

体操競技男子

平成25年度版高等学校男子適用規則（2017年改訂版）

平成31年2月11日
全国高等学校体育連盟体操部
日本体操協会審判委員会
男子体操競技審判本部

平成25年度版高等学校男子適用規則作成のねらい

FIG2013年版採点規則が平成25年1月から施行されることとなった。2006年版採点規則から10点満点が廃止されDスコアとEスコアの合算による得点決定から3期目となった。今回の規則改正では、跳馬の跳越技の価値点が1.00低くなったこと、つり輪の力技の連続が3技までと限定されたこと、鉄棒の組合せ加点が縮小したことが大きな変更点である。跳馬を除く5種目の演技は難度の高い9技と終末技を定め、同一要求グループから最大4技以内でDスコアが決定されること、演技構成や技術、姿勢に関する演技実施についてのEスコアを算出することは変更されていない。

前サイクルから高等学校適用規則はFIG版採点規則を基盤として作成された。しかしながら成長過程にある高校生の選手育成に影響を与えると推測される箇所を一部変更とした。平行棒の前振りひねりおよび鉄棒のアドラーに限定し倒立位から45°を超えて逸脱した場合、つり輪の振動倒立を屈腕で実施した場合、難度を認定することとした。これらの措置は、不完全な実施であっても技を認定することで初級者の演技の技数の確保に対応するためである。そのため、ここに示された技以外で45°未満になった場合は難度が不認定となる。また、これらの技はすべて倒立位や伸腕の実施を前提に順当な序列がつけられるよう対応していただきたい。特に6技以下でEスコアの満点が低くなるようなケースでは行われた技の実施レベルを十分考慮した採点をお願いしたい。また、新たに着地に対する意識を高める目的ですべての難度において終末技の着地をとめた場合、加点することとした。

2013年9月IOC総会にて2020年東京オリンピック・パラリンピックの開催が決定した。自国開催のオリンピック大会を5年後に控え、男子体操競技においてもオリンピックでのメダル獲得は大きな目標であり、現在の高校生から5年後の日本代表選手が選出される可能性は多いにあるであろうと思われる。

そこで、今回規則改正期の途中ではあるが、以前から高校生の課題となっていた「つり輪の力静止技」に関して、新たな規則を設けることとした。

10点満点廃止後、「つり輪の力静止技」は、姿勢の角度や静止時間等の減点項目が多く、また体力的な負担も大きいため競技会での実施頻度が減少する傾向にある。このことは、全国高等学校体操競技選手権大会審判員報告にも毎年のように記載されている。筋力や体力が向上する時期に力静止技の実施頻度が減少することは将来のつり輪の発展に影響を与えるかもしれない。今回の内規にてその不安の解消を願うとともに、力静止技へのさらなる取り組みを促したい。

しかしながら、補足事項に記載された加点項目以外の、正しい姿勢からの角度の逸脱や静止時間不足に対しては通常の規則通りの採点を行うこととする。力技を奨励する内規ではあるが、発展途上、発育途上の選手への健康上の配慮を忘れないように注意して頂きたい。力技を多用することは、肩や肘等の体への負担が増すことを十分ご理解の上、強化されることを希望する。

なお、平成25年度版高等学校男子適用規則として、ここに取り上げた以外の規則、条項は2013年版採点規則が適用される。したがって、平成25年度版高等学校男子適用規則とともに2013年版採点規則や関連する男子体操競技情報についても熟知され、日本の体操界を担う高校生の指導・育成にご尽力願いたい。

次に示すもの以外は、2017年版採点規則（日本体操協会発行）を適用する。

1, 終末技について

A難度・・・・・・ +0.10

B難度・・・・・・ +0.20

技の認定と難度の設定について

(1) 下記に示す技は、2017年版採点規則とは異なる難度の認定および設定をおこなう。

ここに示した以外の振動から倒立位になる技は45°未満の場合、難度不認定となる。

つり輪

- ・屈腕ほん転逆上がり倒立（屈腕後方車輪倒立）：C難度
- ・屈腕後ろ振り上がり倒立（屈腕前方車輪倒立）：C難度
- ※屈腕の減点およびその他の減点，伸腕の捌きと同一枠

平行棒

- ・前振りひねり支持45°未満：C難度
- ※角度減点およびその他の減点，倒立位の捌きと同一枠
- ・~~逆上がり（棒下宙返り）直接腕支持：A難度（グループIV）~~

鉄棒

- ・足裏支持回転（ひねり）倒立：A難度（グループIII）
- ・~~アドラ45°未満：C難度~~
- ※角度減点およびその他の減点，倒立位の捌きと同一枠

(2) 下記の終末技はA難度とする。

つり輪，平行棒，鉄棒の前方・後方（かかえ込み・屈身・伸身）宙返り下り

(3) あん馬の終末技について

- ・~~終末技として認められない場合は，やり直しを認める。~~
- ・~~倒立下りにおいて馬体をけた場合や足先が馬体より下がった場合以外は難度を認定する。ただし，相応の実施減点がかせられる。~~

2, 禁止技について

ゆかの宙返り転は禁止技とする。その実施は，価値が認められない。

難度表に記されているジュニアルールにおける禁止技を示す●印は適用しない。

3, 加点について

あん馬を除く5種目において終末技の着地がとまった場合，E審判によって0.10の加点を与える。

4, ゆかの2回宙返り技について

床の2回宙返り技がない場合，ニュートラルディダクション（ND）-0.1

5, つり輪の力技に関して

(1) D難度の力静止技（グループIIIおよびIV）において，1技につき0.1の加点をDスコアに行う。

(2) ~~E難度以上の力静止技（グループIIIおよびIV）において，1技につき0.2の加点をDスコアに行う。~~

※ただし，大欠点を伴う実施は不認定となり，加点の対象としない。

6, 補足

(1) つり輪，跳馬，平行棒，鉄棒において，1名の補助者をつけることができる。

(2) ~~チームに対するウォーム・アップ時間はチームに与える（インターハイのみ）。~~

(3) 「服装違反」については，個人に対する減点とし，D1審判により決定点から0.3の減点となる。

(4) オーダーミスについては，個人に対する減点とし，D1審判により最初に間違えた選手の決定点から0.3の減点となる。

(5) つり輪で着地マットの使用を認める。