



Japanese Federation of Aesthetic Group Gymnastics JFAGG

一般社団法人日本 AGG 連盟 JFAGG

日本語版

INTERNATIONAL FEDERATION OF AESTHETIC GROUP GYMNASTICS



IFAGG COMPETITION RULES FOR CHILDREN (Age categories 8-10, 10-12, 12-14)

IFAGG による承諾なしにこの資料を使用および変更することは禁止されている

以下のルールの著作権は IFAGG にある

Updated: 12 January 2022

Valid until: 31.12.2022





目次

1. 総則.....	3
1.1 競技運営	3
1.2 競技カテゴリー	3
1.3 競技グループ.....	3
1.4 競技プログラム.....	3
1.4.1 演技時間	3
1.4.2 音楽	4
1.5 演技面	4
1.6 選手の服装、ヘアとメイク	4
1.7 規律	5
1.7.1 ドーピング.....	5
1.7.2 選手とコーチの規律	5
2. テクニカルバリュー技術的価値.....	6
2.1 演技構成における必須要素	6
2.1.1 ボディムーブメント	6
2.1.2 バランス.....	9
2.1.3 ジャンプ/リープ	11
2.1.4 アームムーブメントシリーズ	13
2.1.5 ステップ、スキップ、ホップシリーズ	14
2.1.6 アクロバットムーブメント	14
2.1.7 フレキシビリティムーブメント	14
2.1.8 コンビネーション（異なる動きのグループの組み合わせ）	15
2.2 ボーナス点	15
2.3 技術要素と技術的価値(TV)の評価	16
2.3.1 技術要素	16
2.3.2 技術的価値の評価	17
3. アーティスティックバリュー芸術的価値	18
3.1 演技構成における芸術必須要素	18
3.1.1 選手の質	18
3.1.2 演技構成の構造	19
3.1.3 演技構成の独創性と表現力	21
3.2 減点とペナルティー	22
3.3 ボーナス点.....	23
3.4 芸術的価値の評価.....	24
4. エクスキュージョン実施	25
4.1 実施における必須要素.....	25
4.2 ボーナス点.....	25
4.3 実施（EXE）における評価	25
5. 審判	28
5.1 総則	28
5.2 審判評価	28
5.2.1 審判団評価	28
5.2.2 ヘッドジャッジ	28
5.2.3 審判の責任	29
5.2.4 上級審判員	29
5.2.5 線審	30
5.2.6 計時審判員	30
6. 得点記録.....	31
6.1 総則	31
6.2 得点の計算	31
7. ルールの変更	31
付録 1 : AGG テクニック	32
1. AGG の哲学.....	32



2. 体操的技術の基本	32
2.1 バランス/リープの特徴	32
2.2 ジャンプの特徴	33
3. ボディームーブメントにおける基本技術と特徴	33
3.1 ボディームーブメントのバリエーション	35
3.2 ボディームーブメントシリーズ	35
4. その他のムーブメントグループの特徴	36



AGGチルドレン採点規則

これらの採点規則は、IFAGGおよびIFAGGメンバー主催によるすべてのチルドレンカテゴリー競技会において適用される。

1. 総則

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。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。優雅さと美しさを兼ね備えたダンスと体操が融合したスポーツである。

1.1. 競技運営

IFAGG 一般規則を参照（公開未定）

1.2. 競技カテゴリー

10-12才：このカテゴリーでは、競技シーズン中に10、11、12才となる選手が参加する。
対象年齢より1歳年上、または1歳年下の選手を2名までは含むことができる。

12-14才：このカテゴリーでは、競技シーズン中に12、13、14才となる選手が参加する。
対象年齢より1歳年上、または1歳年下の選手を2名までは含むことができる。

選手の年齢は、生まれ年を考慮するものであって、誕生月日を考慮するものではない。

1.3. 競技グループ

6-14人の選手によりグループを構成することができ、その中には補欠選手も含まれる。

選手は、1シーズン中に1つのグループのメンバーとして1つの競技カテゴリーのみに参加できる。

6名またはそれ以上の選手により演技が開始され、演技途中に何らかの理由により選手が離脱した場合は、そのグループは減点される：

- 実施（EXE）ヘッドジャッジによる減点：1選手につき - 0.5 点

1.4. 競技プログラム

1.4.1. 演技時間

許可されている演技の長さは、2分ー2分30秒となっている。

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**

1.4.2. 音楽

音楽の選択は自由である。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、つながりの中断がなく、統一かつ完成されていなくてはならない。つながりのない音楽の破片、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**：粗末な音楽のつながり、またはばらばらの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。

1.5. 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。

- **実施（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**

1.6. 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、スカートなしのレオタード、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、そけい部と殿部を十分覆うようにしなければならない。



International Federation of Aesthetic Group Gymnastics IFAGG

以下は許可される：

- 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、IFAGG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つけることができる

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

1.6.2 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）。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。つけまつけは許可される。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

1.7 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。

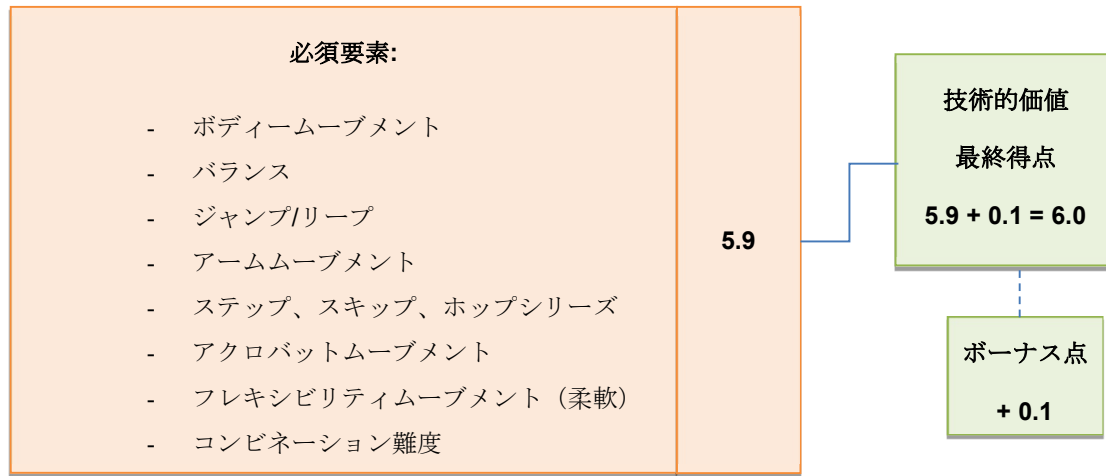
- **AVヘッドジャッジによる減点(過半数の審判員が認めた場合)**：演技中のコーチによる助言に対して-0,3点

その他の規律規定については、IFAGG 規律規定を参照

2. テクニカルバリュー技術的価値

演技構成は全体として、AGGの基本的技術を学ぶ選手の能力を許容し支えるようなものでなければならない。

技術的価値は以下のように構成される：



2.1. 演技構成における必須要素

2.1.1. ボディームーブメント

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。

いくつかの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を演技内容に含まなければならない

基礎のボディームーブメント：各**0.2**

- トータルボディーウェーブ
- トータルボディースウィング
- ベンディング
- ツイスティング
- コントラクション
- リーンまたはランジ
- リラクゼーション

ボディームーブメントシリーズ

BM A – シリーズ = **0.3** - 2つの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

BM B – シリーズ = **0.4** - 3つの異なるボディームーブメントを含むシリーズ

加えて、ボディームーブメントシリーズには、選手の調整力、身体コントロールや身体能力を示したその他のボディームーブメントを含むことができる。

例:

- 回転（床上での前転、側転、後転）
- サポートありのリーン
- 肩支持での逆立ち



すべてのボディームーブメントシリーズは、腕の動き（スウィング、プッシュ、ウェーブ、ハの字など）または異なる種類のステップ（リズミカルなステップ、ウォーキング、ランニングなど）を伴うことができ、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として、滑らかに連続性を強調して演技されなければならない。

ボディームーブメントシリーズの基本技術と特徴

・ 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。腰を前方および上方に傾き、背骨を波の形に動かす。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（息を吸いながら）

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。

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

リーンでは、身体全体の傾斜を見せなければならない、しかしながらランジでは上体（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
- 腰の傾け

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る：

- 異なる種類の腕の動き、脚の動き、異なる方向や高さのスキップ、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

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



• 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。

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（リズミカルなステップ、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。

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プレアクロバットムーブメントを含む）。

2.1.2. バランス

演技構成におけるバランスは、選手たちの技能レベルおよび年齢に合った選択をしなくてはならない。

演技構成には異なるバランス（静的または動的：各0.2）と、バランスシリーズ（各0.3）を含まなければならない。それらは、踵をおろした状態でもルルベでも実施可能である。

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

スタティックバランス

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°に挙げられていなくてはならない。片脚のみ曲げることができる。

○ 以下のように実施された場合、同じ形のバランスを用いることは可能であり、また他の技術要素（多様性）としてカウントできる：

- 180°以上の回転を伴うトゥターン（スローターン/プロムナード）
- ボディームーブメントを伴って

ダイナミックバランス（トゥターン、イリュージョン、ピボット）以下のような特徴にならなければならない：

トゥターン（スローターン、プロムナード）：形がしっかりと固定され180°以上の回転をしながら最高3回までの踵支持を伴う。

イリュージョン：完全なる360°の回転

ピボット：形が固定された、少なくとも360°の完全な回転

○ 形が固定され、360°以上の回転を伴う（ピボット）スタティックバランスは、ダイナミックバランスとしてカウントされる

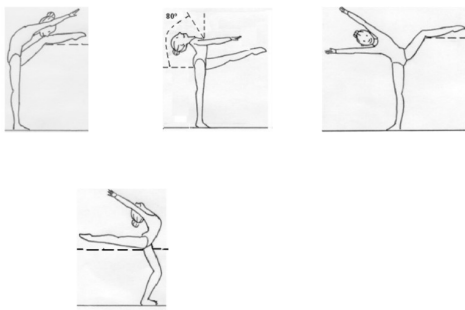
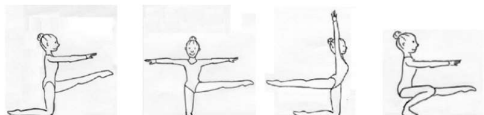
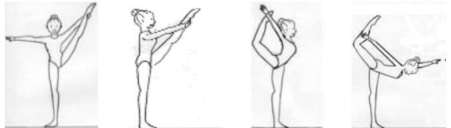
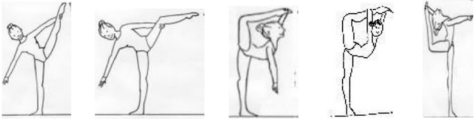
○ ピボット中は両脚を曲げることができる

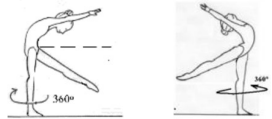
ダイナミックバランスの回転の要件を満たさず実施された場合は、その要素はバランスとはカウントされない

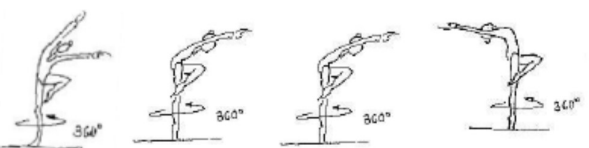
バランスシリーズ

同じ脚で、または支持脚を変えて連続して実施された2つの異なるバランスの組み合わせ。シリーズ中、2つのバランスの間で一歩までが許される。

表：バランスの例

	スタティックバランス	バリエーション
1.	支持なし、動脚は90°以上に挙げる 前方 側方  または後方 	ボディームーブメントを伴って 
2.	片膝立ちまたは“コサック”ポジション 	ボディームーブメントを伴って 
3.	片手または両手の支持あり 	ボディームーブメントを伴って 
4.	パッセポジション 	ボディームーブメントを伴って 

	ダイナミックバランス（例）	バリエーション
5.	開脚度が135°以上で、360°の回転を伴うイリュージョン。回転中、床面に手をついてはならない 	
6.	ピボット（360°以上） 	
7.	動脚を水平面以下に前方、後方、または側方へ挙げた状態でのピボット（360°以上） 	ボディームーブメントを伴って 

8.	パッセピボット (360°以上) 	ボディームーブメントを伴って 
----	---	--

- 表“バランスの例”にないその他のバランスについては、その必要条件を満たすことで可能とされる。

チームの三分の二の選手が以下にあげる失敗を含む場合は、そのバランスは難度としてカウントしない：

- スタティックバランス中、形が固定されず明確でない（“写真を撮るように”）
- 挙げている脚の高さが不十分である
- トゥラーン（180°以下）、ピボット、またはイリュージョン（360°以下）の回転が不十分である
- バランス中または後において完全にバランスを失う
- 実施点において0.5、またはそれ以上の減点があった場合

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。

2.1.3. ジャンプまたはリープ

演技構成におけるジャンプ/リープは、選手たちの技能レベルおよび年齢に合った選択をしなくてはならない。
演技構成には異なるジャンプ、リープと、ジャンプシリーズ（異なるジャンプまたはリープの組み合わせ）を含まなければならない。

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
- 跳躍中の形に高さと大きさがある
- 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

ジャンプまたはリープの説明：

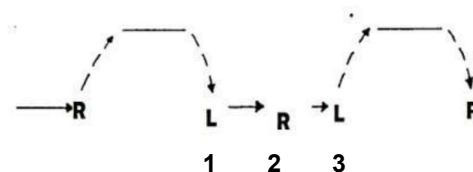
同じ形のジャンプまたはリープを用いることは可能であり、以下のように実施された場合は他の技術要素（多様性）としてカウントできる：

- 180°の回転を伴う（例：基本の形-開脚ジャンプ、バリエーション-ジュッテアントールナン）
- 異なる踏切を伴う（例：片足踏切、バリエーション-両足踏切）
- ボディームーブメントを伴う（ベンディング、ツイスティングなど）

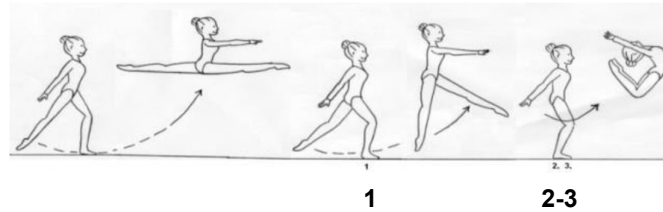
ジャンプ/リープシリーズ

2つのジャンプまたはリープのシリーズの間は、三步まで補助ステップが許される。

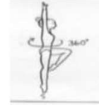
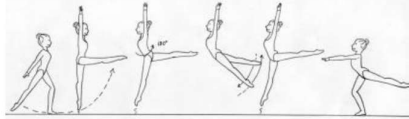
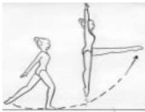
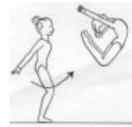
例1：右足踏切のリープから左足での着地後、右足でステップをして、左足踏切のリープから右足で着地する

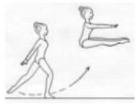
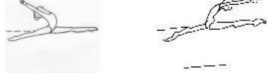
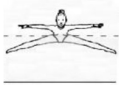


例2：開脚リープと両脚リングジャンプ。着地後（1つの補助）の後、両足踏切のアッサンブレ（2つの補助）は許される。



表：ジャンプまたはリープの例

	ジャンプ/リープ	バリエーション
1.	水平に挙げた“パッセ”ポジションでの垂直跳び 	a) 回転を伴って  b) ボディムーブメントを伴って  
2.	タックジャンプ 	回転を伴って 
3.	伸脚または屈曲を伴うシーザーリープ  	回転を伴って（アントルラッセ） 
4.	前方、側方、または後方に脚を水平に挙げた垂直跳び   	ボディムーブメントを伴って     回転を伴って 
5.	前方、側方のコサックジャンプ  	ボディムーブメントを伴って    
6.	アーチジャンプ 	両足を曲げたリングジャンプ 

7.	鹿リープ 	ボディームーブメントを伴って 
8.	キャットリープ 	ボディームーブメントを伴って 
9.	前方、後方または側方ガブリオール 	ボディームーブメントを伴って 
10.	パイクジャンプ 	ボディームーブメントを伴って 
11.	a) 開脚ジャンプ/リープ  b) 側方開脚ジャンプ/リープ  c) 伸脚での開脚切り替えリープ 	a) ボディームーブメントを伴って  b) ボディームーブメントを伴って 
12.	ジュッテアントールナン 	ボディームーブメントを伴って 

- 表“ジャンプまたはリープの例”にないその他のバランスについては、その必要条件を満たすことで可能とされる。

チームの三分の二の選手が以下にあげる失敗を含む場合は、そのジャンプ/リープは難度としてカウントしない：

- 形が固定されず明確でないジャンプ/リープ
- 高さが不十分なジャンプ/リープ
- 実施点において0.5、またはそれ以上の減点がある

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。

2.1.4. アームムーブメントシリーズ

アームムーブメントの実施は、異なる面や方向、そして様々な筋肉の緩みや強さを明確に表さなければならない。アームムーブメントは腕の長さ全体を使って実施されなければならない。

アームムーブメントシリーズは、3つ以上の異なるタイプの腕の動きから成り立たなくてはならない。

例：ウェーブ、スウィング、押す、引く、八の字、回す、手をたたく、挙げるなど

2.1.5. ステップ、スキップ、ホップシリーズ

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。シリーズには2つ以上の異なるタイプで6歩以上のステップ、スキップまたはホップから成らなくてはならない。

- ・シリーズの1つはリズムの変更が含まなくてはならない
- ・シリーズの1つはその他の動きのグループと組み合わせなくてはならない（例：腕やボディームーブメント）

例：

- 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

2.1.6. アクロバットムーブメント

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－両肩－腰部のライン）となる回転のことである。

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なくてはならない。

アクロバットムーブメントは、選手たちの機敏さやスキル、正しい技術が考慮され実施されなければならない、自然に演技構成に組み込まなくてはならない。

例：

- 直立体勢での完全な静止のない側転（全ての種類の）

禁止要素

以下のアクロバットムーブメントは演技構成に組み込むことは許可されない

- 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

2.1.7. 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、後方ライン、側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：

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

側方ライン：- 床上での左右開脚

- 手で支持あり、または支持なしでの開脚度180°の側方バランス
- 開脚度180°の左右開脚リープ

後方ライン：最低80°の身体の後屈。後屈は、後方に反らす間ずっと両肩が同じ高さ/ラインである必要があり、また後屈が均等に背中全体で行わなければならない。



2.1.8. コンビネーションシリーズ（異なる動きグループの組み合わせによるシリーズ）

演技構成は、2つの異なる動きグループ（ボディームーブメントシリーズ、バランス、ジャンプ）によるシリーズを行なわなければならない。

シリーズ中は、動きのグループ間には1ステップが許可される。ジャンプをシリーズで使用する場合（後半の要素として）、両足で踏み切るアッサンブレは許可される。シリーズのつながりは、論理的でありよどみなく実施されなくてはならない。

コンビネーションの例：

バランス + ジャンプ/リープ

バランス + ボディームーブメントシリーズ

ジャンプ/リープ + バランス

ジャンプ/リープ + 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 + バランス

ボディームーブメントシリーズ + ジャンプ/リープ

コンビネーションシリーズの組み合わせは異なる必要がある。同じ組み合わせは一度のみカウントされる。

もし、チームの半分がジャンプ/リープ+バランス、そして一度にその半分がバランス+ジャンプ/リープを実施した場合、コンビネーションシリーズとしてはカウントされない、しかし、短い間に逆もまた同様に行った場合は、2つコンビネーションシリーズとしてカウントされる。

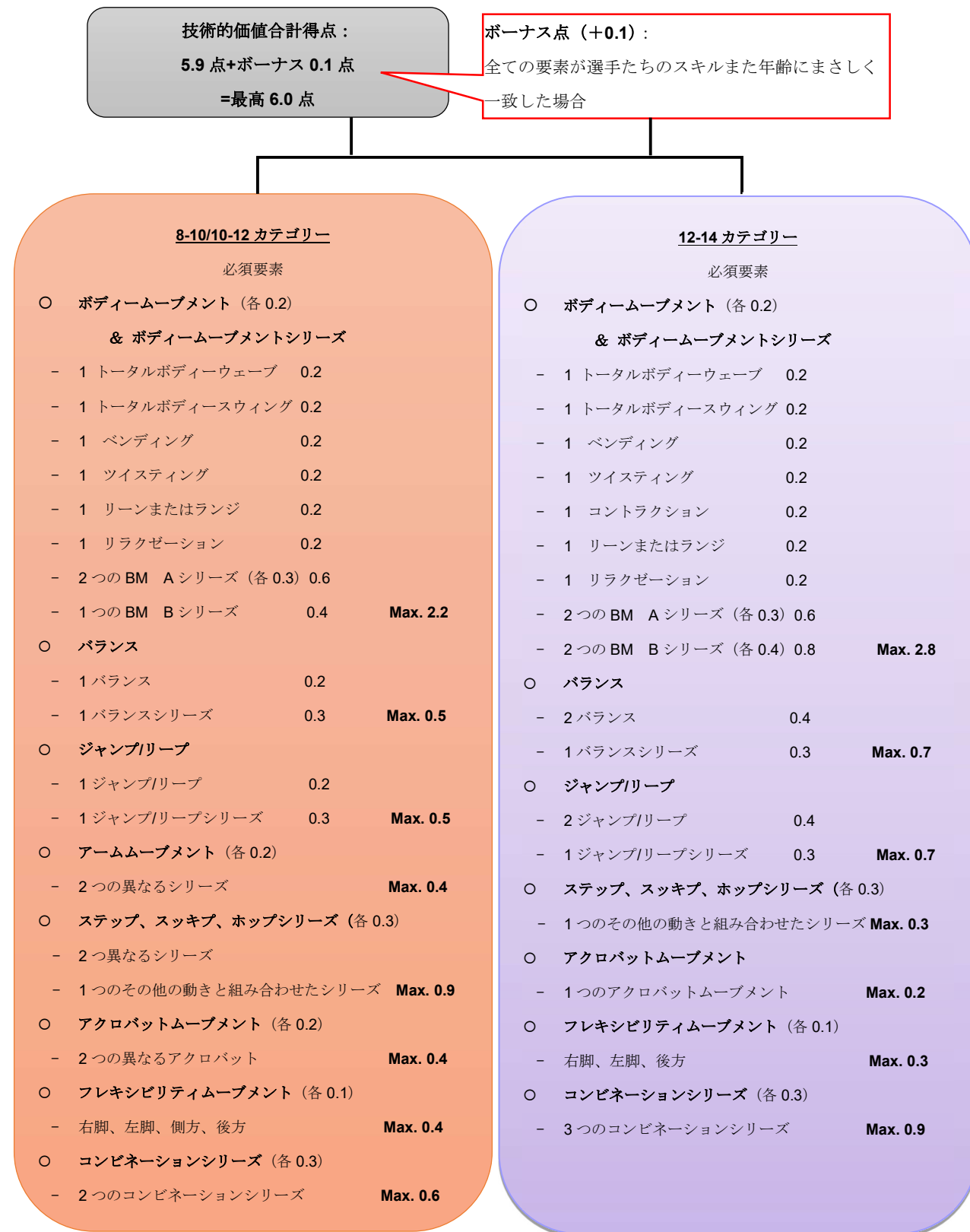
2.2. ボーナス点

全ての要素が選手たちのスキルまた年齢にまさしく一致した場合は、そのチームはボーナス点を得ることができる。

2.3. 技術要素と技術的価値(TV)の評価

2.3.1. 技術要素

技術要素は、同時タイミング、カノン、または短時間のうちに実施されなくてはならない。





技術的価値の必須要素は、正確なボディームーブメントの技術とともに動きが明確に実施された場合にカウントされる。全く同一の必須要素が演技中に何度か繰り返された場合は、一度のみカウントする。

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。

一つの動きは、一度に一つの必須要素としてカウントする。

しかしながら、

- 必須ボディームーブメント（ウェーブ、スウィング、ベンディングなど）は、ボディームーブメントAもしくはBシリーズ、またはコンビネーションシリーズに含むことができる。
例えば、トータルボディーウェーブ、トータルボディースウィングなどをAシリーズまたはBシリーズに含んでおり完璧な場合、それらは必須のボディームーブメントとなる。
- フレキシビリティムーブメントは、その他の動き（リープ、バランス、アクロバットムーブメント）に含むことができる
- フレキシビリティムーブメントは、同一の動き（床上での開脚、前方ライン）とともに示すことができる
- 必須のアームムーブメントシリーズは、その他の必須要素と組み合わせることができる

2.3.2. 技術的価値の評価

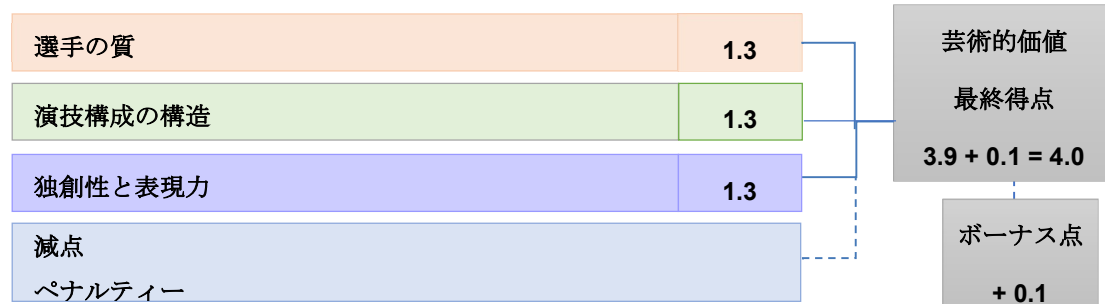
TV審判団は、技術的価値の評価を行う。価値をカウントし、さらにボーナス点の可能性があれば提示する。

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：

1. 難度の数を数える以前に、演技全体からすべての技術要素を記録する
2. そのチームによって実施された必須要素の数を数える
3. 最終得点を計算する
4. ボーナス点の可能性があれば提示する

3. アーティスティックバリュー芸術的価値

芸術的価値は以下のように成り立つ：



3.1. 演技構成における必須芸術要素

3.1.1. 選手の質

選手の質	1.3
AGGテクニック：	0-0.2
要素が選手の技能に合う：	0-0.4
- ボディームーブメント - バランス - ジャンプ/リープ - コンビネーションシリーズ	
体力的なスキル：	0-0.3
左右均等な筋肉の動き	0.2
調和：	0-0.2
- 同時性またはそれに類似する技術 - チームとしてのまとまりが顕著である	

○ AGGテクニック (0.2)

エステティック・グループ・ジムナスティックスにおける哲学は、合理的で自然な運動と連続性やなめらかさ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。エステティック・グループ・ジムナスティックスは、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。

▪ 身体全体の動きの技術： (0.2)

- 演技の大半において：0.1
- 演技全体において：0.2

演技構成における動きやムーブメントシリーズは、AGGの哲学に沿った身体全体の動きの技術を用いて実施されなくてはならない。AGGテクニック：付録参照

○ 要素が選手の技能に合う： (0.4)

技術的要素は、選手たちの技能レベルおよび年齢に合った選択をしなくてはならず、また正しく実施され良好な選手の技術を示さなければならない：

- ボディームーブメント 0.1
- バランス 0.1
- ジャンプ/リープ 0.1
- コンビネーションシリーズ 0.1



○ **体力的なスキル：(0.3)**

演技構成では、選手たちの持つ柔軟性、調整力、体力、スピード、筋肉コントロール、持久力を示さなければならず、また正しく実施され良好な選手の技術を示さなければならない（AGGテクニック：付録参照）

- 最低1つの必須のスキル：0.1
- 最低2-3の必須のスキル：0.2
- 最低4-5の必須のスキル：0.3

○ **左右均等な筋肉の動き：0.2**

演技構成では、選手たちの左右均等な筋肉の動きを示さなければならない（左右のバランス良く要素や動きを見せる）

○ **調和（0.2）**

- 同時性またはそれに類似する技術：0.1
- チームとしてのまとまりが顕著である：0.1

チームの調和（チームとしてまとまった演技）が顕著でなければならない。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は主たるものであってはならない。

3.1.2. 演技構成の構造

演技構成の構造	1.3
構造が変化に富んでいる	0.1
演技構成の全体的な統一性	0.1
演技構成の多様性： - 面、方向、高さ - 空間使用 - フォーメーションの作り方 - 移動が滑らかで多様 - スピードの変化 - 強弱の変化	0.6
要素の多様性： - 異なる種類の動きグループの使用 - ボディムーブメント - バランス - ジャンプ/リープ	0.4
6つの異なるフォーメーション	0.1

○ **構造が変化に富んでいる：0.1**

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、要素の多様性、強弱の変化、速さの変化を含む。演技構成は終始変化に富んでいる。

○ **演技構成の全体的な統一性：0.1**

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。

○ **演技構成の多様性（0.6）**

- 面、方向、高さにおける多様性：0.1

異なる方向（前方、後方、横方向、対角面、斜線）や、異なる面または高さ（低い位置：床上、中程度、高い位置：ジャンプやリープ）をチーム全員により実施されなくてはならない。



▪ **空間の使用における多様性**: 0.1

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。

▪ **フォーメーションの多様性**: 0.1

フォーメーションから次のフォーメーションへの移動は多様で変化に富んでいなくてはならない。

▪ **移動が滑らかで変化に富んでいる**: 0.1

ある面からの移行、またある場所からの次のフォーメーションへの移動は、滑らかに行わなければならない、また異なる様式やスタイルの移動方法を使用する。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。

▪ **演技構成におけるテンポの変化**: 0.1

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、テンポの速い部分と遅い部分を示さなければならない、選手は異なるテンポで演技を行う必要がある。

▪ **演技構成における強弱の変化**: 0.1

強弱のある演技構成でなければならない（つまり、演技全体を通して強い部分と柔らかい部分を明確に示す）、そして選手は力のレベルを変えて演技ができなければならない。

○ **要素の多様性 (0.4)**

▪ **異なる身体要素グループの使用における多様性**: 0.1

異なる身体要素グループ（ボディームーブメント、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。

▪ **ボディームーブメントにおける多様性**: 0.1

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。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

▪ **バランスの多様性**: 0.1

演技構成には最低3種類の異なるバランスを含む必要がある。多様性は以下のように示される：

- 静的バランスに対して動的バランス：最低1つのピボット
- 異なる動脚の方向：前方、側方、後方の全てを示す必要がある
- 異なる面での異なる形状、例えば両手の支持ありまたは支持なし、ボディームーブメントを伴うまたは伴わない、脚を伸ばすまたは曲げる

▪ **ジャンプ/リープの多様性**: 0.1

演技構成には最低3種類の異なるジャンプ/リープを含む必要がある。多様性は以下のように示される：

- 異なる踏切：リープとジャンプのどちらもの技術を示す必要がある
- 異なる方向：回転を伴う、直進する
- 異なる形状：ボディームーブメントを伴うまたは伴わない、伸脚または屈脚にて

○ **フォーメーションの多様性**

▪ **6つの異なるフォーメーション**: 0.1

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。大きさや方向の違いは異なるフォーメーションとしてはカウントされない。

3.1.3. 演技構成の独創性と表現力

独創性と表現力	1.3
表現力： -表現力豊かな演技構成である (0.1) -芸術的な演技構成である (0.1) -様式や表現に一貫性がある (0.1) -年齢カテゴリーにふさわしい演技構成である (0.2)	0.5
音楽： -音楽と演技構成が一致する (0.1) -音楽が変化に富んでいる (0.1) -音楽が演技構成を活かしている (0.1) -年齢カテゴリーにふさわしい音楽である (0.2)	0.5
独創性： -独創的なムーブメントまたはコンビネーション (0.1) -独創的なフォーメーション (0.1) -独創的な連携動作 (0.1)	0.3

○ 表現力 (0.5)

■ 表現力豊かな演技構成である : 0.1

演技構成は表現力豊かでなくてはならない。演技構成のアイディ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。

■ 芸術的な演技構成である : 0.1

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。

■ 様式や表現に一貫性がある : 0.1

様式や雰囲気は全体の構成を通して伝えられる。各チームは演技全体を通してその表現を示す必要がある。

■ 年齢カテゴリーにふさわしい演技構成である : 0.2

チームの能力レベルや表現様式などの演技構成の様式は選手の‘年齢カテゴリー’にふさわしくなければならない。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。

○ 音楽 (0.5)

■ 音楽と演技構成が一致する : 0.1

音楽は演技構成のアイディアや表現力と調和していなければならない。演技構成は、動き、様式、そして音楽のリズムはすべてが一体とならなくてはならない。もし音楽のテンポや雰囲気が変わったとしても選手の動きは音楽に合わせて構成され、それは演技構成や実施で示されなくてはならない。

■ 音楽の多様性 : 0.1

音楽は変化に富んでいなければならない。音楽の変化は異なるリズム、テンポ、強弱からくる。演技中の音楽はリズムカルな変化に富み、それはその音楽そのもの、または音楽のベースにあるリズムやメロディーも含まれる。

■ 音楽の構造が演技を活かしている : 0.1

演技構成がバックグラウンドリズムやメロディーの使用といった音楽の構造にぴったりと合わなければならない。さらに、リズムやメロディーの使用と同様に異なる音楽の違いや効果を演技構成や実施に示さなければならない。

■ 年齢カテゴリーにふさわしい音楽 : 0.2

選手の年齢カテゴリーにふさわしい音楽でなければならない。



○ **独創性 (0.3)**

■ **独創的なムーブメント : 0.1**

演技構成にはムーブメント、ムーブメントシリーズやムーブメントにおけるコンビネーション、または斬新なムーブメントの動き方などのような、新しいまた独創的な要素を含まなければならない。新しいまたは独創的な要素は1つだけでは十分とは言えない。独創的な要素はあらゆる要素において示すことができ、それは必須要素でなくても良い。独創的なムーブメントは演技構成全体における独創的な様式から得ることもできる。

■ **独創的なフォーメーション : 0.1**

演技構成には新しいまたは独創的なフォーメーションを含まなければならない、フォーメーションを作るまたは成し遂げる方法（一つのフォーメーションから次のフォーメーションへの移行）、または独創的かつ興味深いフォーメーションの使用を示す。

■ **独創的な連携動作 : 0.1**

演技構成には様々な連携動作を含むことができ、それは以下を伴い独創的、芸術的でなければならない：

- 選手の技能とスキル（健康的観点）を考慮
- 良好な技術（筋肉コントロール、滑らかさ）
- 演技との論理的なつながり

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
- 音楽がバックグラウンドミュージックとなる -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、演技の不穏な中断である。例えば、連携動作中のつながり、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
 - 連携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どまる
 - 選手の静止

- **禁止動作またはリフトにおけるペナルティー**

宙返りのようなアクロバットムーブメントや選手を持ち上げる（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）は構成に含むことはできない。

12-14歳カテゴリーにおける特例：選手間の接触を伴うリフトが1回のみ許可される。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。

- 禁止動作/リフト -0.5 /各動作/リフトごと



- 宗教/国籍/政治的侮辱におけるペナルティー
音楽、演技構成、競技用の服装は美しくなければならぬし、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
- 演技面への入場におけるペナルティー
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
- 規則に合わない競技用の服装、ヘアとメイクにおけるペナルティー
総則参照：選手の服装
- 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） -0.1/各落下物
- ヘアカラーによる演技面の汚れに対して - 0.2
- 演技時間の長さにおけるペナルティー
総則参照：演技時間の長さ
- 時間の超過、または不足 -0.1/秒
- 演技中のコーチによる助言に対するペナルティー（過半数を超えるAV審判員の申し出による）
総則参照：選手とコーチの規律
- 演技中のコーチによる助言に対して - 0.3

表：芸術的評価の減点とペナルティー

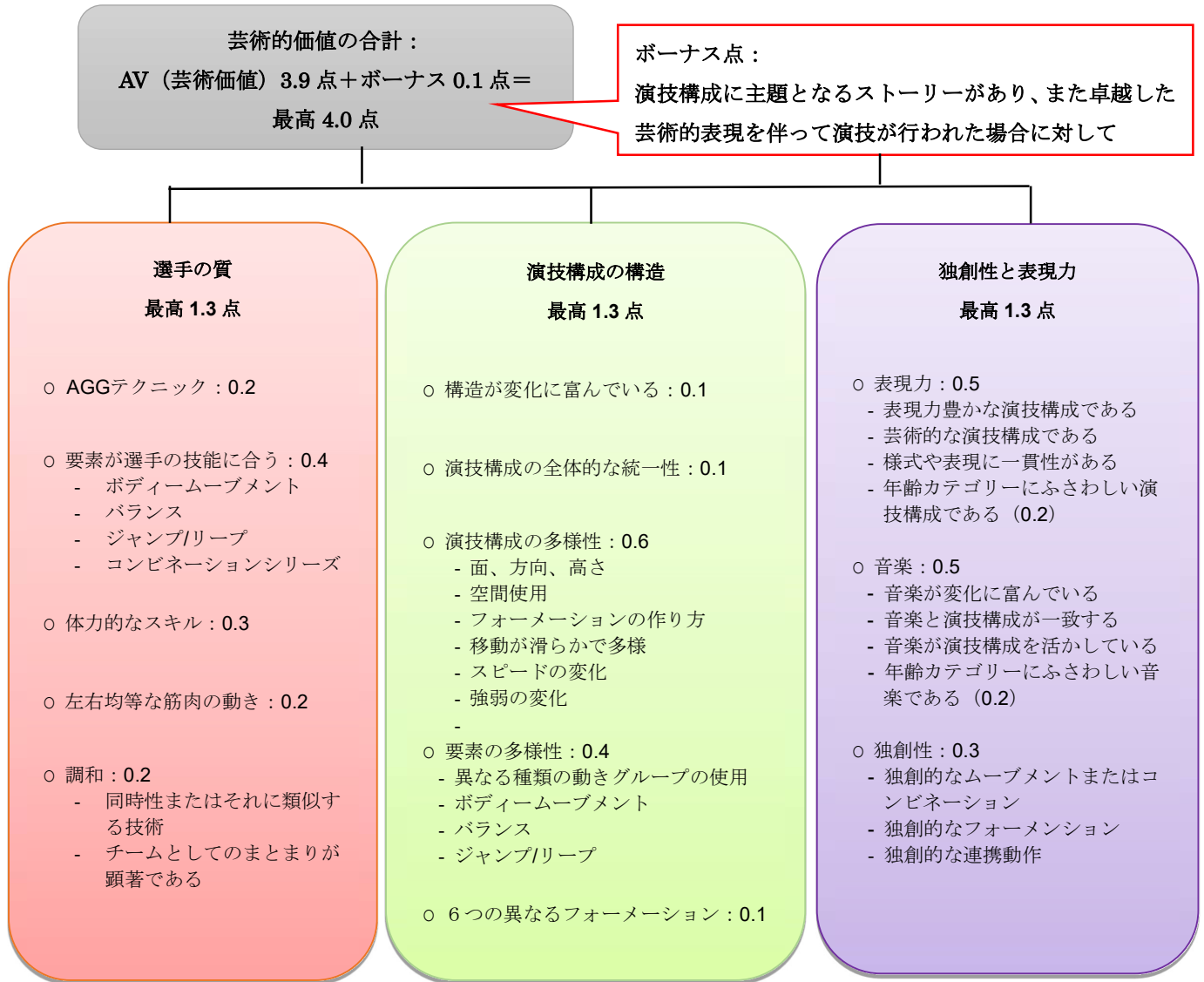
減点とペナルティー	
減点（各審判個別による）	
• 音楽:	
- 粗末な音楽のつながり	- 0.1
- 効果音の不完全なつながり	- 0.1
- 選手の動きの終末が音楽に合わない	- 0.1
- 終末に音楽が突然止まる	- 0.1
- 音楽がバックグラウンドミュージックとなる	- 0.2
• 演技構成上のミス:	- 0.1/そのつど
- 連係動作中やプレアクロバットによる粗末なつながり	
- 要素やパート間の非論理的なつながり	
- 同じフォーメーションの重複使用または同じフォーメーションに長くどまる	
- 選手の静止	
減点（以下の項目の提案による、AV審判の半数を超える必要がある）	
- 禁止動作/リフト	- 0.5/各動作/リフトごと
- 宗教/国籍/政治的侮辱	- 0.3
- 演技面への入場	- 0.3
- 選手の服装	1名- 0.1; 2名またはそれ以上-0.2
- 落下物	- 0.1/各落下物
- ヘアカラーによる演技面の汚れに対して	- 0.2/そのつど
- 演技中のコーチによる助言に対して	- 0.3
AVヘッドジャッジによるペナルティー:	
- 時間の超過、または不足	-0.1/秒

3.3. ボーナス点

ボーナス点（+0.1）は、演技構成に主題となるストーリーがあり、また卓越した芸術的表現を伴って演技が行われた場合に与えられる。演技構成の印象的な一部分、または演技構成の全体が記憶に残るもの。

3.4. アーティスティックバリュー芸術的価値の評価

AV審判団は芸術的要素を評価する。要素をカウントして、可能なボーナス点またはペナルティーを提示する。



AV審判団は、芸術的要素を評価する。価値をカウントして、さらにボーナス点またはペナルティー減点の可能性があれば提示する。

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：

1. 演技構成の異なる要素を合計する（選手の質、演技構成の構造、独創性と表現力）
2. 芸術的価値の減点を出す
3. 最終得点を計算する
4. あらゆる可能なボーナス点[+]、またはペナルティー[-]を提示する

4. エクスキューション 実施

AGGの理論と技術- 付録参照

4.1. 実施における必要条件

- 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、スピード、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ではない。
- 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. ボーナス点

実施におけるボーナス点は、すべての要素やシリーズが最高レベルで行われたり、優れた同時性が発揮されたりしたときに与えられる：+ 0.1

もし、9名以上の選手で構成されているチームがすべての要素やシリーズを最高レベルで行われたり、優れた同時性が発揮されたりしたときに与えられるボーナス点：+0.2.

4.3. 実施における評価（EXE）

実施点の最高得点は10.0点

- 実施 9.8
- ボーナス点 0.1または0.2（チームの構成人数による）



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 - リフトの重たい着地	- リフト中またはリフトの終末における身体コントロールの欠如	- 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、大きさが無い、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、大きさが無い、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
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	-0.2 各要素



選手の離脱または追加におけるペナルティー（EXEヘッドジャッジによる）：

総則参照：チーム構成人数

- 選手の離脱、追加：各選手につき-0.5

ボーナス点：すべての要素やシリーズが最高レベルで行われたり、優れた同時性が発揮されたりした場合

+0.1（チーム構成が6-8人）

+0.2（チーム構成が9人以上）

EXE審判団は、実施された演技について評価する。実施におけるミスをカウントし、さらにボーナス点の可能性があれば提示する。

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：**

1. 実施におけるミスをカウントして、実施最高点9.8点よりそれらを引く
2. 最終得点を計算する
3. あらゆる可能なボーナス点[+]、またはペナルティー[-]を提示する

5. 審判

5.1. 総則

すべての審判員は有効なIFAGGライセンスを保有していなければならない。

IFAGGオフィスは公認された国際審判ライセンスの登録を維持する。

IFAGG技術委員会はAカテゴリー競技会の審判員リストおよび審判責任者をIFAGG理事会へ提示する。

参加チームの振付担当者やコーチは、そのチームが出場するカテゴリーにおいては審判に入ることができない。

5.2. 審判の評価

5.2.1. 審判団

審判団の最低は9名、最高は12名で審判を行う。

3つのパネルにより評価が行われる：

- 構成、技術的価値 **Technical Value (TV)**、3 – 4名の審判員から成る
- 構成、芸術的価値 **Artistic Value (AV)**、3 – 4名の審判員から成る
- 実施 **Execution (EXE)**、3 – 4名の審判員から成る

審判員の義務と責任

- 審判員は独立して得点を出さなくてはならない
- 試合中においては、審判員はその評価について他の審判員、コーチ、選手たちと話し合ってはいけない
- 各パネルは独立して審判を行い、得点を出すときには他のパネルの得点は気にかけない。

それぞれのパネルの1審はヘッドジャッジとなる

すべての審判員は得点を出し、そのパネルのヘッドジャッジに提出する。

各カテゴリーの1番目の試技が終わったら、審判員はそれぞれのパネルで集まり、出した得点の差異と一緒に確認し話し合いを行う。その際、審判員は話し合い以前に得点を出しておかなくてはならない。

5.2.2. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジの義務と責任

- ルールに従い、管理を行う
- 各カテゴリーの1番目の試技が終わったら、審判員を招集する
- ルールに従い各審判員の得点の差異を確認する
- 得点の中間点の差異が大きすぎる場合は、話し合いを行う
 - 各パネル4審の場合は、中間の2つのスコアのみを話し合いで調整する（最高点/最低点については、変更は不可）
 - 各パネル3審の場合は、最高点と最低点のみ話し合いで調整する（中間点については、変更は不可）
 - 審判のスコア（最高点/最低点）の順番は話し合いで変更してはならない



- 審判員の同意が求められない場合、スーペリアジャッジ（もし存在すれば）を呼ぶ
- ボーナス点をつける
- ペナルティーをつける

ボーナス点は各自で出す。ボーナス点をつけた審判員が過半数（3/4 または 2/3）を占めた場合のみ、最終得点に加える。

ペナルティーは 各自で出す。ペナルティーをつけた審判員が過半数（3/4または2/3）を占めた場合のみ、最終得点から引かれる。

ペナルティーはヘッドジャッジによって引かれる

芸術的価値のヘッドジャッジ：

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
- 服装、ヘアとメイク
 - 服装が規定に反する：1名 -0.1、2名またはそれ以上 -0.2
 - 落下物（メイクアップアイテム、髪飾り、ハーフシューズなど）：-0.1 そのつど
 - ヘアカラーによる演技面の汚れに対して -0.2
- 演技中のコーチによる助言に対して-0.3

AVヘッドジャッジによるペナルティー減点：

- タイム：-0.1 多くても少なくとも1秒ごと

実施のヘッドジャッジ：

EXEヘッドジャッジによるペナルティー減点：

- 演技面を境界線：境界線を越えて演技面の外へ出 -0.1 そのつど
- 選手の欠如：-0.5 一選手につきそのつど

5.2.3. 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）
- 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

5.2.4. スーペリアジャッジ

スーペリアジャッジは3-4名のレベル1審判員により構成される。彼らもまた審判業務を行うがその得点は結果には反映されない。



義務と責任：

- 各パネルの審判員の行動がIFAGGのルールや規定に準ずることを確実に監督する
- 審判業務を監視し、話し合いを聞く
- 審判団の審判業務に極端な行動が生じた場合は、仲裁に入ることができる。それらの事例は必ず報告されなくてはならない。

5.2.5. 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（最高4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実施EXEのヘッドジャッジ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。

5.2.6. 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. 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：技術的価値、芸術的価値、実施。予選および決勝とも20点満点となる。

- 技術的価値は6.0点満点
- 芸術的価値は4.0点満点
- 実施は10点満点

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審判団は、技術的価値の評価を行う。価値（0.0-5.9）をカウントし、さらにボーナス点[+]の可能性があれば提示する。

AV審判団は、芸術的要素を評価する。価値（0.0-3.9）をカウントして、さらにボーナス点[+]またはペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。

EXE 審判団は、実施された演技について評価する。実施における得点（0.0-9.8）を計算し、さらにボーナス点[+]またはペナルティー減点[-]の可能性があれば提示する。

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（技術的価値、芸術的価値、実施）。

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：

- 一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

7. ルールの変更

IFAGG技術委員会はルールの変更を担う

付録 1: 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
4. その他のムーブメントグループの特徴

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。

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
- 片脚のみ曲げることができる

ダイナミックバランス（トゥラーン、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°以上の回転のトゥラーン（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、必須の回転がダイナミックバランス中に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。

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。腰を前方および上方に傾き、背骨を波の形に動かす。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：



International Federation of Aesthetic Group Gymnastics IFAGG

- 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（息を吸いながら）

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。

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

リーンでは、身体全体の傾斜を見せなければならない、しかしながらランジでは上体（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
- 腰の傾け

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ように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、共に滑らかな繋がりをもって行われる。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）。



4. その他の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。