

JAF 競技エアロビク・採点規則 2013-2016 追加・削除・訂正内容
(2016年4月1日から適応)

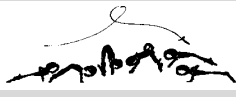









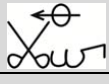
JAF 審判委員会

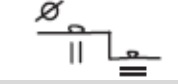


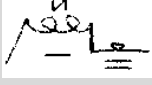


※グレーの網掛け部分は、前回 2015 年 3 月時点までの変更部分

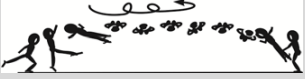

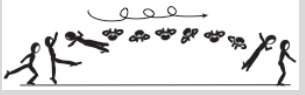







本編



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 肌色 のみ許可する。	B. …テーピングについては ベージュ 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 肌色 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 ベージュ 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) ……開始されプッシュ・アップで着地。<u>2</u> 	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) ……開始されプッシュ・アップで着地。
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) 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。 	<ul style="list-style-type: none"> HELICOPTER (ヘリコプター) 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。 <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> <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>
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>4. <u>プッシュ・アップ。</u></p>  	<p>A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN <u>OR EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO SPLIT</u> Value 0.6 ……</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 20 of 64 右側 A267 のエレメント名の訂正と、「3」の内容を訂正、速記の訂正	<p>A267 DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 <u>TWIST</u> TO WENSON Value 0.7 ……</p> <p>3. サークル(旋回)の終了時に 1/2 <u>ツイスト</u>を行いウエンソンで終了。</p>  	<p>A267 DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 <u>TURN</u> TO WENSON Value 0.7 ……</p> <p>3. サークル(旋回)の終了時に 1/2 <u>ターン</u>を行いウエンソンで終了。</p>  
Page 21 of 64 右側 A278 と A280 の間に A279 を追加		<p>A279 Flair 1/1 <u>SPINDLE</u> TO WENSON Value 0.9</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>

<p>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</p>	<p>Lever Support, Wenson Support, 全ての Planche (レバーサポート、ウエンソンサポート、全てのプランシェ) 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</p>	<p>Lever Support, Wenson Support, 全ての Planche (レバーサポート、ウエンソンサポート、全てのプランシェ) 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>
<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(シザース・リープ)</u> …Scissors Leap (シザース・リープ) 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 (<u>Split Leap & Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap, Scissors Leap</u>) 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 (<u>Split Leap & Kick Split Leap, Split Jump, Switch Split Leap</u>) 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 (Scissors Leap)</u> <u>シザース・リープ・ファミリー (シザース・リープ)</u> 【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>



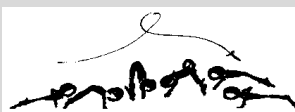

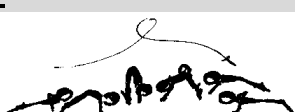

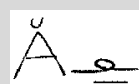
<p>Page 55 of 64 左側 C886 の後に C888 を追加</p>		<p>C888 2 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP Value 0.8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>フリーな脚を真っ直ぐに伸ばして斜め前方にスイング(振り)し、片足で踏み切る。</u> 2. <u>その後、空中位で身体を軸(中心線)から外して後方に傾け、身体を真っ直ぐに伸ばして腕を胸に近づけ、縦に完全に 2 ½・ローテーション(2 回転半)【90°】する。</u> 3. <u>立位のポジションで着地する。</u>  
<p>Page 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"> ・ <u>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</u>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 ・ <u>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</u> ・ <u>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</u>
<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。 ・ <u>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。</u>
<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° <u>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°</u> 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) <u>身体の傾きは水平から 45° を超えてはいけない</u></p>	<p>Butterfly Jump(バタフライ・ジャンプ) <u>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</u></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) … ➢ <u>VERTICAL SPLIT(バーティカル・スプリット)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>支持脚はフロアに対して垂直でなければならない、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。</u> ➢ TURN(ターン) … ➢ <u>TURN WITH LEG AT HORIZONTAL(ターン・ウィズ・レッグ・アット・ホリゾンタル)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>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。</u> ➢ ILLUSION(イリュージョン) …
<p>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</p>	<p>ILLUSION(イリュージョン):</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 	<p>ILLUSION(イリュージョン):</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。


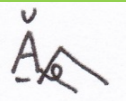
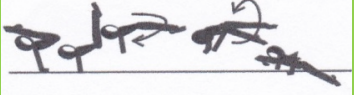

















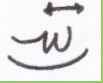

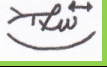

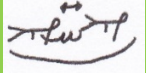

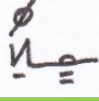

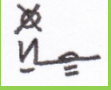

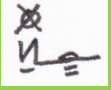
Page 58 of 64 右側 D148 のエレメント名の訂正	D148 <u>3/1 TURN</u>	D148 <u>3/1 TURN OR MORE</u>
Page 62 of 64 右側 D280 のエレメント名の訂正と、説明の「3.」の訂正と「4.」の削除、図と速記の訂正	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>FREE VERTICAL SPLIT</u> (PAREJO) Value 1.0 1. 片足の立位。 2. フリー・イリュージョン (360°) を実施する。 3. <u>フリー・パーティカル・スプリット</u> 。 4. <u>360° ターンを実施する。</u> 	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>VERTICAL SPLIT</u> (PAREJO) 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>パーティカル・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	<ul style="list-style-type: none"> パーティカル・スプリットで終わるイリュージョンとターンで、パーティカル・スプリットのポジションで軸足がフロアから離れた場合 …0.5 	<ul style="list-style-type: none"> パーティカル・スプリットで終わるイリュージョンとターンで、パーティカル・スプリットのポジション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	<ul style="list-style-type: none"> パーティカル・スプリット・ポジションで終了するエレメント: パーティカル・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。 	<ul style="list-style-type: none"> パーティカル・スプリット・ポジションで終了するエレメント: パーティカル・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ず、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	<ul style="list-style-type: none"> 両脚の角度: 最低 170° 	<ul style="list-style-type: none"> 両脚の角度: 最低 170° <u>パーティカル・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・レッグ・アットウ・ホリゾンタル) の最低条件を訂正	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> フリーな脚は完全にローテーション(回転)する(最低 170°) 	<ul style="list-style-type: none"> フリーな脚は完全にローテーション(回転)する(最低 170°) <u>軸足がホッピング(跳ぶ)してはいけない</u>






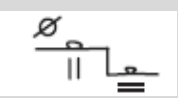

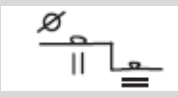


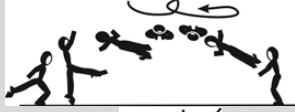

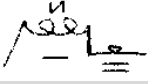

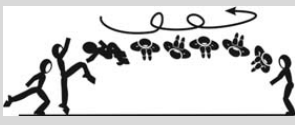

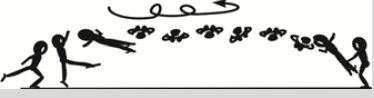
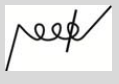




付録 3 「ユース・ルール」

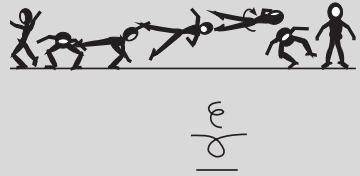
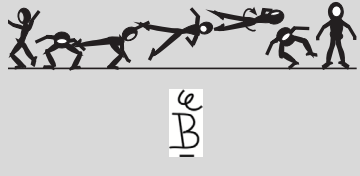
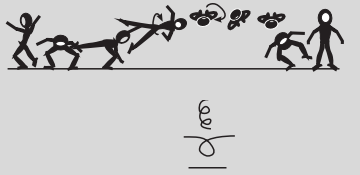
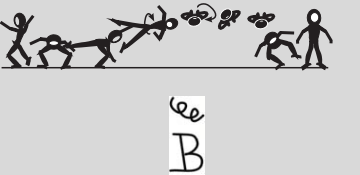
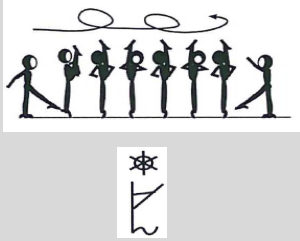
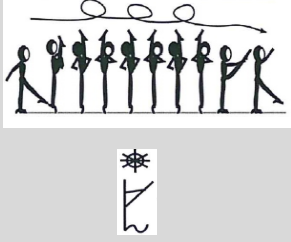


ページ	変更前	変更後
ユース 2 「必修エレメント」の訂正	<u>ヘリコプター・トゥ・スプリット</u>	<u>ヘリコプター・トゥ・スプリット(サジタル・スプリットで終了のみ)</u>
「エレメントの実施規制 - スプリットでの着地」と「リフト」の間に追加		<u>アクロバティック・エレメントの実施規制</u> ユース 1: A-1 ~ A-6 の中から最大 2 個 ユース 2: A-1 ~ A-7 の中から最大 2 個
ユース 1 の「減点(-1.0 点/回)」欄に追加		<ul style="list-style-type: none"> 必修エレメントの欠如 <u>必修エレメントをコン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		<ul style="list-style-type: none"> 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. 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)。	2. 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ない、難度減点が入る)。 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 
Page 6 of 76 A186 のエレメント名と速記の追加	A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN  	A186 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN <u>OR EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO SPLIT</u>   

Page 6 of 76 A187 のエレメント番号の訂正、A187(b)のエレメント名と図、速記の追加	A187 EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO WENSON	A187 (a) EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN TO WENSON A187 (b) EXPLOSIVE A-FRAME 1/2 TURN 1/2 TWIST TO BACK SUPPORT  
Page 8 of 76 「0.6」の上から1番目の欄に A226 を追加		A226 HIGH V-SUPPORT 1/2 TWIST TO FRONTAL SPLIT  
Page 10 of 76 A267 のエレメント番号の訂正、エレメント名と速記の訂正、A267(b)のエレメント名と図、速記の追加	A267 DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 TWIST TP WENSON   ...	A267 (a) DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 TURN TO WENSON   A267 (b) DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO SPLIT  
Page 10 of 76 「0.8」の上から1番目の欄に A268 を追加		A268 DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO WENSON  
Page 10 of 76 「0.9」の上から1番目の欄に A269 を追加		A269 DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO LIFTED WENSON  
Page 10 of 76 「0.9」の上から2番目の欄に A279 を追加		A279 FLAIR 1/1 SPINDLE TO WENSON  
Page 10 of 76 A287 の速記を訂正	A287 FLAIR TO LIFTED WENSON 	A287 FLAIR TO LIFTED WENSON 
Page 11 of 76 A315 のエレメント番号の訂正、A315(b)のエレメント名と速記の追加	A315 HELICOPTER TO WENSON	A315 (a) HELICOPTER TO WENSON A315 (b) HELICOPTER 1/2TURN TO SPLIT 
Page 21 of 76 「0.4」の上から1番目の欄に B264 を追加		B264 LIFTED STATIC WENSON SUPPORT BOTH SIDES  
Page 22 of 76 B279 のエレメント番号の訂正、B279(b)のエレメント名と図、速記の追加	B279 STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON (OR TO LIFTED WENSON HINGE PUSH UP) BACK TO STRADDLE PLANCHE	B279 (a) STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON (OR TO LIFTED WENSON HINGE PUSH UP) BACK TO STRADDLE PLANCHE A279 (b) STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON BOTH SIDES  
Page 22 of 76 「1.0」の上から2番目の欄に B280 を追加		B280 STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON BOTH SIDES BACK TO STRADDLE PLANCHE  
Page 32 of 76 「0.6」の上から2番目の欄に C276 を追加		C276 1 1/2 TURN TUCK JUMP TO SPLIT  
Page 32 of 76 「0.7」の上から2番目の欄に C277 を追加		C277 2/1 TURN TUCK JUMP TO SPLIT  
Page 34 of 76 「0.8」の上から1番目の欄に C308 を追加		C308 1/1 TURN TUCK JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP  

		
Page 40 of 76 「0.7」の上から 2 番目の欄 に C447 を追加		C447 1 1/2 TURN PIKE JUMP TO SPLIT  
Page 48 of 76 「0.9」の上から 1 番目の欄 に C599 を追加		C599 1 1/2 TURN STRADDLE JUMP TO PUSH UP  
Page 54 of 76 C727 の図を追加	C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT 	C727 1 1/2 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT  
Page 57 of 76 「GROUP C - JUMPS & LEAPS」のファミリー名 の変更	GROUP C - JUMPS & LEAPS : <u>SPLIT JUMP FAMILY</u> (SCISSORS LEAP)	GROUP C - JUMPS & LEAPS : <u>SCISSORS LEAP FAMILY</u> (SCISSORS LEAP)
Page 61 of 76 「0.5」の上から 1 番目の欄 に C875 を追加		C875 1 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP  
Page 61 of 76 「0.5」の上から 2 番目の欄 に C885 を追加		C885 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP  
Page 62 of 76 「0.7」の上から 1 番目の欄 に C877 を追加		C877 2/1 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP TO SPLIT 
Page 62 of 76 C878 の図を追加	C878 2 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP 	C878 2 1/2 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP  
Page 62 of 76 「0.8」の上から 2 番目の欄 に C888 を追加		C888 2 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP  
Page 62 of 76 C897 のエレメント名の訂 正	C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (MAXIME)	C897 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO SPLIT (<u>DECKER-BRETEIL</u>)
Page 62 of 76 C908 のエレメント名の訂 正	C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP (BENJAMIN)	C908 2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP (<u>GARAVEL</u>)
Page 63 of 76 C914 の速記を訂正	C914 BUTTERFLY  	C914 BUTTERFLY  

Page 64 of 76 C916 の速記を訂正	C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST 	C916 BUTTERFLY 1/1 TWIST 
Page 64 of 76 C918 の速記を訂正	C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST 	C918 BUTTERFLY 2/1 TWIST 
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 
Page 72 of 76 「1.0」の上から1番目の欄にD230を追加		D230 BALANCE 3/1TURN 
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) 	D280 FREE ILLUSION TO 1/1 TURN IN <u>VERTICAL SPLIT</u> (PAREJO) 

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) <u>ネック・スプリング</u>	… 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	<u>P-8) ネック・スプリング</u>	