

平成28年度 2部 男子・女子 自由演技競技規則

[男子]

2013年改訂版男子採点規則（日本体操協会）・平成25年度高等学校男子適用規則に準じ、大阪高体連2部大会適用規則を定める。

【演技の採点】

D スコア（演技内容）

- ・ 難度 最大9つの難度の高い順からの演技と終末技。
 * 同一技は2回まで数える
 * 難度設定は高体連適用
- ・ 要求グループ 5つの要求グループ技。 各0.50×5 最大2.50
- ・ 組み合わせ加点 なし
- ・ 熟練性加点 0.50 1部分または全体演技の流れに対して評価する。
 * 美しさ（足首・指先・体線）
 * 雄大さ（宙返りの高さ・旋回の高さ・振動の高さ）

E スコア（演技の実施）

10.00 から始まり、0.10 単位の減点によって算出。

- * 美的、実施欠点による減点。（腕・膝・腰の曲がりやリズムに欠ける等）
- * 技術と構成上の欠点による減点。（静止時間や角度・ひねり・雄大性不足等）

$$\text{最終得点} = (\text{D スコア} + \text{E スコア}) - (\text{ライン・タイム減点})$$

【要求グループ】 各0.50×5 最大2.50（難度の指定はしない）

<ゆか> ① 前方系の跳躍技 ② 後方系の跳躍技 ③ 片足上でのバランス技（2秒静止） ④ 倒立静止技（2秒静止） ⑤ 終末技	<跳馬> ・ D(価値点+0.50)+E スコア(10.0) ・ 足からの着地がなければ0点 ・ 開脚とびはDスコア1.50として評価する
<あん馬> ① 中央旋回 ② 正交差 ③ 逆交差 ④ 移動技（旋回） ⑤ 終末技	<平行棒> ① 支持振動技 ② 腕支持振動技 ③ 懸垂振動技 ④ 倒立静止（2秒静止） ⑤ 終末技
<つり輪> ① 懸垂後ろ振りを経過する技 ② 懸垂前振りを経過する技 ③ 倒立静止（2秒静止） ④ 倒立・脚前拳を除く静止技 ⑤ 終末技	<鉄棒> ① 前方車輪 ② 後方車輪 ③ 懸垂振動ひねり技 ④ 支持回転技 ⑤ 終末技

*補足説明

1. ①終末技とは、「採点規則」に記載されている技（高体連適用を含む）をいう。
②2部規定に含まれる技、及び終末技をA難度と認める。

2. 跳馬以外の種目における短い演技に対するEスコア

10～7技の場合	10.00からの減点
5～6技の場合	6.00からの減点
3～4技の場合	4.00からの減点
1～2技の場合	2.00からの減点
0技の場合	0.00

3. 実施減点

小欠点	0.10
中欠点	0.30
大欠点	0.50
落下	1.00の減点とする。

4. 禁止技 平成18年度版 中体連適用規則に準ずる。

5. 補足

下記に、各種目のEG I～V（Dスコア各0.5）の要求を満たさないが技数としてカウントできるものと、採点規則にはA難度には認められていないが、十分EGを満たすと考えられるものを設定する。すべて2回までA難度として数える。

	EGは満たさないが、技数としてはカウントできるもの	A難度としてEGも満たすもの
ゆか	側方倒立回転（側転）、ロンダート	
	前転、後転（かかえ込み、開脚、伸膝）	
あん馬	四つ脚（脚の入れ、入れ、抜き、抜きの連続の1往復で1技）	馬端1/4転向からもしくは縦向き旋回から上向き下り
	1回半以上の旋回、1回以上のひねりを伴わない単純なとび越し下り（上向き、下向き、倒立）	
つり輪	前振り出し（屈伸で肩が輪まで上がらなくてもよいが明確に振り出す姿勢が必要）	支持からの振り下ろし前振り
	肩倒立（ワイヤーに脚をつけるものは認めない、2秒静止）	倒立からの振り下ろし前振り
平行棒	肩倒立（バーに肩を乗せてよい、瞬時静止）、または前ロール	
	後ロール	
	後ろ振り上がり	
	倒立を経過しない後振りひねり下り 前振り上向き下り	
鉄棒	足かけ上がり	足裏支持前振り出し下り
	後回り	（フット下り）
	前回り	後方浮き支持前振り出し下り
	倒立を経過しないとび越し下り	

平成28年度 女子 2部適用規則

[女子]

大阪高体連2部適用規則以外は、日本体操協会制定の2013年版女子採点規則および変更規則Ⅱを適用する。

【演技の採点】

Dスコアー（構成）

難度点 (DV)	跳馬・・・2013年版女子採点規則の難度点に1.00点をプラスする。 段違い平行棒・・・終末技を含む最大8つの高い順からの難度を数える。 平均台・・・終末技を含む最大8つの高い順からの難度を数える。 *アクロバット系、ダンス系の区別はおこなわない。 ゆか・・・最大8つの高い順からの難度を数える。 *アクロバット系、ダンス系の区別はおこなわない。 同一技の難度は演技の中で1回のみ承認される。
構成要求 (CR)	5つの構成要求（各0.5×5）最大で2.50
加点	段違い平行棒、平均台、ゆかの演技において質の高い演技に対して最大で0.50を与える（一部分または演技全体の流れに対して評価する）（0.1/0.2/0.3/0.4/0.5） *美しさ（体線・開脚度など） *雄大さ（宙返りの高さ・振幅の大きさなど）

Eスコアー（実施）

10.00 から、実施と芸術性の減点をおこなう。

短い演技

短い演技の場合、Eスコアから短い演技の適切な減点をする。	
6技以上の実施	0.00
5技の実施	-2.00
4技の実施	-4.00
3技の実施	-5.00
2技の実施	-6.00
1技の実施	-7.00

【各種目の規則】

跳馬	跳躍台は 新型跳馬（高さ120cm） 開脚跳び・閉脚跳び・台上前転のDスコアは1.00とする。Eスコアは5.00から減点する。 2回の跳躍を実施し、良いほうのスコアを有効点とする。 禁止技…宙返りを伴う跳躍技 ※種目特有な実施減点の追加 <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>高さ</td> <td>(0.1/0.3/0.5/0.8)</td> </tr> <tr> <td>距離</td> <td>(0.1/0.3/0.5)</td> </tr> </table>	高さ	(0.1/0.3/0.5/0.8)	距離	(0.1/0.3/0.5)
高さ	(0.1/0.3/0.5/0.8)				
距離	(0.1/0.3/0.5)				

	構成要求 (CR)	種目特有の減点	A難度を認められる技	備考
段 違 い 平 行 棒	① 低棒け上がり ② 高棒け上がり ③ 前方の回転系の技 ④ 後方の回転系の技 ⑤ 終末技はA難度以上	・「技の実施なし で棒を変える」 を削除する	・さかあがり (開始技) ・ 前方支持回転 ・ 後方支持回転 ・ 足裏支持前方回転 ・ (かかえ込み) ・ 足裏支持後方回転 ・ (かかえ込み) ・そんきょ ・高棒～ 棒下振り出し下り	・ 後方浮支持回転は ・ B難度 禁止技… C難度以上の技 (倒立局面を逸脱する ことによって難度が変わる 技は禁止技としない) (例) 後方浮支持回転倒立
平 均 台	① 前後開脚 (180度) の跳躍技を 含むダンス系の技の組み合わ せ ② 片足上のターン (360度以上) ③ 前方/側方のアクロバット系 の技 (前転を除く) ④ 後方のアクロバット系の技 (後転を除く) ⑤ 終末技はA難度以上	変更なし	・さかあがり (開始技) ・両足踏切～ 両足または片足立ち (開始技) ・伸身とび ・かかえ込みとび ・ねことび ・前転 ・後転 ・前転とび下り ・側転とび下り ・片足踏み切り 側方伸身宙返り下り ・片足踏み切り 前方伸身宙返り下り	・片足踏み切り、とびあが り、片足立ち (開始技) は台を手で支持してもよ い。 禁止技… C難度以上の技 (ダンス系の技を除く)
ゆ か	① 前後開脚 (180度) の跳躍技を 含むダンス系の技での移動 ② 片足上のターン (360度以上) ③ 前方/側方の空中局面を伴う アクロバット系の技 ④ 後方の空中局面を伴うアクロ バット系の技 ⑤ 3つの技からなる アクロバット系シリーズ (3つとも空中局面を持つア クロバット系の技であること)	「片足上のター ンがない」 「終末技を試み ない」 「タンプリング の準備」 上記3項目を 削除する	・前方倒立回転 ・側方倒立回転 ・後方倒立回転 ・倒立前転 ・後転倒立 ・ねことび ・かかえ込みとび ・ ウルフとび ・ 伸身とび1回ひねり	禁止技… C難度以上の技 (ダンス系の技を除く)

- 注 ①A難度を認められる技も構成要求 (CR) に使用できる。ただし、平均台の前転、後転は使用できない。
②段違い平行棒のさかあがりは開始技でのみ難度を認める。(開始技で、低棒け上がりを行ったが難度が承認されなかった。そののち、さかあがりを行ったとき、さかあがりの難度は認める。)
③ゆかの空中局面をともなうアクロバット系の技に、前転とび、後転とび、ロンダートは含まれる。

【採点の指針】

跳馬	<ul style="list-style-type: none">・美しい体線での実施・スピードと迫力のある実施・高さのある実施
段違い 平行棒	<ul style="list-style-type: none">・演技全体を通してスピードと迫力のある実施・振幅の大きい実施・肘の曲がり、膝やつま先の緩みのない美しく伸びた体線での実施
平均台	<ul style="list-style-type: none">・立ち姿勢を含めた技と技の間の動きにおいても常に美しい姿勢での実施・アクロバット系、ダンス系の技での正確な実施・リズムの変化がありメリハリと流れのある演技
ゆか	<ul style="list-style-type: none">・立ち姿勢を含めた技と技の間の動きにおいても常に美しい姿勢での実施・アクロバット系、ダンス系の技での正確な実施・演技面を大きく使用した躍動感のある演技