

2016 年度
九州小学生・
サニックス CUP 新体操
チャイルド団体徒手・**クラブ**
ルール

目次

P2	総則
P4	確認事項
P7	難度 (D)
P12	実施 (E)
P15	申告書・採点票

総 則 サニックス2016新体操団体徒手・クラブ種目 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2013年～2016年度版採点規則及び2014年1月改訂に準ずる。
3. 審判は選出されたD審判4名・E審判4名 計8人が従事し、輪番制により行い順守する。
4. D審判の1審は、「コーディネータージャッジ」を兼務し、後記付録の「コーディネータージャッジによる減点表」にて減点を与え、審判長はそれを確認する。
5. 競技中、D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。もし審判が合意に達しない時は、次の方法で早急に解決すること。
$$\frac{(4 \text{ 審判の平均} + \text{審判長の得点})}{2}$$
6. 申告書は、「チャイルド新体操団体徒手・クラブ申告書及び採点票」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. 線審は、手具・選手がライン外に出た場合、そして演技面を変更したり演技面外で終了した場合、必ず『①本or②本の旗』をあげ、記入した採点表を、CJにわたす。
10. 演技中のクラブの破損は、差し替え不能だからそのまま演技をした場合「破損手具の使用」でその部分は0になる。
11. バックルをリングと呼ぶ。
12. 各選択難度は単発で行い、ミックス難度は認められない。
13. 各審判は、次のように採点を行う得点計算 $D + E = 20.00$ とする。

D 審判	0～10.00	難度 10×0.6 連続回転大小各0.6 手具ステップ・大連係各1.0 小連係0.8
E 審判	0～10.00	芸術的欠点 技術的欠点

14. 中間点の許容圏

9.50~10.00	0.1
9.00~9.49	0.2
8.50~8.99	0.3
8.00~8.49	0.4
7.50~7.99	0.5
7.50より以下	0.6

総合得点 同点の場合

1. D+E の人の 8 人の全合計
2. 最高得点
3. 次の得点

としていく

15. 連係は、徒手・手具にて共同作業をするので（ルールブック P31 を参照）。以前のアクロをすべて『回転・転回』と呼ぶ。

16. 小連係のシンボルマークが◎に変わりました。



17. D1 の主審は CJ を兼ねる。D の 4 人の減点表を集め減点あらば処理し、記録へ。
E の得点はダイレクトに(審判長を通して?)記録に行く。即ち出たものをそのまま。
No14 上記の中間点の許容を参考にして CJ は進めていく。話し合いはしない。兎に角「久しぶりの審判では困る」ので、日頃の指導での研鑽が必要！

18. ラインズマンは

1 人の選手がラインを出て手具も出た…右手と左手の旗を同時に上げる。
続けて 1 人の選手がラインを踏んだ…再び右手の旗を続けて上げる。

確認事項 総則


(あ) 徒手の途中に「クラブ運動」を加える。その条件は次の通り。

- ①「リズムカルなステップ  」 と「大連係  」は手具体操で構成する。
- 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徒手との繋がりをよく考えて構成して欲しい。
- 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。
- ⑦12本のクラブは、フロアー外ならどこに置いてもよい。(自前の手具です)

(い) ①「小連係」と称した徒手による4個の連係と、クラブによる「大連係」も、「回転を伴ってもよし、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

CJより

(う) ①難度での許容は、一切認められない。  の回転数の格下げはしない。
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。(ミックス難度厳禁)

(え) ①伴奏音楽は テープ・ MD・ CD で良いが、各チームは、所属名・タイム・演技種目を記入しておく。
②団体で「声」「言葉」の入った伴奏曲は、許可される。申告用紙の最後の欄に書き込む事。(「声あり・言葉あり」とカラーで示す)。

(お) 転回・回転は、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・もぐり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・もぐり1回等を混ぜて3種の3回転

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。

P7 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		 2	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

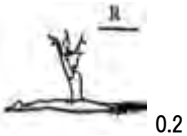

難度Dの1要素あたりの価値点を0.2~1.0にし、「ジャンプ」「バランス」「ローテーション」に加え「2種類の回転」「手具のリズミカルなステップ」と「大・小連係」をDとし10.00点とした。

表1 - 難度の数


難度の技術	必須難度 (個)	選択難度 (個)	難度合計	得点
∧	2	1	3	0.6×3
⊥	2	2	4	0.6×4
○	2	1	3	0.6×3
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
手具によるステップ 	1	6人による8秒位の リズミカルなステップ。	1	1.0
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 (人数・回数フリー)	1	1.0
徒手による小連係 ◎	4	4個×0.2 共同作業 回転は単独で (人数・回数フリー)	4	0.2×4
配点	14個	4個	18個	10.00

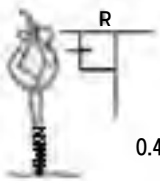
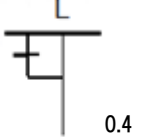
1. 必須難度のシンボルマークと選択難度について

(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2動作で大きく動かす。
頭に脚がついてること。カカトは必ず上げて止まる。

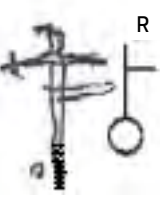
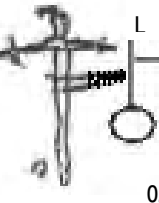
※斜線は、右足


旧ルールの柔軟の部類はカカトを上げなくて実施しても良い。


例：・F I Gルールブックページ18の1-9-2-3の#8のようなバランスは形が明確であるならば2動作は必要ない。

- ・選択で#3の0.5の価値のバランスを行う場合はカカトを下げても良いが、Tと↓を記入し、オリジナル価値点を書くこと。
- ・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。P18のNO3-3は、禁止。

(3)  の必須の2種と選択の1種の難度（軸脚は、右か左か）どちらに回るか？ ではない

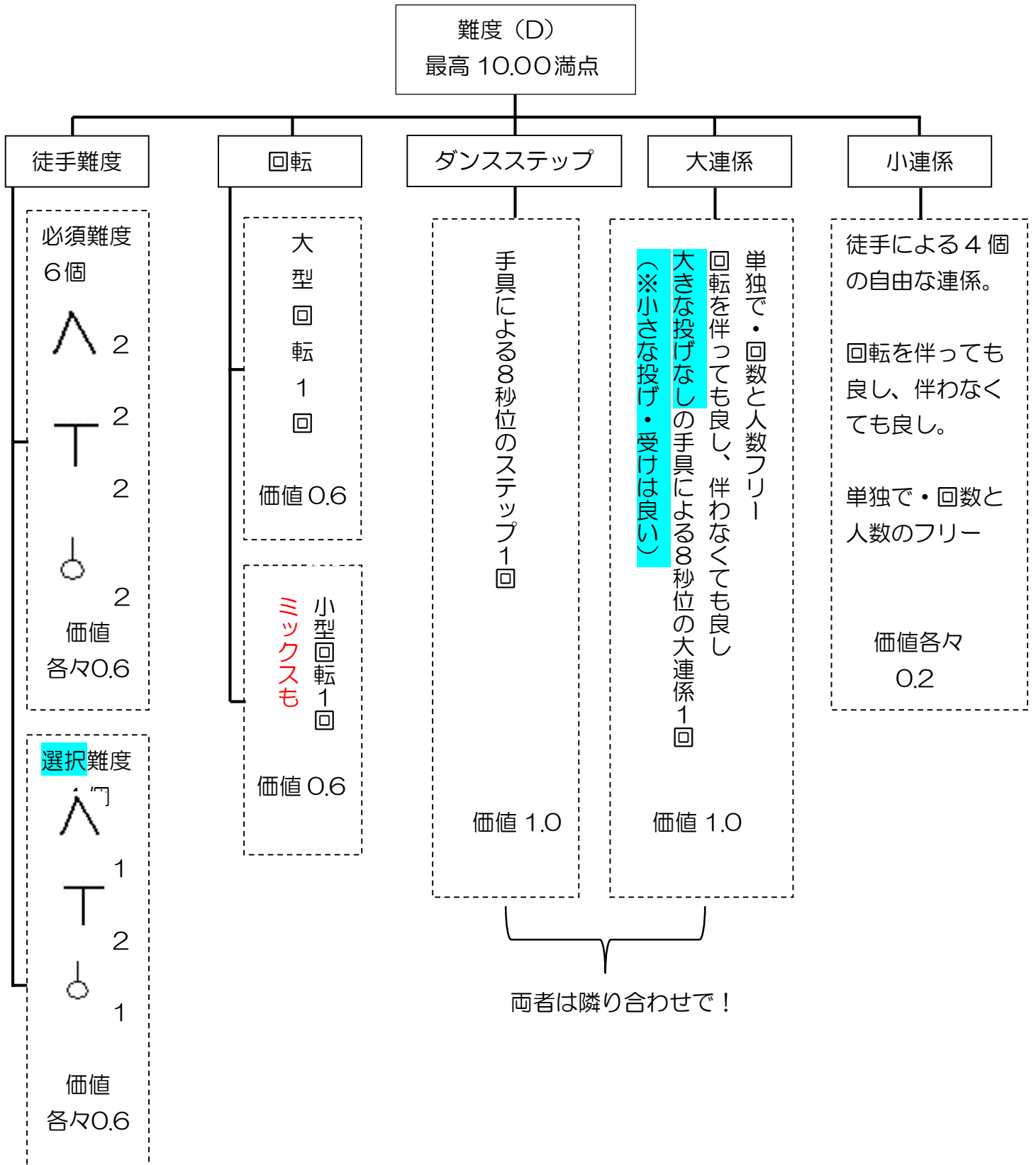
必須難度		選択難度
1	2	3
 0.2	 0.2	選択

- ・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、Eで減点。※斜線は右足

- カカトは必ず上げて実施する。
- 軸足が問題であって回る方向は自由。
-  の選択難度は回転数を必ず記入すること。

例：2回転パッセは ₂と書き 1回転パッセは ₁と書く。申請で2回転が1回転になった場合、選択難度は無効。

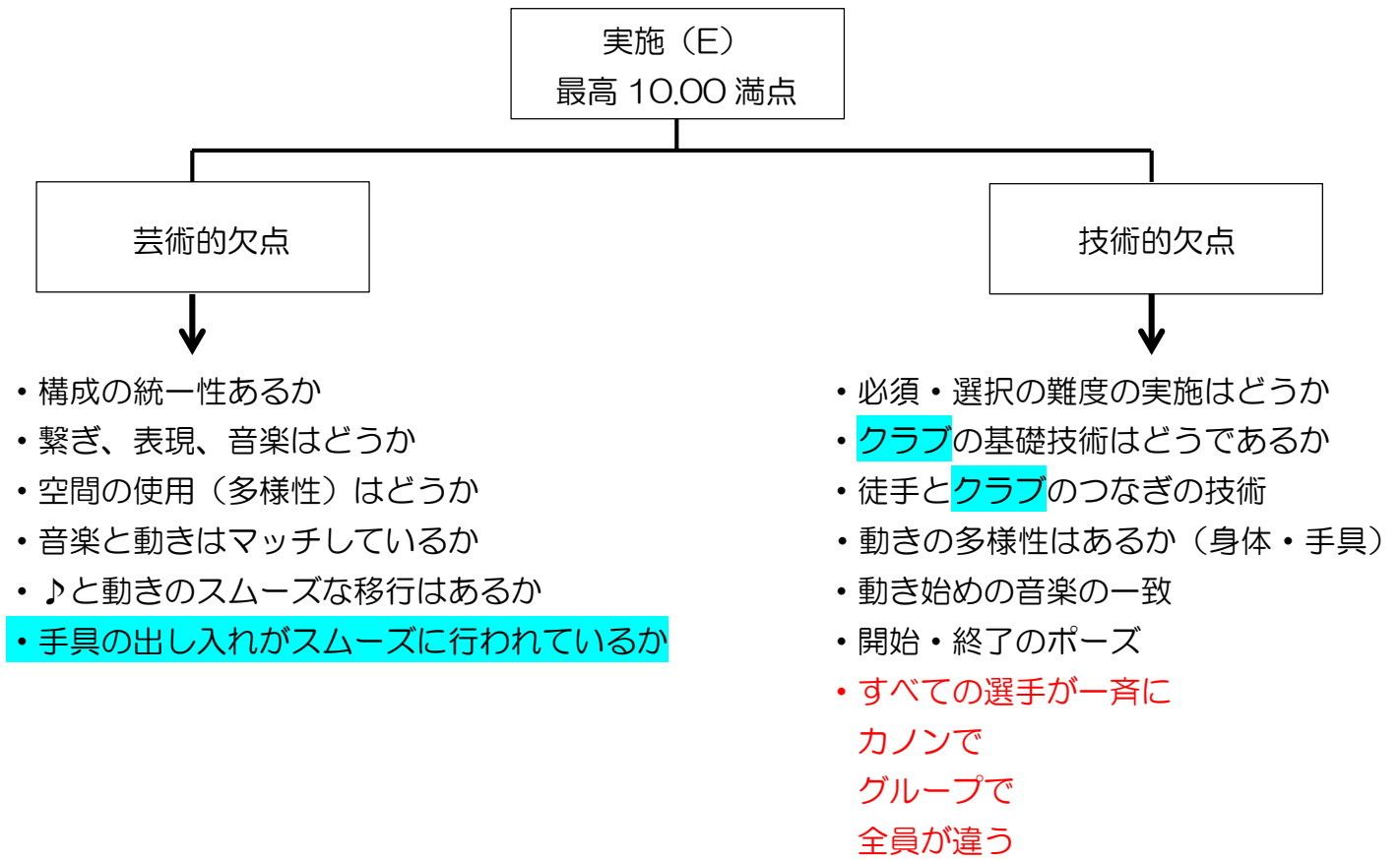
団体演技の難度 (D) に含まれるもの



団体 D の減点表

難度の不正確さ		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	1人が不正確	2人が不正確	半分の選手が不正確	4人が不正確	5人が不正確	全員が不正確	
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失う							
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							
手具を用いて	ステップ	8秒間以上のはっきりとしたステップがない						ノーカウント
	連係	D としての大連系の欠如						1.0
		ステップと連係が隣り合っていない						ノーカウント
		8秒ぐらいで構成されていない						0.2
	両者	ステップと連係が隣り合っていない						0.2
		ステップと連係時の手具の落下・ミスによる中断						ノーカウント
長すぎるステップ・連係						0.5		
回 転	許可されていないアクロの使用・又は同種のアクロの繰り返し（一つにつき） 2・3連続の2種の必須のアクロの過不足	0.6						
徒手の連係	連続回転を使用した 小連系の不足 同じ回転を繰り返した	0.2						
難度の過不足	必須の難度・選択難度の過不足	0.2~1.0(小連系の不足のみ)						

実施



連係禁止技

連係の価値なし E 審判より-0.3 減点

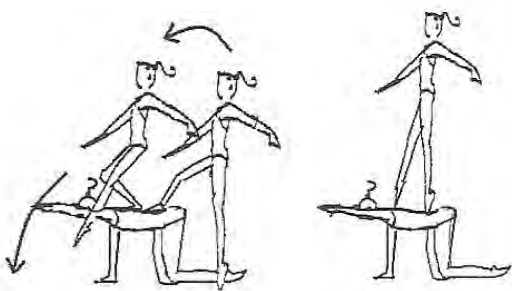


ピラミッドを作りしばらくの間とどまる ダメ

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)

実施 E

項目	0.1	0.3	0.5 以上
構成の調和	つなぎに中断アリ つど 0.1~0.4	動き初めに合わぬ 開始・終了の極端なポーズ	繋ぎと技術の不一致（手具 持つ時・置く時の繋） 一部 0.5 全体 1.0
リズムと動き	リズム・動きのハーモニー の欠如（そのつど 0.1） 個人・団体のリズムで同時 性に欠ける		演技部分で音楽と動きの ハーモニーの欠如 0.5 全体に欠如 1.0 演技終了時に音楽と動き の不一致（人数に関わらず 1回）
表現	ところどころの表現 選手間の表現の大きさ・強 弱の同時性の欠如 MAX1.0	演技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	ところどころで中断 直・曲・集・離・散の不鮮 明	大部分で多様性の欠如 連系の禁止要素	共同作業が欠如 ミスの連発で連系崩す
空間使用	不正確な移動・形・方向 フォーメーションの変更 無駄足	6フォーメーションの多様 性なし 長い停止 演技面・高さ・軌道・移動・ 身体・表現の方向の多様性 の欠如	選手間・手具間での衝突 （+全ての結果）
クラブ	不正確な操作 身体の接触による軌道の 変更 不正確な操作（大きさ・ 形・面） そのつど（-0.1） 小円や風車の不規則な動 き、または動きの中断と風 車中に腕が離れすぎている そのつど（-0.1）	手具の静止（各人） 連系中に 4 動作 4 秒の固 定 落下したが移動せずクラ ブを取り戻す（各人） ステップが不正確（各人） ステップ・連系の繋がりに 違和感がある 連系とステップの時にク ラブが落下し移動しない で取り戻す（一人につき）	クラブがフロアに残る （一括） ミスの為連系とステップ の形が見えない ステップと音楽の不一致 （-0.5） 連系とステップの時にク ラブが落下し大きな移動 の後に取り戻す（-0.5）