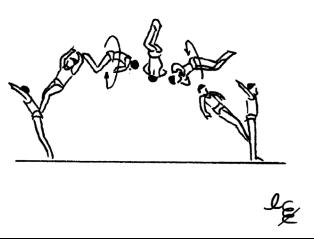
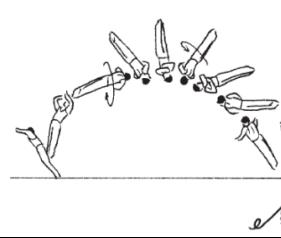
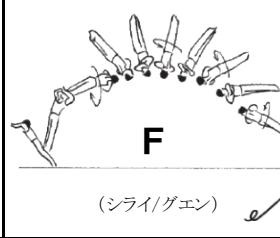
グループIII:後方系の跳躍技

Acrobatic elements backward

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51	52	53	54 後方伸身2回宙返り2回ひねり <i>Double salto bwd. str. with 2/1 t.</i>  G 
55	56	57	58	59	60 後方かかえ込み2回宙返り7/2ひねり <i>Double salto backward with 7/2 t.</i>  H  (ミナミ)
61	62	63	64	65	66 後方伸身2回宙返り3回ひねり <i>Double salto bwd. str. with 3/1 t.</i>  I  (シライ3)
67	68	69	70	71	72 後方伸身2回宙返り7/2ひねり <i>Double salto bwd. str. with 7/2 t.</i>  J  (ジャーマン)

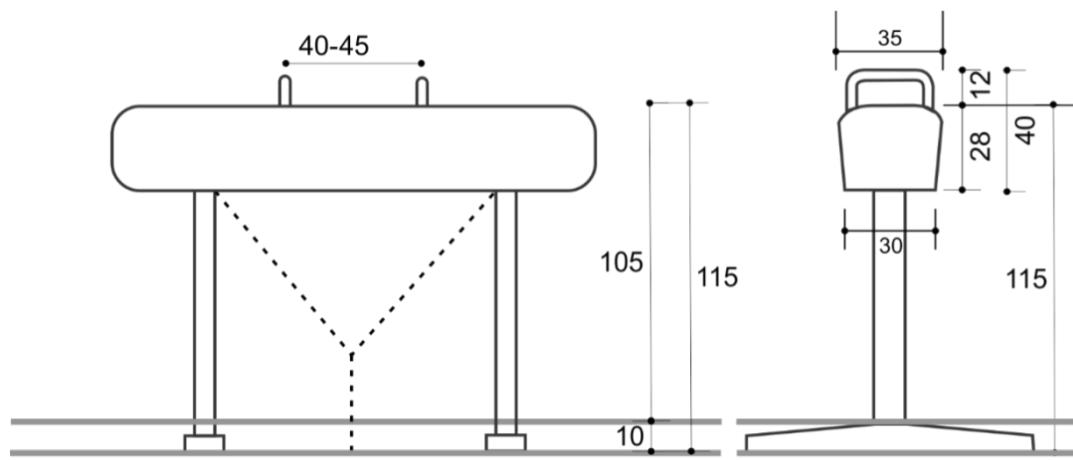
グループIV：1回以上のひねりを伴う前方または後方の1回宙返り技

Single salto forward and backward with 1 or more turns.

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1	2 前方かかえ込み宙返り1回(3/2)ひねり Salto fwd. tucked with 1/1 t., also with 3/2 t. 	3 前方伸身宙返り1回(3/2)ひねり Salto fwd. str. with 1/1 t., also with 3/2 t. 	4 前方伸身宙返り2回ひねり Salto fwd. str. with 2/1 t. 	5 前方伸身宙返り5/2ひねり Salto fwd. str. with 5/2 t. 	6 前方伸身宙返り3回ひねり Salto fwd. str. with 3/1 t.  F (シライ2) 
7	8 後方伸身宙返り1回ひねり Salto bwd. str. w. 1/1 t. 	9 後方伸身宙返り3/2(2回)ひねり Salto bwd. str. with 3/2 t. or 2/1 t. 	10 後方伸身宙返り5/2ひねり Salto bwd. str. with 5/2 t. 	11 後方伸身宙返り7/2ひねり Salto bwd. str. with 7/2 t.  (ゴンザレス) 	12 前方伸身宙返り7/2ひねり Salto fwd. str. with 7/2 t.  G (ゴシマ) 
13	14 後方かかえ込み宙返り3/2ひねり Salto backwards tucked w. 3/2 t. 	15	16	17	18
19	20	21	22 後方伸身宙返り3回ひねり Salto bwd. str. with 3/1 t. 	23	24 後方伸身宙返り4回ひねり Salto bwd. str. with 4/1 t.  F (シライ/グエン) 

あん馬

第11章 あん馬



高さ：マット上から 105cm、床面から 115 cm

11-1条 あん馬の演技

あん馬の演技の特徴としては、すべての部分を使用した多様な支持姿勢の様々な閉脚または開脚の旋回技、片脚振動技および交差技と、倒立姿勢の経過が可能であることである。

すべての運動は、わずかな停滞もすることなく振動によって実施されなければならない。力技および静止技は認められない。

11-2条 演技の内容と構成

11-2条-1 演技実施について

1. 選手は直立姿勢から演技を開始しなければならない。アプローチステップやホップは認められている。採点は選手の足がマットから離れた時点から開始される。
2. 実施と演技構成の方向性
 - a) 演技は明らかな停滞や力の使用なく、振動のみで行わなければならない。
 - b) 閉脚や開脚の旋回で斜め向きの姿勢は認められない。閉脚や開脚の旋回は縦向きか横向き支持のみ実施可能である。なおすべての転向を伴う技は、縦向きまたは横向き支持で開始し、完了しなければならない。
 - c) 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。演技中の個々の技における腰のまがりは、そのつど個別の技術欠点として減点される。
 - d) ロシアン転向技は両足をそろえて実施しなければならず、脚を開いた場合は実施減点となる(9-4条)。また、ロシアン転向技は一転向毎に減点する。

あん馬

- e) 交差技や片足振動は、引き上げと開脚度を重視して実施しなければならない。

この表は交差技や片足振動およびその技の前後に適用可能な減点についての説明である。

振幅の度合い	足先が肩の高さよりも上	足先が肩の高さと水平の間	足先が水平よりも下
減 点	0.0	0.1	0.3

- f) 倒立技は完全に腕を伸ばし、上昇局面で停滞や明らかな力の使用なしに倒立に持ち込まなければならない。
- g) (開脚) 旋回からの倒立下りや、倒立から(開脚) 旋回技での、「停滞」「力の使用」「肘のまがり」「腰の下がり」「不安定さ」に対する実施減点は、倒立への上昇局面、倒立でのひねり、倒立から下ろす局面、技が完了する旋回の体線まで、すべての過程が評価の対象となる。ただし、倒立への上昇局面における腰のまがりに対する減点はない。
- h) 単純な倒立下り、または横向き支持からの開始で 270° のひねりを含む終末技は、馬体の長軸方向に対して縦向きに、また着地の際は最後に支持した手の真横に下りなければならない。これらの要件が満たされていない場合は欠点とみなし、方向転換の問題に対して 0.3 までの減点が発生する(9-4条参照)。
- i) 交差倒立技について
 - 力の使用や停滞なく完全に腰を伸ばして振動で倒立に持ち込むことが要求される。
 - 腰のまがりや力を使用した実施は、E審判によってどちらも減点される。
 - 振動で力を使用したり、腰や足が下がったりした場合はE審判によって減点される。
 - 交差倒立技はすべて、両足を閉じなければならない。
- j) すべての交差倒立技に関して、手が把手から馬背に下りた際の減点についての補足
 - 片手が把手から下りて再び把手に戻った場合、難度を認定し、E審判は $0.30 + \text{他の実施減点}$ (倒立位でのバランス不良など)をする。
 - 片手が把手から下りて再び把手に戻れなかった場合、難度を認定し、E審判は $0.50 + \text{他の実施減点}$ (倒立位でのバランス不良など)をする。
 - 両手が把手から下りた場合、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) + 其の実施減点をする。
- k) 倒立下り以外の終末技は、肩の高さの水平線を基準に身体が最低 30° 以上で実施しなければならず、これに満たない場合は、あん馬特有の減点表に従って減点を受けることになる。
- l) 選手は自分自身で終末技が成立していないと判断した場合は、一度目の実施を終えてから 30 秒以内に、どの終末技でも(一度だけ)やり直すことができる。一度目の実施が大欠点を受けていたとして、なお終末技がやり直された場合、E審判によってその大欠点での減点は -1.0 に加算される。
3. 演技実施の減点に関しては、第9章および9-4条、11-3条との減点表を参照のこと。

11-2条-2 Dスコアについて

1. 技のグループ(EG)

- I. 片脚振動技・交差技
- II. 旋回・旋回倒立・転向技
- III. 旋回移動・転向移動技
- IV. 終末技

2. 補足説明

a) 一般

- a.1) 他に記載のない限り、すべての旋回技(移動技、ひねり技、転向技を含む)の開始と終了は正面支持である。
- a.2) 他に記載のない限り、すべての技は、一つの要素として定義され、新しい技が始まるときがその技の終了となる(例外:フロップ・コンバインなど)。
 - i. とび技は、とび動作の完了をもって終了とする。
 - ii. 閉脚旋回と開脚旋回は、他の技に移行したとき終了とする。
 - iii. ひねり技(シュピングル)は、ひねり動作の完了をもって終了とする。
 - iv. 正面支持系技(ロシアンなど)は、下向き転向の完了をもって終了とする。
 - v. 縦向き移動技は、旋回や他の技によって移動が中断または縦向き支持が認められなくなったときに終了する。
 - vi. 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。
 - vii. 難度認定のため移動技は、該当する馬体部への両手の正面支持姿勢での移動が完了した時点で技が終了したとみなされる。
 - viii. マジャールとシバドは接続する旋回を共有させ、D・Dの難度を得ることができる。両移動技の間にA難度の旋回の価値を確保するためには、完全に正面支持から正面支持まで旋回を完了させなければならない。
 - ix. モギルニー、ベレンキ(EG III)は馬端から逆の馬端への移動の際、縦向き支持から(外向きからでも)最初および最後の転向が 90°足りない状態でも認定される。
- a.3) すべての横向き支持からの3部分移動技は馬端から開始され、逆馬端で終了となる。
- a.4) グループ II および III のすべての技は、次の技(採点規則に掲載されている技)に続けなければならぬ。もしも、次の技に続かなかったり、落下したりした場合は、部分的な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。【国内対応】
唯一の例外は、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ことである。
例：1つの把手で L、L、S、S(E 難度フロップ)を実施後、両足入れののち、片足抜きにつなげ、その後に単純な片足のスイングまたは交差技が続いた。
→D 審判は E 難度と価値のない技(または E 難度と交差技)として認定する。

あん馬

- a.5) すべてのショーンとベズゴ系の技は立位から(旋回をしないで)行うと、二段階の格下げとなる。
ショーンとベズゴは、両把手での支持から、片腕で 360° 転向し、再び両把手での正面支持で終了する技である。両把手での正面支持で終了しない場合、これらの技は認定されない。
- a.6) 馬端外向き縦向き正面支持からロシアン転向下りを開始する場合、所定の難度を得るために、最後に馬体を越える前までに必要な転向度数を完了していなければならない。
- a.7) ウ・グオニアンは、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。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)。
- a.8) モギルニー(III-46)とベレンキ(III-52)は、さらに技を加えても難度の格上げを認めない。
- a.9) 縦向き後ろ移動技において、選手は馬端馬背の外向き背面支持から技を開始することができる。
- a.10) すべてのシュピングルを伴う移動技は、適切な位置での正面支持から開始しなければならない。
- a.11) ミクラック系の技において、技が完了する前に脚で支えた場合には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 0.5 の減点となる。
- b) 旋回
- b.1) 縦向きまたは横向きの、すべての(開脚)旋回技は(一把手上においても)、終末局面において 1/4 転向を伴っても同一の技、難度である。
- b.2) 縦向きから把手に上がり、1/4 転向をして一把手に留まる技はB難度の旋回であり、フロップの開始技に数えることができる。(技番号: II 8)
- c) 倒立
- c.1) 交差からの倒立技において、ひねりによる難度の格上げはない。
- c.2) 両把手(開脚)旋回からの倒立技において、単に両把手上でひねりを実施しても難度の格上げはない。ひねりの大部分は馬背上で行わなければならない。
- c.3) 倒立の 3/3 移動で難度を格上げするためには(演技中でも終末技でも)、少なくとも片手の支持が両馬端部に達していなければならない。また、(開脚)旋回からの倒立技において、更にひねりを加えても難度の格上げはない。(下表参照)

あん馬

c.4) (開脚) 旋回からの倒立の難度の格上げ

1. (開脚) 旋回からの倒立下り

	倒立		
	“B”	“C”	“D”
「450° (以上)ひねり」または「3/3 移動」	C	D	E
「450° (以上)ひねり 3/3 移動」	D	E	F

*3/3 移動は最低 270°ひねりを伴うこと

2. (開脚) 旋回倒立下ろして(開脚) 旋回技

	倒立		
	“B”	“C”	“D”
下ろして (開脚) 旋回	C	D	E
「360°ひねり (以上)」 または 「3/3 移動」	D	E	F
「360°ひねり (以上)3/3 移動」	E	F	G

*3/3 移動は最低 180°ひねりを伴うこと

- c.5) 終末技を含め、交差または(開脚) 旋回から倒立に達するまでの振動で、力を使用したり、腰や足が停滞したりした場合も、技の難度とグループは認定されるが(D審判)、E審判による減点を受ける。しかし、大欠点があった場合、D審判は倒立および終末技を認定しない。その場合、力の使用や角度の減点は大欠点としての 0.5 の減点に集約されるが、美的な実施減点(つま先、脚、肘のまがり、馬体への接触など)は、それとは別に判定される。
- c.6) 交差倒立技は、体をまっすぐにした姿勢で、停滞なく倒立位に持ち込む必要がある。腰を大きくまげた姿勢(90° 以上)に直接持ち込んだ場合、その技は認定されない。また、いずれかの段階で片足または両足が両把手の間を通過した場合も、その技は認定されない。
- c.7) 一把手上のすべての交差倒立技は、支持の手または把手を変えなければならない。
- c.8) 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ければならない。

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、一把手上での横向き、または縦向き旋回(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。

例 : • シュテクリB + シュテクリB + シュテクリA = D難度フロップ

- 一把手上旋回 + シュテクリB + シュテクリB + シュテクリA = E難度フロップ
- ベルトンチェリ + 一把手上旋回 + シュテクリB = E難度フロップ

難度価値を得るためにフロップは演技中1回だけ使用することができる。

あん馬

ii. コンバインは、ロシアン(一把手上向き転向)と一把手上旋回やシュテクリA、シュテクリB、ベルトンチェリ、ダフチャンを組み合わせによって構成される技であり、演技中に1回のみ使用することができる。一把手上旋回やシュテクリBはロシアンの前後に、ベルトンチェリとダフチャンはロシアンの前に、シュテクリAはロシアンの後に、それぞれ実施することができる。また、一把手上旋回やシュテクリBを2回使う場合は、連続して組み合わせなければならない。

R (ロシアン)		1 フロップ	2 フロップ
R180° or R270° (B)	+		D
R360° or R540° (C)	+	D	E
R720° or R900° (D)	+	E	F
R1080° (E)	+	F	G

ベルトンチェリ or ダフチャン + 一把手上縦向き旋回	ロシアン		
	+	R180° or R270° (B)	E
	+	R360° or R540° (C)	F
	+	R720° or R900° (D)	G
	+	R1080° (E)	H

- iii. これら複合技を含め、いかなる場合も同一技が3連続になつてはならない。
- iv. フロップとコンバインは続けることはできず、少なくとも片手が一把手から離れた旋回を挟まなければならぬ。
- v. 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。
- vi. シュテクリBの終末姿勢は一把手上横向き正面支持とする。

- d.2) 同一技2連続が組み合わさって高い価値を得ることはない。例えば、どんな体勢からでも一把手上旋回2回やシュテクリB2回は1回分の価値しか与えられず、2回目の価値は認められない。
- d.3) シュテクリAは開始と終了の 1/4 転向を必要し、終了は両把手上でなければならない。

e) シュピングル

- e.1) 縦向きあるいは横向き支持の開脚または閉脚のシュピングル(グループ II)でD難度を獲得するためには、旋回を最大2回以内に完了しなければならない。(技の開始から見て3回目の正面支持姿勢)
- e.2) D難度の1回ひねりシュピングル(グループ II)は2種類あり、1演技で両技を使用することができる。
- ・ 一把手を挟んで横向き開脚旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) II-28
 - ・ 馬端旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) II-34

f) 終末技

- f.1) 選手が落下や大過失により終末技が認定されていないと判断した場合は、1 回のみ終末技をやり直すことができる。その場合は、所定の時間内に再開しなければならない。ポディウムから下りた時点(階段を含む)で、やり直す権利は失効する。
- f.2) 終末技をやり直す場合は、演技再開までに 30 秒間与えられ、グループIVと難度を得るために、どの種類の終末技を選択して実施してもよい。

あん馬

f.3) あん馬の終末技のやり直しの例

例 1

	演技	結果	D 審判の評価	E 審判の評価
1 回 目	DSA倒立 270°ひねり 3/3 移動	倒立に達せず落下	終末技の難度と グループIVなし	1.00 の減点と落下に至る までの実施減点
2 回 目	所定の時間内にDSA倒立 270° ひねり 3/3 移動をやり直し	やり直した D S A 倒立 270°ひねり 3/3 移動を減 点なく成功	D難度(0.4)と グループIVの 0.4 を加算	-0.0

例 2

	演技	結果	D 審判の評価	E 審判の評価
1 回 目	DSA倒立 450°ひねり 3/3 移動	大欠点を伴う脚の下がり がみられた後、最後まで 技を実施	終末技の難度と グループIVなし	脚の下がりに 0.50 の減点 と他の実施減点
2 回 目	所定の時間内にDSA倒立 450° ひねり 3/3 移動をやり直し	やり直した D S A 倒立 450°ひねり 3/3 移動を成 功(実施減点あり)	E難度(0.5)と グループIVの 0.5 を加算	脚の下がりに対する 0.50 の減点は、落下に対する 1.00 の減点に変更 2回目に見られた実施減 点は加えられる

例 3

	演技	結果	D 審判の評価	E 審判の評価
1 回 目	ロシアン 1080°転向下り	900°で落下	難度なし	1.00 の減点と落下に至る までの実施減点
2 回 目	所定の時間内にロシアン 1080° 転向下りをやり直し	やり直したロシアン 1080° 転向下りを 0.1 の脚開き の減点を伴って成功	C 難度(0.3)と グループIVの 0.3 を加算	脚の開きに対して -0.10

※例 3 では、審判は最初のロシアンが終末技の試みであるかどうかを常に判断できるとは限らない。

3. 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6技である。
- ・ 縦向き前移動(馬端～把手～把手～馬端)(C:III-33)
 - ・ マジヤール(D:III-34)
 - ・ 縦向き前移動(両把手を越えて馬端～馬端)/ドリッグス(E:III-35)
 - ・ 縦向き後ろ移動 3/3 (馬端～把手～把手～馬端)(C:III-39)
 - ・ シバド(D:III-40)
 - ・ クルバノフ/リード(E:III-41)

あん馬

- 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 + 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 + 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6技である。
- ・ 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)
 - ・ 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・グオニアン(E: III-65)
 - ・ ロス(D: III-70)
- 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)(E: III-17)
 - ・ ニンレイズ/チトフ(D: III-22)
 - ・ ニンレイズ2/ケイハ4(E: III-23)
 - ・ ウルジカ2/バークハート(E: III-29)
- f) シュピングル(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(D: II-28)
 - ・ アイヒホルン(E: II-29)
 - ・ ケイハ1/ケイハ5(F: II-30)
 - ・ 縦向き旋回 1回ひねり(マジャール)(D: II-34)
 - ・ ベルキ(E: II-35)
 - ・ あん部馬背縦向き(閉脚/開脚)旋回 1回ひねり(2回の旋回で)(F: II-36)
- g) ベズゴおよびショーン系の技は、フロップやコンバイン、倒立技を含め、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) ブスナリ系の技は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・グオニアン(E: III-65)
 - ロス(D: III-70)

あん馬

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

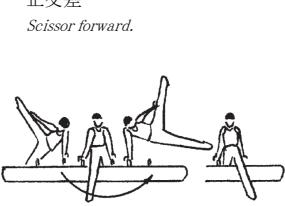
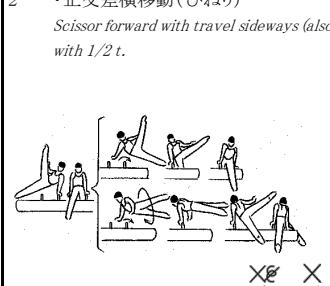
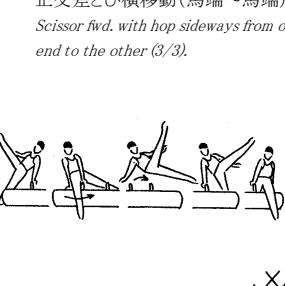
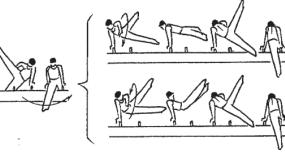
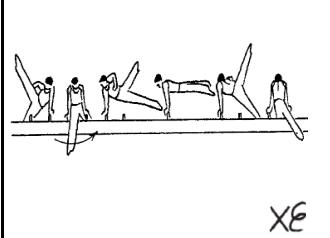
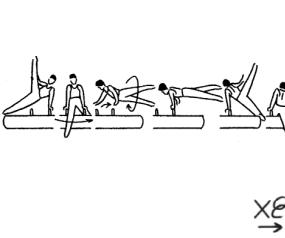
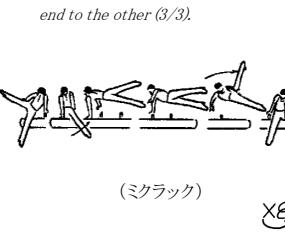
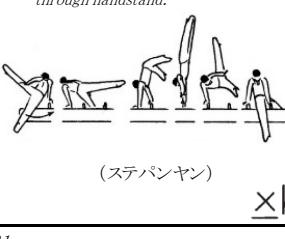
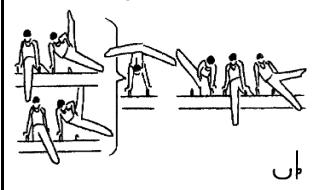
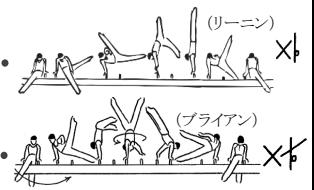
4. 技として認められない原則やDスコアに関する他の詳細項目は第7章および7-6条、11-3条の減点表を参照のこと。

11-3条 あん馬特有の減点

E 審判

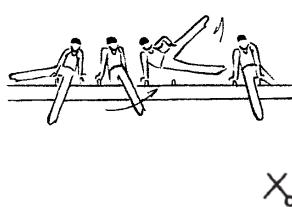
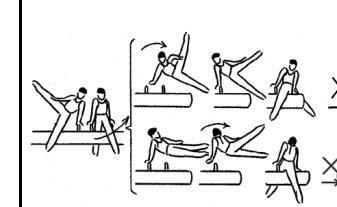
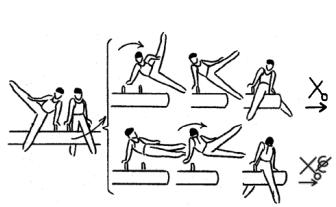
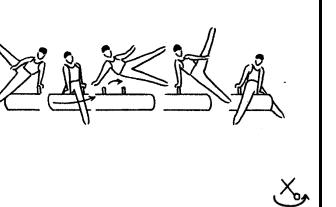
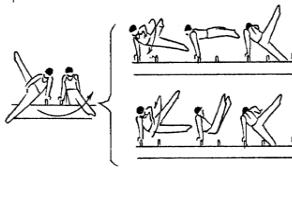
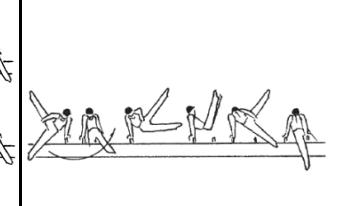
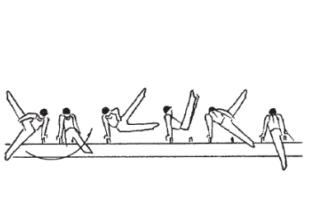
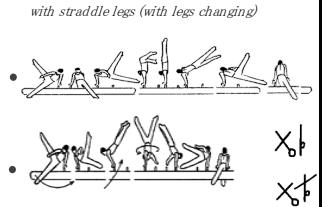
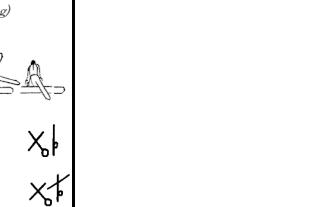
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
交差や片足振動の大きさがない	●	●	
倒立において力を使う	●	●	● (不認定)
倒立での停滞や停止	●	●	● (不認定)
旋回で腰が折れる	●	●	
旋回における身体の伸ばしが見られない (技ごとに)	●		
技で脚が開く	30°まで	>31°～60°	60°を超える
縦向き旋回と移動において正しい向きからの逸脱	>15°～30°	>30°～45°	45°を超える (不認定)
着地における正しい向きからの逸脱	45°まで	>45°～90°	
下向き転向下り技で、肩の高さの水平線を基準に、体の角度が30°を下回る		●	
交差倒立技で腰がまがる	●	●	● (不認定)
交差倒立技で脚を閉じない	肩幅以下	肩幅を超える	
片足振動技で開始する際の余分な予備振動		●	
倒立下りでの不安定さやひねりの技術欠点	●	●	
倒立技で、足が下がる（元の位置から）	15°まで	>15°～30°	>30°～45° 45°を超える (不認定)

グループ I : 片足振動技・交差技

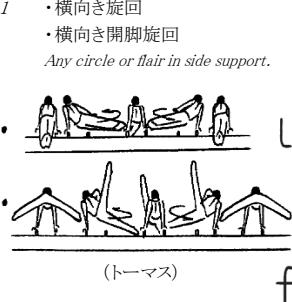
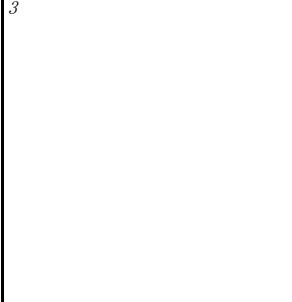
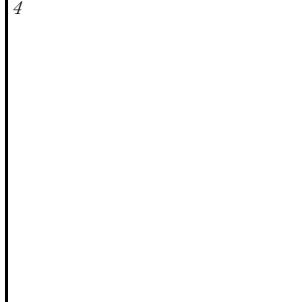
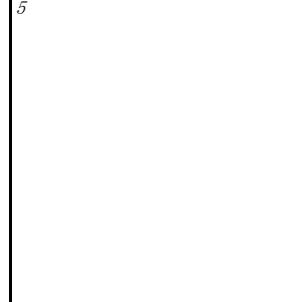
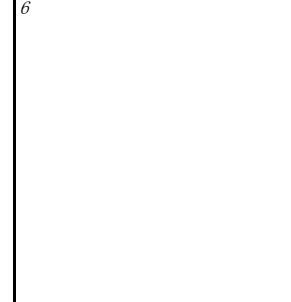
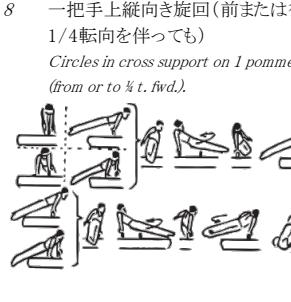
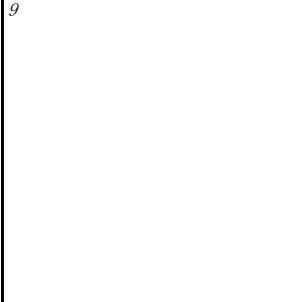
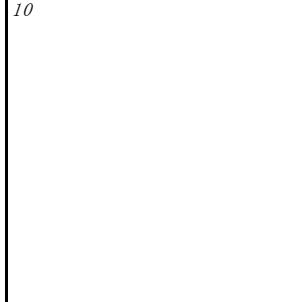
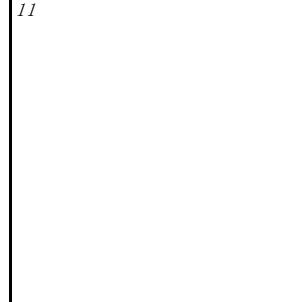
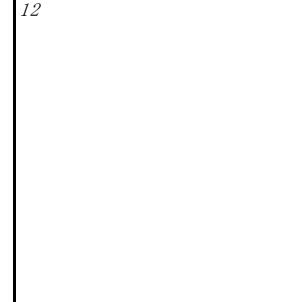
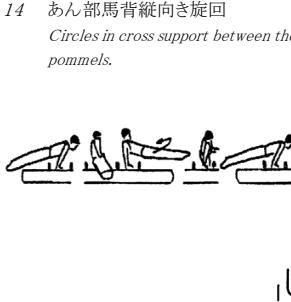
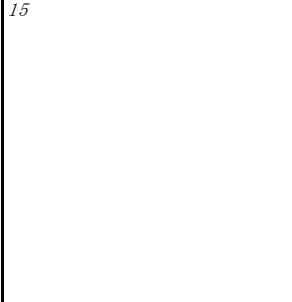
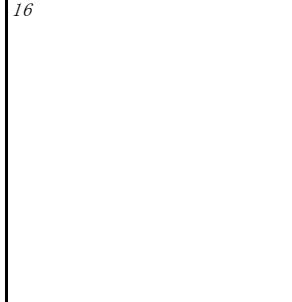
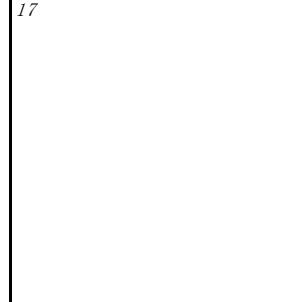
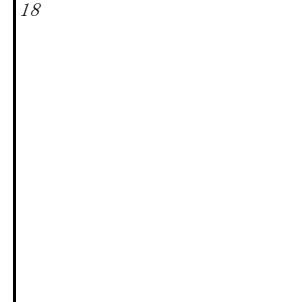
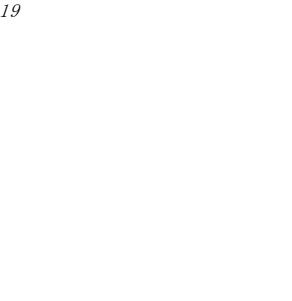
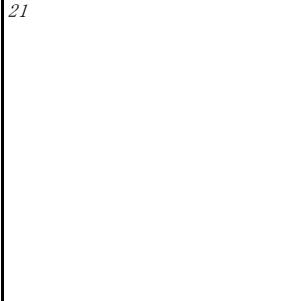
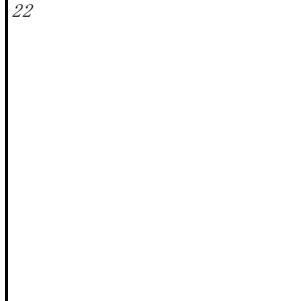
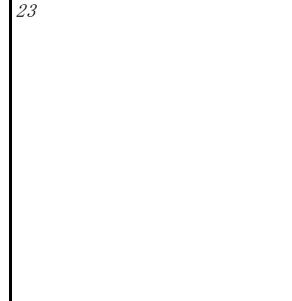
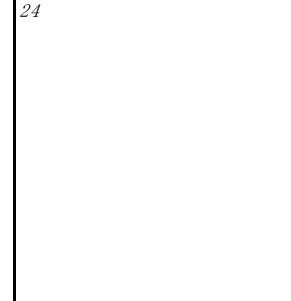
Single leg swings and scissors							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
1 正交差 Scissor forward.  X	2 正交差横移動(ひねり) Scissor forward with travel sideways (also with 1/2 t.).  X → X	3 正交差と横移動(馬端～馬端) Scissor fwd. with hop sideways from one end to the other (3/3).  X	4	5	6		
7 正交差ひねり Scissor forward with ¼ t.  X	8 正交差ひねり逆交差入れ Double scissor fwd. (¼ t. fwd. a. ¼ t. bwd.).  X	9 正交差横移動ひねり逆交差入れ Double scissor fwd. (¼ t. fwd. a. ¼ t. bwd.) with travel sideways.  X	10 正交差横移動ひねり逆交差入れ (馬端～馬端) Double scissor forward sideways from one end to the other (3/3).  (ミクラック) X	11	12		
13	14	15 正交差倒立横移動ひねり逆交差 入れ Double Scissor fwd. with travel sideways through handstand.  (ステパンヤン) X	16	17	18		
19	20 開脚支持から後ろ抜き倒立 下ろして開脚支持 Leg cut or undercut bwd. through handstand and lower to support with straddle legs.  X	21	22 正交差ひねり一把手上倒立経過 逆交差入れ Scissor fwd. with ¼ t. through handstand on 1 pommel, lower to support with straddle legs on the other arm (with legs changing)  • (リーニン) X  • (ブライアン) X	23	24		

グループ I : 片足振動技・交差技

Single leg swings and scissors

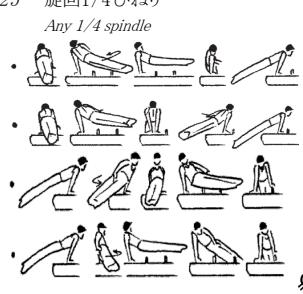
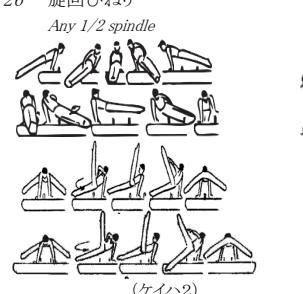
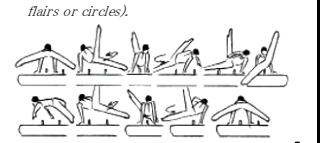
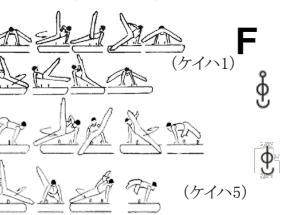
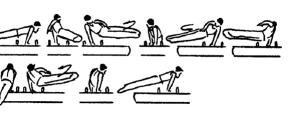
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25 逆交差 Scissor backward.  	26 逆交差横移動(ひねり) Scissor bwd. with travel sideways (also with $\frac{1}{2}$ t.). 	27 逆交差と横移動(馬端～馬端) Scissor bwd. with hop sideways from one end to the other (1-2 to 4-5). 	28	29	30
31 逆交差ひねり Scissor backward with $\frac{1}{2}$ turn.  	32 逆交差ひねり正交差入れ Double scissor bwd. ($\frac{1}{4}$ t. fwd. a. $\frac{1}{4}$ t. bwd). 	33	34	35	36
37	38	39 開脚支持後ろ振り一把手上倒立経過、逆交差入れ Swing bwd. w. $\frac{1}{4}$ t. through handstand on 1 pommel (also with $\frac{1}{4}$ t. after), lower to support with straddle legs (with legs changing)  	40	41	42
43	44	45	46	47	48

グループⅡ：旋回・旋回倒立・転向技*Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands, Kehrswings, Russian w., flops and combined elements*

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 ・横向き旋回 ・横向き開脚旋回 <i>Any circle or flair in side support.</i> 	2 ・両把手を挟んで横向き旋回 ・あん部馬背横向き旋回 <i>Circle in side support outside pommels or between the pommels.</i> 	3 	4 	5 	6 
7 馬端中向き縦向き旋回 <i>Circles in cross support frontways on end.</i> 	8 一把手上縦向き旋回(前または後に1/4転向を伴っても) <i>Circles in cross support on 1 pommel (from or to ¼ t. fwd.).</i> 	9 	10 	11 	12 
13 馬端外向き縦向き旋回 <i>Circles in cross support rearways on end.</i> 	14 あん部馬背縦向き旋回 <i>Circles in cross support between the pommels.</i> 	15 	16 	17 	18 
19 	20 	21 	22 	23 	24 

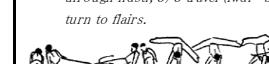
グループⅡ：旋回・旋回倒立・転向技

Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands, Kehrswings, Russian w., flops and combined elements

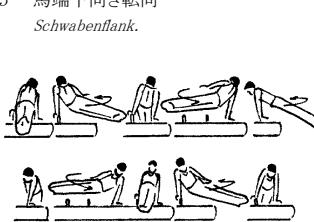
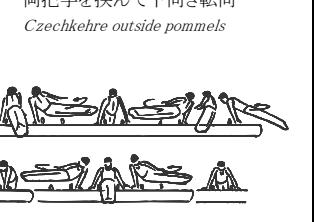
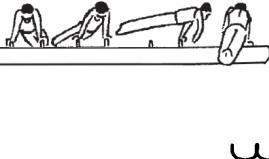
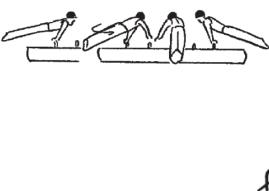
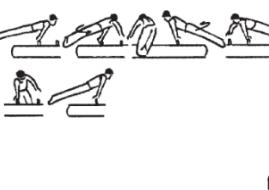
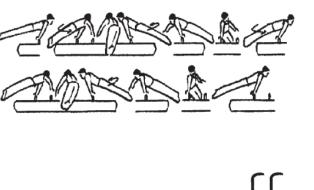
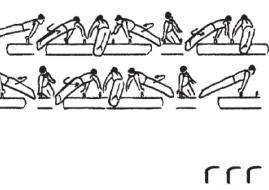
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25 旋回1/4ひねり Any 1/4 spindle 	26 旋回ひねり Any 1/2 spindle  (ケイハ2)	27	28 一把手を挟んで横向き(開脚)旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) Any side support pommel between hands 1/1 spindle w. legs straddle inside max. 2 circles. 	29 横向き(開脚)旋回1回ひねりで逆馬端へ移動し再び戻る(2回以内の旋回で) Any side support 1/1 spindle with hand support to the other side and return (max. 2 flairs or circles).  (アイヒルン)	30 両把手を挟んで(開脚)旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) Any 1/1 spindle with both pommels between the hands (flair or circle).  (ケイハ1)
31		33	34 馬端旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) Any 1/1 spindle within max. 2 circles on the end.  (マジャール)	35 両把手上開脚旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) 1/1 spindle w. legs straddle or together on the pommels inside max. 2 circles.  (ペルキ)	36 あん部馬背縦向き旋回1回ひねり(2回以内の旋回で) Cross support, 1/1 spindle with hands between the pommels max. 2 circles.  F
37	38 シュテクリA(DSA) *把手上または一把手を挟んで Direct Stöckli A (DSA) on the pommels or pommel between hands. 	39	40 両把手を挟んでシュテクリA Direct Stöckli A (DSA) outside pommels <ul style="list-style-type: none">一把手を挟んで(開脚)旋回1回ひねり Any 1/1 spindle with hand support to the other side and return (max. 2 flairs or circles).  (ケイハ3)把手上または一把手を挟んで(開脚)旋回1回ひねり Any 1/1 spindle with hand support to the other side and return (max. 2 flairs or circles).  (ケイハ6)	41	42
43	44 シュテクリB(DSB) Direct Stöckli B (DSB). 	45	46	47	48

グループⅡ：旋回・旋回倒立・転向技

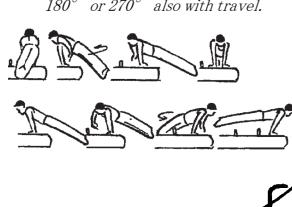
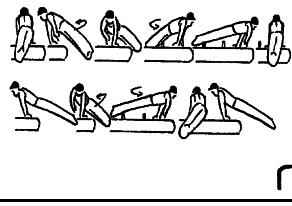
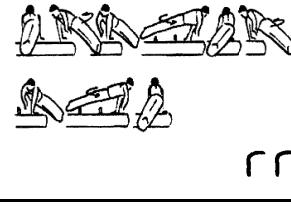
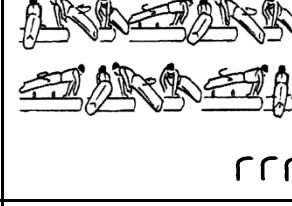
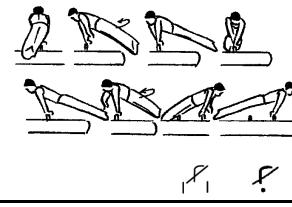
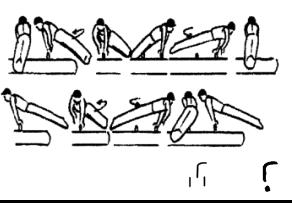
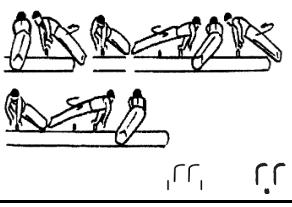
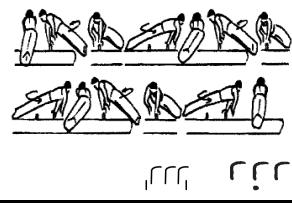
Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands, Kehrswings, Russian w., flops and combined elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51 (開脚) 旋回倒立ひねり、下ろして(開脚) 旋回 Flair or circle through hdst. (with or without $\frac{1}{2}$ t.) and lower to flair or circle.  (ティップルト) fbf	52 開脚背面とび横移動倒立経過、下ろして(開脚) 旋回 Flair with hop travel bwd. through hdst. and lower to circles or flairs.  fbf	53	54 下向き逆移動(DSA or 一把手上旋回) 倒立3/3部分移動1回ひねり、下ろして開脚旋回 Reverse Stöckli, DSA or pommel circle strad. through hdst., 3/3 travel (fwd.- bwd), 360° turn to flairs.  F (ブスナリ) Sabef
55 上向き転向 Double rear (kehr). 	56 一腕上上向き270° 転向 (縦向き～横向き) Kehr with 270° t. on 1 p. (Sohn technique) from cross to side support.  k	57 一腕上上向き270° 転向 (横向き～縦向き) Kehr with 270° t. on 1 p. (Sohn technique) from side to cross support.  (ベルトンチェリ) k	58 一腕上上向き全転向 Kehr with 1/1 turn on 1 pommel.  (ショーン) ko	59	60
61	62 直接トラムロー Direct Tramlot. 	63	64	65	66
67	68 •下向き逆移動 •一腕上下向き270° 転向 (縦向き～横向き) Reverse Stöckli 180° (or 270° from one pommel) turn in one circle.  R	69 一腕上下向き270° 転向 (両把手から一把手上縦向き支持) Reverse Stöckli with 270° t. (Bezugo technique) from 2 pommels to cross support on 1 pommel.  (ダフチャン) R	70	71 一腕上下向き全転向 Reverse Stöckli with 360° t. on 1 pommel.  (ベズゴ) Ro	72

グループⅡ：旋回・旋回倒立・転向技*Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands, Kehrswings, Russian w., flops and combined elements*

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73 馬端下向き転向 <i>Schwabenflank.</i>  S	74 把手上(一把手を挟んで)下向き転向 <i>Czechkehre on the pommels or pommel between hands.</i>  C	75	76 兩把手を挟んで下向き転向 <i>Czechkehre outside pommels</i>  (ビネ一口) C	77	78
79 下向き正転向移動 <i>Wendeswing fwd. with $\frac{1}{2}$ t. to support fwd. on the end, from side support using 1 or 2 pommels.</i>  W	80	81	82	83	84
85 把手上ロシアン180°(270°)転向 <i>Russian wendeswing with 180° or 270°.</i>  X	86	87	88	89	90
91 把手上ロシアン360°(540°)転向 <i>Russian wendeswing with 360° or 540°.</i>  Y	92 把手上ロシアン720°(900°)転向 <i>Russian wendeswing with 720° or 900°.</i>  YY	93 把手上ロシアン1080°以上転向 <i>Russian wendeswing with 1080° or more.</i>  YYY	94	95	96

グループⅡ：旋回・旋回倒立・転向技*Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands,Kehrswings, Russian w., flops and combined elements*

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97 馬端馬背ロシアン180° (270°) 転向 (移動) <i>On the leather, Russian wendeswing with 180° or 270° also with travel.</i>  S	98	99	100	101	102
103 馬端馬背ロシアン360° (540°) 転向 <i>On the leather, Russian wendeswing with 360° or 540°.</i>  R	104 馬端馬背ロシアン720° (900°) 転向 <i>On the leather, Russian wendeswing with 720° or 900°.</i>  RR	105 馬端馬背ロシアン1080° 以上転向 <i>On the leather, Russian wendeswing with 1080° or more.</i>  RRR	106	107	108
109	110 一把手上(あん部馬背)ロシアン 180° (270°) 転向 <i>Russian wendeswing with 180° or 270° on 1 p. or between the pommels.</i>  P P	111 一把手上(あん部馬背)ロシアン 360° (540°) 転向 <i>Russian wendeswing with 360° or 540° on 1 pommel or between the pommels.</i>  P P	112 一把手上(あん部馬背)ロシアン 720° (900°) 転向 <i>720° or 900° Russian wendeswing on 1 pommel or between the pommels.</i>  P P P P	113 一把手上(あん部馬背)ロシアン 1080° 以上転向 <i>1080° Russian wendeswing or more on 1 pommel or between the pommels.</i>  P P P P P P	114
115	116	117	118	119	120

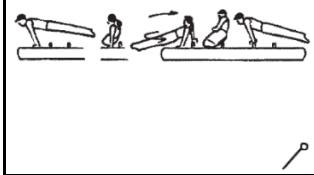
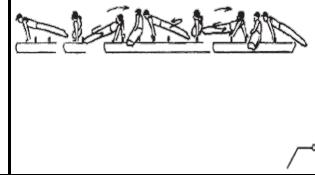
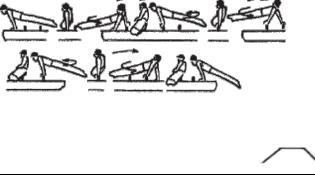
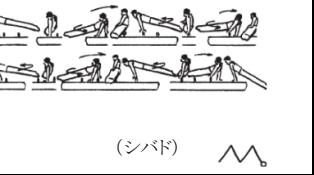
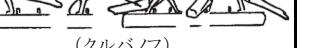
グループⅢ：旋回移動・転向移動技

Travel type elements, including Tong Fei, Wu Guonian, Roth and Traveling Spindles

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 横移動(1/3部分) *1/4転向を伴っても <i>Circles with any travel in side support (1/3)</i> 	2 横移動 (3/3:馬端ー把手ー把手ー馬端) <i>Circles with any travel. in side support (3/3)</i> 	3 横移動 (3/3:馬端ーあん部馬背ー馬端) <i>Any travel in side support (3/3), hands between pommels.</i> 	4 (とび) 横移動(3/3:馬端ー馬端) *1回以内の旋回で <i>Any travel in side support (3/3) over both pommels (also with hop).</i> 	5	6
7	8 とび横移動(1/3部分) <i>Circles with any hop travel. in side support (1/3)</i> 	9 とび横移動 (3/3:馬端ー両把手ー馬端) <i>Circles with any hop tr. . 2x in side support (3/3)</i> 	10	11 背面とび横移動 (馬端馬背ー馬端馬背) <i>From side support beside the pommel, travel hop over 2 pommels to support fwd on other end (1-1 to 5-5).</i> 	12
13	14 縦向き前(後ろ)移動1/4ひねり両把手横向き支持 <i>Travel fwd. or bwd. with ¼ spindle to side support on 2 pommels.</i> 	15 全ての横向き旋回移動ひねり <i>All travels with ½ spindle in side support.</i> 	16	17 正面横移動ひねり、背面横移動ひねり(馬端～馬端) <i>From an end side travel with 2x ½ spindle to other end.</i> 	18
19	20	21	22 一把手を越えて縦(横)向き3/3移動ひねり <i>Any travel fwd. 3/3 with ½ Spindle from one pommel over the other pommel.</i> 	23 両把手を越えて縦向き3/3移動ひねり <i>Travel 3/3 over both pommels with ½ Spindle.</i> 	24

グループⅢ：旋回移動・転向移動技

Travel type elements, including Tong Fei, Wu Guonian, Roth and Traveling Spindles

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28	29 開脚旋回3/3移動1回ひねり (2回以内の旋回で) Any 3/3 travel in flairs with 1/1 Spindle inside 2 circles.  (ウルジカ2)  Ur  (パークハート)  fmof	30
31	32 縦向き前移動(2/3 or 1/2部分) Travel fwd. in cross support (1/2 or 2/3).  /	33 縦向き前移動 (3/3:馬端-把手-把手-馬端) Travel fwd. in cross support with support on leather, pommel, pommel, leather(3/3) (1-2-4-5).  /	34 縦向き前移動(3/3:馬端-把手-あん部馬背-把手-馬端) Any other travel fwd. in cross support to other end (3/3)  (マジャール) /	35 縦向き(とび)前移動(馬端-馬端) Travel forward in cross support over both pommels (also with hop).  • (ドリッゲス) /	36
37 縦向き後ろ移動(1/3部分) Travel bwd. in cross sup. from one horse part or pommel to another (%).  /	38 縦向き後ろ移動(2/3 or 1/2部分) Travel bwd. in cross support (% or 2/3).  /	39 縦向き後ろ移動 (3/3:馬端-把手-把手-馬端) Travel bwd. in cross sup with support on leather, pommel, pommel, leather(3/3) (5-4-2-1).  /	40 縦向き後ろ移動 (3/3:馬端-把手-あん部馬背- 把手-馬端) Any other travel bwd. in cross support to other end (3/3).  (シバド) /	41 縦向き(とび)後ろ移動(馬端-馬 端) Travel backward in cross support over both pommels.(also with hop).  (クルバノフ)  (リード)	42
43	44	45	46 上向き転向、下向き逆移動、上向き 転向 Kehre fwd., rev. Stöckli, kehre fwd.  (モギルニー) Mo	47	48

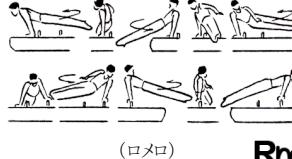
グループⅢ：旋回移動・転向移動技

Travel type elements, including Tong Fei, Wu Guonian, Roth and Traveling Spindles

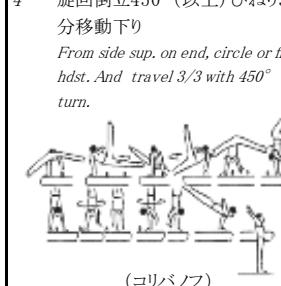
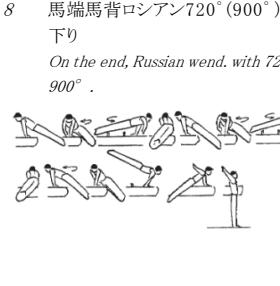
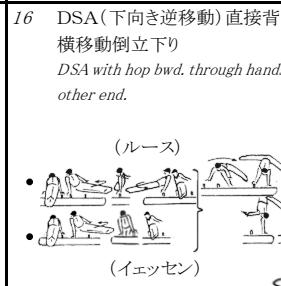
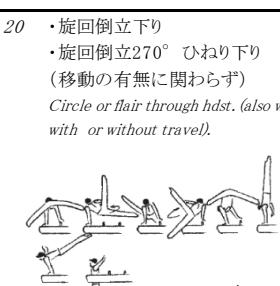
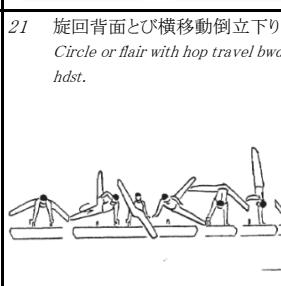
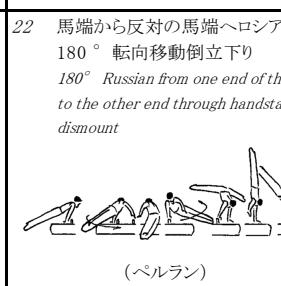
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51	52 下向き逆移動、上向き転向、下向き逆移動 <i>Kehre bwd., kehre fwd., kehre bwd.</i>  (ベレンキ) Be	53	54
55	56	57 馬端横向き支持から下向き正転向移動(把手間に着手なしで逆馬端へ) (横向き～横向き、横向き～縦向き) <i>From support on 1 pommel, Russian wendeswing fwd. to other end without support on or between the pommels (side to side support, side to cross support).</i> 	58 馬端馬背支持から下向き正転向移動(馬端～馬端、把手または把手間に着手なしで)(横向き～横向き、横向き～縦向き、縦向き～横向き、縦向き～縦向き) <i>From sup. on end, Russian wendeswing fwd. to other end without sup. on or btw. the p. (side to side support, side to cross, cross to side, cross to cross)</i>  (トンフェイ) Tf	59 馬端縦向き支持から両把手を越えてロシアン360°(以上)正転向 <i>On the leather, from cross support, Russian wendeswing with 360° or more over both pommels.</i>  (バンメン) Bm	60
61	62	63	64 馬端横向き支持からロシアン630°(以上)転向移動(3/3部分) <i>From sup. 1-2., 3/3 travel in Russian type wendeswing with 630° or more turning.</i>  Wu	65 ロシアン720°(以上)転向移動(3/3部分:あん部馬背へ両手で着手) <i>Any 3/3 travel in Russian type wendeswing with 720° or more turning w. two hands between pommels</i>  (ウ・グオニアン) Wu	66
67	68	69	70 ロシアン360°転向移動(3/3部分) <i>Any Russian wend. with 360° t. and 3/3 travel.</i>  (ロス) Ro	71	72

グループⅢ：旋回移動・転向移動技

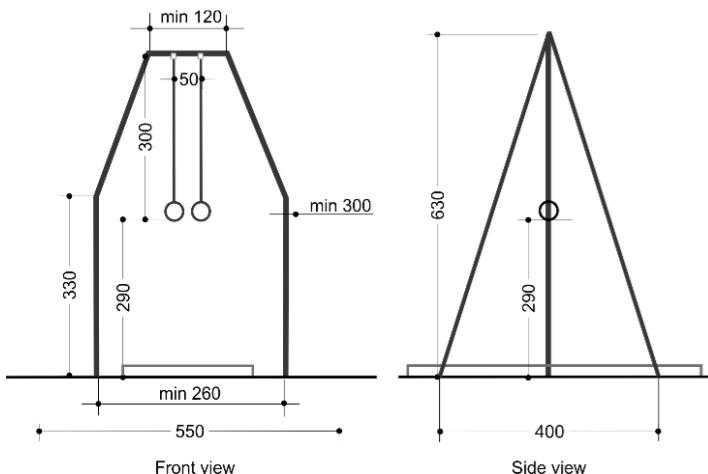
Travel type elements, including Tong Fei, Wu Guonian, Roth and Traveling Spindles

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74	75 馬端外向き支持から遠い方の把手へ下向き逆移動、一把手上縦向き外向き支持 <i>Reverse Stockli from cross support on end to the far pommel</i>  (ロメロ) Rm	76 馬端外向き支持から下向き逆移動で反対の馬端外向き支持 <i>Reverse Stöckli from cross support on one end to the other.</i>  (アブ・アル・サウド) R	77	78
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96

グループIV:終末技

Dismounts							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
1 下向き転向下り ・馬端ロシアン180° (270°) 転向下り <i>Wende from circle (also from Russian wendeswing 180° or 270°)</i> 	2 シャギニアン下り <i>Chaguinian to wende.</i> 	3	4 旋回倒立450° (以上) ひねり3/3部分移動下り <i>From side sup. on end, circle or flair to hdst. And travel 3/3 with 450° or more turn.</i>  (コリバノフ) → E	5 DSA倒立450° (以上) ひねり3/3部分移動下り <i>DSA to hdst. 3/3 with 450° or more turn.</i>  Sole Heel Right	6		
7 馬端馬背ロシアン360° (540°) 転向下り <i>On the end, Russian wendeswing with 360° or 540°.</i> 	8 馬端馬背ロシアン720° (900°) 転向下り <i>On the end, Russian wend. with 720° or 900°.</i> 	9 馬端ロシアン1080° (以上) 転向下り <i>On the end, Russian wendeswing with 1080° or more.</i> 	10 両把手から1/4転向、ただちに一把手上ロシアン270° 転向倒立下り <i>From pommels, circle with 1/4 turn to Russian wendeswing 270° on one pomme to handstand.</i>  (ドリーゼ) ←	11		12	
13 下向き正移動下向き転向下り <i>From side support wendeswing fwd. with ¾ t. to support followed by wende.</i> 	14	15 DSA(下向き逆移動 or 一把手上旋回) 倒立下り <i>DSA, rev. Stöckli or circle on one pommel through hdst.</i>  Sole Heel Left	16 DSA(下向き逆移動) 直接背面とび横移動倒立下り <i>DSA with hop bwd. through handstand on other end.</i>  (ルース) • (イエッセン) Sole	17		18	
19	20 ・旋回倒立下り ・旋回倒立270° ひねり下り (移動の有無に関わらず) <i>Circle or flair through hdst. (also with ¾ t. with or without travel).</i> 	21 旋回背面とび横移動倒立下り <i>Circle or flair with hop travel bwd. thr. hdst.</i> 	22 馬端から反対の馬端へロシアン180° 転向移動倒立下り <i>180° Russian from one end of the horse to the other end through handstand to dismount</i>  (ペルラン) ←	23		24	

第12章 つり輪



高さ：マット上から270cm、床面から290cm

12-1条 つり輪の演技

つり輪の演技は、振動、力および静止技をほぼ同じ割合で構成する。これらの技や組み合わせは、懸垂、支持、倒立への持ち込み、または経過で行われ、それらは伸腕での実施が前提である。演技構成は振動技から力技、あるいは力技から振動技への変化によって特徴づけられる。

12-2条 演技の内容と構成

12-2条-1 演技実施について

- 選手は、直立姿勢から直接とびつくか補助を受けて、脚を閉じた正しい姿勢で懸垂しなければならない。採点は、足がマットから離れた瞬間から開始される。コーチは、選手が懸垂した際に、揺れを与えることはできない。
 - 演技開始時は腕と体を伸ばした正しい姿勢で懸垂しなければならない。また、最初の動きに移る際に、腕をまげてはならない
- 注:器械にとびつく際や正しい姿勢で懸垂する前は腕をまげることができる。
- 選手は可能な限り腕を伸ばして演技を実施しなければならない。腕をまげて行うことができるものは、難度表に屈腕の記載がある技や、その他の技においてその技を適切に行うために必要な場合のみである。
 - 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から 5° を超えて上がってはならない。角度は、輪の下端と肩の真ん中を結ぶ線で示す。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。

例 後ろ振り上がり十字懸垂での肩の高さ 25° + 静止姿勢での肩の高さ $10^{\circ} = 0.3 + 0.1$ 減点

- 無価値な支持後ろ振りから単純に振り戻す、または懸垂姿勢に振り下ろすことはE審判によって減点される。このような振り下ろしの典型的な例は、け上がり支持後ろ振りから振り下ろして前振り上がりである。
- 構成上の減点は 0.30 となる。例えばホンマ支持から脚前拳支持に脚をあげることや開脚前拳支持から脚前拳支持に戻すこと、け上がり支持から脚前拳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。

つり輪

7. 難度表に記載の無い姿勢での2秒以上の静止は、毎回 0.1 の減点となる。典型的な例は、(屈身)逆懸垂や背面懸垂姿勢である。
8. 演技における追加の技術的または美しさに対する減点は以下の通りである。
 - a) 静止姿勢には姿勢を乱すことなく伸腕で直接持ち込まなければならない。
 - b) 力静止技での深い握りは許されない。深い握りとは力技の際、負担を軽減するために手首を巻き付ける実施のことであり、毎回 0.1 の減点となる。正しい握りとは、握り方に関わらず、手首がまっすぐな捌きである。
注: 手指を伸ばす輪の握り方は評価の対象ではない。
 - c) 技術的に最低限前腕部がケーブルに触ることを必要とする屈腕力倒立技においてのみ、ケーブルに触れたことに対する減点をしない。(II-25・26)
9. 演技実施の減点に関しては、第9章および9-4条と12-3条の減点表を参照のこと。

12-2条-2 Dスコアについて

1. 技のグループ(EG)
 - I. 振動・振動倒立技
 - II. 力技・静止技
 - III. 振動からの力静止技
 - IV. 終末技
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ず、カウントされる8技に入っていなければならない。
3. 技の繰り返し(同一系統の技)
 - a) グループ II および(または) III の技は連続して3回まで実施することができ、4回目以降はD審判によって難度は認定されない。
 - b) グループ II および(または) III の技を3連続した後にグループ I のB難度以上の技を実施すれば改めてグループ II および(または) III の技を3連続まで実施することが可能である(ただし、I-56、I-74 を除く)。また、このB難度以上の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。
 - c) 実施されたグループ II または III の技が不認定となった場合や、カウントされる8技に含まれていない場合においても、この規則に抵触する。
4. 特別な繰り返し
 - a) Dスコアの算出にあたり同一技の繰り返しは認められないが、つり輪の場合この規則は拡大解釈される。それは、終末姿勢が同一の力静止技は各グループで1技のみ、最大2技の難度が認められるというものである。例えば、2種類の十字懸垂(十字懸垂・脚前拳十字懸垂、脚上拳十字懸垂)あるいは2種類の水平支持(開脚・閉脚)が1技ずつ演技中に難度が認められる(一方はグループ II で他方はグループ III)。
 - b) 基本的な静止姿勢である脚前拳支持と脚上拳支持は異なる技とみなし、繰り返しには含まれない。すなわち、前振り上がり脚前拳支持と前振り上がり脚上拳支持を実施することができる。しかし、け上がり脚前拳支持と前振り上がり脚前拳支持のように同一グループで2つの同じ静止姿勢を実施することはできない。
5. 補足説明
 - a) 力静止技において正しい姿勢から体や腕、脚の位置が 45°を超えて逸脱した場合は難度を認められない。例えば、肩の角度が 45°を超えた十字懸垂や、腰のまがりが 45°を超えた水平支持などである。
 - b) 押し上げや引き上げによる力技は常に静止技から行われ、2秒間の静止姿勢で終了する。それらは前の静

つり輪

止技が認定され、かつ最終姿勢で少なくとも静止がみられた場合にのみ技として認められる。

- c) 振動から力静止技につながる技のうち、逆方向に戻るものは2つの技とみなす。例えば、前振り上がり水平支持や、前振り上がり十字倒立などである。
- d) すべての脚上挙支持姿勢(2秒)は脚部が垂直でなければならない。
- e) ケーブルを交差した技や背面懸垂系の技は認められず、実施した場合は構成上の欠点として減点される。
- f) ジュニアにおいてはグチョギー系の技は認められない。
- g) 背面懸垂は、(脚上挙)十字懸垂へ引き上げる開始の姿勢としては認められず、十字懸垂(や他の力静止技)の難度を高めることはできない。もし、(脚上挙)十字懸垂が直接、背面懸垂姿勢から引き上げられた場合は、採点規則上の単独のC難度を得ることとなる。
- h) 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

12-2条-3 技の実施に関する内容 (DスコアとEスコア)

1. すべての静止技は最低2秒間保持しなければならない。静止とは肩や足を含めた全身が静止した状態である。静止が示されていない場合、D審判によって難度およびグループが認められない。
2. ヤマワキやジョナサンは肩が輪の高さ以上で動き続けなければならない。もし、完全な支持や停滞が見られた場合は、振動技で力を使用したことによる0.5の減点であり、技は不認定となる。その場合、選手の意図とは異なるため、「ホンマ」と「支持後ろ振り前に回りながら懸垂」の2技に分割して難度を認めることはない。これらの技が、停滞を伴って(中欠点)またはゆっくりと(小欠点)実施された場合、難度は認定され相応の減点がなされる。
3. 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°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°を超える場合は、その価値は認められず、0.5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°を超える十字懸垂から中水平支持に引き上げた場合は、0.5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。
例2：肩角度が45°を超える高さから持ち込まれたホンマ十字懸垂は、0.5減点され、静止時間が満たされていれば十字懸垂のC難度が与えられる。
4. 振動からの倒立や静止技において、最初の位置から腰がまがり、脚が45°以上下がった場合は、難度は認められず、0.5の減点となる。
5. 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。腕や体のまがりが45°を超えていた場合、その価値は認められず0.5の減点となる。その他の角度の減点については、9-2条8を参照のこと。
6. 中水平支持は、水平な姿勢で体を完全に一直線にし、肩の中央と輪の下部分が一致するようにして実施しなければならない。腕は上半身に触れないように大きく広げる。腕が体に触れると0.1の減点であり、腕で体を支えると0.3の減点となる。

つり輪

7. 肩の位置が完全に輪の上にある場合は、水平支持として認定される。体は完全にまっすぐ水平にならなければならぬ。また、腕の位置を開いたり、手首を返したりしても、技の価値が高まる事はない。
8. 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。
9. 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：中水平から引き上げ水平支持
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-59)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。
11. ゆっくりと回転して行う技(アザリアンなど)は、一貫してゆっくりとした回転かつ体を一直線にした姿勢で実施しなければならない。速い回転や姿勢の乱れは減点の対象となり、不認定となる場合もある。
12. 振動からの力静止技において、腕を極端にまげて(90°を超えて)実施された場合、0.50の減点となる。大欠点は、技が不認定になることを示しており、技術的要件を満たしていれば最終的な静止姿勢のみ認定される。例えば、後ろ振り上がり開脚水平支持で極端な腕のまがりが見られた場合、その難度は認められず、最終的な静止姿勢である開脚水平支持のA難度のみ認定される。
13. 技として認められない原則やDスコアに関する他の詳細項目は第7章および7-6条の減点表を参照のこと。

つり輪

1 2-3条 つり輪特有の減点

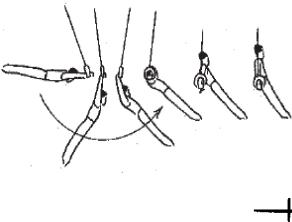
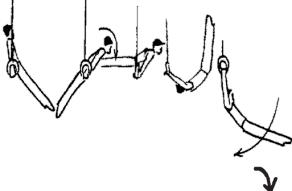
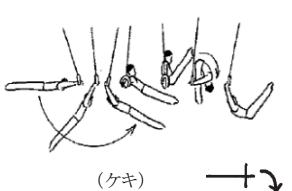
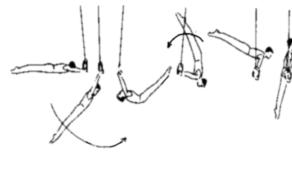
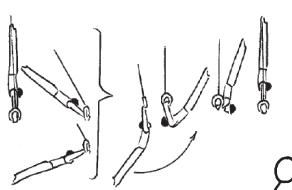
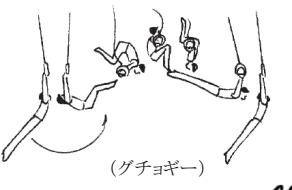
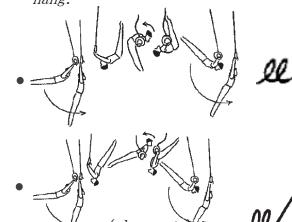
D 審判 (ニュートラルディダクション)

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
振動倒立技がない		●	

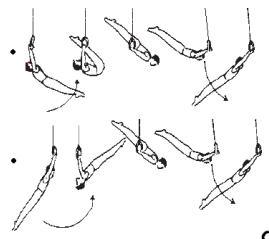
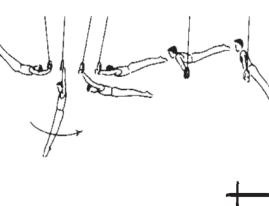
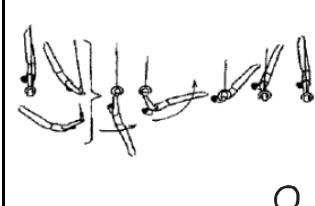
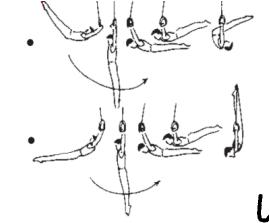
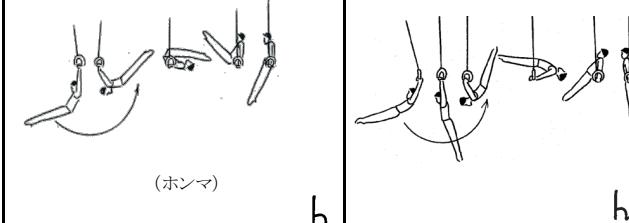
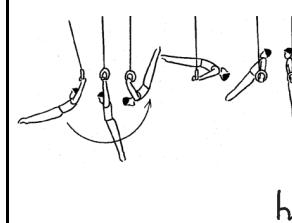
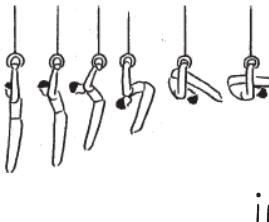
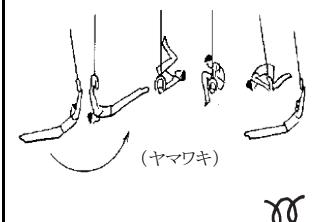
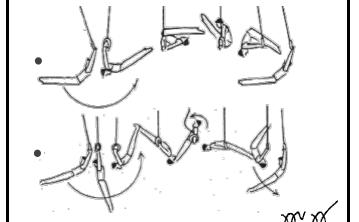
E 審判

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
つり輪にとびつく際の脚の開きやその他の悪い姿勢		●	
演技開始前の予備振動		●	
コーチが選手に最初の振動を与える	●		
振り下ろし（無価値な部分）		●	
ヤマワキやジョナサンにおいて、回転が遅い。または停滞、支持が見える	●	●	● (不認定)
難度表にない姿勢での2秒以上の静止	● (毎回)		
構成上の欠点		●	
力技における深い握り	● (毎回)		
振動からの力静止技や静止技における腕のまがり	●	●	●
力静止技または押し上げにおける腕のまがり	●	●	●
腕、足、体の一部がケーブルに触れる		●	
ケーブルにもたれる、または足を絡める			● (不認定)
倒立て倒れる			● (不認定)
過度のケーブルの揺れ	● (技ごと)		
高い角度の力静止技から押し上げや引き上げで力静止技に持ち込む（2つ目の技にも適用される）	●	●	
中水平支持において腕が体に触れたり支えたりする	●	●	
力技において振動を使う	●	●	

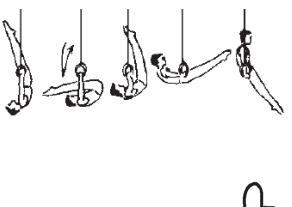
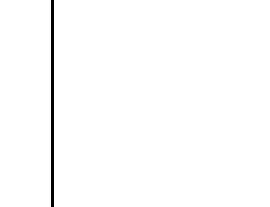
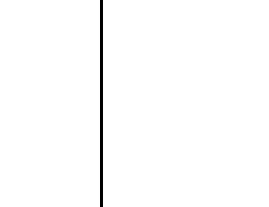
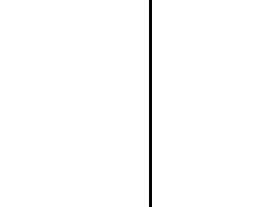
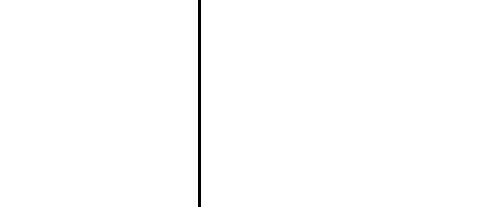
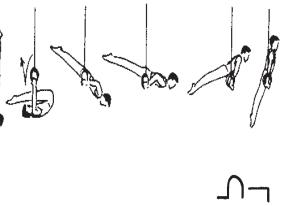
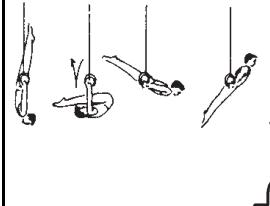
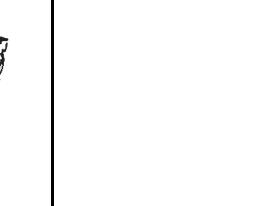
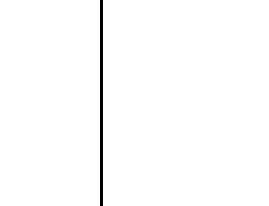
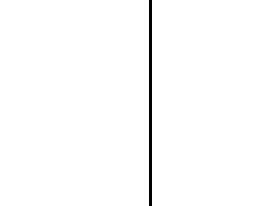
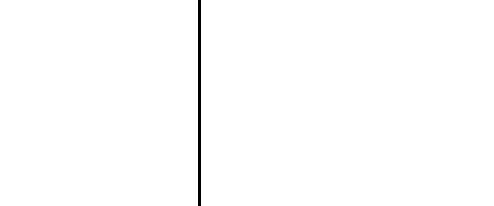
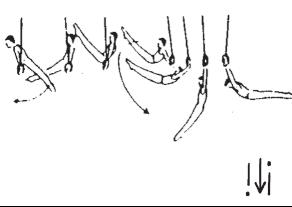
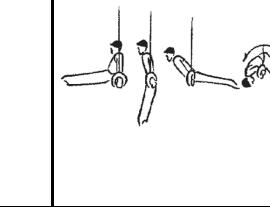
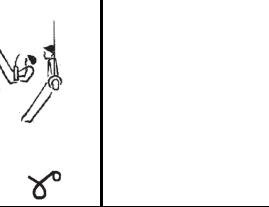
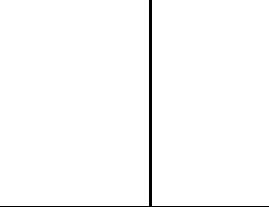
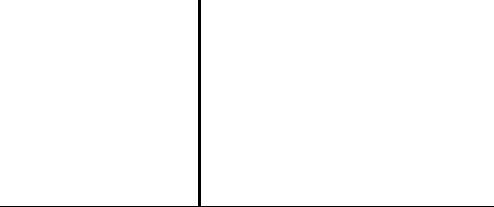
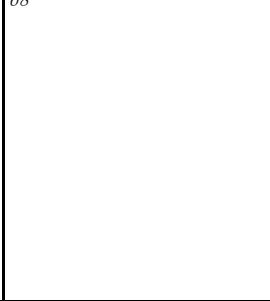
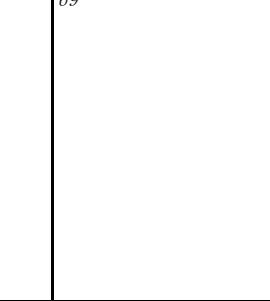
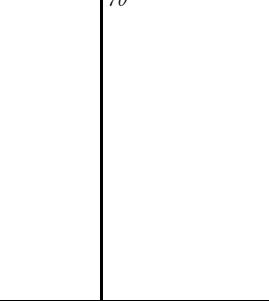
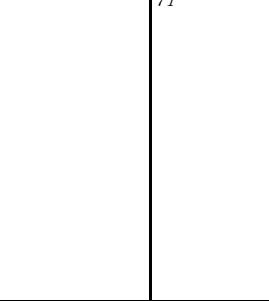
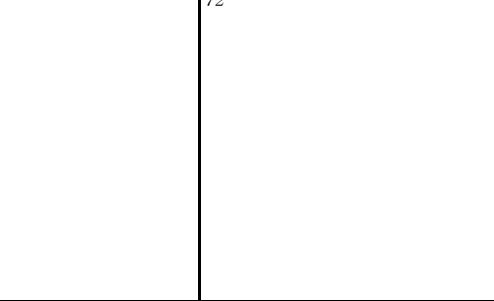
グループ I : 振動・振動倒立技

<i>Kip and swing elements & swings through or to handstand</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
1 前振り上がり支持 <i>Uprise fwd. to support.</i> 	2	3	4	5	6		
7 支持後ろ振り、前に回りながら懸垂 <i>From any support scale, swing bwd in support, roll forward to bwd swing in hang.</i> 	8 前振り上がり支持前方回転振り出し 懸垂後ろ振り <i>Uprise fwd and counter salto fwd. to bwd swing in hang.</i> 	9	10	11	12		
13	14	15	16	17	18		
19 ほん転逆上がり支持 <i>From hang, felge upward to support.</i> 	20 後方車輪倒立経過 ・ほん転逆上がり倒立経過 <i>Swing fwd. through hdst.</i> 	21 後方かかえ込み2回宙返り懸垂 <i>Tucked double salto bwd. to hang</i> 	22 後方屈身(伸身)2回宙返り懸垂 <i>Piked or straight double salto bwd. to hang.</i> 	23	24		

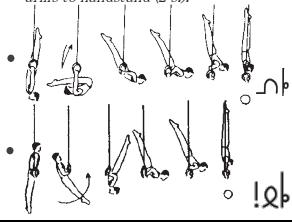
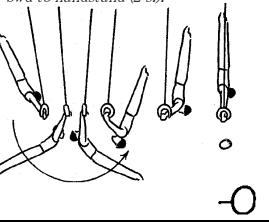
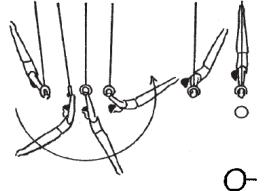
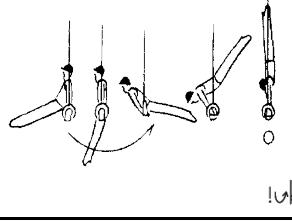
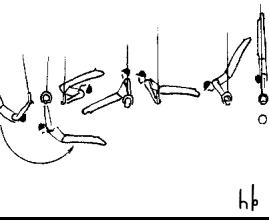
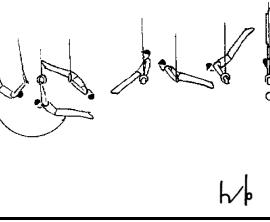
グループ I : 振動・振動倒立技

<i>Kip and swing elements & swings through or to handstand</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
25 後方屈身(伸身)懸垂回転 <i>Dislocate bwd. piked or stretched.</i> 	26 	27 	28 	29 	30 		
31 後ろ振り上がり支持 <i>Uprise bwd. to support.</i> 	32 前方車輪倒立経過 ・後ろ振り上がり倒立経過 <i>Uprise bwd. str. through handstand.</i> 	33 	34 	35 	36 		
37 前方屈身(伸身)懸垂回転 <i>Inlocate piked or straight.</i> 	38 前方ほん転逆上がり支持 <i>Backward swing to salto fwd. p. to support.</i>  (ホンマ)	39 前方伸身ほん転逆上がり支持 <i>Honma straight.</i>  (ホンマ)	40 	41 	42 		
43 懸垂からゆっくりと肩転位 <i>Slow inlocate from hang.</i> 	44 前方かかえ込み2回宙返り懸垂 <i>Double salto fwd. tucked to hang.</i>  (ヤマワキ)	45 前方屈身(伸身)2回宙返り懸垂 <i>Double salto fwd. piked or straight to hang.</i>  (ジョナサン)	46 	47 	48 		

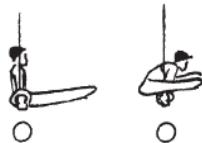
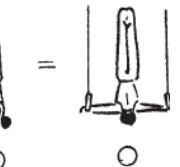
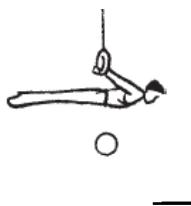
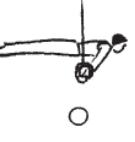
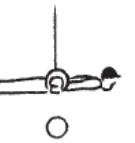
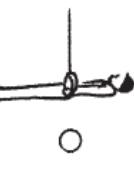
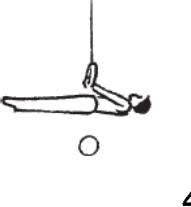
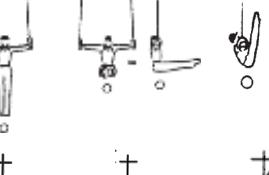
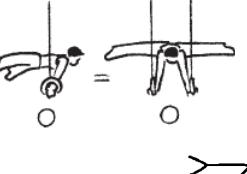
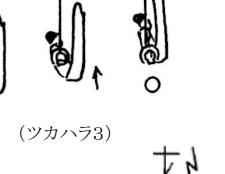
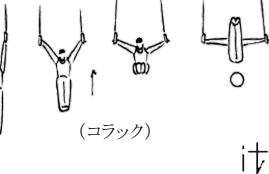
グループ I : 振動・振動倒立技

<i>Kip and swing elements & swings through or to handstand</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
49 け上がり支持 <i>Kip to support.</i> 	50 	51 	52 	53 	54 		
55 後方屈腕け上がり支持 <i>Back kip with bent arms to support.</i> 	56 後方伸腕け上がり支持 <i>Back kip to support.</i> 	57 	58 	59 	60 		
61 支持前振り出し懸垂後ろ振り <i>Fwd. swing to swing bwd. in hang.</i> 	62 	63 支持後ろ振り前方屈身宙返り支持 <i>Bwd. swing, salto piked to support.</i> 	64 	65 	66 		
67 •屈腕屈身(伸身)逆上がり支持 •十字懸垂から屈腕屈身(伸身)逆上 がり支持 <i>From support or cross, felge bwd. piked or straight with bent arms to support.</i> 	68 	69 	70 	71 	72 		

グループ I : 振動・振動倒立技

Kip and swing elements & swings through or to handstand							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
73	74 ・後方屈腕け上がり倒立(2秒) ・後方屈腕伸身支持回転倒立(2秒) <i>Back kip or roll bwd str. with bent arms to handstand (2 s.).</i> 	75 ・後方車輪倒立(2秒) ・ほん転逆上がり倒立(2秒) <i>Swing fwd. to handstand or giant swing bwd to handstand (2 s.).</i> 	76	77	78		
79	80	81 ・前方車輪倒立(2秒) ・後ろ振り上がり倒立(2秒) <i>Uprise bwd. to handstand or giant swing fwd to handstand (2 s.).</i> 	82	83	84		
85	86 支持後ろ振り倒立(2秒) <i>From support swing bwd. to handstand (2 s.).</i> 	87 ホンマ支持後ろ振り倒立(2秒) <i>Honma str. and swing bwd. to handstand (2 s.).</i> 	88 伸身ホンマ支持後ろ振り倒立(2秒) <i>Honma str. and swing bwd. to handstand (2 s.).</i> 	89	90		
91	92	93	94	95	96		

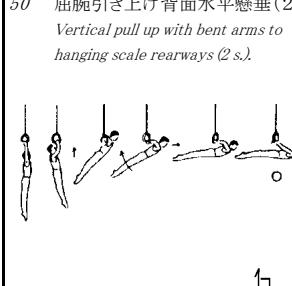
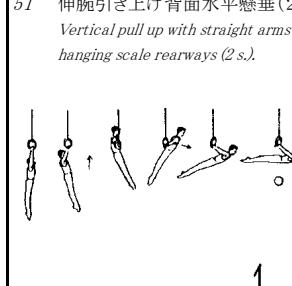
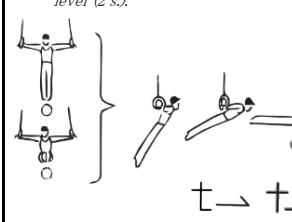
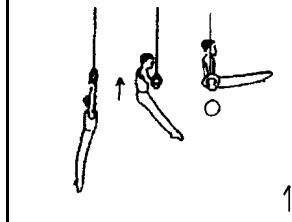
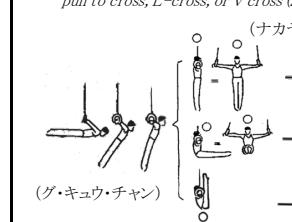
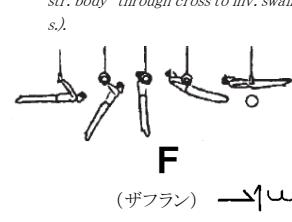
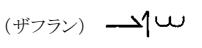
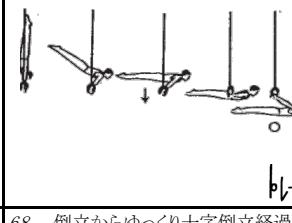
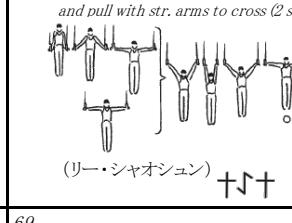
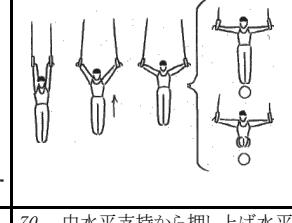
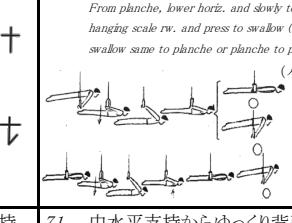
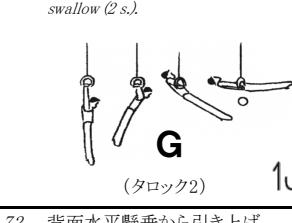
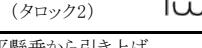
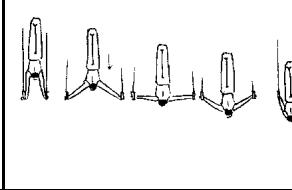
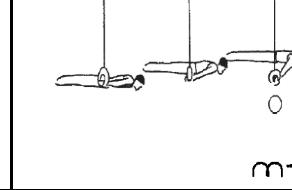
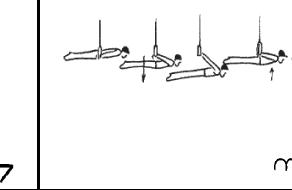
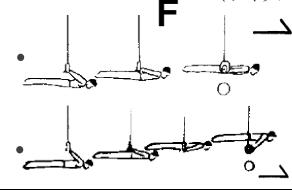
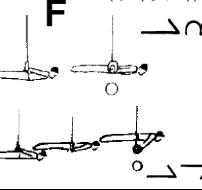
グループⅡ：力技・静止技

Strength elements and hold elements (2 sec.)							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
1 ・脚前拳支持(2秒) ・開脚前拳支持(2秒) <i>L-sit (2 s.) or straddled L-sit (2 s.)</i>	2 脚上拳支持(2秒) <i>V-sit (2 s.)</i>	3	4 十字倒立(2秒) <i>Inverted cross (2 s.)</i>	5	6		
 L >			 =				
7 背面水平懸垂(2秒) <i>Hanging scale rearways (back lever) (2 s.)</i>	8	9 水平支持(2秒) <i>Support scale (planche) (2 s.)</i>	10 中水平支持(2秒) <i>Support scale at ring height (swallow or maltese cross) (2 s.)</i>	11 上向き中水平支持(2秒) <i>Inverted swallow (2 s.)</i>	12		
 →		 →	 (ヒロンデル)	 ↑			
13 正面水平懸垂(2秒) <i>Hanging scale frontways (front lever) (2 s.)</i>	14	15 ・十字懸垂(2秒) ・脚前拳十字懸垂(2秒) ・脚上拳十字懸垂(2秒) <i>Any cross (2 s.) or V-cross (2 s.)</i>	16	17	18		
 ←		 + + +					
19 開脚水平支持(2秒) <i>Support scale straddled (2 s.)</i>	20	21	22 脚上拳十字懸垂から引き上げ脚上拳支持(2秒) <i>V-Cross, press to V-sit (2 sec.)</i>	23 懸垂から伸腕で引き上げ脚上拳十字懸垂(2秒) <i>Vertical pull up with str. arms to V-cross (2 s.)</i>	24		
 =>			 (ツカハラ3)	 (コラック)			

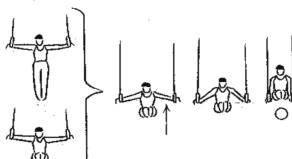
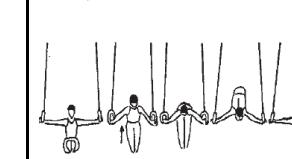
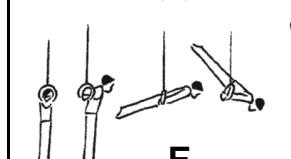
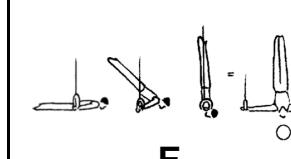
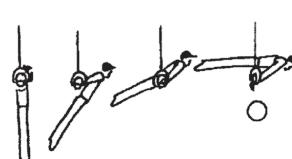
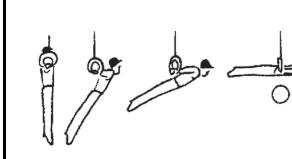
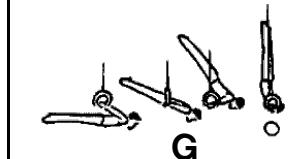
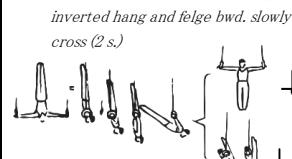
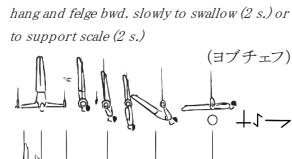
グループⅡ：力技・静止技

<i>Strength elements and hold elements (2 sec.)</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
25 屈腕屈身(開脚) 力倒立(2秒) <i>Press to hdst. with bent body and bent arms (2 s.) - Also straddle legs.</i> 	26 • 屈腕伸身力倒立(2秒) • 伸腕屈身(開脚) 力倒立(2秒) • 開脚水平から伸腕伸身力倒立(2秒) <i>Press to hdst. with str. body and str. arms or b.body, a. str. arms, or ff. strad. sup. lever (2 s.).</i> - Also straddle legs. 	27 支持(水平支持)から伸腕伸身力倒立(2秒) <i>Press to hdst. with str. body and str. arms from support or support scale (2 s.).</i> 	28 中水平支持から伸腕伸身力倒立(2秒) <i>Press to hdst. with str. body and str. arms from swallow (2 s.).</i> 	29	30		
31 ゆっくりと前方屈腕屈身支持回転 <i>Slow roll fwd. piked with bent arms, to support.</i> 	32 ゆっくりと前方屈腕伸身支持回転 <i>Slow roll fwd. straight with bent arms, to support.</i> 	33	34	35	36		
37	38 ゆっくりと伸腕伸身逆上がり脚前拳支持(2秒) <i>Slow roll bwd. slowly and straight, body to L sit (2 s.).</i> 	39 ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転(脚前拳) 十字懸垂(2秒) <i>Slow roll fwd. straight to cross or L-cross (2 s.).</i> 	40	41	42		
43	44	45	46	47	48		

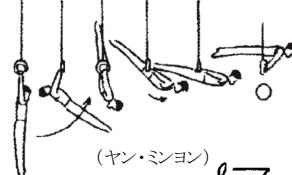
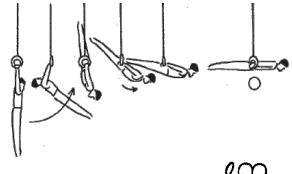
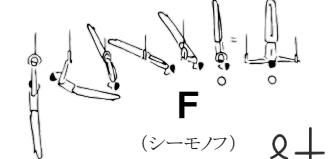
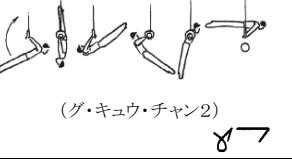
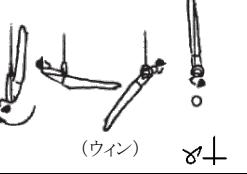
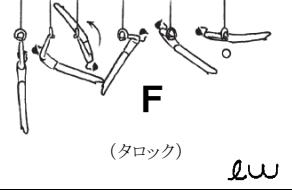
グループⅡ：力技・静止技

Strength elements and hold elements (2 sec.)							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
49	50 屈腕引き上げ背面水平懸垂(2秒) Vertical pull up with bent arms to hanging scale rearways (2 s.) 	51 伸腕引き上げ背面水平懸垂(2秒) Vertical pull up with straight arms to hanging scale rearways (2 s.) 	52 •伸身逆上がり(脚前拳)十字懸垂(2秒) •伸身逆上がり脚上挙十字懸垂(2秒) Slow Roll bwd. with straight body to cross, Lcross or V cross (2 s.)  (アザリアン)  (タイ) 	53	54		
55	56 (脚前拳)十字懸垂から背面 水平懸垂(2秒) Fr. cross or L-cr., move fwd. to back lever (2 s.) 	57 懸垂から引き上げ脚前拳支持(2秒) Vertical pull up to L-sit (2 s.) 	58 背面水平懸垂経過(脚前拳/脚上 挙)十字懸垂(2秒) From or through hanging scale rearways pull to cross, L-cross, or V cross (2 s.)  (ナカヤマ)  (ゲ・キウ・チャン) 	59	60 背面水平懸垂経過伸腕伸身引き上 げ上向き中水平支持(2秒) Through hanging scale rearways pull with str. body through cross to inv. swallow (2 s.) 	F (ザフラン) 	
61	62 倒立から中水平を経過して背面 水平懸垂(2秒) From hdst., lower horiz. to back lever (2 s.) 	63 支持(十字懸垂)からゆっくり下ろし て懸垂経過、伸腕引き上げ十字懸垂 (2秒) From sup. or cross, lower slowly to hang, and pull with str. arms to cross (2 s.)  (リー・シャオシュン) 	64 懸垂から伸腕で引き上げ(脚前拳) 十字懸垂(2秒) Vertical pull up to cross or L-cross (2 s.) 	65 •水平支持からゆっくり下ろして背面水平 懸垂経過引き上げ(中)水平支持(2秒) •中水平支持からゆっくり下ろして背面水 平経過引き上げ水平支持(2秒) From planche, lower hor. and slowly to hanging scale rw, and press to swallow (2 s.) or from swallow same to planche or planche to planche.  (パンゲルダー) 	66 懸垂から伸腕で引き上げ上向き中水 平支持(2秒) From hang vertical pull up, slowly with straight arms through cross to inverted swallow (2 s.) 	G (タロック2) 	1m
67	68 倒立からゆっくり十字倒立経過逆懸 垂 From handstand, lower slowly through inverted cross to inverted hang. 	69	70 中水平支持から押し上げ水平支持 (2秒) From swallow, press to support scale (2 s.) 	71 中水平支持からゆっくり背面水平懸 垂経過中水平支持(2秒) From swallow, lower slowly to hanging scale, press to swallow (2 s.) 	72 背面水平懸垂から引き上げ 中水平(水平)支持(2秒) From hanging scale rw. press to swallow (also to Support Scale) (2 s.)  (ザネッティ) 	F 	1m

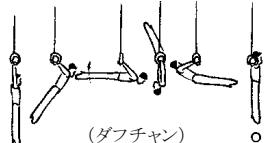
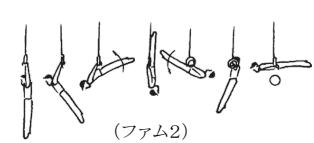
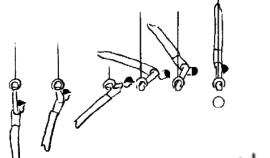
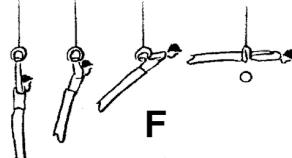
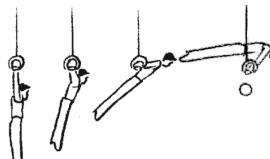
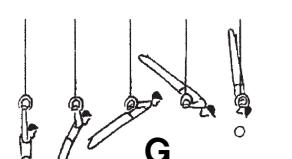
グループⅡ：力技・静止技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74	75 (脚前拳) 十字懸垂から 引き上げ脚前拳支持(2秒) <i>From cross or L-cross, press to L-sit (2 s.)</i>  +L +L	76	77 脚前拳十字懸垂から伸腕屈身(伸 身) 力十字倒立(2秒) <i>From L-cross, press to inverted cross (2 s.)</i>  +v+	78 十字懸垂から伸腕伸身力十字 倒立(2秒) <i>From cross, press with straight body to inverted cross (2 s.)</i>  F + +
79	80	81	82	83	84 中水平支持から伸腕伸身力十字 倒立(2秒) <i>From swallow, press to inverted cross (2 s.)</i>  F m +
85	86	87	88 十字懸垂から引き上げ水平支持 (2秒) <i>From cross, press to planche without first going to support (2 s.)</i>  +→	89 十字懸垂から伸腕伸身中水平 支持(2秒) <i>From cross, press to swallow (2 s.)</i>  +m	90 背面水平懸垂経過伸身引き上げ十 字倒立(2秒) <i>Through hang rearways press and straight body to inverted cross (2 s.)</i>  G (カルモナ) → +
91	92	93	94 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) <i>From inverted cross lower slowly to inverted hang and felge bwd. slowly to cross (2 s.)</i>  (ボロビオフ/ゾウ)	95 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) <i>From inverted cross lower slowly to inverted hang and felge bwd. slowly to swallow (2 s.) or to support scale (2 s.)</i>  (ヨブチエフ)	96

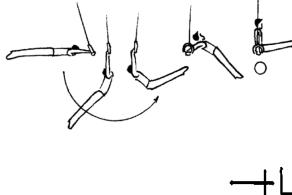
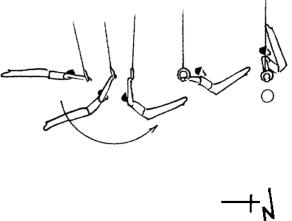
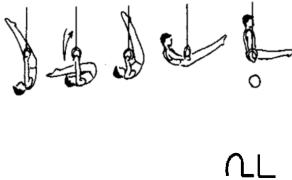
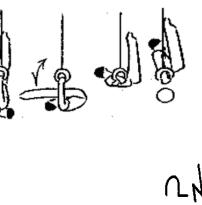
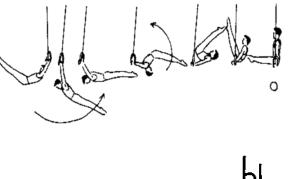
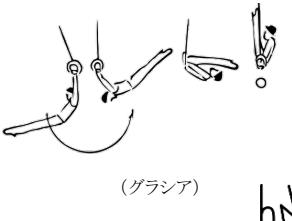
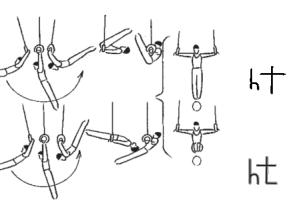
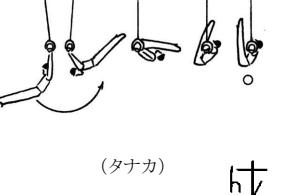
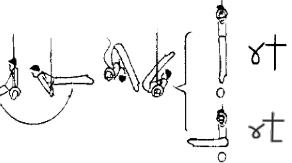
グループⅡ：力技・静止技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97	98	99	100	101 ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり 水平支持(2秒) <i>Roll bwd. slowly with str. arms and body to free sup. scale (2 s.)</i>  (ヤン・ミンヨン) ↗	102
103	104	105	106	107 ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり 中水平支持(2秒) <i>Slow Roll bwd. with str. body to swallow (2 s.)</i>  em	108 ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり十字 倒立(2秒) <i>Roll backward slowly with straight arms and body to inverted cross through swallow.</i>  F (シーモノフ) ↗+
109	110	111	112	113	114
115	116	117	118 ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転十 字懸垂経過水平支持(2秒) <i>Slow roll fwd. with straight body through cross and press to support scale without first going to support (2 s.)</i>  (グ・キウ・チャン2) ↗	119 ゆっくりと伸身で前に回り十字懸垂経 過十字倒立(2秒) <i>Slow roll fwd. with straight body through cross to inverted cross (2 s.)</i>  (ワイン) ↗	120 伸身逆上がり十字懸垂経過上向き 中水平支持(2秒) <i>Azarian to inverted Swallow (2 s.)</i>  F (タロック) ↗

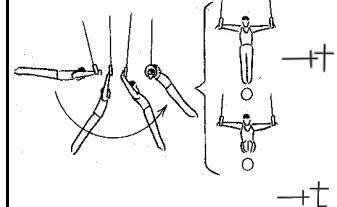
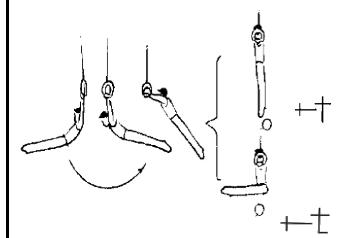
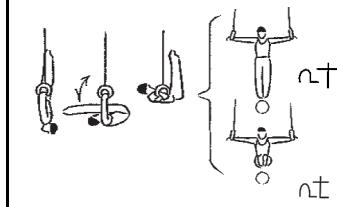
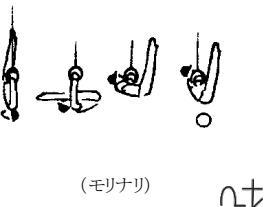
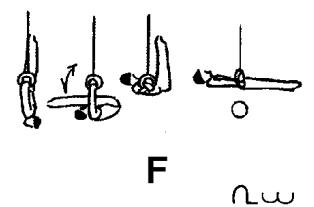
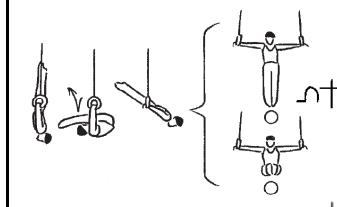
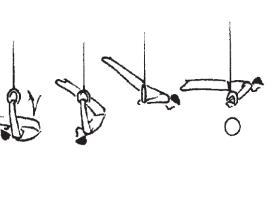
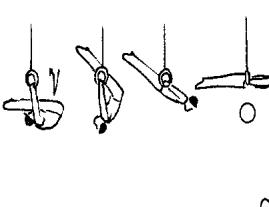
グループⅡ：力技・静止技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
121	122	123	<p>124 ゆっくりと伸身で前に回り(脚前拳)十字懸垂(2秒) <i>Slow roll fwd. with str. body to Cross or L-Cross (2 s.), also from inverted hang.</i></p>  <p>(ダフチャン) 8+ 8+</p>	<p>125 ゆっくりと伸身で前に回り十字懸垂 経過中水平支持(2秒) <i>Slow roll forward with straight body through cross to swallow (2 sec.).</i></p>  <p>(ファム2) 8m</p>	126
127	128	129	<p>130 懸垂から伸腕伸身力倒立(2秒) <i>From hang vertical pull up support and press to hdst. with straight body and straight arms.</i></p>  <p>(チングラーニ) 1b</p>	131	<p>132 懸垂から伸腕伸身中水平支持(2秒) <i>From hang vertical pull up to swallow (2 s.).</i></p>  <p>F (バランディン1) 1m</p>
133	134	135	136	<p>137 懸垂から伸腕伸身水平支持(2秒) <i>From hang vertical pull up thr. swallow to sup. scale (2 s.).</i></p>  <p>(バランディン3) 1→</p>	<p>138 懸垂から伸腕伸身十字倒立(2秒) <i>From hang vertical pull up to inv. cross (2 s.).</i></p>  <p>G (バランディン2) 1+</p>
139	140	141	142	143	144

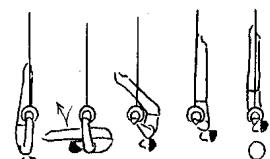
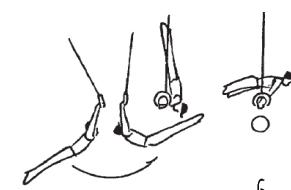
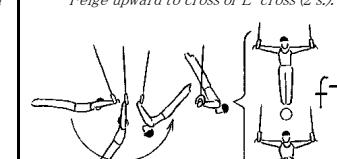
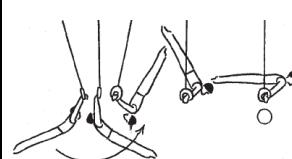
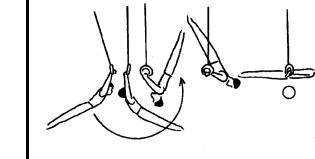
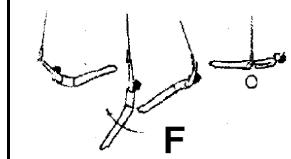
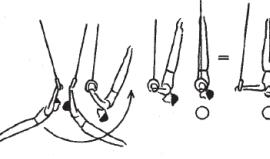
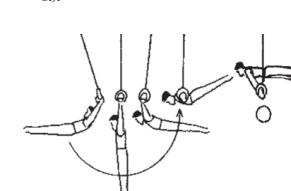
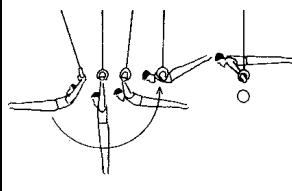
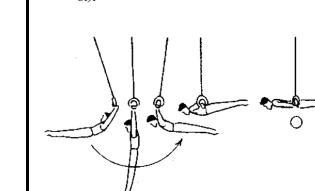
グループIII：振動からの力静止技

<i>Swing to Strength hold elements (2 sec.)</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
1	2 前振り上がり脚前拳支持(2秒) <i>Uprise fwd. to L-sit, (2 s.)</i>	3 前振り上がり脚上举支持(2秒) <i>Uprise fwd. to V-sit (2 s.)</i>	4	5	6		
							
7	8 け上がり脚前拳支持(2秒) <i>Kip to L-sit (2 s.)</i>	9 け上がり脚上举支持(2秒) <i>Kip to V-sit (2 s.)</i>	10	11	12		
							
13	14 ホンマ脚前拳支持(2秒) <i>Honma to L-sit (2 s.)</i>	15 ホンマ脚上举支持(2秒) <i>Honma to V sit.</i>	16 (伸身)ホンマ(脚前拳)十字懸垂(2秒) <i>Honma to cross / L-cross (2 s.)</i>	17 ホンマ脚上举十字懸垂(2秒) <i>Honma to V cross (2 s.)</i>	18		
							
19	20	21	22 支持後ろ振り前方屈身宙返り直接(脚前拳)十字懸垂(2秒) <i>Bwd. swing, salto fwd p. to cross or L-cross (2 s.)</i>	23	24		
							

グループⅢ：振動からの力静止技

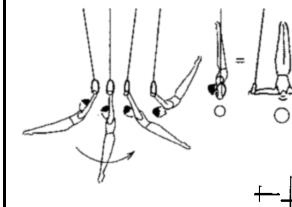
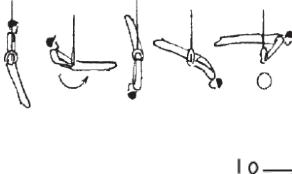
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27 前振り上がり(脚前拳)十字懸垂 (2秒) <i>Uprise fwd. to cross or L-cross (2 s.)</i> 	28	29	30
31	32	33 後ろ振り上がり(脚前拳)十字懸垂 (2秒) <i>Uprise bwd. to cross or L-cross (2 s.)</i> 	34	35	36
37	38	39 け上がり(脚前拳)十字懸垂(2秒) <i>Kip to cross, or L-cross (2 s.)</i> 	40 け上がり脚上挙十字懸垂(2秒) <i>Kip to V cross (2 s.)</i> (モリナリ) 	41	42 け上がり上向き中水平支持(2秒) <i>Kip to inverted swallow (2 s.)</i>  F
43	44	45 後方け上がり(脚前拳)十字懸垂 (2秒) <i>Back kip to cross or L-cross (2 s.)</i> 	46 後方け上がり水平支持(2秒) <i>Back kip to support scale (2 s.)</i>  H	47 後方け上がり中水平支持(2秒) <i>Back kip to swallow (2 s.)</i>  M	48

グループⅢ：振動からの力静止技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50 ほん転逆上がり、脚を腕の上に乗せた開脚前拳支持(2秒) <i>Felge upward to support with straddled legs supported above the rings (2 s.).</i>  (デルchef) f>	51	52	53 後方け上がり十字倒立(2秒) <i>Back kip to inverted cross (2 s.).</i> 	54
55	56 ほん転逆上がり開脚水平支持(2秒) <i>Felge upward to support scale straddled (2 s.).</i>  f>	57 ほん転逆上がり(脚前拳)十字懸垂(2秒) <i>Felge upward to cross or L-cross (2 s.).</i>  ft	58 ほん転逆上がり水平支持(2秒) <i>Felge upward to support scale (2 s.).</i>  f>	59 ほん転逆上がり中水平支持(2秒) <i>Felge upward to Swallow (2 s.).</i>  fm	60 前振り上がり上向き中水平支持(2秒) <i>Uprise forward to inverted swallow (2 s.).</i>  F (ロドリゲス) +w
61	62	63	64	65 ほん転逆上がり十字倒立(2秒) <i>Felge upward to invert. cross (2 s.).</i>  f>	66
67	68 後ろ振り上がり開脚水平支持(2秒) <i>Uprise bwd. to support scale straddled (2 s.).</i>  +→	69	70 後ろ振り上がり水平支持(2秒) <i>Uprise bwd. to support scale (2 s.).</i>  +→	71 後ろ振り上がり中水平支持(2秒) <i>Uprise bwd. to sup. scale at ring height (2 s.).</i>  +m	72

グループIII：振動からの力静止技

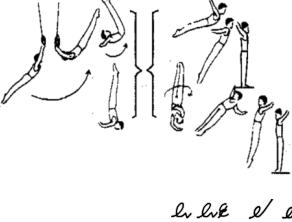
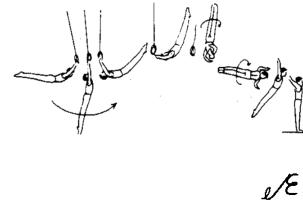
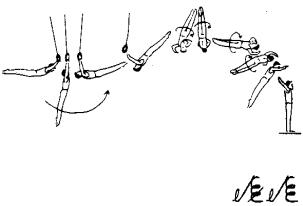
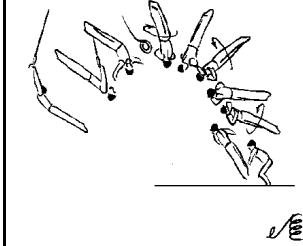
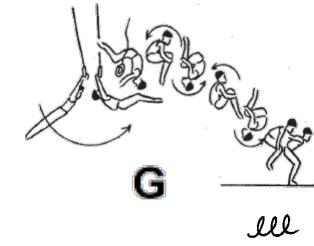
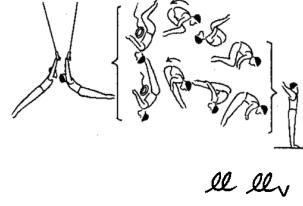
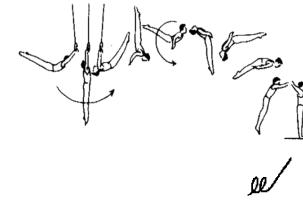
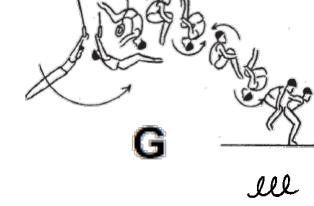
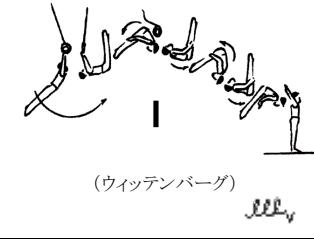
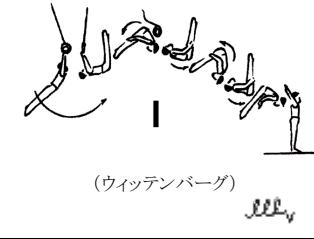
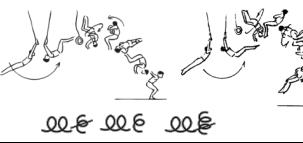
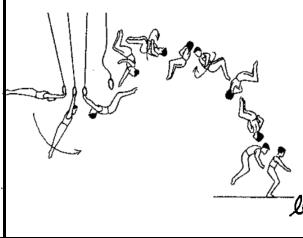
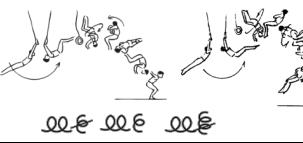
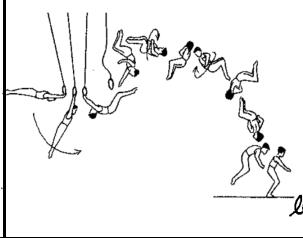
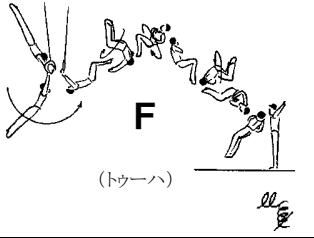
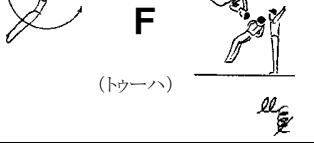
Swing to Strength hold elements (2 sec.)

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74	75	76	77 後ろ振り上がり十字倒立(2秒) <i>Uprise bwd. to inverted cross (2 s.)</i> 	78
79	80	81	82 伸身逆上がり水平支持(2秒) <i>Felge bwd. straight to free sup. scale. (2 s.)</i> 	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96

グループIV:終末技

<i>Dismounts</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
1 前方屈身(伸身)宙返り(ひねり)下り <i>Salto fwd. piked or straight, also with $\frac{1}{2} t.$</i>	2 前方屈身(伸身)宙返り1回ひねり下り <i>Salto fwd. piked or straight with 1/1 t.</i>	3 前方屈身(伸身)宙返り3/2ひねり下り <i>Salto fwd. piked or straight with 3/2 t.</i>	4 前方屈身(伸身)宙返り2回ひねり下り <i>Salto fwd. piked or straight with 2/1 t.</i>	5	6		
7	8	9 前方かかえ込み2回宙返り(ひねり) 下り <i>Double salto fwd. tucked or tucked with 1/2 t.</i>	10 前方かかえ込み2回宙返り3/2(1回) ひねり下り <i>Double salto fwd. tucked with 3/2 t (also 1/1 t.).</i> (フィッシャー)	11	12		
13	14	15	16 前方屈身2回宙返り(ひねり)下り <i>Double salto fwd. piked or piked with 1/2 t.</i>	17 前方屈身2回宙返り3/2(1回)ひねり 下り <i>Double salto fwd. piked with 3/2 t. (also 1/1 t.).</i>	18		
19	20	21	22	23	24		

グループIV:終末技

<i>Dismounts</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
25 後方屈身(伸身)宙返り(ひねり)下り <i>Salto bwd. piked or straight also with $\frac{1}{2}$.</i>	26 後方伸身宙返り1回ひねり下り <i>Salto bwd. straight with 1/1 t.</i>	27 後方伸身宙返り2回(3/2)ひねり下り <i>Salto bwd. straight with 2/1 t. or 3/2 t.</i>	28	29 後方伸身宙返り3回ひねり下り <i>Salto bwd. straight with 3/1 t.</i>	30		
							
31	32 後方かかえ込み(屈身)2回宙返り下り <i>Double salto bwd. tucked or piked.</i>	33 後方伸身2回宙返り下り <i>Double salto bwd. straight.</i>	34	35	36 後方かかえ込み3回宙返り下り <i>Triple salto bwd. tucked.</i>		
							
37	38	39	40	41	42 後方屈身3回宙返り下り <i>Triple salto backwards piked</i>		
							
43	44	45 •後方かかえ込み2回宙返り1回(3/2)ひねり下り •後方かかえ込み2回宙返りひねり下り <i>Double salto bwd. t. with $\frac{1}{2}$ or 1/1 t. Double salto bwd. t. with 3/2 t.</i>	46	47 後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり下り <i>Double salto bwd. t. with 2/1 t.</i>	48 後方かかえ込み2回宙返り5/2ひねり下り <i>Double salto bwd. t. with 5/2 t.</i>		
							

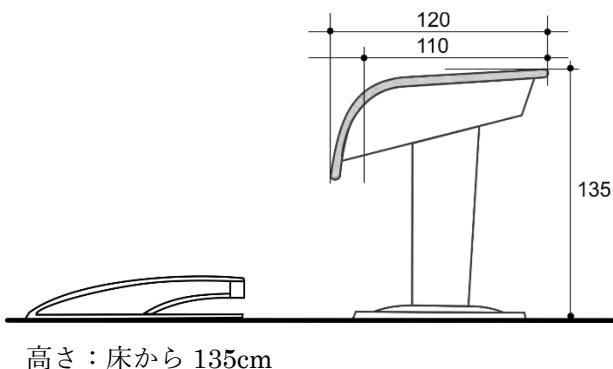
グループIV:終末技

Dismounts

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51 後方伸身宙返り1回ひねり後方かかえ込み宙返り下り <i>Salto bwd. str. with 1/1 t. and salto t.</i>	52 後方伸身2回宙返り1回(1/2)ひねり下り <i>Double salto bwd. straight with 1/2 or 1/1 t.</i>	53	54 後方伸身2回宙返り2回(3/2)ひねり下り <i>Double salto bwd. straight with 3/2 or 2/1 t.</i>

跳馬

第13章 跳馬



13-1条 跳馬の演技

選手は団体総合予選・決勝、個人総合決勝においては、1つの跳越技を実施し、種目別予選および決勝においては、異なる跳越グループの跳越技を実施しなければならない。跳馬の演技は助走で開始され、(ロンダートがあるなしにかかわらず)跳躍板は両足を揃えて踏み切られ、両手での瞬時の突き放しをもって実施される。跳越技は、体の2つの軸を中心とした1回、またはそれ以上のひねりや宙返りを加えることができる。種目別予選および決勝においては、1本目の跳越技が実施された後、選手は速やかにスタート地点に戻り、D1審判の合図で2本目の跳越技を実施する。

13-2条 演技の内容と構成

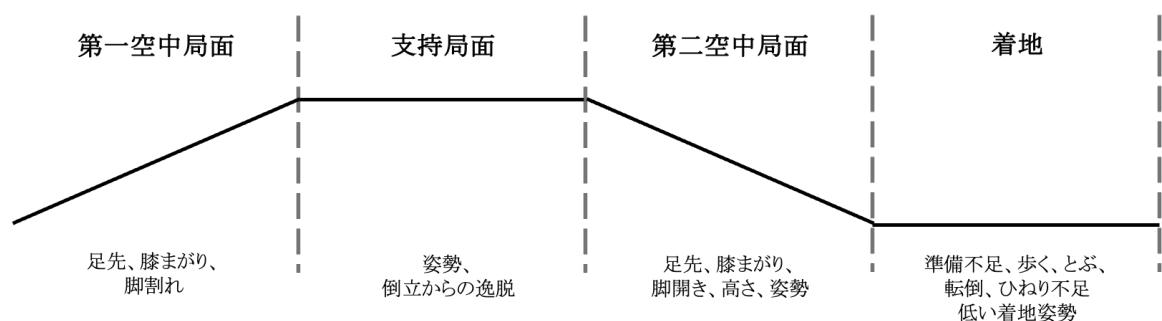
13-2-1条 演技実施について

1. 選手は跳馬の助走側から最大 25mまでの間に両足を揃えた直立姿勢で立ち、そこから演技を開始しなければならない。助走路は跳馬の正面の端から測定し、助走路マットの端に固定された仕切り板の内側までとする。また、跳馬の演技は助走の踏み出しや最初のホップからとなるが、採点は跳躍板を踏み切った瞬間から始められる。助走の距離は、助走路マット上や助走路マットに沿ってメジャーなどで示されなければならない。
2. 跳馬の演技は、跳馬に対して前向きまたは後向き(正面または背面)で、両足を揃えた直立姿勢をもって、跳馬の後方に着地することにより終了する。
3. 踏切は両足で前方または後方へ同時に踏み切らなければならない。跳躍板を踏み切る前に唯一許されている技はロンダートのみである。その際「セフティ・カラー」の使用が必須であり、組織委員会によって準備されなければならない。選手はロンダート入りの技において、組織委員会で準備された公式の着手マット(1枚)を使用することができる。
4. 第一局面で宙返りを行う技、および第二局面で開脚での技は、難度表に記載されておらず、実施することは許されない。
5. 選手は明確に意図した姿勢(かかえ込み、屈身、伸身)を示さなければならない。不明確な姿勢はE審判によって減点され、D審判によって価値点の低い跳越技として評価される。

跳馬

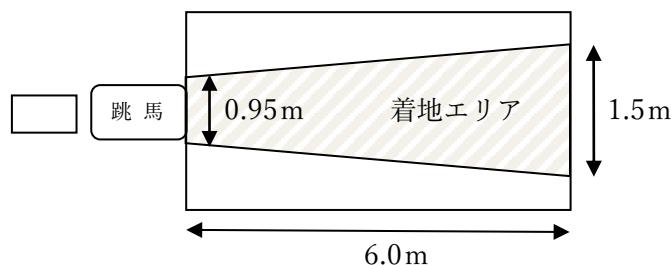
6. 基本的なE審判の採点

- a) 第一空中局面: 跳躍板から足が離れた直後から両手による馬体への着手まで
- b) 支持局面: 馬体に手が触れた瞬間から手が馬体から離れる時まで
- c) 第二空中局面: 馬体の突き放しを含み、着地準備の段階まで
- d) 着地局面: 着地準備姿勢から最終的な直立姿勢まで
- e) E審判は局面ごとに減点をしなければならない。



7. 着地に関する規則

- a) 選手は、跳馬の中心線から左右に引かれたラインの内側に両足で着地しなければならない。(下図参照)



このラインはマット上にはつきりと引かれなければならない。このラインを踏むことは許されるが踏み越してはならない。着地マット上に引かれたラインは、競技中に動くことのないよう確実に固定しておかなければならぬ。

- b) ひねりを伴う技は、着地の前にひねりを完了させておかなければならぬ。ひねり不足の場合、相応の減点がなされる。そして 90° 以上のひねり不足に対して、D審判はその価値を認めず、1段階下の価値と評価する。
 - c) 選手が(6m の)着地マットの端を越えて通り過ぎた場合そこにライン減点は存在しない。マットの端から出る前に採点対象となる着地エリアから出た場合は、通常のライン減点が行われる。
8. 第二空中局面において、選手は突き放してから、重心の高さが明確に上昇する必要がある。
9. すべての跳越技は、着地前に明確に体を開いて着地の準備姿勢を整えなければならない。余裕のない演技は、着地減点のみならず技術欠点となる。
10. 演技実施の減点に関しては、第9章および9-4条と13-3条の減点表を参照のこと。

跳 馬

13-2-2条 Dスコアについて

1. 選手は団体および個人総合の予選・決勝においては、1つの跳越技を実施する。種目別予選および決勝においては、異なった跳越グループの2つの跳越技を実施する。
 - I. ひねりを伴う1回宙返り技
 - II. 前転とび、前方1回宙返り、すべての前方2回宙返り技
(グループIを除く前転とび系の技)
 - III. 側転とびとツカハラ(ひねり)、すべての後方2回宙返り技
(グループIを除く側転とび系の技)
 - IV. ロンダート踏切の技で1回以上のひねりを伴う1回宙返り技
 - V. ロンダート踏切で単純なひねりを伴う技、ひねりを伴わない1回宙返り技、2回宙返り技
(E G IVを除くロンダート踏切系の技)
2. 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。
 - a) クエルボは前転とび前方宙返りひねりと同価値である。
 - b) カサマツは、類似したツカハラと同価値である。
 - c) ユルチェンコ系は、類似したツカハラ系と同価値である。
 - d) 他に記載されていない限り、ロンダートから 1/2 ひねりを加えて着手する技は、類似した前転とび系の技よりも 0.20 高い価値を有する。
 - 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。
3. 各跳越技は、それぞれの難しさに基づいて価値点が決められている。
4. 演技に先立って、採点規則の難度表から該当する跳越技番号を、D審判へ表示しなければならない。表示は選手または、コーチによって行われる。表示ミスの場合の減点はない。
例：「319」の場合→3は跳越グループのⅢを示し、19はグループⅢ内の跳越番号を示す。
5. 選手は、かかえ込み、屈身、伸身の姿勢を明確に示さなければならない。不明確な姿勢の場合は、D審判によってその価値が認められないか、価値が下げられる(姿勢の定義は補足A3章を参照)。選手は行いたい技ではなく、実施できる技の跳越番号を表示しなければならない。特に、屈身と伸身の表示には注意が必要である。
6. 着手マットはロンダート入り技でのみ使用を選択できる。
7. 次の場合は0点となる(D・E両審判共に0点を表示)。
 - a) 跳馬に着手することなく、もしくは片手のみの着手で飛び越えた場合、または跳馬に触れても突き手がみられない場合。
 - b) 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。
 - c) 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。
 - d) 跳越における補助行為があった場合。
 - e) 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。

跳 馬

- f) 故意に横向きで着地した場合。
 - g) 禁止されている技を実施した場合(第二空中局面での開脚技、第一空中局面での宙返り、踏切前の禁止された技を行う)。
 - h) 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。
無効な跳越として得点が0点となった演技には、毎回必ずD審判団と種目担当スーパーバイザーによるビデオ再検証を行う。E審判は演技ごとに減点を入力する。0点の演技の際はD審判がそれを知らせ、Eスコアの入力を0点に表示するよう促す。
8. 第一空中局面でロンダート踏切から 1/2 ひねる技を実施した場合、ひねりが不十分で減点される可能性がある。不完全なひねりは減点表に従って通常の減点が行われる。ひねりが 90° を超えて不足した場合、ユルチエンコ系の技として認定される。
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。
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。
10. 団体および個人総合の予選・決勝について
- 1本の跳越技を実施すること。
 - 予選において2本跳越をした選手は、1本目の得点が団体または個人総合の得点にカウントされる。
※種目別予選および決勝においては、2本の跳越技を実施しなければならない。また、2本の跳越の得点の平均が、選手の最終的な得点となる。
11. 助走のやり直しは、以下の通り認められるが 1.00 の減点がなされる(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本の跳越を行う場合、2回目の助走に対し減点は伴うが認められる。3回目の助走は認められない。
 - 2本の跳越を行う場合、やり直した助走に対し減点を伴うが認められる。4回目の助走は認められない。

跳 馬

13-3条 跳馬特有の減点

D審判 (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
片足または片手が着地エリアの外に触れる、または着地する		決定点から 0.10	
両足、両手、片足と片手、体の他の部分が着地エリアの外に触れる		決定点から 0.30	
着地エリアの外に直接着地する		決定点から 0.30	
25mを超す助走		D 1 審判によって 決定点から 0.50	
無効な跳越技・禁止技		D・E両審判 0.00	
ロンダート技においてセフティ・カラーを使用しない		D・E両審判 0.00	
種目別予選または決勝で最初の技を繰り返す		D・E両審判 0.00	
種目別予選あるいは決勝で同一グループの跳越技を繰り返す	2.00 (2本目の得点から減点)		
ウォームアップにおける2本を超えた跳越	0.30 (種目別では1本目の得点から減点)		
助走をやり直す	1.00		

E審判

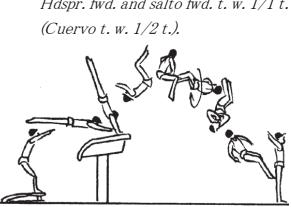
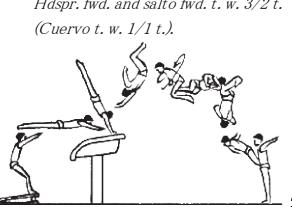
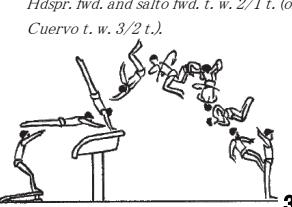
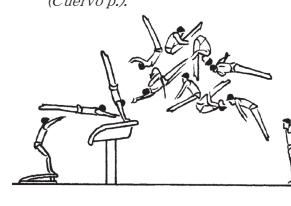
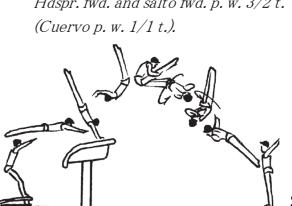
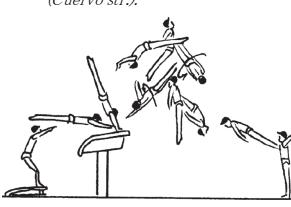
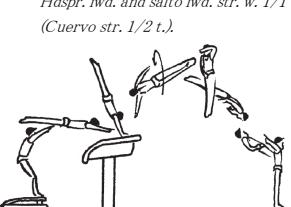
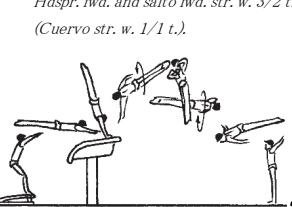
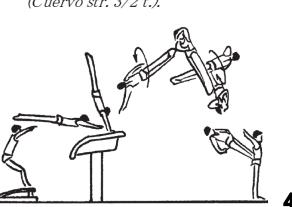
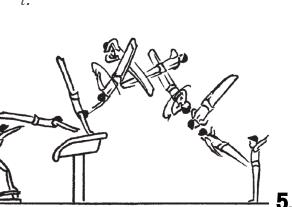
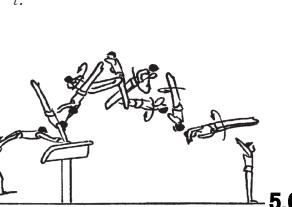
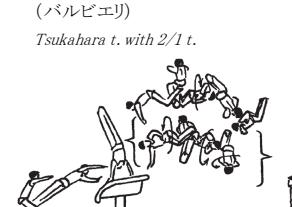
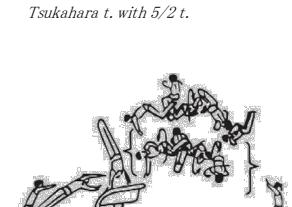
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
第一空中局面の実施減点	●	●	●
第一空中局面の技術欠点	●	●	●
倒立位を垂直に通過しない	●	●	●
前方系または側転系の技における着手時の角度逸脱	30° まで	>30°～60°	
第二空中局面の実施減点	●	●	●
第二空中局面の技術欠点	●	●	●
高さ不足：上昇が見られない実施	●	●	●
着地の準備としての体の開きが見られない実施	●	●	
腰が膝より下がる着地(低い着地)			●

跳馬価値点一覧表 FIG MAG Vault Value Table 2025-2028

NO.	価値点	グループI	NO.	価値点	グループII	NO.	価値点	グループIII	NO.	価値点	グループIV	NO.	価値点	グループV
101	2.4	・前転とび前方かえ込み宙返りひねり ・前転とびひねり後方がえ込み宙返り (エルボ)	201	1.2	前転とび	301	1.2	側転とび1/4ひねり	401	2.4	ユルチエンコ1回ひねり	501	1.2	ロンダート、後転とび
102	2.8	・前転とび前方かえ込み宙返り1回ひねり ・エルボひねり	202	1.4	前転とびひねり	302	1.4	側転とび3/4ひねり	402	2.8	ユルチエンコ3/2ひねり	502	1.4	ロンダート、後転とびひねり
103	3.2	・前転とび前方かえ込み宙返り3/2ひねり ・エルボ1回ひねり(クロル)	203	1.6	前転とび1回ひねり	303	1.6	側転とび5/4ひねり	403	3.2	ユルチエンコ2回ひねり	503	1.6	ロンダート、後転とび1回ひねり
104	3.6	・前転とび前方かえ込み宙返り2回ひねり ・エルボ3/2ひねり(カンバス)	204	1.8	前転とび3/2ひねり	307	1.8	側転とび1/4ひねり後方がえ込み宙返り (ツカハラ)	404	3.6	伸身ユルチエンコ1回ひねり	507	1.8	ロンダート、後転とび後方かえ込み宙返り(ユルチエンコ)
107	2.8	・前転とび前方屈身宙返りひねり ・屈身エルボ	205	2.0	前転とび2回ひねり	308	2.0	屈身ツカハラ	405	4.0	伸身ユルチエンコ3/2ひねり	508	2.0	ユルチエンコひねり
108	3.2	・前転とび前方屈身宙返り1回ひねり ・屈身エルボひねり	206	2.2	前転とび5/2ひねり (ツイガンコフ)	309	2.0	ツカハラひねり	406	4.4	伸身ユルチエンコ2回ひねり	509	2.0	屈身ユルチエンコ
109	3.6	・前転とび前方屈身宙返り3/2ひねり ・屈身エルボ1回ひねり	207	2.0	前転とび前方かえ込み宙返り	313	2.8	伸身ツカハラ	407	4.8	伸身ユルチエンコ5/2ひねり (ショーフェルト)	510	2.8	伸身ユルチエンコ
113	3.6	・前転とび前方伸身宙返りひねり ・伸身エルボ	213	2.4	前転とび前方屈身宙返り	314	3.2	伸身ツカハラひねり	408	5.2	伸身ユルチエンコ3回ひねり (シライ/キム・ヒン)	511	3.2	伸身ユルチエンコひねり
114	4.0	・前転とび前方伸身宙返り1回ひねり ・伸身エルボひねり	219	3.2	前転とび前方伸身宙返り	319	4.8	ツカハラ後方がえ込み宙返り (ヨー)	409	5.6	伸身ユルチエンコ7/2ひねり (シライ2)	513	1.4	ロンダート、ひねり前転とび
115	4.4	・前転とび前方伸身宙返り3/2ひねり ・伸身エルボ1回ひねり(ロウ・ウン)	225	4.8	前転とび前方かえ込み2回宙返り (ローチエ)	320	5.2	屈身ツカハラ後方屈身宙返り (ルー・ユーフ)	413	2.6	ロンダート、ひねり前転とび前方かえ込み宙返り ひねり	514	1.6	ロンダート、ひねり前転とびひねり
116	4.8	・前転とび前方伸身宙返り2回ひねり ・伸身エルボ3/2ひねり	226	5.2	ローチエひねり (ドゥグスク)	321	5.6	ツカハラ後方がえ込み宙返り1回ひねり (リ・セグアン)	414	3.0	ロンダート、ひねり前転とび前方屈身宙返りひねり (ネモフ)	515	1.8	ロンダート、ひねり前転とびひねり
117	5.2	前転とび前方伸身宙返り5/2ひねり (ヨー2)	228	5.2	前転とび前方かえ込み宙返りひねり 後方がえ込み宙返り (ジマーマン)				415	3.8	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返りひねり (ハッヂオーン)	516	2.2	ロンダート、ひねり前転とび前方かえ込み宙返り
118	5.6	前転とび前方伸身宙返り3回ひねり (ヤン・ハクソン)	231	5.2	前転とび前方屈身2回宙返り (ブランク)				416	4.2	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返り1回ひねり	517	2.6	ロンダート、ひねり前転とび前方屈身宙返り
119	2.4	・側転とび1/4ひねり前方かえ込み宙返りひねり (カサマツ) ・ツカハラ1回ひねり	232	5.6	屈身トラグレスク (リ・セグアン2)				417	4.6	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返り3/2ひねり	518	3.4	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返り
120	2.8	・ツカハラ3/2ひねり ・カサマツひねり							419	5.0	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返り2回ひねり	519	4.8	ユルチエンコ後方かえ込み宙返り (メリサニディス)
121	3.2	ツカハラ2回ひねり (バル・エリ)							420	5.4	ロンダート、ひねり前転とび前方伸身宙返り5/2ひねり (リーリ・シャオベン)	520	5.2	屈身メニサンディス (ヤン・ウェイ)
122	3.6	ツカハラ5/2ひねり							421			521	5.0	ロンダート、ひねり前転とび前方かえ込み2回宙返り
125	3.6	・伸身カサマツ ・伸身ツカハラ1回ひねり							425					
126	4.0	・伸身カサマツひねり ・伸身ツカハラ3/2ひねり							426					
127	4.4	・伸身カサマツ1回ひねり(アカビアン) ・伸身ツカハラ2回ひねり												
131	4.8	伸身カサマツ3/2ひねり (ドリッグス)												
132	5.2	伸身カサマツ2回ひねり (ロペス)												
133	5.6	・伸身カサマツ5/2ひねり(ヨネクラ) ・伸身ツカハラ7/2ひねり												

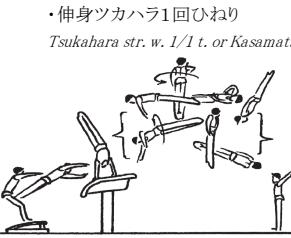
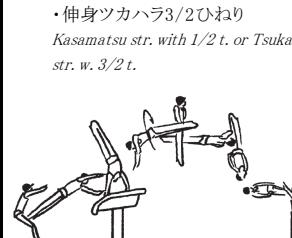
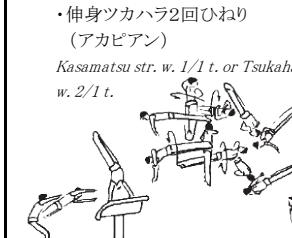
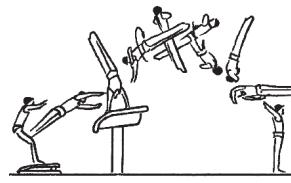
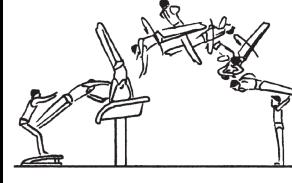
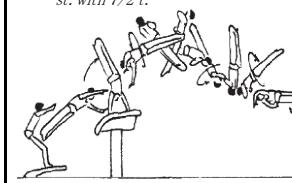
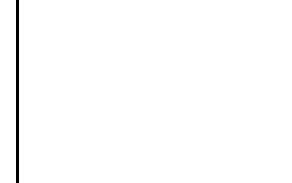
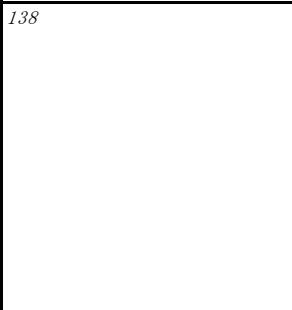
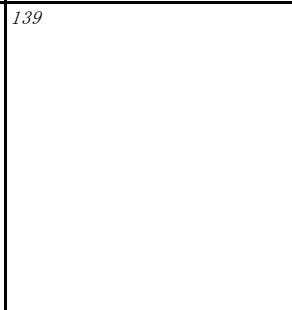
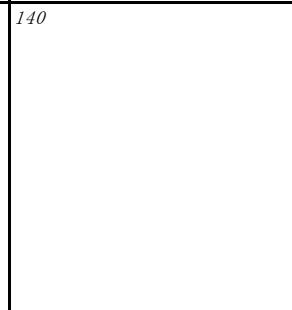
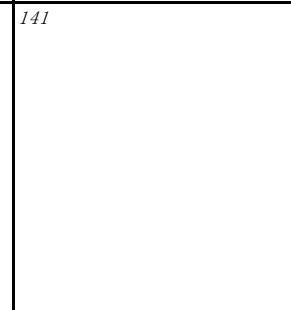
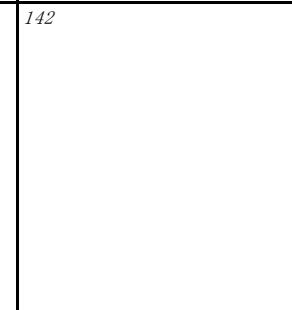
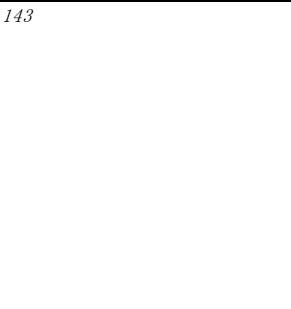
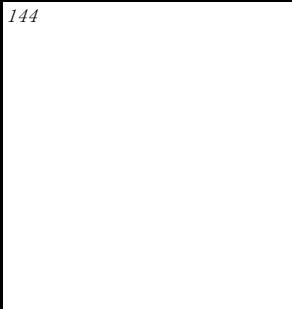
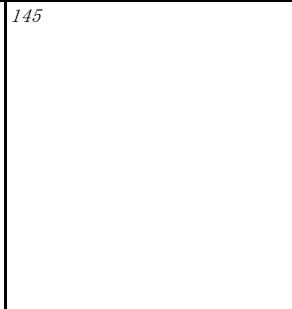
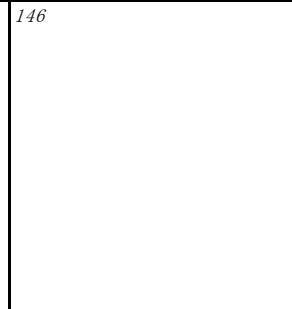
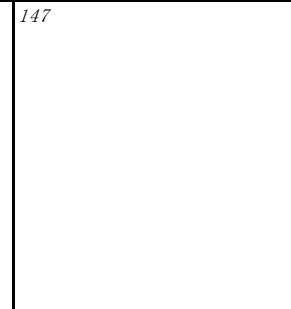
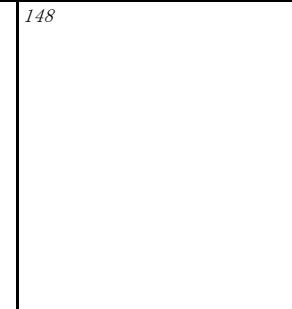
グループ I : ひねりを伴う1回宙返り技

Single salto vaults with complex twists.

101 ・前転とび前方かかえ込み宙返り ひねり ・前転とびひねり後方かかえ込み 宙返り(クエルボ) <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. t. w. 1/2 t. (or Cuervo t.)</i>  2.4	102 ・前転とび前方かかえ込み宙返り 1回ひねり ・クエルボひねり <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. t. w. 1/1 t. (Cuervo t. w. 1/2 t.)</i>  2.8	103 ・前転とび前方かかえ込み宙返り 3/2ひねり ・クエルボ1回ひねり (クロル) <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. t. w. 3/2 t. (Cuervo t. w. 1/1 t.)</i>  3.2	104 ・前転とび前方かかえ込み宙返り 2回ひねり ・クエルボ3/2ひねり (カンバス) <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. t. w. 2/1 t. (or Cuervo t. w. 3/2 t.)</i>  3.6	105 	106 
107 ・前転とび前方屈身宙返りひねり ・屈身クエルボ <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. p. w. 1/2 t. (Cuervo p.)</i>  2.8	108 ・前転とび前方屈身宙返り1回 ひねり ・屈身クエルボひねり <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. p. w. 1/1 t. (Cuervo p. w. 1/2 t.)</i>  3.2	109 ・前転とび前方屈身宙返り3/2 ひねり ・屈身クエルボ1回ひねり <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. p. w. 3/2 t. (Cuervo p. w. 1/1 t.)</i>  3.6	110 	111 	112 
113 ・前転とび前方伸身宙返りひねり ・伸身クエルボ <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. str. w. 1/2 t. (Cuervo str.)</i>  3.6	114 ・前転とび前方伸身宙返り1回 ひねり ・伸身クエルボひねり <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. str. w. 1/1 t. (Cuervo str. 1/2 t.)</i>  4.0	115 ・前転とび前方伸身宙返り3/2ひねり ・伸身クエルボ1回ひねり (ロウ・コン) <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. str. w. 3/2 t. (Cuervo str. w. 1/1 t.)</i>  4.4	116 ・前転とび前方伸身宙返り2回ひねり ・伸身クエルボ3/2ひねり <i>Hdspr. fwd. and salto fwd. str. w. 2/1 t. (Cuervo str. 3/2 t.)</i>  4.8	117 前転とび前方伸身宙返り5/2ひねり (ヨー2) <i>Handsprint fwd. and salto fwd. str. w. 5/2 t.</i>  5.2	118 前転とび前方伸身宙返り3回ひねり (ヤン・ハクソン) <i>Handsprint fwd. and salto fwd. str. w. 3/1 t.</i>  5.6
119 ・側転とび1/4ひねり前方かかえ 込み宙返りひねり(カサマツ) ・ツカハラ1回ひねり <i>Hdspr. sw. w. 1/4 t. a. salto fwd. t. w. 1/2 t. or Tsuk. t. w. 1/1 t.</i>  2.4	120 ・ツカハラ3/2ひねり ・カサマツひねり <i>Tsukahara t. w. 3/2 t. or Kasamatsu t. 1/2 t.</i>  2.8	121 ツカハラ2回ひねり (バブルビエリ) <i>Tsukahara t. with 2/1 t.</i>  3.2	122 ツカハラ5/2ひねり <i>Tsukahara t. with 5/2 t.</i>  3.6	123 	124 

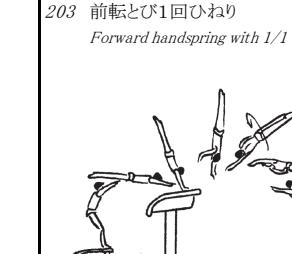
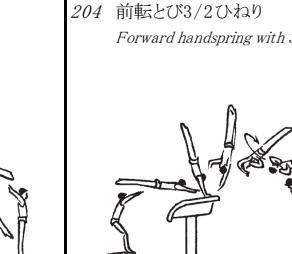
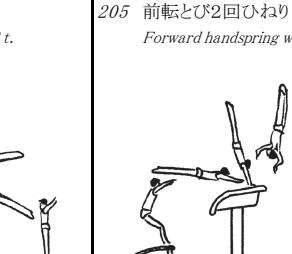
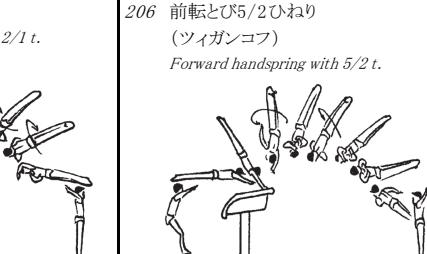
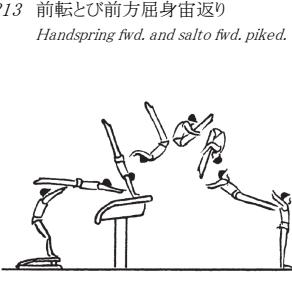
グループ I :ひねりを伴う1回宙返り技

Single salto vaults with complex twists.

125 ・伸身カサマツ ・伸身ツカハラ1回ひねり <i>Tsukahara str. w. 1/1 t. or Kasamatsu str.</i> 	126 ・伸身カサマツひねり ・伸身ツカハラ3/2ひねり <i>Kasamatsu str. with 1/2 t. or Tsukahara str. w. 3/2 t.</i> 	127 ・伸身カサマツ1回ひねり ・伸身ツカハラ2回ひねり (アカビアン) <i>Kasamatsu str. w. 1/1 t. or Tsukahara str. w. 2/1 t.</i> 	128 	129 	130 
131 伸身カサマツ3/2ひねり (ドリップス) <i>Kasamatsu str. with 3/2 t.</i> 	132 伸身カサマツ2回ひねり (ロペス) <i>Kasamatsu str. with 2/1 t.</i> 	133 伸身カサマツ5/2ひねり (ヨネクラ) <i>Kasamatsu str. with 5/2 t. or Tsukahara str. with 7/2 t.</i> 	134 	135 	136 
137 	138 	139 	140 	141 	142 
143 	144 	145 	146 	147 	148 

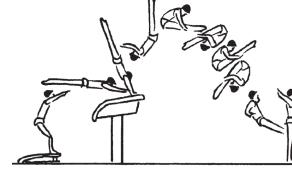
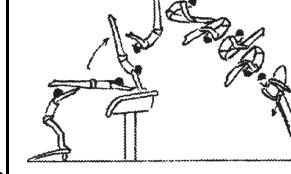
グループⅡ:前転とび、前方1回宙返り、すべての前方2回宙返り技グループⅠを除く前転とび系の技)

Handspring salto vaults with or without simple twists, and all double salto fwd.

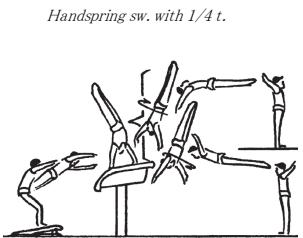
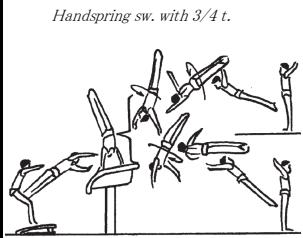
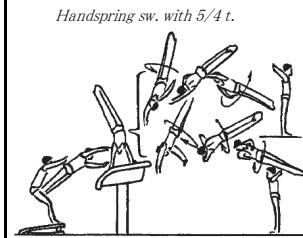
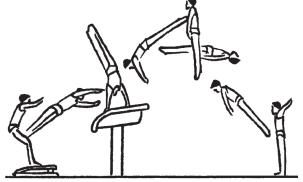
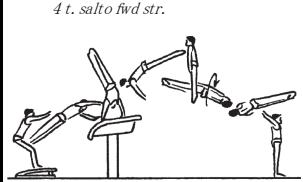
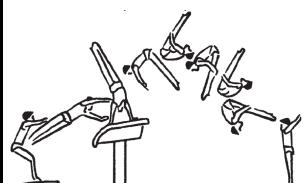
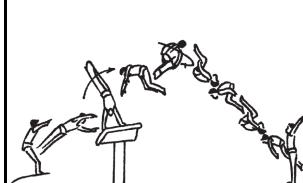
201 前転とび Forward handspring. 	202 前転とびひねり Forward handspring with 1/2 t. 	203 前転とび1回ひねり Forward handspring with 1/1 t. 	204 前転とび3/2ひねり Forward handspring with 3/2 t. 	205 前転とび2回ひねり Forward handspring with 2/1 t. 	206 前転とび5/2ひねり (ツイガンコフ) Forward handspring with 5/2 t. 
207 前転とび前方かえ込み宙返り Handspring fwd. and salto fwd. t. 	208	209	210	211	212
213 前転とび前方屈身宙返り Handspring fwd. and salto fwd. piked. 	214	215	216	217	218
219 前転とび前方伸身宙返り Handspring fwd. and salto fwd. str. 	220	221	222	223	224

グループⅡ:前転とび、前方1回宙返り、すべての前方2回宙返り技グループⅠを除く前転とび系の技

Handspring salto vaults with or without simple twists, and all double salto fwd.

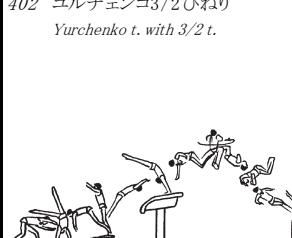
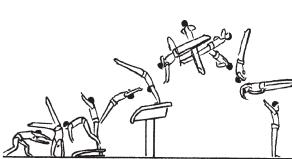
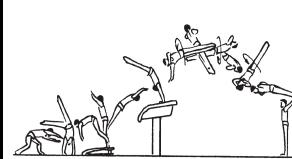
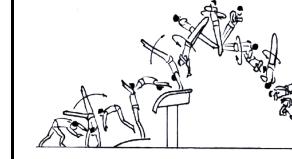
225 前転とび前方かえ込み2回宙返り (ローチエ) <i>Handspring fwd. and dbl. salto fwd. t.</i>	226 ローチエひねり (ドラグレスク) <i>Roche with 1/2 turn.</i>	227	228 前転とび前方かえ込み宙返り ひねり後方かえ込み宙返り (ジマーマン) <i>Handspring fwd. and salto fwd. t. w. 1/2 t.</i>	229	230
					
4.8	5.2		5.2		
231 前転とび前方屈身2回宙返り (ブランク) <i>Handspring fwd. and dbl. salto fwd. piked.</i>	232 屈身ドラグレスク (リ・セグアン2) <i>Dragulescu piked.</i>	233	234	235	236
					
5.2	5.6				
237	238	239	240	241	242
243	244	245	246	247	248

グループIII:側転とびとツカハラ(ひねり)、すべての後方2回宙返り技(グループIを除く側転とび系の技) *Handspring sideways and Tsukahara vaults with or without simple twists, and all double salto bwd*

301 側転とび1/4ひねり <i>Handspring sw. with 1/4 t.</i>  1.2	302 側転とび3/4ひねり <i>Handspring sw. with 3/4 t.</i>  1.4	303 側転とび5/4ひねり <i>Handspring sw. with 5/4 t.</i>  1.6	304	305	306
307 側転とび1/4ひねり後方かえ込み 宙返り (ツカハラ) <i>Handspring sw. w. 1/4 t. a. salto bwd. t.</i>  1.8	308 屈身ツカハラ <i>Tsukahara piked.</i>  2.0	309 ツカハラひねり <i>Tsukahara t. with 1/2 t.</i>  2.0	310	311	312
313 伸身ツカハラ <i>Tsukahara stretched.</i>  2.8	314 •伸身ツカハラひねり •側転とび1/4ひねり前方伸身宙返り <i>Tsukahara str. with 1/2 t. or Hdspr. sw 1/4 t. salto fwd str.</i>  3.2	315	316	317	318
319 ツカハラ後方かえ込み宙返り (ヨー) <i>Tsukahara with salto bwd. t.</i>  4.8	320 屈身ツカハラ後方屈身宙返り (ルー・ユーフ) <i>Tsukahara with salto bwd. piked.</i>  5.2	321 ツカハラ後方かえ込み宙返り 1回ひねり (リ・セグアン) <i>Double Tsukahara with 1/1 twist.</i>  5.6	322	323	324

グループIV: ロンダート踏切の技で1回以上のひねりを伴う1回宙返り技

Round off entry and single salto vaults with complex twists.

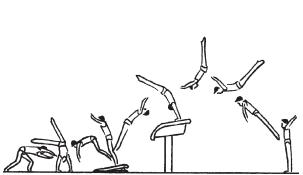
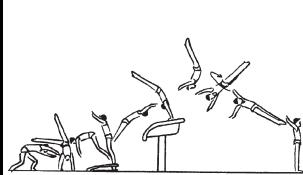
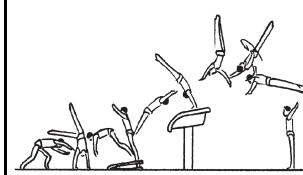
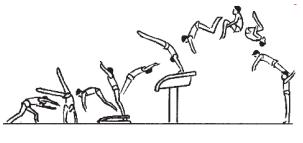
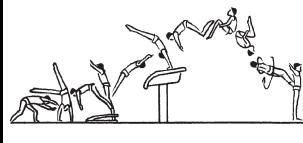
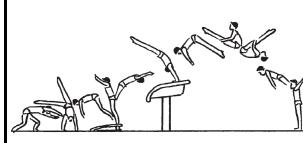
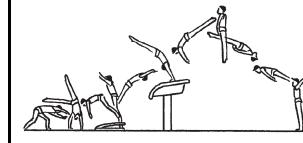
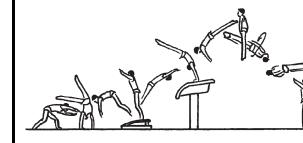
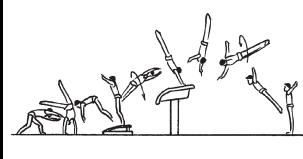
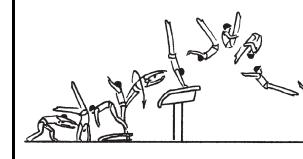
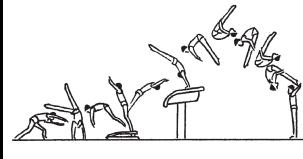
401 ヨルチエンコ1回ひねり <i>Yurchenko t. with 1/1 t.</i>  2.4	402 ヨルチエンコ3/2ひねり <i>Yurchenko t. with 3/2 t.</i>  2.8	403 ヨルチエンコ2回ひねり <i>Yurchenko t. with 2/1 t.</i>  3.2	404 伸身ヨルチエンコ1回ひねり <i>Yurchenko stretched with 1/1 t.</i>  3.6	405 伸身ヨルチエンコ3/2ひねり <i>Yurchenko stretched with 3/2 t.</i>  4.0	406 伸身ヨルチエンコ2回ひねり <i>Yurchenko stretched with 2/1 t.</i>  4.4
407 伸身ヨルチエンコ5/2ひねり (シューフェルト) <i>Yurchenko stretched with 5/2 t.</i>  4.8	408 伸身ヨルチエンコ3回ひねり (シライ/キム・ビファン) <i>Yurchenko Stretched 3/1 t.</i>  5.2	409 伸身ヨルチエンコ7/2ひねり (シライ2) <i>Yurchenko Stretched 7/2 t.</i>  5.6	410	411	412
413 ロンダート、ひねり前転とび前方 かかえ込み宙返りひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. tucked with 1/2 t.</i>  2.6	414 ロンダート、ひねり前転とび前方 屈身宙返りひねり (ネモフ) <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. p. with 1/2 t.</i>  3.0	415 ロンダート、ひねり前転とび前方 伸身宙返りひねり (ハッヂエオン) <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. str. with 1/2 t.</i>  3.8	416 ロンダート、ひねり前転とび前方 伸身宙返り1回ひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. str. with 1/1 t.</i>  4.2	417 ロンダート、ひねり前転とび前方 伸身宙返り3/2ひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. stretched with 3/2 t.</i>  4.6	418
419 ロンダート、ひねり前転とび前方 伸身宙返り2回ひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. stretched with 2/1 t.</i>  5.0	420 ロンダート、ひねり前転とび前方伸身 宙返り5/2ひねり (リー・シャオペン) <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. str. with 5/2 t.</i>  5.4	421	422	423	424

グループV：ロンダート踏切で単純なひねりを伴う技、ひねりを伴わない1回宙返り技

跳馬-7-

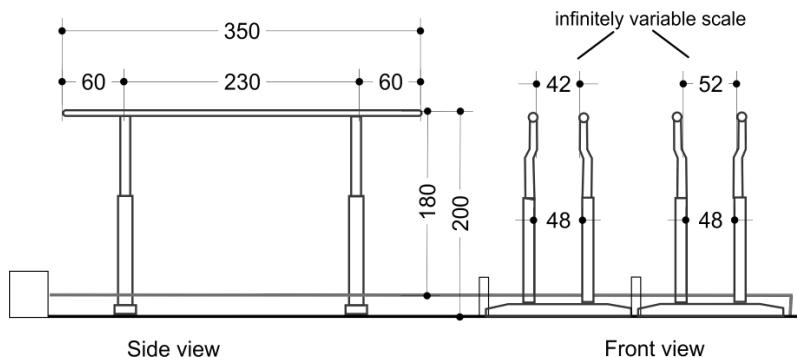
2回宙返り技(EGNを除くロンダート踏切系の技)

Round off entry vaults with or without simple salto and all double salto fwd. or bwd.

501 ロンダート、後転とび <i>Round off, handspring bwd.</i>	502 ロンダート、後転とびひねり <i>Round off, handspring bwd. with 1/2 turn.</i>	503 ロンダート、後転とび1回ひねり <i>Round off, handspring bwd. with 1/1 turn.</i>	504	505	506
					
1.2	1.4	1.6			
507 ロンダート、後転とび後方かえ込み 宙返り (ユルチエンコ) <i>Round off, hdspr. bwd. and salto bwd. t.</i>	508 ユルチエンコひねり <i>Yurchenko t. with 1/2 t.</i>	509 屈身ユルチエンコ <i>Yurchenko piked.</i>	510 伸身ユルチエンコ <i>Yurchenko stretched.</i>	511 伸身ユルチエンコひねり <i>Yurchenko stretched with 1/2 t.</i>	512
					
1.8	2.0	2.0	2.8	3.2	
513 ロンダート、ひねり前転とび <i>Round off, 1/2 t. and handspring fwd.</i>	514 ロンダート、ひねり前転とびひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. with 1/2 t.</i>	515 ロンダート、ひねり前転とび1回 ひねり <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. with 1/1 t.</i>	516 ロンダート、ひねり前転とび前方 かえ込み宙返り <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. tucked.</i>	517 ロンダート、ひねり前転とび前方 屈身宙返り <i>Round off, 1/2 t. a. hdspr. fwd. and salto fwd. p.</i>	518 ロンダート、ひねり前転とび前方 伸身宙返り <i>Round off, 1/2 t. and hdspr. fwd. and salto fwd. str.</i>
					
1.4	1.6	1.8	2.2	2.6	3.4
519 ユルチエンコ後方かえ込み宙返り (メリサニディス) <i>Yurchenko and salto bwd. t.</i>	520 屈身メリサニディス (ヤン・ウェイ) <i>Melissanidis piked.</i>	521 ロンダート、ひねり前転とび前方 かえ込み2回宙返り <i>Round off, 1/2 t. a. hdspr. fwd. and double salto fwd. tucked.</i>	522	523	524
					
4.8	5.2	5.0			

平行棒

第14章 平行棒



高さ：マット上から180cm、床面から200cm

14-1条 平行棒の演技

平行棒の演技は、幅広い技のグループから主に振動技や空中局面を伴う技を組み合わせて構成される。そして、十分な種目特性を示すひとつ的方法として、様々な懸垂や支持姿勢の技を連続して行うことがあげられる。

14-2条 演技の内容と構成

14-2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から、または直立姿勢から助走して演技を開始しなければならない。演技と採点は足が床から離れた瞬間に始められる。片足を振ったり、ステップを踏んだりして始めることは許されない(両足を同時に床から離さなければならない)。
2. 開始技のために、跳躍板はマット上に置いて使用することができる。
3. 器械にとびつく前に技を行うことは許されない。これは、両手でバーを握る前に、あらゆる身体軸に対して 180° 以上回転する動作を認めないことを意味している。
4. 実施と演技構成の方向性
 - a) 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)

- b) 片腕支持でのひねり技は余分な支持をすることは許されない。車輪ひねりや後ろ振り上がりひねり、前振り上がり1回ひねり、棒下宙返りひねりのような技は余分な支持が発生した時点で終了したものと見なす。
- c) 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。

平行棒

- d) 以下のような技を行うことは許されない。
- ・ 難度表に記載されていない力技や静止技
 - ・ 単棒横向き懸垂による宙返り技や終末技
 - ・ ジュニアにおいて、宙返りをして腕支持、屈腕支持で受ける技
- e) 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。
- f) 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。
- g) 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。
- h) 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り、水平に対し45°までの逸脱は0.1の減点、45°を超える逸脱は0.3の減点である。
- i) 前振り上がりから直接脚前拳支持の実施に対し、振動が不足している場合、0.1または0.3の減点となる。
- j) ディアミドフなどの倒立て完了する技は、腕を伸ばした明確な倒立姿勢を示さなければならない。明確な倒立姿勢を示さずに、長懸垂技や前振り上がりに続けた場合、その技は不認定となる可能性がある。
5. 演技実施の減点に関しては、第9章と9-4条および、14-3条の減点表を参照のこと。

14-2条-2 Dスコアについて

1. 技のグループ(EG)
 - 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
2. 難度について
 - a) ひねりを伴う技の場合、倒立姿勢になった後やとび倒立後のひねりは、その技の部分としては認められない。例えば、棒下宙返り大逆手倒立経過とび倒立てひねる場合、また、後方車輪とびひねり倒立てさらにひねるような場合である。
 - b) 他に記載されていない限り、屈腕支持で再び棒を握る技は、腕支持で再び握る技と同じ技番号であり同じ難度である。しかし、屈腕支持から始められる技は、支持からあるいは支持を経過して行われる技と同じ技番号であり同じ難度である。
 - c) 他に記載されていない限り、通常と異なる握り手から開始される、あるいは通常と異なる握り手へ完了する技は、通常の握り手で行われた技と同じ技番号であり同じ難度である(内手握りと外手握りなど)。
3. 補足説明
 - a) 多くの振動技は、単棒あるいは両棒で倒立になることが前提となる。振動からの倒立において静止する必要はないが、倒立になることが十分に可能であることを示さなければならない。
 - b) 特別ルール: 単棒縦向き倒立になる技は、両棒で行った技と同価値である。その例外として、ヒーリー系の技に接続した場合は、難度が1段階格上げとなる(このヒーリー系の技も難度が1段階格上げとなる)。その際、単棒倒立ての静止は認められる。

平行棒

- c) 単棒への技はヒーリー系の技と接続した場合は難度の格上げとなるが、ヒーリー系の技の実施で大過失がなかった場合に限る。
- d) 開脚になる技(チップルトやアリカン等)は、単棒倒立になつても難度の格上げはない。
- e) マクーツ系の技の単棒横向き倒立の際に停滞や停止が伴つた場合の評価について:

実施	D 審判	E 審判
1秒未満の停滞	認定	-0.10(倒立での停滞または停止に対して)
2秒未満の停滞	認定	-0.30(倒立での停滞または停止に対して)
2秒以上の停止	不認定	-0.50(倒立での停滞または停止に対して)

例 : マクーツにおいて、3/4 ディアミドフ後の倒立で1秒未満の停滞をし、その後 3/4 ヒーリーを実施した場合、E 難度で判定し、停滞に対して 0.1 の減点となる。

- f) 倒立または単棒縦向き倒立から始めるヒーリー系の技は、その認定を受けるには 360° のひねりを必要とする。単棒横向き倒立から 3/4 ひねるヒーリーはB難度(II-74)とみなす。
- g) バブサーにおいて、バーを握る際は水平位で肩角度を開き、伸身で実施しなければならない。バーを握る際に、体が水平位から 45° 以上の逸脱、または 90° の肩角度があった場合は、大欠点となり、難度は不認定となる。
- h) ヒーリー、マクーツ系の技において、支持する際に肘が大きく(90° を超えて)まがつた場合、難度は不認定となる。
- i) 前方2回宙返りひねり下りは、技の前半または後半のどちらでひねりを加えてもよい。
- j) チップルトは振動技のため、継続的な動きで実施する必要がある。倒立へ上げる際に脚が下がったり、明らかな力の使用をしたりせずに上昇する必要がある。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。
- k) ひねりを伴う棒下宙返り倒立の求める実施について。
棒下宙返り1回ひねり倒立(テンハイビン: III-108)は、余分な握りかえをせずに直接倒立にもちこむ必要がある。III-107 を含む棒下宙返りひねり倒立は、倒立が完成する前に、最大 1 回の握り替えで実施する必要がある。棒下宙返り倒立が2回以上の握り替えで実施される場合、それは棒下宙返り 1/4 ひねり倒立(III-106)としてみなされる。

4. 特別な繰り返し

a) 宙返り技について

終末姿勢や姿勢の異なる同じ種類の宙返り技を行うことはできない。(同グループ内)

以下の場合、最も高い難度のものをカウントする。

例 : モリスエ系の技

- (E: II-47) 後方棒上かかえ込み2回宙返り腕支持(モリスエ)
- (F: II-48) 後方棒上屈身2回宙返り腕支持(ファンリーピン)

:ベーレ系の技

- (E: III-59) 懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り腕支持(ベーレ)
- (F: III-60) 懸垂前振り後方屈身2回宙返り腕支持

平行棒

：前方宙返り開脚抜き系の技

- ・(D: II-106) 前方宙返り開脚抜き腕支持
- ・(E: II-107) 前方宙返り開脚抜き屈腕支持
- ・(E: II-101) 前方宙返り開脚抜き懸垂(リーチョルホン/ササキ)

：後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き系の技

- ・(E: I-59) 後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き腕支持(パクニック)
- ・(F: I-60) 後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き懸垂(パクニック2)

：懸垂前振り後方宙返りひねり系の技

- ・(D: III-70) 懸垂前振り後方かかえ込み宙返りひねり腕支持
- ・(E: III-71) 懸垂前振り後方かかえ込み宙返りひねり懸垂
- ・(E: III-77) 懸垂前振り後方かかえ込み宙返りひねり支持(トレス)
- ・(E: III-83) 懸垂前振り後方伸身宙返りひねり腕支持(フォーキン)

b) 後方車輪倒立技は最大2回まで認められる(7技)

- ・(C: III-21) 後方(背面)車輪(単棒)倒立(ケンモツ/ウエルス)
- ・(D: III-22) 後方車輪単棒縦向き倒立(ピアスキー)
- ・(E: III-29) 車輪ディアミドフ
- ・(F: III-30) 車輪ディアミドフ 1/4 ひねり
- ・(F: III-42) 車輪ディアミドフ単棒倒立(※ヒーリー系の技へつなげた場合)
- ・(D: III-46) 車輪マクーツ腕支持(ダウザー)
- ・(F: III-48) 車輪マクーツ(バウマン)

c) 棒下宙返り(逆上がり)倒立技は最大2回まで認められる(9技)

- ・(D: III-106) 棒下宙返り(単棒)倒立
- ・(E: III-107) 棒下宙返り(3/4)ひねり倒立
- ・(F: III-108) 棒下宙返り1回ひねり倒立(テンハイビン)
- ・(G: III-114) 棒下宙返り 5/4 ひねり倒立(ツオウ・シーション)
- ・(E: III-119) 棒下宙返り単棒倒立(※ヒーリー系の技へつなげた場合)(シャルロ)
- ・(G: III-120) 棒下宙返りマクーツ(ヤマムロ)
- ・(D: III-130) 横向き逆上がり 1/4 ひねり倒立
- ・(E: III-131) 横向き逆上がり(3/4)ひねり倒立(ニューエン)
- ・(E: III-137) 横向き逆上がり倒立直ちに片腕支持 3/4 ひねり支持(マローン)

d) 前振り上がりから倒立になる技は最大2回まで認められる(7技)

- ・(E: I-5) 前振り上がりひねり倒立
- ・(F: I-6) 前振り上がり 1/4 ひねり単棒倒立
- ・(E: I-11) 前振り上がりマクーツ腕支持(ソラキディス腕支持)
- ・(G: I-12) 前振り上がりマクーツ(ソラキディス)
- ・(C: I-15) ほん転 1/4 ひねり単棒横向き倒立(コフトゥン)
- ・(E: I-17) 前振り上がり片腕支持 1 回ひねり倒立(リチャード)
- ・(F: I-18) 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)

平行棒

5. 技として認められない原則やDスコアに関する他の詳細項目は、第7章と9-4条および、14-3条の減点表を参照のこと。

14-3条 平行棒特有の減点

D審判（ニュートラルディダクション）

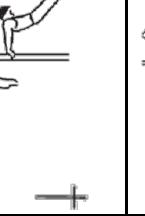
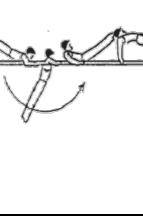
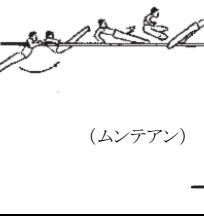
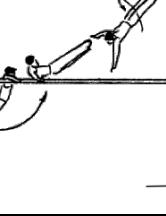
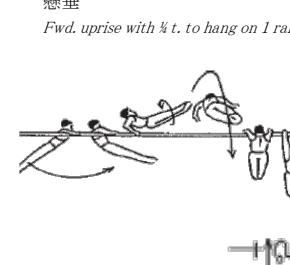
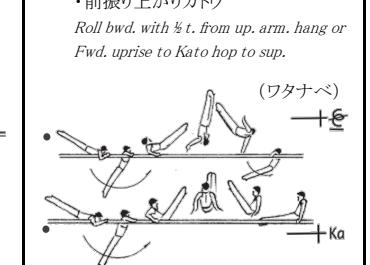
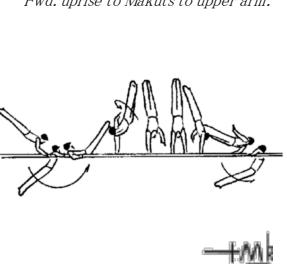
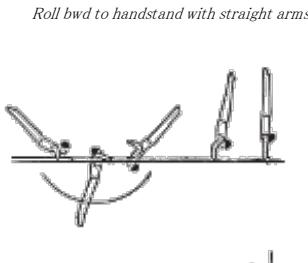
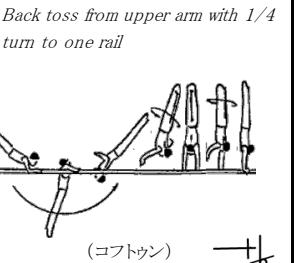
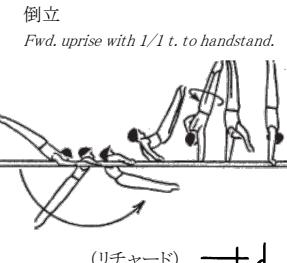
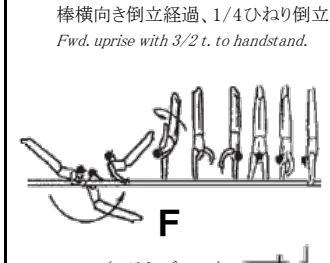
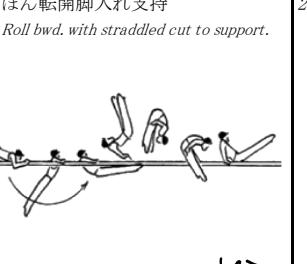
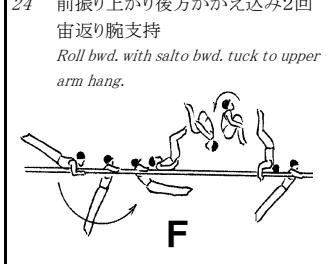
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
公式ウォームアップ時間を守らない（50秒）		個人戦：D 1 審判により決定点から0.30減点 団体戦：チーム得点から1.00 減点	

E審判

欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
片足で、あるいは足を振って開始する		●	
無価値な振り下ろし		●	
単棒、両棒でのコントロールされていない瞬時倒立	●		
単棒縦向き倒立になる技で、過度の手の開きや体のゆがみ（個々で）	●	●	●
器械にとびつく前に技を行う			●
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	●	●	●
倒立での手のずらしや歩き (毎回)	●		
モイや後方車輪系の技で水平位よりも早く脚がまがる	●	●	
バブサー等、水平位でバーを握り懸垂になる技で、膝をまげた懸垂からけ上がりを行う		●	

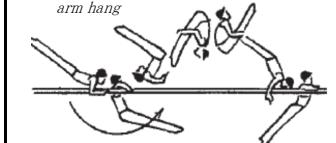
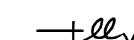
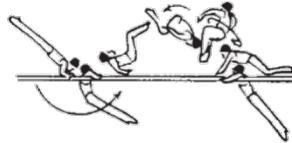
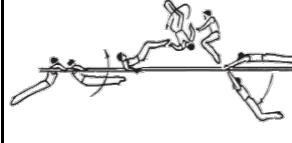
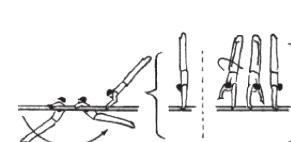
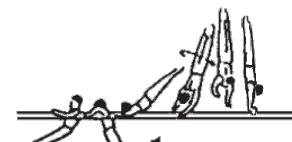
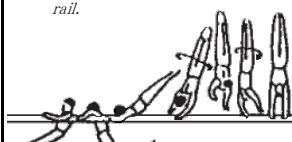
グループ I : 腕支持振動技

Elements starting in upper arm position

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 前振り上がり Forward uprise to support. 	2 前振り上がり開脚抜き倒立 Fwd. uprise and straddle cut bwd to handstand. 	3 前振り上がり開脚抜き懸垂 Fwd. uprise and straddle cut bwd to hang.  (ムンテアン)	4	5 前振り上がりひねり倒立 Fwd. uprise with $\frac{1}{2}$ t. to handstand. 	6 前振り上がり3/4(1/4)ひねり单棒 倒立 *单棒横向きかけ上がり系の技 に繋げた場合 Fwd. uprise with Stutzkehr 3/4 t. or 1/4 t. to handstand followed by a kip on one rail 
7 前振り上がり1/4ひねり单棒横向き 懸垂 Fwd. uprise with $\frac{1}{4}$ t. to hang on 1 rail. 	8 •ほん転ひねり腕支持 •前振り上がりカトウ Roll bwd. with $\frac{1}{4}$ t. from up. arm. hang or Fwd. uprise to Kato hop to sup.  (ワタナベ) + + +Ka	9	10	11 ソラキディス腕支持 Fwd. uprise to Makuts to upper arm. 	12 前振り上がり片腕支持3/4ひねり单 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 Fwd. uprise to Makuts to support.  G (ソラキディス) +Ml
13	14 ほん転倒立 Roll bwd to handstand with straight arms. 	15 ほん転1/4ひねり单棒横向き倒立 Back toss from upper arm with 1/4 turn to one rail  (コフトウン)	16	17 前振り上がり片腕支持1回ひねり 倒立 Fwd. uprise with 1/1 t. to handstand.  (リチャード)	18 前振り上がり片腕支持5/4ひねり单 棒横向き倒立経過、1/4ひねり倒立 Fwd. uprise with 3/2 t. to handstand.  F (ソラキディス2)
19	20 ほん転開脚入れ腕支持 Salto bwd. with straddled, cut to upper arm hang. 	21 ほん転開脚入れ支持 Roll bwd. with straddled cut to support. 	22	23	24 前振り上がり後方かかえ込み2回 宙返り腕支持 Roll bwd. with salto bwd. tuck to upper arm hang.  F (ドミトリエンコ)

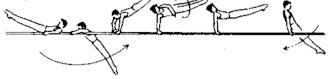
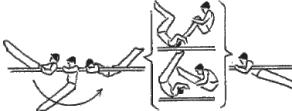
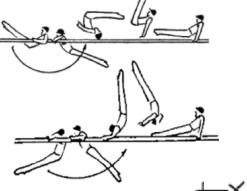
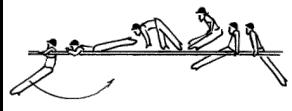
●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループ I : 腕支持振動技

<i>Elements starting in upper arm position</i>					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28	29	30 前振り上がり後方屈身2回宙返り 腕支持 <i>Roll bwd. with salto bwd. pike to upper arm hang</i>
					 G (リー・シャオペン) 
31	32	33	34 前振り上がり後方かかえ込み宙返り ひねり腕支持 <i>Roll bwd. with $\frac{1}{2}$ t. tuck to upper arm hang.</i>	35 前振り上がり後方かかえ込み宙返り ひねり懸垂 <i>Roll bwd. with $\frac{1}{2}$ t. tuck to hang.</i>	36
			 (ハラダ) 	 (ダルトン) 	
37	38 後ろ振り上がり(ひねり)倒立 <i>Bwd. uprise to handstand (or with $\frac{1}{2}$ t.)</i>	39	40 後ろ振り上がりとびひねり倒立 <i>Bwd. uprise with $\frac{1}{2}$ t. hop to handstand.</i>	41 後ろ振り上がりとび3/4ひねり 単棒横向き倒立 <i>Bwd. uprise with $\frac{3}{4}$ t. hop to hdst. on 1 rail.</i>	42
	 +↓		 +↑	 +↑!	
43	44 後ろ振り上がりひねり開脚抜き腕支持 <i>Bwd. uprise with $\frac{1}{2}$ t. and straddle cut bwd. to sup.</i>	45 後ろ振り上がりひねり開脚抜き支持 <i>Bwd. uprise with $\frac{1}{2}$ t. a. strad. cut bwd. to sup.</i>	46	47	48
	 +⊖	 +⊖>			

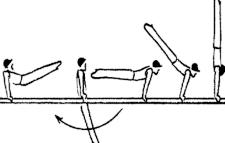
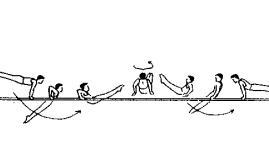
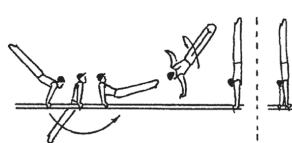
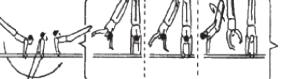
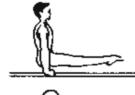
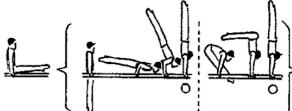
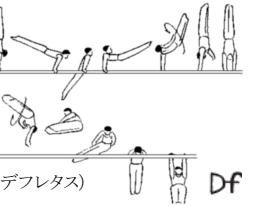
●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループ I : 腕支持振動技

<i>Elements starting in upper arm position</i>					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50 後ろ振り上がりひねり支持 <i>Bwd. uprise with $\frac{1}{2}$ t. to support.</i>	51 後ろ振り上がり前方かえ込み (屈身) 宙返り腕支持 <i>Bwd. uprise and 5/4 salto fwd. t. p. to up.arm hang.</i>	52 後ろ振り上がり前方屈身(伸身) 宙返り支持 <i>Bwd. uprise and salto fwd. pike or straight to support.</i>	53	54 後ろ振り上がり前方かえ込み2回 宙返り腕支持 <i>Bwd. uprise and double salto fwd. tuck to upper arm hang.</i>
		 (ヤマワキ)			 F
55	56	57	58	59 後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き 腕支持 <i>Bwd. uprise and 5/4 salto fwd. straddled to up. arm hang.</i>	60 後ろ振り上がり前方宙返り開脚抜き 懸垂 <i>Bwd. uprise and 5/4 salto fwd. straddled to hang.</i>
				 (ハクニック)	 (ハクニック2) +→○> i F
61 後ろ振り上がり開脚入れ屈腕支持 <i>Bwd. uprise and straddled cut or flank over to support, bent arm.</i>	62 後ろ振り上がり開脚入れ伸腕支持 <i>Bwd. uprise and strad. cut or flank over to sup. str. arm.</i>	63	64	65	66
 +→○	 +→				
67	68	69	70	71	72

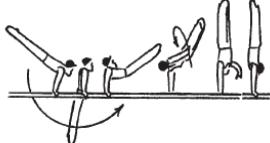
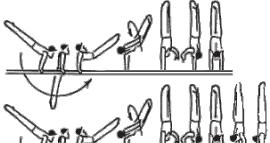
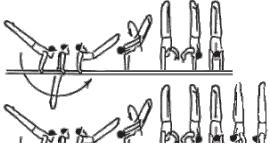
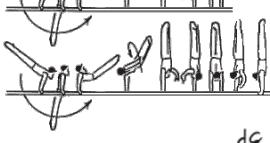
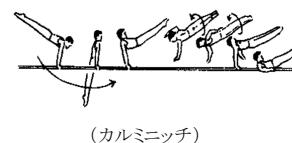
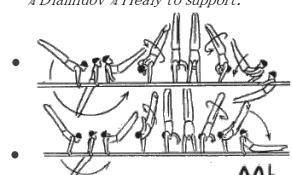
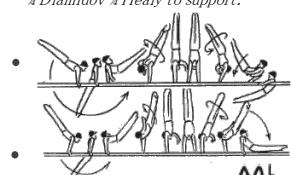
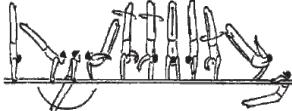
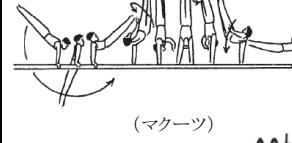
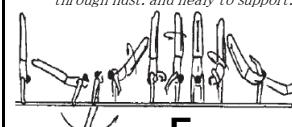
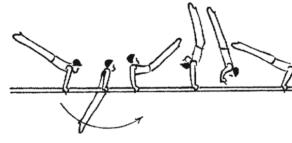
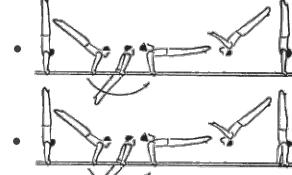
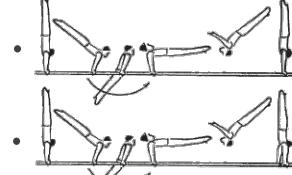
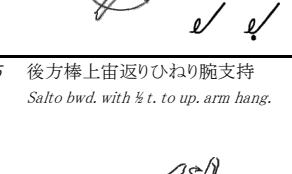
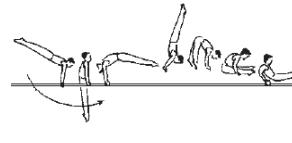
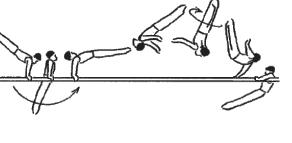
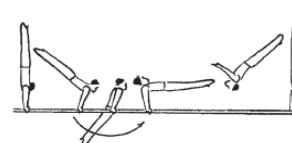
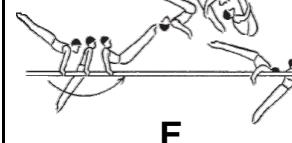
●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループII:両棒での支持技

Elements in support or through support on 2 bars					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 後ろ振り倒立 Any swing to handstand.  A	2 屈腕前振り上向きとび転向 Bent arm swing fwd. to hop & t. to support.  (カトウ) Ko	3 前振りひねり(単棒)倒立 Stützkehr fwd. to hdst.(to 1 or 2 bars).  S	4 •前振り(後方棒上宙返り)1/4ひねり 単棒倒立 •前振り3/4ひねりとび(軸手と反対側の)単棒横向き倒立 Stützkehr fwd. to handstand (1 rail (also with additional 1/4 or 3/4 turn to handstand)) (ビロゼル チェフ/ピータース)(ディミック)  S B	5	6
7 •脚前挙支持(2秒) ・単棒横向き脚前挙支持(2秒) Any L-sit on 1 or 2 rails (2 s.).  L	8 •屈腕伸身力倒立(2秒) ・伸腕屈身(開脚)力倒立(2秒) Any press w. bent arm str. body, or str. arm bent body to hdst., on 1 or 2 rails (2 s.) also straddled.  L B	9 ディアミドフひねり腕支持 Diamidov and 1/2 turn to upper arms.  (サラザール) dE	10 前振り片腕支持3/4ひねり単棒 横向き倒立経過背面とび懸垂 % Diamidov and rear vault to side hang on 1 bar.  (デフレタス) Df	11	12
13 前振り開脚抜き支持 Straddle cut fwd. to support.  Z	14 前振り開脚抜き倒立 Straddle cut fwd. to hdst.  Z B	15 前振り開脚抜き懸垂 Straddle cut fwd. directly to hang  (バボス) Z I	16	17	18
19 後ろ振り開脚入れ支持 (脚前挙支持:2秒) Straddle cut fwd. to support or L-sit (2 s.).  Z L	20	21	22	23	24

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

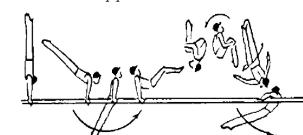
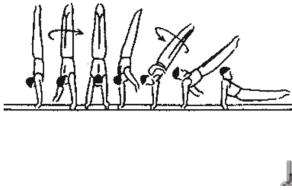
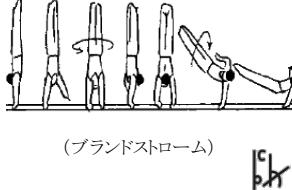
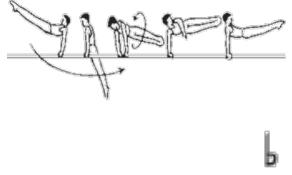
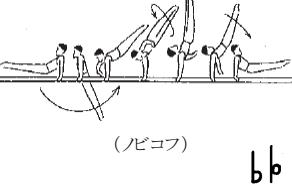
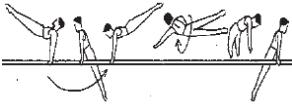
グループII:両棒での支持技

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27 前振り片腕支持1回ひねり倒立 Swing fwd. with 1/1 t. on 1 arm to handstand.  (ディアミドフ)  d d	28 ディアミドフ(1/4)ひねり Diamidov with $\frac{1}{4}$ or $\frac{1}{2}$ t. to handstand.  •  dE	29	30
31	32 前振り1回ひねり腕支持 Swing fwd. w. 1/1 t. to up. arm hang.  (カルミニッチ)  SE	33 •マクーツ腕支持 •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 Makuts to upper arm hang or % Diamidov $\frac{3}{4}$ Healy to support.  •  Mk	34 ゾンダーランド腕支持 Swing forward with 5/4 t. on one arm throughhdst. and healy to up. arm.  Z	35 前振り片腕支持3/4ひねり単棒倒立 経過、軸手を換えて3/4ひねり支持 % Diamidov & % Healy on the other hand to supp.  (マクーツ) Mk	36 前振り片腕支持5/4ひねり単棒倒立 経過、軸手を換えて片腕支持5/4ひ ねり支持 Swing forward with 5/4 t. on one arm through hdst. and healy to support.  F (ゾンダーランド) Z
37	38 前振り倒立肩転位支持 Swing fwd. to handstand, hop to support.  (カルバロ)  Ca	39 後方棒上宙返り(単棒)倒立 Salto bwd to handstand. Also to one rail.  •  e e	40 後方棒上宙返り開脚入れ支持 Salto backward with straddle cut to support.  ✓	41	42
43	44	45 後方棒上宙返りひねり腕支持 Salto bwd. with $\frac{1}{2}$ t. to up. arm hang.  (ツミロビッチ) ●	46 後方棒上宙返り単棒倒立 *ヒーリー系の持へつけた場合 Salto bwd to handstand 1 rail (connected to Healy type element)  ●	47 後方棒上かかえ込み2回宙返り 腕支持 Double salto tuck to upper arm hang.  (モリスエ) ●	48 後方棒上屈身2回宙返り腕支持 Double salto pike to up. arm hang.  F (ファン・リーピン) ●

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループⅡ：両棒での支持技

Elements in support or through support on 2 bars

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51	52 後方棒上かかえ込み宙返りひねり腕支持 3/2 salto bwd. with $\frac{1}{2}$ t. to upper arm hang.  (スアレス) Su	53	54 後方棒上2回宙返りひねり腕支持 Double salto backwards with half turn to upper arm.  (クアビタ) Qu
55	56 倒立1/4ひねり直ちに片腕支持3/4ひねり支持 Handstand. with $\frac{1}{4}$ t. and fall back to support with $\frac{3}{4}$ t.  JK	57 倒立3/4ひねり直ちに片腕支持3/4ひねり支持 Handstand. with $\frac{3}{4}$ t. and fall back to support with $\frac{3}{4}$ t.  (ブランドストローク) BC	58	59	60
61	62 後ろ振りひねり支持 Stützkehr bwd. to support.  b	63 後ろ振り倒立経過ひねり支持 Stützkehr bwd. through hast. to support.  (ノビコフ) bb	64	65	66
67	68	69 後ろ振りひねり開脚抜き支持 Stützkehr bwd. with straddle cut bwd. to sup.  b>	70	71	72

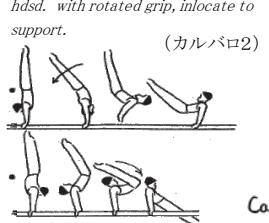
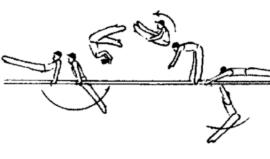
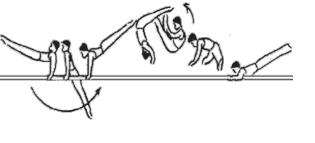
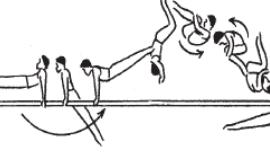
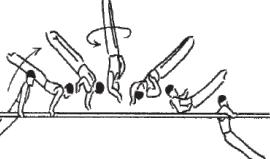
●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループII:両棒での支持技

Elements in support or through support on 2 bars

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73 (単棒) 倒立からヒーリー腕支持 Healy to upper arm hang (also from handstand on 1 rail). h	74 単棒倒立になる振動技(B難度以上) からヒーリー腕支持 Following a swing element (min. B) to handstand on 1 rail, Healy to upper arm hang. Min. B h	75 (単棒) 倒立から片腕支持1回ひねり 支持 Healy to support (also from handstand on 1 rail). (ヒーリー) h	76 単棒倒立になる振動技(B難度以上) からヒーリー支持 Following a swing element (min. B) to hdst on 1 rail, Healy (360° or more) to support. Min. B h	77	78
79	80	81 後ろ振りとびひねり倒立 Swing bwd. with $\frac{1}{2}$ t. hop to hdst.	82 後ろ振りとび3/4ひねり倒立 Swing bwd. with $\frac{3}{4}$ t. hop to hdst.	83 後ろ振りとび1回ひねり倒立 Swing bwd. with 1/1 t. hop to hdst. (ギャツン) 1E	84 後ろ振りとび5/4ひねり倒立経過1/4 ひねり倒立 Gatson I with $\frac{1}{4}$ t to hdst. on 1 rail and $\frac{1}{4}$ t. hdst. on 2 rails. F (ギャツン2) 1E
85	86 単棒倒立から3/4(1/2)ひねり倒立 From handstand on 1 rail, $\frac{3}{4}$ or $\frac{1}{2}$ t. fwd. or bwd. In handstand. 	87	88	89	90
91 •(後ろ振り) 倒立ひねり •(後ろ振り) 倒立ひねり(2秒) Any handstand, with $\frac{1}{2}$ turn. (also with 2 s.) 	92 (後ろ振り) 倒立1回ひねり Any 1/1 pirouette in handstand on 2 rails. 	93	94	95	96

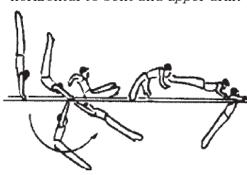
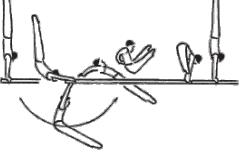
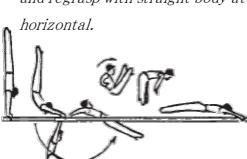
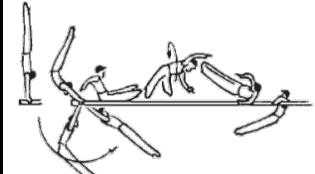
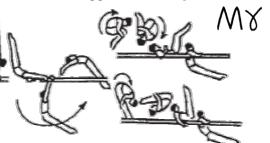
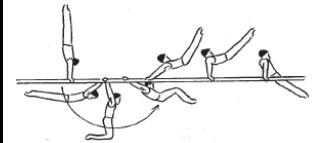
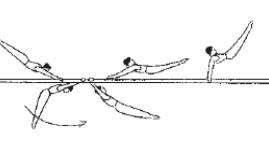
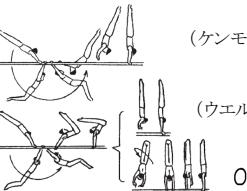
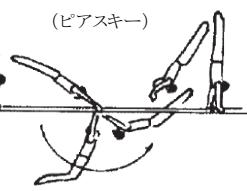
グループII:両棒での支持技

Elements in support or through support on 2 bars					
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97	98	99 ・倒立から前方宙返り支持 ・倒立から肩転位支持 <i>From hdst., salto fwd to support or from hdst. with rotated grip, inlocate to support.</i> (カルバロ2)  Co ₂	100	101 前方宙返り開脚抜き懸垂 <i>5/4 salto fwd. straddle directly to hang.</i>  (リー・ヨルホン/ササキ) 	102
103	104 前方かかえ込み(屈身)宙返り腕支持 <i>5/4 salto fwd. tuck or pike to upper arm hang.</i>  ● 	105 前方宙返り支持 <i>Salto fwd to support.</i>  ● 	106 前方宙返り開脚抜き腕支持 <i>5/4 salto fwd. straddled to up. arm hang.</i>  ● 	107 前方宙返り開脚抜き屈腕支持 <i>5/4 salto fwd. strad. to bent arm sup.</i>  ● 	108
109	110	111 前方屈身宙返り懸垂 <i>Salto fwd. piked. to hang.</i>  (ファレス2)  ● 	112	113 前方かかえ込み2回宙返り腕支持 <i>Double salto fwd. t. to up. arm hang.</i>  ● 	114 前方屈身2回宙返り腕支持 <i>Double salto fwd. p. to up. arm hang.</i>  F  ● 
115	116	117 前方伸身宙返り腕支持 <i>5/4 salto forward str. to upper arm hang</i>  ● 	118	119 前方宙返り1回ひねり腕支持 <i>Salto fwd. with 1/1 t. to up. arm hang.</i>  (ウルジカ)  ● 	120

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループIII：長懸垂・逆懸垂振動技

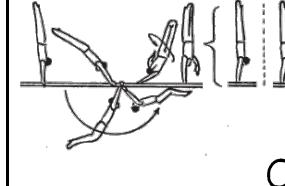
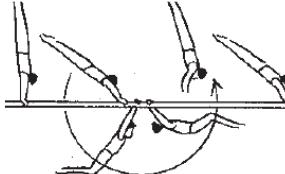
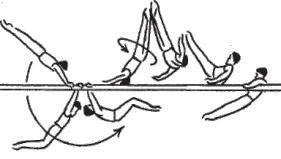
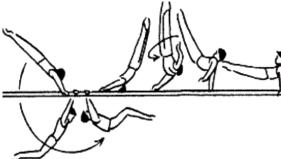
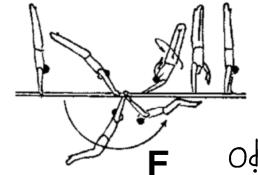
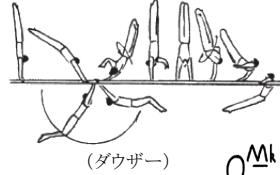
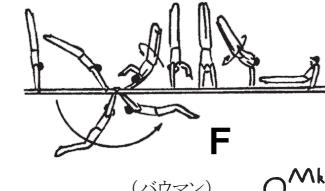
Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1	2	3 バブサー腕(屈腕)支持 Swing forward, straddle cut backward, and regrasp with straight body at horizontal to bent and upper arm.  (アルサディ) T	4 伸膝で振り下ろし懸垂前振り上がり 開脚抜き倒立 Moy piked with straddle bwd to hdst.  (ティップベルト) T	5 懸垂前振り上がり開脚抜き伸身 かつ水平位で懸垂 Swing forward, straddle cut backward, and regrasp with straight body at horizontal.  (バブサー) Bv	6
7	8 懸垂前振り上がり開脚(閉脚)抜き ひねり腕支持 Moy piked with stradd. cut bwd. and % t. to up. arm hang (also legs together).  ME	9 伸膝で振り下ろし懸垂前振り上がり 1回ひねり腕支持 Moy piked with 1/1 t. to up. arm hang.  (ノレット) ME	10 伸膝で振り下ろし懸垂前振り上がり 前方かえ込み(屈身or開脚)宙返り腕支持 Moy and salto fwd. tuck, pike, or straddled, to upper arm hang.  (ジラルド) M&Y	11	12
13	14 懸垂前振り上がり(肩転位)支持 *膝をまげて懸垂 Moy to support bent legs (also without grip release).  MZ	15 懸垂前振り上がり(肩転位)支持 *伸膝で懸垂 Moy to support str. legs (also without grip release).  (モイ) M	16	17	18
19	20	21 後方(背面)車輪(单棒)倒立 後方(背面)車輪1/4(1/2)ひねり倒立 Giant swing bwd. to hdst. or with inlocation fwd. (also with % or % turn and to one rail).  (ケンモツ)  (ウエルス) OE	22 後方車輪单棒縦向き倒立 *ヒーリー系の持へつけた場合 Giant swing bwd. to hdst. on one rail (connected to Healy type element).  (ピアスキ) O	23	24

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

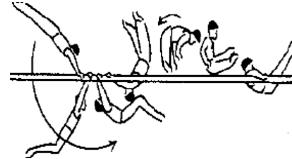
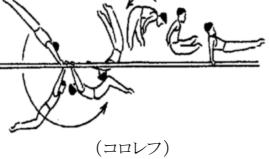
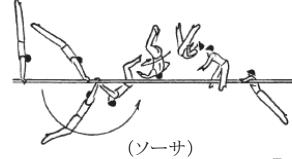
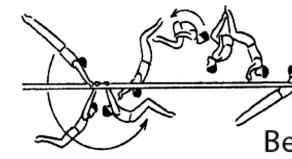
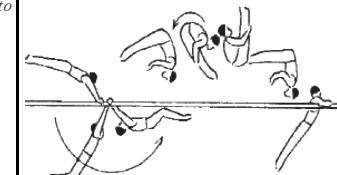
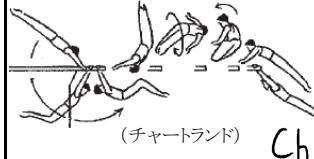
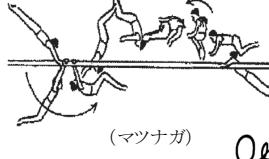
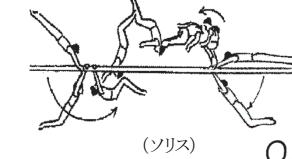
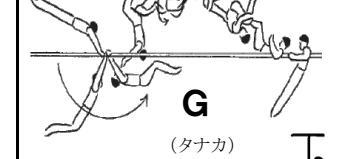
グループIII：長懸垂・逆懸垂振動技

Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28	29 車輪ディアミドフ(単棒倒立) Giant swing bwd. with Diamidov to handstand, also to one rail.	30 車輪ディアミドフ(1/4)ひねり Giant swing Diamidov with $\frac{1}{4}$ or $\frac{1}{2}$ t. to handstand.  Po
31	32	33	34	35	36
37	38 後方伸身宙返り懸垂 Swing down with salto bwd. straight to hang  Oi	39 懸垂前振り後方宙返りひねり腕支持 Giant swing bwd. with $\frac{1}{2}$ t. to upper arm hang.  (グシケン) Oe	40 懸垂前振り後方宙返りひねり支持 Giant swing bwd. with 1/2 t. to support.  (マリニチ) Ma	41	42 車輪ディアミドフ単棒倒立 *ヒーリー系の技へつなげた場合 Giant swing, bwd. with Diamidov to handstand to one rail (connected to Healy type element).  F Po
43	44	45	46 車輪マクツ腕支持 Giant swing bwd. with Makuts to upper hang.  (ダウザー) Omk	47	48 車輪マクツ Giant swing bwd. with Makuts.  F (バウマン) Omk

グループIII：長懸垂・逆懸垂振動技

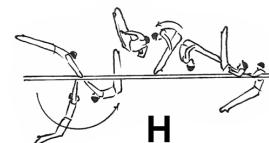
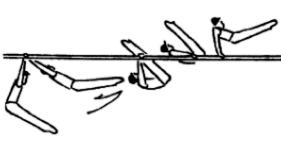
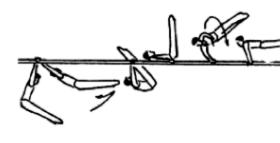
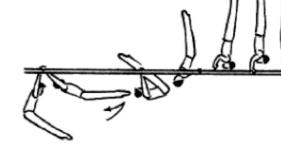
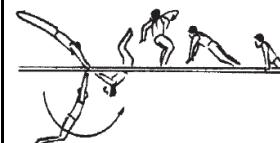
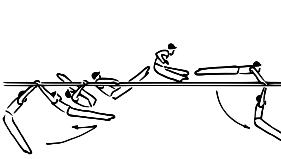
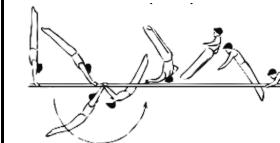
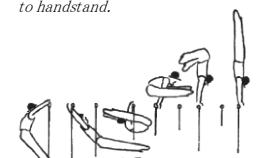
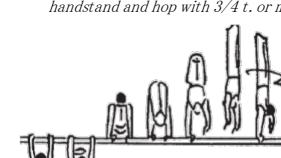
Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50 後方車輪開脚入れ腕支持 Giant swing bwd. with straddled cut to upper arm hang	51	52 後方車輪開脚入れ支持 Giant swing bwd. with straddle cut to support or bent arms support. (コロレフ)	53 懸垂前振り後方かかえ込み宙返りひねり開脚抜き腕支持 Giant swing bwd. with $\frac{1}{2}$ t. and straddled cut bwd. to upper arms. (ソーサ)	54
					
	O ₂		O>	S _o	
55	56	57	58	59 懸垂前振り後方かかえ込み2回 宙返り腕支持 From giant. sw. bwd., double salto tuck to upper arm hang.	60 屈身ベーレ Belle piked.
					
				(ベーレ) Be Oll	F Bev Ollv
61	62	63	64	65	66 ベーレ1回ひねり Belle with 1/1 turn.
					
					H (キンテロ) Q
67	68	69 棒端懸垂前振り後方宙返りひねり懸垂 Giant swing bwd. and salto with $1/2$ t to hang on the end.	70 懸垂前振り後方かかえ込み宙返り ひねり腕支持 Giant swing bwd. and salto with $1/2$ t to up. arm hang.	71 懸垂前振り後方かかえ込み宙返り ひねり懸垂 Giant swing bwd. and salto with $\frac{1}{2}$ t to hang.	72 懸垂前振りひねり前方かかえ込み2回 宙返り腕支持 Giant swing bwd. with $1/2$ t. and $3/2$ salto fwd to up arm hang.
					
		(チャートランド) Ch	(マツナガ) Oz	(ソリス) Oxi	G (タナカ) Ta

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループIII:長懸垂・逆懸垂振動技

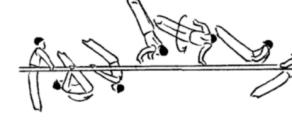
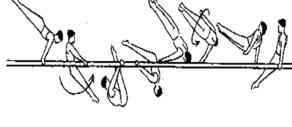
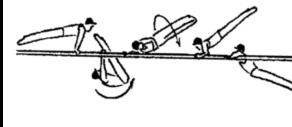
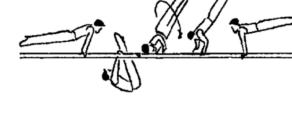
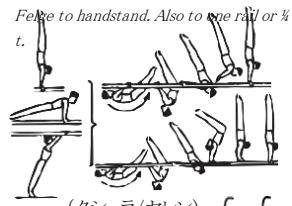
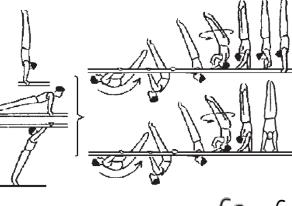
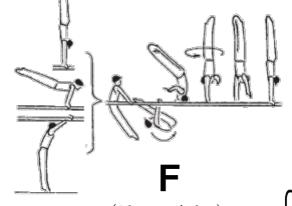
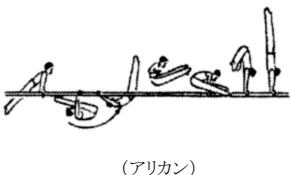
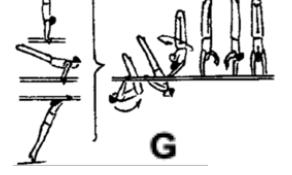
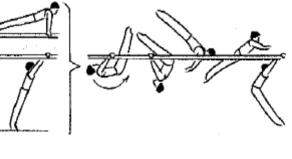
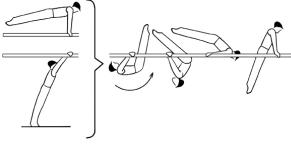
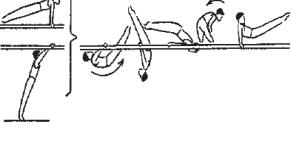
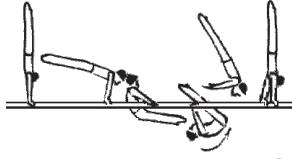
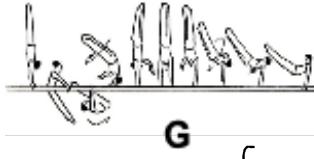
Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73 け上がり支持 Glide kip.	74 け上がりひねり支持 Glide kip with $\frac{1}{2}$ t. to support.	75 後方け上がり倒立 Glide kip bwd. to hdst.	76	77 懸垂前振り後方かかえ込み宙返り ひねり支持 Giant swing bwd. and salto with $1/2$ t to support.	78 懸垂前振りひねり前方屈身2回宙返り り腕支持 Giant swing bwd. with $1/2$ t. and $3/2$ salto fwd niked to upper arm hang.  H (エスパルサ) O <small>●</small> ●
 ○	 ○!	 ○↑		 (トレス) O <small>●</small>	
79	80 け上がり開脚抜き(両棒or単棒)倒立 Glide kip to straddled cut bwd. handstand on 1 or 2 rail.  ○>!	81 け上がり開脚抜き懸垂 Glide kip to straddled cut bwd. to hang.  (オオクボ) ○>!	82	83 懸垂前振り後方伸身宙返りひねり 腕支持 Giant swing bwd. and salto with $\frac{1}{2}$ str to upper arm hang  (フォーキン) O <small>●</small> ●	
85	86 単棒横向き開脚浮腰上がり支持経過 倒立 Glide kip one rail through L-sit straddled to handstand.  ○>!	87 単棒横向き閉脚浮腰上がり支持経過 倒立 Glide kip through L-sit piked to handstand.  ○↑	88 単棒横向き閉脚浮腰上がり支持経過 とび $3/4$ 以上ひねり倒立 Glide kip through L-sit piked to handstand and hop with $3/4$ t. or more.  ○↑↑	89	90
91	92 単棒横向き閉脚浮腰上がり脚上举支 持経過とびひねり反対の棒に懸垂 Glide kip through V-sit and hop 1/2 turn to hang on other rail.  (リー・ドンファ) ○!	93	94	95	96

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

グループIII:長懸垂・逆懸垂振動技

Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97 棒下振り出し腕支持 Cast to upper arm hang.	98 棒下振り出し支持 Cast to support.	99 逆上がり(棒下宙返り)ひねり腕支持 Felge with 1/2 t. to upper arm hang.	100 逆上がり(棒下宙返り)宙返りひねり支持 Felge with 1/2 t. to rear support.	101	102
					
U	U!	f	f!		
103	104 棒下振り出しひねり腕支持 Cast with 1/2 t. to up. arm hang.	105 棒下振り出しひねり支持 Cast with 1/2 t. to support.	106 •逆上がり(棒下宙返り)(単棒)倒立 •逆上がり(棒下宙返り)1/4ひねり倒立 Felge to handstand. Also to one rail or $\frac{1}{4}$ t. (クシェラ/セレン) fe f	107 逆上がり(棒下宙返り)(3/4)ひねり倒立 Felge with $\frac{3}{4}$ or $\frac{1}{2}$ t. to handstand. fe fe	108 逆上がり(棒下宙返り)1回ひねり倒立 Felge with 1/1 t. to handstand. F (テンハイビン) fe
					
U	U	U	(クシェラ/セレン) fe f	fe fe	(テンハイビン) fe
109	110	111 棒下振り出し開脚抜き倒立 Cast to straddle cut backward to handstand. (アリカン)	112	113	114 逆上がり(棒下宙返り)5/4ひねり倒立 Felge with 5/4 t. to handstand. G (ゾウ・ーション) fe
					
		U>f			
115 逆上がり(棒下宙返り)懸垂 Felge with travel to hang	116 逆上がり(棒下宙返り)支持 Felge to support	117 逆上がり(棒下宙返り)直接開脚入れ支持 Felge with immed. straddle cut to support.	118	119 逆上がり(棒下宙返り)単棒倒立 *ヒーリー系の技へつかげた場合 Felge to one rail handstand (connected to Healy type element). (シャルロ) f	120 逆上がり(棒下宙返り)マクツ Felge through handstand to Makuts. G (ヤマムロ) f Mk
					
fi	f!	f>			

グループIII：長懸垂・逆懸垂振動技

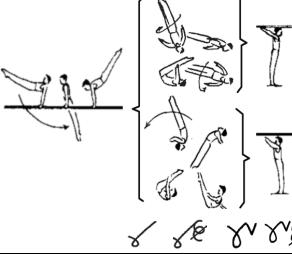
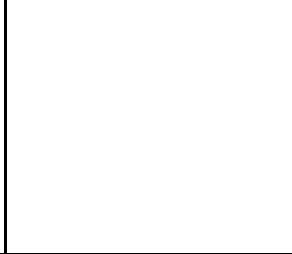
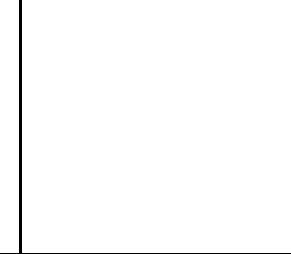
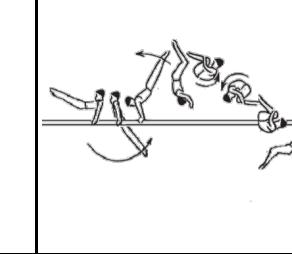
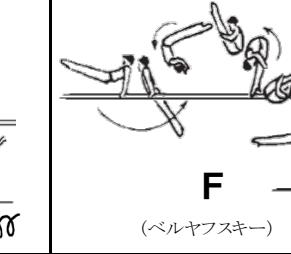
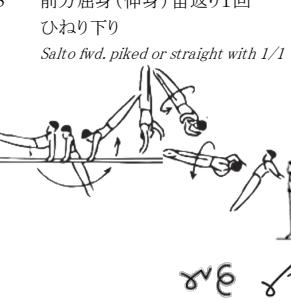
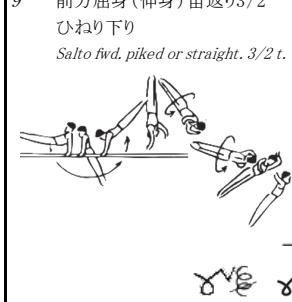
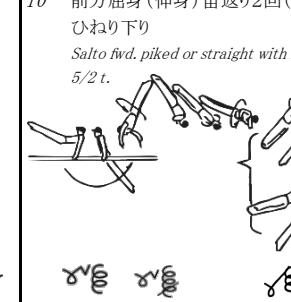
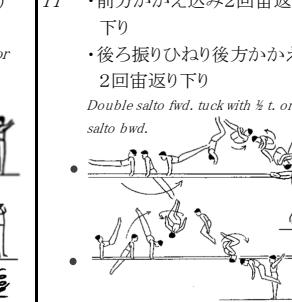
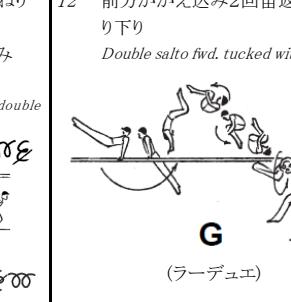
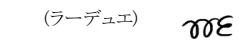
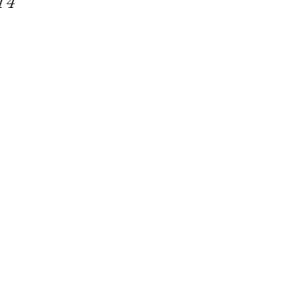
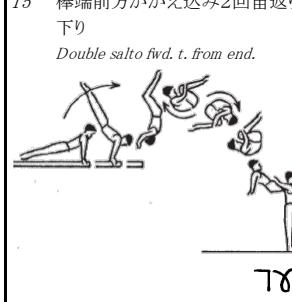
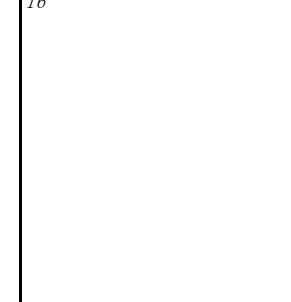
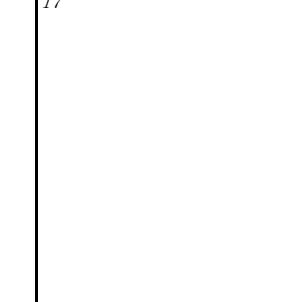
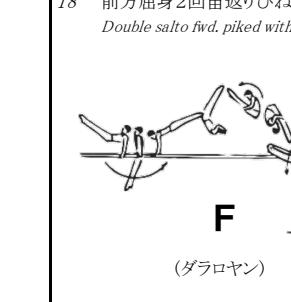
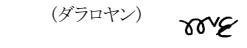
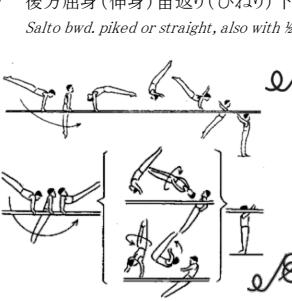
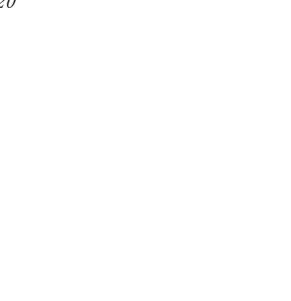
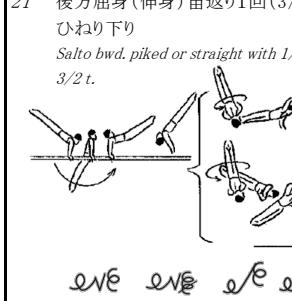
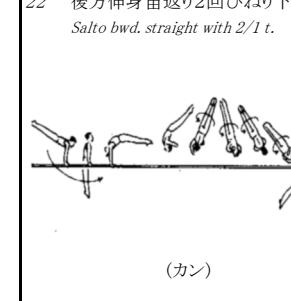
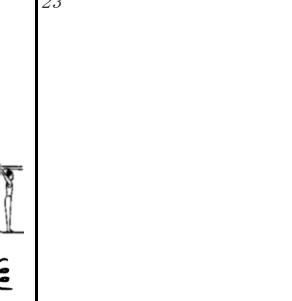
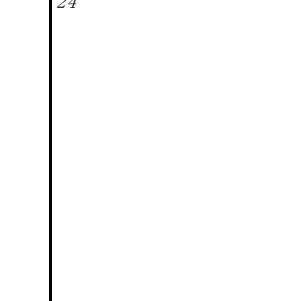
Long swings in hang on 1 or 2 bars and Underswings

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
121	122 逆上がり(棒下宙返り)、かかえ込み姿勢でひねり腕支持 <i>Felge roll backward with tuck salto $\frac{1}{2}$ to upper arm hang.</i>	123 逆上がり(棒下宙返り)、伸身姿勢でひねり腕支持 <i>Felge roll backward with straight salto $\frac{1}{2}$ to upper arm hang.</i>	124	125 逆上がり(棒下宙返り)後方かかえ込み宙返り腕支持 <i>Felge with salto bwd tuck to upper arm hang.</i>	126 逆上がり(棒下宙返り)後方屈身宙返り腕支持 <i>Felge with salto bwd p. to up. arm hang.</i>
	(ギャニオン) ● Ga	(ギャニオン2) ● Ga 2		(テハダ) ● fe	(フアレス) ● fe _v
127 前方棒下宙返り支持 <i>Felge forward to support.</i>	128 前方棒下宙返りひねり支持 <i>Felge forward with $\frac{1}{2}$ t. to support.</i>	129	130 横向き逆上がり1/4ひねり倒立 <i>Shoot up with $\frac{1}{4}$ t. to handstand.</i>	131 横向き逆上がり(3/4)ひねり倒立 <i>Shoot up with $\frac{1}{2}$ or 3/4 t. to handstand.</i>	132
		129			
133	134	135	136	137 横向き逆上がり倒立直ちに片腕支持 <i>Shoot up to handstand and fall back to support with $\frac{1}{4}$ turn.</i>	138
139	140	141	142	143	144

●印はFIGジュニアルールで禁止されている技を示す

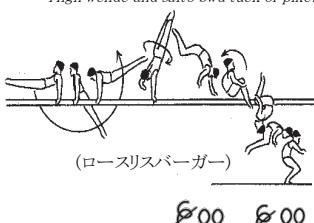
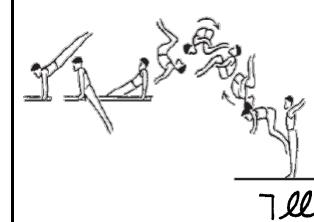
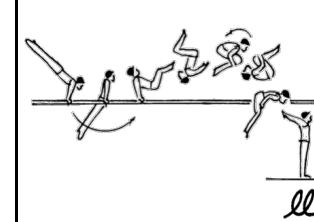
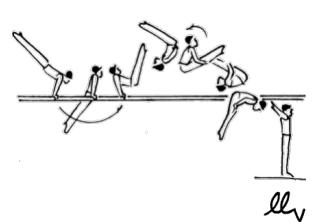
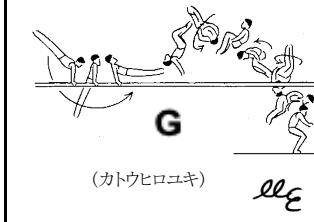
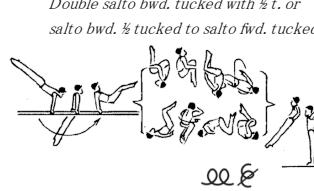
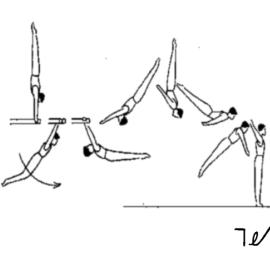
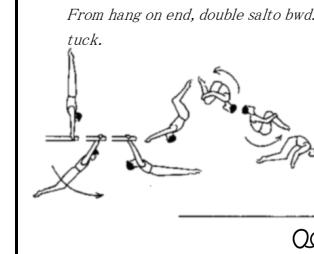
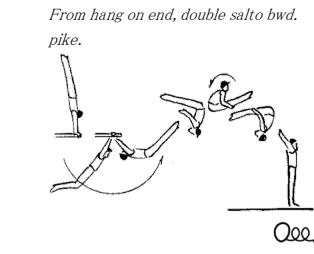
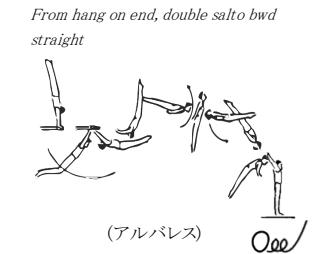
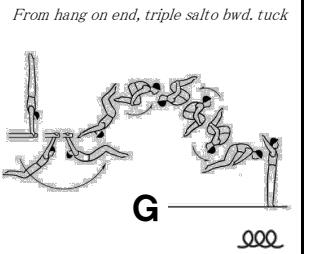
グループIV:終末技

Dismounts

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 前方屈身(伸身)宙返り(ひねり)下り Salto fwd. piked or straight also with $\frac{1}{2}$ t. 	2 	3 	4 	5 前方かかえ込み2回宙返り下り Double salto fwd. tucked. 	6 前方屈身2回宙返り下り Double salto fwd. piked.  F (ペルヤフスキ) 
7 	8 前方屈身(伸身)宙返り1回 ひねり下り Salto fwd. piked or straight with 1/1 	9 前方屈身(伸身)宙返り3/2 ひねり下り Salto fwd. piked or straight. 3/2 t. 	10 前方屈身(伸身)宙返り2回(5/2) ひねり下り Salto fwd. piked or straight with 2/1 or 5/2 t. 	11 • 前方かかえ込み2回宙返りひねり 下り • 後ろ振りひねり後方かかえ込み 2回宙返り下り Double salto fwd. tuck with $\frac{1}{2}$ t. or $\frac{1}{2}$ t. double salto bwd. • • 	12 前方かかえ込み2回宙返り1回ひね り下り Double salto fwd. tucked with 1/1 t.  G (ラーデュエ) 
13 	14 	15 棒端前方かかえ込み2回宙返り 下り Double salto fwd. t. from end. 	16 	17 	18 前方屈身2回宙返りひねり下り Double salto fwd. piked with 1/2 t.  F (ダラロヤン) 
19 後方屈身(伸身)宙返り(ひねり)下り Salto bwd. piked or straight, also with $\frac{1}{2}$ t. 	20 	21 後方屈身(伸身)宙返り1回(3/2) ひねり下り Salto bwd. piked or straight with 1/1 or 3/2 t. 	22 後方伸身宙返り2回ひねり下り Salto bwd. straight with 2/1 t.  (カン) 	23 	24 

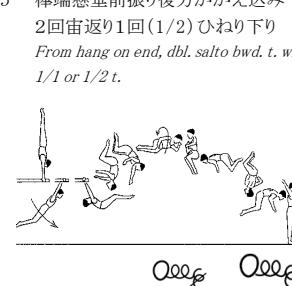
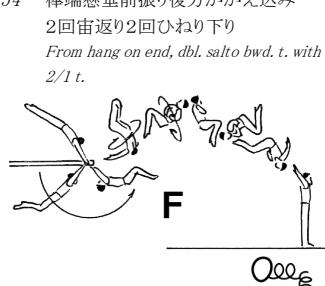
グループIV:終末技

Dismounts

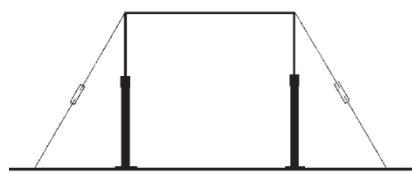
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26	27	28 後ろ振り片腕支持ひねり後方かえ込み(屈身)宙返り下り <i>High wende and salto bwd tuck or pike.</i> 	29	30
31	32 棒端後方かえ込み2回宙返り下り <i>Double salto bwd. tuck from end.</i> 	33 後方かえ込み2回宙返り下り <i>Double salto bwd. tuck.</i> 	34 後方屈身2回宙返り下り <i>Double salto bwd. pike.</i> 	35	36 後方かえ込み2回宙返り1回ひねり下り <i>Double salto bwd. t. with 1/1 t.</i> 
37	38	39	40 •後方かえ込み2回宙返りひねり下り •後方宙返りひねり前方かえ込み宙返り下り <i>Double salto bwd. tucked with 1/1 t. or salto bwd. 1/2 tucked to salto fwd. tucked.</i> 	41	42
43 棒端懸垂前振り後方伸身宙返り下り <i>From hang on end, salto bwd. straight.</i> 	44	45 棒端懸垂前振り後方かえ込み2回宙返り下り <i>From hang on end, double salto bwd. tuck.</i> 	46 棒端懸垂前振り後方屈身2回宙返り下り <i>From hang on end, double salto bwd. pike.</i> 	47 棒端懸垂前振り後方伸身2回宙返り下り <i>From hang on end, double salto bwd. straight.</i> 	48 棒端懸垂前振り後方かえ込み3回宙返り下り <i>From hang on end, triple salto bwd. tuck.</i> 

グループIV:終末技

Dismounts

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51	52	53 棒端懸垂前振り後方かかえ込み 2回宙返り1回(1/2)ひねり下り <i>From hang on end, dbl. salto bwd. t. with 1/1 or 1/2 t.</i>  Oee Oee	54 棒端懸垂前振り後方かかえ込み 2回宙返り2回ひねり下り <i>From hang on end, dbl. salto bwd. t. with 2/1 t.</i>  F Oee Oee
55	56	57	58	59	60
#	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72

第15章 鉄 棒



高さ：マット上から 260cm、床から 280 cm

15-1条 鉄棒の演技

鉄棒の演技は、器械の特性をいかし様々な握り手によってバーに近づいたり離れたりする振動技、ひねり技、手放し技を流動的に連続してダイナミックに表現されなければならない。

15-2条 演技の内容と構成

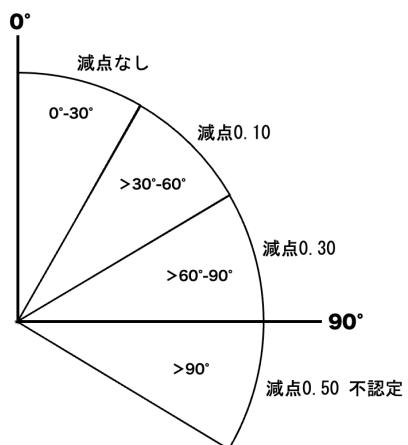
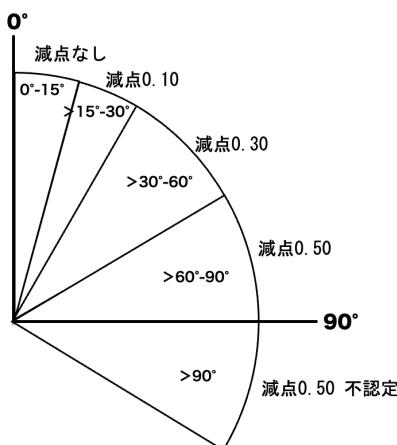
15-2条-1 演技実施について

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へは、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0.3の減点を伴う。
2. 実施と演技構成の方向性
 - a) 演技は、静止や停止なくすべて振動で実施しなければならない。
 - b) 全ての倒立になる、または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	- 0.10
>30° ~ 60°	- 0.30	- 0.30
>60° ~ 90°	- 0.50	- 0.50
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



鉄 棒

- c) 手放し技は、空中局面で明確な上昇を示さなければならない。
- 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、構成上の欠点として毎回 0.30 の減点となる。

例 1 : け上がり倒立や後ろ振り上がり倒立から

- 振り下ろして後方車輪
- シュタルダー
- 後方浮支持回転倒立
- ひねり大逆手懸垂、等

例 2 : 後ろ振り上がり倒立とび順手持ち換えから

- 振り下ろして後方車輪
- シュタルダー
- 後方浮支持回転倒立、等

※倒立位を基準として角度逸脱の減点も適用される。

- e) 宙返りをしてバーを越える手放し技は、車輪または連続される手放し技に続けなければならない。続かない場合はE審判により 0.3 の減点となる。
 - f) アドラー系の技は、倒立位から行う必要はない。
3. 演技実施の減点に関しては、第9章および9-4条、15-3条の減点表を参照のこと。

15-2条-2 Dスコアについて

1. 技のグループ(EG)

- I. 懸垂振動技
- II. 手放し技
- III. バーに近い技・アドラー系の技
- IV. 終末技

2. 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 (この逆も可)	= 0.10
D難度	+ D難度	= 0.10
D難度以上	+ E難度以上 (この逆も可)	= 0.20

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 (この逆も可)	= 0.20

注：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

鉄 棒

3. 補足説明

- a) 他に記載されていない限り、難度表に記載されている価値と技番号は、倒立や後ろ振り、その他の体勢から実施されても同じである。
- b) 他に記載されていない限り、いかなる握りで実施しても両手で実施する技と同価値で同一番号である。
- c) 両大逆手で終了することが要求されている技は、片手大逆手で終了する技よりも 1 段階高い難度である。
- d) 手放し技は、他のいかなる握りで開始しても、両手で実施される技と同価値で同一番号である。
- e) 他に記載されていない限り、いかなる握りで技を終了しても、両手で終了する技と同価値で同一番号である。
- f) ひねりを伴うすべてのエンドー、シュタルダー、ワライ系の技は、シュタルダーとび 3/2 ひねり系(III-40,41)の技を除いて、2つの技に分割される。
例： エンドー + 1回ひねり大逆手 = B+C
 シュタルダー + 1/2 ひねり大逆手 = B+B
- g) ひねりを伴うとび倒立技は、とび局面でひねりを開始しなければならず、ひねりが完了した後に2番目の手でバーを握らなければならない。ひねりが完了していれば片手ずつ握っても構わない。とび技は両手でバーを握った時点で完了とする。
- h) ひねりを伴うとび車輪について(クースト・リバルコ系)
 クースト
 - ・ 明確などびと滑らかなひねりで実施する。
 リバルコ
 - ・ 両手握りになったときに、その技の終了と判断する。
 - ・ 支持によるひねりではなく、明確などびと滑らかなひねりで実施されなければならない。
 - ・ 後方車輪とび 3/2 ひねり片手懸垂(リバルコ片手懸垂)は I-51 の後方車輪とび 3/2 ひねり片大逆手(または両逆手)と同価値で同一番号である。
 - ・ 後方車輪とびひねり系の技において、ひねりの数は 3/2 を上限とし、2 回以上のひねりはその価値が認められない。
 - ・ この規則は、シュタルダーからのとび 3/2 ひねりにも適用される。

- i) 閉脚シュタルダーからのリバルコ系やトカチエフ系は認められない。
- j) 片腕支持上のひねり技は、両手握りになったときに、その技が完了したと判断しなければならない。
- k) ピアッティ系の技が足裏支持回転から実施された場合、その価値は認められない。

4. 大逆手から実施された手放し技と終末技または、背面懸垂から実施された終末技は、通常の握りから実施された場合と同価値かつ同一番号である。

5. 特別な繰り返し

- a) 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。
- b) ひねり技について、同系の技は1回だけ実施することができる。2つ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。

鉄 棒

- c) トカチエフ系(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。
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。
7. トカチエフやヤマワキで1/2ひねる技において、十分なひねりがみられないものや、直接倒立まで持ち込むことができないものは、不認定となる。
8. アドラー・ヒネリ技から直接大逆手車輪や逆手背面車輪を認定されるためには、バーを越えなければならぬ。
9. ツオ・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0.5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。また、ツオ・リミンは難度を上げるために、他のいかなる技も組み合わせることはできない。
10. ヤマワキで減点なく実施するためには、伸身で垂直にバーを越えなければならない。過度の体のまがりや垂直に越す表現に乏しい実施減点であり、45°より大きい腰のまがりが見られた場合、B難度の手放し技として判定される。
11. 手放し技で落下した際、落下前に明確な懸垂局面が示された場合に難度が認定される。
12. 大逆手エンドー(III-99)の難度の認定を得るためには、大逆手倒立で開始し、大逆手でバーの真上を越える必要がある。
13. 大逆手車輪(I-68)と逆手背面車輪(I-69)の難度を得るためには、大逆手でバーの上を通過するだけであり、特にそれ以上の大逆手の車輪を回すことは必要としない。
- 例：1) 倒立から65°逸脱したアドラー～大逆手で真下とバーの上を通過し、再び大逆手で真下を通過してとび逆手持ち換え
=アドラー(C難度、0.5の角度減点) + 大逆手車輪(B難度)
- 2) アドラー倒立～大逆手で真下とバーの上を通過し、大逆手エンドー後に真下を通過してとび逆手持ち換え
=アドラー(C難度) + 大逆手車輪(B難度) + 大逆手エンドー(C難度)
14. 手放し技で1/2ひねりを伴い片大逆手で懸垂するものは、持つまでに90°以上のひねりを完了して、後ろ振り上がり倒立へ持ち込まなければならない。持つ際の不十分なひねりに対しては小・中・大の減点となる。
15. 前方浮腰回転開脚抜き懸垂(支持)(III-103)は車輪からでも、懸垂前振りからでもよい。
16. チェコ式車輪後の実施について
シュタイネマンからシュタルダーに続ける後方浮腰回転両足抜き支持において角度逸脱の減点はされないが、価値が与えられない。
17. エンドー、シュタルダー、ワライ、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演技を続ける必要がある。
18. 伸身トカチエフについて
バーを再び持つまで、全て伸身で実施しなければならない。両足がバーを越える前に45°以上の腰まがりがある場合、屈身トカチエフ(C難度)として認定される。バーを越えたのちに45°以上の腰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。
19. 技として認められない原則やDスコアに関する他の詳細項目は第7章および7-6条を参照のこと。

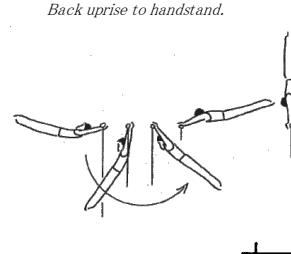
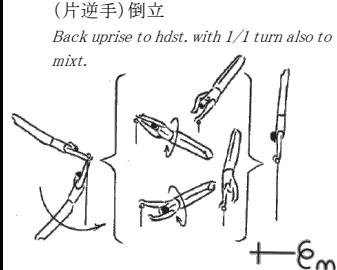
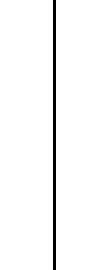
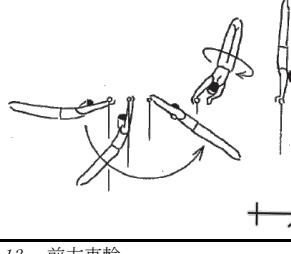
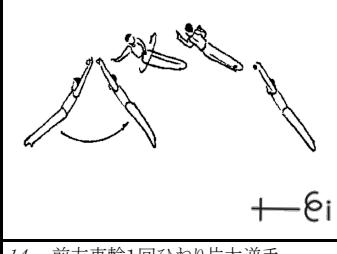
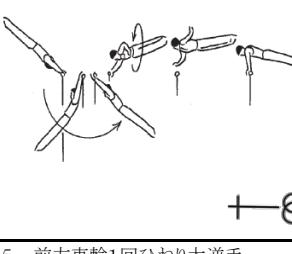
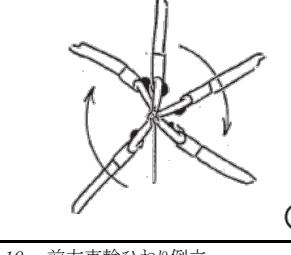
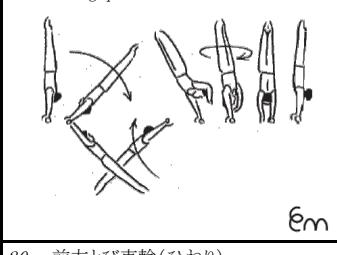
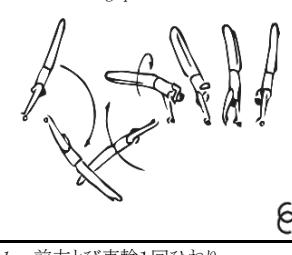
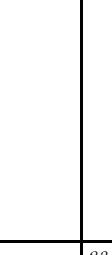
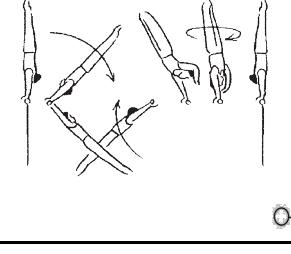
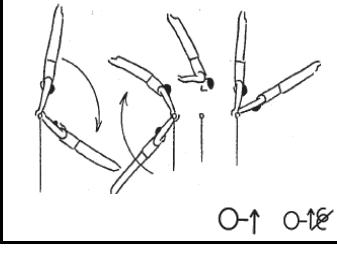
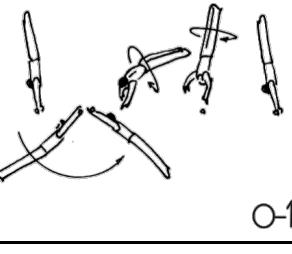
鉄 棒

15-3条 鉄棒特有の減点

E 審判

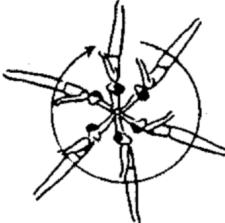
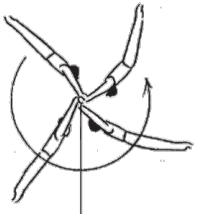
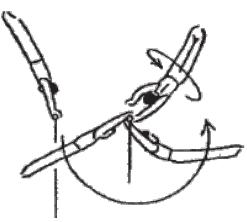
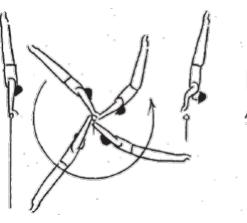
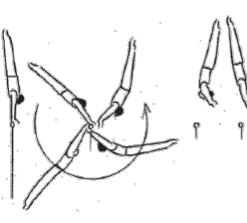
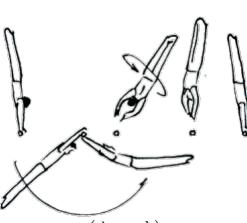
欠 点	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
鉄棒に懸垂する際に足が開く、または姿勢が乱れる		●	
倒立あるいは他の部分での停滞	●	●	
手放し技において雄大性に欠ける	●	●	
演技面からの逸脱	15°まで	15°を超える	
無価値な振れ戻り、振り下ろし		●	
認められていない、足裏支持や足でバーを蹴る技		●	
手放し技の後の握りでの腕のまがり	●	●	
振動中の膝のゆるみ	● (毎回)	● (毎回)	
技が意図する方向へ続かない ※逆方向に演技を続行した場合に適用		● (不認定)	
宙返りを伴いバーを越える手放し技で車輪技に続かない		●	
エンドー、シュタルダー、ワイラーの技の開始時における倒立位からの逸脱		●	
演技開始時の3回を超えたスイング		●	

グループ I : 懸垂振動技

<i>Long hang swings and turns</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6	G = 0.7	H = 0.8
I 後ろ振り上がり倒立 <i>Back uprise to handstand.</i> 	2 片逆手後ろ振り上がり1回ひねり (片逆手) 倒立 <i>Back uprise to hdst. with 1/1 turn also to mixt.</i> 	3 	4 	5 	6 		
7 後ろ振り上がりひねり倒立 <i>Back uprise to handstand with 1/2 turn.</i> 	8 後ろ振りとび1回ひねり懸垂 <i>Swing bwd. and pirouette to hang.</i> 	9 後ろ振り上がりとび1回ひねり支持 <i>Swing bwd. and pirouette to support.</i> 	10 	11 	12 		
13 前方車輪 <i>Giant swing fwd.</i> 	14 前方車輪1回ひねり片大逆手 <i>Giant swing fwd. with 1/1 turn in mixt grip.</i> 	15 前方車輪1回ひねり大逆手 <i>Giant swing fwd. with 1/1 turn in double elgrip.</i> 	16 	17 	18 		
19 前方車輪ひねり倒立 <i>Giant swing fwd. with 1/2 t. thr. hdst.</i> 	20 前方とび車輪(ひねり) <i>Flying giant swing fwd. or with 1/2 turn.</i> 	21 前方とび車輪1回ひねり <i>Flying giant swing fwd. with 1/1 t.</i> 	22 	23 	24 		

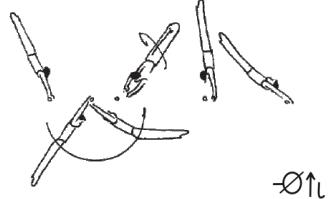
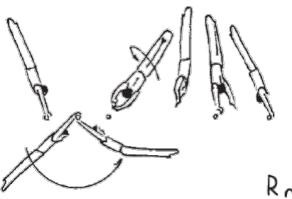
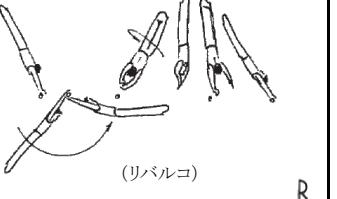
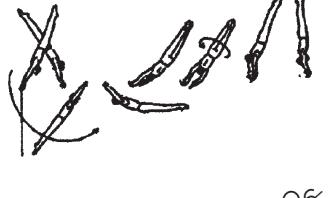
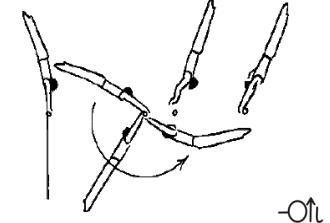
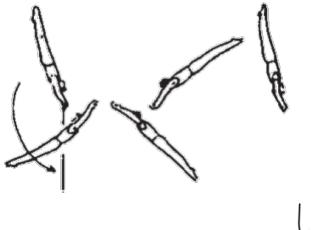
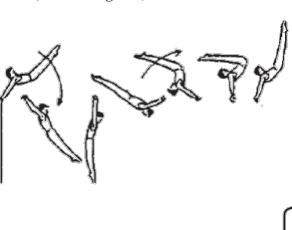
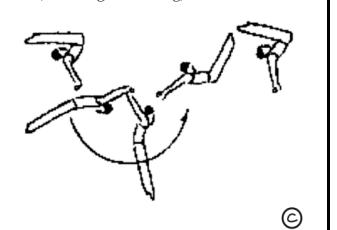
グループ I : 懸垂振動技

Long hang swings and turns

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25	26 前方片手車輪 Giant swing fwd. with one arm in ungr.	27 前方車輪1回ひねり片手大逆手後ろ振り上がり1回ひねり倒立 On one arm, giant swing fwd. w. 1/1 t. to el-grip and 1/1 t.  ○-	28	29	30
31 後方車輪 Giant swing bwd.	32 後方片手車輪 One arm giant swing bwd.  ○-	33	34	35	36
37 後方車輪ひねり倒立 Giant swing bwd. with 1/2 turn.  b	38	39	40	41	42
43 後方車輪とび逆手持ち換え Giant swing bwd. with hop to undergrip.  ○↑	44 後方とび車輪 Flying giant swing bwd.  ○↑	45 後方とび車輪1回ひねり Flying giant swing bwd. with 1/1 t.  (クース) ↑e	46	47	48

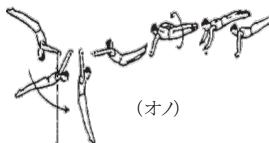
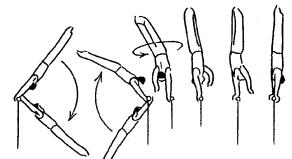
グループ I : 懸垂振動技

Long hang swings and turns

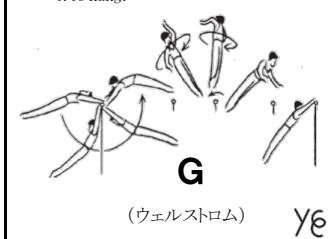
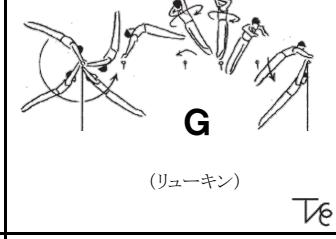
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50 後方とび車輪ひねり大逆手 Giant swing bwd. with hop 1/2 t. to el-grip.	51 後方とび車輪3/2ひねり片大逆手 (逆手or片逆手) Giant swing bwd. with hop 3/2 t. to undergrip, mixed el-grip.	52 後方とび車輪3/2ひねり大逆手 Giant swing bwd. with hop 3/2 t. to double el-grip.	53	54
					
55	56 後方車輪ひねり大逆手 Giant swing bwd. with 1/2 t. to el-grip.	57	58	59	60
					
61	62 懸垂前振りとび大逆手持ち換え Long swing fwd. with hop to el-grip.	63	64	65	66
					
67	68 大逆手車輪 El-grip giant swing.	69 逆手背面車輪(ロシア式車輪) Giant swing rearways fwd. (Russian giant).	70 順手背面車輪(チェコ式車輪) Giant swing rw. bwd. (Czech giant swing).	71	72
					

グループ I : 懸垂振動技

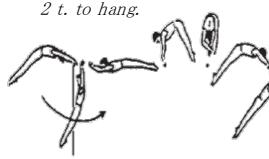
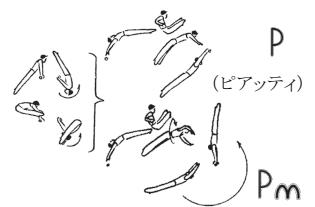
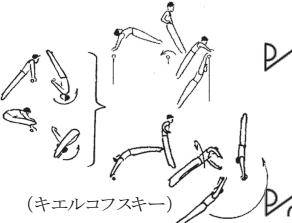
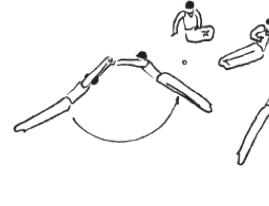
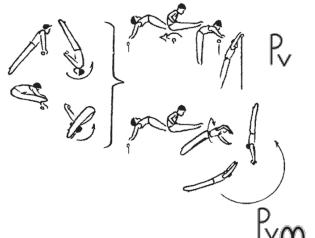
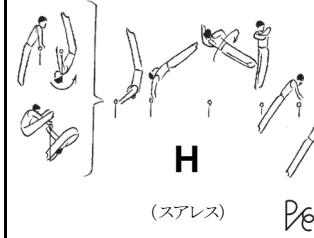
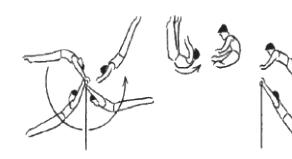
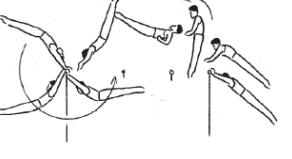
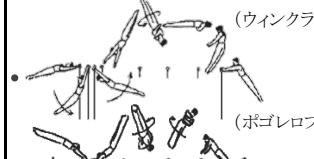
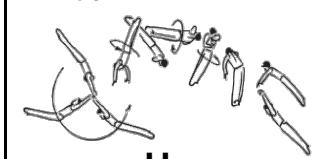
Long hang swings and turns

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74 順手背面懸垂前振り上がりひねり支持 <i>Steineman uprise w. 1/2 t. to support.</i>	75 大逆手振り上がり1回ひねり (片逆手)倒立 <i>Elgrip giant swg. with 1/1 t. thr. hdst. in mx. gr.</i>	76 順手背面車輪ひねり倒立から前方車輪 <i>Giant swing rw. bwd. (Czech giant swing) with 1/2 turn to fwd giant swing.</i>	77	78
	 (オノ) C&!	 Lem	 C&		
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
85	86	87	88	89	90

グループII:手放し技

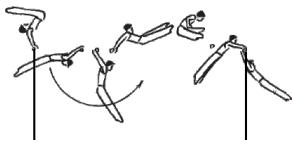
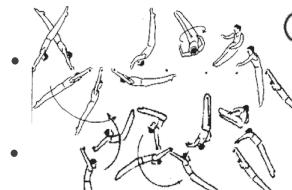
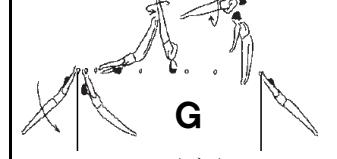
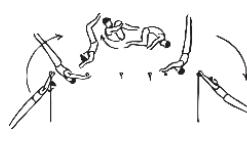
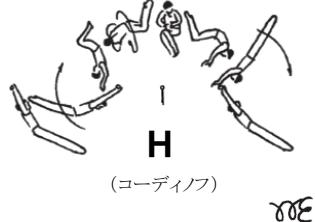
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
I	2 後ろ振り上がり開脚とび越し背面懸垂 Back uprise and straddle over to hang rw.	3 後ろ振り上がり開脚とび越しひねり懸垂 Back up. and strad. hecht w. 1/2 t. to hang, also w. 1/2 t. ・マルケロフひねり Back up. and strad. hecht w. 1/2 t. to hang, also w. 1/2 t. (マルケロフ) (プリンチビ)	4	5	6 ヤマワキ1回ひねり Back uprise and hecht stretched with 3/2 t. to hang.  G (ウェルストロム) Y6
7	8 伸身マルケロフ(ひねり) Markelov str. with legs together also with $\frac{1}{2}$ t.	9 伸身マルケロフ(ひねり) Markelov str. with legs together also with $\frac{1}{2}$ t. (ヤマワキ) (ミユーノズ/ポップ)	10	11	12
13	14	15 懸垂前振り開脚背面とび越し(ひねり)懸垂 Swing fwd. and vault bwd. strad. to hang, also with $\frac{1}{2}$ t. (トカチエフ) (リンチ)	16 伸身トカチエフ(ひねり) Tkatchev straight, also with $\frac{1}{2}$ t. to mix el-grip into back uprise to hdst. (モズニク)	17	18 伸身トカチエフ1回ひねり Tkatchev straight with 1/1 t.  G (リューキン) T6
19	20	21 屈身トカチエフ(ひねり) Swing fwd. and vault bwd. piked to hang, also with $\frac{1}{2}$ t. (サミログ)	22	23 トカチエフひねり大逆手後ろ振り上がり倒立 Tkatchev straddled 1/2 t. to double elgrip. (クレザ)	24

グループII:手放し技

Flight elements							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
25	26 後ろ振り上がり屈身ひねりとび越し懸垂 Back uprise and piked vault with 1/2 t. to hang.  (ポローニン) V	27	28 シュタルダー(後方浮支持回転) からトカチエフ(ひねり) Stalder or free hip circle bwd to Tkatchev straddle, also with $\frac{1}{2}$ t.  P (ピアッティ) Pm	29 伸身ピアッティ(ひねり) Piatti straight, also w. 1/2 t. to mix el-grip into back uprise to hdst.  (キエルコフスキー) D Dm	30		
31	32 後ろ振り上がり上向きとび越し懸垂 Back uprise and rear vault with 1/4 t. to hang.  U	33	34 屈身ピアッティ(ひねり) Piatti piked., also w. $\frac{1}{2}$ t.  Pv Pvm	35	36 伸身ピアッティ1回ひねり Piatti straight with 1/1 turn.  H (スアレス) Pe		
37	38	39 (大逆手)前方開脚(かかえ込み)宙返り懸垂 Swing bwd. and salto fwd t. or strad. to hg. also from el-grip.  (イエーガー) S	40 (大逆手)屈身イエーガー ¹ Swing bwd. and salto fwd. p. to hg. also from el-grip.  Sv	41 (大逆手)前方伸身宙返り懸垂 Salto fwd. straight, also from el-grip.  (バラバノフ) ✓	42 (大逆手)前方伸身宙返り1回ひねり 懸垂 Salto fwd. straight with 1/1 t. also from el-grip.  (ウインクラー) • (ポゴレロフ) • G E		
43	44	45	46	47	48 (大逆手)前方伸身宙返り2回ひねり 懸垂 Salto fwd. straight with 2/1 t. also from el-grip.  H E		

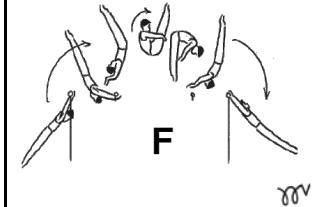
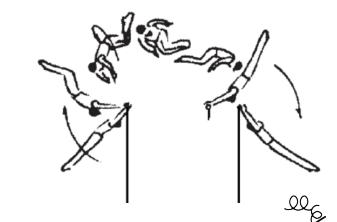
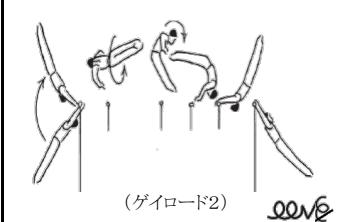
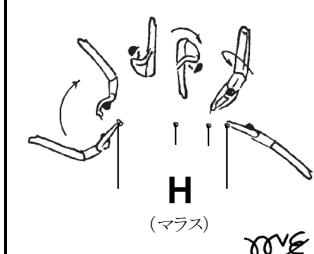
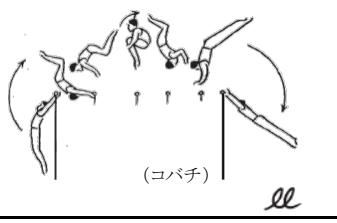
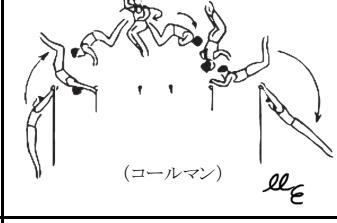
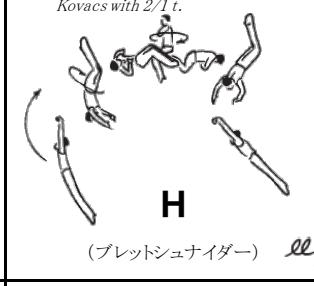
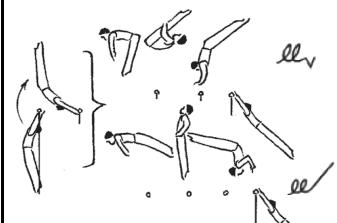
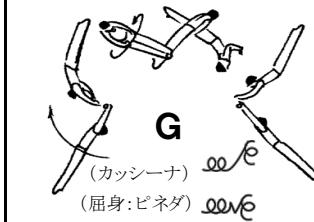
グループII:手放し技

Flight elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51 順手背面懸垂前振り、開脚背面 とび越し懸垂 <i>Czech giant and vault bwd. strad. to hang.</i>	52 懸垂前振り前方開脚宙返り懸垂 <i>Swing fwd. and counter salto fwd. strad. to hg.</i>	53	54
				(シャオ・ルイチ) CT	T8
55	56	57 懸垂前振りひねり前方開脚宙返り 懸垂 <i>Swing fwd. ½ t. to salto fwd. strad. to hang.</i>	58 後方屈身(伸身)宙返りひねり懸垂 <i>Swing fwd. and salto bwd. piked w. 1/2 t. to hang.</i>	59	60 ギンガー1回ひねり <i>Swing fwd. and salto bwd. w. 3/2 t. to hang.</i>
				(ギンガー) G	
61	62	63	64	65 (大逆手から)バーを越えながら前方 かかえ込み宙返り懸垂 <i>Salto fwd., tuck over the bar, also from el-grip.</i>	66 ゲイロードひねり <i>Gaylord with 1/2 t.</i>
					
67	68	69	70	71	72 ゲイロード1回ひねり <i>Gaylord with 1/1 t.</i>
					

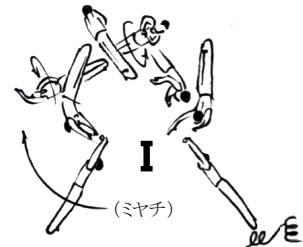
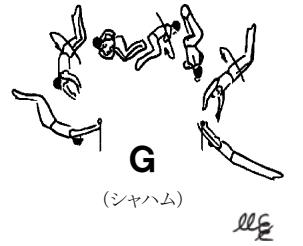
グループII:手放し技

Flight elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74	75	76	77	78 屈身ゲイロード <i>Gaylord piked.</i> 
79	89	81	82 バーを越えながら後方かかえ込み 宙返りひねり懸垂 <i>Salto bwd. 1/2 t.tucked over the bar.</i> 	83 バーを越えながら後方屈身宙返り ひねり懸垂 <i>Salto bwd. 1/2 t.piked over the bar.</i> 	84 屈身ペガン <i>Pegan Piked.</i> 
85	86	87	88 バーを越えながら後方かかえ込み 宙返り懸垂 <i>Double salto bwd. t. over the bar.</i> 	89 コバチ1回ひねり <i>Kovacs with 1/1 t.</i> 	90 コバチ2回ひねり <i>Kovacs with 2/1 t.</i> 
91	92	93	94	95 屈身(伸身)コバチ <i>Kovacs piked or straight.</i> 	96 屈身(伸身)コバチ1回ひねり <i>Kovacs straight or piked with 1/1 turn.</i> 

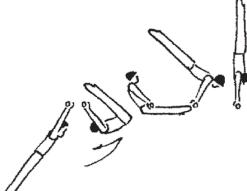
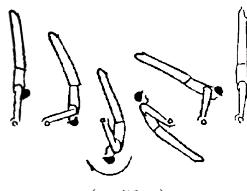
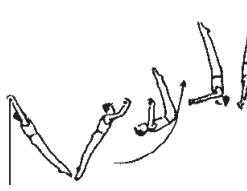
グループII:手放し技

Flight elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97	98	99	100	101	102 伸身コバチ2回ひねり <i>Kovacs straight with 2/1 t.</i> 
103	104	105	106	107	108 コバチ3/2ひねり片逆手 <i>Kovacs with 3/2 t. to mix grip.</i> 

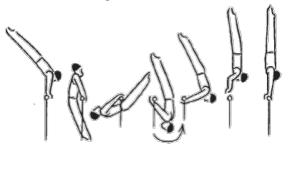
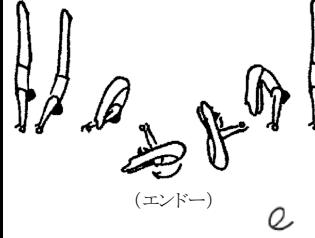
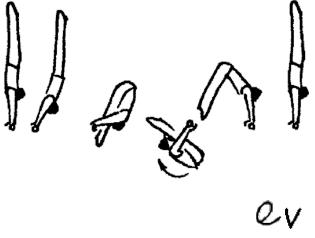
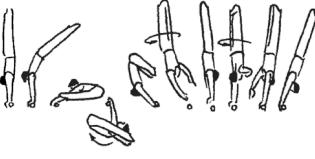
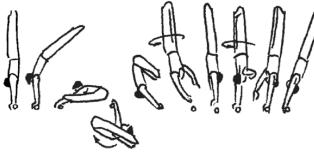
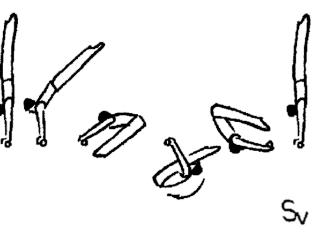
グループIII:バーに近い技・アドラー系の技

In bar and Adler elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
1 (片逆手)け上がり倒立 <i>Kip to hdst. or from mixed grip to hdst.</i> 	2	3	4	5	6
7	8 倒立から前方浮支持回転倒立 <i>From hdst., free hip circle fwd. thr. hdst.</i>  (ワイラー) U	9	10	11	12
13 •懸垂振り出し倒立 •後方浮支持回転倒立 <i>From hang or from support, free hip circle through handstand.</i>  f	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

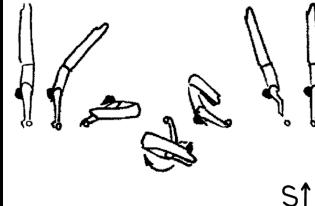
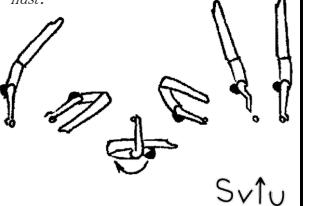
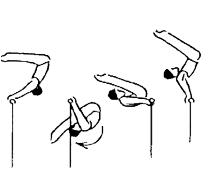
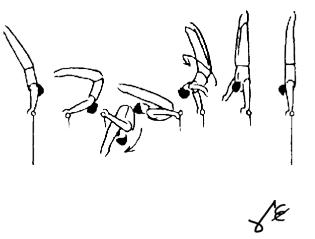
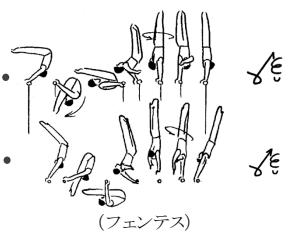
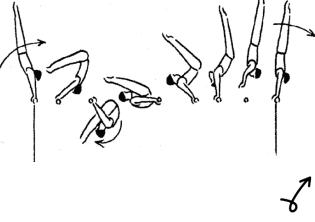
グループIII:バーに近い技・アドラー系の技

In bar and Adler elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25 ・懸垂振り出しひとび逆手持ち換え 倒立 ・後方浮支持回転とび逆手倒立 <i>From hang or from support, free hip circle hop to handstand.</i>  f↑	26	27	28	29	30
31	32 前方開脚浮腰回転倒立 <i>Free circle fwd. straddled thr. hdst.</i>  (エンドー) e	33 閉脚エンドー ^一 <i>Free circle fwd. legs together thr. hdst.</i>  ev	34	35	36
37	38 後方開脚浮腰回転倒立 <i>Free circle bwd. straddled thr. hdst.</i>  (シユタルダー) S	39	40 シュタルダーとび3/2ひねり片大逆手 <i>Stalder with hop 3/2 turn through hdst. in mix el-grip.</i>  SRm	41 シュタルダーとび3/2ひねり大逆手 <i>Stalder with hop 3/2 turn through hdst. in el-grip.</i>  SR	42
43	44	45 閉脚シュタルダー ^一 <i>Stalder legs together thr. hdst.</i>  Sv	46	47	48

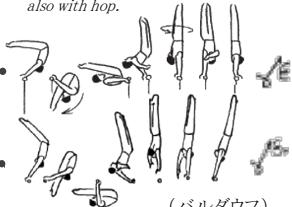
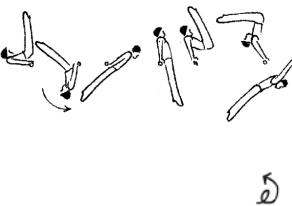
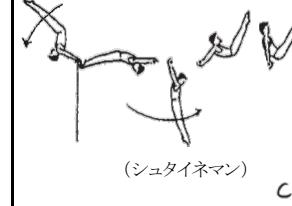
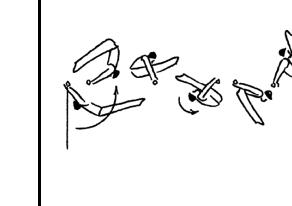
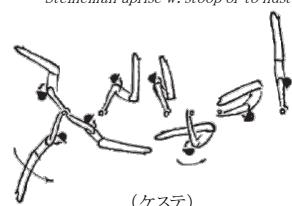
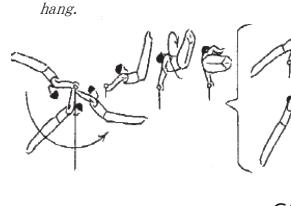
グループIII:バーに近い技・アドラー系の技

In bar and Adler elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50	51	52	53	54
55	56 シュタルダーとび逆手持ち換え倒立 <i>Stalder with hop through hdst.</i>	57 閉脚シュタルダーとび逆手持ち換え倒立 <i>Stalder legs together with hop through hdst.</i>	58	59	60
	 S↑↓	 Sv↑u			
61	62	63 前方浮腰回転振り出し倒立 <i>Stoop circle rearward fwd. through hdst.</i>	64 アドラーひねり倒立 <i>Adler with 1/2 t. through hdst. in ovgr.</i>	65 • アドラー1回ひねり逆手倒立 • アドラーとび1回ひねり大逆手 <i>Adler and 1/1 t. through hdst. in ungr.</i>	66
		 (アドラー)		 (フェンテス)	
67	68	69	70 アドラーとび逆手(順手or片逆手)倒立 <i>Adler hop to hdst. in ungr. or ovgr. or mixed grip.</i>	71	72
					

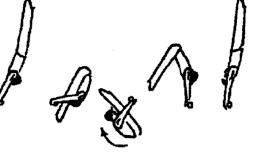
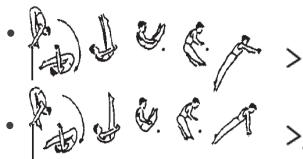
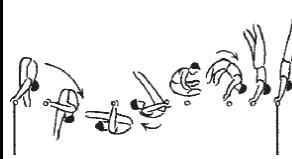
グループIII:バーに近い技・アドラー系の技

In bar and Adler elements

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
73	74	75	76 アドラー(とび)1回ひねり片逆手(片大逆手)倒立 Adler and 1/1 t. thr. hdst. in mixed grip, also with hop.  (バルダウフ)	77	78
79 順手背面後ろ振り出し Back toss to dorsal hang.	80 順手背面懸垂前振り上がり背面支持 From dorsal hang, uprise fwd. to support rw.	81 後方浮腰回転後ろ振り出し順手背面 懸垂 Stoop in and free back toss to dorsal hang.	82	83	84
	 (シユタイネマン) c!	 SvC			
85	86	87 順手背面懸垂前振り上がり後方 浮腰回転倒立 Steineman uprise w. stoop or to hdst.	88	89	90
		 (ケステ) c!			
91	92 順手背面懸垂前振り上がり両脚 横抜き支持(懸垂) Steineman uprise w. flank bwd. to sup. or hang.	93	94	95	96
	 CfV				

グループIII:バーに近い技・アドラー系の技

In bar and Adler elements

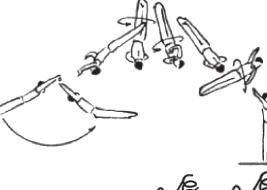
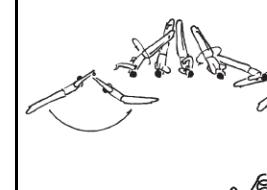
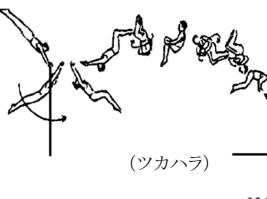
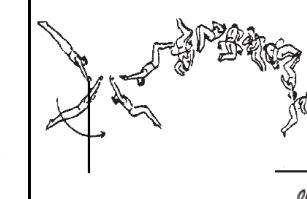
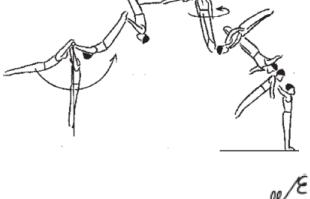
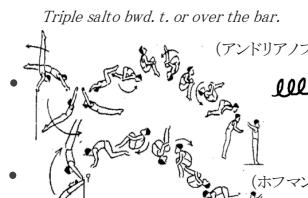
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
97	98	99 大逆手エンドー <i>Endo in el-grip thr. hdst.</i>	100 大逆手開脚エンドー <i>Endo legs together in el-grip thr. hdst.</i>	101	102
				<i>Le</i>	<i>Lev</i>
103 前方浮腰回転開脚抜き懸垂(支持) <i>Stoop circle fwd. to straddle cut to hang or sup.</i>	104 前方浮腰回転開脚抜き倒立経過 <i>Stoop circle fwd. to straddle cut through hdst.</i>	105 前方浮腰回転開脚抜きひねり懸垂 <i>Stoop circle fwd. to straddle cut with 1/2 t.</i>	106 前方浮腰回転開脚抜き1回ひねり 片大逆手 <i>Carballo with 1/2 turn to mixed el-grip.</i>	107 前方浮腰回転開脚抜き1回ひねり 大逆手 <i>Quintero to el-grip.</i>	108
					
(カルバロ) > <i>Em</i>	> <i>Em</i>	(キンテロ) > <i>Em</i>		> <i>E</i>	
109	110	111	112	113	114
115	116	117	118	119	120

グループIV:終末技

<i>Dismounts</i>							
A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8		
1 前方屈身(伸身)宙返り(ひねり)下り <i>Salto fwd. piked or straight, also with $\frac{1}{2}$ t.</i>	2 前方伸身宙返り1回(3/2)ひねり 下り <i>Salto fwd. str. with 1/1 or 3/2 t.</i>	3 前方伸身宙返り2回(5/2)ひねり 下り <i>Salto fwd. str. with 2/1 or 5/2 t.</i>	4	5	6 前方かかえ込み3回宙返り(ひねり) 下り <i>Triple salto fwd. t.</i>		
7	8	9 前方かかえ込み(屈身)2回宙返り (ひねり)下り <i>Double salto fwd. t. or p. or with 1/2 turn.</i>	10 前方かかえ込み(屈身)2回宙返り 1回(3/2)ひねり下り <i>Double salto fwd. t. or p. with 1/1 or 3/2 t.</i>	11 前方かかえ込み(屈身)2回宙返り 2回(5/2)ひねり下り <i>Double salto fwd. t. or p. with 2/1 or 5/2 t.</i>	12		
13	14	15	16 (バーを越えながら)前方伸身2回宙 返り(ひねり)下り <i>Double salto fwd. str. or with $\frac{1}{2}$ t. or over the bar.</i> (ロースリースバーガー2)	17 前方伸身2回宙返り1回(3/2)ひねり 下り <i>Double salto fwd. str. with 1/1 or 3/2 t.</i> (アルバレス)	18		
19	20	21 バーを越えながら前方かかえ込み (屈身)2回宙返り(ひねり)下り <i>Double salto fwd. t. or p. or with 1/2 turn over the bar.</i>	22 バーを越えながら前方かかえ込み (屈身)2回宙返り1回(3/2)ひねり 下り <i>Dbl. salto fwd. t. or p. w. 1/1 or 3/2 t. over the bar.</i> (ロースリースバーガー1)	23	24		

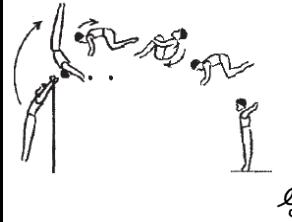
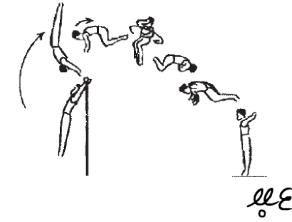
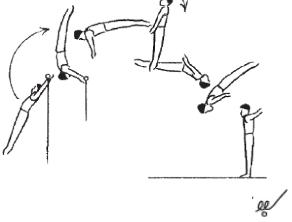
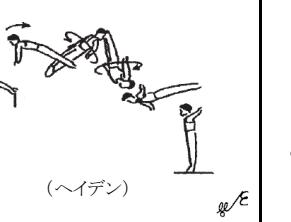
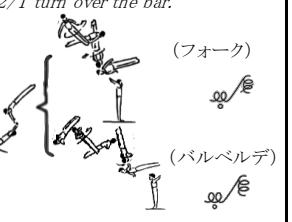
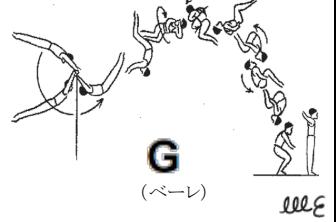
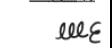
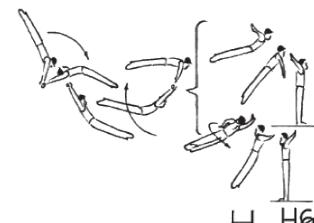
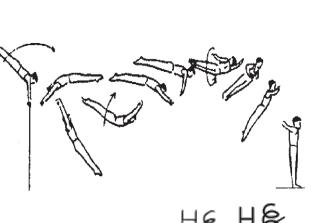
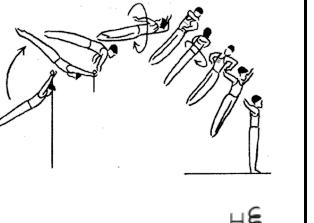
グループIV: 終末技

Dismounts

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
25 後方屈身(伸身)宙返り (ひねりor1回ひねり)下り Salto bwd. piked or str. also with 1/2 or 1/1 t.  <i>ee ee e/ ee</i>	26 後方伸身宙返り2回(3/2)ひねり下り Salto bwd. str. with 3/2 or 2/1 t.  <i>ee ee ee ee</i>	27 後方伸身宙返り3回(5/2)ひねり下り Salto bwd. str. with 5/2 or 3/1 t.  <i>ee ee ee ee ee</i>	28	29	30
31	32 後方かかえ込み(屈身)2回宙返り 下り Double salto bwd. tuck or pike.  <i>ee ee ee ee</i>	33 後方かかえ込み2回宙返り 1回ひねり下り Double salto bwd. t. with 1/1 t.  <i>ee ee ee ee</i> (ツカハラ)	34 後方かかえ込み2回宙返り 2回ひねり下り Double salto bwd. t. with 2/1 t.  <i>ee ee ee ee</i>	35	36
37	38	39 後方伸身2回宙返り下り Double salto bwd. str.  <i>ee ee ee ee</i>	40 後方伸身2回宙返り1回ひねり下り Double salto bwd. str. with 1/1 t.  <i>ee ee ee ee</i>	41 後方伸身2回宙返り2回ひねり下り Double salto bwd. str. with 2/1 t.  <i>ee ee ee ee ee</i> (ワタナベ)	42 後方伸身2回宙返り3回ひねり下り Double salto bwd. str. with 3/1 t.  <i>ee ee ee ee ee ee ee</i> F (フェドルチェンコ)
43	44	45	46	47	48 (バーを越えながら)後方かかえ込み 3回宙返り下り Triple salto bwd. t. or over the bar.  • (アンドリアノフ) • (ホフマン) F <i>ee ee ee ee ee ee ee</i>

グループIV:終末技

Dismounts

A = 0.1	B = 0.2	C = 0.3	D = 0.4	E = 0.5	F = 0.6 G = 0.7 H = 0.8
49	50 バーを越えながら、後方かかえ込み 2回宙返り下り <i>Double salto bwd. t. over the bar.</i>	51 バーを越えながら、後方かかえ込み 2回宙返り1回ひねり下り <i>Dbl. salto bwd. t. with 1/1 t. over the bar.</i>	52 バーを越えながら、後方かかえ込み 2回宙返り2回ひねり下り <i>Double salto bwd. t. with 2/1 t. over the bar</i>	53	54 後方屈身3回宙返り下り <i>Triple salto bwd. p.</i>
					 G (ファルダン) 
55	56	57 バーを越えながら、後方伸身2回 宙返り下り <i>Double salto bwd. str over the bar.</i>	58 バーを越えながら、後方伸身2回 宙返り1回ひねり下り <i>Double salto bwd. str. w. 1/1 t. over the bar.</i>	59 バーを越えながら、後方伸身2回宙 返り2回(3/2)ひねり下り <i>Double salto bwd. str. w. 3/2 or 2/1 turn over the bar.</i>	60 後方かかえ込み3回宙返り1回 ひねり下り <i>Triple salto bwd. t. with 1/1 t.</i>
				 (フォーク) (バルベルデ)	 G (ベーレ) 
61 大開脚(大伸身)とび越し(ひねり)下 り <i>Hecht strad., hecht or hecht w. 1/2 t.</i>	62 大伸身とび越し1回(3/2)ひねり 下り <i>Hecht w. 1/1 or 3/2 t.</i>	63	64 大伸身とび越し2回ひねり下り <i>Hecht w. 2/1 t.</i>	65	66
 H He	 He He		 He		
67	68	69	70	71	72

補 足

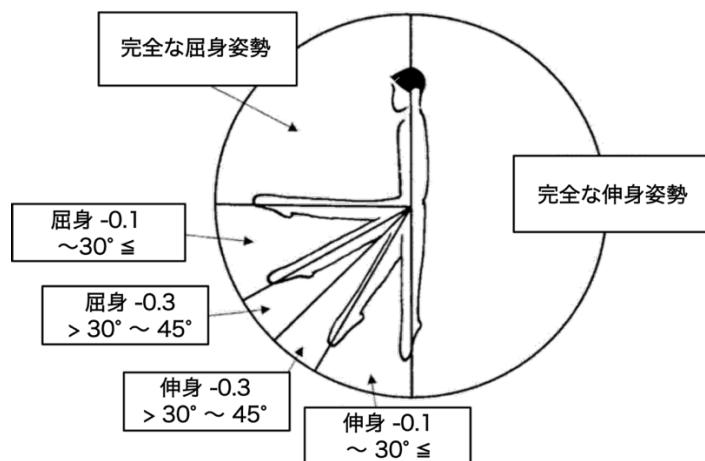
第4部 補 足

補足A

補足説明および解釈

1. 難度表はイラストよりも文章が優先される。
2. (7-4条 m を参照)この規則は概ね次のように解釈される。
 - a) すべての種目のひねり技は、意図した技より 90° を超えてひねりが不足した場合には、その技が認められない。
 - b) すべての種目の振動技は、完全な定められた終末姿勢から 45° を超えて逸脱した場合、その技が認められない。平行棒では、たとえば前振りひねり倒立てD審判に技として認められるためには、少なくとも水平から 45° で実施しなければならない。
3. (9-2条1を参照)完璧な実施というのは、技が指定された身体姿勢で行われることを意味する。以下のように定義づけられる。
 - a) 完全な伸身姿勢とは、静止技では、肩から腰を通って足首までのラインがまっすぐであり、動的な技ではわずかに胸をふくむ、または反った姿勢のことである。その技の最中、腰が 45° 以上まがった場合は屈身とみなされる。

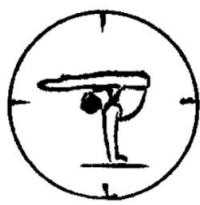
姿勢と減点を明確にするための図



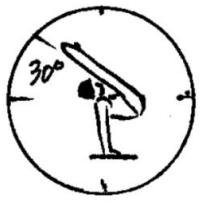
- b) 完全な屈身姿勢とは、膝が伸ばされ、腰は少なくとも 90° まがった姿勢である。 90° までまげられていない屈身姿勢は欠点であり、さらに膝のまがりも欠点となる。技を行っている間 45° 以上膝がまげられた場合は、かかえ込み姿勢とみなされる。
- c) 完全なかかえ込み姿勢とは、腰が強くまげられ、最低で 90° まがった膝を胸に寄せた姿勢である。腰のまがりが伸身姿勢から 90° に満たなかったり、膝のまがりが 90° に満たなかったりした場合は欠点となる。
- d) 膝が 90° まがった伸身姿勢は、伸身とみなされるが大欠点をともなう。技を行っている間、常にまがっていたら、D審判によってその技は認められないであろう。
- e) 開脚姿勢は、その技の美的、技術的本質として許される最大の開脚姿勢を示さなければならない。
- f) かかえ込み、屈身、伸身、開脚などの宙返りの姿勢は、はっきりと表現したい姿勢が伝わるように実施することが望まれる。

補 足

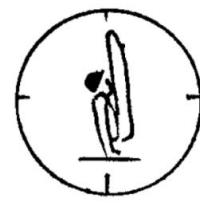
- g) すべての種目の倒立は身体が完全に一直線で、湾曲のない姿勢である。ゆかの十字倒立は、頭が床面から手の厚さ以内であることが要求される。
- h) すべての種目における力静止技で技によっては、腕や身体、足が完全に 水平位置になることを要求される。
- i) 特定の動的な技は、不十分な実施の際には他の技と混同される可能性がある。典型的な例を以下に示す。
- i. 90°以上ひねりすぎ、あるいはひねり不足をともなうすべての種目におけるひねり技。
- ii. あん馬における 45°以上斜め向きの縦向き移動と横移動。
 すべてのそのようなケースでは、選手ははつきりと明白なやり方で示したい技を行う義務がある。そういうことを怠ると、E審判から大きな減点を受け、D審判からは技が認定されないとする結果になる(また跳馬では、より低い価値の技やグループと判定される。)
- j) 技の正しい技術的な実施がこれらの定義の修正を必要とするならば、例外は可能となる。
4. (9-1条4を参照)これは、5-2bと並んで、特にすべての技は完全な終末姿勢になるというはつきりとした方向性とともに、すべての審判員にとって非常に重要な項目である。審判員はいつでも自分の体操の知識と体操の感性を使わなければならない。以下に挙げる例は有効である。
- a) 鉄棒でトカchefから倒立になるような技を行うことは可能であるが、それは今のところ望ましい方向性ではない。しかしながら、そのような優れた技術でその技を行うこと、選手が再びバーを握るために準備する時間を生み出すこと、それを伸腕で行うこと、それがスムーズに大きな振動につながる可能性があること、というようなすべてのケースにおける期待は理にかなっている。
- b) つり輪で逆懸垂から振り出し倒立になることは可能である。しかしそれはあくまで例外であり、この技が倒立にならないという減点は適用されない。
- c) いくつかの技は特別な目的と効果を持ち、そしてそのような目的が顕著で美的ならば、通常の雄大性の要求からは免除されるであろう。
- d) 平行棒において、倒立位を経過する後ろ振りひねり支持を行うことは可能である。しかしそれは本質的に異なる技になる(それは難度表に記載されている)。そしてそれは後ろ振りひねり支持の正しい方向性になるべきではない。
- e) 平行棒において、宙返りや前振りひねりをして、単棒縦向きで瞬時握るような技は、手をもう一方のバーに移す前に、単棒の上に重心が乗り、瞬時にコントロールされた倒立姿勢を示さなければならない。そのように行わないと、E審判によって減点され、さらにD審判によって技が認められない可能性がある。
- f) 中間の姿勢が、D審判の技の認定とE審判の評価を難しくするような、いくつかの技が存在する(いくつかの種目での屈腕と伸腕の力倒立、ゆかにおける開脚水平支持、いくつかの種目での脚上挙支持と高い脚上挙支持(マンナ)、つり輪における水平支持と中水平)。選手は、その意図に疑う余地のないほど明確にはつきりと、意図した姿勢あるいは成果を見せることが期待されている。中間的であるか、またははつきりしない姿勢はつねにE審判によって減点され、D審判によって技の不認定につながる可能性がある。



完璧なマンナ



減点 0.1

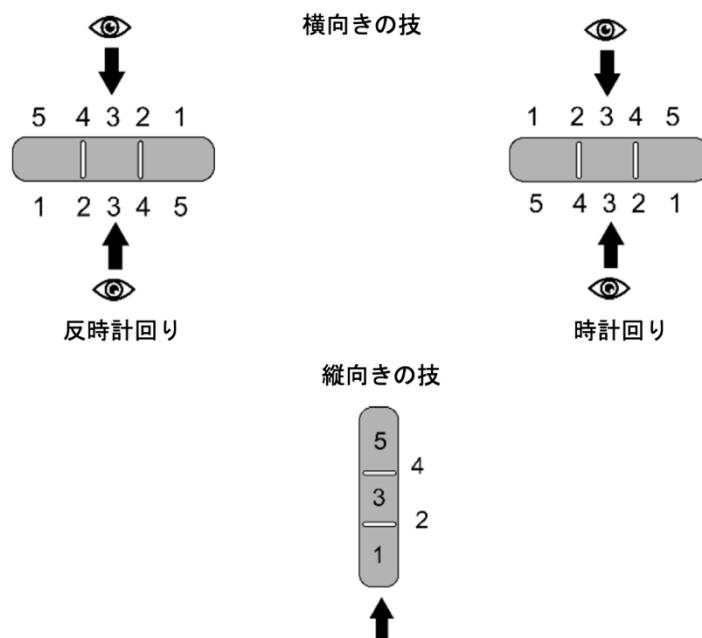


完璧な脚上挙支持

補 足

5. あん馬の部分

旋回、横向きや縦向き移動の判定を明解にするため、馬体部の位置を次の図のように捉える。



2024年度体操競技男子1種公認審判員研修会(伝達研修会)

研修資料

監修 公益財団法人 日本体操協会 審判委員会体操競技男子審判本部

本部長	佐々木彰文
副本部長	森 直樹
	梅田 秀一
本部員	吉田 義経
	笠松 昭宏
	伊東 貴志
	三浦 純一
	佐野 智樹

発行 公益財団法人 日本体操協会

〒160-0013

東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号 JAPAN SPORT OLYMPIC SQUARE 8階
TEL 03-6455-4037

※本データの無断転載・転送・複写を禁じます。