

2024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

今大会は団体徒手6・団体徒手5もこちらのルールを適用します。
決勝については、予選の団体徒手6の上位8位までと団体徒手5の
上位8位までがそれぞれ決勝進出とします。

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

同点であった場合の優先順位の決定方法

1. E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ぎをよく考え構成する。高い投げは実施不可とする。
- 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が良いが、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)

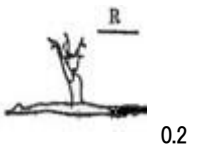
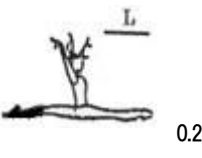
難度(D) 最高10.00満点

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 	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回 回転は単独で自由 高い投げは実施不可とする	1	0.6
徒手による小連係 	5	共同作業 回転は単独 1つは、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

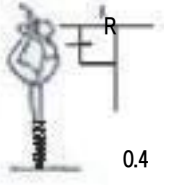

1. 必須難度のシンボルマークと選択難度について

(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
		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
		選択 単独	選択 単独


右軸足の場合


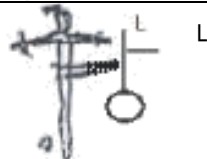
右手で左足を支持し、左手は1動作で大きく動かす。


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
		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、

Eで減点

・ カカトは必ず上げて実施する。

団体Dの減点表

		配点					
難度		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1動作の欠如	1	2	3	4	5	全
	不完全な動き	人	人	人	人	人	員
	移動せず余分な動き	が	が	が	が	が	が
	移動して余分な動き	不	不	不	不	不	不
	両・片手着き完全にバランスを失う	正	正	正	正	正	正
ローテーション	ピポットの形の大きさが一定でない	確	確	確	確	確	確
	膝から続く上肢の蛇・波動の柔らかさが無い						
	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	回転の動きが途切れる事のないように						
回転	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	0.1~0.6					
小連係	連続回転を使用した	0.2					
	小連係の不足						
	同じ回転を繰り返した						
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るべきである。
- 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
 - 正しく 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

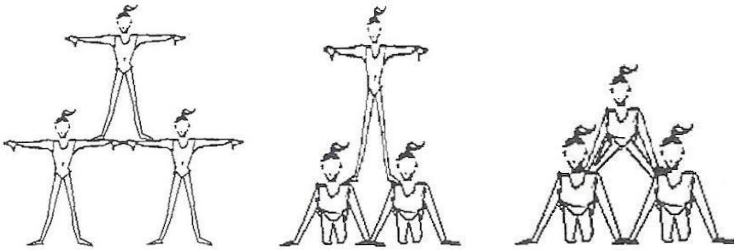
芸術(A)

芸術的欠点	0.1	0.3	0.5
動きの特徴		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
つなぎ	つなぎに中断あり そのつど0.1 (最高1.0)		
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 そのつど0.1 (最高 1.0)	関係の禁止要素	
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)		リズム特徴を伴った8秒以上の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

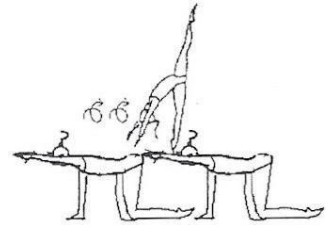
実施(E)

技術的欠点	0.1	0.3	0.5
総則	不完全な動きまたはジャンプ・バランス・ローテーションにおいて形の大きさに欠ける		選手間・手具間での衝突
基礎技術	動作中の身体の一部位の不正確な保持(最高 1.00)		
	・バランスを失う 不適切な足の動き	・バランスを失う 移動して余分な動きを入れる	・完全にバランスを失い転ぶ
ジャンプ リープ	・重い着地 ・小さな誤差を伴う不正確な形	・不正確な着地 例 着地の最後に後ろに傾く ・中くらいの誤差を伴う不正確な形	・大きな誤差を伴う不正確な形
バランス	・小さな誤差を伴う不正確な形	・中くらいの誤差を伴う不正確な形 ・形が固定されず保持されていない	・大きな誤差を伴う不正確な形
ローテーション	・小さな誤差を伴う不正確な形	・中くらいの誤差を伴う不正確な形	・大きな誤差を伴う不正確な形
	・ルルベでの回転実施に回転の一部で踵をつく ・ホップ(複数)	身体の軸が垂直でなく終了時に一歩動く	
アクロバット要素	・重い着地	・許可されていない技術	
W	・小さな誤差を伴う不正確な形	・中くらいの誤差を伴う不正確な形	・大きな誤差を伴う不正確な形
同時性	動きの間の同時性の欠如		
フォーメーション	フォーメーション内の不正確なライン(複数)		
基礎技術 リボン	・身体の接触による軌道の変更 ・不正確な操作 らせん・蛇形の乱れ (そのつど 0.1)	・手具の静止(各人) ・落下したが移動せず手具を取り戻す(各人) ・中断なしで不注意により身体または身体の一部またはスティックの周りにリボンが巻きつく (各人 0.3)	・手具が落下し大きな移動の後に取り戻す(各人 0.5) ・中断ありで不注意により身体または身体の一部またはスティックの周りに巻きつく (中くらい/大きな結び目操作に影響 (各人 0.5))

連係禁止技



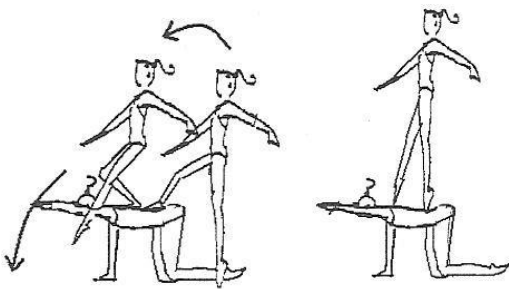
ピラミッドを作りしばらくの間とどまる ダメ



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)

全九州小学生徒手団体・リボン 申告書

NO _____ チーム名 _____

開催日 _____ 年 _____ 月 _____ 日

技術的価値				審判	技術的価値				審判
難度の技術	必須 難度	選択 難度	価値		難度の技術	必須 難度	選択 難度	価値	
1					11				
2					12				
3					13				
4					14				
5					15				
6					16				
7					17				
8					18				
9					19				
10					20				

コーチ署名 _____ NO 審判署名 _____ 手具の基礎グループが入っていない 1つにつき 0.3減点	申請得点	10,00
	審判 (合計得点)	
	減点	
	審判 (最終得点)	