

❖ 競技概要

チームは4～15人の男女で構成して演技を行う部門。ジュニア・ユース世代に、競技エアロビックの入り口として普及をすすめる。

	ジュニア・チーム部門	ジュニア&ユース・チーム部門		
年齢 (大会開催年度12月31日現在)	10才以下	16才以下		
構成人数	4～15名(男女を問わず)			
競技エリア	10m x 10m			
演技時間	1分10秒～1分35秒			
服装規定	動作がわかりやすい身体にフィットしたスポーツウェアを着用し、シューズは原則フィットネスシューズを使用。競技レオタードでなくても可。ただし、他のスポーツ競技の服装(バレエの衣装、競泳水着など)の着用は不可。			
必修動作	❖以下3つの「必修動作」を各4回連続で実施 1. ハイレッグ・キック: 足先を腰の高さ以上まで上げて4回連続で実施 2. プッシュ・アップ: 両脚を伸ばしたまま4回連続で実施 3. ジャンピング・ジャック: 4回連続で実施 ※実施する順番や、使用回数は自由。(例: 4回連続のジャンピングジャックを演技に2回組み込んでも可) ※チーム全員が同じタイミングで4回連続して実施すること。ただし、個々の身体の向きや移動は自由。 ※必修動作実施時の腕や脚の動きは、回数にこだわらず自由に变化させてかまわない			
エレメントの実施	エレメントを実施する場合は、特定のグループに偏ることなく選ぶことを推奨。 ※チャレンジ競技「ベース・エレメントとバリエーション例」一覧に記載されていないベースエレメントは、「エレメント」の実施個数としてはカウントしない。 ※「ベース・エレメントとバリエーション例」一覧に記載されていないバリエーションの実施も可。			
	0～4個まで可	0～6個まで可		
エレメント実施規制	<ul style="list-style-type: none"> ・グループBは1回転まで可。ただしストラドル・V・サポート、V・サポートは回転不可。 ・グループCは回転不可。ただしエア・ターン、タック・ジャンプは1回転まで可。 ・グループCからのスプリット着地、プッシュ・アップ着地は不可。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループBは1回転まで可。 ・グループCは半回転まで可。ただしエア・ターン、タック・ジャンプは1回転半まで可。 ・グループCからのスプリット着地は1回のみ可。 ・グループCからのプッシュ・アップ着地は1回のみ可。ただし、1アームでの着地は不可。 		
リフト	不可	0～1回 ※放り投げ動作/2人以上の高さは禁止		
禁止動作	【腰や背中 of 過度な柔軟性を見せるもの】 	【2秒を超える倒立】 	【1回転を超える宙返り】 	【ひねりを伴う宙返り】 
審判	審査は、JAF認定審判員による判定。主任はB級以上。 最小審判員数:5名(主任1名、実施2名、芸術2名 難度なし)			

審査方法と採点基準	✦実施点(10点満点) チーム全体の出来栄え（チームワーク）を10点満点のスケールで総合評価する。特に選手の動きの一致性を重視。		
	点数	評価	評価内容
	9.5～10	優れている	すべての選手の技術にばらつきがなく、演技全体を通して動きが伸びやかで完成度が極めて高い。一致性も優れている。ミスもなく、完璧な出来栄えである。
9.0～9.4	大変良い	すべての選手の動きが正確に高い遂行度で実施されており、かつ伸びやかさもある。一致性も大変良い。	
8.0～8.9	良い	殆どの選手の動きが正確に実施され、伸びやかさもある。一致性も良い。	
7.0～7.9	普通	選手間で動きのばらつきや技術の差があるが、全体的には安定したフォームでまとまりよく動いている。	
6.0～6.9	やや劣る	選手間の動きのばらつきが目立つ。曖昧な実施が多く、全体を通して一致性に欠ける。	
5.0～5.9	劣る	選手の技術が低く、動きはバラバラで一致性が全く見られない。	
✦芸術点(10点満点) チームならではの表現力を10点満点のスケールで総合評価する。特に音楽を活かした動き、選手間の一体感（パートナーシップ）、作品としての創造性を重視。 ※不必要に、エレメン的な動作(チャレンジ競技ベース・エレメント一覧にはないが公式競技のエレメンプールにあるもの)や、アクロバティックな動作を多用した場合は、演技構成上マイナス評価となり、芸術点は7.0以下となる。			
点数	評価	評価内容	
9.5～10	優れている	すべての選手の技量にマッチした伸びやかな動きによる完成度の高い演技。音楽を活かしたコレオグラフィーやフォーメーション、ウエアが独創的で、選手の表現しようとする意欲も高く、観る人を強く感動させる。澁刺としたエアロボックの魅力を十分に発揮したパフォーマンス。	
9.0～9.4	大変良い	音楽を活用し、コレオグラフィーやフォーメーション、ウエアなどに多くの工夫が見られる演技。必修動作の創造性も高い。選手の一体感が伝わるパフォーマンス。	
8.0～8.9	良い	音楽と動きがマッチ。フォーメーションや必修動作にも工夫が見られる。選手がまとまりよく動いてチームとしての表現が活きているパフォーマンス。	
7.0～7.9	普通	フォーメーションの変化や必修動作はシンプルだが、全体的にはすべての選手が音楽のリズムにのって楽しげに動いているパフォーマンス。	
6.0～6.9	やや劣る	音楽がBGMに近く動きとの関連性が低い。フォーメーションの変化にムリがあったり、全く工夫がなかったりする。選手の動きにも元気が感じられず一体感がない。	
5.0～5.9	劣る	音楽が完全なBGMとなってしまう、動きも全く合っていない。フォーメーションが変化せず定位置のまま。選手間のつながりはなく個人がバラバラに動いているだけに見える。	
主任減点 (-1.0点/回)	<ul style="list-style-type: none"> ・必修動作の欠如 ・5個以上のエレメントの実施 ・グループCからのプッシュ・アップ着地、スプリットで着地 ・エレメントの回転の制限を超えて実施 ・ベース・エレメントの反復 ・リフトの実施 ・禁止動作の実施 ・服装違反 		
合計得点の算出例	<ul style="list-style-type: none"> ・必修動作の欠如 ・7個以上のエレメントの実施 ・グループCからの2回以上のプッシュ・アップ着地、スプリットの着地 ・エレメントの回転の制限を超えて実施 ・2回以上のリフトの実施 ・ベース・エレメントの反復 ・禁止リフトの実施 ・禁止動作の実施 ・服装違反 		
同点時の順位	以下の順序に従い、順位を決定する。 1.実施点の高いチーム 2.審判間の得点差が少ないチーム		

