

平成 30 年 3 月 13 日

## 男子体操競技情報 26 号

### 『難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達』

(公財) 日本体操協会  
東京オリンピック男子体操競技強化本部  
審判委員会体操競技男子審判本部

男子体操競技情報26号の『難度認定及び演技実施の確認事項とFIG通達』を別刷として発行する。

2018年1月にFIG男子技術委員会により新たな情報(Newsletter #33)、その後Code of points January 2018 version が発表された。昨年末からの変更・修正箇所に関しては情報 26 号 20 頁に記載した。この情報は、発表をもって 2018 年から国内適用とする。

#### □ 一般条項

1. 服装違反の減点は、発覚した種目で 1 回のみ決定点から減点 (0.30 : 国内対応) とする。審判長は、次の種目以降の D1 (主審) に伝達する。
2. オーダーミスは、発覚した最初の選手の決定点から減点 (0.30 : 国内対応) とする。
3. D スコアへの質問は国内対応としてローテーション内でも認める。最終演技者の場合、次のローテーションのウォームアップ内も認める。
4. 難度表の●印は、FIG 制定の年齢によるジュニア競技会用の規則であり、国内ジュニア大会とは無関係である。
5. 器械の準備について  
平行棒について、演技に先立ち (ウォームアップまたは競技で)、競技場内に入れる登録者であれば誰でも器械の準備を行う事ができる。準備が可能な人数は最大 3 名 (選手と他に 2 名) とする。
6. 演技中のプロテクターの破損 (つり輪、鉄棒)  
プロテクターがはっきりと切れ、落下や中断につながった場合、選手は減点なしで演技全体をやり直すことができる。その際は審判長の許可を得て演技はローテーションの最後に行う。元々最終演技者であった場合は審判長の裁量で許された時間の後に演技を行う。  
選手が演技やり直しの許可を得るためには、ただちに破損したプロテクターを D1 審判に見せなければならない。
7. 落下について (演技再開までの時間設定)
  - 器械からの落下についてはいかなる場合も 1.00 の減点を受け、演技再開までには 30 秒の時間が与えられる。時間の計測は、基本的に選手が立った時点からであるが、立ち上がるのが遅い場合は選手自身の安全が確認できた時点で計測を開始する。30 秒を超過した場合、演技を続行することができるが、追加で 0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒を超えても再開しなかった場合、演技終了とみなされる。足が地面から離れた時点で計測が停止され、演技再開となる。
  - 器械からの落下後において、選手が故意に立ち上がることなく、落下の計測が始まるのを避ける態度 (休息、プロテクターの調整、マグネシウムをコーチに準備させる、正当な理由なく競技を遅延させる) をとった場合は、2-4 条 e) の記述に基づき次の規則の適用があ

り得る。：「その他のふさわしくない行為—D1 審判によって決定点から 0.30 減点」

8. 演技の開始

30 秒以内に演技を開始できなかった場合、0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒以内に演技を開始しない場合、演技を開始する権利を失う。

9. 9-2 条.9 に関して：「いかなる理由でも難度の認められなかった力静止技からの押し上げ技は、難度が認められない。」とあるが、最終終末姿勢の部分については認定することができる。

- 例) ・ つり輪—け上がり十字懸垂 (角度不認定) から伸腕伸身中水平支持 (中水平で完璧な実施) (II-89) = この場合、中水平支持 (II-10) は D 難度で認定することができる。  
・ ゆか—水平支持 (静止なし) から伸腕伸身力倒立 (2 秒) (I-33) = この場合、倒立 (I-19) の A 難度は認定することができる。

10. 新技について

● 競技での評価について

- ・ 競技予定表の規定通り遅れる事なく提出されなければならない。
- ・ 難度評価にあたり、申請はイラストを添え、USB メモリーによる映像を必須とする。
- ・ FIG の TC に承認されるまで、競技で与えられた価値は全て暫定的なものとする。
- ・ オリンピック予選競技で演じられる新技は、当該競技に際し、TC 委員長による仮評価の確認を要する。
- ・ 競技における評価は可能な限り早く、書面で当該所属と、競技前の審判会議で審判に伝達される。
- ・ 決定事項は当該競技においてのみ有効である。
- ・ 提出を受け、担当 TC に確認された新技は、競技で技が成功した場合のみ MAG の NL に初めて記載される。

● 選手名の命名について：(2018 年 2 月 1 日から有効)

国際試合で最初に発表されたもので、FIG 公式のグループ 1~3 競技 (FIG の公式な派遣があってもなくても)、またはグループ 4 競技 (FIG の公式派遣) において、

- ・ C 難度以上の実施
- ・ TC の演技分析を受け、確認された場合のみ名前と難度が与えられる。
- ・ 複数の選手が同時に同一の競技会で同じ新技を発表した場合は、全ての選手名が名付けられる。
- ・ 所属の選手は意図する新技の映像を、FIG の TC 委員長に、競技会終了後可能な限り早く、提出する義務がある。加えて、競技会に派遣された担当は、コーチが提出した公式の映像、元の映像、書面を (可能であれば) 提出の上、競技で与えた仮評価の詳細について、可能な限り早く FIG の TC 委員長に報告する。

11. 不安定な着地について

9-4 条 美的・実施欠点による減点、転倒や手の支えのない不安定の着地、中欠点 (0.30) の解釈について

「大きく 1 歩、大きくとぶ」の大きくとは、「一足長」を超える幅や距離を示す。

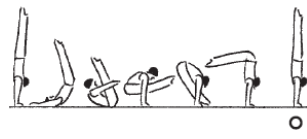
## □ ゆ か

### 1. 難度認定の確認事項

- 1) ゆかにおいて、終末技はグループⅣの技として判定するとともにグループⅡ・Ⅲ内 5 技の一つとしてもとらえられる。終末技を含めて同一グループの技が 6 技以上あった場合、終末技を最初に数え、最も低い難度の技を除外する。
- 2) グループⅡ・Ⅲの技が終末技のみで実施された場合（その他では実施なし）、その技はグループⅣとみなされ、グループⅡ・Ⅲとしての 0.50 を D スコアに加算しない。
- 3) 終末技で、既に実施された技を繰り返した場合、終末技の難度は不認定となる。
- 4) 演技は両足をそろえて着地する跳躍技で終了しなければならない（グループⅠでは満たせない）。
- 5) ベスト 10 に含まれていない技でも組合せ加点を与えることができるが、繰り返し技やグループ内で 5 技を超えて削除された技との組合せは認定しない。組合せ加点が得られるのは、価値の高い方から最大 2 回までとする（切り返し系の宙返り技を除く）。
- 6) 連続された宙返り技の着地で大欠点があった場合や、瞬時のコントロールも示さずに伏せるような実施（-0.50）は、組合せ加点の対象としない。
- 7) 両足旋回から続けられたロシアン転向技は、両足抜き後の正面支持から転向角度を数える。また、両足旋回を挟まないでロシアン転向技を実施した場合、最初の正面支持から転向角度を数える。
- 8) すべての力倒立技は静止が必要であり、静止時間と技の認定に関してはより厳密に判定する。
- 9) 二つの力技で一つの難度を得る技において、片方に静止がみられなかった場合は、もう片方の低い難度のみを認定する。例えば、マンナ（1秒）から伸腕屈身力倒立（静止無し）を行った場合、マンナの C 難度のみを認定する。静止のない力静止技から倒立（2秒）に持ち込んだ場合は倒立の A 難度のみが認定される。
- 10) 採点規則 10-2 条 2.7.a) の補足説明として、倒立前転開脚浮腰支持経過倒立（I-44）・倒立から伸膝前転脚前挙支持経過倒立（I-45）は力技に属する。これらの技は、倒立から行う必要はない。



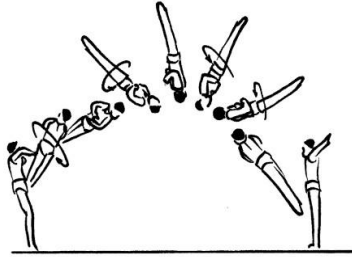
I-44



I-45

- 11) 一演技中、最大 2 つまでの力技と、2 つまでの旋回系の技の価値が、難度順に認められる。
- 12) 後ろとびひねりから開始される技は、全てグループⅢに該当する枠に統合された。
- 13) 故意に横向きに着地した技は認定されない。
- 14) 開脚座から伸腕屈身力十字倒立で、脚に体重がかかる実施は B 難度で判定する。
- 15) 難度表に記載のない転になる技、開脚の力静止技、開脚のロシアン転向技は認められない。
- 16) 「開脚旋回 270° 以上ひねり直接倒立（2 回の旋回で）」では、余分な旋回を挟んだ実施は認められない。
- 17) 「開脚旋回とび 1 回ひねり倒立、開脚旋回（2 回のとびを伴う）」では、1 回のとびでは認定しない。またこの技は、前後に技を加えても、難度の格上げにはならない。  
例：前にシュピュンデルを行っても、格上げにはならない。

- 18) 前方伸身宙返り 7/2 ひねり (ゴシマ) : G 難度 (II-48)



- 19) 前方かかえ込み 2 回宙返り 3/2 ひねり (ザパタ) : G 難度 (II-60)



## 2. 演技実施上の確認事項

- 1) すべての力技 (力倒立群を含む) には静止が必要であり、静止時間が 2 秒に満たない場合は 0.30、静止が見られない場合は 0.50 の減点となる。
- 2) ロシアン転向技で反り身の目立つ姿勢は減点 (0.10)。
- 3) 「倒立から伸膝前転脚前挙支持経過倒立 (2 秒) I-45」において、脚を抜いて倒立に達する過程で開脚しても減点の対象としない。
- 4) 十字倒立への経過で、速いリズムで倒立に持ち込む捌きの減点 (0.10)。
- 5) 脚上挙支持において、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性に欠ける減点の対象となる (0.10、0.30)。マンナは、脚部の裏側が水平で減点なしとなり、9-2 条 8 に則って角度の減点がなされる ( $< 15^\circ$  : 0.10、 $< 30^\circ$  : 0.30)。
- 6) タンブリング間の動き・コレオグラフの工夫は演技の持ち味となるが、無味乾燥とした動き、コーナーでの単純な場所取りや方向転換、アクロバット技の前の長すぎる停滞 (2 秒以上) は減点となる。宙返りの着地後すぐにコーナーなどへ移動する捌きは、安定した着地をとることができる実施を前提とし、不安定な着地姿勢からの移動は実施減点となる (0.10、0.30)。
- 7) コーナーへの単純なステップや移動は、0.10 の減点 (良い動きで少なくとも  $180^\circ$  のターンが含まれなければならない)。宙返りの着地後にジャンプをして伏せる捌きは認められない。安定した着地を示した後にジャンプして伏せる動きは差し支えない。不安定な着地から前に倒れ込むようなジャンプは大欠点となる。
- 8) アクロバット技の連続で安定した着地を示しても高さ (浮き) がない場合、実施減点となる。
- 9) アクロバット技のやや高さがない実施の減点 (0.10)。
- 10) アクロバット技の連続でひねり不足が明らかな場合の減点 (0.30)。
- 11) 転になる技の支持局面で、手の甲で転になる実施の減点 (0.30)
- 12) 難度表に伸身以外の姿勢の設定がない技は (例: II-40「前方伸身宙返り 2 回ひねり」)、伸身で行うものとする。これらの技をかかえ込みや屈身姿勢で実施した場合は、「不明瞭な姿勢」として、0.10・0.30・0.50 の実施減点となる。また、かかえ込み宙返りにおいて不明瞭なかかえ込み姿勢は実施減点となる。

- 13) 2回（以上）宙返り技は回転ごとではなく、全体で減点とする。（例：わずかに脚の開いた2回宙返り≠-0.20）
- 14) 倒立へ上げる途中での脚の下がり、減点の対象となる9-3条2.d).
  - 15° まで・・・-0.10
  - 16° ～30° ・・・-0.30
  - 31° ～45° ・・・-0.50
  - 45° を超える・・・-0.50（不認定）

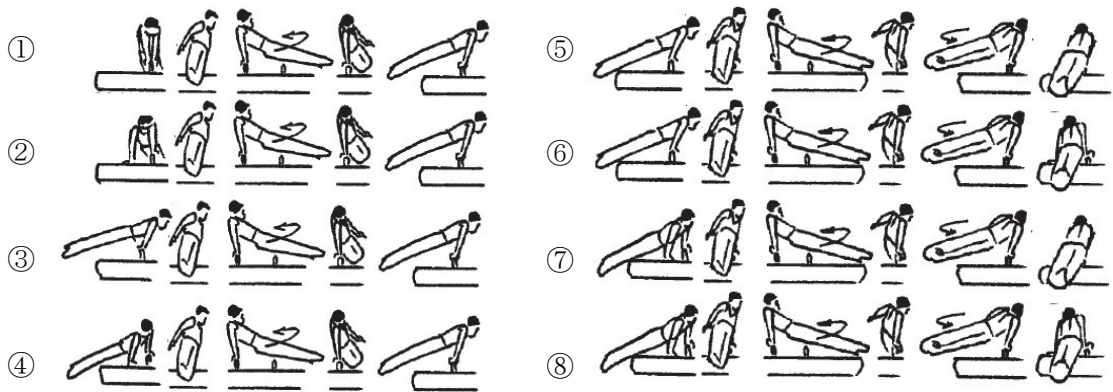
### 3. ニュートラルディダクション（ND）・・・決定点からの減点

- 1) 一般規則において2回宙返り技を実施しない、またはカウントされた10技に含まれない・・・0.30
- 2) 各コーナーを使用しなかった場合・・・0.30  
※最終タンブリングで未使用のコーナーへ向かうことにより、各コーナーを使用したと認められる。
- 3) その他、ラインや演技時間等の違反があった場合は、所定のNDが課せられる。

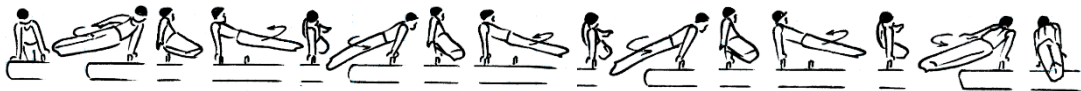
□ あん馬

1. 難度認定上の確認事項

- 1) 一把手のすべての交差倒立は、倒立の前後で支持の手あるいは把手を変えなければならない。
- 2) 交差倒立技で片手が把手から落ち把手を握り直した後、どちらかの手が把手から落ちた場合は、難度不認定となり、E 審判は 0.50 (演技停止) または 1.00 (落下した場合) + 他の実施減点をする。
- 3) 他に記載されていない限り、すべての旋回技の開始と終了は正面支持である。下向き転向 (フクガ) やショーンで背面支持から片足振動技に繋がった場合、難度不認定となる。
- 4) 落下に関する文章を簡略化する。「倒立を経過し、下ろして開脚支持」を除き、難度が認定されるためには、グループ II・III の技は難度表に記載してある技に続ける必要がある。後に続けた技を開始した後に落下した場合は、前の技の難度は認定される。
- 5) 一把手上旋回 (ループ) は以下の 8 種類となる。



- 6) 下記に示す捌きはループの 3 連続と判断され、D フロップには認定されなくなった。



- 7) ロシアン転向、移動を伴う転向技、フロップ、コンバインで落下した場合は部分的な難度は認定しない。
- 8) フロップとコンバインは直接続けることができず、少なくとも片手が一把手上から放した旋回を挟まなければならない。
- 9) ロシアン転向技の開始局面は、下向き転向の動作が始められた場合、正面支持になったところからとする。
- 10) 旋回倒立の格上げの原則は次の通りである。
  - ・旋回倒立で「360° ひねる」……………1 段階の格上げ
  - ・旋回倒立で「180° のひねりを伴う 3/3 移動」……………1 段階の格上げ
  - ・旋回倒立から「下ろして旋回を回す」……………1 段階の格上げ
- 11) II-51「シュテクリ A (逆リヤ) 倒立、下ろして開脚支持」で「旋回」へ繋がった場合、原則通り D 難度となる。

- 12) マジャーレ～外向き旋回～シバド移動を実施する場合の外向き旋回は、馬端外向き正面支持からカウントし正面支持までで A 難度を認定する。



- 13) 一演技中、縦向きでの 3 部分移動は、前移動 1 回、後ろ移動 1 回のみ認定される。マジャーレ移動 (D) の後に縦向き前移動 (3/3: 馬端—把手—把手—馬端) (C) を実施しても難度不認定となる。

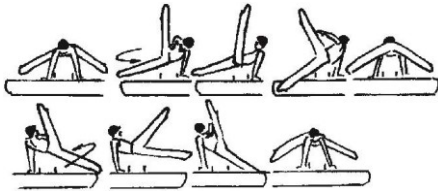
縦向きの 3/3 移動は 1 回ずつまでとする制約に抵触する技は以下の 9 技である。

縦向き前移動 (3/3: 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / マジャーレ (D) / ピロゼルチェフ (C) / ドリッグス (E) / 開脚旋回縦向き 3/3 前移動 (E) / 縦向き後ろ移動 (3/3: 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / シバド (D) / 開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動 (E) / 縦向きとび後ろ移動 (馬端～馬端)(E)

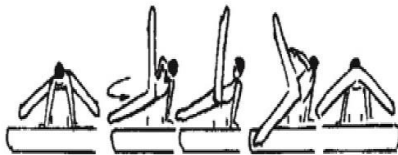
ニンレイズ、ニンレイズ 2 はこの原則から除外され、一演技中に両方実施することができる。

- 14) 縦向き前移動の終了局面は縦向き正面支持である。マジャーレ移動の終末局面で横向き背面支持 (入れて横向き背面支持) になるような場合は縦向きの 3 部分移動と判定せず 2 部分 (B 難度) とする。
- 15) 縦向きとび前移動 (馬端～馬端) (Ⅲ-41: ドリッグス) は、明確なとびの後、両手同時正面支持を示した場合に E 難度と判定し、それ以外は D 難度 (Ⅲ-46: マジャーレ移動) とする。
- 16) ロシアン転向技は、把手上および馬背上において終末技を含めて最大 2 回まで実施することができる。この条項に関しては、終末技を一番目に数え、難度の高い順にカウントされる。ロシアン転向技のカウントに、コンバイン、ウ・グォニアン、ロス、トンフェイ、クロル等は含まれない。
- 17) シバドからロシアン転向技を実施する際、縦向き正面支持を示す前に転向を開始した場合、シバド (D 難度) は成立しロシアン転向の開始は最初の正面支持から転向度数を数える。
- 18) 移動技で落下または停止した場合、部分的に難度を認めることはない。例えば、マジャーレ移動で 2 つ目の把手を超えて移動を続けようとして落下した場合は、難度は与えられない。
- 19) ウ・グォニアンは、あん部馬背支持に達するまでに 360°の転向を完了し、残りの 360°の転向を馬端馬背支持に達するまでに完了しなければならない。3 部分移動が完了した時点で 360°を転向し、続けて馬端馬背支持で 360°の転向をするような捌きは 2 技と見なす (ロス+ロシアン 360°転向)。
- 20) ウ・グォニアンの後に、あん部馬背ロシアン 180° を続けた場合、E+A を獲得することができる。「～° 以上」という言葉は移動中の転向を指す。  
選手の両手が遠い方の馬端馬背に達し、720°の転向移動が完了したようであれば、転向移動は完了したものとみなされ、いかなる採点規則掲載の技も新たに行うことができる。(ロシアン 180° や 360° など)
- 21) 倒立位を経過する交差技や終末技において、倒立への上昇局面で明らかに足先が下がった場合、難度は不認定となる。
- 22) ロシアン転向下りは、常に馬端中向き縦向き正面支持から開始とする。
- 23) 終末技は、1 回に限りやり直すことが認められる。ただし、落下減点 (-1.00) と実施減点を伴う。

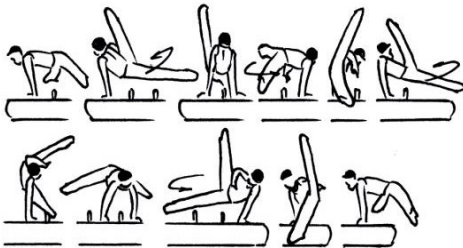
- 24) ポディウム（演技台）が設置されている場合、（階段を含め）ポディウムから下りた時点で、終末技をやり直す権利は失効となる。
- 25) 終末技は旋回技から実施しなければならない。片足振動技や不十分な旋回技からの倒立は終末技として認定しない。
- 26) 倒立を経過する終末技で移動やひねりが含まれた場合、馬体を越えなくても技の成立した部分まで難度を認定する。  
例) DSA 倒立 3 部分移動 1 回ひねり下り (E 難度) で、3 部分移動後 1 回ひねりの途中で中断した場合、DSA 倒立 3 部分移動 (D 難度) まで認定とする。
- 27) ショーンとベズゴは立位から（旋回無しで）行くと、2段階の格下げとなる。
- 28) モギルニー (Ⅲ-70) とベレンキ (Ⅲ-76) は、さらに技を加えても難度の格上げは認めない。
- 29) 両手を挟んで旋回 1/1 ひねり（開・閉脚） (ケイハ 1) : F 難度 (Ⅱ-30)



- 30) 両手を挟んで旋回 1/2 ひねり（開・閉脚） (ケイハ 2) : C 難度 (Ⅱ-27)



- 31) 開脚旋回縦向き 3/3 後ろ移動 1 回ひねり (2 回の旋回以内で) (ウルジカ 2) : E 難度 (未定)



- 32) 縦向きとび後ろ移動（馬端～馬端） (カルバノフ) : E 難度 (Ⅲ-59)



- 33) 一腕上向き 270° 転向（横向き～縦向き） (ベルトンチェリ) : C 難度 (Ⅱ-69)

## 2. 演技実施上の確認事項

- 1) 交差技以外の片足振動技においても大きさのない実施は減点となる (0.10、0.30)。
- 2) とび交差技についても、高さの減点は交差技と同様に扱う。とび交差技および交差倒立技において、両脚で馬体を挟んだり、臀部がついた場合は、器械上への落下とする。



- 3) 片足振動技で開始する際の余分な予備振動は 0.30 の減点となる。半振動は認められる。



- 4) 倒立を経過する交差技は振動で実施されるべきであり、腰をまげて倒立位になるような捌きは 0.10 または 0.30、0.50 の減点となる。また、倒立で足を閉じない場合は、0.10 または 0.30 の減点となる。
- 5) 倒立位を経過する技で倒立への上昇局面で足先が下がった場合は、減点の対象となる。  
(9-3条2.d)
- |          |     |             |
|----------|-----|-------------|
| 15° まで   | ・・・ | -0.10       |
| 16° ~30° | ・・・ | -0.30       |
| 31° ~45° | ・・・ | -0.50       |
| 45° を超える | ・・・ | -0.50 (不認定) |
- 6) 縦向き移動技で移動した後の終末局面で向きが不正確な実施は減点の対象である。
- 7) 縦向き移動技の向きの逸脱や着手位置のずれは旋回（一部分移動）ごとに減点の対象である。
- 8) フロップ技は一転向、一旋回ごとに減点の対象である。
- 9) 旋回技において馬体に触れる（当たる）実施は毎回減点となる。（触れる 0.10、ぶつかる 0.50）
- 10) 旋回もしくは開脚旋回から倒立（終末技や演技）について  
旋回または開脚旋回から倒立を試みる場合、腰のまがりに対する減点はない。しかしながら、力の使用、腕のまがり、腰が下がること、不安定性についての減点はあり得る。一方で、交差からの倒立については腰のまがりの減点を行う。
- 11) 倒立を経過する複合技（プスナリ等）での停滞は減点の対象である。
- |         |     |             |
|---------|-----|-------------|
| わずかな停滞  | ・・・ | -0.10       |
| 明らかな停滞  | ・・・ | -0.30       |
| 2秒以上の停滞 | ・・・ | -0.50 (不認定) |

### 3. ニュートラル・ディダクション (ND)

- 1) 馬体の 3 部分を使用しない・・・0.30

## □ つり輪

### 1. 難度認定の確認事項

- 1) 終末姿勢が同一の力静止技はグループで1度だけ難度が認められる。例えば、十字懸垂であれば「ナカヤマ（グループⅡ）」と「振り上がり十字懸垂（グループⅢ）」ならば両方使える。
- 2) 閉脚水平支持と開脚水平支持は同一形態の力技となり、グループ内でどちらか一方しか使うことができない。十字懸垂、脚前挙十字懸垂、脚上挙十字懸垂も同一の力技となる。
- 3) グループⅡとⅢを連続して4回続けることはできない（12-2条-2.2）。3連続の後にグループⅠのB難度以上の技が入れば改めて3連続が可能である。このB難度以上の振動技はDスコアにカウントされる10技内に含まれていなければならない。例えば、グループⅡとⅢの連続の後、ヤマワキを実施し、続いてⅡとⅢの技を連続した場合、ヤマワキは10技に含まれていないと連続性を切ることはできなくなる。  
また、行われたグループⅡとⅢの技は全て、カウントする技に入っていようとしまいと、この規則に関与する。不完全な実施により不認定になった場合でも同様である。
- 4) 「アザリアン～ナカヤマ～前振り上がり脚前挙支持～伸腕屈身力倒立」の判定は、  
D 難度+繰り返し（同一終末姿勢）+B 難度+力技4連続で不認定となる。  
「水平支持～中水平支持～十字懸垂（静止無し）～背面水平懸垂」の判定は、  
C 難度+D 難度+不認定+力技4連続で不認定となる。
- 5) 振動倒立技の要求について  
演技中、一つの振動倒立技（2秒）が要求されカウントする10技（ジュニアでは8技）に入っていないと認められない。この要求を満たすことができるのは以下の5技だけである。  
I -81 後方車輪倒立（2秒）   ほん転逆上がり倒立（2秒）  
I -87 前方車輪倒立（2秒）   後ろ振り上がり倒立（2秒）  
I -92 支持後ろ振り倒立（2秒）  
I -93 ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）  
I -94 伸身ホンマ支持後ろ振り倒立（2秒）
- 6) ホンマ支持から振り上げて開脚前挙は構成上の減点にはならない。
- 7) 中水平支持は、輪の高さで身体を水平で一直線に保持しなければならない。  
肩の大半が輪の上端より上にあつた場合、水平支持と判定する。
- 8) アザリアンやヤン・ミンヨン（ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり水平支持）は、伸身姿勢での後転が前提であり、腰のまがり実施減点となる。明らかに反動を利用した場合、グループⅢの技となる。
- 9) ピネダ（伸腕伸身正面水平懸垂経過十字懸垂）、バブサー（伸腕伸身正面水平懸垂経過中水平支持）は伸腕が前提であり肘のまがり実施減点となる。極端にまがる実施は難度を認定しない。また、正面水平懸垂（経過）は、正確な姿勢を表現し反動や振動を使わないで実施しなければならない。
- 10) 脚前挙十字懸垂から伸腕伸身中水平支持や伸腕伸身十字倒立は、一度腰を伸ばしてから中水平支持や十字倒立に捌くことが前提である。腰をまげたまま肩を前に出す捌きは屈身で判定する。
- 11) ナカヤマは完全な背面水平懸垂を経過しなければならない。不完全な場合は実施減点や不認定もあり得る。
- 12) 背面懸垂は、（脚上挙）十字懸垂へ引き上げる開始の姿勢としては認められず、十字懸垂や（他の力静止技）の難度を高めることはできない。もし、（脚上挙）十字懸垂が直接、背面懸垂姿勢から引き上げられた場合は、採点規則上の単独の難度（それぞれCとB）を得ることとなる。

- 13) ヤマワキやジョナサンで完全な支持や停滞が見られた場合は、振動技で力を使用したことによる 0.50 の減点であり、技は不認定となる。わずかな支持の場合、0.10・0.30 の減点を伴い認定される。不認定の場合、選手の意図とは異なるため、「ホンマ支持」と「支持後ろ振り前に回りながら懸垂」の 2 技に分割して価値を認めることはない。
- 14) I-7「支持後ろ振り、前に回りながら懸垂」：水平支持や中水平支持から実施しても認定することができる。
- 15) 引き上げ技：例えば「十字懸垂から引き上げて中水平支持」では、両肩は最終的な静止姿勢よりも高く上がってはならない。採点規則 9-2 条 13. の文を以下のように編集する。  
「つり輪では、力静止技への動きの中で、両肩が最終的な静止姿勢よりも高く上がってはならない。」
- 16) 9-2 条 9. に関して：「いかなる理由でも難度の認められなかった力静止技からの押し上げ技は、難度が認められない。」とあるが、しかしながら最終終末姿勢の部分については認定することができる。  
例) け上がり十字懸垂（角度不認定）から伸腕伸身中水平支持（中水平で完璧な実施）（II-89）  
→この場合、中水平支持（II-10）は D 難度で認定する事ができる。

## 2. 演技実施上の確認事項

- 1) 輪（ケーブル）の揺れやゆがみは、1 技毎に 0.10 の減点となる。
- 2) 後方車輪（ほん転逆上がり）倒立経過において、腕が完全に揃っていない捌きや倒立位を経過していない場合の減点（0.10、0.30）。
- 3) ヤマワキやジョナサンで回転速度が遅い、または大きさがいい場合の減点（0.10、0.30）。
- 4) ヤマワキやジョナサンの回転途中で支持がみられた場合（止まりかけて前ロールをするような捌き）の減点（0.50）。
- 5) 十字倒立で、頭頂部が輪よりも高い実施の減点（0.50）。
- 6) 十字倒立で反った捌きに対する減点（0.10）。
- 7) 中水平支持や開脚水平支持で、肩が静止していても足先が揺れていたり、全体的にジワジワと動いているような実施では静止は認められず、全く静止していない減点（0.50）に抵触する。
- 8) 屈腕伸身力倒立で振動を使った場合の減点（0.10、0.30）。
- 9) 伸腕屈身力倒立で肘がまがった場合、腕のまがりの減点、（0.10、0.30）とロープに触れる減点（0.30）が考えられる。
- 10) 脚上挙支持や脚上挙十字懸垂では、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性に欠ける減点の対象となる（0.10、0.30）。また、脚部は垂直でなければならない。
- 11) 難度表に掲載の無い姿勢での 2 秒以上の静止は、毎回 0.10 の減点となる。典型的な例は、（屈身）逆懸垂や背面懸垂姿勢である。
- 12) 力静止技での深すぎる握りは許されない。深すぎる握りとは力技の際、負担を軽減するために手首を巻き付ける実施のことであり、毎回 0.10 の減点となる。正しい握りとは、手指が輪を握るにせよ握らないにせよ、手首がまっすぐな捌きである。手指を伸ばす輪の握り方は評価の対象ではない。
- 13) 十字懸垂から逆懸垂になる際、肘のまがりは減点の対象となる。
- 14) 演技開始時の肘をまげて逆懸垂へ持ち込む捌きは減点の対象となる。
- 15) 演技中、技から別の技へつなげる際、正しく捌くのに必要とされる場合のみ、肘をまげることが認められる。
- 16) 演技開始の懸垂で正しい姿勢から逸脱（肩転位や輪を開いた状態）が見られる場合は、減点の対象とする。

- 17) 技術的に最低限前腕部がケーブルに触れることを必要とする屈腕力倒立技に対してのみ、ケーブルに触れたことに対して減点しない（屈腕屈身力倒立、屈腕伸身力倒立）。
- 18) 押し上げや引き上げ技で姿勢の変化に乏しい実施は、実施減点の対象となり、不認定となる可能性もある（例：中水平支持～水平支持、背面水平懸垂～中水平支持）。角度が高い力静止技から続けられた引き上げ技で、最大 0.30 までの減点がこの過失に適用される。  
9-2 条 10、9-4 条の表を修正し、力静止技と同等の減点が最大 0.30 まで繰り返されると明記する。

### 3. ニュートラル・ディダクション (ND)

- 1) 振動倒立技がない・・・0.30
- 2) 2 回を超えたグチョギー系、リーニン系の技・・・0.30（不認定）

バランディン 1・3（II-119）は元の採点規則の表記を修正する。新しい文は「懸垂から伸腕で引き上げて中水平支持（2 秒）、または中水平支持経過水平支持（2 秒）」

## □ 跳 馬

### 1. 難度および演技実施上の確認事項

- 1) 種目別予選および決勝において、得点の算出方法は第一跳越と第二跳越の平均を得点とする。
- 2) グループⅡの技は第一局面で 1/4 または 1/2 ひねらなければならない。したがって、正面を向いたまま手を前後にずらしただけの着手は、グループⅠの技として判定する。
- 3) 高さ不足（上昇局面のみられない実施）は以下の基準とする。  
減点なし = 群を抜く卓越した高さ  
小 欠 点 = 浮いたと感じる程度  
中 欠 点 = 浮きがみられない  
大 欠 点 = 低いと感じる
- 4) 全ての跳越技において、準備局面のみられない実施は減点となる（0.10、0.30）。
- 5) 着地の際の姿勢で、頭や腰の位置が低い実施は減点の対象である。
- 6) 着地一步の踏み出しで、一足長以上は中欠点である。
- 7) 軸ぶれやひねり不足による横方向への一步は、さらなる減点の可能性がある。
- 8) ひねり不足が 90° を超えた場合、一段階下の技の価値を与える。
- 9) 着地が止まっても脚が開いたままやずれている場合は減点の対象である。
- 10) V-574「ロンダート、1回ひねり後転とび後方伸身宙返り2回ひねり（シライ3）」D スコア

#### 5.4

\* 技名の追加（NL32）



- 11) I-110「前転とび前方かかえ込み宙返り 3/2 ひねり」「クエルボ1回ひねり(クロル)」 D スコア 3.6  
\* D スコア訂正 4.0→3.6 (NL32)
- 12) I-111「前転とび前方かかえ込み宙返り2回ひねり」「クエルボ 3/2 ひねり(カンバス)」 D スコア 4.0  
\* D スコア訂正 4.4→4.0 (NL32)
- 13) II-230「ツカハラ2回ひねり（バルビエリ）」D スコア 3.6  
\* D スコア訂正 4.0→3.6 (NL32)
- 14) III-342「ユルチェンコ2回ひねり」D スコア 3.6  
\* D スコア訂正 4.0→3.6 (NL32)

### 2. 0点となる実施について（D・E両審判 0.00）

- 1) 跳馬に着手することなく跳び越えた場合、または跳馬に触れても突き手が見られない場合。
- 2) ロンダート技において、セフティ・カラーを使用しなかった場合。
- 3) 技として判定できないような場合、あるいは跳馬を足で蹴った場合。
- 4) 跳越において補助行為があった場合。
- 5) 最初に足による着地が行われなかった場合。これは、体のどの部分よりも先に少なくとも片足が着地マットに触れなければならないことを意味している。
- 6) 故意に横向きで着地した場合。
- 7) 禁止されている技を実施した場合（開脚技、第1局面での宙返り、踏切前の禁止された技を行う）。

8) 種目別予選および決勝において、1 回目と同じ技を 2 回目も行った場合。

**3. ニュートラルディダクション (ND)**

1) ライン減点

2) やり直された助走に対する減点

・助走をやり直した場合 ⇒ 1.00 (失敗の助走が跳躍板や器械に触れなかった場合に限る)

- 1 跳越を行う場合、1 回のやり直しが認められる。(3 回目の助走は認められない)

- 2 跳越を行う場合、1 回のやり直しが認められる。(4 回目の助走は認められない)

3) 同じグループからの跳越に対する減点

・種目別予選または決勝で同じ技を繰り返す ⇒ D・E 両審判 0.00

・種目別予選または決勝で 2 回目の跳越を同じグループから実施する

⇒ 2 回目の跳越技の決定点から 2.00

4) 同じ、または類似した第二局面の技に対する減点

・種目別予選あるいは決勝で 2 回目の跳越を同じ、または類似した第二局面の技で実施する

⇒ 2 回目の跳越技の決定点から 2.00

5) 25m を超えた助走 ⇒ 0.50

## □ 平行棒

### 1. 難度認定の確認事項

- 1) ヒーリー系の技は 360° 以上のひねりを必要とする。  
単棒横向き倒立からのヒーリーは 450° のひねりが必要であり、3/4 ひねりの技は B 難度 (I-50) とみなす。
- 2) 倒立から片腕支持1回ひねり腕支持 (I-68) には、単棒倒立からも含まれる。単棒倒立から片腕支持1回ひねり腕支持 (I-69) は「B難度以上の単棒倒立になる振動技から」が条件となる。
- 3) マクーツ系の技の前半部分での停滞や停止に対する評価
  - 1 秒未満の停滞 (認定 -0.10)
  - 2 秒未満の停滞 (認定 -0.30)
  - 2 秒以上の停止 (不認定-0.50)
- 4) 後方棒上宙返り単棒縦向き倒立 (C難度) ヒーリー系の技につなげた場合 ➤D難度  
後方車輪単棒縦向き倒立 (C難度) ヒーリー系の技につなげた場合 ➤D難度  
(ピアスキー)  
車輪ディアミドフ単棒縦向き倒立 (D難度) ヒーリー系の技につなげた場合 ➤E難度  
棒下宙返り単棒縦向き倒立 (D難度) ヒーリー系の技につなげた場合 ➤E難度  
(シャルロ)

※あとに続けたヒーリー系の技も難度が一つ格上げとなる。

※開脚になる技 (ティップルトやアリカン等) は、単棒倒立になっても難度は上がらない。

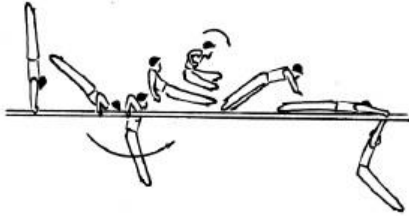
- 5) 棒下宙返り倒立で肘がまがっても上昇運動に停滞がなければ難度を認定する。しかし、上昇中に停滞する実施や肩が一度下がるような実施は難度不認定となる。
- 6) 棒下宙返りひねり倒立で倒立の角度が低い実施 (45°未満) をした場合、明らかな過失として難度不認定とし、棒下振り出しひねり支持 (C 難度) としては判定しない。棒下振り出しひねり支持を実施する場合は、意図を明確に表現しなければならない。
- 7) 開脚抜き倒立技 (ティップルト等) で脚がバーにのった場合、難度不認定となる (器械上への落下)。また、開脚支持で明らかに停止する実施や上昇時に足先が一端下がり再び上げた場合も難度不認定となる。
- 8) 懸垂前振り上がり開脚抜き伸身かつ水平位で懸垂 : (バブサー E 難度) の後に連続された技は独立した難度を有する。(後方車輪倒立 (C)、モイ (C)、ベーレ (D) など)
- 9) 屈身ベーレは、最初の後方宙返りから明確な屈身姿勢を示さなければならない。懸垂から宙返りになる際に膝のまがるものや屈身の不明確な実施 (屈身になるのが遅い) は、かかえ込みと判定する。
- 10) 特別な繰り返し
  - ① 同じグループ内で、姿勢の異なる同じ種類の宙返り技を行うことはできない。  
例えば
    - ・かかえ込みモリスエ (I-46) と屈身モリスエ (I-47)
    - ・かかえ込みベーレ (III-52) と屈身ベーレ (III-53)
    - ・ギャニオン (III-123) とギャニオン2 (III-124)
    - ・ソーサ (III-47)、懸垂前振り後方かかえ込み (屈身) 宙返りひねり腕支持 (懸垂) (III-58)、トレス (III-59)、フォーキン (III-65)
  - ② 最大 2 回までの後方車輪倒立技 (III-21、22、28、29、35)
    - ・後方 (背面) 車輪 (単棒) 倒立 (III-21)、ピアスキー (III-22)、車輪ディアミドフ (単棒倒立) (III-28)、車輪ディアミドフ (1/4) ひねり (III-29)、車輪ディアミドフ単棒倒立 (III-35)

③ 最大 2 回までの棒下宙返り（逆上がり）倒立技（Ⅲ-106、107、108、114、119、120、130、131、136）

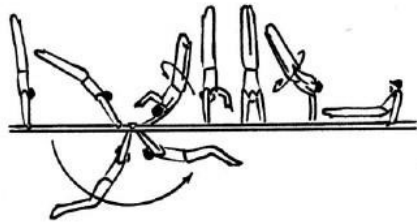
- ・ 棒下宙返り（単棒）倒立（Ⅲ-106）、棒下宙返りひねり倒立（Ⅲ-107）、棒下宙返り 1 回ひねり倒立（Ⅲ-108）、棒下宙返り 5/4 ひねり倒立（Ⅲ-114）、シャルロ（Ⅲ-119）、ヤマムロ（Ⅲ-120）、横向き逆上がり倒立 1/4 ひねり倒立（Ⅲ-130）、横向き逆上がり倒立 3/4 ひねり倒立（Ⅲ-131）、横向き後方開脚浮腰回転倒立（Ⅲ-136）

※いずれも難度の高い順にカウントする。

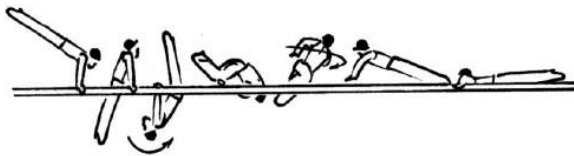
11) 前振り開脚抜き懸垂（バゴシュ）：C 難度（I-9）



12) 懸垂前振り片腕支持 3/4 ひねり単棒倒立経過、軸手を換えて 3/4 ひねり支持（バウマン）：F 難度（Ⅲ-42）



13) 棒下宙返り、かかえ込み姿勢でひねり腕支持（ギャニオン）：C 難度（Ⅲ-123）



14) 棒下宙返り、伸身姿勢でひねり腕支持（ギャニオン2）：D 難度（Ⅲ-124）



15) 前振り上がり開脚抜き懸垂（ムンテアン）：C 難度（Ⅱ-3）





## 2. 演技実施上の確認事項

- 1) 振動から倒立位を経過する技は、15°未満の角度逸脱であっても減点 (0.10) となる。
- 2) 静止技として難度が認定されるためには 2 秒保持しなくてはならない。  
脚前挙支持で静止が 2 秒未満の場合の減点 (0.30)、静止がない場合の減点 (0.50：難度不認定)
- 3) 支持から腕支持ローリングをした場合の減点 (0.30)
- 4) すべてのけ上がりにつながる懸垂技は、伸膝で行わなければならない。膝をまげた懸垂姿勢の減点 (0.30)
- 5) 宙返り技の受ける際の体の開きは、バーの高さで水平位を基準とする。モリスエやベレーは浮きの表現とともに、腕支持になる前に身体や膝をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしที่ไม่充分なものや、膝をまげたまま腕支持になるものは実施減点の対象となる。回転の途中でぶつかるように腕支持になる減点 (0.30、0.50)。かかえ込んだまま腕支持になった場合の減点 (0.30)。モリスエやベレーの高さ不足の減点 (0.10、0.30)。モリスエやベレーでバーを持った瞬間の姿勢不良の減点 (0.10、0.30)。
- 6) モイや後方車輪系の技は、振り下ろす際、体が水平位に達するまで膝をまげてはならない。
  - ・ バーの高さで膝をまげはじめる (減点なし)
  - ・ 振り下ろしてから膝をまげはじめる (0.10)
  - ・ 倒立位から膝をまげはじめる (0.30)
- 7) ベレー、モイ、車輪系の技で足先がマットに触れた減点 (0.10)、明らかにぶつかった減点 (0.50)。
- 8) ベレーや宙返り系の技の終末局面において、バーを正確に握らない、または遅い握り、上腕部のみで支持しながら前振りになるような捌きに対する減点 (0.30)。
- 9) バブサーで水平位からの逸脱、支持が見えすぎる場合の減点 (0.10、0.30)、身体が水平から 45° を超えて逸脱するか、肩角度が 90° を超えてバーを握った場合の減点 (0.50、不認定)
- 10) 棒下宙返り倒立系の技は伸腕での実施が前提である。肘がわずかにゆるむものは実施減点となる。肘がまがった場合の減点 (0.10、0.30)。肘が深くまがった場合の減点 (0.50)。
- 11) シャルロやピアスキーで縦向き単棒支持で正対を示さない場合、縦向きの角度逸脱減点もありうる (0.10、0.30)。握り手を前後にずらしたことによるわずかなゆがみは減点の対象とはならない。身体の向きの逸脱は減点の対象となる。過度の逸脱は難度不認定となる。
- 12) 単棒横向き前方浮腰上がり脚前挙支持経過横向き倒立で、足先がバーに触れた、ぶつけた場合の減点 (0.10、0.50)。
- 13) ティップペルトで脚がバーにのった場合、器械上への落下となり減点 (1.00)。
- 14) 終末技で着地を止めても着地前に身体を伸ばす局面がみられない減点 (0.10)。  
着地で膝をついた実施は (1.00)、マットに触れた場合は (0.30)

## 3. ニュートラルディダクション (ND)

- 1) ウォーミングアップ時間は、個人に対し 50 秒、チームに対し 50 秒×人数分が与えられる。それらにはバーの調整やマグネシウムをぬる時間も含まれる (終了のコールと同時に始めた運動は認められる)。時間オーバーした場合は決定点から 0.30 の減点 (ND) となる。  
計時審判のコールはアップ開始の「スタート」、個人の場合はカウントアップ「40 秒」、「50 秒 (終了)」とする。チームの場合はカウントダウン「30 秒前」、「10 秒前」、「終了」とする。運営上可能であればタイマーを設置する。

## □ 鉄 棒

### 1. 難度認定の確認事項

#### 1) 組合せ加点

- ・組合せ加点は下記のような組み合わせに与えられる（すべて逆も可）。

$$\begin{array}{ccc} \text{手放し技} & & \text{手放し技} \\ \text{C、D、E、F、G、H、I} & + & \text{C} & = & +0.10 \\ \text{例) コバチ} & + & \text{ギンガー} & & \end{array}$$

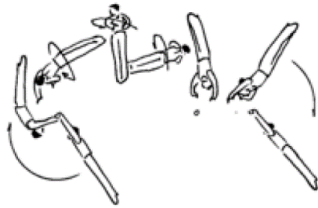
$$\begin{array}{ccc} \text{D、E、F、G、H、I} & + & \text{D、E、F、G、H、I} & = & +0.20 \\ \text{例) コバチ} & + & \text{コールマン} & & \end{array}$$

- ・大欠点のある場合は組合せ加点が認められない。
- ・組合せ加点を得るためには、それらの技が10技の中に含まれている必要はない。

#### 2) 特別な繰り返し

- ・ひねりを伴う技は握り方の違う同じ技（例：リバルコと後方とび車輪3/2ひねり片大逆手）を行うことはできない。行った場合は、難度の高い順に認められる。
  - ・アドラー系の技は、演技中に最大2回まで実施することができる。この場合難度の高い順に認められる。
- 3) 手放し技は、両手でバーを持ち明確な懸垂局面を示して難度認定となる。片手で持った場合は、最終的に両手で持った時点か、他の技が明確に開始された場合に難度が与えられる。
- 4) 浮腰回転やとび車輪でひねりを伴う技において、水平より高い位置で技を完了しない捌きは難度不認定になる。
- 5) 浮腰回転やひねりを伴う技での停滞、とびひねり技でとびが見られない握り換えは難度を分割する。
- 6) 肩を反転した状態での逆手背面車輪は大逆手車輪（B難度）と判定する。
- 7) 大逆手車輪（B 難度）は、以下のようにバーを越えることで難度を認定することができる。  
例) アドラー（C）～大逆手振り上がり（大逆手車輪：B）～大逆手エンドー（C）  
リバルコ（D）～大逆手振り上がり（大逆手車輪：B）～大逆手エンドー（C）
- 8) また以下のように、バーを越える前に持ち換えた場合は、大逆手車輪（B 難度）は認定されない。  
例) アドラー（C）～大逆手振り上がり逆手持ち換え（難度なし）  
リバルコ（D）～大逆手振り上がり逆手持ち換え（難度なし）
- 9) 15-2 条-2/6.a)アドラー系の技は2回まで実施できるという条項において以下のように判定する。  
例) ①アドラー・・・・・・・・・・3つ目で不認定  
②アドラーひねり・・・・・・・・・・D 難度（難度順に2つ目）  
③アドラー1 回ひねり逆手・・・・E 難度（難度順に1つ目）  
例) ①アドラー（落下による不認定）  
②アドラー・・・・・・・・・・C 難度（①の復行、難度順に2つ目）  
③アドラーひねり・・・・・・・・D 難度（難度順に1つ目）
- ※アドラー系の技は落下をしても、落下に至るまでの経緯によってはカウントする場合がある。  
（技の終末局面が認められた場合や、落下前に懸垂状態があった場合等）  
D 審判が技をカウントした場合はその技をやり直すことはできず、アドラー系の技数の制約にも抵触する。
- 10) 大逆手エンドーの成立は、終末局面である倒立位から 45°以内に収まるか、早めに逆手に持ち換えて前方車輪につながるような捌きであれば難度認定される。また、倒立に上がらないで順手に持ち換えて後方車輪に繋がるような実施では不認定となる。
- 11) 伸身で行う技は全経過伸身姿勢を示さなければならず、経過中に屈身やかかえ込み姿勢がみられた場合、低い難度で判定する。後方伸身2回宙返り2回ひねり下りにおいて、後半に膝をまげるような実施は、かかえ込みと判定し D 難度とする。

- 12) 伸身トカチェフは、明らかな腰のまがり (90°) が見えた場合 C 難度(屈身トカチェフ)とする。
- 13) ヤマワキは、上昇の仕方、腰のまがり具合、ひねりの度合いを総合的に判断する。明らかな腰のまがりが見られた場合や、表現が著しく乏しい実施はボローニン (B 難度) と判定する。
- 14) 片手懸垂になる技はバーの下を最大 2 回通過することが認められる。
- 15) モズニク等で、懸垂後に後ろ振り倒立または手放し技へ連続出来なかった場合や腕を交差しただけの実施は、ひねらなかつた技として判定される。
- 16) リバルコ片手懸垂やツォ・リミンにひねりを加えても難度が上がることはない。
- 17) 前方浮腰回転開脚抜き懸垂 (支持) (III-103) は車輪からでも、懸垂前振りからでもよい。
- 18) ツォ・リミンでひねりが不十分な場合 (最初のひねりで 90° を超える逸脱)、D 審判によって難度は認められず、E 審判によって 0.50 の減点を受けることになる。その際は、前方片手車輪 (B 難度) としても認められない。
- 19) ツォ・リミン (I - 27) は技の完了に際し、逆手でも片逆手でも認定する。
- 20) ひねって片手大逆手になる技は、片大逆手で実施したのと同様・難度である。
- 21) ヤマワキひねりは、難度認定のためにはすべて同一方向にひねり続けなければならない。異なった方向にひねり戻した場合は、D 審判によって技は認定されない。
- 22) 懸垂前振りやシュタルダーからとび 1 回ひねり大逆手または片大逆手になる技は認められず、技の意図する方向でない事に対し 0.50 の減点となる。
- 23) 伸身コバチ 2 回ひねり (ミヤチ) : I 難度 (II - 96)



- 24) ゲイロード 1 回ひねり (コーディノフ) : G 難度 (II - 66)



## 2. 演技実施上の確認事項

- 1) 車輪での単純な横への手のずらし (片手も含め) は実施減点となる (0.10)。
- 2) ひねりを伴う技はひねり終わってバーを持った時の角度で判断をする。
- 3) 後方とび車輪 1 回ひねりで片手ずつ握るような実施は減点となる (0.10、0.30)。
- 4) 手放し技では、バーを握る前に身体をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしが不十分な捌きや、膝のまがった実施、身体が歪んだまま懸垂になるものは実施減点となる。
- 5) 浮腰回転ひねり系の技において、ひねりの前に倒立で停滞するような捌きは減点であり、その上分割した難度認定の可能性はある。片大逆手になる技で高い位置でバーを握ってもひねりが完了していない実施は減点となる。
- 6) 終末技や手放し技の前の車輪での膝まがりは実施減点となる。
- 7) 手放し技や終末技の前の車輪の倒立位からの外れに対する減点はない。
- 8) ヤマワキ (II - 4) は、伸身で身体が垂直にバーを越えなければならない。バーを越える際の過度の腰のまがりや不完全な実施は減点の対象となる。
- 9) モズニク等の 1/2 ひねりを伴う手放し技は、持つまでに 90° 以上ひねらなければならない。不十分なひねりに対しては 0.10、0.30、0.50 の減点となる。

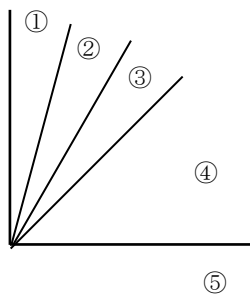
10) 倒立へ上げる途中での脚の下がり、減点の対象となる9-3条2.d)。

- 15° まで・・・-0.10
- 16° ～30° ……-0.30
- 31° ～45° ……-0.50
- 45° を超える・・・-0.50 (不認定)

11) 無価値な振れ戻り (-0.30)

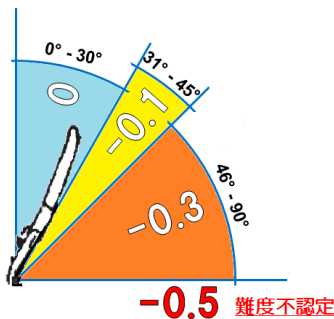
- ・け上がり倒立や後ろ振り上がり倒立-後方車輪、後方浮支持回転倒立、シュタルダー等
  - ・懸垂後ろ振り-とび順手持ち換え前振り
  - ・後ろ振り上がり倒立とび順手持ち換え-後方車輪、後方浮支持回転倒立、シュタルダー等
- ※倒立位から外れた角度も評価の対象となる

12) ひねりを伴って、倒立になる、または経過する技について。



- ① 0°～15°……減点なし
- ② 16°～30°…… -0.10
- ③ 31°～45°…… -0.30
- ④ 46°～90°…… -0.50
- ⑤ 91°以下 …… -0.50 (難度不認定)

13) ひねりから (片) 大逆手になる技は次の角度逸脱の減点を受ける。



- 0°～30°……減点なし
- 31°～45°…… -0.10
- 46°～90°…… -0.30
- 91°以下 …… -0.50 (難度不認定)

- 14) アドラー (1回) ひねりで逆方向へ戻った場合は、技が意図する方向へ続かなかったと判断し、0.50の減点を受ける。しかし、角度が満たされていれば難度は認定される。
- 15) 宙返りを伴いバーを越える手放し技は車輪技に続けなければならない (バーを越える)。続かなかった場合は0.30の減点となる。他の手放し技に続けた場合は対象外である。
- 16) エンドーやシュタルダーの開始局面で、倒立位からの逸脱は減点対象となる (0.10・0.30・0.50)。一方、アドラー系の技については開始局面で倒立位から行う必要はない。

### 3. その他

- 1) 演技中のプロテクターの破損について、プロテクターがはっきりと切れ、落下や中断につながった場合、選手は減点なしで演技全体をやり直すことができる。その際は審判長の許可を得て演技はローテーションの最後に行う。元々最終演技者であった場合は審判長の裁量で許された時間の後に演技を行う。選手が演技やり直しの許可を得るためには、ただちに破損したプロテクターをD1審判に見せなければならない。