

サニックスCUP国際新体操 団体選手権2026

小学生の部

チャイルド団体 徒手・ロープ

ルール

総則 サニックスCUP チャイルド団体徒手・ロープオリジナルルール

- 1, 本競技は、小学校 1 年から 6 年までの女兒 1 チーム 5 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 1 5 秒から 2 分 3 0 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 2025 年～2028 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 1 2 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・ロープ申告書及び採点票」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、可能な限り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、単発でおこない、コンバイン身体難度は認められない。
- 11, 各審判は、次のように採点をおこない D+A+E の合計とする。

D 審判 (難度)	上限なし	必須難度 0.5×6 全身波動 0.5×2 連続回転大小各 0.5×2 大連係 1.0 小連係 0.2×5
		選択難度 ジャンプ 1・バランス 2・ローテーション 1 4つ 日本体操協会ルールの価値
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, タイブレイク規則 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）減点の最も低い
- 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20秒～30秒(手具を持ってから置くまで)の「ロープ運動」を加える。
20秒満たない時は、1秒につき0.05の減点とする。(計時審より)
- ① リズミカルなステップ「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。
 - ⑤ 2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。
 - ⑦ 5本のロープは、フロア外ならどこに置いてよい。(自前の手具です)
 - ⑧ 手具を持っている間に手具技術グループから最低2個全員で実施すること。
- (2) ① 「小連係」と称した徒手による5個の連係と、ロープによる「大連係」も「回転」を伴って良いし、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・回数は自由ですが、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の交代・・・0.5の減点
レスポンスブルジャッチより
- (3) ① 必須難度は、オリジナルルール(P5参照)を適用 (許容なし)
② 選択難度は、単独で行うこと(コンバイン難度禁止)
③ 選択難度は、日本体操協会ルール
- (4) 伴奏音楽は、CD・USBでよいが、各チーム、所属名・演技種目を記入しておく。
- (5) 回転要素は、完全に360度を実施する。
下記の①・②で使用したものは「単発」でも使用不可。
- ① 大アクロ(大きな2回転の転回)
同じ前方・後方・側方・イリュージョンなどの立位によるプレアクロバット回転を2回続けたもの1回
 - ② 小アクロ(①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)
※3つ全てが小さくなくてもよい但し立位は、1つまで使用可
シェネ・前転・後転・お尻まわり・ポワゾン・イリュージョン等を混ぜて3種の3回転
(日本体操協会2025～2028の回転グループ分けに関わらず形が違う回転とする。)
- (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、支持していない腕の動きは静止中に1動作とする。

注意と趣旨 ここには、将来子供たちの「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ことで
 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。

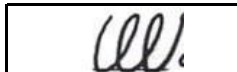
その回転を実施するときの注意点！

○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。

P4の難度マークは、

例えば

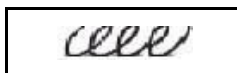
一つ目は、立位前方2回連続 従来通り



大アクロとして記入。

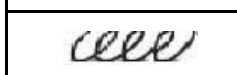
二つ目は、座位での3連続なら

前転・お尻・後転で 従来通り



と記入。

シェネ・前転・お尻



と記入。

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		(例) 	0.3		日本体操協会ルール
2	大アクロ			0.5	立位同じ2回転
3	小アクロ			0.5	座位3種・3回転OK 立位・座位で3種 3回転OK

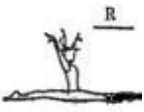
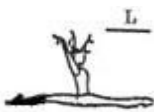
難度 (D)

難度の数

難度の技術	必須難度	得点	選択難度		難度合計
Λ	2	0,5	1	日本体操協会ルール	3
T	2	0,5	2		4
⊙	2	0,5	1		3
大アクロ 	1	0.5	2 回連続回転 1 個 プレアクロのみ 床に身体が接触しない		1
小アクロ 	1	0.5	3 連続回転 1 個 座位・立位をmixして構成可		1
ウェーブ W	2	0.5	全身の波動 電流のような身体部位の運動		2
手具による大連係 	1	1.0	5 人による 8 秒くらいの連係 1 回 回転は単独で自由 高い投げは実施不可とする		1
徒手による小連係 	5	0.2	共同作業 回転は単独 1 つは、サブグループで行って良い 但し、主要動作が同じであること		5
配点	16個		4 個		20個

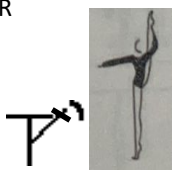
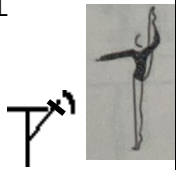
必須難度のシンボルマークと選択難度について

(1) $\wedge$ の必須の 2 種と選択の 1 種の難度 (開脚で前の脚は、右 or 左)

必須難度		選択難度
1	2	3
		選択難度

※斜線は、右脚前方で R と記入

(2) T 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
R 	L 	選択難度	選択難度

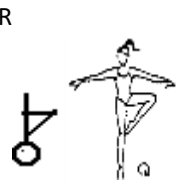
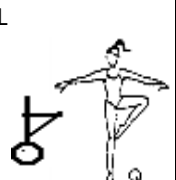
・ 選択難度は、上げる足が
右 3 人・左 2 人でも可

・ 支持していない腕の動きは、
静止中に 1 動作

・ 踵は必ず上げて止まる

- ・ 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
- ・ 両手が支持ありの「バランス」は不可。

(3)  の必須の 2 種と選択の 1 種の難度 (軸足は、右 or 左)

必須難度		選択難度
1	2	3
R 	L 	選択難度

・ 必須難度は 360° を超えること。

・ アウトパッセ、膝より上にあげる。

ジャンプは、開脚ジャンプで同じです

バランスは、横バランスで変更になりました。

ピポットは、パッセピポットに変更になりました。

団体 D の減点表

必須難度			配点				
			0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
必須 難 度	ジャンプ	ジャンプの高さ空中での形 大きさに欠ける	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
	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					
		不完全な動き					
		移動せず余分な動き					
		移動して余分な動き					
ローテーション	両・片手着き完全にバランスを失う						
	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						
アクロ 回転	余分に動く・大きなホップ						
	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(ウェーブ)	全身の波動						
大連係	手具を用いての大連係の欠如	0,1～1,0					
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					
選択難度	全員できていなければ	ノーカウント					

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。
- 共同作業は、日本体操協会ルールに準ずる。

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
- 選択難度は、全員ができる事、許容は認める。

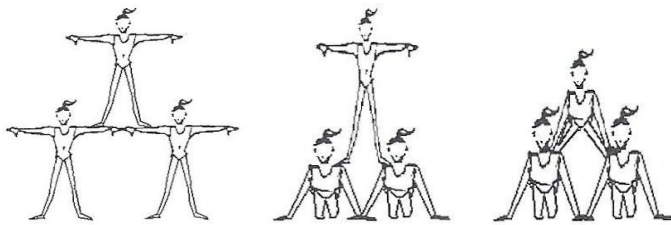
芸術 (A)

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合っていない	音楽と動きの調和がとれていない
つなぎ	つなぎに中断がある 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
表 情		2つに満たないパーツで完全 に優先される 無表情または集中している 表情が4回またはそれ以上の 部分にある	
共同作業 (必須条件：4種類)		共同作業の種類の各不足 (同時・コーラル・素早い連続 カノン・コントラスト)	
フォーメーション	直・曲・集・離・散の多様性 に欠ける (そのつど0.1)		
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	小学生にはふさわしくない曲 演技や選手達の雰囲気につ いて合っていない音楽	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	
手 具		手具技術グループが 入っていない(1つにつき0.3)	

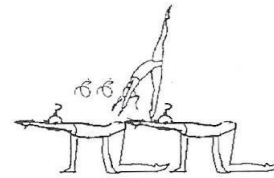
実施 (E)

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 1.0)		
	・ 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	・ 不正確な着地：着地の 最後に後ろに傾く	
	・ 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
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 ・ 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）	・ 中くらいの誤差を伴う 不正確な形 ・ 身体の軸が垂直でなく 終了時に一歩動く	・ 大きな誤差を伴う 不正確な形
アクロバット 要素	・ 重い着地	・ 許可されていない技術	
W (ウエーブ)	・ 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	・ フォーメーションの 不正確なライン（複数）		
基礎技術 ロープ	・ 身体の接触による軌道の 変更 ・ 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 ・ 不注意により身体や床に 触れる ・ 中断なしで結び目ができる	・ 手具の静止(各選手 0.3) ・ 落下して移動せずに 取り戻す（各選手0.3） ・ 中断なしで不注意により 身体または身体の一部 に巻きつく ・ ロープの片端を失う ・ ジャンプまたはホップ中 に足に引っ掛かる	・ 手具が落下し大きな 移動の後に取り戻す （各選手 0.5） ・ 中断ありで不注意により 身体または身体の一部 に巻きつく ・ 中断ありで結び目が できる

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

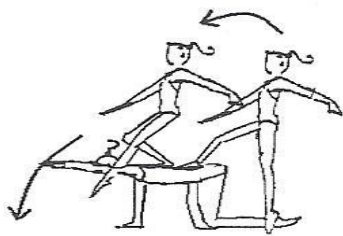


床接触がないから ダメ

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
- ・ 乗っかって「トントン」と歩くのは NO
2歩以上は不可
- ・ 人の上を超す 人の下を通る
人の力で回る 重なり合う 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）

サニックスCUP チャイルド団体徒手・ロープ 申告用紙

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 _____						申請得点					
						減点					
						審判得点					