

# 2013年版 体操競技女子採点規則 主な変更点 (2012年12月現在)

平成24年12月28日  
日本体操協会審判委員会  
女子体操競技審判部

日本体操協会審判委員会女子体操競技審判部では、現在国内版採点規則の作成、および国内伝達講習会の準備を進めております。現時点での主な変更点、追加および削除事項を下記のようにまとめました。正式には2月に開催する1種審判員研修会にて詳細を伝達いたします。

## ◇選手の規則

### <練習>

- 一予選（競技Ⅰ）、個人総合決勝（競技Ⅱ）、団体決勝（競技Ⅳ）
  - ・ 競技規則に従い、それぞれの出場選手（怪我をした選手の代理も含めて）にすべての種目において、競技直前の演技台上での練習が与えられる：
  - ・ 30秒 段違い平行棒を除いたすべての種目 **※下線部変更**
  - ・ 50秒 段違い平行棒一棒の調節を含めて

## ◇Dスコアに関する規則

### <難度点(DV)>

- 一段違い平行棒、平均台、ゆかのDスコアは、8つの高い順から難度点と構成要求、組み合わせ点を含む。
  - <平均台・ゆか> アクロバット系の技 最大5つ  
ダンス系の技 少なくとも3つ
  - ・ 各難度の難度点は、A～Gまで変更なし。 H=0.80 **※下線部追加**

### <技の難度の承認>

#### ダンス系の技：

- 一横向きと縦向きの実施（平均台）
  - ・ 横向きで1回以上のひねりを含むジャンプは、縦向きでの実施より1つ高い難度が与えられる (2.209、2.309を除く)。 **※下線部削除**

### <直接の組み合わせ>

一直接の組み合わせとは、技が以下のような実施なしに行われたものである：

- 技と技の間に躊躇や止まり
- 技と技の間に余分なステップ
- 技と技の間で足が台に触れる
- 技と技の間でバランスを失う
- 技と技の間に脚/腰の曲げ伸ばし **※下線部追加**
- 技と技の間で余分な腕/脚の振り

## 第9節 技術の承認

### 身体の姿勢

かかえ込み	宙返りやダンス系の技において腰と膝の角度が90度未満
屈身	宙返りやダンス系の技において腰角度が90度未満
伸身	身体のすべての部分が一直線上

<b>かかえ込み姿勢</b>	
 <p>膝の角度</p>	<p><b>D 審判団</b></p> <p>膝角度 &gt;135度</p> <p>-屈身となる</p>
	<p><b>E 審判団</b></p> <p>膝/腰角度 90度 -0.10</p> <p>膝/腰角度&gt;90度 -0.30</p>
	<p><b>D 審判団</b></p> <p>腰が伸びている (180度)</p> <p>-伸身宙返りと認める</p> <p><b>E 審判団</b></p> <p>膝の曲がり -0.10/0.30/0.50</p>
<b>屈身姿勢</b>	
	<p><b>E 審判団</b></p> <p>腰角度 90度 -0.10</p> <p>腰角度&gt;90度 -0.30</p>
<b>伸身姿勢</b>	
	<p><b>D 審判団</b></p> <p>わずかな胸の含みまたはわずかなアーチ姿勢は認められる</p> <p><b>E 審判団</b></p> <p>身体の姿勢 -0.10</p>
<b>ひねりを伴うかかえ込み / 屈身宙返り</b>	
	<p><b>D 審判団</b></p> <p>腰角度&gt;135度 -伸身宙返りとなる</p> <p><b>E 審判団</b></p> <p>腰と膝の角度</p> <p>90度 -減点なし</p> <p>&gt;90度 -0.10</p>

### 9.1.1 技の承認

#### a) 伸身

- 以下の場合、伸身姿勢は少なくとも頭が下の姿勢になるまで保たなければならない。
  - 1回宙返り
  - 空中局面を伴う技（段違い平行棒）
  - 段違い平行棒の2回宙返り（終末技）
  - 跳馬（宙返り）
- 以下の技で伸身姿勢がみられなかった場合、屈身とみなされる。
  - ひねりを伴わない技
  - 跳馬
- 2回宙返り（ゆか）
  - 1回目の宙返りで伸身姿勢が保たれ、2回目の宙返りで少なくとも頭が下の姿勢まで伸身姿勢が保たなければならない。

### 9.2 平均台とゆか

#### ダンス系の技のひねりの承認



- ひねりは正確に完了されなければならない。
- 肩と腰の向きで決定され、そうでなければ難度表にある異なる技となる。

#### 9.2.2 ひねりを伴うリープ、ジャンプ、ホップの単位

- 平均台とゆかで180度（前後開脚、左右開脚、輪とび）
- ゆかでは360度

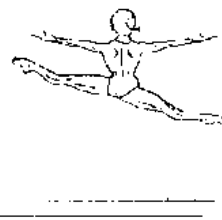
#### 9.2.3 開脚姿勢の承認要求

##### 左右開脚とび、左右開脚屈身とび、シソンス

左右開脚とび、左右開脚屈身とび	
	脚が床に対して平行
シソンス	
	対角線上に開いた前後開脚でなければならない

脚の位置が不正確

- 0.10



### 9.3 ダンス系の技での特別な要求の抜粋

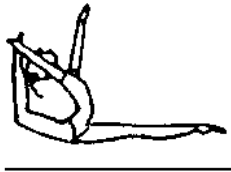
輪とび (リープ) / 脚交差した前後開脚からの輪とび (ひねりを伴う / 伴わない)

承認要求

上体がアーチ姿勢で頭部後屈

180 度の開脚

前脚は水平で後ろの足は曲げて (90 度) 頭の高さに上げる



#### D 審判団

- 後ろ足が肩より低い / または前脚が水平より下 -1 つ下の難度
- 後ろ脚の位置が不正確 (>135-180 度) -1 つ下の難度
- アーチ姿勢と頭部後屈がない  
-前後開脚とび、または脚交差した前後開脚とび

#### E 審判団

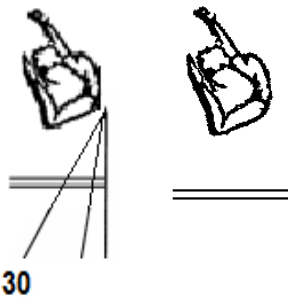
- アーチ姿勢が不十分 -0.10
- 後ろの足が肩の高さまたはそれより下 -0.10
- 後ろ脚の曲げが不十分 (>90 度) -0.10

羊 / 輪とび

承認要求

上体がアーチ姿勢で足が頭の高さで頭部後屈

輪の姿勢 - 円が完成するように足が頭に近い



#### D 審判団

- 輪が開いている -1 つ下の難度
- 輪の姿勢がない -難度なし
- アーチ姿勢と頭部後屈がない -難度なし

#### E 審判団

- 輪が開いている -0.10
- 腰の伸ばしが不十分 -0.10

ヤンボー

承認要求

少なくとも前脚が水平で 180 度を超える前後開脚

#### D 審判団

- 両脚は水平だが前後開脚が 180 度を超えない -1 つ下の難度
- 前後開脚は 180 度を超えているが、前脚が水平より下 -1 つ下の難度
- 前脚が水平より下で開脚が 180 度を超えない -輪とび
- アーチ姿勢と頭部後屈がない -前後開脚とび

#### E 審判団

- アーチ姿勢が不十分 -0.10
- 前後開脚は 180 度を超えているが、前脚が水平より下 -0.10

シソソヌ

承認要求

対角線上に開いた前後開脚 片足で着地



#### D 審判団

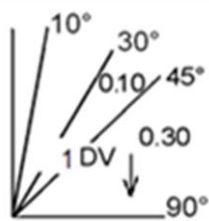
- 前脚が水平 / 着地が両足 -前後開脚とび

#### E 審判団

- 脚の位置が不正確 -0.10

## 9.4 段違い平行棒

⑥ (5.501) アドラー



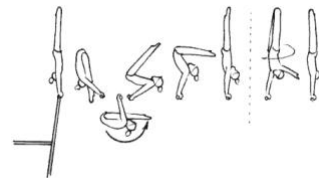
### D 審判団

もし完了が:

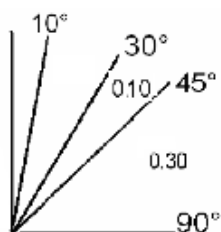
- ・ 垂直から 30度以内 - 難度を認める
- ・ >30度 - 1つ下の難度

### E 審判団

- ・ > 10度 - 30度 - 減点なし
- ・ > 30度 - 45度 - -0.10
- ・ > 45度 - -0.30



⑦ (3.404) パク宙返り



### E 審判団

- ・ > 10度 - 30度 - 減点なし
- ・ > 30度 - 45度 - -0.10
- ・ > 45度 - -0.30



## 第10節 跳馬

### 10.1 一般規則

選手は各競技の要求によって、難度表にある跳躍技から1回または2回の跳躍を実施しなくてはならない。

— 助走距離は最大 25 m とする。

### 10.2 助走

追加の助走は、以下のように許可され、内容のない助走として 1.00 の減点を伴う。

- 1回の跳躍が要求されている場合、減点を伴って2回目の助走が認められる（もし選手が跳躍板や器械に触れなければ）。
- 3回目の助走は認められない。
- 2回の跳躍が要求されている場合、減点を伴って3回目の助走が認められる（もし選手が跳躍板や器械に触れなければ）。
- 4回目の助走は認められない。

1回の跳躍が要求されている場合、D 審判団は実施された跳躍のスコアから減点をする。

種目別決勝のための予選（競技Ⅰ）と種目別決勝（競技Ⅲ）では、両方の跳躍の最終スコアから ND の合計を差し引く。

※ND=ニュートラル・ディダクション(計時、ライン、行動などの減点)

## 10.4 種目特有な要求

### 種目別決勝

#### － 最終スコアの計算

$$(1 \text{ 回目のDスコア} + 2 \text{ 回目のDスコア}) \div 2 + [10.00 - (1 \text{ 回目のE減点} + 2 \text{ 回目のE減点})] - \text{ND合計} = \text{最終スコア}$$

- － 2回の跳躍は異なるグループで、かつ異なる第2空中局面でなければならない。

### 10.4.1 レーンに関する採点

方向に関する減点の目安として、着地マットにレーンを引く。選手はこの中に安定した着地をしなければならない。

D<sup>1</sup>審判員は（線審から書式で報告された）以下の直線方向からの逸脱を最終スコアから減点する

- － 着地やステップで片足／片手（の一部）が出る -0.10
- － 着地やステップで両足／両手（の一部）が出る  
または身体の一部が出る -0.30

### 10.4.2 種目特有な減点（D審判団）

- － 25 mを超える助走（競技Ⅰ、競技Ⅱ、競技Ⅳでは実施された跳躍の最終スコアから、および競技Ⅲでは両方の跳躍の最終スコアから） -0.50
- － 種目別決勝のための予選（競技Ⅰ）と種目別決勝（競技Ⅲ）において
  - 1回のみの実施または跳躍技が同一の場合
  - 2回の跳躍のうちの1つが“0”を得た場合（10.4.3参照）

#### 評価

$$(\text{実施された跳躍のDスコア} + “0”) \div 2 + [5.00 - (\text{スコアを得た跳躍のE減点}) - \text{ND合計}] = \text{最終スコア}$$

- 2回の跳躍のグループが異なっていない、または第2空中局面が異なっていない場合

#### 評価

$$(1 \text{ 回目のDスコア} + 2 \text{ 回目のDスコア}) \div 2 + 10.00 - (1 \text{ 回目のE減点} + 2 \text{ 回目のE減点}) - 2.00 = \text{最終スコア}$$

### 10.4.3 無効となる跳躍（0.00） ※追加項目

- － 承認されない不十分な実施、または跳躍台を足で蹴っての実施
- － 禁止されている跳躍の実施（開脚、跳躍板前の禁止された予備的な技、意図的な横向き  
の着地）
- － 種目別決勝のための予選または種目別決勝に1回目の跳躍技を2回目の跳躍で繰り返す

## 10.6 種目特有の減点（E審判団）

欠点	0.10	0.30	0.50	1.00
<b>第1空中局面</b>				
－ 空中局面においてひねりが不十分				
・ G1、5の1/2（180°）ひねり G4の3/4（270°）ひねり	≤45°	≤90°		
・ G1、2の1回ひねり（360°）	≤45°	≤90°	>90°	
－ 技術不良				
・ 腰角度	×	×		
・ 身体の反り	×	×		

・ 膝の曲がり	×	×	×	
・ 脚または膝の開き	×	×		
<b>支持局面</b>				
－技術不良				
・ 前向き入りでの着手のずれ G 1、2、5（ひねりを伴う前方伸身宙返りには適用しない）	×			
・ 肩角度	×	×		
・ 鉛直面を経過しない	×			
・ 規定されたひねりの時期が早すぎる（跳躍台上で）	×			
・ 腕の曲がり	×	×	×	
<b>第2空中局面</b>				
－過度なスナップ	×	×		
－高さが不十分	×	×	×	
－ひねりが不正確(クエルボも含む)	×			
－身体の姿勢				
・ 伸身姿勢を保てない	×	×		
・ 身体の伸ばしが不十分または遅い (かかえ込み、屈身の跳躍技)	×	×		
・ 膝の曲がり	×	×	×	
－脚または膝の開き	×	×		
<b>距離</b>				
－ 距離が不十分	×	×		
<b>一般</b>				
－ 宙返りの回転が不足				
・ 転倒なし	×			
・ 転倒		×		
－ 着地で直線方向から外れる（初めての接触で）	×			

## 第 11 節 段違い平行棒

### 11.1 一般規則

#### 開始技

- － もし選手が 1 回目の試みで跳躍板や器械に触れたり、器械の下をくぐり抜けた場合：
  - 減点 - 1.00
  - 選手は演技を開始しなければならない
  - 開始技に対する価値は与えられない
- － もし選手が跳躍板や器械に触れたり、器械の下をくぐり抜けたり しなかった場合、開始技の 2 回目の試みが認められる（減点を伴う）
  - 減点 -1.00
- － 開始技の 3 回目の試みは認められない。

### 11.3 構成要求 (CR) - D 審判団 2.50

1. 高棒から低棒へ移動する空中局面を伴う技 0.50 を与える
2. 同一棒を再び握る空中局面を伴う技 0.50 を与える
3. 異なる握り（振り上げ倒立、開始技と終末技は除く） 0.50 を与える

4. 空中局面を伴わない360度以上のひねりを伴う技（中技のみ） 0.50を与える
5. 終末技
- 終末技がない、あるいはAまたはBの終末技 0.00を与える
  - Cの終末技 0.30を与える
  - D以上の終末技 0.50を与える

#### 11.4 組み合わせ点（CV） - D審判団

##### 直接の組み合わせの公式

0.10	0.20
D + D（以上）	D（同一棒または低棒から高棒への空中局面伴う） + C以上（高棒での）（この順番で実施） D + E（両方とも空中局面を伴う）

\*すべてのC/D難度の技は空中局面か1/2以上のひねりを伴わなければならない

#### 11.6 種目特有な実施減点（E審判団）

欠点	0.10	0.30	0.50以上
－演技にそぐわない運動 技の実施なしで棒を換える、または同じ技で換えるなど			0.50 (各)
－握りの調整	×		
－足が器械をかする		×	
－マットをかする			0.50
－足が器械にあたる			0.50
－足がマットにあたる(落下)			1.00
－技のリズムが不良	×		
－空中局面を伴う技の高さが不十分	×	×	
－空中局面を伴う技での回転が不足	×		
－終末技での過度な腰の曲げ伸ばし（レッグタップ）	×	×	
－け上がりで身体の伸ばし不十分	×		
－中間振動			0.50
－技の完了角度が不正確	×	×	×
振幅：			
－前振りまたは後ろ振りが水平より低い	×		
－後ろ振り上げの大きさ不十分	×	×	
－終末技を試みない			0.50

## 第12節 平均台

### 芸術的な演技

芸術的な演技とは、適切に組み立てられた演技構成の実施を、選手の演技力によって芸術的な演技に変えて演じること。

### 構成と振り付け

演技全体が途切れることなく流れを創り出し、難しい技と芸術性を伴ったバランスの取れた構成にすること。



## 12.1 一般規則

### 開始技

—もし選手が跳躍板や器械に触れていない場合は、開始技の2回目の試みが認められる(減点を伴う)。

- 減点 -1.00

—開始技の3回目の試みは認められない。

## 12.3 構成要求(CR) — D審判団 2.50

1. 180度開脚(前後/左右)または開脚屈身姿勢のリープ、ジャンプ、ホップを1つは含む、少なくとも2つの異なる技からなるダンス系の組み合わせ 0.50を与える
2. ターン(グループ3) 0.50を与える
3. 1つの宙返りを含む、少なくとも2つの空中局面伴う技からなるアクロバット系シリーズ(同一技でもよい) 0.50を与える
4. 方向の異なる(前方/側方と後方)アクロバット系の技 0.50を与える
5. 終末技
  - 終末技がない、あるいはAまたはBの終末技 0.00を与える
  - Cの終末技 0.30を与える
  - D以上の終末技 0.50を与える

## 12.4 組み合わせ点(CV)とシリーズボーナス(SB) — D審判団

組み合わせ点とシリーズボーナスは、Dスコアに加算される。

シリーズボーナスは、3つ以上のアクロバット系の技の組み合わせに与えられる。

### 直接の組み合わせの公式

アクロバット系	
0.10	0.20
2つの空中局面を伴うアクロバット系の技、終末技は含まない 記載されている場合を除き、すべての組み合わせはリバウンド*でなければならない	
C/D+D (以上) (リバウンドなし、前方向のみ) C+C B+E	*C/D+D (以上) B+D (前方向へ移動するもののみ) B+F
開始技と終末技(C以上)を含む3つ以上のアクロバット系の技(リバウンドまたはリバウンドなし)の組み合わせは、シリーズボーナスとして0.1が与えられる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ B+B+C以上のものに与えられる(どの順番でも)</li> <li>・ 上記の組み合わせ点の公式に加えて</li> </ul> 例1: B+B+C=+0.10 シリーズボーナス D+B+C=+0.10 シリーズボーナス 例2: <u>C+C+C</u> CV+0.1 CV+0.1 +0.10 シリーズボーナス 合計 組み合わせ点+シリーズボーナス=0.3	

\*\*2要素以上の組み合わせでは、シリーズボーナスを得るためにB以上の空中局面を伴わないアクロバット系の技(“姿勢保持系”を除く)を使用することができる。

ダンス系と混合（アクロバット系は空中局面を伴う技のみ）、終末技は含まない	
C + C 以上 A + C（ターンのみ） D（宙返り） + A（ダンス系） D（宙返り）片足着台 + Aの水平立ち系 （この順番でステップなしに直ちに）	D + D以上

注：ターンは同じ支持脚で実施、またはステップして逆の脚でターンへ  
（片足または両足のわずかに膝を曲げた準備動作は認められる）

ー以下の空中局面を伴う支持のあるBのアクロバット系の技は、

- 閉脚後転とび
- 開脚後転とび
- アウエルバッハ後転とび
- ロンダート
- 前転とび

演技中に組み合わせ点とシリーズボーナスを得るために別の組み合わせでも2回目を実施することができるが、CRを得るために2回目を実施することはできない。

## 12.5 芸術性と振り付けの減点（E 審判団）

欠点	0.10	0.30	0.50
<b>芸術的な演技</b>			
ー演技全体を通して以下のような内容で芸術性に欠ける			
・自信	×		
・個性	×		
ーリズムとテンポ			
・動きのリズムとテンポの変化が不十分	×		
・演技全体を通して技と動きの一連のつながりが無い	×		
<b>構成と振り付け</b>			
ー動きと変化の創造性に欠ける	×		
ー横向きでの動きが無い（技ではない）	×		
ー器械全体の不十分な使用：			
・平均台の長さ全体の不十分な使用	×		
・胴の一部（大腿部、頭を含む）が台に接する平均台に近い動き ／技の組み合わせが無い（技でなくてよい）	×		

## 12.6 種目特有な実施減点（E 審判団）

欠点	0.10	0.30	0.50 以上
ー停止（2秒）または技の前の過度な準備動作	(各)×		
ーダンス系の技の前の過度な腕の振り	(各)×		
ー全体を通して身体の姿勢が悪い			
・身体の姿勢および頭の位置	×		
・つま先が伸びない、足が緩む、足が内向き	×		
・運動の大きさ（身体の動きを最大限に伸ばす）	×		

## 第13節 ゆか

### 芸術的な演技

芸術的な演技とは、適切に組み立てられた演技構成の実施を、選手の演技力によって芸術的な演技に変えて演じること。

### 構成と振り付け

ゆかの構成は、選手の豊富な表現手段と同様に技と動きを取り入れた振り付けを基本とする。

#### 13.1 一般規則

##### 境界線からの踏み出し

身体のいずれかの部分が境界線の外側に触れた場合、規定されたゆかの演技面（12m×12m）を超えたものとして、次のような減点となる。

- －演技面の外へ片足／片手が出た着地または踏み出る ー0.10
- －演技面の外へ両足／両手または身体の一部が踏み出る  
または両足が出た着地 ー0.30

#### 13.3 構成要求（CR）－ D審判団 2.50

1. 1つは180度の前後／左右開脚または開脚屈身姿勢を持つ、2つの異なるリープまたはホップ（難度表にある）で構成された直接または間接（ランニングステップ、小さなリープ、ホップ、シャッセ、シェネターンが入る）の組み合わせでの移動

0.50を与える

（ねらいは大きな流れと移動する動きを作ることにある。）

- ・ ジャンプやターンは移動がないので認められない。シェネターン（両足上での1/2ターン）は移動するステップなので間に入ることが認められる
- ・ ダンス系の技での移動で1つ目のリープまたはホップは片足で着地しなければならない

2. 前方／側方と後方の宙返り 0.50を与える
3. ひねり（1回ひねり以上）を伴う宙返り 0.50を与える
4. 2回宙返り 0.50を与える
5. 終末技
  - 終末技がない、あるいはAまたはBの終末技 0.00を与える
  - Cの終末技 0.30を与える
  - D以上の終末技 0.50を与える

#### 13.4 組み合わせ点（CV）－D審判団

組み合わせ点は間接（アクロバット系の技）と直接（アクロバット系の技、混合、ターン）の組み合わせに与えられる。

組み合わせ点はDスコアに加算される。

## 間接と直接の組み合わせの公式

間接のアクロバット系の技の組み合わせ	
0.10	0.20
B / C + D	C + E      D + D
A + A + D	A + A + E
直接のアクロバット系の技の組み合わせ すべての組み合わせはリバウンドでなければならない	
A + D	A + E
C + C	C + D
混合 すべての組み合わせはリバウンドでなければならない	
D宙返り + B (ダンス) E宙返り + A (ダンス) (この順番で実施)	
片足上のターンの組み合わせ	
D + B B + B (ステップなしに)	注: ターンは同じ支持脚で実施、またはステップして逆の脚でターンへ(片足または両足のわずかに膝を曲げた準備動作は認められる)

間接の組み合わせとは、宙返りと宙返りの間に、空中局面を伴う支持のある技（例えばロンダート、後転とび等の準備的な技）が入る組み合わせをいう。

注：組み合わせ点のためのアクロバット系の技は支持のない技のみである。

## 13.5 芸術性と振り付けの減点 (E 審判団)

欠 点	0.10	0.30	0.50
<b>芸術的な演技</b>			
－演技全体を通して芸術性に欠ける			
・ 表現力	×		
・ 自信	×		
・ 個性	×		
－演技を通して役やキャラクターを演じることができない	×		
－演技全体を通して技と動きの一連のつながりがない	×		
<b>構成と振り付け</b>			
－動きと変化の創造性に欠ける	×		
－演技の構成において音楽と動きの関連性が不十分	×	×	
・ 音楽に不適當な動きを選択する。			
例：“タンゴ”の音楽、しかし“ポルカ”の動きをする。			
－床面全体の不十分な使用			
・ 直線、曲線の使用、および方向転換	×		
・ 床面に接する（胴体や腿や頭）動きがない	×		
－360度以上の片足上のターンがない		×	
－1回より多いリープ／ジャンプ／ホップの正面支持臥	(各)×		

## 音楽と音楽性

欠 点	0.10	0.30	0.50
ー音楽の編集（例えば、始まり、終わり、またはアクセントがない） ・音楽の構成がない	×		
ー音楽性 すべての動きは、選択された音楽に完全に一致しなければならない。 ・音楽の拍子、リズムおよびテンポに合わせるができない。 ・バックミュージック （バックミュージックとは、演技の始めと終わりのみ音楽に関連している場合のこと）	×	×	×
ー演技の終了で音楽と動きが一致しない	×		

### 13.6 種目特有な実施減点（E審判団）

欠 点	0.10	0.30	0.50 または それ以上
ー1回より多いアクロラインの前の両足上での静止	(各) ×		
ー停止（2秒）や過度な準備動作	(各) ×		
ーダンス系の技の前の過度な腕の振り	(各) ×		
ー全体を通して身体の姿勢が悪い ● 身体の姿勢、頭の位置および視線 ● つま先が伸びない、足が緩む、足が内向き ● 運動の大きさ（身体の動きを最大限に伸ばす）	×		
ー1回より多いランジ姿勢（アクロバット系）	(各) ×		
ー終末技を試みない			×

V T

追加	前とび1/2ひねりとび		Dスコア 2.40
	ロンドート後転とび		Dスコア 2.60
	ロンドート後ろとび1/2ひねり～前転とび		Dスコア 2.60
Dスコア 変更	前転とび～前方伸身宙返り1回ひねり		5.90⇒ 5.80
	前転とび～前方伸身宙返り11/2ひねり		6.30⇒ 6.20
	前転とび～前方かかえ込み2回宙返り		7.10⇒ 7.00
	かかえ込みツカハラとび11/2ひねり		5.10⇒ 4.90
	伸身ツカハラとび21/2ひねり		6.70⇒ 6.50
	ロンドート後転とび～後方かかえ込み宙返り11/2ひねり		4.90⇒ 4.70
	ロンドート後転とび～後方伸身宙返り21/2ひねり		6.50⇒ 6.30
	ロンドート後ろとび1/2ひねり～前方伸身宙返り1回ひねり		6.10⇒ 6.00
	ロンドート後ろとび1/2ひねり～前方伸身宙返り11/2ひねり		6.50⇒ 6.40
削除	前転とび～前方屈身宙返り1 1/2ひねり		-
	ロンドート後ろとび1/2ひねり～前方屈身宙返り1 1/2ひねり		-

U B

追加	2.104	前方支持回転(棒に接しながら)	A
	6.401	高棒～棒下振り出し～前方伸身宙返り1/2ひねり下り	D
変更	3.503	前振り出し～1/2 ひねり～1/2 ひねり背面とび越し(開脚)～高棒懸垂	 G⇒E
	3.304	高棒内向き、高棒懸垂～前振り出し～後方回転(かかえ込み、開脚)～下移動低棒浮支持	下線部削除 シンボル変更
	6.303	高棒～棒下振り出し1/2ひねり～後方宙返り(かかえ込み、屈身)下り[コマネチ]	 B⇒C
削除	(5.207)	低棒棒下振り出し(足裏支持)～上移動高棒懸垂1/2ひねり	 -

## B B

追加	1.201	片足踏み切り、前後開脚とび上がり(開脚は180度)	 B
	1.516	台の端へ、前方かかえ込み宙返り1/2ひねり	 E
	6.401	片足踏み切り側方宙返り、後方かかえ込み宙返り下り	 D
変更	1.105	台の斜めへ片足踏み切り、とび上がり前後開脚座(手の支持は認められる)	 下線部変更
	1.509	台の端へ、ロンダート、後ろとび1/2ひねり前方倒立回転	D⇒E 
	1.515	台の端へ、両足踏み切り、前方開脚伸身宙返り、縦向き着台	D⇒E 
	1.416	台の端へ、前方かかえ込み宙返り(縦向き、横向き)着台	C⇒D 
	1.516	台の端へ、前方屈身宙返り	D⇒E 
	1.517	台の端へ、ロンダート、手支持の前に3/4ひねりをした後転とび縦向き着台	D⇒E 
	1.716	台の端へ、ロンダート、後ろとび1/2ひねり前方かかえ込み宙返り	F⇒G 
	2.408	片足踏み切り、輪とび(開脚は180度)	C⇒D 
	2.411	縦向き、(両足、片足)踏み切り、かかえ込みとび11/2ひねり	C⇒D 
	2.512	縦向き、(両足、片足)踏み切り、ウルフとび11/2ひねり	D⇒E 
	3.208	伏臥(1回、11/2)ターン(手は交互に支えてもよい)	A⇒B 
(5.412)	(前方、側方)片足踏み切り、側方(かかえ込み、屈身)宙返り、横向き着台	下線部削除 	
削除	(2.404)	バタフライ	 -
	(5.411)	片足踏み切り、前方屈身宙返り	 -
	(5.313)	テンポ宙返り	 -
	(6.302)	前方宙返り(屈身)1 1/2ひねり下り	 -

F X

追加	1.106	両足踏み切り、屈身とび(腰角度は90度より深く)	 A
	1.206	両足踏み切り、屈身とび1回ひねり(腰角度は90度より深く)	 B
	1.110	(片足、両足)踏み切り、伸身とび1回ひねり	 A
	1.111	ねことび(膝は水平より上)	 A
	1.113	(片足、両足)踏み切り、かかえ込みとび(膝は水平より上)	 A
	1.114	(片足、両足)踏み切り、ウルフとび	 A
	4.104	手支持のないロンダート	 A
変更	1.202	両足踏み切り、前後開脚とび1/2ひねり	A⇒B 
	1.302	両足踏み切り、前後開脚とび1回ひねり	B⇒C 
	1.402	両足踏み切り、前後開脚とび11/2ひねり	C⇒D 
	1.306	1回の(前方、後方)バタフライ	B⇒C  A
	1.207	左右開脚屈身とびまたは左右開脚とび1/2ひねり	A⇒B 
	1.307	左右開脚屈身とびまたは左右開脚とび1回ひねり	B⇒C 
	1.407	左右開脚屈身とびまたは左右開脚とび11/2ひねり	C⇒D 
	1.309	片足踏み切り、輪とび(開脚は180度、前脚は床に平行)	B⇒C 
	1.211	ねことび1回ひねり	A⇒B 
	1.311	ねことび2回ひねり	B⇒C 
	1.312	片足踏み切り、始めから終わりまで片脚を前に伸ばして水平より上に上げた1回ひねりとび	B⇒C 
	1.213	(片足、両足)踏み切り、かかえ込みとび1回ひねり	A⇒B 
	1.313	(片足、両足)踏み切り、かかえ込みとび2回ひねり、または正面支持臥	B⇒C 
	4.601	前方かかえこみ2回宙返り1/2ひねり	E⇒F 
	5.802	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり	G⇒H 
	5.803	後方伸身2回宙返り1回ひねり	G⇒H 
	(5.206)	前とび1/2ひねり後方宙返り(かかえ込み、屈身、伸身)	下線部削除 
削除	(1.110)	(片足、両足)踏み切り、伸身とび11/2ひねり	 -
	(1.211)	ねことび11/2ひねり	 -
	(1.213)	(片足、両足)踏み切り、かかえ込みとび11/2ひねり	 -
	(1.114)	ウルフとび1/2ひねり	 -
	(1.214)	ウルフとび11/2ひねり	 -
	(4.301)	前方屈身宙返り(1回、11/2)ひねり	 -
	(5.206)	前とび1/2ひねり後方宙返り(伸身)	 -