

2018 年度  
サニックス CUP  
団体徒手・ボール  
ルール

# 目次

P 1	総則
P 3	確認事項
P 5	難度 (D)
P 1 0	実施 (E)

## 総 則 サニックス CUP 団体徒手・ボール 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2017年～2020年度版採点規則
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。
6. 申告書は、「チャイルド新体操団体徒手・ボール申告書及び採点票」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、記入した採点表を、CJにわたす。
10. 演技中のボールの破損は、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

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. ダンスステップのシンボルマークは、Sに変わりました。

## 確認事項 総則

(あ) 徒手の途中に「ボール運動」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個のボールは、フロア外ならどこに置いてもよい。(自前の手具です)
- ⑧最低1つの手具の基礎技術要素を伴い音楽の特徴をとらえステップをすること。

(い) ①「小連係」と称した徒手による4個の連係と、ボールによる「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

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) 伴奏音楽は 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。

(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！

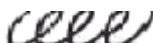
○回転の動きが途切れる事のないように、スムーズな2回転・3回転の連続とする。  
 方法はカノンでも一斉でもよい。

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

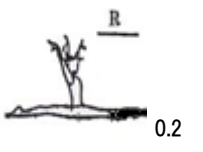
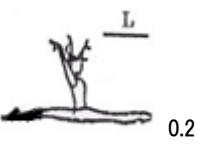
難度Dの1要素あたりの価値点を0.1～1.0にし、「ジャンプ」「バランス」「ローテーション」に加え「2種類の回転」「手具のリズミカルなステップ」と「大・小連係」をDとし10.00点とした。

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	0.1～ 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	0.1～ 0.6
手具によるステップ S	1	6人による8秒位の リズミカルなステップ。	1	0.1～ 1.0
手具による大連係 	1	6人による8秒位の連係1 個。回転は単独で自由	1	0.1～ 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	4	0.2×4
配点	14個	4個	18個	10.00

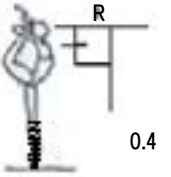
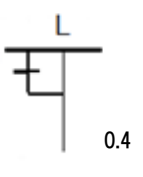
# 1. 必須難度のシンボルマークと選択難度について

(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

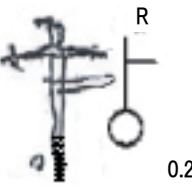
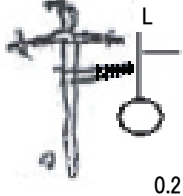
右手で左足を支持し、左手は2動作で大きく動かす。


頭に脚・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

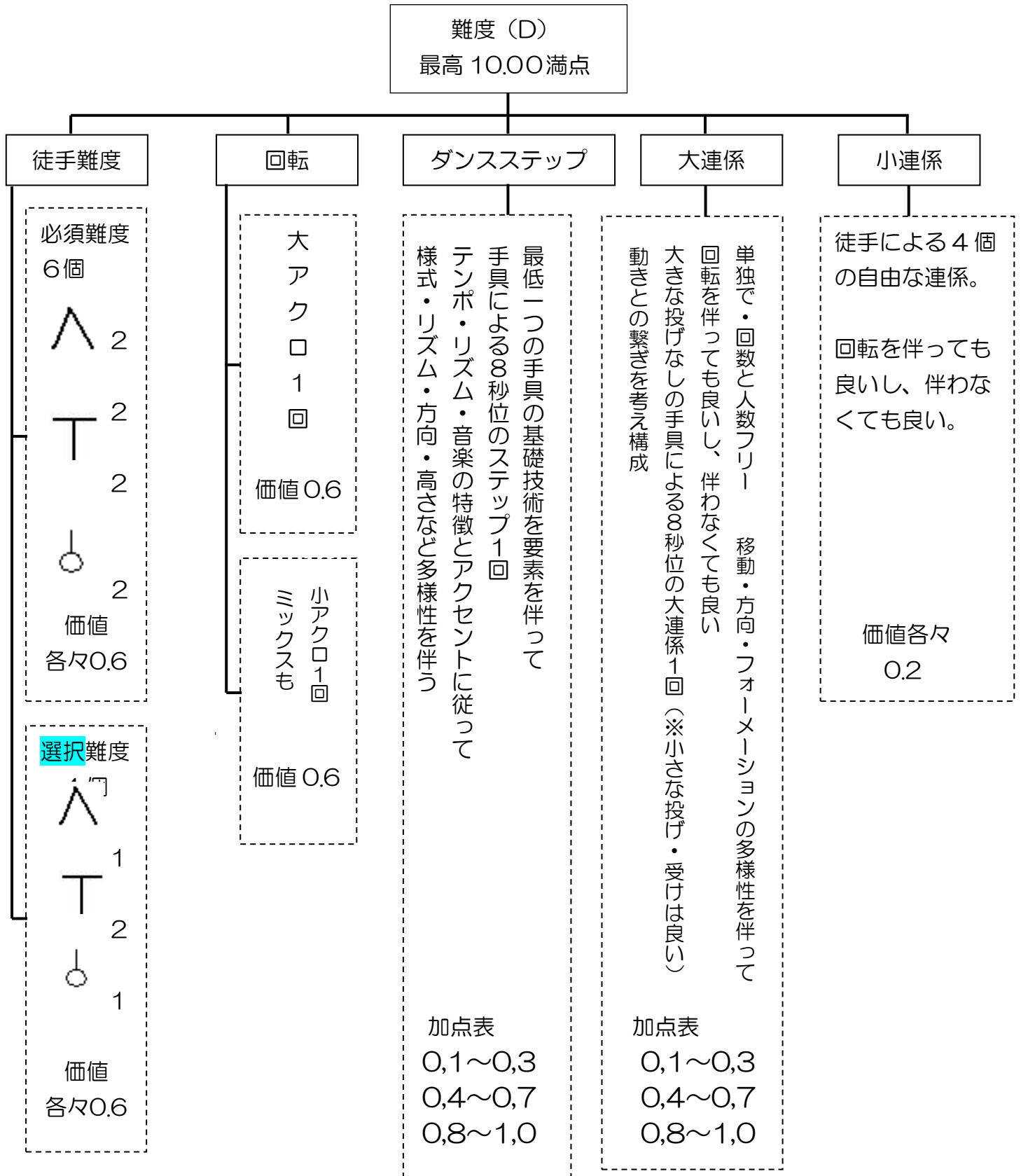
- 水平面以下の  は、評価しない。
- 必須難度は 360° を超える事。
- 90度より少々脚があがっているものはよしとする。
- 完全なる90度を超えて回る事。
- 回転中の脚(軸)が少し動いた時 D は OK、E で減点。※斜線は右足



- 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 <sub>2</sub>と書き 1回転パッセは <sub>1</sub>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。

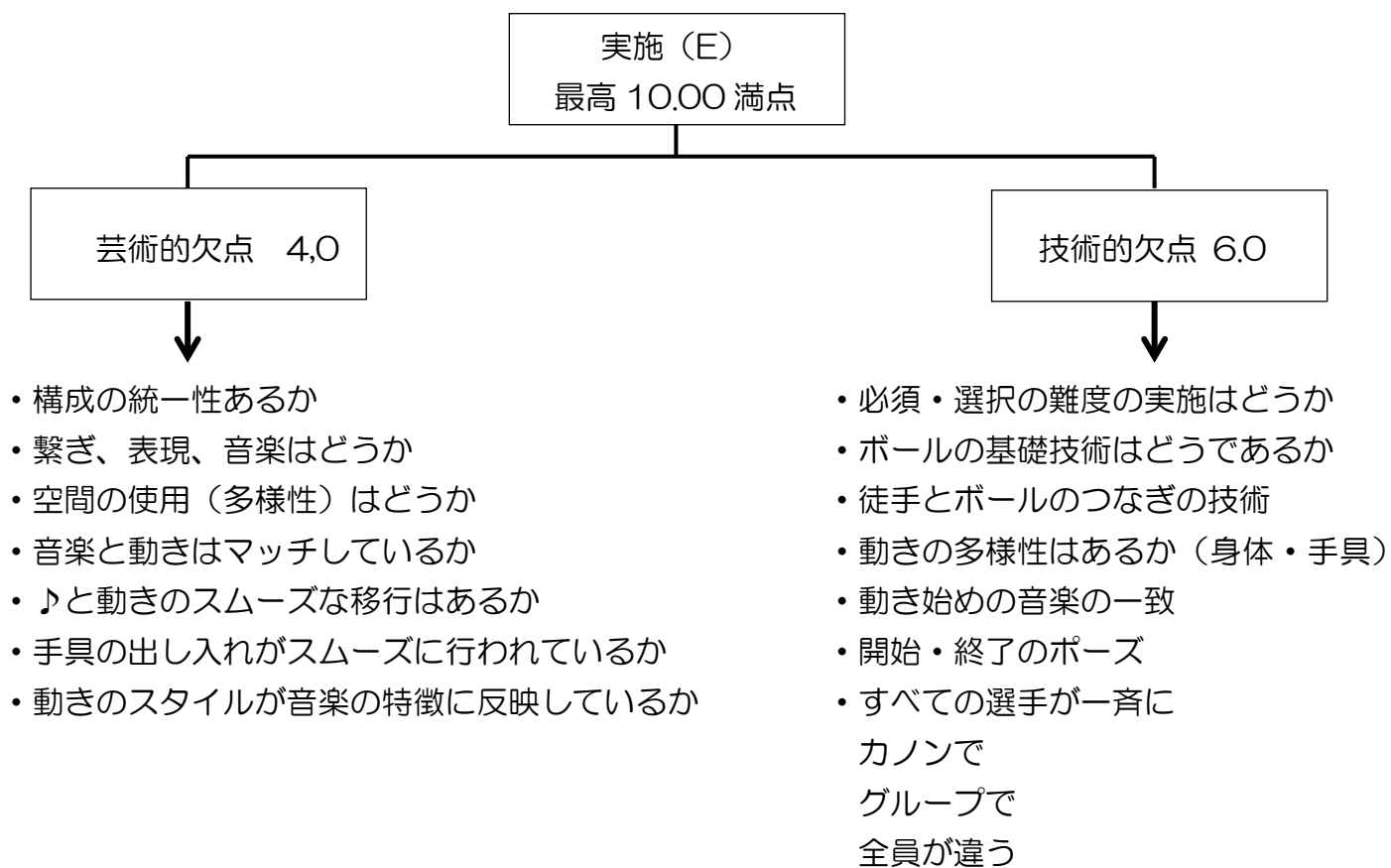
# 団体演技の難度 (D) に含まれるもの



## 団体 D の減点表

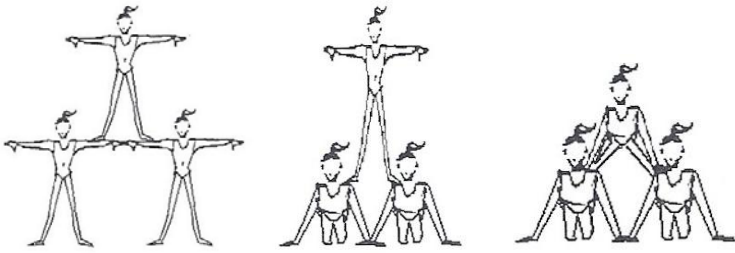
難度の不正確さ		配点						
		0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	
ジャンプ	ジャンプの高さ 空中での形 大きさに欠ける	1人が不正確	2人が不正確	半分の選手が不正確	4人が不正確	5人が不正確	全員が不正確	
バランス	バランスの軸 脚の保持の不足 バランスの2動作の欠如 不完全な動き 移動せず余分な動き 移動して余分な動き 両・片手着き完全にバランス失う							
ローテーション	ピポットの形の大きさが一定でない 膝から続く上肢の蛇・波動の柔らかさがない 脚が下がる・形の大きさが一定でない 余分に動く・大きなホップ							
アクロ回転	回転の動きが途切れる事のないように スムーズな2回転・3回転連続とする							
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	大連系の欠如						0.1~1.0
		8秒くらいで構成されている						0.2
	両 者	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	

# 実施

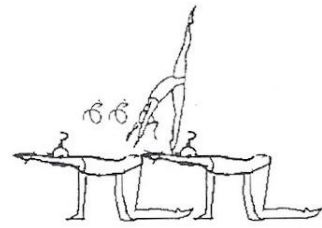


## 連係禁止技

連系の価値なし E 審判より-0.3 減点



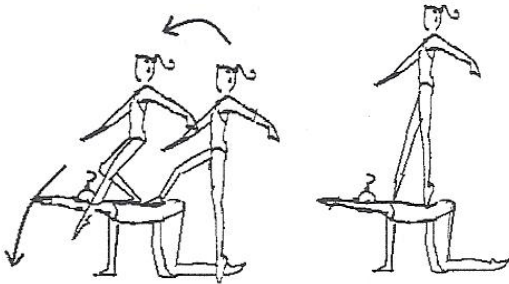
ピラミッドを作りしばらくの間とどまる ダメ



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)