

# 京都ジュニアカップ 男子ルール

## 出場資格・出場区分について

1. 大会の級を5級から10級に分け、選手はこのうちの1つのクラスにエントリーできる。
2. 各級には年齢に関与せず参加することができる。
3. 5・6級の表彰は年齢、参加人数に応じてクラス分けする。①6歳～2年生 ②3年生～4年生 ③5年生以上  
※参加者人数によって変更する場合もある。
4. 前年度の優勝者は同一級にエントリーすることはできない。※8・9・10級については除く。

## 競技ルール・採点について

1. 【5級・6級・7級】については、京都ジュニア体操クラブ連盟が定めた京都ルールを用いて採点を行う。禁止技はなしとする。
2. 【8級】は近畿ジュニアCクラスルールで採点を行う。
3. 【9級】は近畿ジュニアBクラスルール(U-12)で採点を行う。
4. 【10級】は近畿ジュニアAクラスルール(U-15)で採点を行う。
5. 各級に示されたルール以外については2025版採点規則に準ずる。
6. 団体選手権については、各所属クラス4名を選出し、当該選手が獲得したポイントを合計して順位を決定する。  
各クラブ5級から10級での上位3名がポイントを獲得できる。ポイントについては、【1位:3P 2位:2P 3位:1P】とする。

## 【5級ルール】

- ・ゆかと鉄棒については終末技を含めた5技で構成する。
- ・技の繰り返しは2回まで認める。
- ・難度表に示されていない技も「a」難度として認める。ただし、「A」難度との差別化は審判判断でなされる。
- ・各種目に示された加点を適用する。
- ・示された器具の高さから20cmマットや10cmマットの使用を安全上認めるが、マットの使用による着地の乱れ等は減点される。
- ・補助があった場合は0.3の減点がなされる。

難 度	2.0(1技0.4 × 5技)	
加 点	最大0.5	※加点の項目については各種目に記載の通り。
実 施	7.5 ※小欠点:0.1・中欠点:0.2・大欠点:0.3・落下、転倒:0.5	
最高得点	10.00	

## 床

<ul style="list-style-type: none"> <li>*全てのコーナーを使用しなくても減点はされない。</li> <li>*演技時間は70秒とする。70秒を超えた演技は秒数に関係なく0.1の減点とする。</li> <li>*ラインオーバーは全て0.1の減点とする。</li> </ul>	加 点	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1)</li> <li>2. 実施減点のない柔軟(0.1)</li> <li>3. 実施減点のない倒立静止(0.1)</li> <li>4. 実施減点のないバランス技(0.1)</li> <li>5. 終末技の着地が止まる(0.1)</li> </ol>
---	-----	--

## あん馬

<ul style="list-style-type: none"> <li>*正面の開脚スイング5回(往復で1回)</li> <li>*ジュニアポメルの使用を認める。</li> </ul>	加 点	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1)</li> <li>2. 足先が肩の高さまで上がったスイング(0.1)</li> <li>3. 膝・つま先の伸びたスイング(0.1)</li> <li>4. 落下のない演技(0.2)</li> </ol>
---	-----	---

## 中型跳び箱 縦4段(80cm) 3助走2跳躍 ※高い方を得点とする

<ul style="list-style-type: none"> <li>*各跳躍技に対して以下の難度点を与える。</li> </ul>	加 点	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1)</li> <li>2. 両足での力強い踏み切り(0.1)</li> <li>3. 第二局面での浮き上がり(0.1)</li> <li>4. 着地が止まる(0.2)</li> </ol>												
<table border="1"> <tr> <td>開脚跳び</td> <td>1.0</td> <td>閉脚跳び</td> <td>1.0</td> </tr> <tr> <td>台上前転</td> <td>1.5</td> <td>首はね跳び</td> <td>1.7</td> </tr> <tr> <td>頭はね跳び</td> <td>1.8</td> <td>転回跳び</td> <td>2.0</td> </tr> </table>	開脚跳び	1.0	閉脚跳び	1.0	台上前転	1.5	首はね跳び	1.7	頭はね跳び	1.8	転回跳び	2.0		
開脚跳び	1.0	閉脚跳び	1.0											
台上前転	1.5	首はね跳び	1.7											
頭はね跳び	1.8	転回跳び	2.0											

## 鉄棒(200CM)

<ul style="list-style-type: none"> <li>*懸垂振動(スイング)を「a」難度として認定する。</li> <li>*懸垂振動の連続による減点はなされない。</li> <li>*20cmマットを追加で積み上げてよいが、足がつかない高さまでとする。</li> </ul>	加 点	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1)</li> <li>2. 演技が止まらないスムーズな実施(0.2)</li> <li>3. A難度以上の技の実施(0.1)</li> <li>4. 着地が止まる(0.1)</li> </ol>
--	-----	---

## 【6級ルール】

- ・ゆかと鉄棒については終末技を含めた6技で構成する。
- ・技の繰り返しは2回まで認める。
- ・難度表に示されていない技も「a」難度として認め、要求グループも満たすことができる。ただし、「A」難度との差別化は審判判断でなされる。
- ・各種目に示された加点を適用する。
- ・示された器具の高さから20cmマットや10cmマットの使用を安全上認めるが、マットの使用による着地の乱れ等は減点される。
- ・補助があった場合は0.3の減点がなされる。

<b>難 度</b>	1.8(1技0.3 × 6技)	難度点+要求=3.0
<b>構成要求</b>	1.2(0.3×4要求)	
<b>加 点</b>	最大0.5	※加点の項目については各種目に記載の通り。
<b>実 施</b>	6.5 ※小欠点:0.1 ・ 中欠点:0.2 ・ 大欠点:0.3 ・ 落下、転倒:0.5	
<b>最高得点</b>	10.00	

### 床

要求グループ	① 前方系 ※前転系可 ② 後方系 ※後転系可 ③ 倒立 ④ 柔軟	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 実施減点のない柔軟(0.1) 3. 実施減点のない倒立静止(0.1) 4. 実施減点のないバランス技(0.1) 5. 終末技の着地が止まる(0.1)
*全てのコーナーを使用しなくても減点はされない。			
*演技時間は70秒とする。70秒を超えた演技は秒数に関係なく0.1の減点とする。			
*ラインオーバーは全て0.1の減点とする。			

### 円馬

旋回 6周  (開脚・閉脚)	※正面～正面で1周とする。 ※1周につき0.5の難度点を与える。 ※要求グループは定めない。	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. スピード感のある旋回(0.1) 3. 膝・つま先の伸びた旋回(0.1) 4. 落下のない演技(0.2)
----------------------	--	-----	--

### 中型跳び箱 縦6段(100cm) 3助走2跳躍 ※高い方を得点とする

*各跳躍技に対して以下の難度点を与える。				加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 両足での力強い踏み切り(0.1) 3. 第二局面での浮き上がり(0.1) 4. 着地が止まる(0.2)
開脚・閉脚跳び	1.0	台上前転	1.5		
首はね跳び	2.0	頭はね跳び	2.5		
転回跳び	3.0	ロンダート	3.0		

### 鉄棒(200CM)

要求グループ	① 上がり技 ② 前方支持回転系 ※前回り可 ③ 後方支持回転系 ※後ろ回り可 ④ 終末技	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 演技が止まらないスムーズな実施(0.2) 3. A難度以上の技の実施(0.1) 4. 着地が止まる(0.1)
--------	--	-----	---

\*懸垂振動(スイング)を「a」難度として認定する。

\*懸垂振動の連続による減点はなされない。

\*20cmマットを追加で積み上げてもよいが、足がつかない高さまでとする。

## 【7級ルール】

- ・ゆかと鉄棒については終末技を含めた6技で構成する。
- ・技の繰り返しは2回まで認める。
- ・難度表に示されていない技も「a」難度として認め、要求グループも満たすことができる。ただし、「A」難度との差別化は審判判断でなされる。
- ・各種目に示された加点を適用する。
- ・示された器具の高さから20cmマットや10cmマットの使用を安全上認めるが、マットの使用による着地の乱れ等は減点される。
- ・補助があった場合は0.3の減点がなされる。

難 度	1.8(0.3×6技)	難度点+要求=3.0
要求グループ	1.2(0.3×4)	
加 点	最大0.5	※加点の項目については各種目に記載の通り。
実 施	6.5 ※小欠点:0.1 ・ 中欠点:0.2 ・ 大欠点:0.3 ・ 落下、転倒:0.5	
最高得点	10.00	

### 床

要求グループ	① 前方宙返り系	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 実施減点のない柔軟(0.1) 3. 実施減点のない倒立静止(0.1) 4. 実施減点のないバランス技(0.1) 5. 終末技の着地が止まる(0.1)
	② 後方宙返り系		
	③ 倒立技・柔軟技 ※両方必須		
	④ バランス技		

\*すべてのコーナーを使用しなくてもNDの対象にはならない。

\*演技時間は70秒とする。70秒を超えた演技は秒数に関係なく0.1の減点とする。

\*ラインオーバーは全て0.1の減点とする。

### 円馬

旋回 6周	※正面～正面で1周とする。 ※1周につき0.5の難度点を与える。 ※要求グループは定めない。	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. スピード感のある旋回(0.1) 3. 膝・つま先の伸びた旋回(0.1) 4. 腰の曲がりがない旋回(0.1) 5. 雄大な旋回(0.1)
(開脚・閉脚)			

### 跳馬(110CM)2助走1跳躍

*各跳躍技に対して以下の難度点を与える。				加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 両足での力強い踏み切り(0.1) 3. 第二局面での浮き上がり(0.1) 4. 着地が止まる(0.2)
開脚・閉脚跳び	1.0	台上前転	1.5		
首はね跳び	2.0	頭はね跳び	2.5		
転回跳び	3.0	ロンダート	3.0		

### 鉄棒(200CM)

要求グループ	① 上がり技	加 点	1. 指先まで伸びた美しい立ち姿勢と着地ポーズ(0.1) 2. 演技が止まらないスムーズな実施(0.2) 3. A難度以上の技の実施(0.1) 4. 着地が止まる(0.1)
	② 支持回転系 ※前・後ろ回り可		
	③ 懸垂振動技		
	④ 終末技		

\*懸垂振動(スイング)を「a」難度として認定しない。

\*懸垂振動の連続による減点は0.3とする。演技中に複数回行われてもそれ以上の減点はなされない。

\*20cmマットを追加で積み上げてもよいが、足がつかない高さまでとする。

# 京都府民総合体育大会 小学生男子ルール

## 出場資格・出場区分について

1. 競技は【Aクラス:強化の部】と【Bクラス:普及の部】に分けて行う。
2. 参加資格年齢は、小学生とする。
3. 京都ジュニアカップにて8・9級の出場選手は強化(Aクラス)の参加とする。
4. 前年度強化(Aクラス)に出場した選手は、原則として普及(Bクラス)の出場はできない。

## 競技ルール・採点について

1. 【普及の部】の採点は、各種目に府民総体ルールを設定する。ルールの詳細について下記を参照。
2. 【強化の部】の採点は、近畿ジュニアBクラスルール(U-12)に準ずる。  
※あん馬のみ、サークル6周とする。(場所は自由)
3. 【強化・普及の部】ともに禁止技を設定する。各クラスの禁止技と扱いについては別表を参照。
4. 【普及の部】においては同一技を2回まで難度認定する。
5. その他については2025年版採点規則に準ずる。
6. 表彰は学年別とする。

## 【普及の部】府民総体ルール

難 度	1.8(0.3×6技)	難度点+要求=3.0
要求グループ	1.2(0.3×4)	
加 点	最大0.5	※加点の項目については各種目に記載の通り。
実 施	6.5 ※小欠点:0.1・中欠点:0.2・大欠点:0.3・落下、転倒:0.5	
最高得点	10.00	

## 床

① 柔軟技・倒立技 ※どちらとも実施	加 点	1. 指先まで伸びた美しい着地ポーズ(0.1)
② 前方系 ※前転系可		2. 実施減点のない柔軟(0.1)
③ 後方系 ※後転系可		3. 実施減点のない倒立静止(0.1)
④ バランス技		4. 実施減点のないバランス技(0.1)
※すべてのコーナーを使用しなくてもNDの対象にはならない。		5. 終末技の着地が止まる(0.1)

## 円馬

旋回 (開脚・閉脚)	6周 ※1周につき0.5 ※要求グループは定めない	加 点	1. 指先まで伸びた美しい着地ポーズ(0.1) 2. スピード感のある旋回(0.1) 3. 膝・つま先の伸びた旋回(0.1) 4. 落下のない演技(0.2)
---------------	---------------------------------	--------	---

## 跳馬 3助走2跳躍 ※高い方を得点とする (110CM)

転 回	3.00	首はね跳び	2.00	加 点	1. 指先まで伸びた美しい着地ポーズ(0.1) 2. 両足での力強い踏み切り(0.1) 3. 第二局面での浮き上がり(0.1) 4. 着地が止まる(0.2)
頭はね跳び	2.60	台上前転	1.80		
倒立前転	2.20	その他	1.20		

## 鉄棒(200CM)

① 上がり技	加 点	1. 指先まで伸びた美しい着地ポーズ(0.1)
② 支持回転系		2. 演技が止まらないスムーズな実施(0.2)
③ 懸垂振動技		3. A難度以上の技の実施(0.1)
④ 終末技		4. 着地が止まる(0.1)

## 禁止技について

- ◆【強化の部】については近畿ジュニアBクラスルール(U-12)に準ずる。
- ◆【普及の部】については、以下の通りとする。  
ゆか: ●1回以上のひねり技 ●2回宙返り系の技  
跳馬: ●府民総体ルールに記載されていない技  
鉄棒: ●宙返りひねり下り ●2回宙返り下り ●背面系の技 ●手放し技

◆禁止技を実施した際は、難度を認めず実施した技1つにつき0.5の減点を行う。また、実施減点もなされる。

## 「a」難度について

- ◆難度表に記載されていない技に関しても主任審判の判断で「a」として難度認定することができる。ただし、「A」難度との差別化は審判判断でなされる。

京都ジュニアカップ女子5級 採点規則

① スコアの決定

- 1、10.00からの減点採点をし、難度点・加点のすべてが完璧であれば満点を獲得できる
- 2、難度点は、技の難度に関係なく1要素につき0.5とし、難度表にない要素も含め最大5技を承認する
- 3、段違い平行棒・平均台・ゆかについては、同一技を2回まで承認する
- 4、加点は、別表の通り、1項目につき0.1とする 満たしていない項目がある場合は減点となる

② 実施減点については以下の通り

小欠点 0.1      中欠点 0.2      大欠点 0.3      超大欠点 0.5(落下・転倒)

跳び箱                  中型 縦3段 2回の跳躍を実施し、良いスコアを有効点とする

跳躍名	転回～背落ち(着地部分に20cmの補助マット使用)
満点	10.00

段違い平行棒      低棒のみでの実施可

平均台                  高さ125cm・20cmマット使用可

ゆか                  90秒以内 音楽なしも可

府民総体女子普及①Cクラス・京都ジュニアカップ女子6級 採点規則

① スコアの決定

- 1、10.00からの減点採点をし、難度点・構成要求・加点のすべてが完璧であれば満点を獲得できる
- 2、難度点は、技の難度に関係なく1要素につき0.5とし、難度表にない要素も含め最大5技を承認する
- 3、段違い平行棒・平均台・ゆかについては、同一技を2回まで承認することができる
- 4、構成要求は、以下の通り、1項目につき0.2とする 満たしていない項目がある場合は減点となる
- 5、加点は、別表の通り、1項目につき0.1とする 満たしていない項目がある場合は減点となる

② 実施減点については以下の通り

小欠点 0.1      中欠点 0.2      大欠点 0.3      超大欠点 0.5(落下・転倒)

跳馬                  高さ110cm 2回の跳躍を実施し、良いスコアを有効点とする

跳躍名	転回	ヘッド転回・倒立前転	台上前転	その他
満点	10.00	9.50	9.00	8.50

段違い平行棒      低棒のみでの実施可

- ①逆上がり(0.1)、蹴上がり(0.2)      ②前方の回転系の技      ③後方の回転系の技  
 ④連続技(同一技でも可)      ⑤終末技(低棒での実施・難度表にない要素でも獲得できる)

平均台                  高さ125cm・20cmマット使用可

- ①前転か前方倒立回転      ②側転か後方倒立回転      ③片足上のターン(180度以上)  
 ④ジャンプを1つ      ⑤終末技(難度表にない要素でも獲得できる)

ゆか                  演技時間は90秒まで 音楽なしも可

- ①2つの異なるジャンプシリーズ      ②片足上のターン(360度以上)  
 ③前方のアクロバット系      ④後方のアクロバット系      ⑤2つの異なるアクロバット系シリーズ



府民総体女子普及クラス・京都ジュニアカップ女子5級6級7級共通 加点項目

跳馬	①	演技の前後に挨拶
	②	助走のスピード
	③	正確なロイター板の踏み切り
	④	支持(着手)の姿勢
	⑤	着地姿勢

段違い平行棒	①	演技の前後に挨拶
	②	中断のない演技
	③	技の振幅
	④	演技全体のリズム
	⑤	着地姿勢

平均台	①	演技の前後に挨拶
	②	立ち姿勢
	③	振り付け(動き)の大きさ
	④	技の正確さ
	⑤	着台姿勢・着地姿勢

ゆか	①	演技の前後に挨拶
	②	立ち姿勢
	③	振り付け(動き)の大きさ
	④	技の正確さ
	⑤	着地姿勢

## 京都府民総合体育大会 小学生女子採点規則

- ・記載のない内容に関しては、2025年版(変更規則Ⅱ)に準ずる
- ・レベルごとに以下の3クラスを設定する(京都ジュニアカップ 出場者は、対応したクラスに出場すること)
  - 強化Aクラス=京都ジュニアカップ9級出場者レベル
  - 普及②Bクラス=京都ジュニアカップ7級・8級出場者レベル
  - 普及①Cクラス=京都ジュニアカップ5級・6級出場者レベル
- ・小学1年生～3年生については、普及クラスのみ出場可とする
- ・表彰は、クラス別かつ学年別とする
- ・採点指針については、日本体操協会通達の情報最新号を適用する
- ・採点規則
  - 強化Aクラス採点規則:近畿ジュニア体操競技選手権大会Bクラス採点規則適用
  - 普及②Bクラス:京都ジュニアカップ7級採点規則適用
  - 普及①Cクラス:京都ジュニアカップ6級採点規則適用

# 京都府民総合体育大会 中高生女子採点規則・高校総体規則

- ・記載のない部分に関しては、2025年版(変更規則I)に準ずる
- ・平均台、ゆかにおいてA(0.10)の難度を認められる要素は、構成要求にも使用できる
- ・短い演技 演技の実施と芸術性の減点がなされるEスコアの最高点は以下の通り
  - ・ 7.00 5技の実施であれば
  - ・ 6.00 4技の実施であれば
  - ・ 5.00 3技の実施であれば
  - ・ 4.00 2技の実施であれば
  - ・ 3.00 1技の実施であれば
  - ・ 0.00 技の実施がなければ
- ・採点指針については、日本体操協会通達の情報最新号を適用する

跳馬 跳馬125cm 2回の跳躍を実施し、良いスコアを有効点とする

- ・採点規則集にない跳躍について

跳躍名	Dスコア	Eスコア
台上前転	1.00	5.00からの減点

段違い平行棒 高棒255cm 低棒175cm(着地用マットの代わりに20cmマットの使用可)

- ・Dスコアについて
  - (1)同一技は2回まで承認する
  - (2)難度表にない逆上がり(1回のみ)とフット下りをA難度として承認する(CR対象外)
- ・構成要求CR 各0.5
  - ①低棒と高棒で少なくとも1つ以上の技を実施(開始技、終末技も対象)
  - ②棒間移動(技でなくてもよい)
  - ③空中局面を伴わない棒に近い回転系の技
  - ④倒立に到達する技

平均台 高さ125cm(着地用マットの代わりに20cmマットの使用可)

- ・Dスコアについて
  - (1)難度表にないロンダート下りをA難度として承認する
- ・構成要求CR 各0.5
  - ①180度開脚(前後/左右)または開脚屈身姿勢のリープ・ジャンプを1つは含む  
少なくとも2つの異なるダンス系の技からなる組み合わせ
  - ②ターン(グループ3)または接転系の技/旋回
  - ③前方/側方のアクロバット系要素(接転系の技はCR②③のどちらかで獲得できる)
  - ④後方のアクロバット系要素(接転系の技はCR②④のどちらかで獲得できる)

ゆか

- ・構成要求CR 各0.5
  - ①180度の開脚(前後/左右)または左右開脚屈身の跳躍技を1つは含む  
2つの異なるリープまたはホップの直接または間接の組み合わせでの移動
  - ②片足上のターン(360度以上)
  - ③前方宙返り(片足踏み切りの宙返りは除く)
  - ④後方の空中局面を伴う技を1つは含む、2つのアクロバット系の技の直接の組み合わせ



# 令和7年度新体操男子採点規則及び種目一覧

## <高校生>

- ・京都府高等学校総合体育大会・IH予選・京都府民総体 高校生の部

【個人】ロープ・クラブ      【団体】徒手

- ・京都府高等学校新体操新人大会

【個人】スティック・クラブ      【団体】徒手

- \* (公財) 日本体操協会 新体操採点規則 2025年版 改訂版  
及び全国高体連適用規則

## <ジュニア>

- ・京都ジュニア新体操選手権大会 兼 男子新体操近畿ジュニア大会京都府予選会

【個人】リング・ロープ      【団体】徒手

- ・京都府民総合体育大会

一般 【個人種目別】スティック・リング・ロープ・クラブ

(上記4種目より2種目まで)

中学生 【個人】リング・ロープ

【個人種目別】オープン参加で対象種目以外の参加可能 (表彰対象外)

小学生 【個人種目別】スティック・リング・ロープ・クラブ・徒手

(上記5種目より2種目まで)

【団体】徒手

- ・京都府高等学校新体操新人大会

【個人】スティック・クラブ

- \* (公財) 日本体操協会 新体操採点規則 2025年版 改訂版  
及び全国高体連適用規則

# 令和7年度新体操女子採点規則及び種目一覧

## <高校生>

- ・ 京都府高等学校総合体育大会・IH予選・京都府民総体高校生の部  
【個人】フープ・リボン 【団体】ボール3・フープ2
  - ・ 新人戦  
【個人】フープ・ボール 【団体】ボール5
- \* (公財) 日本体操協会 新体操採点規則 2025-2028年 シニアルール  
及び2025年度全国高体連適用ルール  
及び京都体操協会特別ルール 適用

## <中学生>

- ・ 春季大会・夏季大会・中学府大会・京都府民総体中学生の部  
【個人】フープ・ボール 【団体】フープ5
  - ・ 新人大会  
【個人】フープ・ボール 【団体】リボン5
- \* (公財) 日本体操協会 新体操採点規則 2025-2028年 ジュニアルール  
及び2025年度中体連適用ルール  
及び京都体操協会特別ルール 適用

## <ジュニア>

- ・ 京都ジュニア選手権大会・京都府民総体小学生種目別選手権の部、ジュニア団体の部  
【個人】フープ・ボール・クラブ・リボン 【団体】フープ5
- \* (公財) 日本体操協会 新体操採点規則 2025-2028年 ジュニアルール適用

## <京都府民総体 チャイルドの部>

- \* 京都府民総合体育大会新体操女子チャイルドの部 (小1~小4)  
京都体操協会特別ルール【令和7年度版】 適用

## <RG カーニバル>

競技につなげることの普及を目的としていることを念頭におき、競技に近い形で演技をすること。

- ・内 容：公式競技会の演技間審判採点中に、個人演技または団体演技を行う。
  - \*個人演技をグループ（4人まで）組んで参加でも可（1作品・1分30秒まで）
  - \*団体演技については5人ではなく、4人以上7人までで参加でも可（1作品・2分30秒まで）
  - \*新体操以外の手具の使用、バトンやポンポンなどを使用することや、新体操から逸脱したダンスは不可
  - \*参考映像：<https://youtu.be/PNj9PEJ92VY>
  - \*採点・表彰はなし。
  
- ・演 技 時 間：個人演技・団体競技ともルールに則るが短くても可。（例えば極端に30秒でもOK）
  
- ・手 具：徒手・ロープ・フープ・ボール・クラブ・リボンの中から自由選択。
  - 団体については1種目または2種目までのミックス。
  - ミックスの手具の数は2対3、3対4または半々になるようにすること
  - 例：徒手4人クラブ3人の組み合わせでもOK
  
- ・衣 装：競技用レオタードまたは練習着。髪型は清楚であること。
  - ルールには則らないが、発表会ではないので被り物など華美になるのは不可。
  - 化粧も×。かつら・帽子・カチューシャ・大きすぎる髪飾り×。
  
- ・演技方法 公式競技の演技間の審判採点中に個人演技または団体演技を行う。

## <小学生大会>

《1部》 フープ・ボール・クラブ・リボン

\*（公財）日本体操協会 新体操採点規則 2025-2028年 ジュニアルール適用

《2部》 ロープ・フープ・ボール・クラブ・リボン

\*京都新体操女子小学生大会（2部）京都体操協会特別ルール【令和7年度版】適用

# 京都体操協会・新体操女子特別ルール【令和7年度版】

## ◆京都体操協会主催の競技会及び中体連・高体連の京都府大会までの競技会について

得点が0点にならないように、教育的配慮の京都ルールを採用する。

必ず各競技会ごとの監督・審判会議で、承認を得ることとする。

## ◆京都府民総合体育大会新体操女子小学生低学年の部（小1～小4）特別ルール

種目：徒手

目的：ジュニア期、シニア期につながる基盤づくりをすること。

ルールについて：

2024年度全日本新体操チャイルド選手権 3・4年のルールに基づく。（特別ルール有り）

### \*演技構成に要求されるもの：

◎身体の難度	難度価値の上限は無し		
	難度は単独のみとし、形の変更を伴うピボット難度及び難度を連続しておこなうことは禁止。		
	左右差のない難度は使用できない		
	ジャンプ×同難度（左右2つ）	}	計6個
	バランス×同難度（左右2つ）		
	ローテーション×同難度（左右2つ）		
	※後ろに足を持った難度は、全て胴の後屈のグループに属する。		
	※ピボットは、かかとを十分に上げて行う。		
◎全身の波動(W)	最低2個	価値	0.30
◎ダンスステップコンビネーション	最低2個	価値	0.30
◎プレアクロバットは最高1個（入れなくても良い）		価値	0.30

【特別ルール1】 演技時間：1分30秒まで

1分30秒を超えた場合のみ減点・・・計時審より1秒につき0.05

（短いことに関する減点は無し）

【特別ルール2】 小学生にふさわしくない曲、演技や選手の雰囲気合っていない音楽の選択 → 0.10

【特別ルール3】 フォームの偏りは減点 → 0.30

ex.) バランスでの後ろ脚もち+胴の後屈を伴うジャンプやリングターンなど

【特別ルール4】 芸術（A）実施（E）別紙参照

【特別ルール5】 線審の減点は無し

## 【芸術（A）】

○アイデア	0.5	1.0	1.5	2.0
○つなぎ	0.5	1.0	1.5	2.0
○リズム	0.5	1.0	1.5	2.0
○身体の表現	0.5	1.0	1.5	2.0
○多様性	0.5	1.0	1.5	2.0

最高点を10.00点とする

・とても良い	2.0	・普通	1.0
・良い	1.5	・もう少し頑張りましょう	0.5

## 【実施（E）】

基礎技術	身体の位置を整える	0.1
	内股、ルルベが低い、肘の曲がり、膝の位置、 肩上がり、つま先、身体の緩み（重心が低い）等	0.1 (そのつど)
	バランスを失い、余分な動きを入れる	0.1
	バランスを失い、手で支える	0.2
	完全にバランスを失い、転倒する	0.3
	0.1の誤差	0.1
身体難度の誤差	0.3の誤差	0.2
	0.5の誤差	0.3
	ジャンプ/リープ	
ジャンプ/リープ	重い着地	0.1
	高さがない	0.1
バランス	最低1秒間の形の静止がない	0.1
	身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く	0.1
ローテーション	ピボット中に踵をつく	0.1
	ピボットの終了時に1歩余分なステップが入る	0.2
波動	背骨の動きが見えない	0.1
アクロバット	とても不正確なアクロバット	0.1

# 京都体操協会・新体操女子特別ルール【令和7年度版】

## ◆京都新体操女子小学生大会（2部）

種目：ロープ・フープ・ボール・クラブ・リボン

目的：小学生の競技と普及の強化

勝利至上主義に走らず、無理な負荷をかけずに選手の成長を助長することを目的とする。

ルール：

### 【DB】

（公財）日本体操協会 新体操採点規則2025-2028年 難度表採用

◎身体の難度 難度の価値（0.1～0.3） ※0.3以上の価値の難度も0.3でカウント

難度は単独のみとし、形の変更を伴うピボット難度及び  
難度を連続しておこなうことは禁止。

ジャンプ

バランス

ローテーション

各1個ずつ、最大6個

（左右同難度可）

※後ろに足を持った難度は、全て胴の後屈のグループに属する。

※ピボットは、かかとを十分に上げて行う。

◎全身の波動(W) 最低2個 価値 0.30

◎リスク (R) 最大1個 価値 0.30

①投げる（身長の2人分を超える） ②2回転 ③受ける

### 【DA】

◎手具操作 全ての操作を1回ずつ入れる（同じボックス内のもものは1つで良い）

価値 0.30 （不足につき0.30）

※ボールの片手受けは身長の人分を超えれば良い

※クラブの大きな同時の2本投げと2本受けは頭よりも高ければOK

【特別ルール1】 演技時間：1分30秒まで

1分30秒を超えた場合のみ減点…計時審より1秒につき0.05

（短いことに関しての減点は無し）

【特別ルール2】 小学生にふさわしくない曲、演技や選手の雰囲気合っていない音楽の選択 → 0.10

【特別ルール3】 フォームの偏りは減点 → 0.30

ex.) バランスでの後ろ脚もち+胴の後屈を伴うジャンプやリングターンなど

【特別ルール4】 芸術（A）実施（E）別紙参照

【特別ルール5】 線審の減点は無し

## 【芸術 (A)】

○アイデア	0.5	1.0	1.5	2.0
○つなぎ	0.5	1.0	1.5	2.0
○リズム	0.5	1.0	1.5	2.0
○身体の表現	0.5	1.0	1.5	2.0
○ダンスステップ		1.0		2.0

最高点を10.00点とする

・とても良い	2.0	・普通	1.0
・良い	1.5	・もう少し頑張りましょう	0.5

## 【実施 (E)】

基礎技術	身体の位置を整える	0.1
	内股、ルルベが低い、肘の曲がり、膝の位置、 肩上がり、つま先、身体の緩み（重心が低い）等	0.1 (そのつど)
	バランスを失い、余分な動きを入れる	0.1
	バランスを失い、手で支える	0.2
	完全にバランスを失い、転倒する	0.3
身体難度の誤差	0.1の誤差	0.1
	0.3の誤差	0.2
	0.5の誤差	0.3
ジャンプ/リープ	重に着地	0.1
	高さが無い	0.1
バランス	最低1秒間の形の静止がない	0.1
	身体の軸が垂直でなく終了時に1歩動く	0.1
ローテーション	ピボット中に踵をつく	0.1
	ピボットの終了時に1歩余分なステップが入る	0.2
波動	背骨の動きが見えない	0.1
アクロバット	とても不正確なアクロバット	0.1
手具	不正確な保持	0.1
	移動して取る（1歩）	減点なし
	移動して取る（2歩またはそれ以上）	0.1
	落下して取り戻す（移動なし）	0.2
	落下して取り戻す（1・2歩）	0.3
	落下して取り戻す（3歩またはそれ以上）	0.4
	場外（距離関係なく）	0.5
ロープ	片端を落とす	0.1
	くぐりぬけでロープが脚に引っかかる	0.2
	身体に巻き付き演技を中断する	0.3
	結び目ができ演技を中断する	0.3
フープ	転がし中にバウンドする	0.1
	投げの受けで腕に接触する	0.2
	くぐりぬけでフープが脚に引っかかる	0.2
ボール	両手で受ける	0.1
	抱えて受ける（身体との接触）	0.2
クラブ	風車で腕が開きすぎる	0.1
リボン	結び目ができる	0.1
	リボンが床に残る（1m以上）	0.2
	身体、スティックにリボンが巻き付く（中断なし）	0.2
	身体、スティックにリボンが巻き付く（中断あり）	0.3

## Q&A

### 【特別ルール】

- 1 フォームの偏りは減点とありますが、何個目から減点になりますか？  
→演技中の難度の個数（最大6個）のうち、過半数を超えた場合減点となります。

### 【DB】

- 1 難度の価値は0.1~0.3とありますが、0.4の価値の難度を入れることは可能ですか？  
→可能です。ただし、0.30の価値でのカウントになります。
- 2 全身の波動は、甲立ちを使用しても良いですか？  
→良いです。
- 3 リスクについて、追加基準を伴って実施した場合、加点になりますか？  
→いいえ。リスクの価値は0.30です。
- 4 ピボットはかかとを上げない難度（例えばパンシェターン）は実施可能ですか？  
→可能です。

### 【DA】

- 1 手具操作の投げ/受けの高さについて、ボールの片手受けとクラブの2本投げ以外は身長2倍ですか？  
→はい。
- 2 全ての操作、というのは1つの手具操作のマークに対して1つあれば良いという認識で良いですか？  
→はい。1つのボックス内に操作方法がいくつかある場合、1つ入っていれば良いです。
- 3 手具操作が入りきらなかった場合、一括して0.3の減点ですか？  
→いいえ、1つ不足するごとに0.3の減点です。  
ジュニア期において手具操作を取得するという目的でこのルールを設けています。