



**INTERNATIONAL FEDERATION
OF AESTHETIC GROUP GYMNASTICS**



**COMPETITION RULES OF
SHORT PROGRAM FOR CHILDREN**
(Age categories 8–10, 10–12, 12–14)

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: 10 January 2022

Valid until: 31.12.2023



目 次

1. ショートプログラムチルドレンカテゴリー	3
1.1. ショートプログラムチルドレンの概略.....	3
1.1.2. 演技プログラムの長さ.....	3
1.1.3. 音楽	3
1.2 演技面	4
1.3 選手の服装、ヘアとメイク	4
1.3.1. 服装	4
1.3.2. ヘアとメイク	4
1.4 規律	4
1.4.1. ドーピング	4
1.4.2. 選手およびコーチの規律	5
2. TVテクニカルバリュー	6
2.1. バランスの特徴	6
2.2. ジャンプとリープの特徴	6
2.3. ボディムーブメントの特徴	6
2.4. 必須要素のリスト	7
2.4.1. テクニカル要素 8-10/10-12 歳	7
2.4.2. テクニカル要素 12-14 歳	8
2.5. TVテクニカルバリューの評価	9
3. AVアーティスティックバリュー	10
3.1. プログラムにおける必須のアーティスティック要素	10
3.2. 減点とペナルティー	11
4. EXE実施	12
4.1. 実施の必須条件	12
4.2. 実施の評価	13
付録 1: 審判	14
付録 2: AGG テクニック	17

1. ショートプログラムチルドレンカテゴリ

1.1. ショートプログラムチルドレンの概略

ショートプログラムチルドレンカテゴリの目標は、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チルドレンカテゴリは比較的簡単にAGG競技への取り組み方法を提示するものである。

- 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
- 12個の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）
- リフトなし

選手の構成人数

1チームは、4-14 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、1チーム 4-14 人の選手で構成される。

→ 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

1.1.2. ショートプログラムチルドレンカテゴリの演技プログラムの長さ

演技プログラムの長さは、1分25秒-1分35秒と許可されている。

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。

→ AVヘッドジャッジによる減点：秒数が多くても、少なくとも1秒につき -0.1点

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ない、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

1.1.3. 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。2022-2023年は“ロックンロール”。“ロックンロール”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。1曲またはいくつかの曲を組み合わせ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。

→ AVの減点：粗末な音楽のつなぎ、またはばらばらな音楽構成による乱れた音響に対しそのつど 0.1点

1つの音楽は良質のCDに録音されていなければならない、または主催者のリクエストによってはその他の電子フォーマットを提供しなければならない。

以下の事項をCDに英語で明記または電子音楽ファイルに添えること：

- 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。

1.2 演技面

競技面の大きさは、13m x 13mである。これには境界線も含まれる。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。

→ 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

1.3 選手の服装

1.3.1.

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。レオタードは同一（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。

選手は裸足またはハーフシューズを履いて演技をすることができる。

正しいレオタードは、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。レオタードの襟ぐりは、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。選手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けてる小さな飾り（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

選手の服装は宗教、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

1.3.2. 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）。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。つけまつげは許可される。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、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。舞台メイクは許可されない。

→ 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）：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

→ 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）：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、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

1.4 規律

1.4.1. 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/>

1.4.2. 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。

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。

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。

→ **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）**：演技中のコーチによる助言に対して-0,3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は、すべてのチームに同一の12個の必須要素で構成される（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）。すべ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アイディアは、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現わすことである。

12個の必須要素があり、各0.5点

テクニカルバリューの最高得点は、 $12 \times 0,5 = 6,0$ 点

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

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

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。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

2.4. 必須要素のリスト

2.4.1. テクニカル要素 8-10/10-12 歳

1. トータルボディーサイドウェーブ

2. 前方のベンディング

3. あらゆる方向へのトータルボディー swings (自由選択)

4. ボディームーブメントAシリーズ: バックベンディングを含むボディームーブメントAシリーズで、シリーズ中に高さの変化を伴う (シリーズ中のボディームーブメントの順序は自由)

5. バランス: 右脚を90°以上に挙げ、両脚を伸ばした片手支持による側方バランス (脚の支持はあらゆる方法で行うことができる)

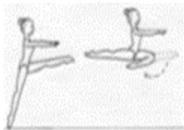


6. 前方パッセポジションによる360° (右または左) あらゆる方向のローテーションが可能。



360°

7. ジャンプ: アッサンブレからの鹿ジャンプ (右脚前、左脚は後方に伸ばす)



8. バランス+ボディームーブメントAシリーズ: 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+リーン/ランジとサイドベンディングを含むボディームーブメントA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)



+ リーン/ランジとサイドベンディングを含むボディームーブメントAシリーズ

9. バランス+ジャンプ: 上体は垂直を保ち、右脚を90°前方に挙げたバランス+右脚で一步踏み切った後に左脚を前方90°に挙げたコサックジャンプ



10. ステップ、スキップ、ホップシリーズ: 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

11. アクロバットムーブメント: 側転 (あらゆるタイプ)

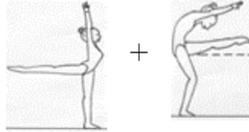
12. フレキシビリティームーブメント: 左脚前方の床上での前後開脚

注意! 演技構成中の規定要素の順序は自由

2.4.2. テクニカル要素 12-14 歳

1. 前方のトータルボディーウェーブ（あらゆるバリエーション）
2. トータルボディースウィング（自由選択）
3. コントラクション
4. ボディームーブメントAシリーズ：2つの異なるボディームーブメントで構成されたシリーズで、最初に側方のトータルボディーウェーブを行い、その後にリラクゼーションを行うボディームーブメントAシリーズ
5. ボディームーブメントBシリーズ：サイドベンディング、リーン/ランジ、ツイスティングを含む3つの異なるボディームーブメントで構成されたシリーズで、シリーズ中に異なる方向または面を表す（シリーズ中のボディームーブメントの順序は自由）
6. ボディームーブメントBシリーズ：前方のトータルボディースウィングを含む3つの異なるボディームーブメントで構成されたシリーズで、シリーズ中少なくとも1つのボディームーブメントの間に選手全員の移動を伴う（シリーズ中のボディームーブメントの順序は自由）

7. バランスシリーズ：上体は垂直に保ち、90°に**右脚を後方に挙げたアラベスク**バランス（両脚は伸ばし、上上体は最大45°まで前方に傾けることは可能）＋上体を前方に傾け、90°に**左脚を前方に挙げ**、軸足を曲げたバランス



8. リープ/ジャンプシリーズ：**右脚前方**の開脚リープ（最低135°開脚）とアッサンブレからの**左脚前方**の鹿ジャンプ（**右脚は後方**に伸ばす）



着地後（1サポート）と両脚でのアッサンブレ（2サポート）

9. ジャンプ/リープ＋ボディームーブメントAシリーズ：最低90°に**左脚を挙げた**コサックジャンプ＋自由選択によるボディームーブメントAシリーズ



＋自由選択によるボディームーブメントAシリーズ

10. ピルエット/ピボット**360°**＋**高さの変化を伴う**ボディームーブメントAシリーズ：前方パッセポジション（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）＋あらゆるベンディングを含むボディームーブメントA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）で、シリーズ中に高さの変化を伴う



360°＋ボディームーブメントAシリーズで、シリーズ中に高さの変化を伴う

11. ステップ、スキップ、ホップシリーズ：6歩以上で、2つの異なるタイプを含み、移動とフォーメーションの変化を伴う（最低2つのフォーメーション）
12. アクロバットムーブメント：自由選択

注意！演技構成中の規定要素の順序は自由

2.5. TVテクニカルバリューの評価

チーム全体が技術要素を高い質で行わなければならない（各要素の特徴は3ページを参照）または、難度としてのテクニカルバリューは考慮されない。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。

どの要素も同じ価値があり、どのチームも同じ要素を行わなければならない。審判団は各要素につき各チームがどのように要素を実施したかで得点をつける。

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。

要素の実施に関しては、以下のように評価される：

0,5点: その要素は明確かつ正確な技術を表し、全く失敗がない

0,3点: その要素は技術的にわずかな失敗があり完全ではない

0,1点: そのチームは正確な技術とその実施に問題があるが、その要素を認識できる

0点: その要素はチーム全体では実施されず、大部分において実施の失敗があり、その要素を認識できない

中間点の差異：0,5

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。身体の一部の動きが身体全体に反映する。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。

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。

注意：もし、音楽テーマ（その年の必須テーマとして）が間違っている場合－AV得点は 0,00.点
アーティスティックバリューの最高得点は、4.0点

3.1. プログラムにおける必須のアーティスティック要素

1. 音楽と様式 1,5

価値 0-0,3 - 音楽と様式が要素を通して表現されている：

- 演技全体を通して - 0,3
- 演技の大部分において - 0,2
- 演技半分において - 0,1
- 音楽と様式がまったく表現されていない - 0

価値 0-0,3 - 動きのリズム：

- 演技構成中の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、テンポの早い、遅いや強弱を用いなければならない。選手は演技中にそのテンポの違いを表さなければならない。

価値 0-0,3 - 動きや服装などが音楽と様式に合っている、または表現できている：

- 音楽や様式が演技全体をサポートしている - 0,3
- 大部分において - 0,2
- 部分的において - 0,1
- 音楽と様式がまったく表現されていない - 0

価値 0-0,3 - 様式がチームに合っており、そのチームは実施とともにその様式を明確に表現している

- 演技全体を通して - 0,3
- 演技の大部分において - 0,2
- 演技半分において - 0,1
- 音楽と様式がまったく表現されていない - 0

価値 0-0,3 - 各要素は演技様式の一部であり、その様式は必須要素およびその他の部分にも終始一貫している（例 特殊な足さばき、ショートダンスの部分など）

- 演技全体を通して - 0,3
- 演技の大部分において - 0,2
- 演技半分において - 0,1
- 音楽と様式がまったく表現されていない - 0

2. 動きのなめらかさと強弱の変化 1,5

0-0,3 - 要素は音楽に調和し、すべての動きが音楽に一致する

0-0,3 - チームは異なる動きの強弱を表している

0-0,3 - 要素間のテンポの変化

0-0,3 - 動きのなめらかさが終始一貫している

0-0,3 - 構成において要素の配置がうまく、ジャンプばかりが前半にあるとか、全てのバランスが他の動きの直後に偏って配置されない

3. フォーメーション 1,0

0-0,2 - TV要素中の新しいフォーメーション

0-0,2 - 演技面の使用

0,2 - 5つのフォーメーション

0-0,2 - 高さや方向の使用

0-0,2 - フォーメーション形成の多様性

3.2. 減点とペナルティー

- 音楽の減点

音楽は一つのまとまりを形成しなければならない。異なる音楽の部分をつなぎ合わせて一つの音楽を作る場合は、異なるテーマや様式が関連性をもっていなければならない、それは最大限にまとまりをもって共存しなければならない。単調なバックグラウンドミュージックは認められない。音楽の中断、または二つのテーマ音楽の粗末なつながりは許されない。録音は高品質でなくてはならない。音楽は選手よりも先にまたは後に終了することはできない。音楽は終末に突然止めることはできない。

- 粗末な音楽のつながり -0.1/そのつど
- 効果音の不完全なつながり -0.1/そのつど
- 選手の動きの終末が音楽に合わない -0.1
- 終末に音楽が突然止まる -0.1
- 音楽がテーマに合わない -0.2

- 演技構成上のミスにおける減点

演技構成上のミスは、演技構成のどの部分でも起こり得るの演技の不穏な中断である。例えば、連係動作中のつながり、プレアクロバットによるつながり、粗末なまたは非論理的な移動（例として、ありふれたランニング、同じ要素を行っている間に1人の選手が他の選手たちとは別の脚で実施するような状況）

- 演技構成上のミス -0.1/そのつど
 - 連係動作中やプレアクロバットによる粗末なつながり
 - 要素やパート間の非論理的なつながり
 - 同じフォーメーションの重複使用または同じフォーメーションに長くとどまる
 - 選手の静止
 - 要素を実施中、頭一肩一腰が垂直の体勢にて逆立ちで静止する

- 禁止動作またはリフトのペナルティー減点

- 禁止動作またはリフト -0.5/そのつど

- 宗教、民族、政治的な侮辱

音楽、演技構成、競技用の服装は美しくなければならないし、宗教や国籍を中傷/侮辱したりしてはいけない、または政治的姿勢や意見を表明してはいけない。

- 宗教/国籍/政治的侮辱 -0.3

- 演技面への入場

総則参照：演技プログラムの演技時間

- 演技面への入場に音楽を伴う、または余分な動作を伴う、または長い時間を伴う -0.3

- 規則に合わない服装またはヘア、メイクに減点

総則参照：選手の服装またはヘア、メイク

- 選手1名 -0.1
- 選手2名またはそれ以上 -0.2
- 落下物（髪飾り、ハーフシューズなど） 落下物つき -0.1
- 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

- 演技プログラムの長さにおけるペナルティー

総則参照：演技プログラムの長さ

- 時間の超過、または不足 -0.1/秒

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、同じ要素を同時に、または均等な難度レベルで行い、一斉にしたり、連続したり、または時差を伴って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。肉体的強さを表すには自然でなくてはならない。
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		
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
AGGの技術: -AGGテクニックの欠如	-0.3 演技全体
左右均等の動き: -ボディームーブメントにおける左右均等の欠如	-0.3 各要素

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

付録 1: 審判

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。

審判団

審判パネル

審判パネルは6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名
- AVアーティスティックバリュウ2名
- EXE実施2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審判責任者へ送る。

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。

審判団における審判責任者

ショートプログラムの審判責任者は、ショートプログラムのルールを熟知しているIFAGG国際審判員が担う。審判責任者は、大会主催者の援助をする。

ショートプログラムの審判責任者の義務と責任

- ルールに適合する審判団の得点の差異を確認する
- もし、得点の差異が大きすぎる場合は、話し合いをさせる
- ペナルティー減点を確認
- 得点が公表される前にスコアリングを確認し、承認する

ペナルティーは 審判が個別に出し、ペナルティーをつけた審判員が過半数（2/2または審判責任者）を占めた場合のみ、最終得点から引かれる。

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ウ：

ペナルティーは過半数を超えるAV審判員が提示[-]することが求められる：

- 禁止の動き/リフト：-0.5 各動き/ リフト
- 宗教/政治的な侮辱：-0.3
- 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

- 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
 - 選手2名またはそれ以上 -0.2
 - 落下物（髪飾り、ハーフシューズなど） 落下物につき-0.1
 - 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

審判責任者によるペナルティー減点：

- タイム：多くても少なくとも1秒ごと-0.1

EXE実施：

審判責任者による減点：

- 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
- 選手の欠如：1選手につきそのつど-0.5

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になければならない。

- 競技会前に行われる全ての審判会議の責任を担う
- 審判員のレベルに応じて審判構成を行う（審判抽選）
- 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

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なくてはならない。演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EXE実施の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。

タイムジャッジ

最低2名のタイムジャッジを配置しなくてはならない。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。

得点のスコアリング

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20点満点となる。

- TVテクニカルバリューは、6.0点
- AVアーティスティックバリューは、4.0点
- EXE実施は、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。

最終結果（ランキング）の最高得点は40.00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（0.0-6.0）をカウントする。

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（0.0-4.0）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）を計算して、ペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。

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）。

得点の差異が以下の範囲を超えてはならない

- TV: 0,5
- AV: 0,4
- EXE: 0,5

付録 2: AGGテクニック

1. AGGの考え方
2. 基本の体操的技術
 - 2.1 バランスの特徴
 - 2.2. ジャンプとリープの特徴
3. ボディームーブメントの基本技術と特徴
 - 3.1. ボディームーブメントの多様性
 - 3.2. ボディームーブメントシリーズ

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。

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。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：

- 180°以上の回転をトゥラン（スローターン/プロムナード）は形を固定したまま最高3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。

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

3. ボディ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、前方で終えることもできるし、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

リーン/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

3.1. 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

3.2. 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）。