

2026 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】

- P5 第2章一般規則 2.1競技エリア/演技時間 3.プレゼンテーション違反(違反時: -0.3点) 選手は、自分の名前が呼ばれたら直ちに入場し、終了後は速やかに退場すること。その際、選手は自然な腕や脚の動き、芝居がかった演出やシューズに触れたり、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。審判員や観客に対する過度なポーズやアピールも減点対象となる。
 - 手を拭くなどの余計な動作を2回以上実施した場合には、プレゼンテーション違反とみなされる。
- 競技服での言葉の使用について
 - 競技服のデザインには、政治的なスローガンや標語、励ましの言葉などを含めることは出来ない。
- 競技服での番号の使用について
 - 番号の使用は可。
- スポーツ・ユニフォームとコスチュームについて
 - スポーツ・ユニフォーム(レオタード)は、実用性と美しさを両立させ、運動能力を最大限に発揮できるよう設計されており、機能性を重視している。
 - コスチュームは視覚的な魅力を重視し、機能性よりも創造性とストーリー性を重視してデザインされている。
 - 競技服のデザインはコスチュームではなく、スポーツ・ユニフォームとして適合することが推奨される。
 - 「これはスポーツのイメージであり、ショーやエンターテインメントのためのものではない」という考え方からである。

【ユニフォーム】

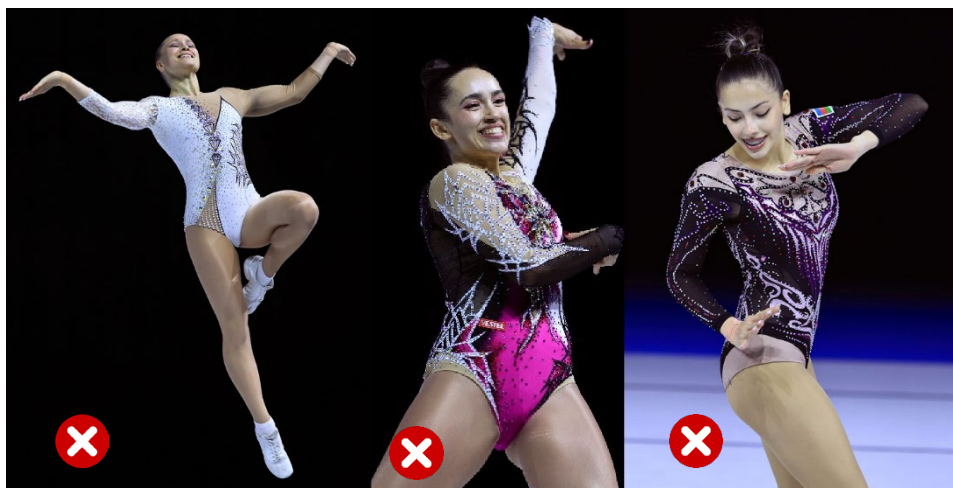
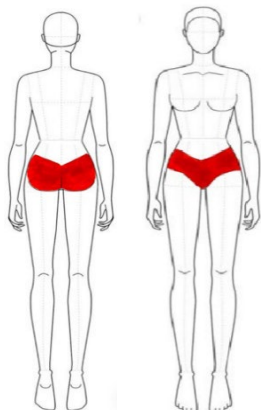


【コスチューム】



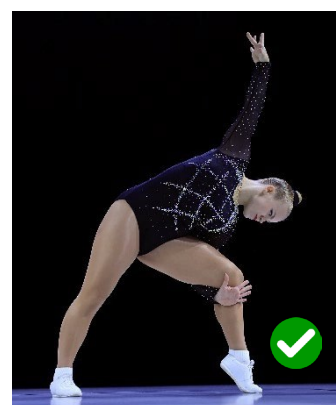
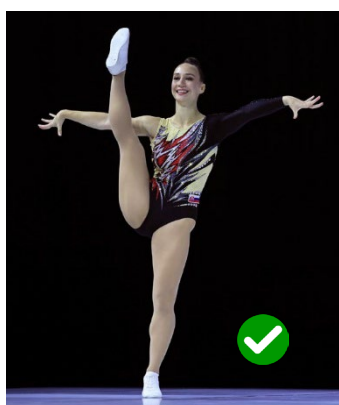
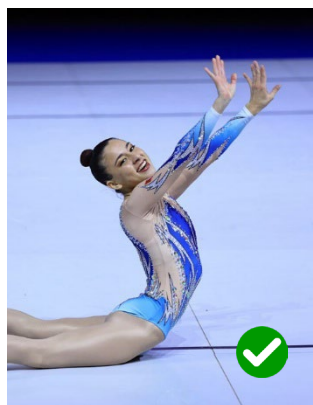
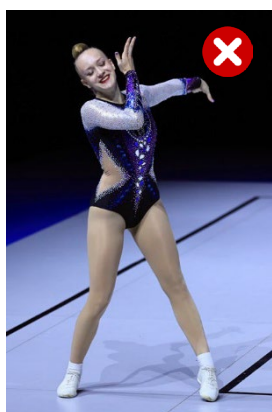
- P5 第 2 章一般規則 2.4 服装規定 2.競技服一般規則(違反時: -0.3 点/合計) b. 髪は頭部できちんとまとめられ、顔に触れたり肩につかないようにすること。ただし、短めのポニーテールは可。
 - 短めのポニーテールは 1つのみ可。

- P5 第2章一般規則 2.4 服装規定 2.競技服一般規則(違反時: -0.3 点/合計) k. 競技服の骨盤／股の部分は、透けず、且つベージュ色でない素材で腰骨まで覆われていなければならない。



骨盤・股の部分

赤い領域はベージュ色で合ってはならない特定の領域



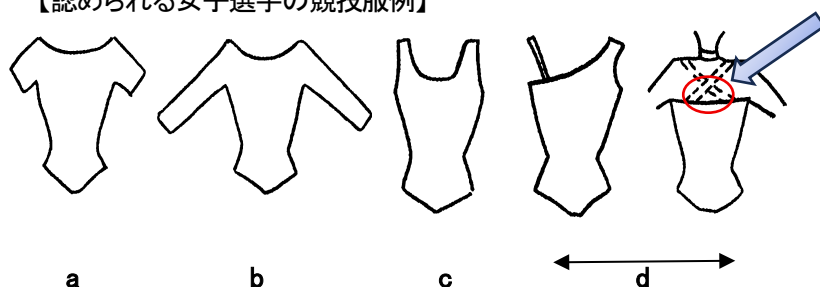
- P6 第2章一般規則 2.4 服装規定 3.女子選手の競技服(違反時: -0.3 点/合計)

➤ 女子選手の競技服の穴について

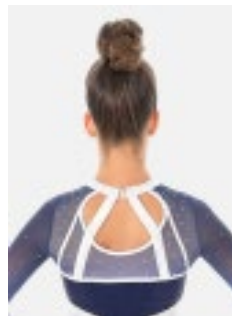
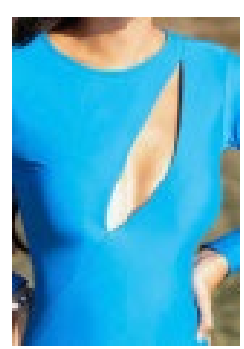
◇ 以下の図に示されているように、競技服に穴を開けることは許可される。ただし、以下の規則を満たす必要がある。

- 競技服の前面については、体幹部分の穴は胸骨の半分より下まで開いていてはいけない。
- 競技服の背面については、肩甲骨の下端より下まで開いていてはいけない。

【認められる女子選手の競技服例】



a～c はレオタードの前面と背面が同じ例を表し、d は同じレオタードの前面と背面を表す。



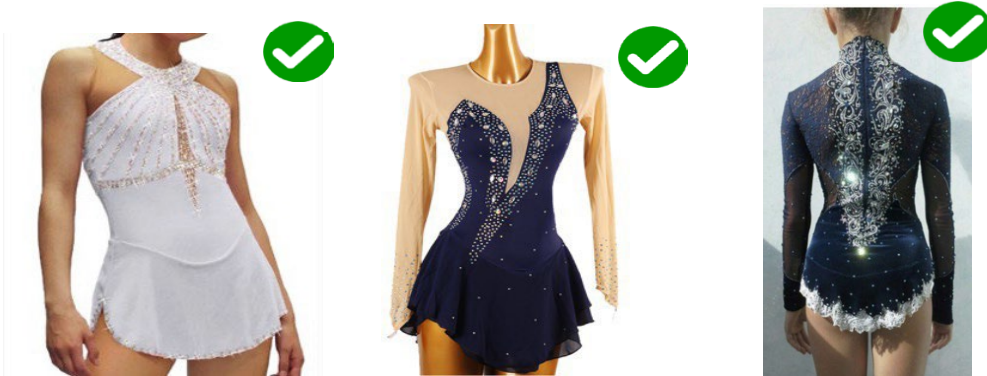
- P6 第2章 一般規則 2.4 服装規定 4.男子選手の競技服(違反時: -0.3 点/合計)
 - a. ツーピース(半ズボンまたは長ズボンと体にフィットしたトップス)またはフルレングスのユニタードを着用のこと。
 - b. 半ズボンや長ズボンはゆったりしたもの(スキントイトではないもの)でなければならないが、下着が見えてはならない。
 - やや緩いズボンでも良いが下着が見えた場合には-0.3 点の減点となる。

- P8 第3章 演技構成 3.5 アクロバティック・エレメントの実施 アクロバティック・エレメントの実施の際の基本ルール
 - 前半にバク転のバリエーションを実施し、その後しばらくしてから後半でクリアに A-4)バク転を実施した場合には、主任審判員が後半の A-4)のバク転をアクロバティック・エレメントとしてカウントするが、反復減点は無し。
 - グループ部門で3人が A-4)のバク転、2人がバク転のバリエーションを全員が同時に実施した場合には、主任審判員が3人が実施した A-4)のバク転をアクロバティック・エレメントとしてカウントするが、減点は無し。
 - 実施するメンバー全員が同じアクロバティック・エレメント【同じ番号、且つ同じ方向(前方、後方、側方)】を同時に実施しなければならない。
 - ◇ 例: トリオ部門で2人が A-5) 1 回転宙返り(前方)を実施し、同時にもう1人が A-5) 1 回転宙返り(後方)を実施した場合には、異なったアクロバティック・エレメントの同時実施とみなし、主任審判員が減点。

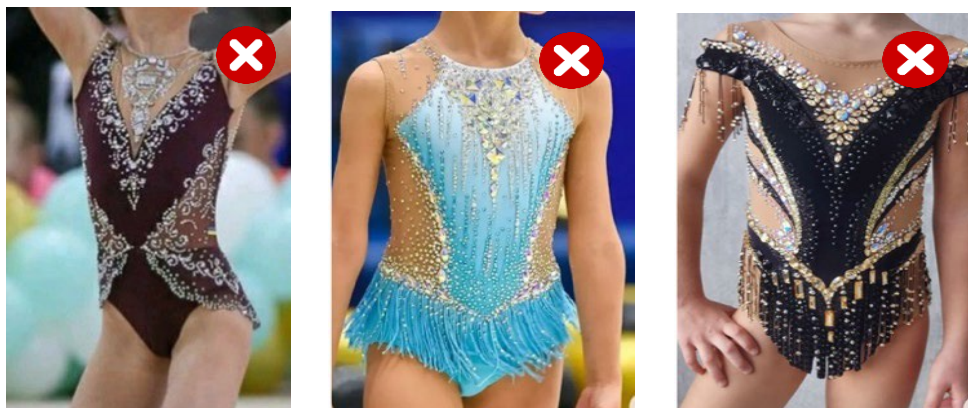
メンバー間での同時のアクロバティック・エレメントの組み合わせの実施例（ミックスペア、トリオ、グループ部門）			
アクロNo.	アクロ名	方向(前方、後方、側方)	主任減点の有無
A-2	前方ブリッジ	前方	減点なし
	前方ブリッジ	前方	
A-5	側方 1 回転宙返り	側方(右側)	減点なし
	側方 1 回転宙返り	側方(左側)	
A-5	前方 1 回転宙返り	前方	減点あり(−0.5 点)
	側方 1 回転宙返り	側方(右側、左側)	※異なった方向での実施
A-2	前方ブリッジ	前方	減点あり(−0.5 点)
	後方ブリッジ	後方	※異なった方向での実施

- P93 付録 4 アクロバティック・エレメント
 - 身体のポジションは伸身、屈伸、抱え込みのどちらも可。
 - ◇ トリオ部門で 2 人が抱え込みで後方 1 回転宙返り、1 人が伸身で後方 1 回転宙返りを同時に実施した場合には、同じ向きでの 1 回転宙返り(A-5)となるため、減点なし。
- P93 付録 4 アクロバティック・エレメント A-3 前転とび、ハンド・スプリング
 - A-3 ハンド・スプリングで着地が片足の場合は、A-3)ハンド・スプリングとしてカウント。アクロのバリエーションにはならない。アクロバティック・エレメントは片手が両手、または片足か両足で実施可。
- P93 付録 4 アクロバティック・エレメント A-5) 1 回転宙返り(前方、後方、側方)最大 1 回ひねりまで可
 - 身体のポジションは伸身、屈伸、抱え込みのどちらも可。
 - トリオ部門で 2 人が抱え込みで後方 1 回転宙返り、1 人が伸身で後方 1 回転宙返りを同時に実施した場合には、同じ向きでの A-5) 1 回転宙返りとなるため、減点なし。
- P93 付録 4 禁止動作 P-2) 2 秒を超える倒立の保持(静止倒立)
 - 倒立の角度は胴体(体幹部)のみ。
 - 両脚のポジションは任意(股関節の屈曲や伸展など)。
 - 2 秒を超える静止した倒立のみが禁止動作となり、倒立歩行など静止倒立になっていないものは禁止動作では無く、減点も入らない。
 - コラボレーション中に 2 秒を超えて静止倒立をした場合には、禁止動作となる。コラボレーション中でも禁止動作は不可。
- P86 付録 2 シニア「ダンス」ルール 服装規定 女子選手は、骨盤エリアよりも下に垂れ下がらないスカートをレオタード、タイツ、ユニタードの上に着用することも可で、スカートのスタイル(カットやデコレーション)は自由だが、バレエの「チュチュ」に見えるものは禁止。
 - スカートの、一枚以上の繋がった生地／素材の層で構成された一枚のピースで構成され、骨盤の周囲全体を覆う必要がある。
 - 帯やフリンジのみで作られたものは、たとえ部分的に同じ部分を覆う場合でも、スカートとはみなされない。スカートは過度なボリュームやバレエの「チュチュ」に見えるものは禁止。

- スカートはワンピース素材でウエスト全体を覆う。



- ハーフスカートはスカートとは見なされず、スカートを裂く(破く)ことは不可(追加アイテムとみなす)。



- P86 付録 2 シニア「ダンス」ルール 服装規定について
 - 男子選手の短パンについて
 - ◇ 採点規則に記載の通り、短パンはアスリートの様相の印象が外見で示されている限り可能。
- P86 付録 2 シニア「ダンス」ルール 演技構成 演技にアクロバティック・エレメントや難度エレメントを含むことはできるが(単独の実施数に制限なし)、評価点は得られない。
 - 単独でのアクロバティック・エレメント
 - ◇ ルーティン全体で単独でのアクロバティック・エレメントの実施数に**制限なし**。
 - ◇ 単独でのアクロバティック・エレメントの実施は同時または時間差で実施可となる他、異なったタイミングでも単独での実施は可。
 - ◇ 単独での実施では、どのアクロバティック・エレメントが実施されたかについても規制が無く、アクロバティック・エレメントの反復も可。
- P86 付録 2 シニア「ダンス」ルール ❶主任審判員の審査: アクロバティック・エレメント同士の連結は最大 2 つのアクロバティック・エレメントを、最大 3 セット(シニアのみ)可能だが、メンバー全員が同時に実施する必要がある。
 - シニアとジュニアの両方共に 3 個以上のアクロバティック・エレメントの連結は、-0.5 点/各回減点。
 - ◇ 例:
 - ロンダート + バク転 + 宙返り = 減点あり
 - ロンダート + 宙返り = 減点なし
 - ルーティン全体でのアクロバティック・エレメント同士の連結のセット数の上限(違反時: -0.5 点/各回減点)
 - ◇ シニア: **最大 3 セット**
 - ◇ ジュニア: **最大 2 セット**

- アクロバティック・エレメント同士の連結を実施する選手数は任意。
- メンバー内で異なったアクロバティック・エレメント同士の連結を実施することも可能だが、同時に実施。
 - ◇ 例： 8 人の選手の中で、5 人の選手のみが同時にアクロバティック・エレメント同士の連結を実施した。
5 人の選手のアクロバティック・エレメントの種類の内訳
 - 3 人の選手： ロンダート + 後方 1 回転宙返り
 - 2 人の選手： ロンダート + バク転

⇒ アクロバティック・エレメント同士の連結の 1 セットとしてカウントされ、主任減点なし。

- プレユース、ユース、ジュニアでのアクロバティック・エレメントについて
 - プレユースで女子選手がバク転からスプリット・ポジションで着地をした場合。
 - ◇ アクロバティック・エレメントからのスプリット・ポジションでの着地はバリエーションとなるため、アクロバティック・エレメントとしてはカウントされない。
 - ◇ プレユースではバク転がバリエーションも含めて禁止アクロバティック・エレメントとなる為、主任審判員が減点 (-0.5 点) を入れる。
 - ユースで女子選手が宙返りからスプリット・ポジションで着地をした場合。
 - ◇ アクロバティック・エレメントからのスプリット・ポジションでの着地はバリエーションとなるため、アクロバティック・エレメントとしてはカウントされない。
 - ◇ ユースでは宙返りがバリエーションも含めて禁止アクロバティック・エレメントとなる為、主任審判員が減点 (-0.5 点) を入れる。
 - ジュニアで男子選手が後方 1 回転宙返り 1 回捻りからプッシュ・アップ・ポジションで着地をした場合。
 - ◇ アクロバティック・エレメントからのプッシュ・アップ・ポジションでの着地はバリエーションとなるため、アクロバティック・エレメントとしてはカウントされない。
 - ◇ ジュニアでは捻りを含んだ宙返りがバリエーションも含めて禁止アクロバティック・エレメントとなる為、主任審判員が減点 (-0.5 点) を入れる。

【難度審判員】

- エレメント同士の連結で、エレメント間に停止、躊躇があった場合。
 - エレメントの連結としての加点は無いが、連結の 1 セットとしてカウントされる。
- 選手がルーティンの前半にアクロバティック・エレメント同士の連結 (A+A) を実施し、後半に難度エレメント同士の連結 (D+D) を実施した場合。
 - 連結はアクロバティック・エレメントでも難度エレメントでも、両方共に連結の対象になる為、2 セット目の連結は加点も無く主任減点が入る。
 - ◇ 連結が 2 セットあり、連結セットの超過としてエレメント減点 (-0.5 点) が入る。
 - 全部門共に連結は最大 1 セット。
 - ◇ 前半のアクロバティック・エレメント同士の連結 (A+A) は加点無し。
 - ◇ 後半の難度エレメント同士の連結は 2 セット目の連結の為、加点無し

● P11 第4章 審査 4.8 難度審判員 2.審査

➤ ミックスペア/トリオ/グループ部門: メンバーが不完全な回転により異なった難度エレメントを実施してしまった場合、技術要件が満たされていれば、最も低い回転の難度エレメントの評価点が与えられ、難度審判員による減点も無し。

◇ グループ部門で4人がストラドル・サポート・2/1 ターン(0.6)を実施して、1人が不完全な回転によりストラドル・サポート・1 1/2 ターンを実施した場合、途中でフロアへの接触や落下が無ければ、ストラドル・サポート・1/1 ターン(0.4)の難度エレメントの評価点を得る。

◇ グループ部門で4人がトリプル・イルリュージョン(0.8)を実施して、1人がダブル・イルリュージョン(0.6)を実施した場合、メンバー間で異なった難度エレメントを同時に実施している為、技術要件の有無に限らず、難度エレメントの評価点は得られず、エレメント減点(−0.5点)が入る。

- 不完全な回転により異なった難度エレメントとなってしまったもののみが、技術要件が満たされていれば最も低い回転での難度エレメントの評価点が得られ、エレメント減点もなし。イルリュージョンでの垂直面での脚のローテーション数が違うものは、「不完全な回転」には該当しない。

● P11 第4章 審査 4.8 難度審判員 2.審査

➤ 全てのエレメントでターン(回転)を伴う難度エレメントにおいて、不完全な回転の為に「付録 3: 難度チャート」に存在しない難度エレメントとなってしまった場合、難度エレメント数に数えられ、完了した回転数の評価点を得る。

◇ フレア・1/2 ターンを実施した場合、「付録 3: 難度チャート」に存在しない難度エレメントとなるが、フレア・1/1 ターン(0.7)からの不完全な回転となるため、完了した回転であるフレア(0.5)として、技術要件が満たされていれば難度エレメントの評価点を得ることが出来、難度エレメントとしてカウントされる。実施審判員からはフレアの難度エレメントからの余分な回転として実施減点が入る。

● P11 第4章 審査 4.8 難度審判員 2.審査

➤ 付録 3: 「難度チャート」にない難度エレメントを実施した場合、原則として移行動作やつなぎとして認識され、難度エレメントとは認識されない。但し、選手自身が既存の難度エレメントを実施したが失敗をしてしまった結果として「難度チャート」にない難度エレメントを実施してしまった場合には、評価点は与えられず、難度エレメント数にカウントされる。

◇ 選手が「付録 3: 難度チャート」に存在しないイルリュージョン・トゥ・バーティカル・スプリットを綺麗に実施し、クリアなバーティカル・スプリットでの終了ポジションがある場合、難度エレメントの評価点は得られず、難度エレメントとしてカウントもされない。

◇ 選手がダブル・イルリュージョンを実施しようとして、2 周目にバランスを崩してしまい、「付録 3: 難度チャート」に存在しないイルリュージョン・トゥ・バーティカル・スプリットになってしまった場合、落下として認識され、難度エレメントの評価点は得られないが、難度エレメントとしてカウントされる。

● 1 アーム・1レッグ・プッシュ・アップのフリーな腕のポジションは自由(任意)。

● P13 第4章 審査 4.8 難度審判員 2.審査 ♣ 難度エレメントの技術要件 ファミリー1 ダイナミック・ストレングス エクスプローシブ・カポエイラ 技術要件

➤ 技術要件

◇ 空中位を見せなければならない。

◇ カポエイラ・ポジションでの低い脚が最低でもフロアと平行



- 開始ポジションは、片手のサイド・サポート。
- 技術要件には含まれないが、カポエイラ・ポジションでのキック時の両脚の開脚角度は $90^{\circ} \sim 180^{\circ}$ 。不完全な開脚角度での実施は、実施審判員による実施減点が入る。
- カポエイラの開始ポジションから、両脚をスイッチしてスプリット・ポジションで着地した場合は、「付録 3: 難度チャート」に存在しない為、移行動作として認識される。

- 全てのスプリット(サジタル・スプリット)・ポジションでの着地。
 - 両手が前脚に対して左右の片側にのみでフロアに接地した場合、技術要件には該当しないので、難度エレメントの評価点の有無には影響しないが、実施審判員による実施減点(−0.5 点)が入る。
- 全てのウエンソン・ポジション。
 - 2 回を超えるウエンソン・ポジションの実施(開始から終了までの全ての難度エレメントの局面においてウエンソンの形状を含むいかなるエレメントはウエンソン・ポジションとして数えられる)は、難度審判員によるエレメント減点(0.5 点/各回)が入るが、技術要件を満たしていればエレメントの評価点は得ることが出来る。
- 全てのウエンソン・ポジションでの着地。
 - 不正確なウエンソン・ポジションでの着地の場合や、着地の瞬間に直ぐにウエンソン・ポジション(前脚を上腕上部で保持)でない場合。
 - ◇ 着地の瞬間のウエンソン・ポジションに関しては技術要件の有無には関係なく、技術要件がクリアされていれば、難度エレメントの評価点を得ることが出来る。
 - ◇ 実施審判員による実施減点は、「P18 第 4 章 4.9 実施審判員 4. 評価項目と減点 ♣実施審判員による特定の難度エレメントの減点例」を参照。

♣実施審判員による特定の難度エレメントの減点例

例	小欠点	中欠点	大欠点
ウエンソン・ポジションの難度エレメント: 持ち上げた脚が上腕上部より低い位置に脚を上げている	0.1	0.3	
ウエンソン・ポジションでの着地の難度エレメント: 着地の瞬間にすぐに前脚が上腕上部に保持されたウエンソン・ポジションでない(前脚が遅れてウエンソン・ポジションに入っている)	0.1 ($<45^{\circ}$)	0.3 ($45^{\circ} - 120^{\circ}$)	0.5 ($>120^{\circ}$)

- ハイ・V-サポートについて
 - 技術要件
 - ◇ 2 秒間の保持をしなければならない。
 - ◇ ハイ・V-サポート: ハイ・V・ポジションでの体幹と両脚の角度が 60° 以内。
 - ハイ・V・ポジションで股関節が最低でも肩関節のレベル以上を見せていない場合には、V-サポートの技術要件を満たしていれば、V-サポートとして評価点を得る。

➤ 例

- ◇ ハイ・V・ポジション(股関節が最低でも肩関節のレベル以上)で 2 秒間保持 = 0.8 点(ハイ・V-サポートの難度評価点)
- ◇ ハイ・V・ポジションで 1 秒間保持のみしか無かったが、その後に臀部が下がり股関節が肩関節より低いレベルの状態になってしまったが新たに 2 秒間保持された = 0.5 点(V-サポートの難度評価点)
- ◇ ハイ・V・ポジションで 1 秒間保持のみしか無く、その後に臀部が下がり股関節が肩関節より低いレベルになった状態で、新たに 1 秒間のみだが保持された = 難度評価点なし(技術要件が無い為)

● ヘリコプターについて

➤ 技術要件

- ◇ リード脚が反対の脚に交差しながら開始。
- ◇ レッグ・サークルを見せなければならない
- ◇ 両手や両腕でローテーション(回旋)している両脚を掴んではいけない。
- ◇ 最低 3/4 ローテーション(回旋)を完了する。
- ◇ ツイスト(捻り)を伴うヘリコプターは空中位を見せなければならない。

➤ ターンを伴うヘリコプターで、脚のサークルの前に、選手がフロアをプッシュ(押す)する、またはフロアに接触した場合。

- ◇ 技術要件を満たしていれば、難度エレメントの評価点は得られ、実施審判員が手の位置の調整として実施減点(−0.1 点)を入れる。

➤ ヘリコプターの技術要件は満たしているが、ローテーション(回転)している間で両手がフロアについている場合。

- ◇ 難度エレメントの評価点は得られ、実施審判員が手の位置の調整として実施減点(−0.1 点)を入れる。

➤ ヘリコプターでローテーション(回旋)が不完全な場合。

- ◇ 最低 3/4 ローテーション(回旋)を完了し、他の技術要件を満たしていればヘリコプターの評価点を得ることが出来る。
- ◇ 最低 3/4 ローテーション(回旋)を完了していなければ、ヘリコプターの評価点は無し。

● オフ・アクシス・ジャンプとゲイナーについて

➤ オフ・アクシス・ジャンプと、空中位で抱え込み(タック)ポジションがあるゲイナーの違い

- ◇ オフ・アクシス・ジャンプは縦軸の横回転と併せて、水平面上での前後軸の側回転が同時に行われており、2 軸の回転。
- ◇ 空中位で抱え込み(タック)ポジションがあるゲイナーは、縦軸の横回転のみで、1 軸のみでの回転。
- ◇ オフ・アクシス・ジャンプとゲイナーの違いについて(動画)



● B グループ(空中エレメント)でのジャンプからのフロアへの足からの着地について

➤ 難度エレメントの説明に記載されている内容を参照。

- ◇ ファミリー5(フォーム・ジャンプ)のフロアへの足からの着地は、全て両足着地となる。
- ◇ ファミリー4(ダイナミック・ジャンプ/リープ)とファミリー6(スプリット・リープ/ジャンプ)は、難度エレメントの説明を参照。

● ストラドル・ジャンプ・トゥ・スプリットでの着地の際の体幹の向きが、本来は開始ポジションと同じ向きでなければならないが、違う向きで着地してしまった場合。

- 技術要件を満たしていれば、ストラドル・ジャンプ・トゥ・スプリット(0.5 点)の評価点を得ることが出来る。
- 実施審判員による、余分なターン(回転)の実施減点(0.1 点または 0.3 点)が入る。

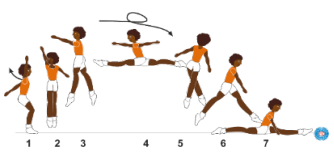

- シザース・リープについて
 - シザース・リープ 1 1/2 ターンを実施した場合。
 - ◇ 「付録 3: 難度チャート」に存在しない難度エレメントだが、既存のシザース・リープ・1/1 ターンに回転数が超過される難度エレメントの為、技術要件が満たされていた場合にはシザース・リープ・1/1 ターンの評価点 (0.7 点) を得ることが出来るが、実施審判員による余分な回転での実施減点 (0.3 点) が入る。
- スプリット・リープは「付録 3: 難度チャート」に存在しない為、難度評価点も無く、振り付けの動きの一つとなる。
- B グループ(空中エレメント)の離床と着地が両方共に立位(片足または両足)のジャンプとリープの難度エレメントについて



基本名	採点規則で記述されている離床	離床 / オプション	採点規則で記述されている立位での着地	立位での着地
エアー・ターン	両足の離床	両足	両足を閉じて着地	両足
アクセル	片足の離床	片足	片足で着地	片足
バタフライ	片足の離床	片足	片足で着地	片足
オフ・アキシス	片足の離床	片足	片足または両足で着地	片足または両足
タック・ジャンプ(立位)	両足の離床	片足または両足	両足を揃えて着地	両足
コサック・ジャンプ(立位)	両足の離床	片足または両足	両足を揃えて着地	両足
パイク・ジャンプ(立位)	両足の離床	片足または両足	両足を揃えて着地	両足
ストラドル／フロントル・スプリット・ジャンプ(立位)	両足の離床	片足または両足	両足を揃えて着地 両足での着地	両足
スイッチ・スプリット・リープ	片足の離床	片足	片足で着地	片足
シザース・リープ	片足の離床	片足	両足で着地	両足
サジタル・スプリット・ジャンプ	両足の離床	両足	両足で着地	両足

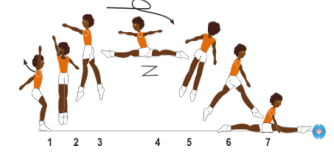

- シザース・リープについて
 - B648 と B649 の難度エレメントの評価について
 - ◇ B648: シザース・リープ・1/2 ターン・スイッチ・トゥ・スプリット(難度評価点: 0.8 点)
 - ◇ B649: シザース・リープ・1/1 ターン・スイッチ・トゥ・スプリット(難度評価点: 0.9 点)
 - これらの 2 つの難度エレメントは、シザース・リープの後に「スイッチ」動作を行わねばならない。
 - もし、「スイッチ」動作がない場合、技術要件を満たしていれば、難度エレメントの評価は B637(シザース・リープ・1/2 ターン・トゥ・スプリット)または B638(シザース・リープ・1/1 ターン・トゥ・スプリット)と同じ評価点となる。
 - 例: 選手が B649(シザース・リープ・1/1 ターン・スイッチ・トゥ・スプリット)を実施しようとしたがスイッチ動作を行わなかった場合、技術要件が満たされていれば B638(シザース・リープ・1/1 ターン・トゥ・スプリット)と認識され、難度評価点は「0.8」となる。


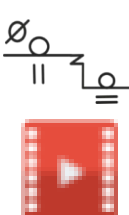
● スプリット・ジャンプでの「スイッチ・トゥ・スプリット」の確認

➤ 明確なスイッチ動作が必要(動画あり)

No.	Value	1/1 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT 1/1・ターン・スプリット・ジャンプ・トゥ・スプリット		
B 677	0.7	<ol style="list-style-type: none"> 両足で踏み切る垂直サングル(矢状面)・スプリット・ジャンプ。 空中位で 360° ターンし、身体を傾け着地の準備をする。 開始方向と同じ方向を向いてサングル(矢状面)・スプリットで着地する。 		

No.	Value	1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT 1 1/2・ターン・スプリット・ジャンプ・トゥ・スプリット		
B 678	0.8	<ol style="list-style-type: none"> 両足で踏み切る垂直サングル(矢状面)・スプリット・ジャンプ。 空中位で 540° ターンし、身体を傾け着地の準備をする。 開始方向と反対側の方向を向いてサングル(矢状面)・スプリットで着地する。 		

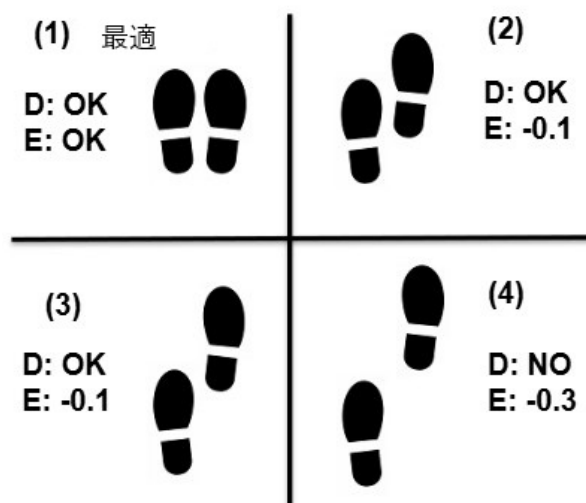
No.	Value	1/1 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT 1/1・ターン・スプリット・ジャンプ・スイッチ・トゥ・スプリット		
B 688	0.8	<ol style="list-style-type: none"> 両足で踏み切る垂直ジャンプで 360° ターンしながらサングル(矢状面)・スプリットになる。 空中位で両脚をスイッチ(入れ替える)し、身体を傾け着地の準備をする。 開始方向と同じ方向を向いてサングル(矢状面)・スプリットで着地する。 		

No.	Value	1 1/2 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT 1 1/2・ターン・スプリット・ジャンプ・スイッチ・トゥ・スプリット		
B 689	0.9	<ol style="list-style-type: none"> 両足で踏み切る垂直ジャンプで 360° ターンしながらサングル(矢状面)・スプリットになる。 空中位で、両脚は 180° の身体の回転で両脚をスイッチ(入れ替える)し、その後、身体を傾け着地の準備をする。 開始方向と反対側の方向を向いてサングル(矢状面)・スプリットで着地する。 		

- イリュージョンの終了ポジションでの両足着地の評価について

D : 難度審判員による難度エレメントの評価の有無

E : 実施審判員による実施減点



- イリュージョンでの余分なターン(回転)について

➤ イリュージョンで余分なターン(回転)を 180° してしまった場合。

✧ 余分なターン(回転)は技術要件の有無には関係なく、技術要件がクリアされていれば、イリュージョンの評価点は得ることが出来る。

✧ 実施審判員による実施減点(-0.3)が入る。

- P15 第 4 章 審査 4.8 難度審判員 2.審査 ♣ 難度エレメントの技術要件 ファミリー7 ターン/ローテーション パッセ・ターン 技術要件

➤ 技術要件

✧ 軸足のホッピングをせずに母趾球でターンを実施し、ターンを実施している間はフリーな脚はパッセ・ポジション(フリーな足は、支持脚の膝の位置)を見せなければならない。

➤ したがって、パッセ・ターンを実施している間は、パッセ・ポジションのフリーな足は支持脚の膝に接触してなければならない。

- ホリゾンタル・ターンについて

➤ 2/1 ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタルの 1 周目のターンは完璧な実施。しかしながら 2 周目のターンは持ち上げた脚が水平位から 15° よりも下がって実施した場合。

✧ 難度エレメントの評価点は無しで、実施審判員による実施減点(-0.3 点)が入る。

- 技術要件の一つが、「持ち上げられた脚が水平位レベル(水平位から 15° より下がってはいけな

い)を維持しなければならない」と記載されている為、2/1 ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタルでは2回転のターンが終了するまで持ち上げられた脚が水平位レベルを維持しなければならない。

- 競技エリアのラインの外に難度エレメントの着地をしてしまった場合。

➤ 技術要件を満たしていれば、難度エレメントの評価点を得ることが出来る。

➤ ライン審判員のライン減点(-0.1 点/各回)が入る。(ライン審判員が設置される場合のみ)

- プレユースの必修エレメントについて

➤ プレユースのトリオ部門で必修エレメントの 1/1・エアー・ターンを連結で実施した場合。

✧ 1/1・エアー・ターンの評価点は無し。

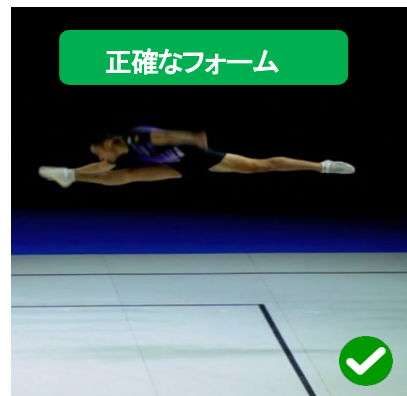
- ◇ 必修エレメントを連結で実施したとして、エレメント減点(-0.5 点)が入る。
- ◇ エレメントの技術要件の有無に関わらず、連結による加点は無し(1/1・エアー・ターンの評価点が無い為)。
- ◇ 連結の1セットとしてカウントされる。

【実施審判員】

- プッシュ・アップ・ポジションでの着地と、スプリット・ポジションでの着地の実施減点例(動画)



- P16 第4章 審査 4.9 実施審判員 4. 評価項目と減点 ♣実施審判員による一般的な減点例
 - 全てのヘリコプターのエレメント
 - ◇ ヘリコプターを実施中に選手の手が複数回フロアに接触した場合、「手の位置を調整または修正」として-0.1 点の実施減点となる。
- P16 第4章 審査 4.9 実施審判員 4. 評価項目と減点 ♣実施審判員による一般的な減点例
 - ファミリー6 のスプリット・フォーム
 - ◇ スプリット・ポジションで選手が後ろ脚の股関節がローテーション(回旋)している(後ろ脚の膝を上に向けている等)場合、または体幹が前脚と同じ方向(前方)を向いていない場合、スプリット・ポジションの一般的な減点内容の不正なフォームとして、-0.1 点、-0.3 点、-0.5 点の実施減点となる。



- ホリゾンタル・ターンについて
 - 完全なターン(回転)をした後、フロアの上で両足を揃えた状態で身体が回転し続けていた場合。
 - ◇ ホリゾンタル・ターンは、フロアの上で両足を揃えて終了となる。もし、両足を揃えて終了する動作が上手くいなかった場合には、実施審判員が実施減点を入れる。
- トリプル・イリュージョンの実施中に、2 周目と 3 周目の両方共にそれぞれ軸足がスライドをして、合計で軸足が 2 回スライドをした場合。
 - イリュージョンでの軸足のスライドはそれぞれで実施減点(−0.3 点/各回)が入るので、軸足のスライドだけで合計で 0.6 点の実施減点が入る。

【芸術審判員】

- P68 第 4 章 審査 4.10 芸術審判員
 - 芸術審査の手順
 1. まず、スケールを使って項目をそれぞれ評価する。
 2. 次に 5 項目それぞれのスケール評価点を全て合計する。
 3. 最後に、減点がある場合にはスケール評価点の合計から差し引かれ、最終の芸術点となる。
- P70 第 4 章 審査 4.10 芸術審判員 評価の詳細 A.音楽
 - 芸術審判員による芸術点における減点については、適用される減点は採点基準表に記載されている減点のみである為、「編集の質および／または効果音の乱用」に関連する芸術点における減点内容は記載されていない。
 1. 芸術審判員による芸術点における減点(P68)

評価項目	減点項目	減点数
エアロビック・コンテンツ	AMP セットの不足	−0.5 点/各セット
	AMP ブロックがない	−0.5 点
AMP シークエンス以外の内容	3 回未満のコラボレーション	−0.5 点
	ゾーンの欠如	−0.5 点
芸術的な演技内容	イントロダクションがない	−0.5 点
	エレメントで演技を終了	−0.5 点
芸術的パフォーマンス	落下	−0.5 点

- 編集の質および／または効果音は、「A. 音楽」(選曲、構成、編集の質、音楽性)の項目に記載されている基準に基づいて評価する。
- AMP シークエンス中に、手などの両足以外がフロアに接触しても AMP シークエンスとしてカウントされる。
- AMP ブロックの中の AMP シークエンスは、手などの両足以外がフロアに接触してはいけない。
 - もし、AMP ブロックの中に手でフロアを接触している AMP シークエンスがあれば、AMP ブロックとしてカウントされず、AMP ブロックが欠如している場合には芸術審判員が減点(−0.5 点)を入れる。

● AMP ブロックと AMP シークエンスについて

	AMPブロック	AMPシークエンス
異なった腕の動きの実施(MP, TR, GR, D)	○	○
異なった基本ステップの実施(MP, TR, GR, D)	×	○
同じ基本ステップだが、異なったサイド／反対側での実施(MP, TR, GR, D)	○	○
同じ基本ステップだが、異なった方向(面や回転)、角度での実施(MP, TR, GR, D)【例: 脚が前方と後方、膝が前方と側方など】	○	○
パートナーシップ／身体交流の実施(MP, TR, GR, D)	○	○
メンバー間での衝突やぶつかり(MP, TR, GR, D)	○(実施減点)	○(実施減点)
最大3カウントの停止(ステップが静止)	○	○
3カウントを超える停止(ステップが静止)	×	×
片手または両手がフロアへ接触	×	○
膝がフロアに接地	×	×
振り付けジャンプの実施	×	○
ヒッチ・キック	×	○
異なった方向でのヒッチ・キック	×	○
リープ	×	○

- 選手が AMP ブロックの一部を競技エリアのラインの外で実施してしまった場合。
 - AMP ブロックの実施が認識出来れば、芸術審判員が減点する AMP ブロックの欠如の減点は無し。
 - ライン審判員のライン減点(-0.1 点/各回)が入る。(ライン審判員が設置される場合のみ)
- 「AMP シークエンス以外」の「スペース」の項目でのゾーンの使用を認識するためには、選手の身体の一部がゾーンのエリアのフロアと接触しなければならない
 - 仮に選手の手や脚、足など身体の部分の一つがフロアと接触無しに空中でゾーンのエリアを通過したとしても、ゾーンの使用とは認識されない。
- 選手がルーティンの最初に競技エリアのゾーン 4 を使用したが、その後ゾーン 4 を再び使用することは全くなかった場合。
 - 「AMP シークエンス以外」の「スペース」の項目でのゾーン 4 の使用はカウントされる。
 - もし、アンバランスなスペースの利用になっていれば、「AMP シークエンス以外」の「スペース」の項目で審査内容に準じてスケールで評価する。
- P75 第 4 章 審査 4.10 芸術審判員 評価の詳細 D.芸術的な演技内容
 - 芸術審判員におけるスケールの合計点から最後に「D.芸術的な演技内容」についての減点を実施する際の、「直接」という言葉についての確認。
 - ◇ 演技を適切に終了させるため、選手が演技終了時にエレメント(難度／アクロバティック)を含む場合、最後のエレメントに続いて演技終了まで(終了ポーズを含む場合もある)、少なくとも 4 カウントの動作を行わなければならない。
 - 芸術審判員が各項目のスケールを合計した得点から減点
 - ◇ オープニング(イントロダクション)がない場合、または直接エレメントで始まる場合、芸術審判員による減点が入る。

◇ ルーティンが直接エレメントで終了する場合(4 カウント未満)、芸術審査員による減点が入る。

◇ 減点がない場合の例1(動画)



◇ 減点がない場合の例 2(動画)



◇ 減点が入る場合の例 1(動画)



◇ 減点が入る場合の例 2(動画)



- エレメントでの落下に関しては、芸術審判員が減点(-0.5 点)を入れる。**エレメントでのフロアとの接触は芸術審判員の減点はせず、芸術審判員の審査内容に準じてスケールで評価する。**

- 芸術性の「芸術的パフォーマンス」の芸術審判員の減点について

➤ 落下: 完全にコントロールを失ってフロアに落下。

◇ これは、強い衝撃を与える、またはパフォーマンスの芸術性に影響を与える壊滅的な落下(転倒など)を意味する。したがって、**複数箇所のフロアへの接触は芸術性のパフォーマンスのスケール評価に反映し、芸術審判員による減点(-0.5 点)は行わず、落下のみ芸術審判員による減点(-0.5 点)を行う。**

- 明確な落下(フォール)の例 1(動画)



- 明確な落下(フォール)の例 2(動画)



- 振り付けのテーマについて
 - ダンス部門は振り付けのテーマは必須。
 - 男女シングル、ミックスペア、トリオ、グループ部門は振り付けのテーマは必須では無い。
- ストーリー性について
 - 振り付けは、個々の選手が音楽からイメージして描いたストーリー性のある内容で創造的かつ独創的なものでなければならない。
 - ◇ ストーリー性の評価が低くなる要因
 - 演技にストーリーが無く、個々の選手が音楽からイメージして描いたストーリー性のある内容を表現出来ていない。選曲と動きが繋がっていない。
 - いくつかの動き/動作のみがストーリーと関連している。
- 芸術性の「AMP シークエンス以外の内容」で、コラボレーションの数が不足した減点について
 - シニア： 3 回未満の場合に減点(－0.5 点)が入る。
 - ジュニア： 3 回未満の場合に減点(－0.5 点)が入る。
 - ユース： 2 回未満の場合に減点(－0.5 点)が入る。
 - プレユース： **2 回未満**の場合に減点(－0.5 点)が入る。

以上