

JAF 競技エアロビク・採点規則 2013-2016 追加・削除・訂正内容
(2015年3月1日から適応)




JAF 審判委員会

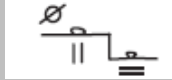


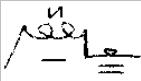


※グレーの網掛け部分は、前回 2014 年 3 月時点の変更部分

本編

ページ	変更前	変更後
P2 右側 1.4 医事関係の記載を訂正	B. …テーピングについては <u>肌色</u> のみ許可する。	B. …テーピングについては <u>ベージュ</u> のみ許可する。
P4 左側 B. 女子選手の服装の記載を訂正	1. ワンピース型レオタードと <u>肌色</u> 又は透明のタイツを着用のこと。…	1. ワンピース型レオタードと <u>ベージュ</u> 又は透明のタイツを着用のこと。…
P7 右側「エレメントグループ/ファミリー 一覧 グループ C「ジャンプとリープ」の内容を訂正、追加 ※シザース・リープを独立したファミリーにする	【ファミリー】スプリット・ジャンプ 【ベース・エレメント】スプリット・リープ、キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ、 <u>シザース・リープ</u>	【ファミリー】スプリット・ジャンプ 【ベース・エレメント】スプリット・リープ、キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ 【ファミリー】 <u>シザース・リープ</u> 【ベース・エレメント】 <u>シザース・リープ</u>

付録 1 「実施審判と難度審判のガイド」

ページ	変更前	変更後
Page 12 of 64 右側最下部の文章の誤字を削除	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) <p>……開始されプッシュ・アップで着地。2</p>	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) <p>……開始されプッシュ・アップで着地。</p>
Page 12 of 64 右側最下部に「サジタル・スプリットのポジションで終了するエレメント」の内容を追加	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) <p>両脚を胸に近づけて交互に行う脚の完全なサークル(旋回)の後、身体のアライメントは上背の上に位置する(両脚はフロアから離れている)。両脚は上方と前方へ伸ばされ、1/2 ツイストが両脚で開始されプッシュ・アップで着地。</p>	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) <p>両脚を胸に近づけて交互に行う脚の完全なサークル(旋回)の後、身体のアライメントは上背の上に位置する(両脚はフロアから離れている)。両脚は上方と前方へ伸ばされ、1/2 ツイストが両脚で開始されプッシュ・アップで着地。</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>サジタル・スプリットのポジションで終了するエレメント</u> <p><u>終了ポジション: 上半身を起立し前方の脚の方向に向け、両肩と骨盤の両端を四角の位置にする。両手をフロアに接地する場合には、必ず体の両側の床に接地する。また片手でのフロアへの接地など、両手をフロアに接しなくてもよいが、もし、体の片側のみで両手がフロアに着いた場合には、フォール(落下)となる。</u></p>
Page 17 of 64 右側 A186 のエレメント名の追加と、「4」の内容を訂正、速記の追加	<p>A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN Value 0.6</p> <p>……</p> <p>4. <u>プッシュ・アップ。</u></p> 	<p>A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN OR EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO SPLIT Value 0.6</p> <p>……</p> <p>4. <u>プッシュ・アップ、またはスプリットで着地する。</u></p> 
Page 21 of 64 右側 A278 と A280 の間に A279 を追加		<p><u>A279 Flair 1/1 SPINDLE TO WENSON Value 0.9</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <u>ストラドル・フロント・サポート。</u> <u>フラーを実施しながら 180° 捻る(回転)。</u> <u>2 回目のフラーの実施で更にもう 180° 捻る(回転)。</u> <u>ウエンソン。</u> 
Page 24 of 64 左側「グループ A のエレメントに特定される減点」表の最下段に追加	落下した場合 …0.5	<ul style="list-style-type: none"> 落下した場合 …0.5 <u>着地で直ちに“ウエンソンの形”を見せていない、または脚がサポート(支持)されていない場合 …0.2</u> <u>サジタル・スプリットのポジションで終了するエレメントで、両手をフロアに着く際に、体の片側のみで両手を着いた場合 …0.5</u>
Page 33 of 64 右側「グループ B のエレメントに特定される減点」表の最下段に追加	2 秒間保持がない動作の場合 …0.5	<ul style="list-style-type: none"> 2 秒間保持がない動作の場合 …0.5 <u>ターンを伴う全てのサポート(ストラドル、L、V 等)で、明確な終了ポジションが見えない場合 …0.2</u>
Page 33 of 64 右側 最下段 Horizontal Support (水平・サポート)の最低条件を追加	Lever Support, Wenson Support, 全ての Planche (レバー・サポート、ウエンソン・サポート、全てのプランジェ) 真っ直ぐに伸ばしている <u>身体</u> の傾きは水平から 20° を超えてはいけない	Lever Support, Wenson Support, 全ての Planche (レバー・サポート、ウエンソン・サポート、全てのプランジェ) 真っ直ぐに伸ばしている <u>身体(体幹と脚)</u> の傾きは水平から 20° を超えてはいけない

<p>Page 34 of 64 左側「基本的な説明・ファミリー」の「Split Jump」の内容を訂正し、「Split Jump」の下に「Scissors Leap」を追加</p>	<p>【ファミリー】 … Split Jump(スプリット・ジャンプ) …Split Leap, Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap, <u>Scissors Leap</u> (スプリット・リープ、キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ、<u>シザース・リープ</u>) Kick Jump(キック・ジャンプ) …Scissors Kick (シザース・キック)</p>	<p>【ファミリー】 … Split Jump(スプリット・ジャンプ) …Split Leap, Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap (スプリット・リープ、キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ) <u>Scissors Leap</u>(シザース・リープ) …<u>Scissors Leap</u> (<u>シザース・リープ</u>) Kick Jump(キック・ジャンプ) …Scissors Kick (シザース・キック)</p>
<p>Page 46 of 64 右側 C527 の「3.」の内容を訂正</p>	<p>C527 1/2 TURN STRADDLE LEAP TO 1 ARM PUSH UP OR TO WENSON Value 0.7 …… 3. <u>(※ 内容が見えにくい)</u></p>	<p>C527 1/2 TURN STRADDLE LEAP TO 1 ARM PUSH UP OR TO WENSON Value 0.7 …… 3. <u>ウエンソンまたは1アーム・プッシュ・アップで着地する。</u></p>
<p>Page 49 of 64 右側「SPLIT JUMP FAMILY」の記載を訂正</p>	<p>SPLIT JUMP FAMILY (<i>Split Leap & Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap, Scissors Leap</i>) スプリット・ジャンプ・ファミリー (スプリット・リープ & キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ、<u>シザース・リープ</u>)</p>	<p>SPLIT JUMP FAMILY (<i>Split Leap & Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap</i>) スプリット・ジャンプ・ファミリー (スプリット・リープ & キック・スプリット・リープ、スプリット・ジャンプ、スイッチ・スプリット・リープ)</p>
<p>Page 51 of 64 右側 C727 の図を追加</p>	<p>C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT Value 0.7 </p>	<p>C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT Value 0.7 </p>
<p>Page 52 of 64 右側「C776」と「Scissors Leap」の間に、ファミリー名「SCISSORS LEAP FAMILY」を追加</p>	<p>C776 SWITCH SPLIT LEAP TO PUSH UP Value 0.6 … 【SCISSORS LEAP】 C795 SCISSORS LEAP Value 0.5 …</p>	<p>C776 SWITCH SPLIT LEAP TO PUSH UP Value 0.6 … <u>SCISSORS LEAP FAMILY</u> (<i>Scissors Leap</i>) <u>シザース・リープ・ファミリー</u> (シザース・リープ) 【SCISSORS LEAP】 C795 SCISSORS LEAP Value 0.5 …</p>
<p>Page 54 of 64 右側 C874 と C876 の間に C875 を追加</p>		<p><u>C875 1 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP Value 0.5</u> 1. <u>フリーな脚を曲げて斜め前方にスイング(振り)し、片足で踏み切る。</u> 2. <u>その後、空中位で身体を軸(中心線)から外して後方に傾け、脚を曲げて腕を胸に近づけ(タック・ポジション)、縦に完全に 1 1/2・ローテーション(1 回転半)【540°】する。</u> 3. <u>立位のポジションで着地する。</u> </p>
<p>Page 54 of 64 右側の C876 の後に C877 を追加</p>		<p><u>C877 2/1 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP TO SPLIT Value 0.7</u> 1. <u>フリーな脚を曲げて斜め前方にスイング(振り)し、片足で踏み切る。</u> 2. <u>その後、空中位で身体を軸(中心線)から外して後方に傾け、脚を曲げて腕を胸に近づけ(タック・ポジション)、縦に完全にダブル・ローテーション(2 回転)【720°】する。</u> 3. <u>スプリットで着地する。</u> </p>
<p>Page 55 of 64 Page 54 of 64 の C878 を移動して Page 55 of 64 の左側 C880 の前に記載し、図を追加</p>		<p>C878 2 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP Value 0.8 …… </p>
<p>Page 55 of 64 左側 C880 と C886 の間に C885 を追加</p>		<p><u>C885 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP Value 0.5</u> 1. <u>フリーな脚を真っ直ぐに伸ばして斜め前方にスイング(振り)し、片足で踏み切る。</u> 2. <u>その後、空中位で身体を軸(中心線)から外して後方に傾け、身体を真っ直ぐに伸ばして腕を胸に近づけ、縦に完全に 1 1/2・ローテーション(1 回転半)【540°】する。</u> 3. <u>立位のポジションで着地する。</u> </p>



<p>Page 55 of 64 左側 C886 の後に C888 を追加</p>		<p>C888 2 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP Value 0.8</p> <ol style="list-style-type: none"> フリーな脚を真っ直ぐに伸ばして斜め前方にスイング(振り)し、片足で踏み切る。 その後、空中中で身体を軸(中心線)から外して後方に傾け、身体を真っ直ぐに伸ばして腕を胸に近づけ、縦に完全に2 ½・ローテーション(2回転半)【90°】する。 立位のポジションで着地する。  
<p>Page 55 of 64 左側の C890 が右側の C897 の前に移動</p>		<p>C890 3/1 TWIST OFF AXIS JUMP Value 1.0</p>  
<p>Page 55 of 64 ・ 右側 C897 のエレメント名の訂正 ・ 右側 C908 のエレメント名の追加</p>	<p>C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (MAXIME) Value 0.7 C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP Value 0.8</p>	<p>C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (DECKER-BRETEIL) Value 0.7 C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP (GARAVEL) Value 0.8</p>
<p>Page 55 of 64 右側 C914 の速記を訂正</p>	<p>C914 BUTTERFLY Value 0.4</p> 	<p>C914 BUTTERFLY Value 0.4</p> 
<p>Page 56 of 64 左側 C916 と C918 の速記を訂正</p>	<p>C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST Value 0.6</p>  <p>C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST Value 0.8</p> 	<p>C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST Value 0.6</p>  <p>C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST Value 0.8</p> 
<p>Page 56 of 64 左側「グループ C のエレメントに特定される減点」表の 4 項目目の内容を訂正</p>	<ul style="list-style-type: none"> スプリット・ジャンプ・ファミリーで両脚の開脚の角度が 180° 未満の場合 …0.1, 0.2, 0.3 ... 	<ul style="list-style-type: none"> スプリット・ジャンプ・ファミリーとシザース・リープ・ファミリーで両脚の開脚の角度が 180° 未満の場合 …0.1, 0.2, 0.3 ...
<p>Page 56 of 64 左側「グループ C のエレメントに特定される減点」表の最下段に追加</p>	<ul style="list-style-type: none"> 身体の部位の何処かがフロアに接触、または落下した場合 …0.5 	<ul style="list-style-type: none"> 身体の部位の何処かがフロアに接触、または落下した場合 …0.5 プッシュ・アップでの着地で、手と足の着地が同時でなかった場合 …0.3 バタフライ・ジャンプで身体と脚が水平位より下になった場合 …0.1 または 0.3
<p>Page 56 of 64 右側「難度点に関するエレメントの最低条件」の 3 項目目の下に、4 項目目の最低条件を追加</p>	<ul style="list-style-type: none"> 全てのグループ C のエレメントで 90° 以上の不完全な回転は 0.1 点低い難度点となる。 	<ul style="list-style-type: none"> 全てのグループ C のエレメントで 90° 以上の不完全な回転は 0.1 点低い難度点となる。 プッシュ・アップのポジションで終了するエレメントは、両手と両足が同時に着地しなければならない。
<p>Page 56 of 64 右側 Split Jump(スプリット・ジャンプ)と Kick Jump(キック・ジャンプ)の間に、Scissors Leap(シザース・リープ)を追加し、シザース・リープの最低条件を追加</p>	<p>Split Jump(スプリット・ジャンプ) … スプリット・ポジションの開脚は最低 170° Kick Jump(キック・ジャンプ) … リード脚は最低フロアと平行</p>	<p>Split Jump(スプリット・ジャンプ) … スプリット・ポジションの開脚は最低 170° Scissors Leap(シザース・リープ) … スプリット・ポジションの開脚は最低 170° Kick Jump(キック・ジャンプ) … リード脚は最低フロアと平行</p>
<p>Page 56 of 64 右側最下段 Butterfly Jump(バタフライ・ジャンプ)の最低条件を追加</p>	<p>Butterfly Jump(バタフライ・ジャンプ) 身体の傾きは水平から 45° を超えてはいけない</p>	<p>Butterfly Jump(バタフライ・ジャンプ) 身体は最低水平位で、身体の傾きは水平から 45° を超えてはいけない</p>
<p>Page 57 of 64 左側「I. 基本的な説明」の SPLIT(スプリット)と TURN(ターン)の間に VERTICAL SPLIT(バーティカル・スプリット)を追加、TURN(ターン)と ILLUSION(イリュージョン)の間に TURN WITH LEG AT HORIZONTAL(ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタル)を追加</p>	<ul style="list-style-type: none"> SPLIT(スプリット) … TURN(ターン) … ILLUSION(イリュージョン) … 	<ul style="list-style-type: none"> SPLIT(スプリット) … VERTICAL SPLIT(バーティカル・スプリット) <ul style="list-style-type: none"> 支持脚はフロアに対して垂直でなければならず、両脚の開脚は 180° を見せ、両脚がフロアに対して垂直なラインを見せなければならない。 TURN(ターン) … TURN WITH LEG AT HORIZONTAL(ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタル) <ul style="list-style-type: none"> 脚が水平位置でのターンでは、ターンを行っている間、自由な脚は水平位前方に保ち(位置させ)回転する。支持脚とフリーな脚は伸びていても曲げていても良いが、エレメントが完了するまでフリーな脚が水平位を保てなければ、通常のターンのエレメントとみなされる。 ILLUSION(イリュージョン) …

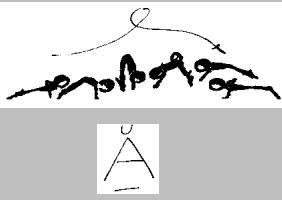
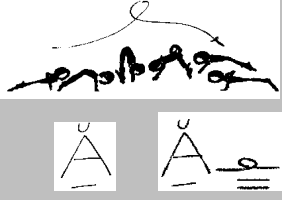
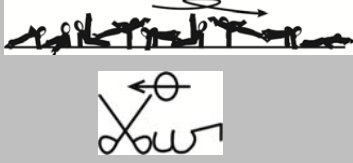
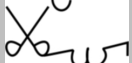

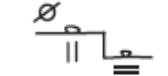
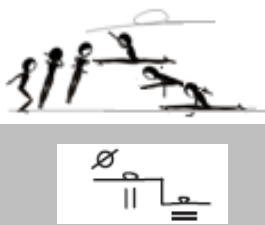
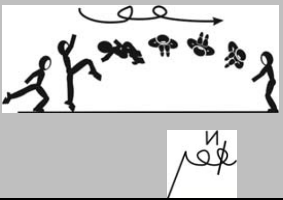

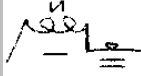


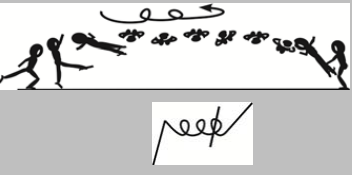
Page 57 of 64 左側「I. 基本的な説明」 ILLUSION(イリュージョン) の説明の訂正	ILLUSION (イリュージョン): • イリュージョンの開始ポジション: 頭、肩、胸、骨盤、両膝、両足のつま先が <u>同じ方向</u> でなければならない。	ILLUSION (イリュージョン): • イリュージョンの開始ポジション: 頭、肩、胸、骨盤、両膝、両足のつま先が <u>正しいアライメント</u> でなければならない。
Page 58 of 64 右側 D148 のエレメント名 の訂正	D148 <u>3/1 TURN</u>	D148 <u>3/1 TURN OR MORE</u>
Page 62 of 64 右側 D280 のエレメント名 の訂正と、説明の「3.」の訂 正と「4.」の削除、図と速記 の訂正	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>FREE VERTICAL SPLIT (PAREJO)</u> Value 1.0 1. 片足の立位。 2. フリー・イリュージョン (360°) を実施する。 3. <u>フリー・バーティカル・スプリット</u> 。 4. <u>360° ターンを実施する</u> 。 	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>VERTICAL SPLIT (PAREJO)</u> Value 1.0 1. 片足の立位。 2. フリー・イリュージョン (360°) を実施する。 3. <u>バーティカル・スプリットでフル・ターン(360° ターン)する</u> 。 
Page 64 of 64 左側「グループDのエレメ ントに特定される減点」表 の12項目目の誤字を訂正	• <u>バーティカル・スプリット</u> で終わるイリュージョンとターンで、 <u>バーティカル・スプリットのポジション</u> で軸足がフロアから離れた場合 …0.5	• <u>バーティカル・スプリット</u> で終わるイリュージョンとターンで、 <u>バーティカル・スプリットのポジション</u> で軸足がフロアから離れた場合 …0.5
Page 64 of 64 右側「難度点に関するエレ メントの最低条件」の3項 目目の内容を訂正	• <u>バーティカル・スプリット・ポジション</u> で終了するエレメント: <u>バーティカル・スプリット・ポジションの軸足は、常にフロアに接触していなければならない</u> 。	バーティカル・スプリット・ポジションで終了するエレメント: <u>バーティカル・スプリット・ポジションの支持脚はフロアに対して垂直でなければならない</u> 、軸足は常にフロアに接触していなければならない。
Page 64 of 64 右側 Split(スプリット)の最 低条件を追加	• 両脚の角度: 最低 170°	• 両脚の角度: 最低 170° • <u>バーティカル・スプリットでは支持脚はフロアに対して垂直でなければならない</u>
Page 64 of 64 右側 Turn with Leg at Horizontal(ターン・ウィズ・ レグ・アットウ・ホリゾン タル)の最低条件を訂正	• 全てのターンは片脚は水平ポジションで、ホッピング(跳ぶ)なしに拇指球で実施しなければならない	• 全てのターンはエレメントが完了するまで片脚は水平ポジションで、ホッピング(跳ぶ)なしに拇指球で実施しなければならない
Page 64 of 64 右側 Illusion(イリュージョ ン)の最低条件を追加	• <u>フリーな脚は完全にローテーション(回転)する(最低 170°)</u>	• <u>フリーな脚は完全にローテーション(回転)する(最低 170°)</u> • <u>軸足がホッピング(跳ぶ)してはいけない</u>

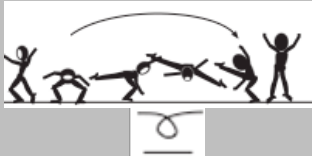






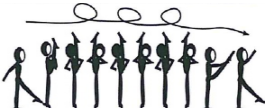


付録3「ユース・ルール」

ページ	変更前	変更後
ユース2「必修エレメント」の訂正	<u>ヘリコプター・トゥ・スプリット</u>	<u>ヘリコプター・トゥ・スプリット(サジタル・スプリットで終了のみ)</u>
「エレメントの実施規制 - スプリットでの着地」と「リフト」の間に追加		<u>アクロバティック・エレメントの実施規制</u> ユース1: A-1 ~ A-6の中から最大2個 ユース2: A-1 ~ A-7の中から最大2個
ユース1の「減点(-1.0点/回)」欄に追加		• 必修エレメントの欠如 • <u>必修エレメントをコンビネーションで実施</u> • 9個以上のエレメントの実施 … • 2回以上のリフトの実施 (主任減点 -0.5点) • <u>アクロバティック・エレメントのA-7宙返り(360° - 前方、後方側方でツイスト【ひねり】なし)の実施 (主任減点 -0.5点)</u>
ユース2の「減点(-1.0点/回)」欄に追加		• 必修エレメントの欠如 • <u>必修エレメントをコンビネーションで実施</u>
一覧の下「*必修エレメント実施時の注意」の項目の訂正と追加	2. <u>必修エレメントは単独で実施のこと(コンビネーションで実施しても加点にならない)</u> 。	2. <u>必修エレメントは単独で実施のこと(コンビネーションで実施した場合には加点にならず、難度減点が入る)</u> 。 3. …… 4. <u>ユース2の必修エレメントでヘリコプター・トゥ・スプリットでの終了ポジションはサジタル・スプリットのみで、フロンタル・スプリットで終了した場合には必修エレメントを実施したことにはならない</u> 。

付録4「エレメント・プール」

ページ	変更前	変更後
Page 3 of 76 A153の速記を適切な位置へ移動	A153 LIFTED WENSON PUSH UP 	A153 LIFTED WENSON PUSH UP 

<p>Page 6 of 76 A186 のエレメント名と速記の追加</p>	<p>A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN</p> 	<p>A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN <u>OR EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO SPLIT</u></p> 
<p>Page 10 of 76 「0.9」の上から 2 番目の欄に A279 を追加</p>		<p>A279 FLAIR 1/1 SPINDLE TO WENSON</p> 
<p>Page 10 of 76 A287 の速記を訂正</p>	<p>A287 FLAIR TO LIFTED WENSON</p> 	<p>A287 FLAIR TO LIFTED WENSON</p> 
<p>Page 54 of 76 C727 の図を追加</p>	<p>C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT</p> 	<p>C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT</p> 
<p>Page 57 of 76 「GROUP C - JUMPS & LEAPS」のファミリー名の変更</p>	<p>GROUP C - JUMPS & LEAPS : <u>SPLIT JUMP FAMILY</u> (SCISSORS LEAP)</p>	<p>GROUP C - JUMPS & LEAPS : <u>SCISSORS LEAP FAMILY</u> (SCISSORS LEAP)</p>
<p>Page 61 of 76 「0.5」の上から 1 番目の欄に C875 を追加</p>		<p>C875 1 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP</p> 
<p>Page 61 of 76 「0.5」の上から 2 番目の欄に C885 を追加</p>		<p>C885 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP</p> 
<p>Page 62 of 76 「0.7」の上から 1 番目の欄に C877 を追加</p>		<p>C877 2/1 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP TO SPLIT</p> 
<p>Page 62 of 76 C878 の図を追加</p>	<p>C878 2 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP</p> 	<p>C878 2 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP</p> 
<p>Page 62 of 76 「0.8」の上から 2 番目の欄に C888 を追加</p>		<p>C888 2 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP</p> 
<p>Page 62 of 76 C897 のエレメント名の訂正</p>	<p>C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (MAXIME)</p>	<p>C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (<u>DECKER-BRETEIL</u>)</p>
<p>Page 62 of 76 C908 のエレメント名の訂正</p>	<p>C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP (BENJAMIN)</p>	<p>C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP (<u>GARAVEL</u>)</p>

Page 63 of 76 C914 の速記を訂正	C914 BUTTERFLY  ○	C914 BUTTERFLY  B
Page 64 of 76 C916 の速記を訂正	C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST  e ○	C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST  e B
Page 64 of 76 C918 の速記を訂正	C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST  e ○	C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST  e B
Page 68 of 76 D148 のエレメント名の訂正	D148 3/1TURN	D148 3/1TURN <u>OR MORE</u>
Page 72 of 76 「0.8」の上から1番目の欄にD228を追加		D228 BALANCE 2 1/2TURN  ✳ E
Page 72 of 76 「1.0」の上から1番目の欄にD230を追加		D230 BALANCE 3/1TURN  ✳ E
Page 74 of 76 D280 のエレメントを訂正	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>FREE VERTICAL SPLIT</u> (PAREJO)  ○ fif	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>VERTICAL SPLIT</u> (PAREJO)  ○ fif

付録5 「アクロバティック・エレメントと禁止動作」

ページ	変更前	変更後
上部「アクロバティック・エレメント一覧」の左側を訂正	下記の動作を片手または両手から実施。 A-1) 側転 ... A-7) 宙返り(最大 360° - 前方、後方、側方)ツイスト(ひねり)なし	下記の動作を片手または両手/片足または両足から実施。 A-1) 側転(足から足) ... A-7) 宙返り(360° - 前方、後方、側方)ツイスト(ひねり)なし
下部「禁止動作一覧」の左側 P-5)を訂正、P-8)を削除	... P-5) ツイストの有無に限らず 360° を超える宙返り P-6) ツイストを伴う 360° の宙返り P-7) アクロバティック・エレメントのコンビネーション P-8) ネック・スプリング	... P-5) ツイストの有無に限らず 360° を超える/360° に満たない宙返り P-6) ツイストを伴う 360° の宙返り P-7) アクロバティック・エレメントのコンビネーション ...
下部「禁止動作一覧」の最下部図の、P-5)を訂正、追加	P-5) ツイストの有無に限らず 360° を超える宙返り	P-5) ツイストの有無に限らず 360° を超える/360° に満たない宙返り 【図の追加】
下部「禁止動作一覧」の最下部図の、P-8)を削除	P-8) ネック・スプリング	