

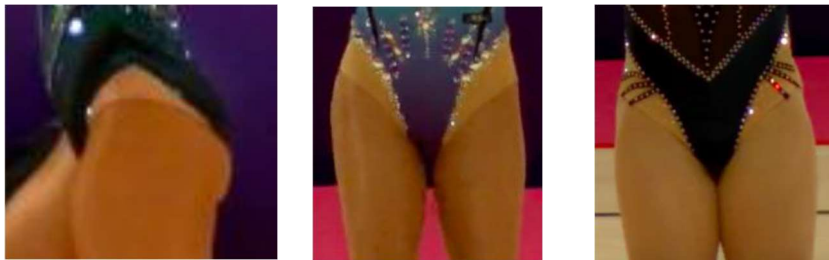
2023年4月1日以降に開催されるJAF主催の国内競技会から適応

確認事項

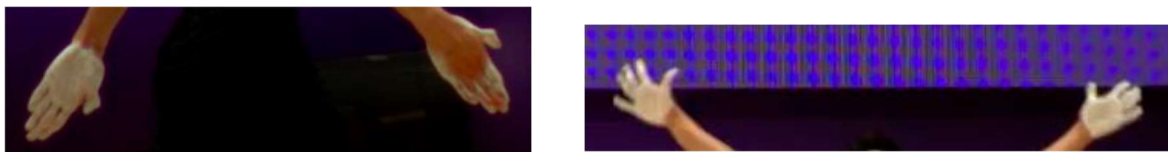
【主任審判員】

- 多くの部分がベージュで裸体を想像させる生地や色使いは不可。装飾の有無に関わらず骨盤領域の周りのベージュ素材の使用は、推奨しない。

➤ 推奨されないものの例



- 競技フロアに跡を残し、競技フロアのコンディションに影響を及ぼす炭酸マグネシウムやその他の製品の使用は、強く推奨しない。

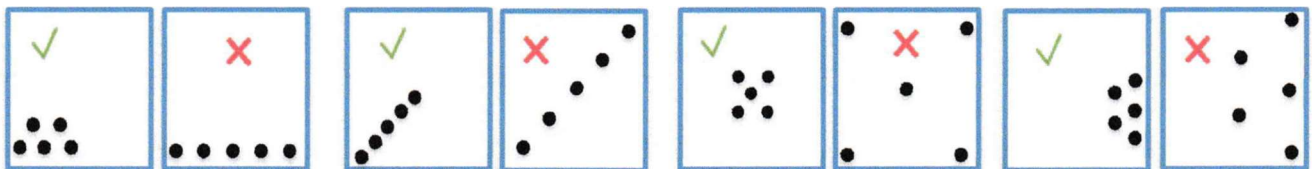


【芸術審判員】

- 4.10 芸術審判員 2.1 構成点 B.エアロビック・コンテンツ B2. 質 - 多様性(P56)

➤ AMP ブロック (ミックス・ペア部門、トリオ部門、グループ部門)

- ◇ AMP ブロックとして認識されるためには、全ての選手はユニットとして互いに接近し(近い距離)、同時に正しいリバウンド・テクニックを使用して同じベーシック・ステップを実施しなければならない。異なる方向(向き/回転)と、腕/脚(非対称/対称)の動きを使用できるが、同じベーシック・ステップで実施しなければならない。

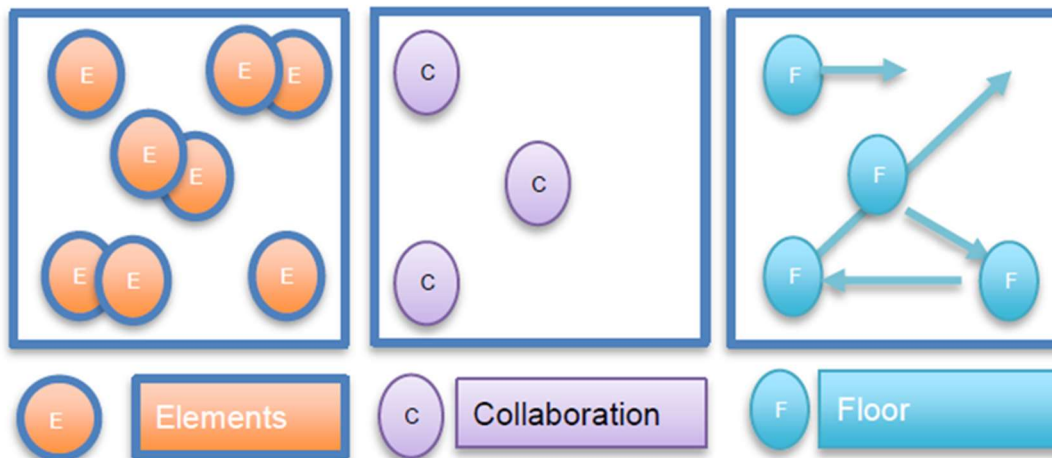


- 4.10 芸術審判員 2.1 構成点 C.AMP シークエンス以外の内容 C2. スペース【競技スペースと空間】(P58)

- 演技の構成要素は、演技全体を通して空間的、時間的に適切に配置されていること。

- ◇ 演技の構成要素は、空間内で等しく、バランスが取れていなければならない。

- AMP シークエンスだけでなく、コラボレーション、フロアでの動き、エレメントの実施場所も含む。



- 4.10 芸術審判員 2.2 パフォーマンス E.芸術的パフォーマンス E1. プレゼンテーション／動きの質(P61)

- 落下および/または接触を伴う演技

- ◇ 落下/接触があった場合、芸術的パフォーマンスは「優れている」の評価ではないが、直ちに「劣る」の評価ということではない。

- ◇ 落下/接触が演技全体にどの程度影響を与えたか、または台無しにしてしまったかを評価する必要がある。

- ◇ 落下の程度が甚だしく、演技の全体的な印象に影響を与える、あるいは演技を台無しにしてしまった場合、非常に低い(「劣る」)評価、または、一つ低いレベルまで評価が下がる可能性もある。

- ◇ 落下以外のパフォーマンスで選手がリカバー(回復)することが出来た場合には、芸術点はあまり大きな影響を受けない。

- 付録 2: シニア「ダンス」ルール 演技構成

- エアロビック動作をダンス・スタイルで実施する振り付け

- ◇ 「ダンス」は、ダンス・スタイルのエアロビック・ムーブメントを利用した 8 人の選手で実施する種目。

- ◇ エアロビック・ジムナスティックス種目の「ダンス」の特異性として、AMP シークエンスをより自由 to 実施する必要がある。

- エアロビック・ジムナスティックス種目で「ダンス」の部門を創設した意図は、エアロビック・ジムナスティックス種目の特異性を尊重して、より多くの自由を与えることである。

- 演技の主要部分(第 2 のスタイルを除く)がダンス・スタイルのエアロビック・ジムナスティックス種目のイメージを与える必要がある

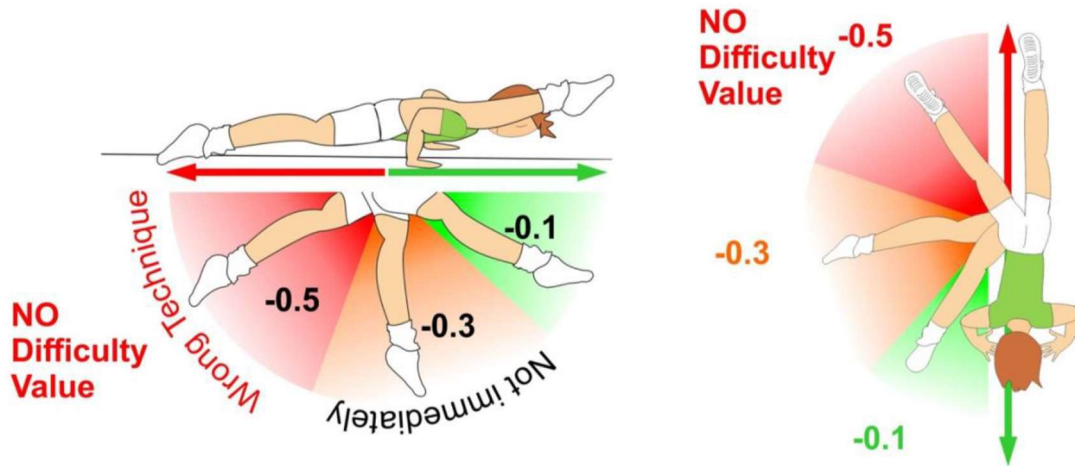
- 演技はダンス・スタイルの「ダンス演技」であってはならず、ダンス・スタイルの「エアロビック・ジムナスティックス種目」でなければならない。

- 第 2 のスタイル

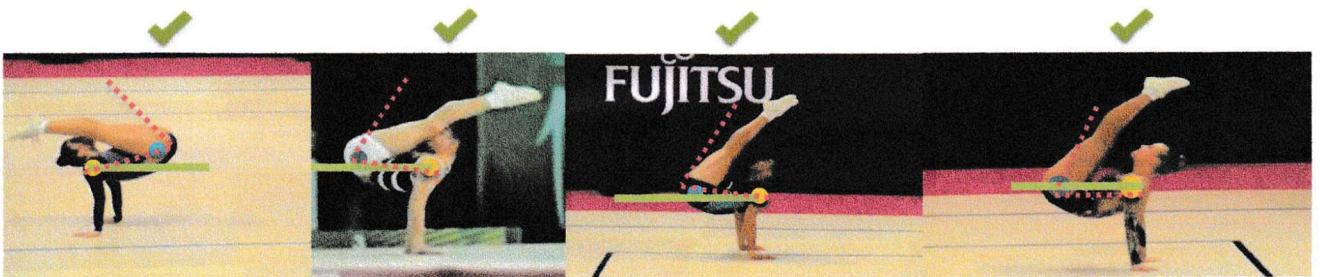
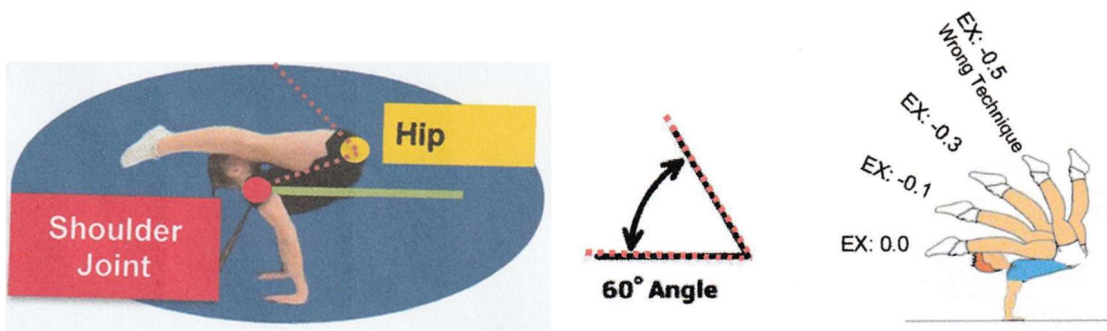
- ◇ 第 2 のスタイルは、メンバー間で異なる動きで実施可。ただし、全ての選手はチームとして統一する必要がある。

【難度審判員、実施審判員】

- 終了ポジションがウエンソン・ポジションの難度エレメント
 - 脚がすぐにウエンソン・ポジションに移動しない場合：実施減点(-0.1または-0.3)。
 - プッシュ・アップ・ポジションで終了してから脚をウエンソン・ポジションに移動した場合、技術が不正確となり誤ったテクニックでの実施として実施減点(-0.5)が入り、難度審判員により難度評価点は「0」となる。
 - この考え方は、ウエンソン・ポジションで終了する全ての難度エレメントに適用される。



- エクスプロシブ・ハイ・V: 「ハイ・V・ポジション」
 - 「ハイ・V・ポジション」を示すことは、「エクスプロシブ・ハイ・V」の全ての難度エレメントの最低条件となる。(P8)
 - 「ハイ・V・ポジション」: 身体は両腕で支えられ、両手だけがフロアに接地。
 - 身体は股関節を屈曲したパイク・フォーム(両足を一緒にし、体幹と両脚の角度は最大 60°)になり、股関節は少なくとも肩関節レベル以上の高さになる。完璧な実施は、両脚がフロアに平行。



難度評価点: OK

実施減点: 0

難度評価点: OK

実施減点: -0.1

両脚がフロアと平行でない

難度評価点: OK

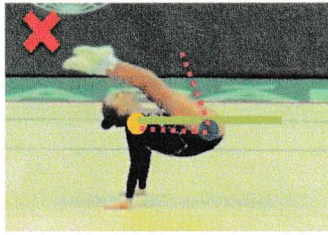
実施減点: -0.3

両脚がフロアと平行でない

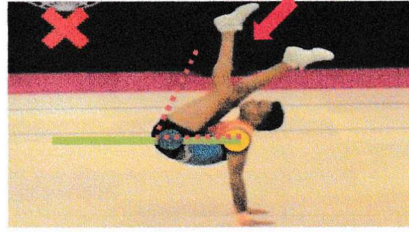
難度評価点: OK

実施減点: -0.3

両脚がフロアと平行でない



難度評価点: ×
 (ハイ・V・ポジションがない)
 実施減点: -0.3 + -0.1
 (股関節が肩関節より低い +
 両足が離れている)



難度評価点: ×
 (ハイ・V・ポジションがない)
 実施減点: -0.3 + -0.5
 (股関節が肩関節より低い +
 不正確なイク・ポジション)



難度評価点: ×
 (ハイ・V・ポジションがない)
 実施減点: -0.5 + -0.1
 (体幹と両脚の角度が 60° を超
 えている + 両足が離れている)

- ヘリコプター
 - 腕/手が脚を保持して実施されるヘリコプターは実施減点 大欠点-0.5。難度審判員による難度評価点は「0」となる。(P12)
- イリュージョン
 - 選手がフリー・ダブル / トリプル・イリュージョンを実施しようとしたが、イリュージョンの一部が手をフロアに接触して(フリーではない)実施された場合、フロアへの接触と見なされ、難度審判員による難度評価点は「0」となる。
- バタフライ
 - 身体の傾きが水平位から上下に 45° を超えている場合: 実施審判員による実施減点 -0.5 (難度エレメントの最低条件)
 - フロアでの上で1/2 サークル(1/2 円を描く)しながら上半身をスイング(身体を振る)して回転していない場合: 実施審判員による実施減点 -0.5(誤ったテクニック)

【確認事項 2022 年 7 月 4 日作成版の補足動画】

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
 - 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。

(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZvyqiWBaB-o>

芸術 AMP シークエンス以外の内容

● 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。

(動画)

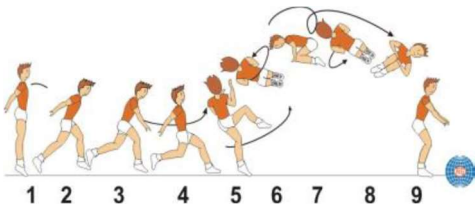
<https://www.youtube.com/watch?v=6IUyfpbnAr4>

<https://www.youtube.com/watch?v=L4I5iRmwTw>

難度エレメント OFF AXIS JUMP (ファミリー4)

- 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。

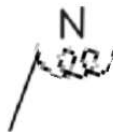
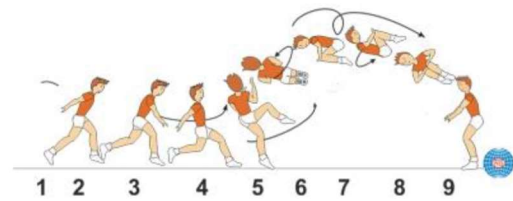
B447 OFF AXIS JUMP 1 1/2TWIST



(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=vyUAKoMJy6o>

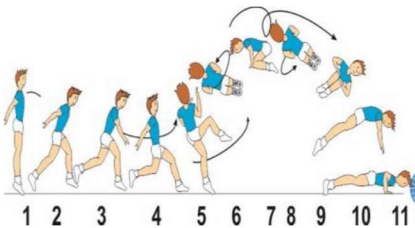
B448 OFF AXIS JUMP 2/1TWIST



(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=VMhDH1OH3mg>

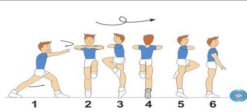
B449 OFF AXIS JUMP 1 1/2TWIST TO PUSH UP



(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=UwDfZ8qGeXw>

難度エレメント *URNS & HORIZONTALURNS* (ファミリー7)

FAMILY 7URNS		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	1. Turn rotation toward (en dedans)	
2. Turn(s) is performed	2. Without hopping	
3. Optional placement of the free leg and arms	3. On the ball of the foot	
4. Ending in standing with feet together		

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

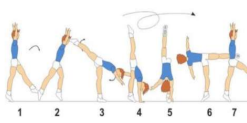
- 支持脚と同方向への回転(en dedan アン・テ・ダン)でターンを実施
- ホッピングせずに実施
- 拇指球で実施

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が小欠点(-0.1)または中欠点(-0.3)。ターンとホリゾンタル・ターンは2つの異なった基本名の難度エレメントとなる。

(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=4NdQjEzNhc0>

難度エレメント *ILLUSION* (ファミリー8)

FAMILY 8ILLUSION		Clip 7
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		
Description		
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.		

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。

(動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=LRTLzKtTWOY>

以上