

2024年度

サニックス CUP 国際新体操団体選手権 2024

チャイルド高学年 団体フープ(2人～4人)・ボール(2人)

ルール





## チャイルド高学年 団体

参加対象 小学4年生～中学2年生  
手具 フープ(2人～4人)・ボール(2人)  
選手の数 4人～6人  
演技時間 2分15秒～2分30秒  
審判員 D審判 4人 E審判 4人

### チャイルド低学年 難度必須条件

1. 交換を 伴わない難度 身体難度	2. 交換を 伴う難度 交換難度	3. ダンスステップ コンビネーション	4. 連 係 投げ…身長の倍又は 距離4m以上
DB 最低 4回	DE 最低 5回	S 最低 2回	C (投げ有・最低2回) CC (投げ無・最低2回)

1. DB(身体難度) ジャンプ/ リープ最低 1個 バランス 最低 1個 ローテーション 最低 1個  
( 身体難度中は、手具操作を伴う事 )
2. DE(交換) 大交換 6m 2回 中交換 4m 2回 手渡し・つき・ころがし 1回
3. S (ステップコンビネーション) 8秒以上 必須条件は、2022-2024採点規則に準ずる
4. C・CC (連係) 投げ有・投げ無 各最低 2回

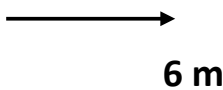
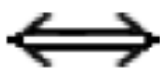
段 階	チャイルド高学年 団体	
参加対象	小学4年生～中学2年生 女子	
手 具	フープ（2人～4人）・ボール（2人）	
参加人数	4人～6人	
演技時間	2分～2分30秒	
審判員	D審判 4 人 ・ E審判 4 人	
主 た る ル   ル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・徒手難度4個 ジャンプ バランス ローテーション 各1個（1個は自由） （手具操作を伴う事）</li> </ul>	
	手具操作	
	フープ（主は最低2回は入れる事）	
	主	
	他	
	ボール（主は最低2回は入れる事）	
	主	
	他	
	・交換難度 ★交換での難度禁止	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>大 2回（6m）</li> <li>中 2回（4m）</li> <li>手渡し 1回</li> </ul>	
・ステップ 8秒間 最低 2回		
・連係 大連係 最低 2回 投げあり		
小連係 最低 2回		



# チャイルド高学年 団体 シンボルマーク

## 交換


## 連係

難度表記入例

大交換 0.7 (4m 2回)	
中交換 0.5 (2m 2回)	
手渡し つき ころがし	E ∞

大連係 0.6 投げ有・最低2回	
小連係 0.3 最低2回	

**ステップ 0.3 (最低2回)**


--

**単独難度 (最高0.5)**

1D	1D
1D	1D

(各グループから1個マークを記入)

# サニックスCUP 新体操団体選手権2023

## チャイルド高学年団体

### 難 度 ( D )

試技

チーム名

難 度	審 判	難 度	審 判	難 度	審 判
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
価値		価値		価値	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・規定外の交換をした</li> <li>・記載されていない難度の実施</li> <li>・基礎技術のグループの欠如</li> <li>・9個より多い難度</li> <li>・ステップシリーズがない</li> <li>・Rを実施した</li> <li>・関係がない</li> </ul>				合 計	
<b>減点 0.3</b>				減 点	
				最終得点	

監督名

審判 NO

署名

チャイルド団体低学年・高学年 E 減点表

0.1	0.3	0.5
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 不正確な操作</li> <li>• 落下して移動なしで取る</li> <li>• 演技面の偏り</li> <li>• ピボットの終末動作</li> <li>• 基礎技術中の不正確さ 無駄足、肘、膝等の 身体のスレMAX 1.0</li> <li>• 動きの繋がりが無い</li> <li>• バランスで形が固定されない</li> <li>• ローテーションが小さい</li> <li>• ピボット、ローテーションの 終末の不完全な動き</li> <li>• リズム・テンポとアクセントが 見れない ( 0.1~0.5 )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 落下して 1~2歩移動して取る</li> <li>• 演技中の 4秒、4動作以上固定</li> <li>• ローテーション中の身体の軸が 垂直でなく終了時に一歩移動</li> <li>• 不正確な軌道、2歩以上移動 して空中で取る</li> <li>• 8秒以上のステップが見えない ( 一つにつき 0.3 )</li> <li>• ジャンプの大きさが無い</li> <li>• ジャンプが重い</li> <li>• フォーメーション内の 不正確なライン</li> <li>• 手具の静止</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 落下して3歩以上移動して取る</li> <li>• 演技終了時に手具を失う</li> <li>• 予備手具を使用</li> <li>• 共同作業の欠如</li> <li>• 音楽と動きの調和がとれない</li> </ul>

チャイルド団体低学年・高学年 E 減点表

ボール ●		
基礎技術	前腕でボールを保持する(握る) (そのつど 0.1)	
	指で明確に掴んでいる (そのつど 0.1)	
	不正確に転がし バウンドする (そのつど 0.1)	

フープ ○		
基礎技術	不正確な操作または受け： 操作面の乱れ、振動、垂直軸での 不規則な回し (そのつど 0.1)	フープのくぐり抜け： フープに足が引っかかる (0.3)
	不注意による身体での不完全な 転がし (0.1)	
	不正確に転がしバウンドする(0.1)	
	回しの最中に上腕にずれる (0.1)	
	投げの受け 前腕に接触する(0.1)	

ロープ Ω		
不正確な操作：大きさ、形、 操作面、またはロープの両端が 保持されていない (そのつど0.1)	ジャンプ・ホップ中にロープに足が 引っかかる (0.3)	演技の <b>中断あり</b> で不注意により 身体または身体の一部に巻き つく (0.5)
	演技の <b>中断なし</b> で不注意により 身体または身体の一部に巻き つく (0.3)	
ロープの片端を失い演技を短く 中断する (0.1)		
演技の <b>中断なし</b> で結び目が できる (0.1)		演技の <b>中断あり</b> で結び目が できる (0.5)