

## 令和3年度 大阪高体連2部男子適用規則

2017年版採点規則、平成25年度高等学校適用規則（2017年改訂版）、2017年度制定・2018年中学校適用規則（U-15）に準じ、大阪高体連2部男子適用規則を定める。

### 1. Dスコアー (Difficulty) : 演技の構成

- (1) 難度 最大7つの技（難度の高い順）と**終末技**。  
 \*同一技は**2回まで**実施できる。  
 \*難度の設定とその得点は次の通りとする。  
**A : 0.10 B : 0.20 C : 0.30 D以上 : 0.40**
- (2) 要求グループ 各種目I～IV（跳馬を除く）の4つのグループ技。  
 \*各0.50×4 最大2.00
- (3) 組み合わせ加点 適用しない。
- (4) 演技に対する加点 1部分または演技全体に対して評価する（最大0.50まで）。  
 \*全ての種目において着地を止めた場合は、安定した着地に対して0.10の加点を与える（**a 難度は除く**）。  
 \*美しさや雄大さなどに最大0.40の加点を与える。なお、この加点は必ずしも技に対して与えるものではない。

### 2. 要求グループおよび種目特有の要求

	要求グループ	種目特有の要求 (0.30の減点)	要求と難度が認められる技
ゆか	I 跳躍技以外の技 II 前方系の跳躍技 III 後方系の跳躍技 IV 終末技（I以外の技）	前後（左右）開脚座、 または倒立静止（2秒） のない演技はND	
あん馬	I 片足振動・交差技 II 旋回・旋回倒立・転向技 III 旋回移動・転向移動技 IV 終末技		*横向き旋回（両把手・馬端・逆馬端でそれぞれ1つの技）II・A
つり輪	I 懸垂振動技 II 倒立静止（2秒静止） III 倒立・脚前拳を除く力静止技（2秒静止） IV 終末技		*屈腕での前方（後方）車輪倒立静止（2秒） I・C 実施減点で対応 *前方（後方）かかえ込み宙返り下り IV・A
跳馬	*D（価値点+0.40）+Eスコアー *足からの着地がなければ0点		*開脚（閉脚）とびはDスコアーを1.00とし Eスコアーを7.00とする。 *台上前転は前転とびと同じ難度点（1.60）とする。ただし、姿勢欠点の他、器具にぶつかる等の大過失を伴う。
平行棒	I 両棒での支持技 II 腕支持振動技 III 懸垂振動技 IV 終末技	倒立静止（2秒）のない演技はND	*前振りひねり倒立（45°未満）I・C 実施減点で対応 *倒立経過片手ひねり下り IV・A *前方（後方）かかえ込み宙返り下り IV・A
鉄棒	I 前方車輪 II 後方車輪 III バーに近い技 IV 終末技	鉄棒上で倒立を経過しない演技はND	*け上がり支持 III・A *足裏支持前振り出しひねり片逆手懸垂 III・A *足裏支持回転倒立 III・A *足裏支持前振り出し下り IV・A *後方浮き支持前振り出し下り IV・A *倒立経過片手ひねり下り IV・A *前方（後方）かかえ込み宙返り下り IV・A

### 3. Eスコア（Execution）：演技の実施

- (1) 10.0の持ち点から始まり、0.10単位の減点によって算出される。
- (2) Eスコアの実施減点は、小欠点（0.10）、中欠点（0.30）、大欠点（0.50）とする。  
 ＊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など）。  
 ＊技術、構成上の欠点による減点（静止時間、角度、ひねり、雄大性不足など）。
- (3) 減点に関する特例として、**鉄棒における振れ戻り**は減点の対象としない。  
 例）後ろ振り上がりや逆手から順手の両手持ち換えなど
- (4) 器具からの**落下や器械上に倒れた場合は0.50**の減点とする。
- (5) Eスコアの減点項目

減点項目	小欠点 0.10	中欠点 0.30	大欠点 0.50
<b>美的・実施欠点による減点</b>			
あいまいな姿勢（かかえ込み・屈伸・伸身）	+	+	+
手や握り手を調整（毎回）	+		
倒立で歩く、または跳ぶ（1歩につき）	+		
ゆか、マット、または器械に触れる	+		
ゆか、マット、または器械にぶつかる			+
演技中の選手に補助者が触れる		+	
落下なしに演技を中断する			+
腕、脚を曲げる、脚を開く	+	+	+
終末姿勢の姿勢不良、修正	+	+	+
宙返りでの脚の開き	肩幅以下	肩幅を超える	
着地で脚を開く	肩幅以下	肩幅を超える	
着地でぐらつく、小さく足をずらす、手を回す	+		
転倒や手の支えのない不安定な着地（歩数については最大-0.10）	安定感に欠ける、小さく跳ぶ、小さく1歩動く（1歩につき0.10）	大きく1歩、大きく跳ぶ、片手・両手がゆかに触れる	
着地で転倒する、または片手・両手で支える			1.00
足からの着地が見られない			1.00 難度不認定
無価値な開脚		+	
その他の美的欠点	+	+	+
<b>技術的欠点</b>			
振動からの倒立や倒立経過、旋回技での角度逸脱	15°～30°	31°～45°	45°を超える
正しい静止姿勢からの角度の逸脱	15°まで	16°～30°	31°～45° 45°を超える＝難度不認定
角度逸脱の減点がある静止技から押し上げ	静止技の減点と同等の減点		
ひねり不足	30°まで	31°～60°	61°～90°
宙返りや手放し技で高さや大きさが不足	+	+	
余分な手をつく	+		
力技を振動で、振動技を力で行う	+	+	+
静止時間		2秒未満	なし＝不認定
上昇運動が途切れる	+	+	+
倒立への技で脚が下がる（元の位置から）	15°まで	16°～30°	31°～
静止技、力技において2回以上試みる		+	+
倒立でぐらつく、または倒れる	+	大きくぐらつく	倒れる
落下、器械上に倒れる			0.50
中間振動、または無価値な振り下ろし		半中間振動	中間振動
補助者が技の実施を手助けする			1.00 不認定
体を伸ばす準備のない着地	+	+	
その他の技術的欠点	+	+	+

#### 4. 決定点の構成

決定点は次のような配点により構成される。

演技構成	Dスコアー	: 7技+終末技+要求グループ+加点 (最大 0.50)
+ 実施	Eスコアー	: 10.0-減点
- N D	ニュートラル・ディダクション	
-----		
決定点		

※ND (ニュートラル・ディダクション) とは、ライン減点、タイム減点、技数減点、種目特有の要求による減点のことを言う。

#### 5. 難度認定の特例

体操競技の健全な発展と評価、そして普及の観点から次の技を「a 難度 (スモール・エー)」として 0.10 の難度点を与える。ただし、各種目の要求グループ (I ~ IV) は満たせない。

ゆか	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 次の技群はそれぞれ同一技とみなす</li> <li>前転技群 (前転、開脚前転、伸膝前転、倒立前転)</li> <li>後転技群 (後転、開脚後転、伸膝後転、後転倒立)</li> <li>* 側方倒立回転 (側転)、ロンダート</li> </ul>
あん馬	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 四つ脚 (脚の入れ~入れ~抜き~抜きの1往復) で1技</li> <li>* 旋回を伴わない単純なとび越し下り (上向き、下向き、倒立)</li> <li>* 上向き転向背面支持</li> </ul>
つり輪	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 前振り出し (屈伸で肩が輪の高さまで上がらなくてもよいが、明確に振り出す姿勢が必要)</li> <li>* 肩倒立 (ワイヤーに脚を付いたり絡めているものは認めない、2秒静止)</li> </ul>
平行棒	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 肩倒立 (バーに肩をのせてよい、瞬時倒立)、または前ロール</li> <li>* 後ろロール</li> <li>* 腕支持後ろ振り上がり支持</li> <li>* 開脚前挙 (2秒静止)</li> <li>* 支持振動から横下り (水平以上のスイングであること)</li> </ul>
鉄棒	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 懸垂逆上がり、脚かけ上がり</li> <li>* 懸垂前振りひねり (水平以下)</li> <li>* 前方 (後方) 支持回転</li> <li>* 両手を同時に持ち換える技</li> <li>* 倒立を経過しないとび越し下り</li> </ul>

#### 6. 補足

- (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) を言う。
- (2) 跳馬以外の種目における短い演技に対する減点 (ND) を次の通りとする。
  - \* 7技またはそれ以上 . . . -0.00
  - \* 5~6技 . . . -2.00
  - \* 3~4技 . . . -4.00
  - \* 1~2技 . . . -6.00
- (3) 禁止技については、2017年制定・2018年中学校適用規則 (U-15) に準じる。次に示す禁止技を実施した場合は、**その演技を0点**とする。
  - ① 採点規則の難度表に記載されている F I G ジュニアルールの禁止技。
    - \* つり輪のグチョギー系の技
    - \* 平行棒の宙返りから腕支持となる技
  - ② 前方に2回以上宙返りをする技
- (4) 一般規則の以下のNDは適用しない。
  - \* ゆかの2回宙返り
  - \* あん馬の3部分使用
  - \* つり輪の振動倒立
- (5) 各種目における特別な繰り返しや連続実施の制限は設定しない。
  - \* ゆかの力技や旋回技
  - \* あん馬の旋回移動や転向移動技、交差や旋回からの倒立を経過する技
  - \* つり輪の力技の連続実施、力技の終末姿勢によるもの
  - \* 平行棒の後方車輪倒立技や棒下宙返り (逆上がり) 倒立技
  - \* 鉄棒のアドラー系の技やひねり技
- (6) あん馬において、グループ II・III の技は難度表に掲載された技に連続しなくても難度を認める。「落下に関する規定をより明確にするため、全てのグループ II・III の技は、倒立に上げて開脚での支持に下る才技を除き、価値を得るためには難度表に掲載された技に続ける必要がある。落下した場合は部分的な価値も与えることはできない。次に続く技が開始された後に落下した場合は、前の技を認定することができる。」