

**INTERNATIONAL FEDERATION
OF AESTHETIC GROUP GYMNASTICS**



**IFAGG COMPETITION RULES
SHORT PROGRAM
Children categories
Junior and Women categories
ショートプログラム
チルドレンカテゴリー
ジュニア・ウーマンカテゴリー**

The IFAGG owns copyright of these rules.
Any use or changes of this document (total or partial)
without the consent of IFAGG is prohibited.

**Updated: January 1, 2024
Valid since: January 1, 2024
Valid until: December 31, 2025**

目 次

1. ショートプログラム.....	3
1.1. ショートプログラムの概略	3
1.2. 選手の構成人数.....	3
1.3. 演技プログラムの長さ.....	3
1.4. 音楽	3
1.5. 演技面.....	4
1.6. 選手の服装、ヘアとメイク	4
1.6.1. 服装.....	4
1.6.2. ヘアとメイク.....	5
1.7 規律	6
1.7.1. ドーピング	6
1.7.2. 選手およびコーチの規律	6
2. TVテクニカルバリュー	7
2.1. バランスの特徴	7
2.2. ジャンプとリープの特徴	7
2.3. ボディームーブメントの特徴	8
2.4. ステップ、スキップ、ホップ	8
2.5. アクロバットムーブメント	8
2.5.1. 禁止アクロバットムーブメント	9
2.6. フレキシビリティムーブメント	9
2.7. 必須テクニカル要素のリスト	10
2.7.1. 必須テクニカル要素ジュニア/ウーマンカテゴリー	10
2.7.2. 必須テクニカル要素チルドレン12-14歳カテゴリー	12
2.7.3. 必須テクニカル要素チルドレン8-10/10-12歳カテゴリー	13
2.8. TVテクニカルバリューの評価	14
3. AVアーティスティックバリュー	15
3.1. 構成における必須のアーティスティック要素	15
3.1.1. AGGの質 (1.5)	16
3.1.2. 構成 (1.7)	16
3.1.3. 音楽と表現 (1.0)	18
3.1.4. コラボレーション要素 (0.8)	20
3.1.5. ペナルティー	21
3.2. AVアーティスティックバリューの評価	21
4. EXE実施	22
4.1. 実施の必須条件	22
4.2. 実施の評価	23
5. 審判	25
5.1. 総則	25
5.2. 評価審判団	25
5.2.1. 評価パネル	25

5.2.2. 審判責任者	25
5.2.3. ラインジャッジ	26
5.2.4. タイムジャッジ	27
6. スコアリング	28
6.1. 総則	28
6.2. 各部門の得点の計算	28
7. ルール改正	28
付録1: AGGテクニック	29

1. ショートプログラム

1.1. ショートプログラムの概略

ショートプログラムの目標は、選手が持つAGGテクニック、筋肉の動きの両側性、体力的な能力を現わすことである。また、ショートプログラムは比較的簡単にAGG競技への取り組み方法を提示するものである。

- 必須要素が決まっている（2年間同じ必須要素のリストを使用）
- 演技プログラム全体を通して異なる動きグループのシリーズでなければならない
- 左右均等な動き（ボディームーブメント、ジャンプ、バランス→必須要素のリストを参照）
- リフトはしてはいけないが、ジュニア&ウーマンカテゴリーは特別な要件を満たす場合のみ許可されている
- ジュニア&ウーマンカテゴリーでは、アクロバット要素はなし

1.2. 選手の構成人数

1チームは、4-15人の登録選手で構成される。各競技会において演技面で演技できるのは:

- チルドレンカテゴリーは、4-14人の選手で構成
- ジュニア&ウーマンカテゴリーは、4-10人の選手で構成

➔ **EXEヘッドジャッジによる減点** : 選手の離脱または追加1選手につき -0.5 点

1.3. 演技プログラムの長さ

許可される演技プログラムの長さは、1分25秒-1分45秒である。

選手が演技面にてスタートポジションについた後、選手の動き始めからカウントが始まる。選手の動きが完全に終了した直後にカウントが終わる。

➔ 審判責任者によるペナルティーにより秒数が多くても、少なくとも完全な1秒につき -0.1点。2人のタイムジャッジの提示による。

演技面への入場は速やかに行わなければならない、音楽や余分な動きを伴ってはならない。

➔ **AVヘッドジャッジによる減点（過半数の審判員が認めた場合）** : 演技面への入場が速やかに行われず、音楽を伴っている、または余分な動きを伴っていることに対して-0.3 点

1.4. 音楽

ショートプログラムでは、規定の音楽テーマが決まっており、2年に一度変更される。

ジュニア/ウーマンカテゴリーの**2024-2025のテーマは、オペラ音楽**。オペラ公演などに使用されている音楽で、音楽の選択は自由であるが、その音楽が明確にそのテーマを示している必要がある。

オペラ音楽は、オペラのために作曲された、様々な種類のクラシック音楽である。古典オペラ、オペラ・シリアス、オペラ・ブッフア（18世紀に生まれたイタリアの喜劇オペラ）、オペラ・セリア（バロック式シリアス様式）またはオペレッタ（滑稽な、ゲームミュージック）。歌詞は様々な言語のものが可能。

これらのオペラ音楽のスタイルは使用が許可される。音楽の大部分は、クラシックオペラの形式であることが重要である。様々なオペラの編曲（ロック、コンテンポラリー、近代、モダンなど）は、その音楽の50%を超えない場合は許可される。

チルドレンカテゴリーの**2024-2025のテーマは、エスニック（民族）要素のある音楽**。伝統的なダンスや現代民族音楽、または文化を表す音楽で、例えばアフリカン、ケルト、オリエンタル、レゲエ、アフロ・キューバンなど、その他を含む。

1曲またはいくつかの曲を組み合わせて編曲することも可能である。声または言葉は音楽の一部として許可される。音楽は、選手の年齢カテゴリーにふさわしいものでなくてはならず、明確でわかりやすく構成され、つなぎの中断がなく、統一かつ完成されていなくてはならない。つながりのない断片的な音、不規則な音響は許されない。音楽の始まりには選手の動きを伴わない短いシグナル音や短いイントロは許可される。選手のいかなる声かけは許されないが、音楽に合った拍手、タップやその他類似したものは可能。

音楽は一つにまとまって録音され、主催者のリクエストしたフォーマットでなければならない。

以下の事項を電子音楽ファイルに明記すること：

- クラブネーム/グループネーム
- 国名
- 競技カテゴリー
- 音楽の長さ

主催者のリクエストによっては、作曲者の名前と音楽のタイトルを提供しなければならない。

各グループの伴奏音楽とともに演技は行われなくてはならない。

もしも、異なる音楽がかかった場合、そのグループの責任において直ちに演技を中断することができる。正確な音楽がかかり次第、演技を再開できる。

主催者側の責に帰する“不可抗力”の過失に限り、演技のやり直しが可能である。（例 停電、音響システムの不具合、など）演技のやり直しは審判員または上級審判員の承認がなくてはならない。

1.5. 演技面

競技面の大きさは、境界線も含む13m x 13mである。境界線は少なくとも5cm幅で明確に示されなくてはならない。

スタートとエンディングポーズを含む演技中、選手は演技面の外に出ることは許されない。

➔ **EXEヘッドジャッジによる減点**：境界線を越えて演技面外に触れた場合、そのつど0.1点。その減点はラインジャッジのプロポーザルによる。

1.6. 選手の服装、ヘアとメイク

1.6.1. 服装

選手の服装は、美しく競技スポーツにふさわしい、スカート付きまたはなしのレオタードまたはユニタードでなければならない。

競技用の服装は、同一（生地やスタイル）であり、チームのすべてのメンバーが同じ色でなければならない。しかしながら、模様のある生地や、裁断による多少のずれは許容される。競技用の服装は、演技の開始から終了までに変化してはならない。選手はハーフシューズを履いて演技をすることができる。

競技用の服装は、袖や襟ぐり、股ぐりより下の部分を除き、不透明な生地により仕立てられなくてはならない。襟ぐりは、前は胸の上部、肩甲骨の下限を超えてはならない。スカートの裁断は鼠蹊部と臀部を十分覆うようにしなければならない。競技用の服装は、動きを明確に見せるものでなくてはならず、実施の評価を妨害してはならない。

以下は許容される：

- レオタードの上または下に履く踵までの長さのタイツ
- レオタードまたはスカートに付いている小さな飾り（リボン、ラインストーン、バラ花飾りなど）。ただし、それは常に美的であり、演技の実施を妨げないもの
- 肌色のサポーターやテーピング
- 国旗の付きの小さなエンブレムやロゴは、競技規定に準ずるものでなくてはならない（最大サイズ30平方センチメートル）。エンブレムは試合用レオタードの上腕または腰部の部分に置くことができる

以下は許可されない：

- 帽子やその他のかぶり物
- 手首、足首または首に密着していない飾り
- 試合用レオタードに電飾をつける
- 手袋または手のひらまで伸びる袖
- スラックス

競技用の服装は宗教、国籍を害するまたは侮辱するものであってはならないし、政治的な姿勢を示すものであってはならない。

➔ **AVヘッドジャッジによる減点（過半数の審判員が認めた場合）**：宗教、国籍を害するまたは侮辱する服装または政治的な姿勢を示す服装に対して-0.3点

1.6.2. ヘアとメイク

選手の安全性を考慮して、髪の毛（ショートヘアを除く）は、しっかりと纏めておかなければならない。小さな髪飾り（束髪の回りにねじ込むことも可能）は、許可される（最大5x10 cm程度、頭皮より高さ最大1 cm）。また、同じヘアスタイルであること。選手のヘアスタイルは演技開始から終了まで変化してはならない。演技中にヘアスタイルが崩れた場合は、AVのペナルティーとなる。

解説：小さなヘアピンやラインストーンの落下はペナルティーにはならない

演技面を汚すヘアカラーは許可されない。

スポーツ競技として適切な、かつ美的なメイクは許可される。しかし、ショーや演技披露用のメイクではない。舞台メイク、顔に絵を書いたり、色を塗ったり、ラインストーンをつけること、キラキラ光るシャドー、ダークまたは不自然な色の口紅、またはカラーコンタクトレンズを使用することは許可されない。つけまつげは許可される（1cmを超えない長さ）

➔ **責任審判員による減点（過半数のAV審判員が認めた場合）**：服装やメイク違反の場合1選手に対して-0.1点、2選手またはそれ以上に対して-0.2点

➔ **責任審判員による減点（過半数のAV審判員が認めた場合）**：ヘアスタイルの崩れそのつど-0.1点、

➔ **責任審判員による減点（ラインジャッジによるプロポーザル）**：服装についての落下そのつど（髪飾り、ハーフシューズなど）-0.1点

➔ **責任審判員による減点（ラインジャッジによるプロポーザル）**：ヘアカラーによる演技面の汚れに対して1箇所につき-0.2点

1.7 規律

1.7.1. ドーピング

IFAGG一般規則を参照

IFAGGの競技会に参加する条件として、アンチドーピング規則に従わなければならない。すべての選手、コーチ、選手の支援に携わる者そして役員は、ドーピングルールを熟知していることが求められる。禁止薬物や方法など詳細はWADAのホームページで確認することができる：<http://www.wada-ama.org/>

1.7.2. 選手およびコーチの規律

競技に参加するすべてのチームは公式練習で演技を行わなければならない。**公式練習は、Aカテゴリー競技会のみ行われる**

もし、公式練習に参加できない場合は、そのチームは競技に参加することを禁止される（情状酌量すべき事情を除く、また審判責任者/IFAGG理事会が認めたときのみ）

競技に参加するすべてのチームとコーチはその他のチームに敬意を払い、他のチームの演技中に競技エリア外からの大きな声や音楽で審判団や観客を妨害してはならない。他のチームが演技面で演技している際、演技面外からの大きな声、または音楽を出すことは許されず、そのような場合はAVのペナルティーとなる。

選手は、演技面に入る寸前の場所でウォームアップをしてはならない。演技中、コーチと補欠選手は指定された場所に留まらなくてはならない。コーチと補欠選手は、演技面のすぐ近くに居てはならない。それは、AVのペナルティーとなり得る。

→ **責任審判員による減点**：コーチまたは選手の規律に対してそのつど-0.3点

どんな場合であっても、コーチ、チームリーダーまたは役員は、演技中に言葉であっても、サインであっても選手やチームとのコミュニケーションをとってはいけない。いかなる助言も演技中の実施に寄与した場合は、アーティスティックバリューにおいて減点される。

→ **責任審判員による減点**：いかなる助言に対して-0,3点

音楽に合った拍手、タップやその他類似したリズムカルな音以外、選手はいかなる声かけも許されない。声かけを行った場合、AVのペナルティーとなる。

→ **責任審判員による減点（過半数のAV審判員が認めた場合）**：そのつど-0,1点

その他の規律規定については、IFAGG 規律規定を参照

2. TVテクニカルバリュー

テクニカルバリューの最高得点は

- ジュニア/ウーマン：5.0点
- チルドレン：4.0点

テクニカルバリューは、すべてのチームに同一の必須要素（ボディームーブメントのテクニカルコンビネーション、ジャンプ/リープ、バランスとピルエット/ピボット）で構成される。全てのチームは必須要素のリストで指示された技術要素を演技しなくてはならない。

注意：すべての要素は記述された基準に従い実施されなければならない — 挿絵は見本に過ぎない！

リストにない要素を実施した場合は、その要素は自動的に（0）ゼロ点でカウントされる。

ショートプログラムの要点は、AGGテクニック、筋肉の動きの両側性、体力的な能力および異なるタイプのAGGのテクニカルコンビネーションを示すことである。

2.1. バランスの特徴

全てのバランスは明確に実施されなければならない。また以下の特徴にならなければならない：

- バランス中は形が固定され明確であること（“写真を撮るように”）
- 挙げている脚の高さが十分である
- バランス中または後においての身体のコントロールが良好である

イリュージョン：

肩とヒップラインが完全に360°の回転をすること。

ピボット：

- 形が固定され、最低360°の回転を伴うこと
- ダイナミックバランスにおける必須の回転が全ての選手に見られない場合は、バランスとしてカウントされない
- ピボット中に、両脚を曲げることは可能である

2.2. ジャンプとリープの特徴

ジャンプまたはリープは、以下の特徴にならなければならない：

- 跳躍中に形が固定され明確である
- 回転を伴うジャンプまたはリープ中に形が固定され明確である
- 跳躍中に十分な高さがある
- ジャンプ、リープ中またはその後で身体のコントロールが良好である
- 着地は軽くて穏やかである

2.3. ボディームーブメントの特徴

ボディームーブメントは、以下の特徴にならなければならない：

- AGGは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である
- 身体の一部の動きが身体全体に反映する
- 全てのボディームーブメントシリーズ（BMS）は、滑らかでかつ連続性を強調したもの、そして一つの動きから次の動きへと自然に流れ、まるでその前の動きから生み出されたように実施しなければならない。また腕の動き（スウィング、押す、波動、八の字など）または異なる種類のステップ（リズムカルなステップ、ウォーキング、ランニングなど）を伴い実施することもできる

A--BMシリーズ	(2 ボディームーブメント)
B-BMシリーズ	(3 ボディームーブメント)
C-BMシリーズ	(4 ボディームーブメント)

基礎のボディームーブメント：

- ボディーウェーブ
- ボディースウィング
- ベンディング
- リーン/ランジ
- ツイスティング
- コントラクション
- リラクゼーション

各ボディームーブメントの特徴は、付録を参照

2.4. ステップ、スキップ、ホップ

ステップ、スキップまたはホップシリーズは、選手たちの機敏な能力を発達させるものでなくてはならない。ステップ、スキップまたはホップシリーズの実施は、良好な技術や調整力を示さなくてはならず、またその実施はリズムカルに行われなくてはならない。

例えば：

- ウォーキングやランニングのバリエーション
- 異なる種類のダンスステップのバリエーション（例：ワルツ、ポルカなど）
- 民族ダンスのスキップやホップのバリエーション

2.5. アクロバットムーブメント

アクロバット要素とは、片手または両手や頭部のサポートにより、または空中において選手の身体が床に対して垂直に逆さま(頭部-両肩-腰部のライン)となる回転のことである。

- 床に対して垂直に逆さま(頭部-両肩-腰部のライン)とならない回転を含むプレアクロバット要素は許可される

注意：空中回転でない前転や後転は、ボディームーブメントとしてカウントされる。従って、アクロバット要素としてはみなさない。

アクロバットムーブメントでは、選手は良好な筋肉コントロール、調整力および軽快さを示さなくてはならない。

アクロバットムーブメントは、流れるように自然に演技構成に組み込まれなくてはならない。

全てのアクロバット要素は、選手の機敏さ、スキル、正確な技術により実施されなくてはならない。

例えば：

- 側転（全ての種類の）は、垂直の形で止まることなく行う

2.5.1. 禁止アクロバットムーブメント

以下のアクロバットムーブメントは、構成上のいかなるパートにおいても禁止されている：

- 手、頭、肘による倒立
- 空中でのあらゆるアクロバットムーブメント

2.6. フレキシビリティムーブメント

フレキシビリティムーブメントは、きれいなラインや大きさ、また良好なコントロールを示さなくてはならない。その動きは、良好な技術と健康的観点を考慮して実施されなければならない、また柔軟性と力強さのバランスをも示す必要がある。動きの形は明確に見えなければならない。

演技構成においては、選手たちの前方ラインの股関節の柔軟性を示さなければならない。前後開脚では、左右両方の開脚を行う必要がある。開脚度は180°でなければならない。

例えば：

- 前方ライン：-
 - 床上での前後開脚
 - 手で支持あり、または支持なしでの開脚度180°の前方バランス
 - 開脚度180°の前後開脚リープ

2.7. 必須要素のリスト

2.7.1. 必須テクニカル要素ジュニア/ウーマンカテゴリー

1. リープ/リープシリーズ (0.3) : 左足で踏切、右脚が90°前方に挙げた鹿ジャンプ+ボディームーブメント (45°前方にリーン) を含んだガブリオール (45°) の2つのジャンプ/リープが含まれるシリーズ。2つジャンプ/リープの間は2歩の補助ステップを行ってもよい。



2. バランスシリーズ (0.3) : 右脚を後方に挙げ (最低90°) さらに上体を前方へ傾けた (水平面) スケールバランス+軸足を変えるための (足を閉じず) 1ステップ+左脚を90°以上に挙げ、挙げた脚と同じまたは異なる片手または両手の支持による、上半身と軸足を伸ばした前方バランス (挙げた脚は曲げることもできる)

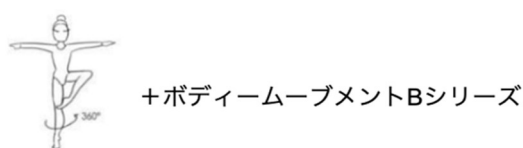


コンビネーションシリーズ : コンビネーションシリーズに含まれるボディームーブメントシリーズは必ず最低3つのボディームーブメントを含まなければならない。

3. リープ/ジャンプ+バランス (0.3) : 左脚を前方に挙げたコサックジャンプ+1ステップ+上体を前方に傾け、90°以上に右脚を前方に挙げ、軸足を曲げたバランス



4. 360°ピボットターン+ボディームーブメントBシリーズ (0.5) : パッセポジション (右または左のパッセポジションにて、あらゆる方向のローテーションが可能) +最低3つの自由選択のボディームーブメントを含むボディームーブメントシリーズ



5. リープ+ボディームーブメントBシリーズ (0.5) : ジュッテアントルナン (右脚が前方開脚リープにて、最低135°の開脚度) +最低3つの自由選択のボディームーブメントを含むボディームーブメントシリーズ



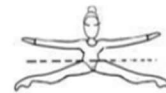
6. ボディームーブメントBシリーズ+バランス (0.5) : コントラクションから始まる最低3つの自由選択のボディームーブメントを含むボディームーブメントシリーズ+左脚を左手で支持し、開脚度が90°以上で両足を伸ばし、上体が垂直または左に傾けた側方バランス

コントラクションを含むボディームーブメントBシリーズ+



7. **ボディームーブメントBシリーズ+ジャンプ/リープ (0.5)** : ボディームーブメントBシリーズ+ジャンプ/リープ (0.5) : ツウィスティングから始まる最低3つの自由選択のボディームーブメントを含むボディームーブメントシリーズ+アッサンブレから上体を垂直または前方に傾け、両脚を伸ばすまたは片脚を曲げた、最低135°の側方開脚ジャンプ

ツウィスティングを含むボディームーブメントBシリーズ+



ボディームーブメントシリーズ :

最低3つのボディームーブメントを含んだボディームーブメントシリーズ (シリーズ中のボディームーブメントの順序は自由)

8. **高さの変化を含むボディームーブメントBシリーズ (0.4)** :

- 高さの変化については、選手全員がボディームーブメントを床レベルと起立レベルで最低1つずつ実施されなければならない

9. **移動を含むボディームーブメントCシリーズ (0.5)** :

- 移動については、選手全員が最低 1.5 メートル明らかに動かなければならない。移動とは、演技面で場所を変えるということである。それは、ステップや転がるなどで行うことができる

10. **2つの異なるトータルボディーウェーブ (各0.3 = 0.6)**

11. **2つの異なるトータルボディースウィング (各0.3 = 0.6)**

必須要素のウェーブとスウィングは、ボディームーブメントシリーズまたはコンビネーションシリーズに含むことも可能

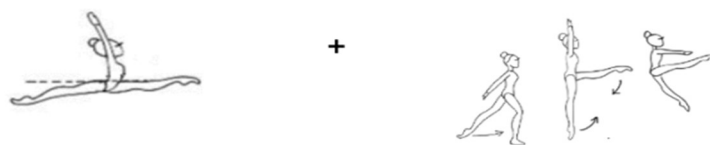
注意！演技構成中の規定要素の順序は自由

2.7.2 必須テクニカル要素チルドレン 12-14 歳カテゴリー

1. リラクゼーションを含むボディームーブメント A シリーズを 1 つ (0.3)
2. コントラクションを含むボディームーブメント B シリーズを 1 つ (0.4)
3. リーンとベンディングを含むボディームーブメント C シリーズを 1 つ (0.5)
4. 単独のリープ/ジャンプ (0.2) : タックジャンプ/リープ 360° (あらゆる方向のローテーションが可能)



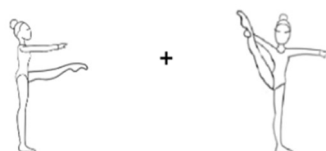
5. リープ/ジャンプシリーズ (0.3) : 最低 135°の開脚度、左脚が前方開脚リープ+右脚を始めに挙げるシーザーリープ (90°の開脚度) の 2 つのリープ/ジャンプを含むシリーズ。2 つのジャンプの間は 1 歩または 3 歩の補助ステップを行ってもよい。



6. ダイナミックバランス (0.2) : パッセピボット 360° (右または左のパッセポジションにて、あらゆる方向のローテーションが可能)



7. バランスシリーズ (0.3) : 左脚を 90°前方に支持なしで挙げたバランス+軸足を変えるための (足を閉じず) 1 ステップ+右脚を 135°以上に挙げ、片手または両手支持による側方バランス



8. ステップ、スキップ、ホップシリーズ (0.3) : 6 歩以上で、2 つの異なるタイプを含み、移動を伴うシリーズ
9. アクロバットムーブメント (0.2) : 自由選択
10. コンビネーションシリーズ (0.5) : 必ず 1 つのボディームーブメント+他の要素 (バランスまたはリープ/ジャンプ) で構成しなければならない

可能な組み合わせ :

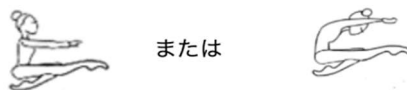
- ボディームーブメントシリーズ+リープ/ジャンプ
- ボディームーブメントシリーズ+バランス
- リープ/ジャンプ+ボディームーブメントシリーズ
- バランス+ボディームーブメントシリーズ

11. 前後開脚 (右脚前&左脚前) でのフレキシビリティムーブメント 2 つ (各 0.1=0.2) - 他の必須要素に含むことも可能
12. トータルサイドボディーウェーブ (0.3) - 必須要素のボディームーブメントシリーズに含むことも可能
13. トータルサイドボディースウィング (0.3) - 必須要素のボディームーブメントシリーズに含むことも可能

注意! 演技構成中の規定要素の順序は自由。技術的価値がカウントされるためには、チームの三分の二の選手が必須要素を適切に実施する必要がある。

2.7.3 必須テクニカル要素チルドレン 8-10/10-12 歳カテゴリー

1. リーンを含むボディームーブメント A シリーズ (0.3)
2. ベンディングを含むボディームーブメント B シリーズ (0.4)
3. ツウィステイングを含むボディームーブメント C シリーズ (0.5)
4. 単独のリープ/ジャンプ (0.2) : アッサンブレから右脚が前方のコサックジャンプ、上体は垂直または前方にベンディング



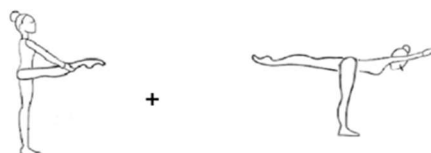
5. リープ/ジャンプシリーズ (0.3) : 左脚が前方の鹿ジャンプ+右脚 90°に挙げたパッセリープ、BM を含むことも可能。2つのジャンプの間は1歩または3歩の補助ステップを行ってもよい。



6. 単独バランス (0.2) : 左脚を左手で支持し、開脚度が 135°以上で、上体を垂直または右に傾けた側方バランス



7. バランスシリーズ (0.3) : 右脚を最低 90°前方に挙げ、支持のあるバランス+軸足を変えるための (足を閉じず) 1ステップ +左脚を後方に挙げ (最低 90°) さらに上体を前方へ傾けた (水平面) スケールバランスの2つのバランスを含むシリーズ



8. ステップ、スキップ、ホップシリーズ (0.3) : 6歩以上で、2つの異なるタイプを含み、移動を伴うシリーズ
9. アクロバットムーブメント (0.2) : 側転 (あらゆるタイプ)
10. コンビネーションシリーズ (0.5) : 必ず1つのボディームーブメント+他の要素 (バランスまたはリープ/ジャンプ) で構成しなければならない

可能な組み合わせ :

- ボディームーブメントシリーズ+リープ/ジャンプ
- ボディームーブメントシリーズ+バランス
- リープ/ジャンプ+ボディームーブメントシリーズ
- バランス+ボディームーブメントシリーズ

11. 前方の床上での前後開脚 (右脚前&左脚前) のフレキシビリティムーブメント 2つ (各 0.1=0.2) - 他の必須要素に含むことも可能
12. 前方のトータルボディームーブメント (0.3) - 必須要素のボディームーブメントシリーズに含むことも可能
13. 前方のトータルボディームーブメント (0.3) - 必須要素のボディームーブメントシリーズに含むことも可能

注意! 演技構成中の規定要素の順序は自由。技術的価値がカウントされるためには、チームの三分の二の選手が必須要素を適切に実施する必要がある。

2.8. TVテクニカルバリューの評価

TV審判団は、演技構成における技術要素をカウントし、評価する。

技術要素は、同時に、カノンで、または短時間のうちに実施されなくてはならない。演技中で同じ要素が複数回繰り返された場合、1回のみカウントされる。

チーム全体が技術要素を高い質で行わなければ、難度としてのテクニカルバリューは考慮されない。

ジュニア/ウーマンカテゴリー：

もしも、1選手またはそれ以上が技術要素を完全に行えない場合は、その要素の得点はカウントされない。

チルドレンカテゴリー-：

技術的価値がカウントされるためには、チームの三分の二の選手が必須要素を適切に実施する必要がある。

3. AVアーティスティックバリュー

AGGにおける哲学は、合理的で自然な運動を伴った調和のとれたリズムカルでダイナミックな動きに見られ、またその動きは流れるようになめらかに行われる。AGGは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。

全てのカテゴリーにおいて、AVアーティスティックバリューの最高得点－5.0点

AVアーティスティックバリューの評価は、ショートプログラムのAV減点表で行う

ショートプログラムにおいては、すべてのチームが同一の音楽テーマを用いる。アーティスティックバリューの審判団は、チームがどのように演技構成を通し、AGG技術をその音楽テーマに合わせ表現するかを評価する。

3.1. 演技構成における必須のアーティスティック要素

AVアーティスティックは以下のように成り立つ：

アーティスティックバリュー (AV)			
最高 5.0 点			
AGGの質 最高 1.5 点	構成 最高 1.7 点	表現と音楽 最高 1.0 点	コラボレーション要素 最高 0.8 点
<ul style="list-style-type: none"> ● AGGテクニック 0.5点 ● ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの滑らかさ 0.5点 ● 連続性 0.5点 	<ul style="list-style-type: none"> ● 調和 0.1点 ● 演技構成の多様性 <ul style="list-style-type: none"> -方向と高さ 0.3点 -空間の使用とフォーメーション 0.5点 -移動 0.3点 -ボディームーブメント 0.1点 ● テンポと強弱 0.4点 	<ul style="list-style-type: none"> ● 演技の特徴とスタイル 0.2 点 ● 表現力豊かなボディーランゲージ 0.2点 ● 音楽 0.6 点 	<ul style="list-style-type: none"> ● チームでのシンクロしたムーブメント要素 0.2点 ● リフトを含まないペア/トリオの連携動作 0.2 点 ● リフトを含まないチーム全体での連携動作 0.2 点 ● チームでのカノン要素 0.2点
ペナルティー			

3.1.1. AGGの質 (1,5)

AGGテクニック

AGGにおける哲学は、合理的で自然な運動を伴った調和のとれたリズムカルでダイナミックな動きに見られ、またその動きは、自然な呼吸を伴いながら流れるようになめらかに行われる。AGGは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。

演技の中で AGGの哲学に沿ったトータルボディームーブメントテクニックを実施されなければならない。

AGGテクニックを伴ったボディームーブメントとボディームーブメントシリーズは演技構成の中で明確に実施されなければならない。

AGG テクニックの減点：

- 演技構成でトータルボディームーブメントテクニックが実施されていない：
 - 演技の部分的において -0.3 点
 - 演技全体において -0.5 点

ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの滑らかさ

ムーブメントとムーブメントシリーズの間は滑らかに自然と繋がれるべきである。1つのムーブメントから次のムーブメントへと前のムーブメントから動きが作られたかのように動きの流れが続き、連続性を強調するようにムーブメントが繋がっていないなければならない。

演技では、それらの繋ぎが切れないように要素や要素のシリーズを実施されなければならない。

ムーブメントとムーブメントシリーズの繋ぎの減点：

- ムーブメントとムーブメントシリーズが前の動きからまたは次への動きへと滑らかで自然と繋がっていない：
 - 演技の部分的において -0.3 点
 - 演技全体において -0.5 点

連続性

演技の始まりから終わりまで連続性を見せなければならない。演技の中のあらゆる部分で連続性を乱す、または途切らず部分は連続性の減点となる。

連続性の失敗では粗末な繋ぎ、リフトまたはプレアクロバットの実施、粗末または非論理的な要素の繋ぎ（例：ありふれたランニング）、要素において逆さまで頭部-両肩-腰部のラインが垂直で形が固定されるなど。

- 連続性の減点：
 - 演技において非論理的な繋ぎ -0.1 点/そのつど
 - 演技において選手の静止 各 -0.1 点/そのつど

注意：連続性では最高 0.5 点減点できる！

3.1.2. 構成 (1,7)

調和

演技構成は変化に富んでいたとしても、演技の始まりから終わりまで全体的な統一性がなくてはならない。演技構成のそれぞれのパートは、ばらばらに見えてはいけない。

演技構成の構造や様式を分断することは許されない。構成の実質的な筋は壊してはならない。

演技構成に特別な意味合いを持たせる異なる種類のソロやカノンの主たるものであってはならない。同時性またはそれに類似する技術とチームとしてのまとまりが演技の大半を占めなければならない。

調和性の減点：

- 演技構成の全体的な統一性がない -0.1 点

演技構成の多様性

演技構成全体の構造は、多彩で多様性がなければならない。演技構成の多様性、異なる方向、異なる面や高さ、フォーメーションと空間の使用における多様性、移動やボディムーブメントの多様性が含まれる。

異なる身体要素グループ(ボディムーブメント、バランス、ジャンプ)の使用が多様であり、演技中に均等に調和がとれていなくてはならない。

面、方向、高さにおける多様性

演技の中で、異なる方向（前方、後方、横方向、対角面、斜線）、異なる面と高さ（低い：例 床面、高い：身体の高さを伴う立位の姿勢、またはジャンプ中の空中；中程度の高さ：低いと高いの中間 一例 膝立ちや両足を曲げた状態でのリーン）が示されなければならない。

チーム全体が演技で全ての高さによるムーブメントとシリーズを実施されなければならない。チーム全体が同時に異なる方向、面、高さを実施されなければならない。同じ方向、面、または高さでの演技は最高10秒まで実施することができ、それ以降はすぐに変える必要がある。

面、方向、高さにおける多様性の減点：

- 10 秒以上方向、面、または高さが変わらない -0.1 点/そのつど
- 必要な全ての基準を見せていない（方向、面、高さ） -0.1 点/そのつど

注意：面、方向、高さにおける多様性では最高 0.3 点減点できる！

空間と使用とフォーメーションにおける多様性

演技面の全てのエリアを使用する必要がある。フォーメーションは大きさや場所が様々でなければならない。6つ以上の幾何学的な様々なフォーメーションを含む必要がある。大きさや方向のみが異なるフォーメーションは、異なるフォーメーションと見なされない。

演技中に同じフォーメーションや、または同じ場所を重複使用してはならない（=3回以上の使用）。同じフォーメーションまたは場所の使用は1回につき最高10秒までで、それ以降はすぐに変える必要がある。

フォーメーションと空間の使用における多様性の減点：

- 10 秒以上フォーメーションが変わらない -0.1 点/そのつど
- 同じフォーメーションの重複使用 (3回以上) -0.1 点/そのつど
- 演技面で使われていない部分がある -0.1 点
- 幾何学的な様々なフォーメーションが 6つ以下である -0.1 点

注意：フォーメーションと空間の使用における多様性では最高 0.5 点減点できる！

移動の多様性

演技面でのある場所からの移動は、滑らかで論理的な理由によって行わなければならない。ステップ、転がりやリブジャンプなどで移動できる。移動は、良好な技術で異なるスタイルや種類で移動しなければならない。

ステップで移動する場合は、ありふれたランニングや、様式に一貫性のないステップを移動に含むことはできず、またそれは顕著であってはならない。また、演技で同じ移動方法を重複（3回以上）してはならない。

移動の多様性の減点：

- 論理的な理由でない移動 (非論理的な場所の移動) -0.1 点/そのつど
- 同じ移動方法の重複(3回以上) -0.1 点/そのつど

注意: 移動の多様性では最高 **0.3 点減点**できる!

ボディームーブメントの多様性

演技構成には異なる種類のボディームーブメントやボディームーブメントシリーズを含む必要がある。類似するボディームーブメントまたはムーブメントの種類を重複してはならない。

多様性は以下のように示される：

- 全ての種類のボディームーブメントは、形を変化させて示すことができる
- 異なる面や高さ、または異なる力やテンポによって示すことができる
- ステップを伴って、または伴わずに示すことができる

ボディームーブメントにおける多様性の減点：

- 必須の基準を満たしていない -0.1 点
- 類似するボディームーブメントが重複されている -0.1 点

注意:ボディームーブメントにおける多様性では最高 **0.1 点減点**できる!

テンポと強弱

- **演技構成の中のテンポの速い部分と遅い部分**
 - 演技構成におけるテンポの変化 演技構成におけるテンポの多様性は明確でなければならない。演技構成では、**明確なテンポの速いパートを1つ以上 と明確なテンポの遅いパートを1つ以上**示さなければならず、選手は異なるテンポで演技を行う必要がある。
- **演技構成の中のテンポの強い部分と柔らかな部分**
 - 演技構成における強弱の変化 強弱のある演技構成でなければならない。演技構成では、**明確な強いパートを1つ以上と明確な柔らかなパートを1つ以上**示さなければならず、そして選手は、様々な強弱のテンポの中で演技ができなければならない。

テンポと強弱の減点：

- 1つの速いパートが完全に欠如 -0.1 点
- 1つの遅いパートが完全に欠如 -0.1 点
- 1つの強いパートの完全なる欠如 -0.1 点
- 1つの柔らかなパートの完全なる欠如 -0.1 点

3.1.3. 表現と音楽 (1,0)**演技構成の特徴とスタイル**

演技構成は、明確な特徴やスタイルを示さなければならない。その特徴やスタイルは、演技構成全体を通して貫かれていなければならない。演技構成のアイデアや雰囲気は、一貫した統一性でその特徴とスタイルを示さなければならない。

演技の特徴とスタイルの減点：

- 演技の特徴とスタイルが欠けている：
 - 演技の部分的において -0.1 点
 - 演技全体において -0.2 点

表現力豊かなボディーランゲージ

演技構成全体を通して表現力豊かでなくてはならない。演技構成のアイデアや表現力は一貫性のあるまとまり (表現は構成の一部であり単独ではない)を形成しなければならない。表現は個別の不自然な表現ではなく、ムーブメントの動きやムーブメントシリーズを通して表現力を豊かにしなければならない。

演技構成は芸術的なアピールをしなければならず、それは体操的表現の動きと様式の中に示すことができる。表現力豊かなボディーランゲージでは、チームの技能レベルや年齢カテゴリーにふさわしいものでなければならない。表現は様式にふさわしく自然であるべきである。大げさな顔の表情は自然とは考えられず、AGGにはふさわしくない。

表現力豊かな身体言語の減点：

- 身体言語が表現豊かでないまたは AGG にふさわしくない：
 - 演技の部分的において -0.1 点
 - 演技全体において -0.2 点

音楽

音楽は、演技構成のアイデアと表現に一致していなければならない。演技構成では、ムーブメントや様式が音楽のリズムにぴったりと合っていないと合っていないと合っていないと合っていない。選手の動きは音楽と一体感があり、音楽のテンポや雰囲気が変われば、それを構成や演技に反映させなければならない。

演技構成は、例えば音楽のアクセントやメロディーを使って、音楽の構造を補う必要がある。さらに、リズムとメロディーの使用や音楽の様々な色合いと効果を演技構成に示す必要がある。単なるBGMは許可されない。

音楽の構成は、テンポや強弱の多様性が必要である。音楽には少なくとも1つの速いパート、少なくとも1つの遅いパート、少なくとも1つの強いパート、少なくとも1つの柔らかなパートが必要である。

音楽のテーマ、様式、難易度のレベルは、選手の年齢層にふさわしいものでなければならない。そのチームは、選択した音楽を表現する能力を発揮しなくてはならない。

音楽は統一性がなければならない。もしも、音楽が異なる音楽の作品から編集される場合、異なるテーマや様式を繋げて共存させることで最大限に統一性を持たせる必要がある。音楽に間ができる、繋ぎが不十分であることは許可されない。音楽の編集は良質でなければならない。

音楽には効果音を加えることができるが、不快な刺激を与えたり、その音により曲が切断されたりすることはできない。音楽の最後は、唐突に途切れて終わってはならない。音楽は選手の最後の動きより前、または後に終了してはならない。

音楽の減点：

- 音楽が演技構成をサポートしていない (BGMになっている)：
 - 演技構成の一部において -0.1 点
 - 演技構成の大部分において -0.2 点
- 音楽が多様でない -0.1 点
- 音楽がそのチームにふさわしくない -0.1 点
- 音楽が選手の最後の動きの前後に終了する -0.1 点
- 繋ぎの悪い音楽 (論理的でない繋ぎ、繋ぎが不十分、関連性のない効果音、音楽の最後が突然終わるなど) -0.1 点/そのつど

注意:音楽は、最高0.6点減点できる！

音楽のペナルティー：

- 音楽が必須の音楽テーマと不適合 -0.5 点

3.1.4. コラボレーション要素 (0,8)

演技構成は、リフトなしのチームコラボレーション、リフトなしのペア／トリオコラボレーション、チーム全体でシンクロした連係動作、チーム全体でのカノンを含まなければならない。

各要素は最大1回カウントされ、追加のチーム要素を行ってもカウントされない。演技構成には、その他のコラボレーション要素を含むことはできるが、AVアーティスティックバリューとしてのコラボレーション要素にはカウントされない。

実施に成功したコラボレーション要素は0.2点。各要素の実施は、優れたテクニックを伴って行う必要がある。実施の大きなミス（-0.3点以上のミス）を伴って行われた場合は、その要素は評価されない。

コラボレーション要素	最高回数	そのつどの得点	最高得点
リフトなしのチームコラボレーション	1	0.2	0.2
リフトなしのペア／トリオコラボレーション	1	0.2	0.2
チーム全体でシンクロした連係動作	1	0.2	0.2
チーム全体でのカノン	1	0.2	0.2
			0.8

リフトなしでのチームコラボレーション

チームの連携動作とは選手全員での協力し合うことである。選手が互いの物理的な接触（フィジカルコンタクト）することや選手の上、中、下を通過することでチームの連携動作を実施できる。チームにいる選手全員が連携動作に明確に参加しなければならない。サブグループなどに分かれてチーム全体での連携動作は実施できない。

1名またはそれ以上の選手を支持することは可能だが、チーム全体での連携動作ではリフトを行うことは禁止である。

リフトなしのペア／トリオコラボレーション

チーム全体が、ペアまたはトリオの連携動作を同時または短い間に実施されなければならない。ペアまたはトリオの動きは異なってもいい。ペア／トリオの連携動作は選手が互いの物理的な接触（フィジカルコンタクト）することや選手の上、中、下を通過することで実施できる。

チーム全体でシンクロした連係動作

チームでのシンクロしたムーブメント要素とは、ムーブメントやムーブメントシリーズをチーム全体で同時に一連のシンクロした動きを実施することである。チーム全体で、全く同じ動きのボディームーブメントや ボディームーブメントシリーズ、ボディームーブメント含むダンスステップなどが実施されなければならない。シンクロしたムーブメント要素の長さは、最低 5 秒/8 カウントである。

チームは、シンクロしたムーブメント要素中、移動やフォーメーションを変えることは可能だが、選手全員が同じ方向と高さでなければならない。

チームでのシンクロしたムーブメント要素では、ジャンプ、リープ、 バランスやリフトを実施してはいけない。

チーム全体でのカノン

カノン要素では、全く同じ一連のムーブメントやムーブメントシリーズが選手全員によって均等な時間空間で繰り返されるものである。少なくとも3つのインターバルが必要になり、短時間で行わなければならない。

チーム全員がカノン要素に参加しなければならない。ムーブメントは身体全体を使って行わなければならない。

コラボレーション要素の減点：

あらゆる種類のコラボレーション要素の欠如： -0.2 点 / そのつど

3.1.5. ペナルティー

リフトとコラボレーション

構成の中で、選手を持ち上げること（他の選手たちによって一人の選手の体重が完全に支えられる、または床から離れる）は含むことはできない。

例外：ジュニア&ウーマンカテゴリー：選手間の接触を失わないリフトが1回のみ(加点なし)許可される。リフトにより持ち上げられる選手はアクティブでなければならない（リフトされる選手は自発的な力を伴って挙がる）、また選手を投げ上げることはできない。

どのような場合でも、リフトまたは連携動作中に選手は他の選手の上に踏みつけて上がることはできない。

➤ 禁止リフト -0.5/そのつど

アクロバティックムーブメントージュニア/ウーマンカテゴリー：

演技構成には、リフト中であつたとしても、アクロバットムーブメントを含むことはできない。

アクロバットムーブメントとは、片手または両手や頭部のサポートにより、または空中において選手の身体が床に対して垂直に逆さま（頭部ー両肩ー腰部のライン）となる回転のことである。

- 選手の頭部ー両肩ー腰部のラインが床に対して垂直に逆さまにならないプレアクロムーブメントは許可される。
- 注意：空中での回転を伴わないサマーソルト（前方または後方）はボディームーブメントの一つとしてカウントされ、アクロバットムーブメントにはならない。

➤ 禁止動作/リフト -0.5 / そのつど動作/リフト

3.2. AVアーティスティックバリューの評価

AVアーティスティックバリューの最高得点ー5.0点

演技が行われている最中に、演技内容とAV必須要素を逸脱する一つ一つのミスに記載する。

審判人は、演技が終了したら以下のことを行う：

- AV減点表を見ながら、各要素の最高得点からミスとコレボレーションの欠如を減点する
- 各必須要素をカウントし、そのチームの合計点を導き出す
- 必要な場合は、記載したペナルティーを提示する

4. EXE実施

4.1 実施の必須条件

1. 実施においては、統合され同時性を伴っていないなければならない。
2. チームのすべての選手は、同じ要素を同時または連続して、または短時間で行わなければならない。
3. AGGの技術が顕著でなければならない。すべての動きや動きのコンビネーションは、総合的な動きの技術によって行わなければならない。動きの移行やフォーメーションの移行において流れるように行わなければならない。総合的な動きの技術において先行する動きは、身体中心から腰が後方へまたは中心へと各身体部分へ反響する。動きは一つの動きから次の動きへと結びつけられている。
4. 実施においては、良好な技術、良好な伸張、動きの正確さ、運動における筋肉動作の変化（軽さや、強さ）の多様性、フォーメーションや動きの移行における緩和と緊張や正確さにおける優れた技術を見せなくてはならない。
5. 実施においては、良好な身体姿勢、調整力、バランス、安定感、リズム感を見せなければならない。
6. 実施においては、柔軟性、調整力、体力、速さ、筋肉コントロール、持久力のような運動能力を見せなければならない。
7. 実施においては、表現力と美的なアピールを行わなければならない。そして、すべての動きは年齢カテゴリーに合っていないと見なされる。
8. 選手は音楽の強弱やリズムに従って実施を行わなければならない。
9. 最初と最後のポーズは実施の一部とみなす。
10. すべての要素は健康的な観点を考慮して実施されなければならない：両肩とおしりのライン、支持脚、姿勢、左右均等な動き（チーム全体での利き脚でない方の脚で行う最低1つのバランス、チーム全体での利き脚でない方の脚で行う最低1つのジャンプ）

4.2 EXE 実施の評価 0,0 – 10,0

欠点の要素とタイプ	減点 (そのつど/その要素、特に指定ない限り)		
	小欠点: -0.1	中欠点: -0.2	大欠点: -0.3
姿勢と身体を支えるラインおよび健康的な観点	-不正確な身体を支えるライン (例えば、支持脚 (バランスにおける) または両肩とおしりのライン) -姿勢欠点		- ジャンプの着地において後屈状態が続く - リフト中、リフトされている選手の明確な姿勢欠点または支持ラインの欠如
基本的な体操技術	-不十分な伸張動作 -実施におけるわずかなずれ -滑らかさ/連続性の欠如 -軽快さの欠如	-	-
バランスの喪失(あらゆる動きにつき) :	余分な動きを伴って (そのつど/各選手)	ホップを伴って (そのつど/各選手)	手や足をつく、身体の一部で支える (そのつど/各選手)
統一性	-同時性の欠如 -不正確な面、高さ、方向 -動きと音楽リズムのずれ -不正確なフォーメーション	-	-
選手間の衝突	-実施への妨げなし、またはわずかな妨げ	-1 選手への明確な実施の妨げ	-2 選手またはそれ以上の選手への明確な実施の妨げ
身体特性: -演技全体を通しての身体特性における欠如 (柔軟性、持久力など)	わずかな欠如 (グループ全体/各分野)	明確な欠如 (1-2 選手/各分野)	明確な欠如 (グループ全体/各分野)

欠点の要素とタイプ	減点 (そのつど/その要素、特に指定ない限り)		
	小欠点: -0.1	中欠点: -0.2	大欠点: -0.3
ボディームーブメント: -不正確な技術 -基本的なボディームーブメントの特性を表していない	わずかな欠点	部分的に不正確な技術	全体的に不正確な技術
ジャンプ/リープ: -不正確な技術 -基本的なジャンプ/リープの特性を表していない(形が固定しない、大きさがなく、不十分な身体コントロール、重たい着地)			
バランス: -不正確な技術 -基本的なバランスの特性を表していない(形が固定しない、大きさがなく、不十分な身体コントロール、不正確な回転)			

あらゆる動きにおける転倒	-0.4 各選手/そのつど
リフトの失敗	リフトをし損なう: -0.5 そのつど 選手がリフトから落ちる: -0.5 そのつど
AGGの技術: -AGGテクニックの欠如	-0.3 演技全体

実施の最高得点は、10,00点

実施のペナルティー（責任審判による）：1選手の欠如につき-0,5点

EXE審判団は、実施された演技を評価し、実施におけるミスをカウントする。

全ての審判は互いに独立して得点を出さなくてはならず、以下の手順に従わなければならない：

- 実施におけるミスをカウントして、実施最高点10.00点よりそれらを引く
- 最終得点を計算する

5.1 総則

すべての審判員は、IFAGGライセンスを必ず保有していなければならない。

IFAGG事務局が審判ライセンスの登録に関わる認可を管理する。

IFAGGトロフィーおよび大陸選手権における審判員リスト、審判責任者、上級審判員の選出は、IFAGG理事会によって行われる。

出場チームの演技振り付け師またはコーチは、そのチームが参加するカテゴリーの審判には入れない。

5.2 審判団

5.2.1 審判パネル

審判パネルは6-12名と審判長1名で構成される。

審判団は、3つのパネルに分かれる：

- TVテクニカルバリュウ2-4名
- AVアーティスティックバリュウ2-4名
- EXE実施2-4名

審判団の義務と責任：

- 審判員は個別に作業を行い、得点を出さなくてはならない
- 競技期間中において審判員は採点内容について、他の審判員ともコーチや選手とも話し合ってはならない
- 各パネルの審判団は、個別に作業を行い、他のパネルの得点を気に掛けることなく得点を出す

すべての審判員は得点を1審へ送る。

そのカテゴリーの1番目にチームの試技の後は、各パネルの審判団は必ず集まり得点の差異をパネル内の皆で確認し、話し合いを持つ。その話し合い以前に審判員はそれぞれの得点を出しておかなければならない。

5.2.2 審判責任者

審判責任者は、そのふるまいや行動はすべての審判員に対して良い模範とならなければいけない。

審判責任者は最終的な詳細(試合日程や審判員リストなど)をIFAGG理事会にて検討し、競技会における審判員の行動がIFAGGのルールや規定に準ずることを確実に監督する。

義務と責任：

- 試技順抽選に必ず参加すること
- 競技会前に行われる全ての審判会議の責任を担う
- 審判のレベルに応じて審判構成を行う（審判抽選）
- ペナルティーの減点（総則に沿って）
- 得点が公表される以前に、スコアリングを各パネルのヘッドジャッジとともに確認し承認する
- “不可抗力”によって生じた演技のやり直しを承認する
- 技術的な問題や危険な状況に陥った場合に、演技の中断を促すことができる

審判責任者によるペナルティー減点**AVアーティスティックバリュー：**

- 選手およびコーチ、またはチーム役員の規律：
 - 他のチームが演技面で演技している際、演技面外からの大きな声、または音楽を出す -0,3 点
 - 演技中のコーチによる助言に対して -0,3 点
 - 演技面へ入場する直前のエリア内でのウォームアップに対して -0,3 点
 - コーチおよび補欠選手が演技面近くに留まることに対して -0,3 点
- ペナルティーは過半数を超えるAV審判員によって提示：
 - 禁止動作/リフト：-0.5 点 各動作/リフト
 - 間違った音楽スタイル：-0.5 点
 - 宗教/政治的な侮辱：-0.3 点
 - 演技面への入場が長すぎる、音楽を伴う、または余分な動きを伴う：-0.3 点
 - 規則に合わない服装またはヘア、メイクに減点：
 - 選手1名 -0.1 点
 - 選手2名またはそれ以上 -0.2 点
 - 演技中のヘアスタイルの崩れ -0.1 点 そのつど/各選手
- タイムジャッジによるペナルティー減点：
 - タイム：秒数が多くても、少なくとも完全な1秒ごと-0.1 点
- ラインジャッジによるペナルティー減点：
 - ヘアカラーによる演技面の汚れに対して1箇所につき-0.2 点
 - 落下物（髪飾り、ハーフシューズなど）落下物そのつど/-0.1 点

EXE実施：審判責任者による減点：

- 選手の欠如または増加：1選手につき そのつど-0.5
- 演技面を境界線：境界線を越えて演技面の外へ出る そのつど-0.1

5.2.3 ラインジャッジ

演技面の各コーナーには境界線を監視する最低2名のラインジャッジを配置し、演技面の角から境界線を監視しなければならない。

業務と責任：

- 技面の境界線を選手が越えるごとに旗を揚げ、それらを用紙に記録する。演技終了後、その減点を承認する審判責任者へその記録用紙を提出する。その減点は実施の平均点より引かれる。
- 競技面の落下物を回収し、用紙に記録する。その減点を承認する審判責任者へその記録用紙を提出する。その減点はAVの平均点より引かれる。
- 演技面の色の汚れを用紙に記録する。その減点を承認する審判責任者へその記録用紙を提出する。その減点はAVの平均点より引かれる。

5.2.4 タイムジャッジ

最低2名のタイムジャッジを配置しなければならない。タイムジャッジは個々に計時を行い、各チームのタイムを用紙に記録する。

もし演技時間が規定に反した場合は、タイムジャッジはそのペナルティーを承認する芸術的価値AVのヘッドジャッジへその記録用紙を提出する。

選手が演技面にてスタートポジションについた後、選手の動き始めからカウントが始まる。選手の動きが完全に終了した直後にカウントが終わる。

6 得点のスコアリング

6.1 総則

最終得点は3部門の得点を合計して計算される：TVテクニカルバリュー、AVアーティスティックバリュー、EXE実施。予選および決勝ともチームの最高得点：

ジュニア/ウーマンカテゴリーで20点満点

- TVテクニカルバリューの最高得点 5.0点
- AVアーティスティックバリューの最高得点 5.0点
- EXE実施の最高得点 10.0点

チルドレンカテゴリーで19点満点

- TVテクニカルバリューの最高得点 4.0点
- AVアーティスティックバリューの最高得点 5.0点
- EXE実施の最高得点 10.0点

予選競技の得点は、決勝競技の得点に加算されることによって最終結果（ランキング）が決まる。

ジュニア/ウーマンカテゴリーの最終結果（ランキング）の最高得点は40.0点となり、チルドレンカテゴリーは38.0点となる。

TVテクニカルバリュー審判団は、必須テクニカル要素の評価を行い、価値をカウントする（ジュニア/ウーマンカテゴリーは0.0-5.0、チルドレンカテゴリーは0.0-4.0）。

AVアーティスティックバリューの審判団は、芸術的要素の評価を行い、価値（0.0-5.0）をカウントして、ペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。

EXE実施の審判団は、実施された演技について評価を行い、実施における得点（0.0-10.00）を計算する。

6.2 各部門の得点の計算

3部門の得点はそれぞれのパネルの平均点である（TV、AV、EXE）。

パネルの審判数により、下記のように得点の計算方法が決まる：

4審の場合：

- 1番高い得点と低い得点を除く、中間2つの得点の平均がその部門の得点となる
- 中間2つの得点の差異が0.3 点を超えてはならない

3審の場合：

- 全ての得点を計算した平均がその部門の得点となる
- 全ての得点の差異が0.4 点を超えてはならない

2審の場合：

- 2つの得点の平均がその部門の得点となる
- 中間2つの得点の差異が0.3 点を超えてはならない

7 規則改正

IFAGG 技術委員会はルールの変更を担う。いかなる変更も、事前にIFAGG理事会の承認が必要である。

付録: AGGテクニック

- 1 AGGの考え方
- 2 基本の体操的技術
- 3 バランスの特徴
- 4 ジャンプとリープの特徴
- 5 ボディームーブメントの基本技術と特徴
- 6 ボディームーブメントの多様性
- 7 ボディームーブメントシリーズ
- 8 その他のボディームーブメントの特徴

1. AGGの考え方

AGGとは、腰骨が基本的な動きの中心となるような様式化された身体全体の自然な運動である。身体の一部の動きが身体全体に反映する。

このスポーツにおける哲学は、合理的で自然な運動を伴った調和のとれたリズムカルでダイナミックな動きに見られる。調和のとれた動きとは、一つの動きから次の動きへと自然に流れ、まるでその前の動きから生み出されたような動きのことである。すべての動きは流れるように行わなければならない。実施は、大きさ、多様な強弱の変化、多様な速さを見せなければならない。

全てのムーブメントや組み合わせのムーブメントは、一つのボディームーブメントまたはフォーメーションから次へと身体全体の動きの技術によって滑らかに実施されなければならない。総合的な動きの技術では、身体の一部の動きが身体全体に反映し、全てのボディームーブメントシリーズは滑らかに連続性を強調し、そして一つの動きから次の動きへと自然に流れ、まるでその前の動きから生み出されたように実施されなければならない。

2. 基本の体操的技術

AGGテクニックの一部として、基本の体操的技術は明確に見えなくてはならない。以下の体操的技術が成り立ち、実施される：

- 良好かつ自然な姿勢で、きれいな肩と腰のライン
- 十分にターンアウトした脚
- 良好な伸張（脚、膝、足首、腕、手）
- ジャンプの踏切を含む、特にステップ、スキップ、ホップ中の良好な足さばき
- 正確なムーブメント
- 筋肉の使い方の多様性、緊張、緩和または強さ
- 良好な調整力、バランス、安定感、リズム

良好な技術とは、調整力、柔軟性、体力、スピード、持久力などの運動能力が関係している。運動能力があることで、選手の実施するすべてのムーブメントが健康で安全な方法により両側的な筋肉の動きや良好なバランスを保つことが可能となる。

3. バランスの特徴

全てのバランスは明確に実施されなければならない。バランスをする際、床上での支えを伴う時間は明確に示さなくてはならない。バランス中は、形が固定され明確であること

全てのバランスは明確に実施され、以下の特徴にならなければならない：

- バランス中は形が固定され明確であること（“写真を撮るように”）
- 挙げている脚の高さが十分である
- バランス中または後においての身体のコントロールが良好である

バランスはスタティック（静的）またはダイナミック（動的）に行える

スタティックバランスの特徴：

- スタティックバランスは、片脚で、片膝または“コサック”ポジションにて実施することができる
- バランス中は、動脚の腿部が少なくとも90°に挙げられ支持なしで行われるか、少なくとも135°に挙げ支持ありで行われる（ボディームーブメントを伴う例外を参照）
- 片脚のみ曲げることができる
- かかとを床に降ろして（フラット）、または挙げて（ルルベ）にて実施することができる

ダイナミックバランス（トゥラン、イリュージョン、ピボット）は以下の特徴にならなければならない：

- 360°の回転のトゥラン（スローターン/プロムナード）は形を固定したまま最高4回までの踵支持にて伴う
- イリュージョン：肩と腰のラインが完全に360°の回転をする
- ピボット：形が固定された、少なくとも360°の完全な回転
 - ピボット中は両脚を曲げることができる
 - かかとを床に降ろして（フラット）、または挙げて（ルルベ）にて実施することができる

もし、すべての選手によって必須の回転要素が実施されなかった場合、その要素はバランスとしてカウントされない。

シリーズ中、2つのバランスの間で一步までが許されるが、前半のバランスと後半のバランスの間で組み替える足は揃えてはいけない。

4. ジャンプとリープの特徴

ジャンプまたはリープは、以下の特徴にならなければならない：

- 跳躍中に形が固定され明確である
- 回転を伴うジャンプまたはリープ中に形が固定され明確である
- 跳躍中の形に大きさがある
- ジャンプ、リープ中またはその後で身体のコントロールが良好である
- 着地は軽くて穏やかである

5. ボディームーブメントの基本技術と特徴

トータルボディーウェーブ

前方へのボディーウェーブ（基本型）

ウェーブは身体をややリラックスした状態から開始し、腰骨は徐々にやや後方へ傾ける。腰が前方および上方に傾き、背骨は波の形に動かす。ウェーブは腰骨から始まり身体全体を通じて波のような動きに見える。ウェーブは身体の伸張とともに終わる。

特徴：

- 動きのリラクゼーションと加速（息を吐き出しながら）
- 腰骨全体を前方と上方へ傾ける
- 身体全体を通じてウェーブが押し寄せ（息を吸いながら）、伸張とともに終わる

後方へのボディーウェーブ（基本型）

腰骨を後方へ傾けウェーブを開始し、首が後方に倒れ胸が前方に動いている間、身体を上方に伸ばす。

腰骨を前方に押し出ししながら、波の形のように背骨を丸め続け上方にあがる。頭は最後に起こす。ウェーブが身体全体を通じて反映され、伸張とともに終わる。

特徴：

- 動きのリラクゼーションと加速（息を吸いながら）
- 腰骨全体を後方へ傾ける
- 身体全体を通じてウェーブが押し寄せ（息を吐き出しながら）、伸張とともに終わる

側方へのボディーウェーブ（基本型）

身体をややリラックスした状態で体重は片脚に乗る。ウェーブは片側の腰の位置が上に持ち上がるまで続ける。この体重移動は片脚から反対側の脚へと移る。同時に上体と頭部の均衡はリラックスした状態で反対側にある。ウェーブをしながら背骨と上体を通じて波のような形で上方に起こす。頭は最後に起こす。ウェーブが身体全体を通じて反映され、伸張とともに終わる。

特徴：

- 動きのリラクゼーションと加速（息を吐き出しながら）
- 腰骨を側方へ押す
- 身体全体を通じてウェーブが押し寄せ（息を吸いながら）、伸張とともに終わる

トータルボディースウィング（基本型）

スウィングは以下の三部分から成る：

- 筋肉の伸縮を伴う加速（息を吸いながら）
- 上体をリラックスさせているときのスウィング運動（息を吐き出しながら）
- 伸張を伴うコントロールされた姿勢での終末（息を吐き出しながら）

スウィングで重要なことは、伸張と解放、力強さと軽快さといった交互動作である。ボディースウィングは、前方で終わることもできるし、左右や水平方向でも行うことができる。

ベンディング

ベンディングは例えば前方、側方、後方など異なる方向で行うことができる。

基本的なベンディングの特徴：

- 明確で十分にコントロールされた形
- 両肩はまっすぐに保ち、上体全体を通して平らなベンディングを見せなければならない
- 背骨を丸めた形を見せる

ツイスティング

ツイスティングは以下の特徴にならなければならない：

- 両肩と腰骨の方向の差異が明瞭でなくてはならない（両肩と腰骨の差異の角度が最低75°）
- 明確で十分にコントロールされた形や方向

コントラクション

コントラクションにおいては、上体の部分的な筋肉を活発に収縮させ、その他の部位はその収縮に自然に反応する。

腹部のコントラクション（基本型）：腹部の収縮は、腰骨を前方に傾け、胸は内に引き寄せ、両肩は前方に巻き込んで背中を丸めあげる。

側部のコントラクション（基本型）：体側部の収縮は、同じ方向の肩と腰骨を互いに引き寄せる。

背骨をコントラクション（基本型）

特徴：

- 活発な筋運動（腹部、側部、後部の筋肉）は明確に身体の中心に向かう
- その他の部位はその収縮に自然に反応する

リーニランジ

ランジでは、身体全体の傾斜を見せなければならない、しかしながらリーンでは上体（腰骨から上部）のみ、体と脚の間の角度（最低45°）を形成する。リーンとランジは片手または両手による支持ありで行うことができ、また筋肉コントロールと背骨のまっすぐなラインが明瞭でなくてはならない。

リーンとランジは以下の特徴にならなければならない：

- 明確で十分にコントロールされた形と明瞭なまっすぐに伸びた背骨のライン
- 身体の良い筋肉コントロールと姿勢

リラクゼーション

リラクゼーションは十分にコントロールされた体勢から開始する（呼吸を伴うわずかな伸張）。リラクゼーションの動きの最中には（息を吐き出す）、腰を前方へ傾け、背中を丸め、首は自然な動きに伴いながら、両肩は力を抜きリラックスさせる。リラクゼーションは伸張へまたはなめらかに次の動きへと繋がる。

特徴：

- 身体の弛緩
- 腰の傾き

6. ボディームーブメントの多様性

ボディームーブメントは以下の様々な動きを伴うこともでき、異なる種類の腕の動き、脚の動き、方向や高さの異なるスキップ、ステップまたはホップ中に組み合わせる

ツイスティングを伴うリーンなどのお互いを組み合わせることもできる。

同時に複数のボディームーブメントを行っても、1つのボディームーブメントしかカウントされない

7. ボディームーブメントシリーズ

ボディームーブメントシリーズでは、異なる2つまたはそれ以上の複数のボディームーブメントが中断なく、共に滑らかなつながりもって行われる。動きの滑らかさは、自然な呼吸と論理的な身体全体の動き方を支える：それぞれの動きは、身体の中から外へ、そして外から中へと自然な動きを尊重する。

ボディームーブメントシリーズでは、全ての種類のボディームーブメントを用いることができる（さまざまな基本のボディームーブメントや前転などのようなプレアクロバットムーブメントを含む）

8. その他のボディームーブメントグループの特徴

アームムーブメント

アームムーブメントの実施においては、異なる面や方向、多様な弛緩や強度を明確に示さなければならない。アームムーブメントは腕全体を使って行わなければならない。

レッグムーブメント

レッグムーブメントは、十分な伸張、ターンアウト、優れた柔軟性などを含む適切なポジションでの腰の引き上げや保持を伴う良好な技術で実施されなければならない。

ステップ、スキップ、ホップシリーズ

ステップ、スキップ、ホップシリーズは選手たちの敏捷性を高める必要がある。ステップ、スキップ、ホップの実施においては、良好な技術と調整力を示し、さらにリズムカルに行わなければならない。

アクロバットムーブメント

アクロバットムーブメントでは、選手たちは良好な筋肉コントロール、調整力と敏捷性を示さなければならない。

フレキシビリティムーブメント

フレキシビリティムーブメントは、良好な筋肉コントロールを伴い、明確な動きのラインと形を示し実施されなければならない。そのムーブメントは、良好な技術を伴い、そして健康的観点を尊重して実施されなければならない。身体の柔軟性と強さの良好なバランスを示さなければならない。