

2024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】

- P2 右側 2.4 服装規定 2. 競技服一般規則（違反時: -0.2 点/項目）[2024年2月1日版の訂正内容の補足説明]
 - h. 透ける生地(女子選手の袖のみ可)や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。女子選手の袖以外で透ける生地を使用する場合は、透けない生地を使用した裏地をつけているもののみ可とするが、使用は体幹部から胸までの範囲とする。
 - ◇ 女子選手の服装
 - 女子選手の袖にのみ透ける生地の使用可
 - 正しい服装は、袖以外は透けない生地で作製されなければならない為、袖以外の部位で透ける素材(レース、シフォンなど)の生地が使用された部分は、透けない素材を使用した裏地をつける必要がある。ただし、使用範囲は体幹部から胸までとする。
 - ◇ 男子選手の服装
 - 正しい服装は透けない生地で作製されなければならない為、透ける素材(レース、シフォンなど)の生地が使用された部分は、透けない素材を使用した裏地をつける必要がある。ただし、使用範囲は体幹部から胸までとする。
- P5 右側 3.7 コラボレーションの定義【ミックス・ペア、トリオ、グループ、ダンス部門】について(2024年2月1日版の訂正内容の補足説明)

(誤) コラボレーションでのピラミッドの高さは、垂直で2人の身長を超えてはならない(両腕を万歳した状態の高さ)。



(正) コラボレーションでのピラミッドの高さは、垂直で2人の身長を超えてはならない。

【補足説明】

コラボレーションでのピラミッドの高さは、「垂直で2人の身長を超えてはならない」のみとし、「両腕を万歳した状態の高さ」の記載が削除されたことにより、コラボレーションに於いて立位での垂直の状態での身長(頭頂部までの高さ)の2人分の高さを超えた場合には、ピラミッドでの禁止コラボレーションとして主任審判員が0.5点の減点を入れる。



(減点が入らない例)



(減点が入る例)

- 付録4: アクロバティック・エレメントと禁止動作一覧 禁止動作について(2024年2月1日版の訂正内容の補足説明)

(誤) 2秒間を超える倒立の保持(静止倒立)



(正) 2秒間を超える倒立の静止

【補足説明】

倒立を保持している状態で腕や脚、体幹を動かすことなく、2秒間を超えて完全に静止した状態での倒立を実施した場合のみ、禁止動作として主任審判員が0.5点の減点を入れる。

【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。(2023年2月1日版の確認事項に記載済み)
 - ◇ AMPブロックでは同じベーシック・ステップを使用している選手間での身体接触は可。
 - ◇ もし、AMPブロックで選手が同じベーシック・ステップを使用していなかった場合には、AMPブロックを実施したとは認められない
- 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 C1. 複雑さ / 多様性(P57)
 - ミックス・ペア部門、トリオ部門、グループ部門でコラボレーションが3回以上実施されていない場合には、芸術審判員がC1. 複雑さ / 多様性から0.2点評価を下げる。この意味は、コラボレーションが3回未満であった場合には実施回数に関係なく、C1. 複雑さ / 多様性から0.2点評価を下げるという意味となる。

【難度審判員、実施審判員】

- 4.9 実施審判員 ✚実施審判員による特定の難度エレメントに対する減点 B グループ ファミリー6 スプリット・リープ/ジャンプ(P12)
 - シザース・リープ、スイッチ・スプリット・リープ



◇ リード脚がフロアに対して90°未満のもの、実施減点について



L = リード脚

$L \geq 90^\circ$ 実施審判員による減点なし

$60^\circ < L < 90^\circ$ 実施審判員による実施減点0.1

$45^\circ \leq L \leq 60^\circ$ 実施審判員による実施減点0.3

$L \leq 45^\circ$ 実施審判員による実施減点0.5

- 難度エレメントの説明 C グループ ファミリー7 ターン ホリゾンタル・ターン(P49)と、ファミリー8 フレキシビリティ
ー バランス(P50、51)
 - ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタルとバランス・ターンは、それぞれの難度エレメントのフォーム／形が認識出来てからターンが開始され、フォーム／形が解除された際にターンの終了となる。

以上