



INTERNATIONAL FEDERATION OF AESTHETIC GROUP GYMNASTICS



IFAGG COMPETITION RULES

Junior and Women categories

以下のルール著作権は IFAGG にある

IFAGG による承諾なしにこの資料（全体的または部分的）を

使用及び変更することは禁止されている

Updated: 30.12.2022

Valid since: 1 January 2023

Valid until: 31 December 2023





目次

1. 総則.....	4
1.1 競技運営.....	4
1.2 競技カテゴリー.....	4
1.3 競技グループ.....	4
1.3.1 選手の人数.....	4
1.4 競技プログラム.....	4
1.4.1 演技時間.....	4
1.4.2 音楽.....	5
1.5 演技面.....	5
1.6 選手の服装、ヘアとメイク.....	5
1.6.1 服装.....	5
1.6.2 ヘアとメイク.....	6
1.7 規律.....	6
1.7.1 ドーピング.....	6
1.7.2 選手とコーチの規律.....	7
2. テクニカルバリュー技術的価値.....	8
2.1 演技構成における必須要素.....	9
2.1.1 バランス.....	9
2.1.2 ジャンプ/リープ.....	12
2.1.3 ボディムーブメント.....	15
2.1.4 コンビネーション（異なる動きのグループの組み合わせ）.....	15
2.2 技術要素と技術的価値（TV）の評価.....	17
2.2.1 技術要素.....	17
2.2.2 技術的価値の評価.....	17
3. アーティスティックバリュー芸術的価値.....	18
3.1 芸術的質.....	18
3.1.1 AGG の質.....	18
3.1.2 演技構成.....	19
3.1.3 表現力と音楽.....	22
3.1.4 ペナルティー.....	23
3.1.5 芸術的要素（AV-A）の評価.....	25
3.1.6 AV-A 芸術的質の減点表.....	26
3.2 芸術的要素.....	28
3.2.1 難度要素.....	28
3.2.2 連携動作の要素.....	30
3.2.3 独創性の要素.....	32
3.2.4 芸術的要素（AV-B）の評価.....	33
3.2.5 芸術的要素（AV-B）の表.....	33
4. エクスキュージョン実施.....	34
4.1 実施における必要要素.....	34
4.2 実施（EXE）における評価.....	34



4.3 実施 (EXE) の減点表.....	35
5. 審判.....	36
5.1 総則.....	36
5.2 審判評価.....	36
5.2.1 審判団評価.....	36
5.2.2 ヘッドジャッジ.....	36
5.2.3 審判の責任.....	37
5.2.4 上級審判員.....	37
5.2.5 線審.....	38
5.2.6 計時審判員.....	38
6. 得点記録.....	39
6.1 総則.....	39
6.2 得点の計算.....	39
7. 規則改正.....	39



AGG 採点規則

これらの採点規則は、IFAGG および IFAGG メンバー主催による全てのジュニア・シニア（ウーマン）カテゴリー競技会において適用される。

1. 規則

AGG とは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。このスポーツにおける哲学は、合理的で自然な運動を伴った調和のとれたリズムカルでダイナミックな動きに見られる。優雅さと美しさを兼ね備えたダンスと体操が融合したスポーツである。

1.1. 競技運営

IFAGG 一般規則を参照

1.2. 競技カテゴリー

ジュニアカテゴリー: 14-16 才となる選手

対象年齢より 1 歳年上、または 1 歳年下の選手を 2 名までは含むことができる。

シニア（ウーマン）カテゴリー: 16 才と 16 才以上の選手

対象年齢より 1 歳年下、または年上の選手を 2 名までは含むことができる。

選手の年齢は、生まれ年を考慮するものであって、誕生日日を考慮するものではない。

1.3. 競技グループ

1.3.1. 選手の人数

ジュニアとシニア（ウーマン）カテゴリー: 6-15 人のシーズンの候補選手によりグループを構成することができ、その中には補欠選手も含まれる。各試合では、6-10 人の選手により構成されたチームで競技面にあがる。1 つの競技シーズン中、最高 15 人の候補選手から各試合（予選 と/または 決勝）の選手を選ばなければならない。

選手は、1 シーズン中に 1 つのグループまたはチームメンバーとして最大 2 つの競技カテゴリーに参加できる（例：ジュニアとシニア（ウーマン））。（IFAGG 一般競技規則を参照）

6 名またはそれ以上の選手により演技が開始され、演技途中に何らかの理由により選手が離脱した場合は、そのグループは減点される：

- **実施 (EXE) ヘッドジャッジによるペナルティ** : 1 選手につき - 0.5 点

1.4. 競技プログラム

1.4.1. 競技時間

許可されている演技の長さは、2 分 15 秒-2 分 45 秒となっている。選手が演技面にてスタートポジションについた後、選手の動き始めから計時が始まる。全ての選手の動きが完全に終了した直後に計時が終わる。



○ **AV-A** ヘッドジャッジによる**ペナルティー**:秒数多くても、少なくとも1秒につき - 0.1点。ペナルティーは2人のタイムジャッジにより提示される。

演技面への入場は速やかに行わなければならない、音楽や余分な動きを伴ってはならない。

○ **AV-A** ヘッドジャッジによる**ペナルティー**(過半数の審判員が認めた場合):演技面への入場が速やかに行われない、音楽を伴っている、または余分な動きを伴っていることに対して- 0.3点

1.4.2. 音楽

音楽の選択は自由である。1曲またはいくつかの曲を組み合わせて編曲することも可能である。声または言葉は許可される。音楽は、選手の年齢カテゴリーにふさわしいものでなくてはならず、明確でわかりやすく構成され、つながりの中断がなく、統一かつ完成されていなくてはならない。つながりのない音楽の破片、不規則な音響は許されない。音楽の始まりには選手の動きを伴わない短いシグナル音や短いイントロは許可される。

1つの音楽は良質のCDに録音されていなければならない、または主催者のリクエストによってはその他の電子フォーマットを提供しなければならない。

以下の事項をCDに英語で明記または電子音楽ファイルに添えること:

- クラブネーム/グループネーム
- 国名
- 競技カテゴリー
- 音楽の長さ

主催者のリクエストによっては、作曲者の名前と音楽のタイトルを提供しなければならない。各グループの伴奏音楽とともに演技は行われなくてはならない。

もしも、異なる音楽がかかった場合、そのグループの責任において直ちに演技を中断することができる。正確な音楽がかかり次第、演技を再開できる。

主催者側の責に帰する**“不可抗力”**の過失に限り、演技のやり直しが可能である。(例 停電、音響システムの不具合、など)演技のやり直しは審判員または上級審判員の承認がなくてはならない。

1.5. 競技面

競技面の大きさは、13m x 13mである。これには境界線も含まれる。境界線は少なくとも5cm幅で明確に示されなくてはならない。選手は最初と最後のポーズを含む競技プログラム中に、競技面から出てはいけない。

○ **実施(EXE)** ヘッドジャッジによる**ペナルティー**:境界線を越えて演技面外に触れた場合、そのつど0.1点。ペナルティーはラインジャッジによって提示される。

1.6. 選手の服装、ヘアとメイク

1.6.1. 服装

選手の服装は、美しく競技スポーツにふさわしいスカート付き、スカートなしのレオタード、またはユニタードでなければならない。レオタードは同一(生地やスタイル)であり、チームのすべてのメンバーが同じ色でなければならない。しかしながら、模様のある生地や、裁断による多少のずれは許容される。

選手は裸足またはハーフシューズを履いて演技をすることができる。

正しいレオタードは、袖や襟ぐり、股ぐりより下の部分を除き、不透明な生地により仕立てられなくてはならない。レオタードの襟ぐりは、前は胸の上部、肩甲骨の下限を超えてはならない。スカートの裁断は、そけい部と殿部を十分覆うようにしなければならない。

以下は許容される:

- レオタードの上または下に履く踵までの長さのタイツ
- レオタードまたはスカートに付けてる小さな飾り(リボン、ラインストーン、バラ花飾りなど)。ただし、それは常に美的であり、演技の実施を妨げないもの
- 肌色のサポータやテーピング
- 国旗の小さなエンブレムやロゴは、IFAGG 競技規定に準ずるものでなくてはならない(最大サイズ 30 平方センチメートル)。エンブレムは試合用レオタードの上腕または腰部の部分につけることができる

以下は許可されない:

- 帽子やその他のかぶり物
- 手首、足首または首に密着していない飾り - 試合用レオタードに電飾をつける
- 手袋または手のひらまで伸びる袖
- スラックス

選手の服装は宗教、国籍を害するまたは侮辱するものであってはならないし、政治的な姿勢を示すものであってはならない。

○ AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー (過半数の AV-A の審判員が認めた場合): 宗教、国籍を害するまたは侮辱する服装または政治的な姿勢を示す服装に対して -0.3 点

1.6.2. ヘアとメイク

選手の安全性を考慮して、髪の毛(ショートヘアを除く)は、しっかりと纏めておかなければならない。小さな髪飾り(束髪の回りにねじ込むことも可能)は、許可される(最大 5x10 cm 程度、頭皮より高さ最大 1cm)。選手の髪型は、プログラムの初めから終わりまで変えてはならない。髪型が崩れるごとに AV-A のペナルティーとなる。

明確点: 小さなヘアピンやラインストーンの落下は減点されない。

演技面を汚すヘアカラーは許可されない。スポーツ競技として適切な、かつ美的なメイクは許可される。つけまつけは許可される。顔に絵を書いたり、色を塗ったり、ラインストーンをつけること、またはカラーコンタクトレンズを使用することは許可されない。舞台メイクは許可されない

○ AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー (過半数の審判員が認めた場合): 服装、ヘアとメイクの違反の場合 1 選手に対して -0.1 点、2 選手またはそれ以上に対して -0.2 点

○ AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー (過半数の審判員が認めた場合): 髪型が崩れるごとに -0.1 点

○ AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー: 服装についての落下そのつど(髪飾り、ハーフシューズなど) -0.1 点。ペナルティーはラインジャッジによって提示される。

○ 審判責任者によるペナルティー: ヘアカラーによる演技面の汚れに対して 1箇所につき -0.2 点。ペナルティーはラインジャッジによって提示される。

1.7. 規則

1.7.1. ドーピング

IFAGG 一般規則を参照

IFAGG の競技会に参加する条件として、アンチドーピング規則に従わなければならない。すべての選手、コーチ、選手の支援に携わる者そして役員は、ドーピングルールを熟知していることが求められる。禁止薬物や方法など詳細は WADA のホームページで確認することができる: <http://www.wada-ama.org/>



1.7.2. 選手およびコーチの規律

競技に参加するすべてのチームが公式練習に参加し、演技をしなければならない。

もし公式練習に参加しなかった場合、その試合に参加することは禁止されている（ただし情状酌量すべき場合で、審判責任者か IFAGG 理事会より許可が出た場合は例外とする）。

競技に参加するすべてのチームとコーチはその他のチームに敬意を払い、他のチームの演技中または練習中に競技エリア外からの大きな声や音楽で審判団や観客を妨害してはならない。妨害した場合は AV-A において減点される。

- **審判責任者によるペナルティー:** コーチの規律によって -0.3 点

どんな場合であっても、コーチ、チームリーダーまた役員は、演技中に言葉であっても、サインであっても選手やチームとのコミュニケーションをとってはいけない。いかなる助言も演技中の実施に寄与した場合は AV-A において減点される。

- **審判責任者によるペナルティー:** 演技中のコーチによる助言に対して -0.3 点

選手は、演技中に手を叩く、タップまたは同様のリズム効果以外の声音を出してはならない。演技中の選手の声は、AV-A において減点される。

- **AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー**（過半数の審判員が認めた場合）：そのつど -0.1 点

その他の規律規定については、IFAGG 規律規定を参照

2. TV テクニカルバリュー技術的価値

技術的価値は以下のように構成される:

バランス ジャンプ ボディームーブメント (BM) とボディームーブメントシリーズ (BMS) コンビネーション難度 (異なるボディームーブメントを含むシリーズ)	技術的価値 最終得点 10.0
--	------------------------------

難度のレベルと得点

バランスとジャンプまたはリープ:

レベル:	得点:
A	= 0.1
B	= 0.2
C	= 0.3

バランスとジャンプまたはリープシリーズ:

レベル:		得点:
A-シリーズ	A+A	= 0.2
C-シリーズ	A+B または B+A	= 0.3
D-シリーズ	B+B または A+C または C+A	= 0.4
E-シリーズ	B+C または C+B	= 0.5
F-シリーズ	C+C	= 0.7*

*最高得点のシリーズ (C+C) のバランスとジャンプまたはリープシリーズは 0.1 加算される。

必須のトータルボディームーブメント:

トータルボディームーブ	=	0.3
トータルボディームーブウィング	=	0.3

ボディームーブメントシリーズ (BMS):

A-BM シリーズ= 0.3 - 2つの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

B-BM シリーズ= 0.4 - 3つの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

C-BM シリーズ= 0.5 - 4つの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

コンビネーションシリーズ (異なる動きグループの組み合わせによるシリーズ):

BM シリーズ	+ バランス	= 0.4 - 0.9*
BM シリーズ	+ ジャンプまたはリープ	= 0.4 - 0.9*
バランス	+ BM シリーズ	= 0.4 - 0.9*
ジャンプまたはリープ	+ BM シリーズ	= 0.4 - 0.9*
バランス	+ ジャンプまたはリープ (またはその逆)	= 0.2 - 0.7*

*最高得点のコンビネーション (C-バランスまたはジャンプまたはリープ+C-BM シリーズ (またはこの逆)、C-バランス+C-ジャンプまたはリープ (またはこの逆) は 0.1 加算される。



2.1. 演技構成における必須要素

テクニカルバリュー技術的価値の最高得点を得るためには、以下の要素が演技に含まれている必要がある。

2.1.1. バランス

演技構成の中に1つのバランス（静的または動的）と1つのバランスシリーズを含まなければならない。それらは、踵をおろした状態でもルルベでも実施可能である。

全てのバランスは明確に実施されなければならない。また以下の特徴にならなければならない：

- バランス中は形が固定され明確であること（“写真を撮るように”）
- 上げている脚の高さが十分である
- バランス中または後においての身体のコントロールが良好である

スタティックバランス

スタティックバランスは、片脚で、片膝または“コサック”ポジションにて実施することができる。バランス中は動脚の腿部が少なくとも90°に挙げられていなくてはならない。片脚のみ曲げることができる。

- パッセバランスは何度としてカウントされない。（例外：パッセのピボット）

ダイナミックバランス（トゥラン、イリュージョン、ピボット）以下のような特徴にならない：

トゥラン（スローターン、プロムナード）：

- ・ 形がしっかりと固定され360°以上の回転
- ・ 360°以上の回転中、最高4回までの踵支持を伴う。
- ・ 最初に形をしっかりと固定されてから回転を始めなければならない。
- ・ 脚の高さ、手での支持やボディームーブメントの形などのすべての基準はスタティックバランスと同じである。

イリュージョン：

- ・ 完全なる360°の回転。腰のラインが完全に真っ直ぐ戻る。

ピボット：

- ・ 形が固定された、少なくとも360°の完全な回転。
- ・ ダイナミックバランスの回転の要件を満たさず実施された場合は、その要素はバランスとはカウントされない。
- ・ ピボット中は両脚を曲げることができる。

基準のバランスの形に以下の基準を加えることで、スタティックバランスとダイナミックバランスの得点を上げることができる：

- ・ ボディームーブメント（ベンディング、ツイスティングなど）を加えたバランス。テクニカルバリュー技術的価値の得点を上げるために必要なボディームーブメントの動きの大きさ：付録参照
- ・ 形が固定された360°の回転（トゥラン）のバランス。
- ・ 形が固定された、最低360°のピボットターンのバランス。
- ・ 両手または片手の指示がないバランス。
- ・ 開脚度の大きいバランス。
- ・ 高いルルベでのバランス。

全ての追加基準や明確な詳細は付録を参照。

バランスシリーズ

同じ脚で、または支持脚を変えて連続して実施された2つの異なるバランス（レベルA、B、C）の組み合わせ。シリーズ中、2つバランスの間で一歩まで許されるが、2つのバランスの間で両足で立つことは許されない。



片手または両手の床での支持からバランス

演技中、最高2つまで片手または両手を床につく支持からのバランスができる。床での支持は、バランスの形が固定してから、最高1秒まで片手または両手による支持ができる。

もし、片手または両手の床での支持が1秒以上である場合、バランスはカウントしない。また、片手または両手の床での支持から始まるバランスが2つ以上ある場合、それらはテクニカルバリュー技術的価値としてカウントされない。

得点の表: バランスの例

カテゴリー	A-レベル 0.10 点	B-レベル 0.20 点	C-レベル 0.30 点
1. パッセピボット	パッセピボットで 360° の回転	パッセピボットで 360° の回転 + ボディームーブメント パッセピボットで 720° の回転 -	パッセピボットで 720° の回転 + ボディームーブメント
2. 開脚度が 90° 以下のピボット、上がっている足どの方向でも	開脚度が 90° 以下で 360° の回転	開脚度が 90° 以下で 360° の 回転 + ボディームーブメント 開脚度が 90° 以下で 720° の 回転	開脚度が 90° 以下で 720° の回 転 + ボディームーブメント
3. 支持あり、動脚は 90° - 前方、側方、後方	支持あり、動脚は 90° + ボディームーブ メント 支持あり、動脚は 90° + 360° の回転	支持あり、動脚は 90° + ボ ディームーブメント + 360° の 回転	支持あり、動脚は 90° + ボディ ームーブメント + 720° の回転
4. 支持なし、動脚は 90° - 前方、側方、後方	支持なし、動脚は 90°	支持なし、動脚は 90° + ボデ ィームーブメント 支持なし、動脚は 90° + 360° の回転	支持なし、動脚は 90° + ボディ ームーブメント + 360° の回転 支持なし、動脚は 90° + 720° の回転
5. 支持あり、最低 135° の 動脚 - 前方、側方	支持あり、135° の動 脚	支持あり、動脚は 135° + ボ ディームーブメント / 360° の 回転 支持あり、動脚は 180°	支持あり、動脚は 135° + ボディ ームーブメント + 360° の回転/ ルルベ 支持あり、動脚は 135° + 720° の回転 支持あり、動脚は 180° + ボディ ームーブメント / 360° の回転/ ルルベ

6. 支持なし、最低 135° の 動脚 - 前方, 側方		支持なし、動脚は 135°	支持なし、動脚は 135° + ボディ ームーブメント/360° の回転/ル ルベ
			支持なし、動脚は 180°
7. 支持あり、最低 135° の 動脚 - 後方	動脚は 135°、脚と同 じ手で支持	動脚は 135°、脚と同じ手 で支持 +360° の回転	動脚は 135°、脚と同じ手で支持 +720° の回転
		動脚は 180°、脚と同じ手 で支持	動脚は 180°、脚と同じ手で支持 +360° の回転/ルルベ
		動脚は 135°、脚と反対の 手/両手で支持	動脚は 135°、脚と反対の手/両手 で支持 +360° の回転/ルルベ
			動脚は 180°、脚と反対の手/両手 で支持
8. 支持なし、最低 135° の動 脚 - 後方		支持なし、動脚は 135°	支持なし、動脚は 135° +360° の 回転/ルルベ
			支持なし、動脚は 180°
9. 前方と後方のイリュージ ョンで最低 360° の回転。回 転中、床面に手をついてはな らない。	開脚度が 135° 以上 で、最低 360° の回転 の前方のイリュージョ ン	開脚度が 180° 以上で、最 低 360° の回転の前方のイ リュージョン	
		開脚度が 135° 以上で、後 方のイリュージョン	開脚度が 180° 以上で、後方のイ リュージョン

バランスのテクニカルバリュー技術的価値の得点を上げるために必要なボディームーブメントの動きの大きさ：付録
参照

表“バランスの例”にないその他のバランスについては、その必要条件を満たすことで可能とされる。

以下にあげる失敗を含む場合は、そのバランスは難度としてカウントしない：

- ・スタティックバランス中、形が固定されず明確でない(“写真を撮るように”)
- ・挙げている脚の高さが不十分である
- ・トゥラーン、ピボット、またはイリュージョンの 360° の回転が不十分である
- ・C-バランスが 0.6、またはそれ以上の実施の減点がある
- ・B-バランスが 0.6、またはそれ以上の実施の減点がある
- ・A-バランスが 0.4、またはそれ以上の実施の減点がある

難度のレベルが下がる場合

場合によっては、難易度を下がることもある：

- ・もし C-バランスが 0.4-0.5 の実施の減点がある場合、B-バランスとしてカウントされる。
- ・もし B-バランスが 0.4-0.5 の実施の減点がある場合、A-バランスとしてカウントされる。

2.1.2. ジャンプまたはリープ

演技構成の中に1つのジャンプまたはリープと1つのジャンプシリーズ（異なるジャンプまたはリープの組み合わせ）を含まなければならない。

ジャンプまたはリープは、以下の特徴にならなければならない：

- 跳躍中に形が固定され明確である
- 跳躍中の形に高さと大きさがある
- ジャンプ、リープ中またはその後で身体のコントロールが良好である
- 着地は軽くて穏やかである

ジャンプまたはリープの難易度は跳躍中の形と高さによって決まる。

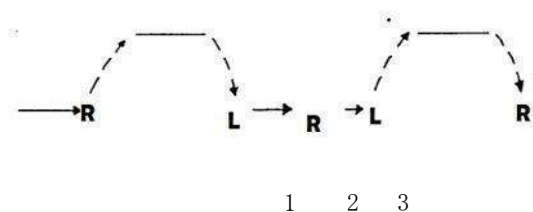
ジャンプまたはリープの説明：

同じ形のジャンプまたはリープを用いることは可能であり、以下のように実施された場合は他の技術要素（多様性）としてカウントできる：

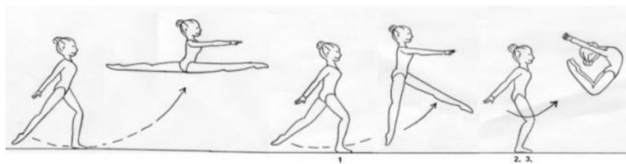
- 180° の回転を伴う（例：基本の形-開脚ジャンプ、バリエーション-ジュッテアントールナン）
- 異なる踏切を伴う（例：片足踏切、バリエーション-両足踏切）

・ 2つのジャンプまたはリープのシリーズの間は、三步まで補助ステップが許される。

例1：右足踏切のリープから左足での着地後、右足でステップをして、左足踏切のリープから右足で着地する



例2：開脚リープと両脚リングジャンプ。着地後（1つの補助）の後、両足踏切のアッサンブレ（2つの補助）は許される



基準のジャンプまたはリープの形に以下の基準を加えることで、スタティックバランスとダイナミックバランスの得点を上げることができる：

- ボディームーブメント（ベンディング、ツイスティングなど）を加えたジャンプまたはリープ。テクニカルバリュー-技術的価値の得点を上げるために必要なボディームーブメントの動きの大きさ：付録参照
- 回転のあるジャンプまたはリープ：固定された形で180° の回転または踏切から着地まで360° 回転する。（注意：回転の基準はジャンプまたはリープのテクニックと開脚度による）
- アントールナンを加えたジャンプまたはリープ
- 開脚度の大きいジャンプまたはリープ

得点の表: ジャンプまたはリープの例

カテゴリー	A-レベル 0.10 点	B-レベル 0.20 点	C-レベル 0.30 点
1. 開脚度のないジャンプ	開脚度のないジャンプ+回転 開脚度のないジャンプ+ボディームーブメント	開脚度のないジャンプ+回転+ボディームーブメント	
2. ガブリオール	ガブリオール - 前方、側方、後方	ガブリオール+ボディームーブメント ガブリオール+回転	ガブリオール+ボディームーブメント+回転
3. 動脚 90° のジャンプ/リープ - 前方、側方、後方	動脚 90°	動脚 90° +ボディームーブメント 動脚 90° +回転	動脚 90° +ボディームーブメント+回転
4. パイクジャンプ/リープ	パイクジャンプ	パイクジャンプ+ボディームーブメント パイクジャンプ+アントールナン/回転	パイクジャンプ+ボディームーブメント+アントールナン パイクジャンプ+ボディームーブメント+回転
5. 鹿ジャンプ/リープ、最低 135° の開脚度	鹿の形 (前の膝が水平)	鹿の形+ボディームーブメント (前の膝が水平)	鹿の形+ボディームーブメント+回転 (前の膝が水平)
		鹿の形+回転 (前の膝が水平)	鹿の形+ボディームーブメント+アントールナン (前の膝が水平)
		鹿の形+アントールナン (前の膝が水平)	
	鹿の形+ボディームーブメント (前の膝が水平以下)	鹿の形+ボディームーブメント+回転 (前の膝が水平以下)	
	鹿の形+回転 (前の膝が水平以下)	鹿の形+ボディームーブメント+アントールナン (前の膝が水平以下)	
	鹿の形+アントールナン (前の膝が水平以下)		
		鹿の形+伸脚での開脚切り替え	鹿の形+伸脚での開脚切り替え+ボディームーブメント
			鹿の形+伸脚での開脚切り替え+回転
			鹿の形+伸脚での開脚切り替え+アントールナン
6. コサックジャンプ/リープ	コサックの形	コサックの形+ボディームーブメント	コサックの形+ボディームーブメント+回転 コサックの形+ボディームーブメント+アントールナン
		コサックの形+回転	動脚 180° のコサックの形+ボディームーブメント
		コサックの形+アントールナン	

7. キャットジャンプ/リープ、180°の開脚	キャットリープの形	キャットリープの形+ボディームーブメント/回転/アントールナン	キャットループの形+ボディームーブメント+回転/アントールナン
8. 開脚ジャンプ/リープ	開脚度 135°	開脚度 135° + ボディームーブメント	開脚度 135° + ボディームーブメント + 回転
		開脚度 135° + 回転	開脚度 135° + ボディームーブメント + 回転
		開脚度 135° + アントールナン	開脚度 135° + ボディームーブメント + アントールナン
		開脚 180°	開脚 180° + ボディームーブメント
			開脚 180° + 回転
			開脚 180° + アントールナン
	開脚度 135° の屈曲での開脚切り替え	開脚度 135° の屈曲での開脚切り替え + ボディームーブメント	開脚度 135° の屈曲での開脚切り替え + ボディームーブメント + 回転
		開脚度 135° の屈曲での開脚切り替え + 回転/アントールナン	開脚度 135° の屈曲での開脚切り替え + ボディームーブメント + アントールナン
		開脚度 180° の屈曲での開脚切り替え	開脚度 180° の屈曲での開脚切り替え + ボディームーブメント/回転/アントールナン
		開脚度 135° 伸脚での開脚切り替え	開脚度 135° 伸脚での開脚切り替え + ボディームーブメント/回転/アントールナン
			開脚度 180° 伸脚での開脚切り替え
	側方開脚、開脚度 135°	側方開脚、開脚度 135° + ボディームーブメント/回転/アントールナン	側方開脚、開脚度 135° + ボディームーブメント + 回転/アントールナン
		側方開脚、開脚度 180°	側方開脚、開脚度 180° + ボディームーブメント/回転/アントールナン
9. リングジャンプ/リープ		リングジャンプ (=膝 45° / =ベンディング 80°)	リングジャンプ (膝 45° 以上/ベンディング 80°)
			リングの形 + 回転
			リングの形 + アントールナン

表“ジャンプまたはリープの例”にないその他のジャンプ/リープについては、その必要条件を満たすことで可能とされる。

開脚度は、膝のラインの間で測定する；必ず股関節の柔軟性を表す開脚度を固定した形で見せなければならない（付録参照）。

足以外の身体部位で着地するジャンプまたはリープ

ジャンプとリープは通常脚に着地するが、演技中最高2つのジャンプまたはリープが足以外の身体部分、例えば膝や手/腕、で着地することができる。

もし、2つ以上のジャンプまたはリープが足以外で着地した場合、それらはテクニカルバリュー技術的価値としてカウントされない。

注意：もし、足で着地した即座に回転、転がり、その他のボディームーブメントに続いた場合、それらのジャンプまたはリープは足で着地したとしてカウントされる。

以下にあげる失敗を含む場合は、そのジャンプまたはリープは難度としてカウントしない：

- ・形が固定されず明確でないジャンプ/リープ
- ・高さが不十分なジャンプ/リープ
- ・C-ジャンプ/リープが0.6、またはそれ以上の実施の減点がある
- ・B-ジャンプ/リープが0.6、またはそれ以上の実施の減点がある
- ・A-ジャンプ/リープが0.4、またはそれ以上の実施の減点がある

難度のレベルが下がる場合

場合によっては、難易度を下がることもある：

- ・もし C-ジャンプ/リープが 0.4-0.5 の実施の減点がある場合、B-バランスとしてカウントされる。
- ・もし B-ジャンプ/リープが 0.4-0.5 の実施の減点がある場合、A-バランスとしてカウントされる。

2.1.3. ボディームーブメント

AGG とは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。身体の一部の動きが身体全体に反映する。

最低以下のボディームーブメント要素を演技内容に含まなければならない：

- 2 トータルボディーウェーブ
- 2 トータルボディースウィング
- 5 ボディームーブメントシリーズ = いくつかの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

ボディームーブメントシリーズの得点

A-BM シリーズ	(2 BM)	=	0.3
B-BM シリーズ	(3 BM)	=	0.4
C-BM シリーズ	(4 BM)	=	0.5

基礎のボディームーブメント：

- トータルボディーウェーブ
- トータルボディースウィング
- ベンディング
- リーンまたはランジ
- ツイスティング
- コントラクション
- リラクゼーション

ボディームーブメントのと説明や特徴について：付録参照

すべてのボディームーブメントシリーズは、腕の動き(スウィング、プッシュ、ウェーブ、八の字など)または異なる種類のステップ(リズムカルなステップ、ウォーキング、ランニングなど)を伴うことができ、一つの動きから次の動きへと自然に流れ、まるでその前の動きから生み出されたような動きとして、滑らかに連続性を強調して演技されなければならない。

2.1.4. コンビネーションシリーズ (異なる動きのグループの組み合わせ)

演技構成は、2つの異なる動きグループ(ボディームーブメントシリーズ、バランス、ジャンプ)によるシリーズを行なわなければならない。

シリーズ中は、動きのグループ間には1ステップが許可される。ジャンプをシリーズで使用する場合(後半の要素として)、両足で踏み切るアッサンブレは許可される。シリーズのつながりは、論理的でありよどみなく実施されなくてはならない。

コンビネーションシリーズで可能な組み合わせ：

バランス	+	BM シリーズ
ジャンプ/リープ	+	BM シリーズ
BM シリーズ	+	バランス
BM シリーズ	+	ジャンプ/リープ
バランス	+	ジャンプ/リープ (またはその逆) *

*もし、チームの半分がジャンプ/リープ+バランス、そして一度にその半分がバランス+ジャンプ/リープを実施した場合、コンビネーションシリーズとしてはカウントされない。



最終得点としてカウントされるのは、5つの最も高い得点の難度だけである。コンビネーションシリーズの組み合わせは異なる必要がある。同じ組み合わせは一度のみカウントされる。

- ・もし同時に実施した難度が異なるレベルだった場合、レベルの低い難度をカウントする。

コンビネーションシリーズの得点（異なる動きのグループの組み合わせ）0.2 - 0.9

コンビネーションシリーズの得点は、その要素の総得点によって決まる。以下の足し算の計算により得点が決まる。

バランスまたはジャンプ/リープ + ボディームーブメントシリーズ（とその逆）

レベル		レベル		得点		得点		総得点
A	+	A-BM シリーズ (2 BM)	=	0.1	+	0.3	=	0.4
		B-BM シリーズ (3 BM)				0.4	=	0.5
		C-BM シリーズ (4 BM)				0.5	=	0.6
B	+	A-BM シリーズ (2 BM)	=	0.2	+	0.3	=	0.5
		B-BM シリーズ (3 BM)				0.4	=	0.6
		C-BM シリーズ (4 BM)				0.5	=	0.7
C	+	A-BM シリーズ (2 BM)	=	0.3	+	0.3	=	0.6
		B-BM シリーズ (3 BM)				0.4	=	0.7
		C-BM シリーズ (4 BM)				0.5	=	0.9*

バランス+ ジャンプ/リープ(またはその逆)

レベル		レベル		得点		得点		総得点
A	+	A	=	0.1	+	0.1	=	0.2
		B				0.2	=	0.3
		C				0.3	=	0.4
B	+	A	=	0.2	+	0.1	=	0.3
		B				0.2	=	0.4
		C				0.3	=	0.5
C	+	A	=	0.3	+	0.1	=	0.4
		B				0.2	=	0.5
		C				0.3	=	0.7*

*例外：最高レベルの組み合わせのコンビネーションシリーズ(C バランス/ジャンプ/リープ+ C-ボディームーブメントシリーズ, C バランス+ C ジャンプ/リープ またはその逆)は、0.1 加算される。

2.2. 技術要素と技術的価値(TV)の評価

2.2.1. 技術要素

チームの選手全員が良好な技術で技術要素を実施されなければならない。1人でも技術要素を適切に実施できなければ、それらの要素は得点としてカウントされない。

技術要素は、同時タイミング、カノン、または短時間のうちに実施されなくてはならない。演技構成の中で、全く同じ技術要素が数回実施された場合、1回しかカウントされない。

必須要素であるウェーブとスウィングはボディームーブメントシリーズまたはコンビネーションシリーズに含まれていてもカウントされる。

技術的価値合計得点:

最高 10.0 点

バランス 最高 1.0 点

1 バランス(A, B または C)

A - 0.1

B - 0.2

C - 0.3

最高. 0.3 点

1 バランスシリーズ

A-シリーズ= 0.2 (A+A)

C-シリーズ= 0.3 (A+B/B+A)

D-シリーズ= 0.4 (B+B/A+C/C+A)

E-シリーズ= 0.5 (B+C/C+B)

F-シリーズ= 0.7 (C+C)

最高. 0.7 点

ジャンプ/リープ最高 1.0 点

1 ジャンプ/リープ(A, B または C)

A - 0.1

B - 0.2

C - 0.3

最高. 0.3 点

1 ジャンプ/リープシリーズ

A-シリーズ= 0.2 (A+A)

C-シリーズ= 0.3 (A+B/B+A)

D-シリーズ= 0.4 (B+B/A+C/C+A)

E-シリーズ= 0.5 (B+C/C+B)

F-シリーズ= 0.7 (C+C)

最高. 0.7 点

トータルボディームーブメントと ボディームーブメントシリーズ 最高 3.7 点

2つの異なるトータルボディー
ウェーブ (各 0.3)

最高 0.6 点

2つの異なるトータルボディー
スウィング (各 0.3)

最高 0.6 点

5 ボディームーブメントシリーズ

A-BM シリーズ(2BM) - 0.3

B-BM シリーズ(3BM) - 0.4

C-BM シリーズ(4BM) - 0.5

最高 2.5 点

コンビネーションシリーズ 最高 4.3

5つの最もレベルの高い異なる
難度

(コンビネーションシリーズの得点
は各 0.2-0.7 または 0.9)

バランス+ BMS
BMS + バランス
ジャンプ/リープ+ BMS
BMS + ジャンプ/リープ
バランス+ ジャンプ/リープ(また
はその逆)

2.2.2. 技術的価値の評価

TV 審判団は、技術的価値の評価を行い、価値をカウントする。

全ての審判は互いに独立して得点を出さなくてはならず、以下の手順に従わなければならない:

1. 難度の数を数える以前に、演技全体から全ての技術要素を記録する
2. そのチームによって実施された必須要素の数を数え、同時にその実施された必須要素の中でも最もレベルの高い難度に注目する

計算する際、必ずコンビネーションシリーズを最初に計算しなければならない。その後の計算はどの順番から始めても良い。

- バランスとジャンプ/リープシリーズ
- ボディームーブメントシリーズ
- バランスとジャンプ
- トータルボディーウェーブとスウィング

3. 最終得点を計算する

3. AV アーティスティックバリュー芸術的価値

芸術的価値は以下のように成り立つ：

芸術的価値 (AV) 最高 10.0 点

芸術的質 (AV-A) 最高 5.0 点	芸術的要素 (AV-B) 最高 5.0 点
- AGG の質 2.0 点 - 構成 2.0 点 - 表現力と音楽 1.0 点	- 難度要素 3.4 点 - 連携動作要素 1.0 点 - 独創性要素 0.6 点

3.1. 芸術的質

技術的質 (AV-A) は以下のように成り立つ：

芸術的質 (AV-A) 最高 5.0 点		
AGG の質 最高 2.0 点	構成 最高 2.0 点	表現力と音楽 最高 1.0 点
- AGG テクニック 0.5 点 - ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの滑らかさ 0.5 点 - 連続性 1.0 点	- 調和 0.2 点 - 演技構成の多様性 - 面、方向、高さ 0.3 点 - 空間とフォーメーションの使い方 0.5 点 - 移動 0.3 点 - ボディームーブメント 0.1 点 - バランス 0.1 点 - ジャンプ/リープ 0.1 点 - テンポと強弱 0.4 点	- 演技の特徴とスタイル 0.2 点 - 表現力豊かな身体言語 0.2 点 - 音楽 0.6 点
ペナルティー		

3.1.1. AGG の質

3.1.1.1 AGG テクニック (0.5 点)

エスデティック・グループ・ジムナスティックスにおける哲学は、合理的で自然な運動と連続性やなめらかさを 伴った調和のとれたリズムカルでダイナミックな動きに見られる。エスデティック・グループ・ジムナスティックスは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。演技の中で AGG の哲学に沿ったトータルボディームーブメントテクニックを実施されなければならない。AGG テクニック：付録参照

AGG テクニックを使ったボディームーブメントとボディームーブメントシリーズは演技構成の中で顕著でなければならない。

AGG テクニックの減点:

演技構成でトータルボディームーブメントテクニックが実施されていない:

- ・ 演技の部分的において -0.3 点
- ・ 演技全体において -0.5 点

3.1.1.2. ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの滑らかさ (0.5 点)

ムーブメントとムーブメントシリーズの間は滑らかに自然と繋がれるべきだ。1つのムーブメントから次のムーブメントへと前のムーブメントから動きが作られたかのように動きの流れが続き、連続性を強調するようにムーブメントが結ばれていなければならない。

演技では、それらの繋ぎが切れないように要素や要素のシリーズを実施されなければならない。

ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの減点:

ムーブメントとムーブメントシリーズが前の動きからまたは次への動きへと滑らかで自然と繋がっていない:

- ・ 演技の部分的において -0.3 点
- ・ 演技全体において -0.5 点

3.1.1.3. 連続性 (1.0 点)

演技の始まりから終わりまで連続性を見せなければならない。演技で連続性を乱す、または途切らす部分は連続性の減点となる。

連続性の失敗では粗末な繋ぎ、リフトまたはプレアクロバットの実施、粗末または非論理的な要素の繋ぎ (例: ありふれたランニング)、要素において逆さまで頭部-両肩-腰部のラインが垂直で形が固定されるなど。

連続性の減点:

- ・ 演技において非論理的な繋ぎ -0.1 点/そのつど
- ・ 演技において選手の静止 各 -0.1 点/そのつど

注意: 連続性では最高 1.0 点減点できる!

3.1.2. 演技構成**3.1.2.1. 調和 (0.2)**

演技構成は変化に富んでいたとしても、演技の始まりから終わりまで全体的な統一性がなくてはならない。演技構成のそれぞれのパートは、ばらばらに見えてはいけなない。演技構成の構造や様式を分断することは許されない。構成の実質的な筋は壊してはならない。

演技構成に特別な意味合いを持たせる異なる種類のソロやカノンは主たるものであってはならない。

同時性またはそれに類似する技術とチームとしてのまとまりかは演技で顕著でなければならない。

調和性の減点:

演技構成の全体的な統一性がない:

- ・ 演技の部分的において -0.1 点
- ・ 演技全体において -0.2 点

3.1.2.2. 演技構成の多様性 (1.4 点)

演技構成全体の構造は、多彩で多様性がなければならない。演技構成の多様性、異なる方向、異なる面や高さ、フォーメーションと空間の使用における多様性、移動の多様性、そしてボディームーブメント、バランス、ジャンプ/リープの多様性が含まれる。異なる身体要素グループ(ボディームーブメント、バランス、ジャンプ)の使用が多様であり、演技中に均等に調和がとれていなくてはならない。

3.1.2.2.1. 面、方向、高さにおける多様性 (0.3 点)

異なる方向(前方、後方、横方向、対角面、斜線)や、異なる面または高さ(低い位置:床上、高い位置:ジャンプやリープ、中程度:低いと高い位置の間 - 例:膝立ちや両足を曲げたリーン)。

チーム全体が演技で全ての高さによるムーブメントとシリーズを実施されなければならない。チーム全体が同時に異なる方向、面、高さを実施されなければならない。同じ方向、面、または高さは最高 10 秒まで実施することができ、それ以降はすぐに変える必要がある。

面、方向、高さにおける多様性の減点:

- 10 秒以上方向、面、または高さが変わらない -0.1 点/そのつど
- 必要は全ての基準を見せていない(方向、面、と高さ) -0.1 点/そのつど

注意: 面、方向、高さにおける多様性では最高 0.3 点減点できる!

3.1.2.2.2. フォーマーションと空間の使用における多様性 (0.5 点)

演技面の全てのエリアを使用する必要がある。フォーマーションは大きさや場所が様々でなければならない。10 以上の幾何学的な様々なフォーマーションを含む必要がある。

演技で同じフォーマーションやスペースを重複使用してはならない(= 3 回以上の使用)。同じフォーマーションまたはスペースの使用は 1 回につき最高 10 秒までで、それ以降はすぐに変える必要がある。

フォーマーションと空間の使用における多様性の減点:

- 10 秒以上フォーマーションが変わらない -0.1 点/そのつど
- 同じフォーマーションの重複使用(3 回以上) -0.1 点/そのつど
- 演技面で使われていない部分がある -0.1 点
- 幾何学的な様々なフォーマーションが 10 以下である -0.1 点

注意: フォーマーションと空間の使用における多様性では最高 0.5 点減点できる!

3.1.2.2.3. 移動の多様性 (0.3 点)

演技面でのある場所からの移動は、滑らかで論理的な理由によって行わなければならない。ステップ、転がりやリープなどで移動できる。移動は、良好な技術で異なるスタイルや種類で移動しなければならない。ありふれたランニングや様式に一貫性のないステップを移動に含むことはできず、またそれは顕著であってはならない。また、演技で同じ移動方法を重複(3 回以上)してはならない。

移動の多様性の減点:

- 論理的な理由でない移動(非論理的な場所の移動) -0.1 点/そのつど
- 同じ移動方法の重複(3 回以上) -0.1 点/そのつど

注意: 移動の多様性では最高 0.3 点減点できる!

3.1.2.2.4. ボディームーブメントにおける多様性 (0.1 点)

演技構成には異なる種類のボディームーブメントやボディームーブメントシリーズを含む必要がある。類似するボディームーブメントまたはムーブメントの種類を重複してはならない。

多様性は以下のように示される:

- 全ての種類のボディームーブメントは、形を変化させて示すことができる
- 異なる面や高さ、または異なる力やテンポによって示すことができる
- ステップを伴って、または伴わずに示すことができる

ボディームーブメントにおける多様性の減点:

- o 必須の基準を満たしていない -0.1 点
- o 類似するボディームーブメントが重複されている -0.1 点

注意: ボディームーブメントにおける多様性では最高 0.1 点減点できる!

3.1.2.2.5. バランスの多様性 (0.1 点)

演技構成には最低 3 種類の異なるバランスを含む必要がある。

多様性は以下のように示される:

- 静的バランスに対して動的バランス: 最低 1 つのピボット
- 異なる動脚の方向: 前方、側方、後方の全てを示す必要がある
- 異なる面での異なる形状、例えば両手の支持ありまたは支持なし、ボディームーブメントを伴うまたは伴わない、脚を伸ばすまたは曲げる

バランスの多様性の減点:

- o 必須の基準を満たしていない -0.1 点

3.1.2.2.6. ジャンプ/リープの多様性 (0.1 点)

演技構成には最低 3 種類の異なるジャンプ/リープを含む必要がある。

多様性は以下のように示される:

- 異なる踏切: リープとジャンプのどちらもの技術を示す必要がある
- 異なる方向: 回転を伴う、直進する
- 異なる形状: ボディームーブメントを伴うまたは伴わない、伸脚または屈脚にて

注意: ジャンプまたはリープ中の同じボディームーブメント (例. 後屈) は最高 3 回まで繰り返せる!

注意: チームの数人が開脚ジャンプを実施し、そのほかが後屈含んだ開脚ジャンプを実施した場合、それは繰り返しが許されるボディームーブメントとカウントされる

ジャンプ/リープの多様性の減点:

- o 必須の基準を満たしていない -0.1
- o 同じボディームーブメントが 3 回以上ある -0.1 点

注意: ジャンプ/リープの多様性では最高 0.1 点減点できる!

3.1.2.3. テンポと強弱 (0.4 点)**演技構成におけるテンポの変化**

演技構成におけるテンポの多様性は明確でなければならない。演技構成では、テンポの**速い部分を 1 つ以上と遅い部分を 1 つ以上**示さなければならず、選手は異なるテンポで演技を行う必要がある。

演技構成における強弱の変化

強弱のある演技構成でなければならない。演技構成では、**強い部分を一つ以上と柔らかい部分を一つ以上示さなければならない**、そして選手は力のレベルを変えて演技ができなければならない。

テンポと強弱の減点:

- 1つの早い部分が完全に欠如 -0.1 点
- 1つの遅い部分が完全に欠如 -0.1 点
- 1つの強い部分の完全なる欠如 -0.1 点
- 1つの柔らかい部分の完全なる欠如 -0.1 点

3.1.3. 表現力と音楽

3.1.3.1 演技の特徴とスタイル (0.2 点)

演技では、明確な特徴やスタイルを示さなければならない。その特徴やスタイルは、演技構成全体を通して貫かれていなければならない。演技構成のアイディアや雰囲気は、一貫した統一性でその特徴とスタイルを示さなければならない。

演技の特徴とスタイルの減点:

演技の特徴とスタイルが欠けている:

- ・ 演技の部分的において -0.1 点
- ・ 演技全体において -0.2 点

3.1.3.2 表現力豊かな身体言語 (0.2 点)

演技構成全体を通して表現力豊かでなくてはならない。演技構成のアイディアや表現力は一貫性のあるまとまり(表現は構成の一部であり単独ではない)を形成しなければならない。表現は分離された不自然な表現ではなく、ムーブメントの動きやムーブメントシリーズによって表現力を豊かにしなければならない。

演技構成は芸術的なアピールをしなければならない、それは体操的表現の動きと様式の中に示すことができる。表現力豊かな身体言語では、チームの技能レベルや年齢カテゴリーにふさわしくなければならない。表現は様式にふさわしく自然であるべきである。大げさな顔の表情は自然とは考えられず、AGG にはふさわしくない。

表現力豊かな身体言語の減点:

身体言語が表現豊かでないまたは AGG にふさわしくない:

- ・ 演技の部分的において -0.1 点
- ・ 演技全体において -0.2 点

3.1.3.3 音楽 (0.6 点)

音楽は演技構成のアイディアや表現力と調和していなければならない。演技構成は、動き、様式、そして音楽のリズムはすべてが一体とならなくてはならない。もし音楽のテンポや雰囲気が変わったとしても選手の動きは音楽に合わせて構成され、それは演技構成や実施で示されなくてはならない。

音楽の構造にぴったりと合わなければならない、例えば音楽のアクセントやメロディーを使う。さらに、リズムやメロディーの使用と同様に異なる音楽の違いや効果を演技構成や実施に示さなければならない。単調なバックグラウンドミュージックは認められない。

音楽はテンポと強弱の変化に富んでいなければならない。音楽は**早い部分を1つ以上、遅い部分が1つ以上、強い部分を1つと柔らかい部分を1つ**含まれていなければならない。

音楽のテーマ、スタイル、そして難易度の高さは選手の年齢カテゴリーにふさわしくなければならない。チームは音楽を表現できることを示さなければならない。

音楽は一つのまとまりを形成しなければならない。異なる音楽の部分をつなぎ合わせて一つの音楽を作る場合は、異なるテーマや様式が関連性をもっていなければならない、それは最大限にまとまりをもって共存しなければならない。音楽の中断、または二つのテーマ音楽の粗末なつながりは許されない。音楽の編集は良質でなくてはならない。

音楽に効果音など加えることはできるが、それらは繋がりのない音響や不規則な音響は許されない。音楽は終末に突然止めることはできない。音楽は選手よりも先にまたは後に終了すること はできない。

音楽の減点:

- 音楽と演技構成が一致しない (バックグラウンドミュージック):
 - ・ 演技の部分的において -0.1 点
 - ・ 演技全体において -0.2 点
- 音楽が変化に富んでいる: -0.1 点
- 音楽がチームにふさわしくない (スキル、年齢、その他): -0.1 点
- 選手の動きの終末が音楽に合わない -0.1 点
- 音楽の繋ぎ不完全 (非論理的な音楽の組み合わせ、粗末な音楽の繋ぎ、繋がりのない効果音、音楽は終末に突然止めるなど) -0.1 点 / そのつど

注意: 音楽では最高 0.6 点減点できる!

3.1.4. ペナルティー

3.1.4.1 アクロバット要素

アクロバット要素とは、片手または両手や頭部のサポートにより、または空中において選手の身体が床に対して垂直に逆さま(頭部-両肩-腰部のライン)となる回転のことである。

アクロバットムーブメントでは、選手は良好な筋肉コントロール、調整力および軽快さを示さなくてはならない。アクロバットムーブメントは、流れるように自然に演技構成に組み込まれなくてはならない。

全てのアクロバット要素は垂直の形で止まることなく滑らか回転しなければならない。例えば、側転(全ての種類の)、倒立回転(全ての種類の)、胸立ちで形が固定されない、ブリッジなど。

可能なアクロバット要素:

- ・ アクロバット要素は演技で最高 2 回 (チームが 6-8 人の場合) まで実施できる、または最高 3 回 (チームが 9-10 人の場合)、これらは最初のポーズと最後のポーズ、リフトと連携動作も含まれる。アクロバット要素の許容数を超えることは禁止要素であり、ペナルティーとなる。
- ・ 注意: 同じアクロバット要素を 2-3 人の選手で同時に実施した場合、2-3 のアクロバット要素としてカウントされる。
- ・ プレアクロバット要素は垂直に逆さま(頭部-両肩-腰部のライン)にならない場合許される。
- ・ 注意: 空中ではない床上における回転(前転または後転)はボディームーブメントとしてカウントされ、アクロバット要素としてはカウントされない。

禁止のアクロバット要素:

以下のアクロバット要素は演技構成に組み込むことは許可されない:

- ・ 手、頭、肘による倒立
- ・ 空中でのあらゆるアクロバットムーブメント (例: 宙返り)。

アクロバット要素のペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 禁止のアクロバット要素またはムーブメント: -0.5 点/そのつど/各要素

3.1.4.2 リフトと連携動作

リフトは連携動作要素であり、持ち上げられた選手は床との接触から離れ、他の選手たちによって選手の体重を完全に支えられることである。リフトにより持ち上げられる選手はアクティブでなければならない(リフトされる選手は自発的な力を伴ってあがる)。

可能なリフト:

演技構成の中に、リフトやピラミッドなどの様々な連携動作を含み、実施されなければならない:

- 選手の技能とスキル(健康的観点)を考慮
- 良好な技術(筋肉コントロール、滑らかさ)
- 演技との論理的なつながり

リフト、ピラミッド、そして連携動作は美しく実施され、演技で重複してはならない。

禁止のリフト:

以下のリフト、ピラミッド、そして連携動作は禁止されている:

- 1人の選手が同時に2人以上の選手を持ち上げること
- 持ち上げた選手を含む2人分の選手の身長より高いリフトまたはピラミッドを行うこと

リフトと連携動作のペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 禁止のリフトまたは連携動作: -0.5 点/そのたび/ 各要素

3.1.4.3 宗教、国籍、政治的侮辱

音楽、演技構成、競技用の服装は美しくなければならぬし、宗教や国籍を中傷/侮辱したりしてはいけなく、または政治的姿勢や意見を表明してはいけなく。

宗教、国籍、政治的侮辱におけるペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 宗教、国籍、政治的侮辱: -0.3 点

注意: 宗教、国籍、政治的侮辱では最高 0.3 点減点できる!

3.1.4.4 演技面への入場

総則参照: 演技プログラムの演技時間

演技面への入場におけるペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 演技面への入場に音楽を伴う、または余分な動作を伴う、または長い時間を伴う: -0.3 点

3.1.4.5 選手による余分な音

総則参照: 選手とコーチの規則

選手による余分な音におけるペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 演技中、選手が音を出す、または声でシグナル音を出す: -0.1 点

3.1.4.6 規則に合わない競技用の服装、ヘアとメイク

総則参照: 選手の服装

規則に合わない競技用の服装、ヘアとメイクにおけるペナルティー:

過半数を超える AV-A 審判員の申し出によるペナルティー

- ・ 服装が規定に反する:
 - 選手 1 名 -0.1 点
 - 選手 2 名またはそれ以上 -0.2 点



- ヘアが規定に反する:
 - 選手 1 名 -0.1 点
 - 選手 2 名またはそれ以上 -0.2 点
- 演技中に髪の毛が乱れる:
 - 1 名 / そのつど -0.1 点
- メイクが規定に反する:
 - 選手 1 名 -0.1 点
 - 選手 2 名またはそれ以上 -0.2 点

AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー減点(ラインジャッジが申し出た後)

- 落下物(メイクアップアイテム、髪飾り、ハーフシューズなど) -0.1 点/ そのつど

審判責任者によるペナルティー (ラインジャッジが申し出た後):

- ヘアカラーによる演技面の汚れに対して -0.2 点 / 各汚れにつき

3.1.4.7 演技時間の長さ

総則参照:演技プログラムの演技時間

演技時間の長さにおけるペナルティー:

AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー減点(タイムジャッジが申し出た後)

- 時間の超過、または不足 -0.1 点/秒

3.1.5. アーティスティックバリュー芸術的質の評価 (AV-A)

- 芸術的質 (AV-A) は 5.0 点満点
- 演技中、審判は演技の内容と AV-A の要素におけるミスを記録する
- 演技終了後、審判は
 - o AV-A の減点表を使用しながら、満点の点数から各要素におけるミスを減点する
 - o 要素の得点を数え、チームの最終得点を計算する
 - o ペナルティーの可能性があれば提示する

3.1.6. AV-A 芸術的質の減点表

	ミスと減点	最高得点
AGG の質		2.0 点
AGG テクニック	演技構成でトータルボディームーブメントテクニックが実施されていない: - 演技の部分的において -0.3 点 - 演技全体において -0.5 点	0.5 点
ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの滑らかさ	ムーブメントとムーブメントシリーズが前の動きからまたは次への動きへと滑らかで自然と繋がっていない: - 演技の部分的において -0.3 点 - 演技全体において -0.5 点	0.5 点
連続性	- 演技において非論理的な繋ぎ -0.1 点/そのつど - 演技において選手の静止 各 -0.1 点/そのつど	1.0 点

構成		2.0 点
調和	演技構成の全体的な統一性がない: - 演技の部分的において -0.1 点 - 演技全体において -0.2 点	0.2 点
演技構成の多様性	面、方向、高さにおける多様性の減点: 10 秒以上方向、面、または高さが変わらない -0.1 点/そのつど	0.3 点
	フォーメーションと空間の使用における多様性の減点: 10 秒以上フォーメーションが変わらない -0.1 点/そのつど - 同じフォーメーションの重複使用 (3 回以上) -0.1 点/そのつど - 演技面で使われていない部分がある -0.1 点 - 幾何学的な様々なフォーメーションが 10 以下である -0.1 点	0.5 点
	移動の多様性の減点: - 論理的な理由でない移動 (非論理的な場所の移動) -0.1 点/そのつど - 同じ移動方法の重複 (3 回以上) -0.1 点/そのつど	0.3 点
	ボディームーブメントにおける多様性の減点: - 必須の基準を満たしていない -0.1 点 - 類似するボディームーブメントが重複されている -0.1 点	0.1 点
	バランスの多様性の減点: 必須の基準を満たしていない -0.1 点	0.1 点
	ジャンプ/リープの多様性の減点: - 必須の基準を満たしていない -0.1 - 同じボディームーブメントが 3 回以上ある -0.1 点	0.1 点
	テンポと強弱 1 つの早い部分が完全に欠如 -0.1 点 1 つの遅い部分が完全に欠如 -0.1 点 1 つの強い部分の完全なる欠如 -0.1 点 1 つの柔らかい部分の完全なる欠如 -0.1 点	0.4 点



表現力と音楽		1.0 点
演技の特徴とスタイル	演技の特徴とスタイルが欠けている： - 演技の部分的において -0.1 点 - 演技全体において -0.2 点	0.2 点
表現力豊かな身体表現	身体表現が豊かでないまたは AGG にふさわしくない： - 演技の部分的において -0.1 点 - 演技全体において -0.2 点	0.2 点
音楽	- 音楽と演技構成が一致しない（バックグラウンドミュージック）： - 演技の部分的において -0.1 点 - 演技全体において -0.2 点 - 音楽が変化に富んでいる： -0.1 点 - 音楽がチームにふさわしくない（スキル、年齢、その他）： -0.1 点 - 選手の動きの終末が音楽に合わない -0.1 点 - 音楽の繋ぎ不完全（非論理的な音楽の組み合わせ、粗末な音楽の繋ぎ、繋がりのない効果音、音楽は終末に突然止めるなど） -0.1 点 / そのつど	0.6 点
最終得点		5.0 点

ペナルティー（過半数を超える AV-A 審判員の申し出による）	そのつど	限度
禁止のアクロバット要素またはリフト	-0.5 点 / 各要素 / 各リフト	限度なし
宗教/国籍/政治的侮辱	-0.3 点	-0.3 点まで
演技面への入場	-0.3 点	-0.3 点まで
演技中、選手が音を出す、または声でシグナル音を出す	-0.1 / そのつど	限度なし
服装が規定に反する：	-0.1 1 名 -0.2 2 名またはそれ以上	-0.2 点まで
ヘアが規定に反する：	-0.1 1 名 -0.2 2 名またはそれ以上	-0.2 点まで
演技中に髪の毛が乱れる：	-0.1 / そのつど	限度なし
メイクが規定に反する：	-0.1 1 名 -0.2 2 名またはそれ以上	-0.2 点まで
AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー (ラインジャッジが申し出た後)	そのつど	限度
落下物	- 0.1 / 各落下物	限度なし
審判責任者によるペナルティー（ラインジャッジが申し出た後）	そのたび	限度
ヘアカラーによる演技面の汚れ	- 0.2 / 各汚れ	限度なし
AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー（タイムジャッジが申し出た後）	そのたび	限度
時間の超過、または不足	-0.1 点/ 秒	限度なし

3.2. 芸術的要素

芸術的要素（AV-B）は以下のようになり立つ：

芸術的要素(AV-B)		
最高 5.0 点		
難度要素 最高 3.4 点	連携動作要素 最高 1.0 点	独創性要素 最高 0.6 点

3.2.1. 難度要素（3.4 点）

演技構成では、左右均等なジャンプ、リープとバランスや回転、方向や高さの変化、移動、そして異なるテンポや強弱を含むボディームーブメントの様々な要素が含まれていなければならない。

最低1つのボディームーブメントから直接入るバランスと最低1つのボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープが実施されなければならない。そして、最低1つの回転を伴うバランス（イリュージョン/ピボット）と最低1つの回転を伴ったジャンプ/リープが実施されなければならない。

チーム全体が各要素を行わなければならない。全ての要素が論理的なつながりを示し、滑らかで良好な技術で実施されなければならない。

難度要素		最高回数	そのつどの得点	最高得点
左右均等なジャンプ/リープとバランス		4	0. 2	0. 8
これらを含むボディームーブメント:	方向の変化と回転	2	0. 2	0. 4
	高さの変化	2	0. 2	0. 4
	移動	2	0. 2	0. 4
	テンポの変化	2	0. 2	0. 4
	強弱の変化	2	0. 2	0. 4
ボディームーブメントから直接入るバランス		1	0. 2	0. 2
ボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープ		1	0. 2	0. 2
回転を伴うバランス（イリュージョン/ピボット）		1	0. 1	0. 1
回転を伴うジャンプ/リープ		1	0. 1	0. 1
				3. 4 点

3.2.1.1. 左右均等なジャンプ/リープとバランス（0.8 点）

演技構成で、最低1つの右のバランス、1つの左のバランス、1つの右のジャンプ/リープ、そして1つの左のジャンプ/リープを含み、実施されなければならない。

チーム全体が難度を同時に、または5秒以内に2つの異なる形を示さなければならない。左右均等な要素では、最低135°の前後開脚の形を、前足または後ろ足を上げて実施されなければならない（鹿ジャンプの形も同様で可能）。



左は、例えば左足を前にした開脚ジャンプ、左足を軸にし、右足を上げたパンシェバランス、左足軸のイリュージョン、または左足を上げた前バランス。右は、右足前の鹿ジャンプ、右足を上げて始め右足を前に開き左足が後ろになるアントルラッセ、または右足軸のパンシェピボット。

TV の基準によって要素はカウントされる。

開脚度が不足している場合や横開脚の場合（例：横に対称的なジャンプ）は、左右均等要素としてカウントしない。

完璧な左右均等要素の得点： 0.2 点/そのつど

3.2.1.2. ボディームーブメントシリーズ要素 (2.0 点)

演技で、最低 2 つの回転と方向の変化を含むボディームーブメントシリーズ、最低 2 つの高さの変化を含むボディームーブメントシリーズ、最低 2 つの移動を含むボディームーブメントシリーズ、最低 2 つのテンポの変化を含むボディームーブメントシリーズ、そして 2 つの強弱の変化を含むボディームーブメントシリーズが実施されなければならない。

AGG の哲学におけるトータルボディームーブメントのテクニックをボディームーブメントシリーズで示さなければならない。AGG テクニック：付録参照。必要なボディームーブメントシリーズは選手全員によって実施されなければならない。

完璧に実施されたボディームーブメントシリーズ要素はそのつど 0.2 点の得点になる。実施は、各要素で良好な技術で行わなければならない。大きな EXE のミスのある要素は（-0.3 またはそれ以上のミス）はカウントされない。

注意： 最高 2 つの難度要素が 1 つのボディームーブメントシリーズでカウントすることができる（例：高さの変化、移動、強弱の変化を含むボディームーブメントシリーズ=0.2 + 0.2）。

3.2.1.2.1. 回転と方向の変化を含むボディームーブメントシリーズ (0.4 点)

- ・ 回転については、シリーズの中で選手全員が最低 1 回転 (360°) する。
- ・ 方向の変化については、最低 1 つ明らかな方向の変化（前方、後方、横方向、対角面、斜線）する。
- ・ どちら（回転も方向）も、実施されなければならない。

3.2.1.2.2. 高さの変化を含むボディームーブメントシリーズ (0.4 点)

- ・ 高さの変化については、選手全員がボディームーブメント中、床からまたは立っている状態から開始か終了しなければならない。

3.2.1.2.3. 移動を含むボディームーブメントシリーズ (0.4 点)

- ・ 移動については、選手全員が最低 1.5 メートル動かなければならない。移動とは、演技面で場所を変えるということである。それは、ステップや転がるなどで行うことができる。

3.2.1.2.4. テンポの変化を含むボディームーブメントシリーズ (0.4 点)

- ・ 演技の中で、ボディームーブメントシリーズに含まれるボディームーブメントを通してテンポの変化を表現しなければならない。これはボディームーブメントシリーズに含まれるボディームーブメントで、ゆっくりと早い部分や加速と減速することで実施できる。最低 1 つの明らかなテンポの変化をボディームーブメントシリーズで示さなければならない。

3.2.1.2.5. 強弱の変化を含むボディームーブメントシリーズ (0.4 点)

- ・ 演技の中で、ボディームーブメントシリーズに含まれるボディームーブメントを通して力のレベルを変えて表現しなければならない。強弱とは、ボディームーブメントシリーズに含まれるボディームーブメントで、強いと弱い部分、またはコントロールされた部分と力の抜いたリラックスされた部分で実施できる。最低 1 つの明らかな強弱の変化をボディームーブメントシリーズで示さなければならない。

完璧なボディームーブメントシリーズ要素の得点： 0.2 点/最高点までそのつど

3.2.1.3. ボディームーブメントから直接入るバランス (0.2 点)

演技の中で、最低1つボディームーブメントから直接入るバランスが実施されなければならない。直接とは、余分なステップ、静止、支持がボディームーブメントとバランスの間になく、ボディームーブメントはポーズではなく、動きでなければならない。

ボディームーブメントから直接入るバランスの得点: 0.2 点

3.2.1.4. ボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープ (0.2 点)

演技の中で、最低1つボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープが実施されなければならない。直接とは、余分なステップ、静止、支持がボディームーブメントとジャンプ/リープの間になく、ボディームーブメントはポーズではなく、動きでなければならない。

ボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープの得点: 0.2 点

3.2.1.5. 回転を伴うバランス (イリュージョン/ピボット) (0.1 点)

演技の中で、最低1つ回転を伴うバランス (イリュージョン/ピボット) が実施されなければならない。回転は最低1回転(360°)のピボットとイリュージョンを固定された形で行う。

回転を伴うバランス (イリュージョン/ピボット)の得点: 0.1 点

3.2.1.6. 回転を伴うジャンプ/リープ (0.1 点)

演技の中で、最低1つ回転を伴うジャンプ/リープ (が実施されなければならない。回転は最低180°を固定された形で実施されなければならない。アントールナンの場合、1回転(360°)を加速して着陸するまでに行う。

回転を伴うジャンプ/リープの得点: 0.1 点

3.2.2. 連携動作要素 (1.0 点)

演技で、リフトを含まないチーム全体での連携動作、リフトのないまたは含むペア/トリオの連携動作、チームリフト、チームでのシンクロしたムーブメント要素、そしてチームでのカノン要素の様々な連携動作要素が実施されなければならない。連携動作要素は明らかに実施され、識別可能でなければならない。

連携動作要素は、最初と最後を含んだ全演技構成全体の中で実施されるが、選手がアクティブにこれらの連携要素を実施しなければならない。

各要素は最高1回までカウントされ、それ以上のチームの要素はカウントされない。演技構成の中で、その他の連携動作やリフトを含むことは可能だが、AV-Bの連携動作要素の得点としてはカウントされない。

完璧に実施された連携動作要素は、0.2点である。各要素が良好な技術で実施されなければならない。大きなEXEのミスのある要素は(-0.3またはそれ以上のミス)はカウントされない。

連携動作要素	最高回数	そのつどの得点	最高
			得点
リフトを含まないチーム全体での連携動作	1	0.2 点	0.2
リフトのないまたは含むペア/トリオの連携動作	1	0.2 点	0.2
チームリフト	1	0.2 点	0.2
チームでのシンクロしたムーブメント要素	1	0.2 点	0.2
チームでのカノン要素	1	0.2 点	0.2
			1.0 点

3.2.2.1. リフトを含まないチーム全体での連携動作 (0.2 点)

チームの連携動作とは選手全員での協力し合うことである。選手が互いの物理的な接触（フィジカルコンタクト）することや選手の上、中、下を通過することでチームの連携動作を実施できる。チームにいる選手全員が連携動作に明確に参加しなければならない。サブグループなどに分かれてチーム全体での連携動作は実施できない。

1名またはそれ以上の選手を支持することは可能だが、チーム全体での連携動作ではリフトを行うことは禁止である。

3.2.2.2. リフトなしまたは含むペア/トリオの連携動作 (0.2 点)

チーム全体が、ペアまたはトリオの連携動作を同時または短い間に実施されなければならない。ペアまたはトリオの動きは異なってもいい。ペア/トリオの連携動作は選手が互いの物理的な接触（フィジカルコンタクト）することや選手の上、中、下を通過することで実施できる。

3.2.2.3. チームリフト (0.2 点)

チーム全体が、ペア/トリオの連携動作は選手が互いの物理的な接触（フィジカルコンタクト）することや選手の上、中、下を通過することでリフト要素（離陸から着陸まで）の“メインアクション”に関わらなければならない。最低1名の選手が、他の選手の支持によりリフトに持ち上げられ、床との接触から離れなければならない。チームリフトはサブグループで実施できない。

リフトは、選手の技能とスキル(健康的観点)を考慮しなければならない。リフト中に、持ち上げられた選手は逆さまになり垂直線を超えることは可能だが、逆さまの形で静止することはできない。1人の選手が同時に2人以上の選手を持ち上げることは禁止されてる。持ち上げた選手を含む2人分の選手の高さまでリフトすることが可能である。

3.2.2.4. チームでのシンクロしたムーブメント要素 (0.2 点)

チームでのシンクロしたムーブメント要素とは、ムーブメントやムーブメントシリーズをチーム全体で同時に一連のシンクロした動きを実施することである。チーム全体で、全く同じ動きのボディームーブメントやボディームーブメントシリーズ、ボディームーブメント含むダンスステップなどが実施されなければならない。シンクロしたムーブメント要素の長さは、最低5秒/8カウントである。

チームは、シンクロしたムーブメント要素中、移動やフォーメーションを変えることは可能だ、選手全員が同じ方向と高さでなければならない。チームでのシンクロしたムーブメント要素では、ジャンプ、リープ、バランスやリフトを実施してはいけない。

3.2.2.5. チームでのカノン要素 (0.2 点)

カノン要素では、全く同じ一連のムーブメントやムーブメントシリーズが選手全員によって均等な時間空間で繰り返されるものである。少なくとも3つのインターバルが必要である。
チーム全員がカノン要素に参加しなければならない。選手全員が、6カウント以内に各自のパートを開始しなければならない。ムーブメントは身体全体を使い、同一の動きで行わなければならない。

完璧な連携動作要素の得点: 0.2 点

3.2.3. 独創的な要素 (0.6 点)

独創的な要素とは、各チームとプログラムの中で斬新で滅多に見られない要素のことです。独創的な要素を演技に含むことで、特別な芸術的価値を与え、記憶に残るものとなります。

独創性要素	最高得点
独創的なムーブメント	0.1 点
独創的な連携動作	0.1 点
記憶に残る音楽と演技構成のつながり	0.2 点
主題となるストーリー	0.2 点
	0.6 点

3.2.3.1. 独創的なムーブメント (0.1 点)

演技には、記憶に残る独創的で斬新なムーブメント、ムーブメントシリーズと異なるムーブメントの組み合わせ（例：フォーメーションと組み合わせや芸術的要素の組み合わせ）を含まなければならない。新しいまたは独創的な要素は1つだけでは十分とは言えない。独創的な要素はあらゆる要素において示すことができ、それは必須技術要素とならなくても良い。独創的なムーブメントは演技構成全体における独創的な様式から得ることもできる。

○ 得点 0.1 点

3.2.3.2. 独創的な連携動作 (0.1 点)

演技には、新しい、革命的な、忘れられない様々な連携動作を含まなければならない。連携動作は演技全体を通して、独創的で変化に富んでいなければならない。

○ 得点 0.1 点

3.2.3.3. 記憶に残る音楽と演技構成のつながり (0.2 点)

各構成は、選択した音楽と調和を取る必要がある。記憶に残る音楽と演技構成のつながりは、例えば、音楽の特定のアクセントやフレーズの要素をしっかりと考えて構成などで示すことができる。

音楽と演技構成のつながりが、観客や審判の記憶に残るように振り付けなければならない。

○ 得点 0.2 点

3.2.3.4. 主題となるストーリー (0.2 点)

演技を、主題となるストーリーを構成し、卓越した芸術的表現を伴う必要がある。印象、演技構成の1部分、または記憶に残る全体の演技構成から来ることもある。

○ 得点 0.2 点

3.2.4. アーティスティックバリュー芸術的要素の評価 (AV-B)

- 芸術的要素 (AV-B) は 5.0 点満点
- 演技中、審判は演技の内容と必要な要素を記録する
- 演技終了後、審判は
 - o AV-B の必要要素をカウントし、最終得点を計算する

3.2.5. AV-B 芸術的要素の表

芸術的要素		最高回数	そのつどの得点	最高得点
難度要素				3.4 点
左右均等のジャンプ/リープとバランス		4	0.2	0.8
これらを含むボディームーブメントシリーズ:	回転と方向の変化	2	0.2	0.4
	高さの変化	2	0.2	0.4
	移動	2	0.2	0.4
	テンポの変化	2	0.2	0.4
	強弱の変化	2	0.2	0.4
ボディームーブメントから直接入るバランス		1	0.2	0.2
ボディームーブメントから直接入るジャンプ/リープ		1	0.2	0.2
回転を伴うバランス (イリュージョン/ピボット)		1	0.1	0.1
回転を伴うジャンプ/リープ		1	0.1	0.1
連携動作要素				1.0 点
リフトを含まないチーム全体での連携動作		1	0.2	0.2
リフトのないまたは含むペア/トリオの連携動作		1	0.2	0.2
チームリフト		1	0.2	0.2
チームでのシンクロしたムーブメント要素		1	0.2	0.2
チームでのカノン要素		1	0.2	0.2
独創的な要素				0.6 点
独創的なムーブメント				0.1
独創的な連携動作				0.1
記憶に残る音楽と演技構成のつながり				0.2
主題となるストーリー				0.2

4. EXE エクスキュージョン 実施

AGG の理論と技術- 付録参照

4.1. 実施における必要条件

1. 実施においては、統合され同時性を伴っていないなければならない。
2. チームのすべての選手は、同じ要素を同時に、または均等な難度レベルで行い、一斉にしたり、連続したり、または時差を伴って行わなければならない。
3. AGG の技術が顕著でなければならない。すべての動きや動きのコンビネーションは、総合的な動きの技術によって行わなければならない。動きの移行やフォーメーションの移行において流れるように行わなければならない。総合的な動きの技術において先行する動きは、身体中心から腰が後方へまたは中心へと各身体部分へ反響する。動きは一つの動きから次の動きへと結びつけられている。
4. 実施においては、良好な技術、良好な伸張、動きの正確さ、運動における筋肉動作の変化(軽さや、強さ)の多様性、フォーメーションや動きの移行における緩和と緊張や正確さにおける優れた技術を見せなくてはならない。
5. 実施においては、良好な身体姿勢、調整力、バランス、安定感、リズム感を見せなければならない。
6. 実施においては、柔軟性、調整力、体力、スピード、筋肉コントロール、持久力のような運動能力を見せなければならない。
7. 実施においては、表現力と美的なアピールを行わなければならない。
8. 選手は音楽の強弱やリズムに従って実施を行わなければならない。
9. 最初と最後のポーズは実施の一部とみなす。
10. すべての要素は健康的な観点を考慮して実施されなければならない:両肩とおしりのライン、支持脚、姿勢、リフト。

4.2. 実施における評価(EXE)

実施点の最高得点は 10.0 点

選手の離脱または追加におけるペナルティー(EXE ヘッドジャッジによる):

総則参照:チーム構成人数

- 選手の離脱、追加: 各選手につき -0.5

EXE 審判団は、実施された演技について評価する。実施におけるミスをカウントする。全ての審判は互いに独立して得点を出さなくてはならず、以下の手順に従わなければならない:

1. 実施におけるミスをカウントして、実施最高点 10.0 点よりそれらを引く
2. 最終得点を計算する

4.2.1. 実施の減点

欠点の要素とタイプ	減点(そのつど/その要素、特に指定ない限り)		
	小欠点: -0.1	中欠点: -0.2	大欠点: -0.3
姿勢と身体を支えるラインおよび健康的な観点	- 不正確な身体を支えるライン (例えば、支持脚(バランスにおける)または両肩とおしりのライン) - 姿勢欠点 - リフトの重たい着地	- リフト中またはリフトの終末における身体コントロールの欠如	- ジャンプの着地において後屈状態が続く - リフト中、リフトされている選手の明確な姿勢欠点または支持ラインの欠如
基本的な体操技術	- 不十分な伸張動作 - 実施におけるわずかなずれ - 滑らかさ/連続性の欠如 - 軽快さの欠如	-	-
バランスの喪失(あらゆる動きにつき):	余分な動きを伴って(そのつど/各選手)	ホップを伴って(そのつど/各選手)	手や足をつく、身体の一部で支える(そのつど/各選手)
統一性	- 同時性の欠如 - 不正確な面、高さ、方向 - 動きと音楽リズムのずれ - 不正確なフォーメーション	-	-
選手間の衝突	- 実施への妨げなし、またはわずかな妨げ	-1 選手への明確な実施の妨げ	-2 選手またはそれ以上の選手への明確な実施の妨げ
身体特性: - 演技全体を通しての身体特性における欠如(柔軟性、持久力、スピード、筋力コントロールなど)	わずかな欠如(グループ全体/各分野)	明確な欠如(1-2 選手/各分野)	明確な欠如(グループ全体/各分野)

欠点の要素とタイプ	減点(そのつど/その要素、特に指定ない限り)		
	小欠点: -0.1	中欠点: -0.2	大欠点: -0.3
ボディームーブメント: - 不正確な技術 - 基本的なボディームーブメントの特性を表していない	わずかな欠点	部分的に不正確な技術	全体的に不正確な技術
ジャンプ/リープ: - 不正確な技術 - 基本的なジャンプ/リープの特性を表していない(形が固定しない、大きさが無い、不十分な身体コントロール、重たい着地)			
バランス: - 不正確な技術 - 基本的なバランスの特性を表していない(形が固定しない、大きさが無い、不十分な身体コントロール、不正確な回転)			

あらゆる動きにおける転倒	-0.4 各選手/そのつど
リフトの失敗	リフトをし損なう:-0.5 そのつど 選手がリフトから落ちる:-0.5 そのつど
AGGの技術: -AGG テクニックの欠如	-0.3 演技全体

5. 審判

5.1. 総則

すべての審判員は有効な IFAGG ライセンスを保有していなければならない。

IFAGG オフィスは公認された国際審判ライセンスの登録を維持する。

IFAGG 技術委員会は A カテゴリー競技会の審判員リストおよび審判責任者を IFAGG 理事会へ提示する。

世界選手権と大陸選手権の審判員リスト、審判責任者、そしてスーペリアジャッジは IFAGG 理事会より推薦される。

参加チームの振付担当者やコーチは、そのチームが出場するカテゴリーにおいては審判に入ることができない。

5.2. 審判の評価

5.2.1. 審判団

最低は 12 名の審判団で審判を行う。ただし、世界選手権では最低 14 名の審判団で審判を行う。

3 つのパネルにより評価が行われる：

- 構成、技術的価値 Technical Value (TV)、3 - 4 名の審判員から成る
- 構成、芸術的価値 Artistic Value (AV) は 2 つのサブパネルが含まれている (6-8 名の審判員)
 - ・芸術的質 (AV-A)、3 - 4 名の審判員から成る
 - ・芸術的質 (AV-B)、3 - 4 名の審判員から
- 実施 Execution (EXE)、3 - 4 名の審判員から成る

審判員の義務と責任

- 審判員は独立して得点を出さなくてはならない
- 試合中においては、審判員はその評価について他の審判員、コーチ、選手たちと話し合ってはいけない
- 各パネルは独立して審判を行い、得点を出すときには他のパネルの得点は気にかけない。

それぞれのパネルの 1 審はヘッドジャッジとなる。

すべての審判員は得点を出し、そのパネルのヘッドジャッジに提出する。

各カテゴリーの 1 番目の試技が終わったら、審判員はそれぞれのパネルで集まり、出した得点の差異と一緒に確認し話し合いを行う。その際、審判員は話し合い以前に得点を出しておかなくてはならない。

5.2.2. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジの義務と責任

- ルールに従い、管理を行う
- 各カテゴリーの 1 番目の試技が終わったら、審判員を招集する
- ルールに従い各審判員の得点の差異を確認する
- 得点の中間点の差異が大きすぎる場合は、話し合いを行う (審判のスコア(最高点/最低点)の順番は話し合いで変更してはならない)
- 審判員の同意が求められない場合、スーペリアジャッジ(もし存在すれば)を呼ぶ
- ペナルティーをつける
- 得点が公表される前に、審判責任者とコンピューターの得点を確認し承諾する。

ペナルティーは各自で出す。ペナルティーをつけた審判員が過半数 (3/4 または 2/3) を占めた場合のみ、最終得点から引かれる。

ヘッドジャッジによって引かれるペナルティー

芸術的価値 (AV-A パネル) のヘッドジャッジ:

ペナルティーは過半数を超える AV-A 審判員が提示[-]することが求められる:

- 禁止の動き/リフト:-0.5 各動き/ リフト
- 宗教/政治的な侮辱:-0.3
- 演技面への入場が長すぎる、音楽を伴う、または余分な動きを伴う:-0.3
- 服装、ヘアとメイク:
 - 服装が規定に反する:1名 -0.1、2名またはそれ以上 -0.2
 - 髪の毛が乱れる:-0.1 そのつど

AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー減点: (ラインジャッジが申し出た後)

- 落下物(メイクアップアイテム、髪飾り、ハーフシューズなど):-0.1 そのつど

審判責任者によるペナルティー減点: (ラインジャッジが申し出た後)

- ヘアカラーによる演技面の汚れに対して -0.2

AV-A ヘッドジャッジによるペナルティー減点: (タイムジャッジが申し出た後)

- タイム:-0.1 多くても少なくとも 1 秒ごと

実施のヘッドジャッジ:

EXE ヘッドジャッジによるペナルティー減点:

- 演技面を境界線:境界線を越えて演技面の外へ出る -0.1 そのつど
- 選手の欠如:-0.5 1 選手につきそのつど

5.2.3. 審判責任者

審判責任者は、そのふるまいや行動はすべての審判員に対して良い模範とならなければいけない。審判責任者は最終的な詳細(試合日程や審判員リストなど)を IFAGG 理事会にて検討し、競技会における審判員の行動が IFAGG のルールや規定に準ずることを確実に監督する。

義務と責任:

- 試技順抽選に必ず参加すること
- 競技会前に行われる全ての審判会議の責任を担う
- 審判のレベルに応じて審判構成を行う(審判抽選)
- ペナルティーの減点(総則に沿って)
- 得点が公表される以前に、スコアリングを各パネルのヘッドジャッジとともに確認し承認する
- “不可抗力”によって生じた演技のやり直しを承認する
- 技術的な問題や危険な状況に陥った場合に、演技の中断を促すことができる

5.2.4. スーパーアジャッジ

スーパーアジャッジは 3-4 名のレベル 1 審判員により構成される。彼らもまた審判業務を行うがその得点は結果には反映されない。

義務と責任:

- 各パネルの審判員の行動が IFAGG のルールや規定に準ずることを確実に監督する
- 審判業務を監視し、話し合いを聞く
- 審判団の審判業務に極端な行動が生じた場合は、仲裁に入ることができる。それらの事例は必ず報告されなくてはならない。

5.2.5. ラインジャッジ

演技面の各コーナーには境界線を監視する最低2名(世界選手権では最低4名)のラインジャッジを配置し、演技面の角から境界線を監視しなければならない。

業務と責任:

- 技面の境界線を選手が越えるごとに旗を揚げ、それらを用紙に記録する。演技終了後、その減点を承認する実施 EXE のヘッドジャッジへその記録用紙を提出する。その減点は実施の平均点より引かれる。
- 競技面の落下物を回収し、用紙に記録する。その減点を承認する AV-A のヘッドジャッジへその記録用紙を提出する。その減点は AV-A の平均点より引かれる。
- 演技面の色の汚れを用紙に記録する。その減点を承認する審判責任者へその記録用紙を提出する。その減点は AV-A の平均点より引かれる。

5.2.6. タイムジャッジ

最低2名のタイムジャッジを配置しなければならない。タイムジャッジは個々に計時を行い、各チームのタイムを用紙に記録する。

もし演技時間が規定に反した場合は、タイムジャッジはそのペナルティーを承認する芸術的価値 AV-A のヘッドジャッジへその記録用紙を提出する。

選手が演技面にてスタートポジションについた後、選手の動き始めから計時が始まる。全ての選手の動きが完全に終了した直後に計時が終わる。

6. スコアリング

6.1. 総則

最終得点は3部門の得点を合計して計算される:技術的価値、芸術的価値、実施。予選および決勝とも30.00点満点となる。

- 技術的価値は10.0点満点
- 芸術的価値は10.0点満点
- 実施は10.0点満点

予選競技の得点は、決勝競技の得点に加算されることによって最終結果(ランキング)が決まる。最終結果(ランキング)の最高得点は60.00点となる。

TV 審判団は、技術的価値の評価を行う。価値(0.0-10.0)をカウントする。

AV 審判団は、2つのサブパネルに分かれ、AV の最終得点は2つのサブパネルから計算する。

- パネル AV-A 審判団は、芸術的質の評価を行う。価値(0.0-5.0)を計算し、さらにペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。
- パネル AV-B 審判団は、芸術的要素の評価を行う。価値(0.0-5.0)を計算する。

EXE 審判団は、実施された演技について評価する。実施における得点(0.0-10.0)を計算し、さらにペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。

6.2. 各部門の得点の計算

テクニカルバリュー技術的価値と実施部門の得点はそれぞれのパネルの平均点である。

アーティスティックバリュー芸術的価値分野の得点、2つのサブパネル (AV-A + AV-B)の平均得点の合計である。

パネルの審判数により、下記のように得点の計算方法が決まる:

4 審の場合:

- 1番高い得点と低い得点を除く、中間2つの得点の平均がその部門の得点となる
- 中間2つの得点の差異が0.3点を超えてはならない

3 審の場合:

- 全ての得点を計算した平均がその部門の得点となる
- 全ての得点の差異が0.4点を超えてはならない

7. 規則改正

IFAGG 技術委員会はルールの変更を担う。いかなる変更も、事前に IFAGG 理事会の承認が必要である。