

2023 年度
サニックスCUP
国際新体操団体選手権

団体徒手・リボン ルール

総 則 全九州小学生団体徒手・リボン オリジナルルール

1. 本競技は、小学校1年から6年までの女児1チーム6名編成で、チャイルドの部で競うものとする。
2. 競技時間は、2分15秒から2分30秒とし、オリジナルな部分を除き音楽や時間に関する事項は（財）日本体操協会 2022年～2024年度版採点規則を採用する。
3. 審判は選出されたD審判4人・A審判4人・E審判4人 計12人が従事する。
4. 計時審・線審は、減点を記録しレスポンシブルジャッジに提出する。
5. 競技中、D審判・A審判・E審判で調整のため話し合いが生じた場合、審判長の指示をあおぐ事。
6. 申告書は、「チャイルド新体操団体徒手・リボン申告書及び採点票」に演技順を記載し、指定日までに提出する。
7. 申告書ミスは、減点しない。
8. 開催に伴い、事前研修会を開催する。
9. 演技中の手具の破損は、予備手具を準備しないためその部分は0になる。
10. 各選択難度は単発で行い、コンバイン身体難度は認められない。
11. 各審判は、次のように採点を行う得点計算 $D+A+E = 30.00$ とする。

D 審判 (難度)	0～10.00	難度 0.6×10 連続回転大小各 0.6×2	全身波動 0.6×2 大連係 0.6 小連係 0.2×5
A 審判 (芸術)	0～10.00	手具ありステップ 1.0×1 手具無しステップ 1.0×2	
E 審判 (技術)	0～10.00	技術的欠点	

12. タイブレーク規則

同点であつた場合の優先順位の決定方法

1. DEスコア合計点が最も高い
2. ET(技術得点)減点のもっとも低い
3. Dスコア合計点が最も高い

確認事項 総則

- (1) 徒手の途中に「リボン運動」を加える。その条件は次の通り。
- ①「リズムカルなステップ「S」と「大連係~~※~~」は手具操作で構成する。
 - ②両者は続けて構成し(どちらが先でも良い)。「作品の最初と最後」では構成しない。
 - ③ステップは、8秒以上続け、大連係も8秒位で納める。
 - ④大連係は動きと手具との繋がりをよく考え構成する。
 - ⑤2者の余分な「無駄足」・「動き」は減点対象とする。
 - ⑥予備手具は置くことは出来ない。手具の破損がないか留意しておくこと。
 - ⑦6本のリボンは、フロアー外ならどこに置いてよい。(自前の手具です)
 - ⑧特有の基礎と基礎手具技術グループから最低2個実施すること。
- 2 ①「小連係」と称した徒手による5個の連係と、リボンによる「大連係」も、「回転を伴っても良いし、伴わなくても良い」。回転の重複に注意！
- 回転難度は禁止です。人数・回数は自由だが多様性に注意！
- ②他の選手との交代…つまり選手の演技中離脱…0.3の減点
正当に新しい選手と交代…0.5の減点
レスポンシブルジャッチより
- 3 ①難度での許容は、一切認められない。
- ②難度の技術は、「イエス」か「ノー」かで、許容は全くない。
 - ③「スローターン」は、一回のみの使用しか出来ない。
 - ④選択難度は単独で行うこと。(コンバイン難度厳禁)
- 4 伴奏音楽はCD・USBで良いが、各チームは、所属名・演技種目を記入しておく。
- 5 回転要素は、完全に360°を実施する。
- 以下①②で使用したものは「単発」でも使用不可。
- ① 大きな2回転の転回(前年度と同様。)
同じ前方・後方・側方・シェネ・リュージュの立位による回転を2回続けたもの 1回
 - ②①以外の3種類の回転を続けたものを1回(3つ全てが小さくなくても良い)
前転・後転・お尻まわり・ポワソン・リュージュ1回等を混ぜて3種の3回転
- (6) 8秒以上のダンスステップコンビネーションは、手具あり1回、手具無し2回実施
- (7) 全身波動(W) 2回実施
- (8) バランスは、明確な静止。バランスで支持していない腕の動きは1動作とする。

注意と趣旨 ここには、将来子ども達の「身体の回転と手具の大きな投げ」を必要とする為の土台となる事をかんがみ、動きの方向性を正しく練習させる事でダイナミック要素の技術をここでマスターさせ、押さえていく狙いがある。

その回転を実施するときの注意点！

○回転の動きが途切れる事のないように、スムーズな2回転・3回転の連続とする。
方法はカノンでも一斉でもよい。

P6 の難度のマークは、

例えば 一つ目は、立位前方2回連続 従来通り  大アクロとして記入。
二つ目は、座位での3連続なら

前転・お尻・後転で 従来通り  と記入。

シェネ・前転・お尻  と記入。

立位なら大きく、座位なら小さい回転マークを記入。

【例】 ● もぐり2回・シェネ2回は、立位の回転と見なすが

● 前転+後転+もぐりなら小アクロ

● シェネ+前転+後転なら小アクロ とする。

要注意！！シンボルマークはすべて  統一。

申請用紙の記入例

技術的価値				審判
難度の技術	必須難度	選択難度	価値	
1			0.6	
2	大アクロ		0.6	立位同じ2回転
3	小アクロ MIX		0.6	座位3種・3回転OK 立位・座位で3種 3回転OK

難度 (D)

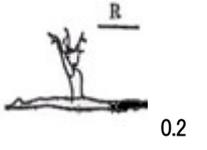
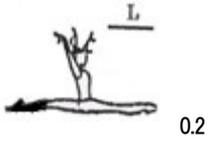
難度(D) 最高 10.00 満点

難度の数

難度の技術	必須難度	選択難度	難度合計	得点
∧	2	1	3	0.6
T	2	2	4	0.6
○	2	1	3	0.6
大アクロ 	1	2連続回転1個。 床に身体が接触しない。	1	0.6
小アクロ mix アクロもあり 	1	3連続回転1個。 座位・立位をmixして 構成可。	1	0.6
ウエーブ W	2	全身の波動 電流のような身体部位の 連動	2	0.6
手具による大連係 	1	6人による8秒位の連係1 個。回転は単独で自由	1	0.6
徒手による小連係 ◎	5	共同作業 回転は単独 1つは、小グループまたは サブグループでおこなってもよい (但し同種類の動きでおこなう)	5	0.2
配点	16個	4個	20個	10.00

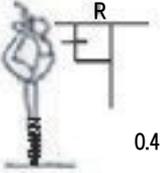
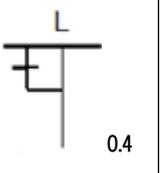
1. 必須難度のシンボルマークと選択難度について

(1)  の必須の2種と選択の1種の難度（開脚で前の足は、右 or 左）

必須難度		選択難度
1	2	3
 0.2	 0.2	選択

※斜線は、右脚前方でRと記入

(2)  の必須の2種と選択の2種の難度（軸足は、右 or 左）

必須難度		選択難度	
1	2	3	4
 0.4	 0.4	選択 単独	選択 単独

右軸足の場合

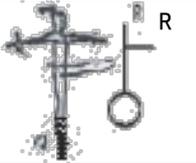
右手で左足を支持し、左手は1動作で大きく動かす。

頭に脚・足がついてること。カカトは必ず上げて止まる。

※斜線は、右足

- ・バランス選択難度の3と4は違う種類の難度を入れる。つまり右左ではない。
- ・両手が支持アリの「バランス」は不可。

(3)  の必須の2種と選択の1種の難度（軸脚は、右 Or 左）

必須難度		選択難度
1	2	3
 0.2	 0.2	選択

・水平面以下の  は、評価しない。

・必須難度は 360° を超える事。

・90度より少々脚があがっているものはよしとする。

・完全なる90度を超えて回る事。

- ・回転中の脚（軸）が少し動いた時DはOK、
- ・カカトは必ず上げて実施する。

Eで減点

団体Dの減点表

難度	配点	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6
		ジャンプ	ジャンプの高さ 空中での形 大きさに欠ける				
バランス	バランスの軸 脚の保持の不足 バランスの2動作の欠如 不完全な動き 移動せず余分な動き 移動して余分な動き 両・片手着き完全にバランスを失う	1 人 が 不 正 確	2 人 が 不 正 確	3 人 が 不 正 確	4 人 が 不 正 確	5 人 が 不 正 確	全 員 が 不 正 確
ローテーション	ピポットの形の大きさが一定でない 膝から続く上肢の蛇・波動の柔らかさがな い 脚が下がる・形の大きさが一定でない 余分に動く・大きなホップ						
アクロ 回 転	回転の動きが途切れる事のないように スムーズな2回転・3回転連続とする						
W (ウエーブ)	全身の波動						
大連係	手具を用いての大連係の欠如	0.0~0.6					
小連係	連続回転を使用した 小連係の不足 同じ回転を繰り返した	0.2					
難度	申告書以外の難度の実施 (人数に関わらず)	1.0					

芸術 (A)

芸術(A) 最高 10.00 満点

- 美的完成度
- 構成と芸術的パフォーマンスを評価する・
- 音楽の選択と決定がすべて
 - ・ 音楽の特徴は、選手の年齢、技術のレベル芸術の質を尊重するだけでなく倫理的に選択すべきであること。
 - ・ 音楽は選手が、最高のパフォーマンスを発揮できるものとすべきである。
- 明確で特徴のあるダンスステップコンビネーションがあること。
 - ・ 最低3回の（手具あり 1 回 ・ 手具無し 2 回）
- 手具の出し入れがスムーズにおこなわれていること。

実施 (E)

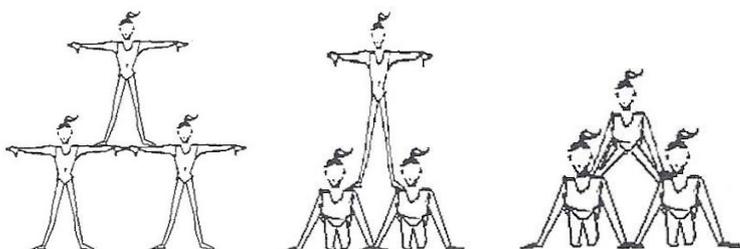
実施(E) 最高 10.00 満点

- 要素が美的に、そして技術的完成を伴う実施を要求する。
 - 美しく ミスなく
 - 正く 明確に
- 正確な実施からの全ての誤差は、技術的欠点とみなし、審判員はそれに応じて評価すること。
 - 小さい 中くらい または 大きな減点

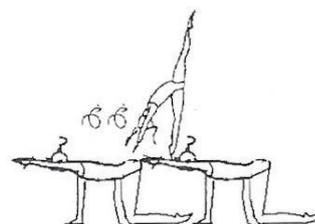
芸術(A)

芸術的欠点	0.1	0.3	0.5
動きの特徴	つなぎに中断あり そのつど 0.1(最高 1.0)	音楽と動きが、いくつかの 部分であっていない	音楽と動きの調和がとれ ていない
リズム	リズム・動きのハーモニー の欠如 そのつど 0.1 (最高 2.0)		演技終了時に音楽と動き の不一致(人数に関わらず 1回)
身体の表現	選手間の表現が、いくつか の部分で欠如	演技の大部分において 身体の表現欠如	身体の表現が見えない
共同作業	直・曲・集・離・散の 不正確 (各 0.1)	連系の禁止要素	
空間使用		フォーメーションの形ま たは大きさの多様性が 不十分	
ステップ	リズム・テンポとアクセ ントがない(0.1~0.5)	8秒以上のステップが見れ ない	リズム特徴を伴ったダン スコンビネーションが欠 けている(1つにつき 1.0)
統一性		技術の中断により構成の 統一性/調和/連続性が壊 れる	
音楽規範		規則に従わない/4秒を超 える音楽のイントロダク ション	
身体で造形			4秒を超えて持ち上げた造 形と/または許可されな い造形

連係禁止技



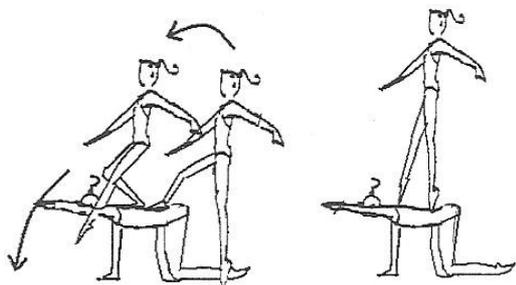
ピラミッドを作りしばらくの間とどまる ダメ



床接触がないから ダメ

2 歩を超えて選手を床上にて
運ぶ又は引きずる事も禁止

許される連係技



- 1 歩乗ってすぐ降りる OK
- 乗かって「トントン」と歩くのはNO。
2 歩以上は不可。
- 人の上を越す 人の下を通る 重なり合う
人の力で回る 寄りかかる
- インパルス（持ち上げ） 人の上を回転する
寄りかかる(瞬時)