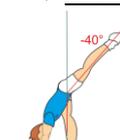
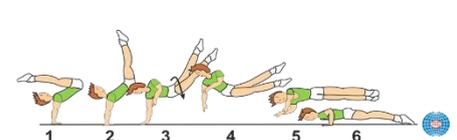
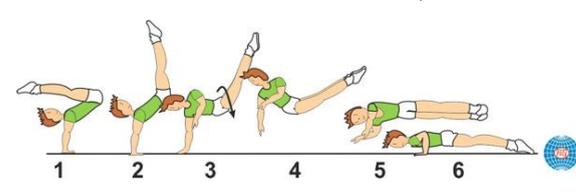


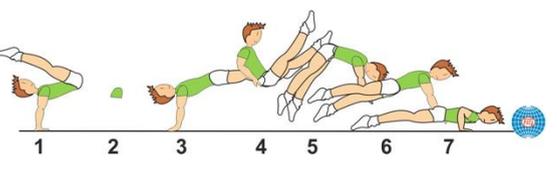
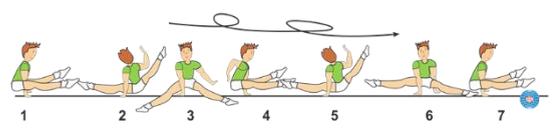
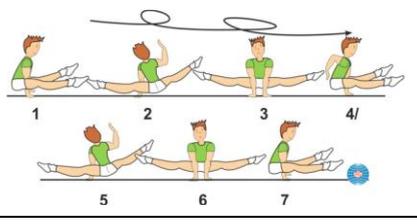
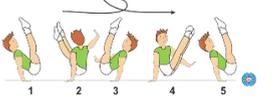
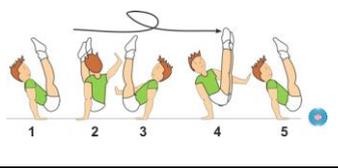
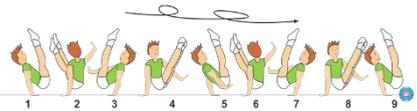
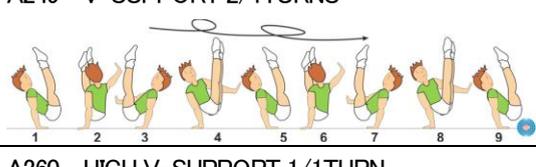
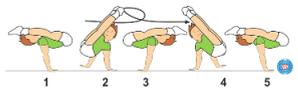
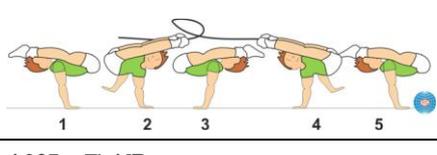
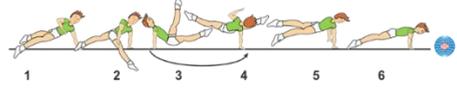
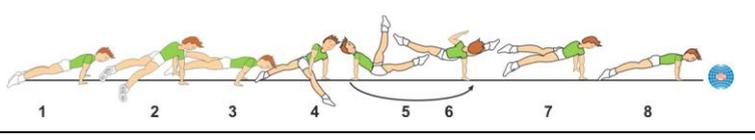
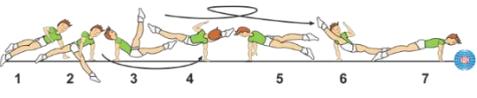
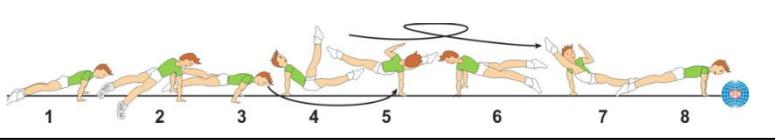
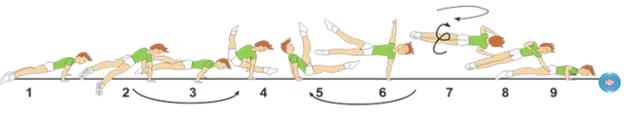
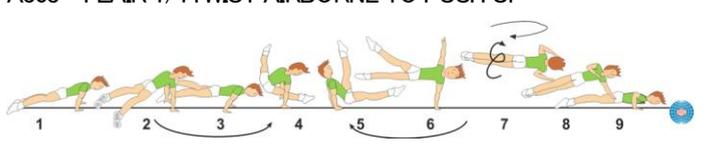
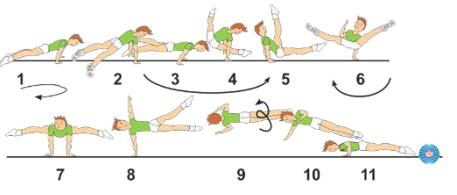
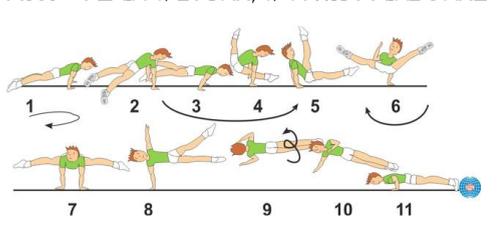
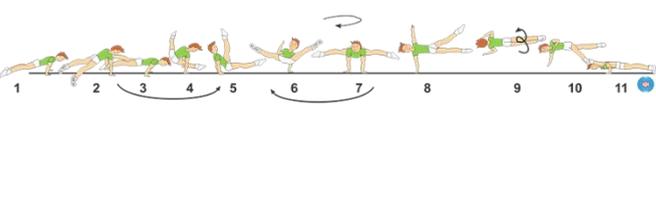
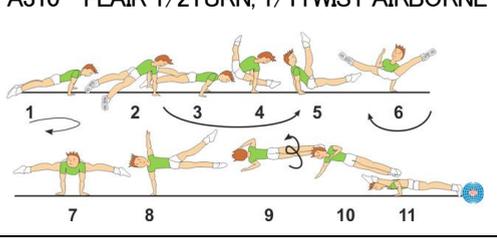
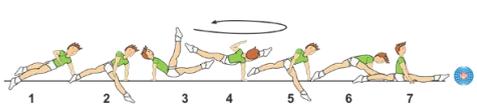
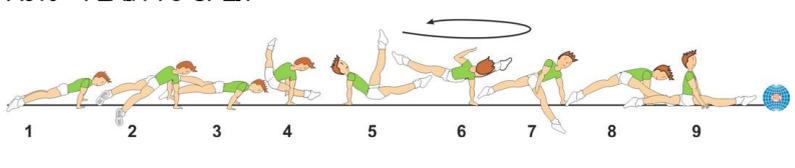
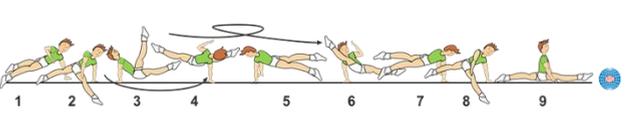
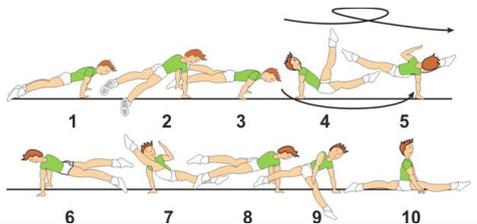
JAF エアロビク・ジムナスティクス競技・採点規則 2022-2024 追加・削除・訂正内容 (2024年4月1日から適応)

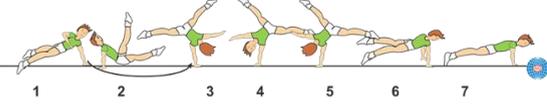
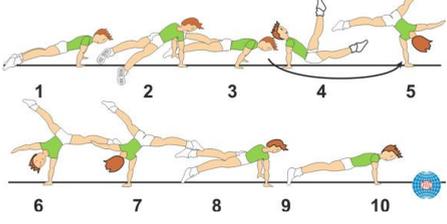
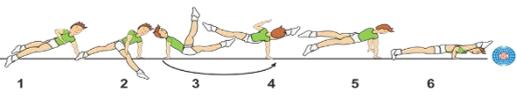
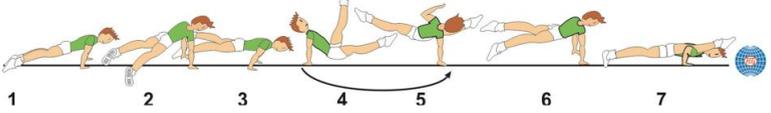
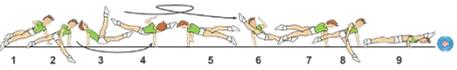
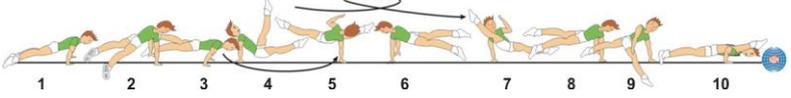
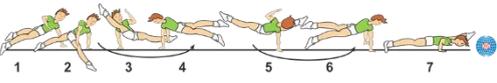
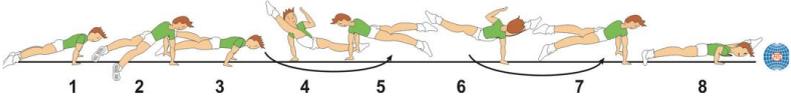
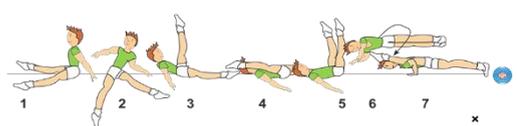
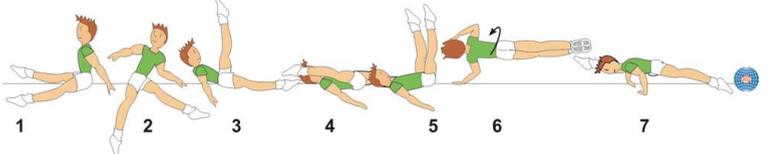
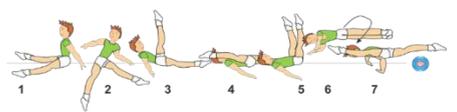
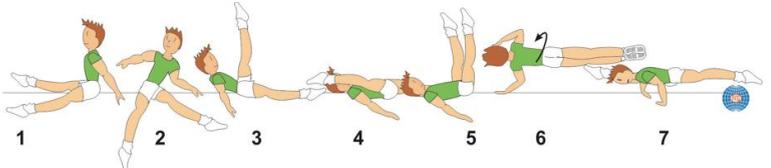
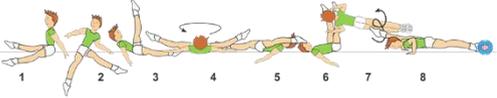
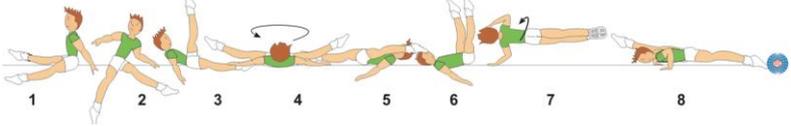
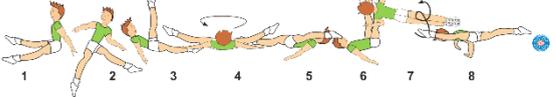
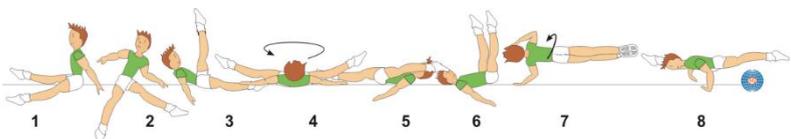
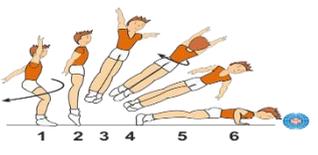
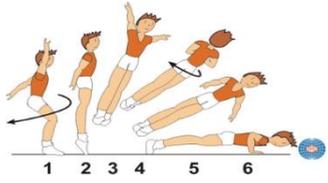
第1章 総則

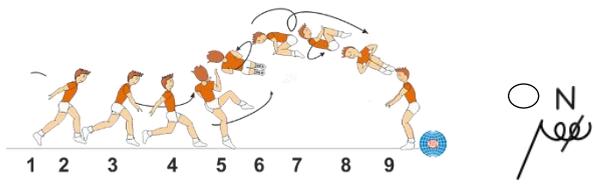
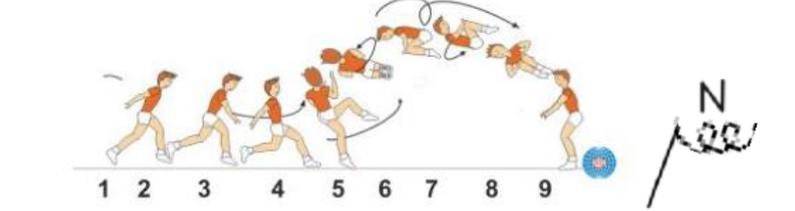
ページ	変更前	変更後
P2 左側 3. プレゼンテーション違反の訂正	3. プレゼンテーション違反 (違反時: -0.2 点/回) 選手は、自分の名前が呼ばれたら直ちに演技を開始し、終了後は速やかに退場すること。審判員や観客に対する過度なポーズやアピールは、プレゼンテーション違反とみなされ、減点となる。	3. プレゼンテーション違反 (違反時: -0.2 点/回) 選手は、自分の名前が呼ばれたら直ちに演技を開始し、終了後は速やかに退場すること。審判員や観客に対する過度なポーズやアピールに加え、シユーズに触れたり、手を拭くなどの余計な動作は、プレゼンテーション違反とみなされ、減点となる。
P2 右側 2.4 服装規定 2. 競技服一般規則 (違反時: -0.2 点/項目) の訂正	… g. 破れたり避けたりしている服装及び演技中に下着が見える様な服装は不可 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 i. ボディペイントは不可 …	… g. 破れたり避けたりしている服装及び演技中に下着が見える様な服装は不可 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。 i. ボディペイントは不可 …
P4 左側 3.1 「エアロビク・ジムナスティクス」の定義の訂正	伝統的な有酸素運動に由来する、多様な「AMP(エアロビク動作パターン)」を音楽に合わせて連続して行うことを基本とする採点競技。演技は、AMP、移行動作/つなぎ、エレメントを完璧な遂行度で実施しなければならない。	伝統的な有酸素運動に由来する、多様な「AMP(エアロビク動作パターン)」を音楽に合わせて連続して行うことを基本とする採点競技。演技は、全ての構成要素を完璧な遂行度で実施しなければならない。
P4 右側 ♣難度エレメントの「グループ」と「ファミリー」基本名一覧表 A グループ、ファミリー2 スタティック・ストレングスの基本名の内容に追記	・サポート ・V サポート ・プランシェ / ストラドル・プランシェ	・サポート(ストラドル・サポート / L サポート) ・V サポート ・プランシェ / ストラドル・プランシェ
P4 右側 ♣難度エレメントの「グループ」と「ファミリー」基本名一覧表 C グループ、ファミリー8 フレキシビリティの基本名の訂正	・スプリット ・イリュージョン ・バランス	・バーティカル・スプリット ・イリュージョン ・バランス
P5 左側 ♣難度エレメント実施の際の基本ルール(全部門)の訂正	全部門 ・ 最低5つのファミリーから実施しなければならないが、各ファミリーから実施できる難度エレメントは最大2個 …	全部門 ・ 最低5つのファミリーから実施しなければならないが、各ファミリーから実施できる異なる基本名の難度エレメントは最大2個 …
P5 左側 ♣難度エレメント実施の際の基本ルール(男女シングル部門)の訂正	男女シングル部門 ・ 難度エレメントの実施は最大9個まで ・ 難度エレメントを連結する場合は1セットに最大3個、3セットまで	男女シングル部門 ・ 難度エレメントの実施は最大9個まで実施可で評価される ・ 難度エレメントを連結する場合は1セットに最大3個、3セットまで(「A+A」を含む)
P5 左側 ♣難度エレメント実施の際の基本ルール(ミックス・ペア/トリオ/グループ部門)の訂正	ミックス・ペア/トリオ/グループ部門 ・ 難度エレメントの実施は最大8個まで …	ミックス・ペア/トリオ/グループ部門 ・ 難度エレメントの実施は最大8個まで実施可で評価される ・ …
P5 右側 ♣アクロバティック・エレメント実施の際の基本ルール(男女シングル部門)の訂正	男女シングル部門 ・ アクロバティック・エレメント同士を連結する場合は最大2個1セットのみ ・ (男子シングル部門) スプリット・ポジションでの着地は不可	男女シングル部門 ・ アクロバティック・エレメント同士を連結する場合は最大2個1セットのみ(A+A) ・ (男子シングル部門) スプリット・ポジションでの着地は不可
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】の訂正	・ ピラミッドの高さは、垂直で2人の身長(両腕万歳した状態の高さ)を超えてはならない。(ピラミッドでの禁止コラボレーション) ・ プロペリング可 …	・ 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。(ピラミッドでの禁止コラボレーション) ・ プロペリング可 …
P7 右側 2. 審査 の追記	・ 最低条件を満たしていない難度エレメント、大欠点となる難度エレメント、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(難度評価点: 0.0点)。 ・ B/C グループの回転を伴うエレメントとして認識されるためには、最後の回転を最低3/4 回転完了する必要があるが、完了できない場合は次の低い評価点となる。	・ 最低条件を満たしていない難度エレメント、大欠点となる難度エレメント、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(難度評価点: 0.0点)。 ・ 規定数を超える難度エレメント及びミックス・ペア、トリオ、グループ部門でメンバーが同時に異なる難度エレメントを実施した場合は、ファミリー一数にカウントしない。

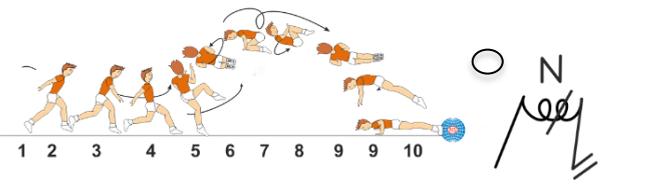
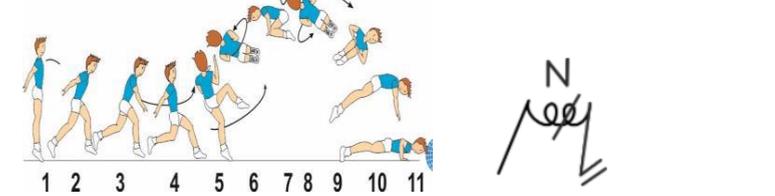
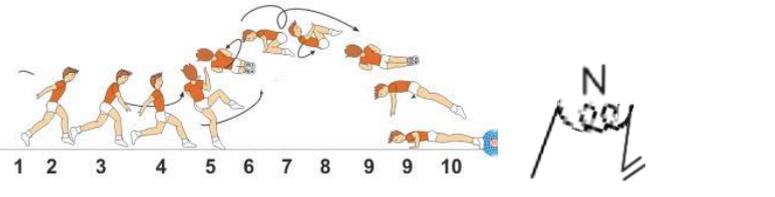
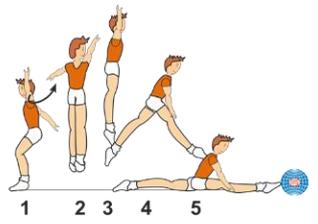
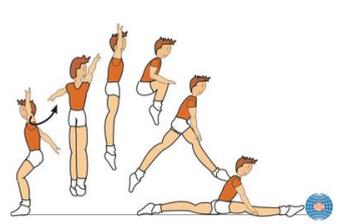
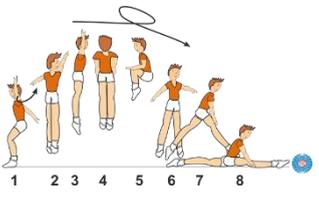
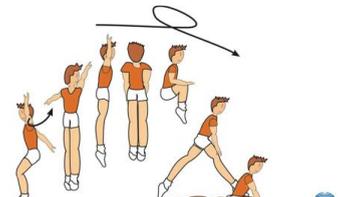
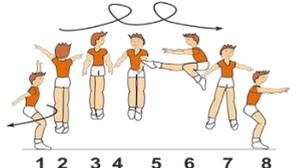
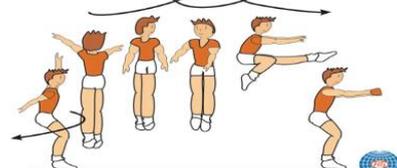
	<ul style="list-style-type: none"> 付録 3:「難度チャート」にない難度要素を実施した場合、基本名と終了ポジションがある場合であれば、難度要素としてカウントはされるが評価点は得られず、減点もされない。 男子シングル: ファミリー8 の基本名要素を実施した場合、難度要素としてカウントはされるが評価点は得られず、減点される。 2 個または3 個の難度要素/アクロバティック・要素すべてがそれぞれの最低基準を満たし、規定セット数内で連結を実施した場合のみ、以下のように加点する。ただし、連結時に1 歩以上のステップが認められた場合は加点されない。 <ul style="list-style-type: none"> -2 個の要素の連結に対して、0.1 点を加点 -3 個の要素の連結に対して、0.2 点を加点 	<ul style="list-style-type: none"> B/C グループの回転を伴う要素として認識されるためには、最後の回転を最低 3/4 回転完了する必要があり、完了できない場合は次の低い評価点となる。 付録 3:「難度チャート」にない難度要素を実施した場合、基本名と終了ポジションがある場合であれば、難度要素としてカウントはされるが評価点は得られず、減点もされない。ただし、ファミリー5 及び6 の難度要素については、難度チャートに掲載されていない難度要素でも、合計の回転数が同じであれば、当該難度要素の難度評価点と同じ評価をする。 男子シングル: ファミリー8 の基本名要素を実施した場合、難度要素としてカウントはされるが評価点は得られず、減点される。女子シングル、ミックス・ペア、トリオ、グループ部門でのバーティカル・スプリットで終了するファミリー8 の基本名要素では評価点は得られず、減点もされない。 2 個または3 個の難度要素/アクロバティック・要素すべてがそれぞれの最低基準を満たし、規定セット数内で連結を実施した場合のみ、以下のように加点する。ただし、連結時に1 歩以上のステップが認められた場合は加点されない。 <ul style="list-style-type: none"> -2 個の要素の連結に対して、0.1 点を加点 -3 個の要素の連結に対して、0.2 点を加点 																																																												
P8 左側 上表 男女シングルの表の訂正	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>加評価の有無</th> <th>例 (D=難度, A=アクロ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要</td> <td>追加なし</td> <td>A+A</td> </tr> <tr> <td>0.1 加あり</td> <td>D+D / A+D / D+A</td> </tr> <tr> <td>0.2 加あり</td> <td>D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D</td> </tr> <tr> <td>0.2 加あり (ただし1セットのみ)</td> <td>A+A+D / D+A+A</td> </tr> </tbody> </table>		加評価の有無	例 (D=難度, A=アクロ)	男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要	追加なし	A+A	0.1 加あり	D+D / A+D / D+A	0.2 加あり	D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D	0.2 加あり (ただし1セットのみ)	A+A+D / D+A+A	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>加評価の有無</th> <th>例 (D=難度, A=アクロ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要</td> <td>追加なし (連結の1つとして カウントされる)</td> <td>A+A</td> </tr> <tr> <td>0.1 加あり</td> <td>D+D / A+D / D+A</td> </tr> <tr> <td>0.2 加あり</td> <td>D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D</td> </tr> <tr> <td>0.2 加あり (ただし1セットのみ)</td> <td>A+A+D / D+A+A</td> </tr> </tbody> </table>		加評価の有無	例 (D=難度, A=アクロ)	男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要	追加なし (連結の1つとして カウントされる)	A+A	0.1 加あり	D+D / A+D / D+A	0.2 加あり	D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D	0.2 加あり (ただし1セットのみ)	A+A+D / D+A+A																																				
	加評価の有無	例 (D=難度, A=アクロ)																																																												
男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要	追加なし	A+A																																																												
	0.1 加あり	D+D / A+D / D+A																																																												
	0.2 加あり	D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D																																																												
	0.2 加あり (ただし1セットのみ)	A+A+D / D+A+A																																																												
	加評価の有無	例 (D=難度, A=アクロ)																																																												
男女シングル ※加点を 得るにはDとの 連結が必要	追加なし (連結の1つとして カウントされる)	A+A																																																												
	0.1 加あり	D+D / A+D / D+A																																																												
	0.2 加あり	D+A+D / A+D+A / A+D+D / D+D+A / D+D+D																																																												
	0.2 加あり (ただし1セットのみ)	A+A+D / D+A+A																																																												
P8 左側 下表 ・難度減点を適応する 減点項目 (上から5つ目)の訂正	難度要素の反復	基本名が同じ難度要素の反復																																																												
P8 左側 下表 ・難度減点を適応する 減点項目 (上から8つ目)の訂正	3 または 2 セットを超える連結	3 または 2 セットを超える連結 (「A+A」を含む)																																																												
P9 左側 ファミリー5 フォーム・ジャンプ に説明を追記		➤ 全ての要素は、空中位のどこかでフォーム/ポジションを必ず見せなければならない。																																																												
P9 右側 ファミリー6 スプリット・トリプ・ジャンプ に説明を追記	全ての要素は、最低 170 度のスプリット・ポジションを見せなければならない。	➤ 全ての要素は、空中位のどこかでフォーム/ポジションを必ず見せなければならない。スプリット・ポジションでは、最低 170 度の開脚を見せなければならない。																																																												
P9 右側 ファミリー8 フレキシビリティの基本名「バランス」の最低条件を訂正	母趾球に乗って実施しなければならない。 保持しているフリーな脚が、完全な回転を描く。	母趾球に乗って実施しなければならない。 持ち上げて保持している脚が、完全な回転を描く。																																																												
P11 右側 ✦ 要素の一般的な減点例 右側の表の6項目目の表の訂正	<table border="1"> <thead> <tr> <th>例</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> <th>落下</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>不完全な回転</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>過度な準備動作</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>アクロバティック・要素を肘で実施</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	例	小欠点	中欠点	大欠点	落下	...					不完全な回転	0.1	0.3			過度な準備動作	0.1	0.3			アクロバティック・要素を肘で実施			0.5		...					<table border="1"> <thead> <tr> <th>例</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> <th>落下</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>不完全な回転</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>過度な準備動作</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>アクロバティック・要素を肘で実施</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	例	小欠点	中欠点	大欠点	落下	...					不完全な回転	0.1	0.3			過度な準備動作		0.3			アクロバティック・要素を肘で実施			0.5		...				
例	小欠点	中欠点	大欠点	落下																																																										
...																																																														
不完全な回転	0.1	0.3																																																												
過度な準備動作	0.1	0.3																																																												
アクロバティック・要素を肘で実施			0.5																																																											
...																																																														
例	小欠点	中欠点	大欠点	落下																																																										
...																																																														
不完全な回転	0.1	0.3																																																												
過度な準備動作		0.3																																																												
アクロバティック・要素を肘で実施			0.5																																																											
...																																																														
P12 左側 ✦ 実施審判員による特定の難度要素に対する減点 Aグループ ファミリー1 の表の訂正	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>空中位を伴わない要素</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A フレーム:空中位で手と足が同時にフロアを離れたり、着地しない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)	小欠点	中欠点	大欠点	空中位を伴わない要素		0.3		A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション		0.3		A フレーム:空中位で手と足が同時にフロアを離れたり、着地しない		0.3		...				<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>空中位を伴わない要素</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A フレーム:空中位で両手と両足が同時にフロアを離れたり、着地しない</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)	小欠点	中欠点	大欠点	空中位を伴わない要素			0.5	A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション		0.3		A フレーム:空中位で両手と両足が同時にフロアを離れたり、着地しない			0.5	...																							
【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)	小欠点	中欠点	大欠点																																																											
空中位を伴わない要素		0.3																																																												
A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション		0.3																																																												
A フレーム:空中位で手と足が同時にフロアを離れたり、着地しない		0.3																																																												
...																																																														
【ファミリー 1】ダイナミック・スレングス (A フレーム、ストラドル・カット、エクスポーズ・ハイ・V)	小欠点	中欠点	大欠点																																																											
空中位を伴わない要素			0.5																																																											
A フレーム:60 度を超えるハイ・ポジション		0.3																																																												
A フレーム:空中位で両手と両足が同時にフロアを離れたり、着地しない			0.5																																																											
...																																																														

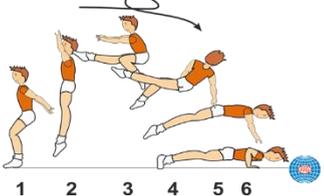
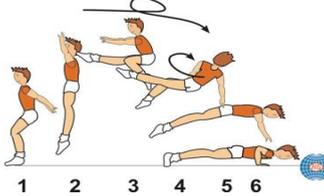
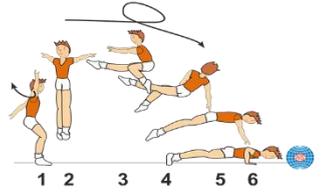
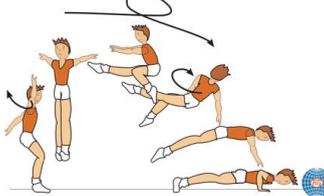
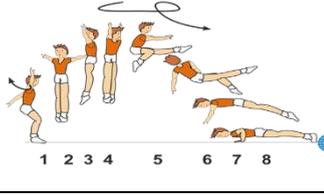
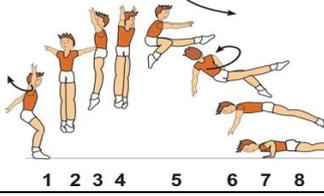
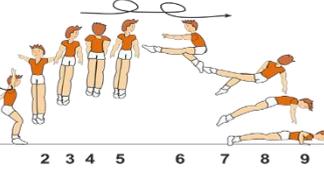
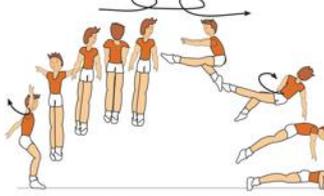
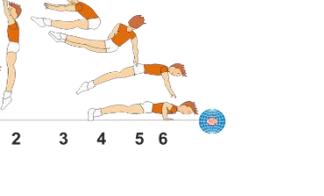
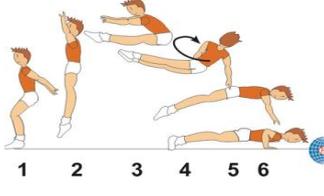
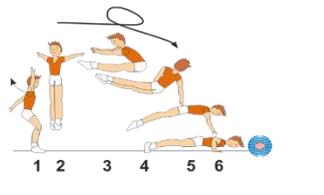
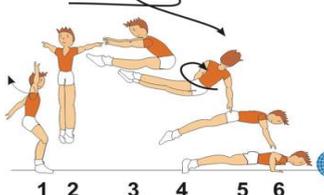
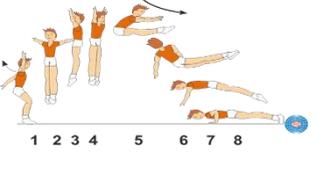
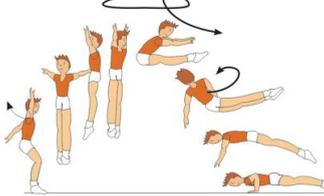
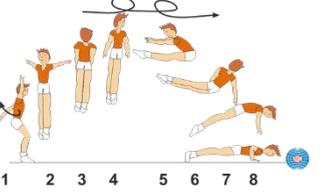
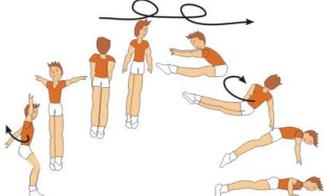
<p>P12 左側 ✕実施審判員による特定の難度エレメントに対する減点 Aグループ ファミリー3の表の追記</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ヘリコプター:両脚を両手で持って実施</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>回転不足</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)	小欠点	中欠点	大欠点	フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない		0.3		フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る			0.5	ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する		0.3		ヘリコプター:両脚を両手で持って実施			0.5	回転不足	0.1	0.3		<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ヘリコプター:両脚を両手で持って実施</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>回転不足</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>空中位を伴うヘリコプター/フレア:空中位がない</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)	小欠点	中欠点	大欠点	フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない		0.3		フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る			0.5	ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する		0.3		ヘリコプター:両脚を両手で持って実施			0.5	回転不足	0.1	0.3		空中位を伴うヘリコプター/フレア:空中位がない			0.5
【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない		0.3																																																				
フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る			0.5																																																			
ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する		0.3																																																				
ヘリコプター:両脚を両手で持って実施			0.5																																																			
回転不足	0.1	0.3																																																				
【ファミリー 3】レッグ・サークル (フレア、ヘリコプター)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
フレア:伸展段階でヒップが持ち上がっていない		0.3																																																				
フレア:両脚を前方に押し出してストドル・ポジションに入る			0.5																																																			
ヘリコプター:脚が回旋する前に臀部で回転する		0.3																																																				
ヘリコプター:両脚を両手で持って実施			0.5																																																			
回転不足	0.1	0.3																																																				
空中位を伴うヘリコプター/フレア:空中位がない			0.5																																																			
<p>P12 右側 ✕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4の表の訂正</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>バタフライ:離床前にフロアで1/2回転していない</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>バタフライ:コントロールされていない腕/脚</td> <td>0.1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)	小欠点	中欠点	大欠点	...				ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある		0.3		バタフライ:離床前にフロアで1/2回転していない			0.5	バタフライ:コントロールされていない腕/脚	0.1			...				<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>バタフライ:片足で踏み切る前にフロアの上で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</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>バタフライ:コントロールされていない腕/脚</td> <td>0.1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)	小欠点	中欠点	大欠点	...				ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある		0.3		バタフライ:片足で踏み切る前にフロアの上で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			0.5	バタフライ:コントロールされていない腕/脚	0.1			...							
【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
...																																																						
ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある		0.3																																																				
バタフライ:離床前にフロアで1/2回転していない			0.5																																																			
バタフライ:コントロールされていない腕/脚	0.1																																																					
...																																																						
【ファミリー 4】ダイミック・ジャンプ (エアーターン、フリー・フォール、ゲイナー、バタフライ、オフ・アクシス)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
...																																																						
ゲイナー:体幹のポジションが水平位より上にある		0.3																																																				
バタフライ:片足で踏み切る前にフロアの上で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			0.5																																																			
バタフライ:コントロールされていない腕/脚	0.1																																																					
...																																																						
<p>P12 右側 ✕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の表の訂正</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 45° 未満</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (<150)</td> </tr> <tr> <td>身体の向きが前方の脚に向いていない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)	小欠点	中欠点	大欠点	シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 45° 未満	0.1	0.3	0.5	スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150)	身体の向きが前方の脚に向いていない		0.3	0.5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 90° 未満</td> <td>0.1 (90° 未満、60° を超える)</td> <td>0.3 (60° 以下、45° 以上)</td> <td>0.5 (45° 未満)</td> </tr> <tr> <td>スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (<150)</td> </tr> <tr> <td>シザース・リブ、スイッチ・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>サジタル・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)	小欠点	中欠点	大欠点	シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 90° 未満	0.1 (90° 未満、60° を超える)	0.3 (60° 以下、45° 以上)	0.5 (45° 未満)	スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150)	シザース・リブ、スイッチ・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない		0.3		サジタル・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない			0.5																
【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 45° 未満	0.1	0.3	0.5																																																			
スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150)																																																			
身体の向きが前方の脚に向いていない		0.3	0.5																																																			
【ファミリー 6】スプリット・リブ/ジャンプ (シザース・リブ、スイッチ・スプリット、サジタル・スプリット)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
シザース・リブ、スイッチ・スプリット:リード脚が、フロアに対して 90° 未満	0.1 (90° 未満、60° を超える)	0.3 (60° 以下、45° 以上)	0.5 (45° 未満)																																																			
スプリットを含むエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150)																																																			
シザース・リブ、スイッチ・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない		0.3																																																				
サジタル・スプリット:身体の向きが前方の脚に向いていない			0.5																																																			
<p>P13 左側 Cグループ 【ファミリー7】ターンの表の訂正</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>バランスを失う</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>回転の連続性(流れ)に欠ける</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ターンでホッピングした</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>母趾球でターンしていない</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>余分な準備動作</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない</td> <td>0.1 (<15°)</td> <td>0.3 (15° - 45°)</td> <td>0.5 (>45°)</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)	小欠点	中欠点	大欠点	バランスを失う	0.1	0.3	0.5	回転の連続性(流れ)に欠ける	0.1	0.3		ターンでホッピングした			0.5	母趾球でターンしていない		0.3		余分な準備動作		0.3		ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない	0.1 (<15°)	0.3 (15° - 45°)	0.5 (>45°)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>バランスを失う</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>回転の連続性(流れ)に欠ける</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ターンでホッピングしたり、拇趾球でターンしていない</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>余分な準備動作</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない</td> <td>0.1 (<15°)</td> <td>0.3 (15° - 45°)</td> <td>0.5 (>45°)</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)	小欠点	中欠点	大欠点	バランスを失う	0.1	0.3	0.5	回転の連続性(流れ)に欠ける	0.1	0.3		ターンでホッピングしたり、拇趾球でターンしていない			0.5	余分な準備動作		0.3		ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない	0.1 (<15°)	0.3 (15° - 45°)	0.5 (>45°)
【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
バランスを失う	0.1	0.3	0.5																																																			
回転の連続性(流れ)に欠ける	0.1	0.3																																																				
ターンでホッピングした			0.5																																																			
母趾球でターンしていない		0.3																																																				
余分な準備動作		0.3																																																				
ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない	0.1 (<15°)	0.3 (15° - 45°)	0.5 (>45°)																																																			
【ファミリー 7】ターン (ターン、ホリゾンタル・ターン)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
バランスを失う	0.1	0.3	0.5																																																			
回転の連続性(流れ)に欠ける	0.1	0.3																																																				
ターンでホッピングしたり、拇趾球でターンしていない			0.5																																																			
余分な準備動作		0.3																																																				
ホリゾンタル・ターン:脚が水平位にない	0.1 (<15°)	0.3 (15° - 45°)	0.5 (>45°)																																																			
<p>P13 左側 Cグループ 【ファミリー8】フレキシビリティの表の訂正</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 8】フレキシビリティ (スプリット、イルユージョン、バランス)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (<150°)</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 8】フレキシビリティ (スプリット、イルユージョン、バランス)	小欠点	中欠点	大欠点	フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する		0.3		スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>【ファミリー 8】フレキシビリティ (バーティカル・スプリット、イルユージョン、バランス)</th> <th>小欠点</th> <th>中欠点</th> <th>大欠点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (<150°)</td> </tr> </tbody> </table>	【ファミリー 8】フレキシビリティ (バーティカル・スプリット、イルユージョン、バランス)	小欠点	中欠点	大欠点	フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する		0.3		スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)																												
【ファミリー 8】フレキシビリティ (スプリット、イルユージョン、バランス)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する		0.3																																																				
スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)																																																			
【ファミリー 8】フレキシビリティ (バーティカル・スプリット、イルユージョン、バランス)	小欠点	中欠点	大欠点																																																			
フリー・サポートのエレメント:実施中にフリーな手が軸脚に接触して支持する		0.3																																																				
スプリットのエレメント:両脚の角度が 180 度未満	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)																																																			
<p>P14 右側 減点例の上から2項目目のバーティカル・スプリットの「垂直線から外れる」の大欠点(-0.5)の角度の訂正</p>	<p>垂直線から外れる 大欠点(-0.5)</p> <p>< 140°</p> 	<p>垂直線から外れる 大欠点(-0.5)</p> <p>< 150°</p> 																																																				
<p>P18 A157の展開図の訂正</p>	<p>A157 EXPLOSIVE HIGH-V SUPPORT 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>A157 EXPLOSIVE HIGH-V SUPPORT 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 																																																				

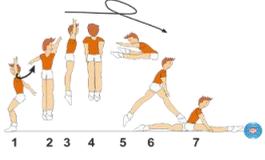
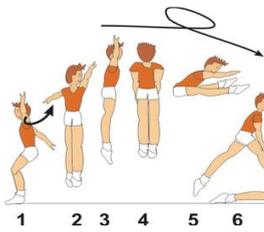
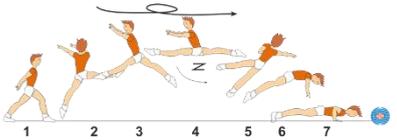
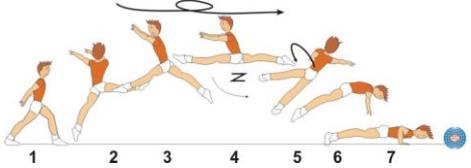
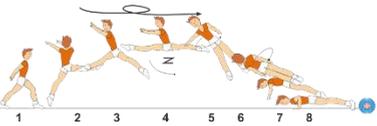
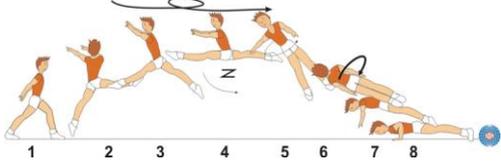
<p>P19 A160 の展開図の訂正</p>	<p>A160 EXPLOSIVE HIGH-V REVERSE STRADDLE CUT TO PUSH UP</p> 	<p>A160 EXPLOSIVE HIGH-V REVERSE STRADDLE CUT TO PUSH UP</p> 
<p>P20 A216 の展開図の訂正</p>	<p>A216 STRADDLE SUPPORT 2/1TURNS</p> 	<p>A216 STRADDLE SUPPORT 2/1TURNS</p> 
<p>P21 A247 の展開図の訂正</p>	<p>A247 V-SUPPORT 1/1TURN</p> 	<p>A247 V-SUPPORT 1/1TURN</p> 
<p>P21 A249 の展開図の訂正</p>	<p>A249 V-SUPPORT 2/1TURNS</p> 	<p>A249 V-SUPPORT 2/1TURNS</p> 
<p>P22 A260 の展開図の訂正</p>	<p>A260 HIGH V-SUPPORT 1/1TURN</p> 	<p>A260 HIGH V-SUPPORT 1/1TURN</p> 
<p>P23 A305 の展開図の訂正</p>	<p>A305 FLAIR</p> 	<p>A305 FLAIR</p> 
<p>P23 A307 の展開図の訂正</p>	<p>A307 FLAIR 1/1TURN</p> 	<p>A307 FLAIR 1/1TURN</p> 
<p>P23 A308 の展開図の訂正</p>	<p>A308 FLAIR 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP</p> 	<p>A308 FLAIR 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP</p> 
<p>P24 A309 の展開図の訂正</p>	<p>A309 FLAIR 1/2TURN, 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP</p> 	<p>A309 FLAIR 1/2TURN, 1/1TWIST AIRBORNE TO PUSH UP</p> 
<p>P24 A310 の展開図の訂正</p>	<p>A310 FLAIR 1/2TURN, 1/1TWIST AIRBORNE TO WENSON</p> 	<p>A310 FLAIR 1/2TURN, 1/1TWIST AIRBORNE TO WENSON</p> 
<p>P24 A315 の展開図の訂正</p>	<p>A315 FLAIR TO SPLIT</p> 	<p>A315 FLAIR TO SPLIT</p> 
<p>P24 A317 の展開図の訂正</p>	<p>A317 FLAIR 1/1TURN TO SPLIT</p> 	<p>A317 FLAIR 1/1TURN TO SPLIT</p> 

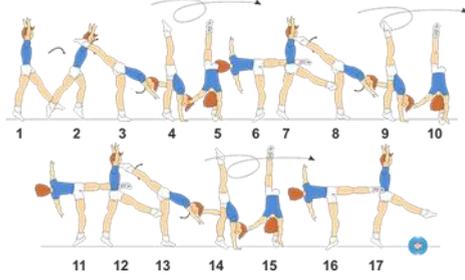
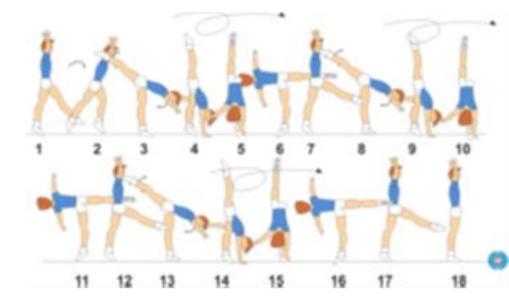
<p>P24 A319 の展開図の訂正</p>	<p>A319 FLAIR + AIR FLAIR</p> 	<p>A319 FLAIR + AIR FLAIR</p> 
<p>P24 A326 の展開図の訂正</p>	<p>A326 FLAIR TO WENSON</p> 	<p>A326 FLAIR TO WENSON</p> 
<p>P25 A328 の展開図の訂正</p>	<p>A328 FLAIR 1/1TURN TO WENSON</p> 	<p>A328 FLAIR 1/1TURN TO WENSON</p> 
<p>P25 A329 の展開図の訂正</p>	<p>A329 FLAIR 1/1 SPINDLE TO WENSON</p> 	<p>A329 FLAIR 1/1 SPINDLE TO WENSON</p> 
<p>P26 A355 の展開図の訂正</p>	<p>A355 HELICOPTER TO WENSON</p> 	<p>A355 HELICOPTER TO WENSON</p> 
<p>P26 A356 の展開図の訂正</p>	<p>A356 HELICOPTER TO LIFTED WENSON</p> 	<p>A356 HELICOPTER TO LIFTED WENSON</p> 
<p>P26 A357 の展開図の訂正</p>	<p>A357 HELICOPTER 1/1TURN TO WENSON</p> 	<p>A357 HELICOPTER 1/1TURN TO WENSON</p> 
<p>P26 A358 の展開図の訂正</p>	<p>A358 HELICOPTER 1/1TURN TO LIFTED WENSON</p> 	<p>A358 HELICOPTER 1/1TURN TO LIFTED WENSON</p> 
<p>P28 B416 の展開図の訂正</p>	<p>B416 FREE FALL 1/1TWIST AIRBORNE</p> 	<p>B416 FREE FALL 1/1TWIST AIRBORNE</p> 
<p>P29 B435 の訂正</p>	<p>B435 BUTTERFLY</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロア上で½回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし後方に蹴り上げて、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位で身体は水平ポジションとなり脚が空中を飛びながらストラドルに開く(開脚)。 4. 片足で着地する。 	<p>B435 BUTTERFLY</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロア上で½サークル(½円を描く)しながら上半身をスイング(身体を振る)して回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし後方に蹴り上げて、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位で身体は水平ポジションとなり脚が空中を飛びながらストラドルに開く(開脚)。 4. 片足で着地する。

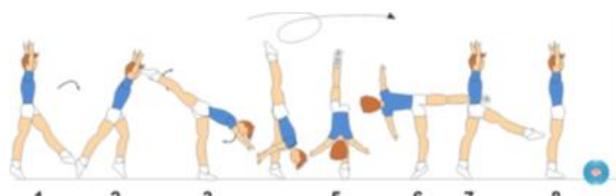
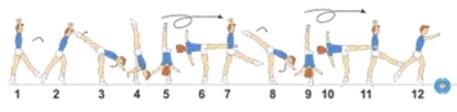
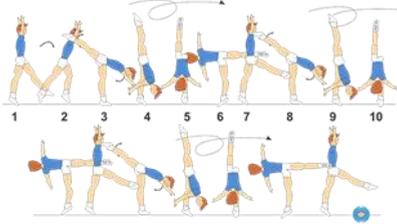
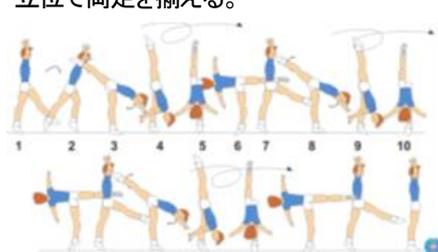
<p>P29 B475 の訂正</p>	<p>B437 BUTTERFLY 1/1TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロアの上で1/2回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし蹴り上げ、斜め後方にスイング(振りして、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位で脚が空中を飛びながらストラドルに開き(開脚)、水平ポジションで身体が回転して完全な 1/1 ツイスト【捻り】(360°)をする。 4. 片足で着地する。 	<p>B437 BUTTERFLY 1/1TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロアの上で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)して回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし蹴り上げ、斜め後方にスイング(振りして、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位で脚が空中を飛びながらストラドルに開き(開脚)、水平ポジションで身体が回転して完全な 1/1 ツイスト【捻り】(360°)をする。 4. 片足で着地する。
<p>P29 B475 の訂正</p>	<p>B439 BUTTERFLY 2/1TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロアの上で1/2回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし蹴り上げ、斜め後方にスイング(振りして、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位の水平ポジションで身体が回転して 2/1 ツイスト【捻り】(720°)する。 4. 片足で着地する。 	<p>B439 BUTTERFLY 2/1TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切る前にフロアの上で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)して回転する。 2. フリーな脚を真っ直ぐに伸ばし蹴り上げ、斜め後方にスイング(振りして、背中に僅かなアーチ(後屈)が出ながら、身体を上へ持ち上げる。 3. その後、空中位の水平ポジションで身体が回転して 2/1 ツイスト【捻り】(720°)する。 4. 片足で着地する。
<p>P30 ファミリー 4 ダイナミック・ジャンプ OFF AXIS JUMP の最初に、OFF AXIS JUMP の基本系の説明を追記</p>	<p>ファミリー 4 ダイナミック・ジャンプ OFF AXIS (オフ・アクセス) 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。</p>	
<p>P30 B447 の訂正</p>	<p>B447 1/1TURN, 1 1/2TWIST OFF AXIS JUMP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 2. 空中位で、両手を胸に近づけたタック・ポジションで後傾させて軸を中心線から外し、縦軸に1 1/2回転(540°)し同時に横軸に1回転(360°)する。 3. 立位で着地する。 	<p>B447 OFF AXIS JUMP 1 1/2TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 2. <u>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。</u> <u>実施している間、身体は水平から45°を超えてはならない。</u> 3. <u>開始方向と同じ方向を向いて立位で着地する。</u> 
<p>P30 B448 の訂正</p>	<p>B448 1 1/2TURN, 1 1/2TWIST OFF AXIS JUMP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 2. 空中位で、両手を胸に近づけたタック・ポジションで後傾させて軸を中心線から外し、縦軸に1 1/2回転(540°)し同時に横軸に1 1/2回転(540°)する。 3. 立位で着地する。 	<p>B448 OFF AXIS JUMP 2/1TWIST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 2. <u>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。</u> <u>実施している間、身体は水平から45°を超えてはならない。</u> 3. <u>開始方向と反対側の方向を向いて立位で着地する。</u> 

<p>P30 B449 の訂正</p>	<p>B449 1/1TURN, 1 1/2TWIST TO PUSH UP</p> <ol style="list-style-type: none"> フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 空中位で、両手を胸に近づけたタック・ポジションで後傾させて軸を中心線から外し、縦軸に1 1/2回転 (540°)し同時に横軸に1 回転 (360°)する。 真っ直ぐな身体をフロアと平行にして、着地の準備をする。 プッシュ・アップで着地する。 	<p>B449 OFF AXIS JUMP 1 1/2TWIST TO PUSH UP</p> <ol style="list-style-type: none"> フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 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。 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。 
<p>P30 B450 の追加</p>		<p>B450 OFF AXIS JUMP 2/1TWIST TO PUSH UP</p> <ol style="list-style-type: none"> フリーな脚を斜め上方に蹴り上げ、片足で踏み切る。 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。 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。 
<p>P31 ファミリー 5 フォーム・ジャンプ TUCK JUMP がP30の最後からP31の最初に移動。TUCK JUMPの最初に、説明を追記。またB502 TUCK JUMPもP30からP31へ移動。</p>	<p>P30 Family 5 フォーム・ジャンプ TUCK (タック) B502 TUCK JUMP...</p>	<p>P31 ファミリー 5 フォーム・ジャンプ TUCK (タック) ターンを伴う難度エレメント: 回転(ターン)はエレメントの主要局面(タック・ポジション)の前、実施中、または後で実施することが出来る。 B502 TUCK JUMP...</p>
<p>P31 B514 の展開図の訂正</p>	<p>B514 1/2TURN TUCK JUMP TO SPLIT</p> 	<p>B514 1/2TURN TUCK JUMP TO SPLIT</p> 
<p>P32 B516 の展開図の訂正</p>	<p>B516 1 1/2TURN TUCK JUMP TO SPLIT</p> 	<p>B516 1 1/2TURN TUCK JUMP TO SPLIT</p> 
<p>P33 ファミリー 5 フォーム・ジャンプ COSSACK JUMPの最初に、説明を追記</p>		<p>ファミリー 5 フォーム・ジャンプ COSSACK (コサック) ターンを伴う難度エレメント: 回転(ターン)はエレメントの主要局面(コサック・ポジション)の前、実施中、または後で実施することが出来る。</p>
<p>P33 B537 の展開図の訂正</p>	<p>B537 2/1TURNS COSSACK JUMP</p> 	<p>B537 2/1TURNS COSSACK JUMP</p> 

<p>P35 B556 の展開図の訂正</p>	<p>B556 COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B556 COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P35 B557 の展開図の訂正</p>	<p>B557 1/2TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B557 1/2TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P35 B558 の展開図の訂正</p>	<p>B558 1/1TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B558 1/1TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P35 B559 の展開図の訂正</p>	<p>B559 1 1/2TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B559 1 1/2TURN COSSACK JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P36 ファミリー 5 フォーム・ジャンプ PIKE JUMP の最初に、説明を追記</p>		<p>ファミリー 5 フォーム・ジャンプ PIKE (パイク) ターンを伴う難度エレメント: 回転(ターン)はエレメントの主要局面(パイク・ポジション)の前、実施中、または後で実施することが出来る。</p>
<p>P37 B587 の展開図の訂正</p>	<p>B587 PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B587 PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P38 B588 の展開図の訂正</p>	<p>B588 1/2TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B588 1/2TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P38 B589 の展開図の訂正</p>	<p>B589 1/1TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B589 1/1TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P38 B590 の展開図の訂正</p>	<p>B590 1 1/2TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B590 1 1/2TURN PIKE JUMP 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P38 ファミリー 5 フォーム・ジャンプ STRADDLE / FRONTAL SPLIT JUMP の最初に、説明を追記</p>		<p>ファミリー 5 フォーム・ジャンプ STRADDLE / FRONTAL SPLIT (ストラドル / フロントラル・スプリット) ターンを伴う難度エレメント: 回転(ターン)はエレメントの主要局面(ストラドル・ポジション / フロントラル・スプリット・ポジション)の前、実施中、または後で実施することが出来る。</p>

<p>P40 B5118 の展開図の訂正</p>	<p>B5118 1 1/2TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT</p> 	<p>B5118 1 1/2TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT</p> 
<p>P41 ファミリー6 スプリット・リープ/ジャンプ SAGITAL SPLIT JUMP の最初に説明を追記</p>		<p>ファミリー6 スプリット・リープ / ジャンプ SAGITA SPLIT (サジタル・スプリット)</p> <p>ターンを伴う難度エレメント: 回転(ターン)はエレメントの主要局面(サジタル・スプリット・ポジション)の前、実施中、または後で実施することが出来る。</p>
<p>P45 B604 のエレメントの訂正</p>	<p>B604 SWITCH SPLIT LEAP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切るリープ。 2. 最初または踏み切る前にリード脚は最低 45°。 3. 空中位で両脚をスイッチ(入れ替え)してスプリットを見せる。 4. リード脚で着地する。 	<p>B604 SWITCH SPLIT LEAP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足で踏み切るリープ。 2. <u>スイッチ(入れ替え)する前にリード脚はフロアから最低 45° を見せなければいけない。</u> 3. 空中位で両脚をスイッチ(入れ替え)してスプリットを見せる。 4. リード脚で着地する。
<p>P46 大項目の訂正</p>	<p>「ファミリー 5」スプリット・リープ/ジャンプ SCISSORS LEAP シザー・スリープ</p>	<p>「ファミリー 6」スプリット・リープ/ジャンプ SCISSORS LEAP シザー・スリープ</p>
<p>P46 B625 のエレメントの訂正</p>	<p>B625 SCISSORS LEAP 1/2TURN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前脚を真っ直ぐに伸ばして片足で踏み切るリープで、180° ターンする。 2. 最初または踏み切る前にリード脚は最低 45°。 3. 空中位で両脚をスイッチ(入れ替え)してスプリットを見せる。 4. 片足または両足で着地する。 	<p>B625 SCISSORS LEAP 1/2TURN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前脚を真っ直ぐに伸ばして片足で踏み切るリープで、180° ターンする。 2. <u>スイッチ(入れ替え)する前にリード脚はフロアから最低 45° を見せなければいけない。</u> 3. 空中位で両脚をスイッチ(入れ替え)してスプリットを見せる。 4. 片足または両足で着地する。
<p>P47 B658 の展開図の訂正</p>	<p>B658 SCISSORS LEAP 1/2TURN 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B658 SCISSORS LEAP 1/2TURN 1/2TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P48 B660 の展開図の訂正</p>	<p>B660 SCISSORS LEAP 1/2TURN 1/1TWIST TO PUSH UP</p> 	<p>B660 SCISSORS LEAP 1/2TURN 1/1TWIST TO PUSH UP</p> 
<p>P48 C702 の訂正</p>	<p>C702 1/1TURN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 完全な 1/1 ターン(360°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. 片足または両足の立位。 	<p>C702 1/1TURN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 完全な 1/1 ターン(360°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
<p>P48 C704 の訂正</p>	<p>C704 2/1TURNS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 2/1 ターン(720°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. 片足または両足の立位。 	<p>C704 2/1TURNS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 2/1 ターン(720°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
<p>P48 C706 の訂正</p>	<p>C706 3/1TURNS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 3/1 ターン(1080°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. 片足または両足の立位。 	<p>C706 3/1TURNS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 3/1 ターン(1080°)を実施する。 3. フリーな脚と腕のポジションは自由。 4. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
<p>P49 C715 の訂正</p>	<p>C715 1/1TURN WITH LEG AT HORIZONTAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)、完全な 1/1 ターン(360°)をする。腕のポジションは自由。 3. 片足または両足の立位。 	<p>C715 1/1TURN WITH LEG AT HORIZONTAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)、完全な 1/1 ターン(360°)をする。腕のポジションは自由。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>

P49 C717 の訂正	C717 2/1TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)2/1 ターン(720°)する。腕のポジションは自由。 3. 片足または両足の立位。	C717 2/1TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)2/1 ターン(720°)する。腕のポジションは自由。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
P49 C719 の訂正	C719 3/1TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)3/1 ターン(1080°)する。腕のポジションは自由。 3. 片足または両足の立位。	C719 3/1TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL 1. 片足の立位で、フリーな脚は真っ直ぐに伸ばす。 2. ターンを行っている間、自由な脚(の踵)は水平位前方に保ち(位置させ)3/1 ターン(1080°)する。腕のポジションは自由。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
P49 ファミリー8 フレキシビリティ の訂正	ファミリー8 フレキシビリティ SPLIT スプリット	ファミリー8 フレキシビリティ <u>VERTICAL SPLIT パーティカル・スプリット</u>
P50 C815 C815 の訂正	C815 BALANCE 1/1TURN 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 1/1 ターン(360°)を実施する。 3. 立位で両足を揃える。	C815 BALANCE 1/1TURN 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 1/1 ターン(360°)を実施する。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
P51 C817 の訂正	C817 BALANCE 2/1TURNS 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 2/1 ターン(720°)を実施する。 3. 立位で両足を揃える。	C817 BALANCE 2/1TURNS 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 2/1 ターン(720°)を実施する。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
P51 C819 の訂正	C819 BALANCE 3/1TURNS 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 3/1 ターン(1080°)を実施する。 3. 立位で両足を揃える。	C819 BALANCE 3/1TURNS 1. 片手または両手でサポートした片脚をサジタルかフロントル・バランスに持ち上げて行うバランス・ターン。 2. 完全な 3/1 ターン(1080°)を実施する。 3. <u>立位で両足を揃えて終了する。</u>
P51 C824 の訂正	C824 ILLUSION 1. 片足の立位のポジションから、片脚が上に持ち上げられ 360° の垂直な円を描き始める。 2. 同時に支持脚上で身体が 360° ターンする。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。 3. 立位で両足を揃える。 	C824 ILLUSION 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて 360° の垂直回転を開始する。</u> 2. 同時に支持脚上で身体が 360° ターンする。 3. <u>支持足の横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。</u> 4. 立位で両足を揃える。 
P51 C826 の訂正	C826 DOUBLE ILLUSION 1. 片足の立位。 2. 2つのイリュージョン(720°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 	C826 DOUBLE ILLUSION 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて垂直回転を開始する。</u> 2. 2つのイリュージョン(720°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 
P52 C828 の訂正	C828 TRIPLE ILLUSION 1. 片足の立位。 2. 3つのイリュージョン(1080°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 	C828 TRIPLE ILLUSION 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて垂直回転を開始する。</u> 2. 3つのイリュージョン(1080°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 

<p>P52 C835 の訂正</p>	<p>C835 FREE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位から、片脚が上に持ち上げられ 360° の垂直な円を描き始める。 2. 同時に支持脚上で身体が 360° ターンする。 3. 両手はフロアに着けず、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。 	<p>C835 FREE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて 360° の垂直回転を開始する。</u> 2. 同時に支持脚上で身体が 360° ターンする。 3. 両手はフロアに着けず、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。 
<p>P52 C837 の訂正</p>	<p>C837 FREE DOUBLE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 2つのフリー・イリュージョン(720°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 	<p>C837 FREE DOUBLE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて垂直回転を開始する。</u> 2. <u>両手はフロアに着けず、2つのフリー・イリュージョン(720°)を連続して実施する。</u> 3. 立位で両足を揃える。 
<p>P52 C839 の訂正</p>	<p>C839 FREE TRIPLE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 片足の立位。 2. 3つのフリー・イリュージョン(1080°)を連続して実施する。 3. 立位で両足を揃える。 	<p>C839 FREE TRIPLE ILLUSION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>立位から踏み出して、フリーな脚を上を持ち上げて垂直回転を開始する。</u> 2. <u>両手はフロアに着けず、3つのフリー・イリュージョン(1080°)を連続して実施する。</u> 3. 立位で両足を揃える。 

付録1:「ユース J, ユース 1, 2」ルール

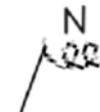
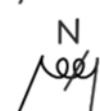
ページ	変更前	変更後
<p>P2 「ユース J」トリオ部門 ★ 必修エレメント に注釈を追記</p>	<p>3 個：連結なしにメンバー全員が同時に実施 ・プッシュ・アップ または ウェンソン・プッシュアップ (最低条件なし、肩は上腕のラインにあること) ・ストラドル・サポート ・エアー・ターン</p>	<p>3 個：連結なしにメンバー全員が同時に実施 ・プッシュ・アップ または ウェンソン・プッシュ・アップ (最低条件なし、肩は上腕のラインにあること) * ・ストラドル・サポート ・エアー・ターン *基本名が「A フレーム」のエレメントだが、プッシュ・アップと A フレーム関連、またはウェンソン・プッシュ・アップと A フレーム関連の両エレメントを実施した場合でも基本名が同じ難度エレメントの反復の減点とはならない。しかしながら、プッシュ・アップとウェンソン・プッシュ・アップの両方を実施した場合には基本名が同じ難度エレメントの反復として減点となる。</p>
<p>P2 「ユース 1」 ★必修エレメント に注釈を追記</p>	<p>4 個：IM/IW では連結なしに実施。MP/TR/GR では、連結なしにメンバー全員が同時に実施 ・ヘリコプター ・ストラドルまたは L サポート(1 回転まで) ・タック・ジャンプ 1/1 回転* ・2 回転ターン</p>	<p>4 個：IM/IW では連結なしに実施。MP/TR/GR では、連結なしにメンバー全員が同時に実施 ・ヘリコプター ・ストラドルまたは L サポート(1 回転まで) ・タック・ジャンプ 1/1 回転* ・2 回転ターン* *90 度を超える不完全な回転は必修エレメントの欠如となる。</p>
<p>P2 「ユース 2」 ★必修エレメント に注釈を追記、変更</p>	<p>7 個 (最低4 ファミリーから選択)：全部門で連結可 (MP/TR/GRでは、メンバー全員が同時に実施) ・0.8 の難度エレメント1 個 ・0.7 の難度エレメント2 個 ・0.6 以下の難度エレメント4 個</p>	<p>合計7 個* (最低4 ファミリーから選択)：全部門で連結可 (MP/TR/GRでは、メンバー全員が同時に実施) ・0.8 の難度エレメント1 個 (任意) ・0.7 の難度エレメント1 または 2 個 ・0.6 以下の難度エレメント4~6 個 *7 個の実施が必須。7 個未満または 8 個以上の実施は減点対象となる。 *0.7 の難度エレメントを 1 個も実施していなかった場合は減点対象となるため、B,C グループの 90° を超える不完全な回転で 0.7 が 1 個もなくなってしまった場合も減点対象となる。</p>
<p>P2 「ユース 2」 ★エレメントの連結に追記</p>	<p>必修動作を含み、2 個のエレメントを 1 セットのみ可 (連結の難度エレメントは 0.3 以上のもののみ可) (A + D / D + D / D + A)</p>	<p>必修動作を含み、2 個のエレメントを 1 セットのみ可 (連結の難度エレメントは 0.3 以上のもののみ可) (A + D / D + D / D + A) IM IW のみ：A + A</p>

P2 「ユース 2」 禁止難度エ レメント の削除	5 個以上のフロア・エレメント	(削除)
P2 ☆アクロバティック・エレメン トの実施 (反復は不可)の項 目に追記	☆アクロバティック・エレメントの実施(反復は不可)	☆アクロバティック・エレメントの実施(反復は不可)、MP/TR/GR では同 じアクロバティック・エレメントを同時に実施)
P2 「ユース J」 ☆アクロバティ ック・エレメントの実施 (反復 は不可)に追記	A-1 ~ A-2 から 2 個まで可	A-1 ~ A-2 から 2 個まで可 (アクロバティック・エレメント同士の連結は不可)
P2 「ユース 1」 ☆アクロバティ ック・エレメントの実施 (反復 は不可)に追記	A-1 ~ A-4 から 2 個まで可	A-1 ~ A-4 から 2 個まで可 (アクロバティック・エレメント同士の連結は不可)
P2 「ユース 2」 ☆アクロバティ ック・エレメントの実施 (反復 は不可)に追記	・A-1 ~ A-5 から 2 個まで可 (ひねりを伴う宙返りは不可。 IM/IW: 連結は 1 セットのみ可、 MP/TR/GR は連結不可)	・A-1 ~ A-5 から 2 個まで可 (ひねりを伴う宙返りは不可。 IM/IW: 連結は 1 セット(A + A)のみ可、 MP/TR/GR は連結不可)
P2 「ユース 全部門」 ☆アクロ バティック・エレメントの実施 (反復は不可)の後に追加		☆アクロバティック・エレメントをコラボレーションで実施 着地時にパートナー(他の選手)の支え/助けがない場合は減点

付録 2: シニア「ダンス」 ルール

ページ	変更前	変更後
◆芸術審判員の審査 の訂 正	・エアロビック競技の特性を活かし、より自由度の高いダンス的な AMPシーケンスを実施すること。 第2のスタイルを除き、最低6 セットのダンス・スタイルでのAMPシーケンスを含まなければならない。(6セット未満の場合、-0.5点減点/各不足セット)	・ エアロビック競技の特性を活かし、より自由度の高いダンス的なAMP シーケンスを実施すること。 第2のスタイルを除き、最低6セットのダ ンス・スタイルでのAMPシーケンスを含まなければならない。(6セット 未満の場合、 <u>-0.2</u> 点減点/各不足セット)

付録 3: 難度チャート

ページ	変更前	変更後
B グループの難度チャート の表のオフ・アクシス・ジャ ンプの訂正	 <p>B447</p>  <p>B448</p>  <p>B449</p> 	 <p>B447</p>  <p>B448</p>  <p>B449</p>  <p>B550</p> 

付録 4: アクロバティック・エレメントと禁止動作一覧

ページ	変更前	変更後
下表の禁止動作の左の 1 項 目目の訂正	◆ 静的状態で極端な柔軟性を見せる (例:極端な腰椎の過 伸展ブリッジ等) ...	◆ 静的状態で極端な柔軟性を見せる (例:極端な腰椎の過伸展ブリッジ、 関節を外すようにみえる動作、等)
下表の禁止動作の P-1)の 内容の訂正	P-1) 静止状態での極度な腰椎の過伸展、ブリッジ等	P-1) 静止状態での極度な腰椎の過伸展、ブリッジ、関節を外すようにみえ る動作、等
下表の禁止動作の左の 2 項 目目の訂正	◆ 2 秒間を超える倒立の保持(静止倒立)	◆ 2 秒間を超える倒立の 静止
下表の禁止動作の P-2)の 内容の訂正	P-2) 2秒間を超える倒立の保持(静止倒立)	P-2) 2秒間を超える倒立の 静止

付録6:「エアロビック競技」用語解説集

ページ	変更前	変更後
「あ」 「アクロバティック・エレメント」の説明を追加	アクロバットのような、タンブリング的動作の総称だが、本規則では、付録4:「アクロバティック・エレメントと禁止動作」に記載のあるアクロバティック・エレメントの動作を指す。	アクロバットのような、タンブリング的動作の総称だが、本規則では、付録4:「アクロバティック・エレメントと禁止動作」に記載のあるアクロバティック・エレメントの動作を指す。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。
「あ」 「アクロバティック・エレメント」の下に、「アクロバティック・エレメントのバリエーション」を追加		「アクロバティック・エレメントのバリエーション」 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。