

## 第 4 章 審 査

### 4.1 審判員/審判団(パネル)

審判員は、有効な審判資格をもつ JAF 認定審判員であることを条件とする。  
ただし、災害/事故・病気などで大会の運営にかかわるような事態が発生した場合は、主任審判員が主催者と協議し、必要なあらゆる手だてを講じる権利をもつ。

### 4.2 審判団の基本最小構成人数/パネル

	都道府県連盟主催 競技会/ スポーツエアロビック クラスの競技会	全日本総合選手権地区大会/ JOC ジュニアオリンピックカップ クラスの競技会	全日本総合選手権全国大会 (日本代表選手選考会) クラスの競技会
主任審判員	1	1	1
難度審判員	1	1	2
実施審判員	2	2	4
芸術審判員	2	2	4
タイム審判員	-	1*	1
ライン審判員	-	2*	2
合計	6	9	14

\*: 大会により置かない場合もあり

### 4.3 審判員席

- 主任、難度、実施、芸術、タイムの各審判は、競技ステージの前面に対して平行で、かつ各選手の全身が完全に見える位置に設置された指定の審判員席に着席する。  
ライン審判は、競技エリアの対角線のコーナーに着席する。
- 審判員の視野を妨げないよう、審判員席及びその周辺は立ち入り禁止エリアとする。  
禁止エリアへの侵入は警告となる。

### 4.4 JAF 審判委員会

- 全日本総合選手権大会 日本代表選考会等、全国大会においては、原則として JAF 審判委員会委員 1 名が主任を担当し、審判団を統括する。
- 大会により、JAF 審判委員会委員 1 名が最高主任審判員を務める。

### 4.5 主任審判員

#### 1. 役割

- 主任審判員は、難度エレメントを含む全ての演技を記録し審判団を統括する。
- 難度審判員 2 名の採点について意見が分かれた場合のみ、主任審判員が最終的な判断を下す。
- 実施審判員/芸術審判員を 2 名ずつ置く大会に於いては、審判員間の得点が大きく離れた場合のみ介入することができる。

#### 2. 審査

下表の減点項目に対する減点を行い、必要に応じて警告または失格を言い渡す。

A	ライン違反	-0.1 点/回
B	プレゼンテーション違反	
C	医事規定違反(1.3 医事関係に対する違反) 服装違反(2.4 服装規定に対する違反)	-0.2 点/回
D	演技時間の違反(±5 秒を超える違反)	
E	20 秒以内に競技エリアに登場しない	
F	リフト不実施または 2 回以上のリフト	
G	禁止リフト	-0.5 点/回
H	禁止動作またはコラボレーションでのプロペリング	
I	3 個以上のアクロバティック・エレメントの実施	
J	2~10 秒の演技の中断	
K	スポーツとしてふさわしくないテーマの選択	-2.0 点
W-1	禁止エリアへの侵入	
W-2	録音状態(音質)の悪さ/選曲についての違反	
W-3	競技会会場または競技エリアでの不謹慎な態度	
W-4	スポーツマンとしてふさわしくない行為	
W-5	表彰式での競技ウェアの不着用	
W-6	2.4 服装規定への抵触が危ぶまれる場合	
D-1	10 秒を超える演技の停止	
D-2	競技エリアへの登場時間違反	
D-3	選手による音源の不備	
D-4	JAF 規定、選手登録規定に対する重大な違反	失格

注: 左端のアルファベットは、「リザルト(審査結果)」に対応する。

## 4.6 タイム審判員

### 1. 役割

- ・ タイム審判員は、各演技開始時に最初に聞こえた音(キュー音は含まない)から最後の音までを計測する。
- ・ 選手の名前が呼ばれてから競技エリアに現れるまでの時間および演技を中断、停止した場合の計測も行う。違反する場合は主任審判員に知らせる。

### 2. 審査

以下の場合、主任審判員が減点/失格等を行う。

- ・ 各部門規定の競技時間から +/-5 秒超過/不足(-0.5 点)
- ・ 選手の名前が呼ばれてから 20 秒以内に競技エリアに現れない場合(-0.5 点)
- ・ 選手の名前が呼ばれてから 60 秒以内に競技エリアに現れない場合は、競技エリアへの登場時間違反となり、失格。
- ・ 選手が、演技中に 2 秒から 10 秒の間で動作を中断し、その後再演した場合は、演技の中断となる(-0.5 点/回)
- ・ 選手が演技を中断し、10 秒以内に演技を再開しない場合は、演技の停止とみなし、失格。

## 4.7 ライン審判員

### 1. 役割

2 名のライン審判員は、それぞれ競技エリアの対角線のコーナーに位置し、各 2 本のライン違反を審査し、選手がラインを超えて踏み出た場合、挙手・赤旗等を使って主任審判員に知らせる。

### 2. 審査

競技エリアを示すテープは競技エリア内とみなすため、テープに触れることは違反とはならない。身体のかなる部位であってもテープの外側の床へ接触した場合のみ、減点となる。身体の一部がラインの外側に出ても空中であれば減点しない。

(-0.1 点/各回)

## 4.8 難度審判員

### 1. 役割

- ・ 難度審判員は、実施された全ての難度エレメントを数え、最初の 10 個または 9 個の各難度エレメントに対して、最低条件が満たされているか審査し、評価点(0.0~1.0)を与える。そのため、実施された全ての難度エレメント/アクロバティック・エレメントを時系列で速記記号(付録 4:「難度エレメント・プールと評価点」参照)を用いて記録する。
- ・ 難度審判員は難度エレメントの中で評価点を獲得した合計得点と、エレメントの連結の加点を足した得点が難度点となり、その難度点と別に難度減点を確認して、難度点と難度減点の 2 つの得点を出す。
- ・ 難度審判員が 2 名の場合は、互いに同意した同じ得点を難度点とするために、必ず互いの得点と減点を確認し、合意できない場合は、主任審判員に確認する。

### 2. 審査

- ・ 最低条件を満たしていない難度エレメント、実施したと認められない難度エレメント、落下を伴う難度エレメントも実施エレメントに数えるが、評価点は与えない(難度点: 0.0 点)。
- ・ 以下の難度エレメントについては、同じ評価点を与える

「A グループ」	-エクспローシブ・A・フレイム と ヘリコプター: プッシュ・アップまたはサジタル・スプリットで終了 -レッグ・サークル とフレイアー: フロント・スプリットまたはサジタル・スプリットで終了
「C グループ」	-離床: 片足または両足 -着地: サジタル・スプリットまたはフロント・スプリット

- ・ グループ部門においては、最大 2 個の異なる難度エレメントは同時に 1 回のみ実施可で、難易度の低い難度エレメントが**評価される**。2 回の実施があった場合は、2 回目の評価点は与えない(評価点: 0.0 点)が、**難度エレメントの実施数には含まれる**。また、異なる難度エレメントをカノンで実施した場合には**評価点は「0.0 点」になり、難度エレメントの実施数には含まれる**。

ミックス・ペア部門やトリオ部門で、もし異なる難度エレメントを選手が同時またはカノンで実施した場合には、評価点は「0.0 点」になるが、**難度エレメントの実施数には含まれる**。

- ・ ミックス・ペア部門やトリオ部門、グループ部門でメンバーの中の限られた選手のみ難度エレメントを実施し、その他の選手は難度エレメントを実施しなかった場合には、**選手全員が難度エレメントを実施しなかったとして、評価点は「0.0 点」になり、難度エレメントの実施数にも含まれない**。

## ❖ 難度エレメントの最低条件

### A グループ

- 全ての難度エレメントは、認識できる難度エレメントの技術で、必要な体力要素を用いて実施しなければならない。
- 全ての難度エレメントはフロアへの落下をせずに実施しなければならない。
- 全ての難度エレメントはフロアに2回以上、または2箇所以上接触せずに実施しなければならない。
- スプリット・ポジションで終了する全ての難度エレメントでは、両手は必ず身体の高さの両サイドのフロアの上に接地された状態でなければならない。
- 明らかに 90° を超える不完全な回転の実施に対しては、同系列の難度エレメントの回転数が低い難度エレメントとして認識し、難度評価を行う。

ファミリー	最低条件
PUSH UP (プッシュ・アップ)	PUSH UP, WENSON PU (プッシュ・アップ、ウエンソン・プッシュ・アップ) - ダウン・ポジションの時に、肩位置は最低上腕のライン(延長線上)にある
EXPLOSIVE PUSH UP (エキスパローシブ・プッシュ・アップ)	A-FRAME (A-フレーム) - 空中位では最低 90° のパイク・ポジションを見せる  CUT (カット) - カットの前に両手がフロアを離れる - 空中位でカットの前に両肩が腰のレベル(位置)より高い
EXPLOSIVE SUPPORT (エキスパローシブ・サポート)	- 背中がフロアと平行である - 空中位を見せる
LEG CIRCLE (レッグ・サークル)	- 開始ポジションは両手のフリー・フロント・サポートからスイングする - 着き変えている手の上の支持で身体を回転させ、完全なサークルを描く
HELICOPTER (ヘリコプター)	- 1/2 回転を伴わないヘリコプターの終了ポジションは、開始ポジションと同じ方向を向く - 1/2 回転を伴うヘリコプターの終了ポジションは、開始ポジションと反対側の方向を向く

### B グループ

- 全ての難度エレメントは、認識できる難度エレメントの技術で、必要な体力要素を用いて実施しなければならない。
- 全ての難度エレメントはフロアへの接触も落下もせずに、2秒間保持で実施しなければならない。
- 明らかに 90° を超える不完全な回転の実施に対しては、同系列の難度エレメントの回転数が低い難度エレメントとして認識し、難度評価を行う。

ファミリー、他	最低条件
Support (サポート)	- フロアに接触せずに実施する
V-Support (V-サポート)	- フロアに接触せずに実施する
High V-Support (ハイ・V-サポート)	- 背中がフロアと平行である
Horizontal Support (水平サポート)	Wenson Support, 全ての Planche(ウエンソン・サポート、全てのプランシェ) - 真っ直ぐに伸ばしている身体(体幹と両脚)の傾きは水平から 20° 以内である  Planche(プランシェ)【B187, B198, B208, B219, B220】 - ストラドル・プランシェまたはプランシェのポジションで2秒間保持をした後に、下降したダウン・ポジションで肩位置が最低上腕のライン(延長線上)にある  Planche(プランシェ)【B200, B210】 - ストラドル・プランシェのポジションで2秒間保持をした後に、下降したダウン・ポジションで肩位置が最低上腕のライン(延長線上)になり、ストラドル・プランシェのポジションに戻り2秒間保持する

## 4.9 実施審判員

### 1. 役割

- 実施審判員は、以下の項目を含む全ての動きの「テクニカル・スキル」を、10.0点満点から減点スケール用いて完璧な実施からの逸脱の割合で評価する。
  - 難度エレメント
  - AMP シークエンス
  - 移行動作/つなぎ
  - リフト
  - コラボレーション [ミックス・ペア、トリオ、グループ部門]
  - 一致性 [ミックス・ペア、トリオ、グループ部門]

### 2. 審査

テクニカル・スキルの審査のポイント	
フォーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>各動作実施時は、正確な形をみせる 例:コサック、タック、L-サポート、スプリット、ニー・リフト、ジャンピング・ジャック等</li> </ul>
姿勢/アライメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>身体各部位が正しい位置に置かれて実施される                             <ul style="list-style-type: none"> <li>脊椎に対しての頭、首、肩、胸の位置</li> <li>体幹(腰、骨盤、腹部)の位置</li> <li>股関節、膝関節、足関節に対してのつま先の位置</li> </ul> </li> </ul>
正確性	<ul style="list-style-type: none"> <li>各動作は、必要な体力要素を用いて、正確な技術で実施する</li> <li>各動作には、明確な開始と終了ポジションがある</li> <li>難度エレメント、移行動作/つなぎ、AMP は、完全にコントロールされて実施する</li> </ul>

### 3. 減点スケール (10点満点からの減点)

小欠点：完璧な実施度から少し逸脱	-0.1 点
中欠点：完璧な実施度から大きく逸脱、フロアに接触、複数の欠点	-0.3 点
不可：間違った技術で実施、フロアに接触、複数の欠点	-0.5 点
落下：完全にコントロールを失ってフロアに落ちる、または完全にコントロールを失って着地する	-1.0 点

## 4. 評価項目と減点

### A. 難度エレメントとアクロバティックエレメントの減点

選手が、各エレメントを実施する際のテクニカル・スキルを評価

小欠点	中欠点	不可	落下
0.1	0.3	0.5	1.0
※各エレメントに対しての最大減点 0.5			1.0

### B. 振り付けの減点

完全な正確性で、AMP シークエンス、移行動作/つなぎ、リフト、コラボレーションを実施するテクニカル・スキルを評価

	小欠点	中欠点	落下
AMP シークエンス (各 8 カウント)	0.1	0.3	1.0
移行動作/つなぎ (各回)	0.1	0.3	1.0
リフト	0.1	0.3	1.0
コラボレーション	0.1	0.3	1.0

### C. 一致性の減点

全ての選手が、全ての動作を、同一の可動域、同じタイミング、さらに同じ質感で行い、全員が一体となって実施できるかを評価

AMP シークエンス	0.1 点/各セット
エレメント、移行動作/つなぎ、リフト、コラボレーション	0.1 点/各回
ルーティン全体(ミックス・ペア/トリオ/グループ部門)	最大 2.0 点まで減点

✦ 振り付けの減点

例	小欠点	中欠点	落下
	0.1	0.3	1.0
身体のアライメントが不正確	0.1	0.3	
身体のフォームが不正確	0.1	0.3	
着地での両足が揃っていない	0.1	0.3	
足のポジションが不正確	0.1		
両脚が曲がっていたり、離れている	0.1	0.3	
腕の動きがコントロールされていない	0.1		
不正確な動き、またはコントロールされていない動き	0.1	0.3	
落下			1.0

✦ エLEMENTの一般的な減点例

例	小欠点	中欠点	不可	落下
	0.1	0.3	0.5	1.0
身体のアライメントが不正確	0.1	0.3		
身体のフォームが不正確	0.1	0.3	0.5	
立位の着地で両足が揃っていない	0.1	0.3		
足のポジションが不正確	0.1			
両脚が曲がっていたり、離れている	0.1	0.3		
腕の動きがコントロールされていない	0.1			
技術が正確でない	0.1	0.3	0.5	
コントロールされていない動き	0.1	0.3	0.5	
立位での着地が不正確またはコントロールされていない	0.1	0.3	0.5	
プッシュ・アップまたはスプリットでの着地が、不正確またはコントロールされていない	0.1	0.3	0.5	
不完全な回転	0.1	0.3		
スプリットで終了した際の腕のポジションが不正確	0.1	0.3	0.5	
難度ELEMENTに入る前の準備動作が過度に長い場合		0.3		
フロアへの接触		0.3	0.5	
落下				1.0
ELEMENTの連結がスムーズでない	0.1			

### C グループ

- 落下は「1.0」の実施減点になる。


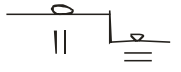



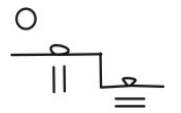

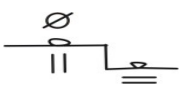
C グループの難度エレメントに特定される減点	0.1	0.3	0.5
空中位で腕がコントロールされていない	0.1		
タックの両膝が腰位置でない	0.1	0.3	0.5
ストラドル、パイク、コサックの各ファミリーで両脚が水平位でない	0.1	0.3	0.5
シザース・キック、シザース・リープ、スイッチ・スプリット・リープのエレメントでリード脚が水平位でない	0.1	0.3	
スプリット・ジャンプ・ファミリーとシザース・リープ・ファミリーで、両脚の開脚の角度が 180° 未満	0.1	0.3	0.5
プッシュ・アップでの着地で、両手と両足の着地が同時でない		0.3	0.5
オフ・アクシス・ジャンプ・ファミリーとバタフライ・ジャンプ・ファミリーで体幹と両脚が水平位でない	0.1	0.3	0.5
スプリットでの着地で、不正確な腕のポジション	0.1	0.3	0.5
コサック、パイク、ストラドルのフォームで体幹と両脚の角度が 60° を超えた	0.1	0.3	
ストラドルのフォームで開脚角度が 90° 度未満	0.1	0.3	
不完全な回転	0.1	0.3	
難度エレメントに入る前の準備動作が過度に長い		0.3	
フロアに僅かに接触した		0.3	
フロアに明らかに接触した			0.5



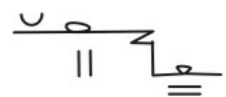

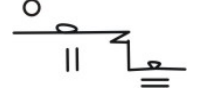
### D グループ

- 落下は「1.0」の実施減点になる。

D グループの難度エレメントに特定される減点	0.1	0.3	0.5
フリーな足がフロアに接触した		0.3	
ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタルの脚のポジションが水平位でない		0.3	
イルユージョンで持ち上げた脚が垂直面で完全なローテーションを描けない(180° 未満)	0.1	0.3	
スプリットの開脚角度が 180° 未満	0.1	0.3	
バーティカル・スプリットが垂直でない	0.1	0.3	
バランスを失う	0.1	0.3	0.5
ターンやイルユージョンで連続性(流れ)に欠けた	0.1	0.3	
イルユージョンとターンでスライドまたはホッピングした		0.3	
イルユージョンの後で余分なターンがあった	0.1	0.3	
不完全な回転	0.1	0.3	
拇指球でターンしていない		0.3	
フリー・イルユージョンまたはフリー・バーティカル・スプリットを実施している間に、フリーな手が軸脚に接触した		0.3	
バーティカル・スプリットまたはフリー・バーティカル・スプリット・ポジションの最後で、片手のみがフロアへ接触した		0.3	
バーティカル・スプリットで終わるイルユージョンとターンで、バーティカル・スプリットのポジションで支持している軸足がフロアから離れた			0.5
難度エレメントに入る前の準備動作が過度に長い		0.3	
フロアに1回接触した		0.3	
フロアに2回以上または2箇所以上接触した			0.5



No.	Value	<b>SPLIT JUMP TO SPLIT</b>		
C 395	0.5	1. スプリット・ジャンプ。 2. 身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT</b>		
C 396	0.6	1. ジャンプで 180° 回転しながらスプリットになる。 2. 身体を傾け着地の準備をする。 3. 開始方向と反対側の方向を向いてスプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1/1 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT</b>		
C 397	0.7	1. スプリット・ジャンプ。 2. 空中位で 360° 回転し、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT</b>		
C 398	0.8	1. スプリット・ジャンプ。 2. 空中位で 540° 回転し、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		

No.	Value	<b>SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT</b>		
C 406	0.6	1. スプリット・ジャンプ。 2. 空中位で両脚をスイッチし、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1/2 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT</b>		
C 407	0.7	1. ジャンプで 180° 回転しながらスプリットになる。 2. 空中位で両脚をスイッチし、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1/1 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT</b>		
C 408	0.8	1. ジャンプで 360° 回転しながらスプリットになる。 2. 空中位で両脚をスイッチし、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		
No.	Value	<b>1 1/2 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT (ENGEL)</b>		
C 409	0.9	1. ジャンプで 540° 回転しながらスプリットになる。 2. 空中位で両脚をスイッチし、身体を傾け着地の準備をする。 3. スプリットで着地する。		