

2022 年 9 月 1 日以降に開催される JAF 主催の国内競技会から適応

## 確 認 事 項

### 【主任審判員】

- アクロバティック・エレメント
  - アクロバティック・エレメントは「付録 4: アクロバティック・エレメントと禁止動作」の中に記載されているアクロバティック・エレメントのみで、ヘッド・スプリングとネック・スプリングは含まれない。
  - アクロバティック・エレメントは動作が垂直面を通過しているもので、動作が垂直面を通過していないものはアクロバティック・エレメントとはみなされない。
  - アクロバティック・エレメントのバリエーションの定義:
    - ◇ アクロバティック・エレメントには 3 つの動きの動作局面(準備局面、主要局面、終末局面)がある。
    - ◇ バリエーションの動作は、アクロバティック・エレメントのリストにあるアクロバティック・エレメントの主要局面を含む 2 つの動作局面(準備局面+主要局面/主要局面+終末局面)が含まれている場合、アクロバティック・エレメントのバリエーションとみなされる。

### 【芸術審判員】

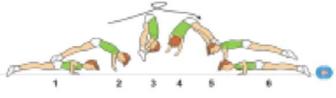
- 音楽
  - 歌曲のメロディーを尊重する。
  - いかなる編集もせずに原曲を使用することは可能。
  - 編集が必要な場合でも、大きなリズムカルなビートは避け、あらゆる拍ごとにビートを重ねて編集しないことを推奨(音楽というよりノイズになる可能性があり)
- AMP ブロック
  - MP/TR/GR の AMP ブロック実施時に、ソーシャルディスタンス(社会的距離)は必要ない! AMP ブロックは、振り付けジャンプなしに互いに近い距離で実施しなければならない。
- AMP シークエンス以外の内容
  - G+の概念は、今回の採点規則からは一切なくなった。現在の「AMP シークエンス以外の内容」は、前回の採点規則とは異なった内容となっている。
  - 今回の採点規則の「AMP シークエンス以外の内容」は、移行動作/つなぎ/パートナーシップ/コラボレーションとともにスペースの使用/移動/フォーメーション/流動性を評価する項目である。  
「AMP シークエンス以外の内容」を評価するためには、演技全体を通し、一つのかたまり(同じ期間に実施された)としてスペースや動作を考慮しなければならない。

### 【難度審判員、実施審判員】

- ユース 1 B グループと C グループの必修エレメント
  - 不完全なローテーション(回転)で実施された場合、ダウングレードされ(回転が低い難度エレメントの実施)、必修エレメントの欠如の減点が適用される。必修エレメントは連結なしで実施。
- ユース 2 必修エレメント
  - 連結が可。

● 難度エレメント

➤ EXPLOVE A-FRAME 1/2TURN (ファミリー1)

Elem. #	Name	Drawing	Shorthand
<b>FAMILY 1</b>			
A 106	Explosive A-Frame ½ Turn		
Both feet and hands must leave the floor at the same time. If both hands and feet do not leave and/or land the floor at the same time with the airborne phase, then is a Large Error: Execution -0.5, Difficulty 0 value			

両手と両足が同時にフロアから離れなければならない。もし、両手と両足がフロアから同時に離れずに空中位へ、あるいは両手と両足がフロアへ同時に着地していない場合には、実施審判員が実施減点として大欠点(-0.5点)、難度審判員の評価点は「0点」となる。

➤ STRADDLE PLANCHE (ファミリー2)

Elem. #	Name	Drawing	Shorthand
<b>FAMILY 2</b>			
A 266	Straddle Planche		
Legs wider than 120° is a Large Error: Execution -0.5, Difficulty 0 value			
			

両脚の開脚角度が 120° よりも広い場合には実施審判員が実施減点として大欠点(-0.5点)、難度審判員の評価点は「0点」となる。

【正しい例】



【誤った例】



両脚の開脚角度が 120° より広い  
実施審判員による実施減点 大欠点-0.5  
難度審判員による難度評価点「0点」

両脚の開脚角度が 120° より広い  
実施審判員による実施減点 大欠点-0.5  
難度審判員による難度評価点「0点」

身体が水平から 20° を超えている(45° )  
難度エレメントの最低条件が満たされていない  
実施審判員による実施減点 大欠点(-0.5)  
難度審判員による難度評価点「0点」

➤ FLAIR 1/2TURN, 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP (ファミリー3)

Elem. #	Name	Drawing	Shorthand	Link
<b>FAMILY 3</b>				
A 309	Flair 1/2 Turn, 1/1 Twist Airborne to PU			
1/1 twist in <b>AIRBORNE!!</b> Missing airborne phase will be considered as wrong technique, respectively Large Error: Execution -0.5, Difficulty 0 value				

空中位で 1/1 回捻りが必須であり、空中位がない場合には誤ったテクニックとして、実施審判員による実施減点が 0.5 点、難度審判員による難度評価点は「0 点」となる。

➤ HELICOPTER, 1/1TURN 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP(ファミリー3)

Elem. #	Name	Drawing	Shorthand	Link
<b>FAMILY 3</b>				
A 340	Helicopter, 1/1 Turn 1/1 Twist Airborne to PU			
1/1 twist in <b>AIRBORNE!!</b> Missing airborne phase will be considered as wrong technique, respectively Large Error: Execution -0.5, Difficulty 0 value				

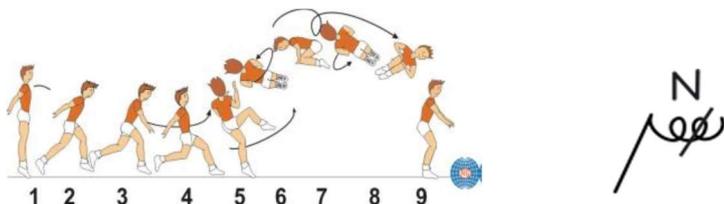
空中位で 1/1 回捻りが必須であり、空中位がない場合には誤ったテクニックとして、実施審判員による実施減点が 0.5 点、難度審判員による難度評価点は「0 点」となる。

➤ OFF AXIS JUMP (ファミリー4)

- ◇ 名称が変更。
- ◇ 基本的には「OFF AXIS JUMP」は、タック・ポジションで 2 つの異なる回転(水平面で 1/2 回転-180° と縦軸での身体の 1/2 回転捻り-180° )が同時に実施されるジャンプ。

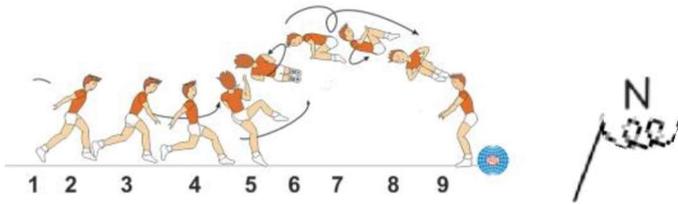
**B447 OFF AXIS JUMP 1 1/2TWIST**

1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。
2. 空中位の間、身体はタック・ポジションでフロアに対して水平になり、2 つの異なる回転(水平面で 1/2 回転-180° と縦軸での 1 1/2 回転捻り 540° )が同時に実施されるジャンプ。  
実施している間、身体は水平から 45° を超えてはならない。
3. 開始方向と同じ方向を向いて立位で着地する。



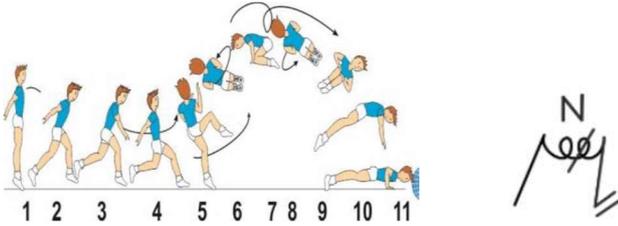
**B448 OFF AXIS JUMP 2/1TWIST**

1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。
2. 空中位の間、身体はタック・ポジションでフロアに対して水平になり、2 つの異なる回転(水平面で 1/2 回転-180° と縦軸での 2/1 回転捻り 720° )が同時に実施されるジャンプ。  
実施している間、身体は水平から 45° を超えてはならない。
3. 開始方向と反対側の方向を向いて立位で着地する。



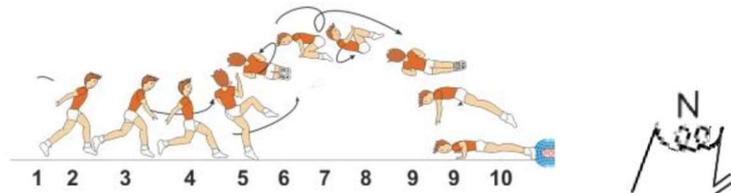
**B449 OFF AXIS JUMP 1 1/2 TWIST TO PUSH UP**

1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。
2. 空中位の間、身体はタック・ポジションでフロアに対して水平になり、2つの異なる回転(水平面で 1/2 回転-180° と縦軸での 1 1/2 回転捻り 540° )が同時に実施されるジャンプ。実施している間、身体は水平から 45° を超えてはならない。
3. 開始方向と同じ方向を向いてプッシュ・アップで着地する。



**B450 OFF AXIS JUMP 2/1 TWIST TO PUSH UP**

1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。
2. 空中位の間、身体はタック・ポジションでフロアに対して水平になり、2つの異なる回転(水平面で 1/2 回転-180° と縦軸での 2/1 回転捻り 720° )が同時に実施されるジャンプ。実施している間、身体は水平から 45° を超えてはならない。
3. 開始方向と反対側の方向を向いてプッシュ・アップで着地する。



➤ SAGITAL SPLIT FORM (ファミリー6)

FAMILY 6 SPLIT LEAP / JUMP		
Sagittal Split form: Body orientation towards front leg.		

サジタル・スプリット・フォーム： 身体の向きが前脚の方向

【正しい例】



【誤った例】

もし身体の向きが前脚の方向を向いていなければ、実施審判員による実施減点が大欠点(-0.5)、難度審判員による難度評価点は「0点」となる。



➤ SWITCH SPLIT LEAP / SCISSORS LEAP (ファミリー6)

FAMILY 6 SWITCH SPLIT LEAP / SCISSORS LEAP
Execution: If body orientation is not towards the front leg: -0.3 (Medium Error)
Difficulty Minimum Requirement: The leading leg at least 45° to the floor.

もし身体の向きが前脚の方向を向いていなければ、実施審判員による実施減点の中欠点(-0.3)。リード脚がフロアから 45° 未満の場合には難度エレメントの最低条件を満たしていない為、難度審判員による難度評価点は「0点」となる。

➤ TURNS & HORIZONTAL TURNS (ファミリー7)

FAMILY 7 TURNS		Clip 6 
Execution: If ending is not with feet together, general execution mistake of -0.1 or -0.3		
Difficulty: "Turn" and "Horizontal Turn" are two different base named elements.		
Description	Minimum Requirements	
1. Standing on one leg 2. Turn(s) is performed 3. Optional placement of the free leg and arms 4. Ending in standing with feet together	1. Turn rotation toward (en dedans) 2. Without hopping 3. On the ball of the foot	

TURN(基本)

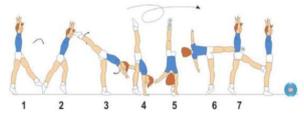
1. 片足の立位。
2. ターンを実施する。
3. フリーな脚と腕のポジションは自由。
4. 立位で両足を揃えて終了する。

TURN の難度評価点を得る最低条件

- ◇ 支持脚と同方向への回転(en dedan アン・テダン)でターンを実施
- ◇ ホッピングせずに実施
- ◇ 拇指球で実施

もし両足を揃えた立位で終了していなければ、実施審判員による実施減点の小欠点(-0.1)または中欠点(-0.3)。ターンと水平ターンは2つの異なる基本名の難度エレメントとなる。

➤ ILLUSION(ファミリー8)

<b>FAMILY 8 ILLUSION</b>	
Execution: Ending in lunge back will be feet apart; -0.3 (Medium Error)	
Difficulty: Full rotation is; (1) one leg to feet together OR (2) lunge back to lunge back	
<b>Description</b> 1. From standing, step forward and free leg is lifted upward to initiate a 360° vertical rotation. 2. Simultaneously the body rotates and turns 360° on the supporting leg. 3. Hand(s) touches the floor, beside the supporting foot. The lifted leg comes down to the starting. 4. Standing with feet together.	 Clip 7

ILLUSION(基本)

1. 立位のポジションから前に出て、フリーな脚が上に持ち上げられ 360° 垂直回転する。
2. 同時に支持脚上で身体が 360° ターンする。
3. 支持足のそばのフロアに片手が接する。開始ポジションに持ち上げられた脚が降りてくる。
4. 立位で両足を揃える。

バック・ランジで終わり両足が離れていた場合、実施審判員による実施減点が中欠点(-0.3)。

難度審判員の評価における完全な回転とは、片脚から両足を揃えて着地、またはバック・ランジ(両脚)からバック・ランジで着地する。

以上