



# JJRU ルールブック

2022 年版

(2022 年 8 月 22 日更新)

\*黄色ハイライト部分が 2021 版からの変更点

# 1 目次

---

1	目次.....	2
2	ジャッジの人数と役割.....	5
2.1	フリースタイル種目.....	5
2.2	ショーフリースタイル種目.....	5
2.3	スピード、多回旋系種目.....	5
2.4	ジャッジに求められること、倫理規定.....	5
3	スピードと多回旋種目の審査.....	6
3.1	一般項目.....	6
3.2	カウント.....	6
3.2.1	一般項目.....	6
3.2.2	スピード.....	6
3.2.3	2重とび.....	6
3.2.4	連続3重とび.....	7
3.3	不正スタート.....	7
3.4	不正スイッチ.....	7
3.5	エリア違反.....	8
4	フリースタイル種目の審査.....	9
4.1	ディフィカルティ(難度).....	9
4.1.1	一般項目.....	9
4.1.2	シングルロープ.....	9
4.1.3	ダブルダッチ.....	13
4.1.4	ホイール.....	15
4.2	プレゼンテーション.....	18
4.2.1	アスリートプレゼンテーション - フォームと実施(テクニカルティ).....	18
4.2.2	アスリートプレゼンテーション - ミス.....	19
4.2.3	ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメント.....	19
4.2.4	ルーティンプレゼンテーション - 音楽性.....	19
4.3	リクワイヤードエレメンツ.....	20
4.3.1	一般項目.....	20
4.3.2	シングルロープ.....	21
4.3.3	ダブルダッチ.....	21
4.3.4	ホイール.....	22

4.4	繰り返し技.....	22
4.5	減点.....	23
4.5.1	ミス.....	23
4.5.2	エリア違反.....	23
4.5.3	タイム違反.....	23
5	ショーフリースタイル種目の審査.....	24
5.1	ディフィカルティ.....	24
5.1.1	ロングロープ.....	24
5.1.2	トラベラー.....	25
5.2	プレゼンテーション.....	26
5.2.1	アスリートプレゼンテーション - フォームと実施.....	26
5.2.2	アスリートプレゼンテーション - スタイル.....	26
5.2.3	ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメント.....	27
5.2.4	ルーティンプレゼンテーション - 音楽性.....	27
5.3	リクワイヤードディシプリン.....	27
5.3.1	一般項目.....	27
5.3.2	ディシプリン(なわとびの種類).....	27
5.4	減点.....	27
5.4.1	ミス.....	27
5.4.2	エリア違反.....	27
6	再試技.....	28
6.1	一般項目.....	28
6.2	ビデオの不具合.....	28
6.3	ロープの破損.....	28
6.4	音楽の不具合.....	29
7	スコアの計算と結果.....	30
7.1	平均.....	30
7.2	四捨五入.....	31
7.3	スピードと多回旋種目のスコアの計算.....	31
7.4	フリースタイルスコアの計算.....	31
7.4.1	ディフィカルティ.....	32
7.4.2	繰り返し技.....	33
7.4.3	プレゼンテーション.....	33
7.4.4	減点.....	35

7.4.5	リクワイヤードエレメンツ .....	35
7.4.6	結果.....	36
7.5	ショーフリースタイルスコアの計算.....	36
7.5.1	一般項目 .....	36
7.5.2	プレゼンテーション .....	36
7.5.3	リクワイヤードディシプリン .....	36
7.6	順位の計算.....	36
7.6.1	スピード種目 .....	36
7.6.2	フリースタイル種目 .....	37
7.6.3	個人総合、団体総合、オールアラウンド総合結果 .....	37
7.7	結果.....	38
7.7.1	一般項目 .....	38
7.7.2	非公式結果.....	38
7.7.3	公式結果.....	38

JJRU 競技ルールブックは、JJRU の国際組織である International Jump Rope Union (IJRU) のルールに準拠して作成される。IJRU の国際ルールの更新に伴い、JJRU ルールブックも更新・改訂が行われる。

JJRU 競技委員会



## 2 ジャッジの人数と役割

---

各種目に必要なジャッジの最少人数は下記の通りとする。推奨人数を括弧内に示す。

### 2.1 フリースタイル種目

- |        |                     |                                 |
|--------|---------------------|---------------------------------|
| 2 (3)  | P <sub>A</sub> ジャッジ | アスリートプレゼンテーション - フォームと実施、ミス     |
| 12 (3) | P <sub>R</sub> ジャッジ | ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメント、音楽性 |
| 12 (3) | R ジャッジ              | リクワイヤードエレメンツ、繰り返し技、ミス、タイム・エリア違反 |
| 2 (5)  | D ジャッジ              | ディフィカルティ                        |

### 2.2 ショーフリースタイル種目

- |       |                     |                                    |
|-------|---------------------|------------------------------------|
| 2 (3) | P <sub>A</sub> ジャッジ | アスリートプレゼンテーション - フォームと実施、アスリートスタイル |
| 2 (3) | P <sub>R</sub> ジャッジ | ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメントと振り付け   |
| 2 (3) | R ジャッジ              | リクワイヤードディシプリン、ミス、タイム違反             |
| 2 (5) | D ジャッジ              | ディフィカルティ                           |

### 2.3 スピード、多回旋系種目

- 1 ヘッドジャッジ(Head ジャッジ)
- 2 スピードジャッジ(Speed ジャッジ)

### 2.4 ジャッジに求められること、倫理規定

JJU 公認審判員は、担当する競技会の規則を習知し、審判業務を誠実に遂行しなければならない。また、現場では序列の上位者に従い、業務を担うものとする。

- 選手の行動がルールに沿っていることを確認すること。
- 最新のルールに精通するよう日々、努力すること。
- 規律を守り、時間を守り、常に礼儀正しいこと。
- 審査は公平であること。どの選手に対しても応援等はしないこと。
- 他の審判と友好的であること。ただし、審査中の私的会話や議論は控えること。
- 競技委員会の指示に従い、大会前に行われるすべての審判会議に出席すること。
- 審査中は競技委員会が指定した服装でいること。
- 審査中は個人の携帯電話やスマートフォンを使用しないこと。
- 暴力団などの反社会的勢力とは一切関係を持たないこと。
- その他、審判の役割、名誉、誠実さ、尊厳を守る行動を心がけること。

## 3 スピードと多回旋種目の審査

---

### 3.1 一般項目

ジャッジは、スピードと多回旋種目において、それぞれの選手が開始から終了までに跳んだ回数を数える。JJRU が認証した機器を用いる。

ヘッドジャッジは下記の責任を持つ：

- トーナメントディレクター、選手、コーチを含むステーションでのすべてのコミュニケーション。
- 選手にカメラの位置を知らせること(ビデオリプレイが採用されている場合)。
- 競技開始前に、自身のステーションに正しい選手がいることを確認すること。
- 過半数のジャッジにより不正スタートまたは不正スイッチが起こったと確認された場合、不正スタートと不正スイッチを報告すること。

ヘッドジャッジは、非公式スコアのおよその値を選手に伝えても良い。

スピードと多回旋種目においてジャッジ3人のスコアの2つが4以上異なっていた場合、次の組(ヒート)の開始前に、ヘッドジャッジはスコアシートを記入し、直ちにトーナメントディレクターに知らせなければならない。

電子的手段によって各ジャッジからスコアが自動的に収集されない場合、または電子システムが使用中に故障した場合、ヘッドジャッジは、すべてのステーションのジャッジの認証済み機器に表示される正確な数をスコアシートに記録する責任がある。ジャッジが以下のルールに従って申告した場合、ヘッドジャッジは機器に表示された数より1少ない数を記録する。

### 3.2 カウント

#### 3.2.1 一般項目

スピードまたは多回旋種目において、ミスでの減点はない。

シングルロープは前回し、ダブルダッチロープは右手で反時計回り、左手で時計回りに回さなければならない。

#### 3.2.2 スピード

スピード種目では、最初に完了した右足のジャンプと、それに続く左右交互ジャンプの右足をカウントする。

ジャッジは、選手がミスをした時にミスのあったジャンプをカウントしたと認識した場合、その選手が右足でジャンプし、左足でジャンプした後の右足ジャンプからカウントを再開する。競技終了時に選手がミスをし、ジャッジが1回のジャンプを差し引けていない場合は、最終スコアから1回を差し引く。

#### 3.2.3 2重とび

2重とびは、ロープが足の下を2回通過した後に両足が同時に着地したときの各ジャンプをカウントする。

選手がミスをし、ジャッジがミスの時に2重とびをカウントしたと認識した場合、ジャッジはミスの後、再開してから2回目の2重とびからカウントを再開する。選手がイベント終了時にミスし、ジャッジが1回のジャンプを差し引けていない場合は、最終スコアから1回を差し引く。

### 3.2.4 連続3重とび

3重とびは、ロープが足の下を3回通過した後に両足が同時に着地したときの各ジャンプをカウントする。

一旦選手が3重とびを開始した後、ジャッジはその選手がストップする、ミスをする、3重とび以外の技を実施する、のいずれかが起きた場合にカウントをやめる。

選手が15回の3重とびを完了する前にミスした場合、もう一度3重とび種目を開始することができる。選手が2回目を行うと決定した場合、スコアはリセットされ(記録されない)、2回目のスコアが採用される。

競技開始から30秒経過後、選手は競技の開始や2回目の挑戦を開始する資格がなくなり、ジャッジは選手が行った3重とびをカウントしてはならない。

ジャッジが準備したり、カウンターをリセットしたりする時間は30秒の制限時間にカウントされない。30秒のコールアウトが鳴る前に選手がミスをして、ジャッジが30秒のコールアウトが鳴る前に準備できない場合、その選手は、30秒のコールアウト後でも、ジャッジの準備後、直ちに開始することが認められる。

## 3.3 不正スタート

選手のロープがスタート合図の前に回転を始めると、不正スタートとなる。

不正スタートはスコアからの減点となる。減点されるスコアについては7.3節を参照。

すべてのジャッジは、組(ヒート)が終了した後、ヘッドジャッジに不正スタートがあったかどうか報告する。不正スタートが認められて減点になるには、ジャッジの過半数が不正スタートをしたことに同意しなければならない。

不正スタートが発生した場合でも、すべてのジャッジはその競技をカウントする必要がある。

## 3.4 不正スイッチ

団体種目でのスピード種目や多回旋種目では、選手のロープが回転を始めるとき、選手がターナーからロープを取るとき、スイッチ合図の前にロープに入るときに不正スイッチが発生する場合がある。不正スイッチ1回ごとにスコアから減点される。減点されるスコアについては7.3節を参照。

すべてのジャッジは、組(ヒート)が終了した後、ヘッドジャッジに不正スイッチがあったかどうか報告する。不正スイッチが認められて減点になるには、ジャッジの過半数が不正スイッチをしたことに同意しなければならない。

シングルロープスピードや多回旋などの2人以上が参加する種目では、スイッチのビー音が鳴ると、ジャッジは前の選手のカウントを止め、次の選手のカウントを開始する。ビー

プ音が鳴った後に前の選手が余分にジャンプした場合はカウントされないが、ペナルティが与えられることもない。

ダブルダッチスピードリレー(DDSR)では、次のターニングとジャンピングの順序に従わなければならない：

1. A と B が回し、C が B を向きながら跳ぶ
2. A と C が回し、D が A を向きながら跳ぶ
3. D と C が回し、B が C を向きながら跳ぶ
4. D と B が回し、A が D を向きながら跳ぶ

ジャッジは、この方法で実行されなかったジャンプを数えてはならない。

### 3.5 エリア違反

エリア違反は、選手の身体の一部が競技エリア境界の外の地面に触れたときに発生する。チームでは、当該種目に参加しているチームメンバー(エリア違反の時点でジャンプしていないチームメンバーを含む)がエリア境界の外の地面に触れたときにエリア違反となる。エリア違反中、ジャッジはカウントを中止しなければならない。

ヘッドジャッジは選手に境界線を越えていることを口頭で知らせなければならない。競技エリアに選手が再び戻ったとき、ジャッジはカウントを再開する。競技エリア内でジャッジがジャンプをカウントするまで、選手は追加のエリア違反を受けない。

エリア違反によって、他選手/チームのロープに干渉または妨害した場合、ヘッドジャッジは、影響を受けた選手/チームに再試技の権利を与える。影響を受けた選手/チームは、再試技を受け入れるか、現在のスコアを提出するかを決定できる。この結論は競技フロアを出る前にヘッドジャッジに通知しなければならない。

## 4 フリースタイル種目の審査

---

フリースタイルジャッジは、ディフィカルティ(難度)とプレゼンテーションに基づいて演技を評価する。ジャッジはすべての減点を記録する。

### 4.1 ディフィカルティ(難度)

#### 4.1.1 一般項目

ディフィカルティジャッジは、シングルロープ、ホイール、ダブルダッチ演技の各技にレベルをつける。技とは、1回旋2跳躍、1回旋1跳躍、サイドスイングを超えた、ディフィカルティレベルが割り当てられたロープおよび/または選手の動きとして定義される。ディフィカルティレベルの開始値と修正因子については事節で表を用いて説明する。

各表の最上部はディフィカルティレベル(0.5、1、2など)で、その下にそのレベルの技が並んでいる。各行は要素(多回旋、パワー、ロープ操作など)ごとに技をグループ化している。ある技に2つの「開始値」技が含まれている場合、合計ディフィカルティレベルを得るために2つの値を合計する。0.5のレベルに限り、組み合わせられても他の技に加点されない。

演技の間、ディフィカルティジャッジは制限時間内に成功した各技のディフィカルティレベルをマークする。

#### 4.1.2 シングルロープ

シングルロープフリースタイルの技と修正因子は、下記の通り要素別にグループ分けされている。複数の選手がいるフリースタイルにおいて、異なる技が同時に実行された場合は最も低い技のレベルが与えられる。1人が技をミスした場合、その技はカウントされず、その選手が技を再開するまでディフィカルティは与えられない。

Starting level	0	0.5	1	2	3	4	5	6
多回旋	1重とび		2重とび	3重とび	4重とび	5重とび	6重とび	7重とび
パワー		・Bubble (ラップの 数に依らない)	<u>基本的なパワー技 (ロープを 通さない)</u> : ・フェイクドンキー ・フェイクプッシュアップ ・おしりとび ・back jump	<u>ロープを通すパワー技 :</u> ・ドンキー(フログ)からの戻り ・プッシュアップ ・クラブ ・両足踏切ドンキー	・片手パワー技			<u>後方パワー技 :</u> ・ダークサイド (プッ シュアップ to プッシ ュアップの後ろ抜き) ・サニーD(ドンキーの 後ろ抜き)
体操			・側転 ・ロンダート	・ハンドスプリング ・跳ね起き ・歌舞伎(スーサイド)	・宙返り			
ロープ操作	・サイド スイング	・クロス ・地上で180	<u>片手が制限されている :</u> ・トード ・クルーガー ・EB(前後交差) ・制限されたサイドスイング	<u>両手が制限されている :</u> ・AS ・CL ・TS ・カブース ・エレファント ・ウィーブ				
リリース			・基本的なリリース ・インバースリリース ・スネイクリリース、 ・フローター	・ミックリリース ・グリップ2本を離すリリース	・Lasso (頭上で スネイクリリー ス、空中でキャ ッチ)			
スクープ/イ ンタラクシ ョン			・1人がスクープされる ・基本のホイールジャンプ ・基本の馬とび	・複数のジャンパーがスクープで 跳ぶ ・スクープ中に複数のロープが動 く ・馬とび(スクープ)	・スクープ中に 複数のロープ+複 数の選手が動い ている			
フットワー ク		・フットワーク						

ラップを採点するときは、ロープが体の下を通るたびに、またはサイドスイングとして(ラップされたロープを跳ぶと+1 レベル、身体に巻き跳ばれた追加ラップごとに1 レベルを追加、+3 レベルが上限)、個々のディフィカルティレベルを採点する。

リリースを採点するときは、リリースをキャッチして他の技が完了することが同時に空中で行われた場合を除き、リリースは分かれた技として採点する。

多回旋とは選手が空中にいる間に選手の身体の周りをロープが2周以上回ることであり、多回旋がサイドスイングで始まる場合はロープが選手の足を通り過ぎる前に選手の足は地面から離れていなければならない。同様に、多回旋がサイドスイングで終わる場合は選手の足が地面に着く前に選手の足を通り過ぎなければならない。そうでなければ、それらの回転はカウントされず、その技はカウントされた数の多回旋として評価される。

多回旋について：手が制限された位置に置かれて、その技のレベルをさらに上げるには、手の位置を変更するか、制限が終了して再度制限に入る必要がある。手の制限は互いに独立して採点される。手を制限された位置に置いたまま、その位置を変更せずにロープを1回転以上行った場合、制限された位置の技に追加のレベルは付与されない。

例：

•5重AS (S O AS AS AS) = レベル 6

- ・レベル 4 (5重跳び)。最初の AS の両手制限レベル 2。

•5重AS (S AS O AS O) = レベル 8

- ・レベル 4 (5重跳び)、最初の AS の両手制限レベル 2、最初の AS の制限が終了して再度制限に入ったため 2 番目の AS の両手制限レベル 2

•Side-EB-CL = レベル 4

- ・レベル 2 (3重跳び)、縄の 2 回目の回転でサイドスイング中に腕の 1 つを背中の後ろに制限しているためレベル 1。縄の 3 回目の回転で 2 つ目の腕を脚の後ろに制限しているためレベル 1。

パワー技の場合、技の開始と技の終了は別々に採点される。

下記の場合は、実行される技にレベルが1加えられる(特に指定のない限り)：

### 多回旋

- 身体の回転(ツイストまたは宙返りの方向で少なくとも 270 度)：EK、BC、フルツイスト
- 空中で 360 度を超えて回転して跳ぶ場合に 180 度ごとに+1 のレベルが追加される：例 540, 720, 900

### パワー/体操

- パワー技および/または宙返りで行われる交差(クロス、EB、トード...)
- プッシュアップ、スプリット、クラブポジションへのランディング
- ドンキー(フログ)ポジションへのランディング(+2)
- 補助宙返りインタラクション(ただし、1人の選手がもう1人の選手の宙返りの間ずっとサポートだけしている場合は、レベルを1下げる)
- パワー技でロープが通るタイミングで90度回転するごとに+1のレベルが追加される

### ロープ操作

- クロススイッチ(AS×AS、クロス×クロス、AS×CLなど：上の腕の位置が変わる技)
- ゴーゴー/クレイジークロス(交差を解かず片手が身体、脚、腕の周りで2回交差する)
- ラップ(上で説明)
- 空中でのロープの方向変更(EK-ロープが同じ方向で居続けるときはカウントしない)
- グリップのスイッチ
- トランジションジャンプ(片手制限技を跳び、次のジャンプで反対側の片手制限技を跳ぶ、例：クルーガー-クルーガー)

### リリース

- 制限された位置でのリリースキャッチ
- 手が完全に身体の後ろ(背中の後ろ、または両足の後ろ)にあるときに、グリップを制限された位置で離す
- 手以外でリリースをキャッチ(例：ロープをスクープする、身体の一部でロープを握る、足・肩などの上にロープを着地させる、身体の一部でロープ捕らえてそのロープを跳ぶ)

### マイナスの修正因子/限度

- -1レベル：片手でロープを持った体操技

### 例外

- ウィップ(着地前にロープが通ること)が付いた、跳ね起きと前方展開(ハンドスプリング)はレベル6
- マネーメイカー/カミカゼドンキー(フログ)、手が着く前にロープが通る後方展開(バク転)はレベル7

### 技の例と説明

この表は、完了した各技のディフィカルティを決定するための基準として使用される。普通の2重とびはレベル1の技とみなされる。制限された腕の動きが2重とびに加えられた場合(例：レッグクロス系2重とび)、ジャッジは2重とびのレベル1に制限された腕のレベル1を加えることになり、結果としてこの技はレベル2となる。同じ技が3重とびで完了した場合、レベルは3となる。制限された腕のクロス=レベル1、3重とび=レベル2、TJの合計スコア=レベル3。

複数の基本技レベルをまとめて、1つ技に対して更に高いレベルにできる。例えば、後方宙返りで3重とびと脚の下でクロス(TJ)を通すとレベルは6になる。後方宙返り=レベル3、3重とび=レベル2、脚の下クロス=レベル1。

クロスは多回旋ではディフィカルティレベルを上げるものではないが、パワー、体操系のディフィカルティレベルを上げる。通常のドンキー(フログ)はレベル2である。このドンキー(フログ)にクロスでの着地を追加するとレベル3になる。

ジャッジは、なわとびの動きや技に精通し、それらのレベルを容易に判断し、指定されたスコア収集方法で正しいレベルを入力できなければならない。

#### 4.1.3 ダブルダッチ

ダブルダッチの技と修正因子は、下記の通り要素別にグループ化されている。ダブルダッチペアフリースタイルで異なる技が同時に行われた場合、インタラクションが修正因子としてリストに載っていない限り、低い方の技のレベルが与えられる。

ダブルダッチ技はジャンパーの足/手の下をロープが通るときにジャンパーが行っている技のディフィカルティとその時にそのロープでターナーが行っている技のディフィカルティの合計のスナップショットごとにスコアされる。(例えば、ジャンパーがあるロープを立ちジャンプからプッシュアップ(レベル2)で跳び越える。次のロープをプッシュアップから立ちジャンプ(レベル2)で跳び越え、そのロープを1人のターナーがクルーガのポジション(膝の下)で制限回し(+レベル1)とする。これはレベル3のスナップショットとなる。この流れでは、レベル2、レベル3とスコアされる。)

ディフィカルティレベルはすべての選手が積極的に関与しているすべてのジャンプに与えられる。(例えば、補助をする選手は積極的にその技に関与しているので、ロープの外で立っている状態で、ロープの中に入るフリップを補助する技にはディフィカルティレベルが与えられる。同様に、ターナー関連技は、ロープを回していないすべての選手がそのロープを跳んでいる限りディフィカルティレベルが与えられる。)

Skill level	0	0.5	1	2	3	4	
多回旋	1重		2重	3重、4重	5重、6重	7重、8重	
パワー			<ul style="list-style-type: none"> <li>・マウンテンクライマー</li> <li>・ロープを跳ばないパワー (例：アップザラダープッシュアップ)</li> <li>・ピギーバック</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドンキー(フログ)</li> <li>・プッシュアップ</li> <li>・クラブ</li> <li>・おしりとび</li> <li>・back jump</li> <li>・スプリット</li> <li>・馬とび</li> <li>・跳ね起き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラビット</li> <li>・両足ドンキー</li> <li>・vキック(ダブルシフト)</li> <li>・後屈/ブリッジ</li> </ul>		
体操			<ul style="list-style-type: none"> <li>・側転</li> <li>・ロンダート</li> <li>・身体の360度回転</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ハンドスプリング</li> <li>・歌舞伎(スーサイド)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・宙返り</li> </ul>		
ターナー関連技	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本ターニング技(前・後)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・同時ホイールの入り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ピンホイール</li> <li>・交互ホイールの入り</li> <li>・片手の動きのみ関連しているターナー技(例：レッグオーバー、クロス)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片手の動きより多くが関連しているターナー技(例：両手の制限、パワー技、体操技)</li> </ul>			
リリース			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヘリコプター</li> <li>・フローター</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミックリリース</li> <li>・2つのグリップを使ったリリース</li> </ul>			
スイッチ		<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本のスイッチ(選手は次に回される縄に入らない)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素早いスイッチ</li> <li>・ホイールスイッチ</li> <li>・ホイール中のグリップの交換</li> <li>・ジャンパーとターナーのすべてのインタラクション</li> </ul>				
フットワーク		<ul style="list-style-type: none"> <li>・フットワーク</li> </ul>					

ターナー関連技は、制限1つにつきディフィカルティレベルが1つ上がる。ただし、同じ制限をし続けている場合は、レベルは上がらない。

例1 ターナーがクロス状態で回し続け、右縄で1跳躍、左縄で1跳躍し、右縄で3回目の跳躍があった場合、3回目の跳躍はターナー関連技のディフィカルティレベルは上がらない。

例2 ターナーがクロスで2重を連続して回す場合、2回目以降の跳躍は、ターナー関連技のディフィカルティレベルは上がらない。

ホイールで完結するターナー関連技について、ジャッジはホイールマトリックスでの技のレベルを使用する。0.5レベルの技は他の技、要素のディフィカルティレベルに加算されない。

以下の場合を除き、ターナー関連技の「開始値」はターナーごとに与えられる：

- 基本のピンホイール
- 基本のホイール

これは、両方のターナーが通常のダブルダッチのターニングにおいて、クルーガポジション(膝の下)で同じロープを制限する場合、それぞれのターナーに+1レベルが与えられることを意味する。

下記の場合は、実行される技にレベルが1以上加えられる(特に指定のない限り)：

#### パワー/体操

- ロープが通る時に90度回転するパワー系の技ごとに+1レベルの追加
- 片手のドンキー(フログ)
- パワーまたは体操技において、身体が360度回転するごとに+1レベルの追加

#### インタラクション

- 他の選手の上で行われるパワー系の技、それぞれ重なっている技ごとに+1レベル
- 他の選手の上を宙返りすると+2レベル
- 補助宙返りインタラクション(ただし、1人の選手がもう1人の選手の宙返りの間ずっとサポートだけしている場合は、レベルを1下げる)

#### 4.1.4 ホイール

ホイールを審査するときは、2人が1重のロープ操作またはフットワークスキルでかつシンクロ状態のホイール(同時回しホイール)をしていない限り、それぞれの選手の技を見る。この(シンクロ状態の場合、選手は1つの技のマークを受け、実行された最も低い技のレベルのみが与えられる。シングルロープの状態(選手間のロープが共有されていない状態)で行われる技は得点にならない。ホイールの技と修正因子は、下記の通り要素別にグループ化されている。

Starting level	0	0.5	1	2	3	4	5	6
多回旋	1重		2重	3重	4重	5重	6重	
パワー		・Bubble (ラップの 数に依らない)	<u>基本的なパワー技 (ロープを通さない)</u> : ・フェイクドンキー ・フェイクプッシュアップ ・おしりとび ・back jump	<u>ロープを通すパワー系</u> : ・ドンキー(フログ) ・プッシュアップ ・クラブ ・両足踏切ドンキー	・片手パワー技			<u>後方パワー技</u> : ・ダークサイド ・サニーD (2人が同時に行った場合)
体操			・側転 ・ロンダート	・ハンドスプリング ・跳ね起き ・歌舞伎(スーサイド)	・宙返り			
ロープ操作	・サイド スイング	・クロス ・地上で180	<u>片手が制限されている</u> : ・トード ・クルーガー ・EB(前後交差)	<u>両手が制限されている</u> : ・AS ・CL ・TS ・カブース ・エレファント ・ウィーブ				
リリース			・基本的なリリース ・インバースリリース ・スネイクリリース ・フローター	・ミックリリース ・グリップ2本を離すリリース	・Lasso (頭上で スネイクリリース、 空中でキャッチ)			
スクープ/インタラクシ ョン		・場所のスイッチ	・1人がスクープされる	・複数のジャンパーがスクープで跳ぶ ・スクープ中に複数のロープが動く ・馬とび	・スクープ中に複数の ロープ+複数の 選手が動いている			
フットワーク		・フットワーク						

更なる特例は、セクション 4.1.2 を参照すること

下記の場合は、実行される技にレベルが 1 加えられる(特に指定のない限り)：

### 多回旋

- 身体の回転(ツイストまたは宙返りの方向で少なくとも 270 度)：EK、BC、フルツイスト
- 空中で 360 度を超えて回転して跳ぶ場合に 180 度ごとに+1 のレベルが追加される：例 540, 720, 900

### パワー/体操

- パワー技および/または宙返りで行われる交差
- プッシュアップ、スプリット、クラブポジションへのランディング
- ドンキー(フロッグ)ポジションへのランディング(+2)
- 補助宙返りインタラクション(ただし、1 人の選手がもう 1 人の選手の宙返りの間ずっとサポートだけしている場合は、レベルを 1 下げる)
- パワー技でロープを引くタイミングで 90 度回転するごとに+1 のレベルが追加される

### ロープ操作

- クロススイッチ(AS×AS、クロス×クロス、AS×CL など：上の腕の位置が変わる技)
- ゴーゴー/クレイジークロス(交差を解かずに片手が身体、脚、腕の周りで 2 回交差する)
- ラップ(セクション 4.1.2 に記載)
- 空中でのロープの方向変更(EK-ロープが同じ方向で居続けるときはカウントしない)
- グリップのスイッチ
- トトランジションジャンプ(片手制限技を跳び、次のジャンプで反対側の片手制限技を跳ぶ、例：クルーガー-クルーガー)

### リリース

- 制限された位置でのリリースのキャッチ
- 手が完全に身体の後ろ(背中の後ろ、または両足の後ろ)にあるときに、グリップを制限された位置で離す
- 手以外のものでリリースをキャッチ(例：ロープをスクープする、身体の一部でロープを握る、足・肩などの上にロープを着地させる、身体の一部でロープ捕らえてそのロープを跳ぶ)

### 例外

- 跳ね起きとホイップ(着地前にロープを引くこと)付き前方展開(ハンドスプリング)はレベル 6
- マネーメイカー/カミカゼドンキー(フロッグ)、手が着く前にロープを引く後方展開(バク転)はレベル 7

### マイナスの修正因子/限度

- レベル-1：片手でロープを持った体操技

## 4.2 プレゼンテーション

プレゼンテーションは2種類に分けられる。アスリートプレゼンテーション(P<sub>A</sub>)とルーティンプレゼンテーション(P<sub>R</sub>)である。これらのジャッジは、演技全体を通してマーク(+, ✓, -)をつけていく。

### 4.2.1 アスリートプレゼンテーション - フォームと実施(テクニカルティ)

フォームと実施を評価するために、ジャッジは身体の姿勢と位置、ジャンプ高さ、ロープの流れと弧を注意して見る。技は審美性だけでなく、ジャッジと聴衆の視認性のために、可能な限り最良の方法で実行されるべきである。ジャッジは、実行されたすべてのスキルについて、フォームと実施にマークを付ける。2人以上のフリースタイルにおいて、それぞれの技のフォームと実施の平均のレベルを与えるべきである。例えば、ペアフリースタイルにおいて、1人が素晴らしいフォームと実施で、もう1人が普通のフォームと実施であるなら、その技はその平均のフォームと実施で与えられるべきである。

フォームと実施(テクニカルティ)		
- 基本的な	✓ 平均的な	+ 優れた
背を丸めた姿勢で、スキル不足が露呈し、目線が床に向かっている。	技の実施を助けるために腰がかがんでいる。	直立姿勢 - 肩と頭が上がっており、背中がまっすぐである。
技の成功に多大な努力をしていることが明らか。技の実施に不要であるが、足や背中が曲がっている。	技の成功に十分な動きを行っているがフォームが少し乱れている。	技を実施するときは、きれいなラインで適切なフォームである。
技間がぎこちない。技間で明らかな努力がみられる。長い中断がある。演技中にふらつく。	多少のぎこちなさがある。演技中の技間の流れの中で小さな休憩がある。	技間の流れがスムーズで演技が素晴らしく行われている。
ロープの弧がぐらぐらしている。	ロープの弧が優れてはいないが、悪くはない。	ロープの弧がスムーズである。
技の成功に苦労している。低くてハードな技の着地。	着地で少しフォームの乱れがある。技の成功に努力が見える。	優れたアスレティシズムを示す。高いジャンプとソフトな着地。技の着地が直立姿勢かその技に対して適切な姿勢。
評価が困難な方向を向いて技を実施している。	技がフロア上で理想的な位置ではない状態で行われている。	技がジャッジと観客に向けて行われている。フロアでの方向と位置が観客に視覚的に良い。
ペアやチームが協調的/同調的でない。かつ/または、一緒にいるために互いに努力している。	ペアやチームがいくつかの場面で協調的で同調的である。	ペアやチームが努力なしに完璧に協調的で同調的である。

#### 4.2.2 アスリートプレゼンテーション -ミス

アスリートプレゼンテーションジャッジは 4.4.1 節で定義づけられたミスもカウントする。

#### 4.2.3 ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメント

演技のエンターテインメント要素を評価するために、ジャッジは唯一無二の技や組み合わせ、フロアを移動する様々な動き、技間のスムーズな移行を見る。

また、ルーティンプレゼンテーションジャッジは繰り返しも注視する。これには繰り返し実行されたように見える演技のセクションが含まれる。例えば、長い多回旋技の連続、ダブルダッチ中の似たようなターナー関連技などである。正確な繰り返し技でも必ずしもここでの繰り返しとはならないことに注意すること。ジャッジは少なくとも2秒ごとにエンターテインメント性についてのマークを付ける。

- 基本的な	エンターテインメント	
	✓ 平均的な	+ 優れた
自信がないことが分かる。ジャッジ・観客と繋がろうとしていない。アイコンタクトがない。	ジャッジ・観客と繋がろうとしているときもあるが、多くなく、演技を通して自分の内側で集中している。	強いショーマンシップとステージでの存在感を示している。ジャッジ・観客の注意を引き付ける演技を行う。アイコンタクトや観客と繋がる努力を行う。
演技のセクションが予測可能である。演技が観客の視点に立っていない。	演技のセクションで予測できないが面白くない。	演技のセクションが常に面白く見ていて楽しい。
演技の他のセクションと比較して、繰り返しが多い。技のレパートリーが限定されている。同じ技が繰り返している。	全体としての演技と比較して、演技のセクションでいくつか多様な技やコンビネーションが行われ、繰り返しがいくつかある。	演技のセクションが全体としての演技と比較して、多種多様である。
予想できる動き。動きがない。ロープの方向変化がほとんどない。	競技エリアを動き使用しているが、動きがオリジナルでない。選手が、長い間一つの場所にとどまり続ける。	ロープや選手の動きの方向が多様で予測ができない。(見ていて面白い。)
ぎくしゃくした遷移で流れを壊している。	演技は遷移があるが、面白くないかうまく行えていない。	演技のセクション間にスムーズで上手な遷移がある。
技の多様性が低い。連続技、振り付けが予想でき、単純である。	技がそれほどオリジナルでなく、それほど予想できない。	オリジナルな動き、連続技、振り付けがある。「ワオ」要素がある。

#### 4.2.4 ルーティンプレゼンテーション - 音楽性

演技の音楽性を評価するために、ジャッジは音楽の効果的な使用、唯一無二の選曲や振り付けを見る。ジャッジは少なくとも2秒ごとにマークをつける。

演技に音楽がない場合、このカテゴリーは一度だけマイナス(-)を付けることになる。ただし、何らかの理由で大会が音楽を流すことができない場合には、このカテゴリーは審査されず、いかなるマークもなされない。

- 基本的な	音楽性	
	✓ 平均的な	+ 優れた
音楽のアクセントが演技の要素と噛み合っていない。ビートと動きにリズムの繋がりがほとんどない。	ジャンプがビートやリズムに合っていることがある。音楽と演技にアクセントや遷移の一致がみられる。	ジャンプが常にビートとリズムに合っている。音楽中のアクセントの使い方が素晴らしく、演技をさらに良くしている。
選手が、振り付けやスタイルに合った音楽を使用していない。	選手が音楽の精神とスタイルを利用している。	ジャンピングスタイルが音楽と非常によくマッチしている。演技が音楽で物語を語り、音楽との感情的なつながりを生んでいる。
開始、終了のポーズや流れが効果的でない。	開始、終了のポーズや流れがあるが、演技のクオリティに影響をほとんど与えていない。	開始のポーズ/流れが演技を期待させる。終了のポーズがクリアで優美な終わりを特徴づける。

### 4.3 リクワイヤードエレメンツ

フリースタイル演技が多様で変化に富んでいることを保証するために、選手は特定の技の種類や要素を実行する必要がある。満たされなかったリクワイヤードエレメンツごとに、スコアから減点される。

#### 4.3.1 一般項目

- リクワイヤードエレメンツとしてカウントされるためには、ディフィカルティレベルを与えられる技を行わなければならない
- リクワイヤードエレメンツは単独で行っても良いし、セットで行ってもよい
- 同じ技で複数のリクワイヤードエレメンツを満たすことができる
- リクワイヤードエレメンツは、任意のディフィカルティレベルで行って良い。選手は、リクワイヤードエレメンツを完了した後に他のどんなジャンプもする必要はない。
- シングルロープペアやチームフリースタイル種目では、リクワイヤードエレメンツをすべての選手が同時に行わなければならない
- ダブルタッチやホイール種目では、リクワイヤードエレメンツは、任意の選手1人または選手の組み合わせによって行うことができる(リクワイヤードエレメンツにカウントされるためにすべての人が技に参加する必要はない)

#### 4.3.2 シングルロープ

- 4つの異なる多回旋
  - 1回のジャンプにつき選手の足の下をロープが1回より多く通る技
- 4つの異なる体操系および/またはパワー系の技
  - 選手が求められる技：
    - 手や前腕が地面に触れている位置から開始し、手や前腕を使って跳び上がる
    - 座っている状態
    - 背面(仰向け)
    - 地面を向いて伏せた状態(うつ伏せ)
    - クラブやスプリットの位置
    - 頭が腰の高さより低い位置と足が腰の高さより高い位置に同時にいく
- 4つの異なるラップおよび/またはリリース
  - リリースは、選手がグリップを放してから、ロープをキャッチして別のジャンプ/スキップを行うまでをカウントする
  - ラップは、選手の身体の周り(または身体の一部)にロープを巻き、ロープを跳び越える、跳び越すことまでをカウントする

シングルロープペアフリースタイルおよびシングルロープチームフリースタイルで追加されるリクワイヤードエレメンツは下記の通り

- 4つの異なるインタラクション
  - ジャンパーインタラクションとは、選手同士が支えあう、ロープを共有する、自分のロープで他の選手をジャンプさせる(スクープ)、互いの上/下で技を行うことで完成する技のことである

#### 4.3.3 ダブルダッチ

- 4つの異なるターナー関連技
  - 標準的なダブルダッチまたは同じ方向にロープを回す以外の方法でロープを回すこと
  - 標準的なダブルダッチターニングとは、ロープを交互に逆方向に回転させること(多回旋系以外)
- 4つの異なる体操系および/またはパワー系の技
  - 選手が求められる技：
    - 手や前腕が地面に触れている位置から開始し、手や前腕を使って飛び上がる
    - 座っている状態
    - 背面(仰向け)
    - 地面を向いて伏せた状態(うつ伏せ)
    - クラブやスプリットの位置
    - 頭が腰の高さより低い位置と足が腰の高さより高い位置に同時にいく

4人以上の選手が同じ演技に参加するダブルダッチフリースタイル種目では、次のようなリクワイヤードエレメンツが追加される：

- 4つの異なるインタラクション

- ジャンパーインタラクションとは、体操系・パワー系の技で選手同士が支えあう、互いの上/下で技をする、互いに物理的に接触するなど完了した技のことである

#### 4.3.4 ホイール

- 4つの異なる多回旋
  - 1回のジャンプにつき選手の足の下をロープが1回より多く通る技
- 4つの異なる体操系および/またはパワー系の技
  - 選手が求められる技：
    - 手や前腕が地面に触れている位置から開始し、手や前腕を使って飛び上がる
    - 座っている状態
    - 背面(仰向け)
    - 地面を向いて伏せた状態(うつ伏せ)
    - クラブやスプリットの位置
    - 頭が腰の高さより低い位置と足が腰の高さより高い位置に同時にいく
- 4つの異なるラップおよび/またはリリース
  - リリースは、選手がグリップを放してから、ロープをキャッチして別のジャンプ/スキップを行うまでをカウントする
  - ラップは、選手の身体の周り(または身体の一部)にロープを巻き、ロープを跳び越える、跳び越すことまでをカウントする
- 4つの異なるインタラクション
  - ジャンパーインタラクションとは、選手同士が支えあう、ロープを共有する、自分のロープで他の選手をジャンプさせる(スクープ)、互いの上/下で技を行うことで完成する技のことである

#### 4.4 繰り返し技

リクワイヤードエレメンツジャッジは、技の正確な繰り返しを数え、これらの技が実行されたレベルを記録する責任がある。

レベル3以上の技がルーティン中に明らかに繰り返されるたびに、そのレベルのスコアがディフィカルティスコアから差し引かれる。レベル3以上のスキルが明らかに繰り返されている(複数回実行されている)場合、リクワイヤードエレメンツジャッジは、技の難易度だけでなく、繰り返しのための特別なマークを記録する必要がある。

繰り返しとみなされないバリエーション：

- 方向の変更(前方と後方)
- 異なる方法での技の開始または終了

繰り返しとみなされるバリエーション：

- 左右異なる側で、または左右異なる腕で技を実行

- 床の上で、または縄の中で異なる方向を向いて技を実行(例えば、北、南、東、西向き)
- 異なる選手(異なる選手の組み合わせ)による実行

ダブルダッチの繰り返しについて、技の全部を総合技(ジャンパーとターナーのコンビネーション)で見る。技の全部とは、「開始、終了、ターナー技、ジャンパー技。一般的に、2つのジャンプの間に起こること」。ターナー技またはジャンパー技が異なっている場合は異なる総合技の要素となる。単純に選手の位置は変わっているが、同じ総合技を行っている場合は、繰り返しとされる。

## 4.5 減点

### 4.5.1 ミス

ミスは、下記のように定義される。

- 選手が、ロープをラップしている、ロープの方向を変えている、身体の一部にロープをトラップしている、ポーズでロープをキャッチしている場合を除く、ロープの停止
- 選手がロープを握ったり、リリースの間にロープの一部をキャッチするミスをした場合
- 技の間にロープが選手の手から離れた場合

ロープが乱れてはいるが、上記のミスの基準を満たしていないものは、ミスではなく「ボブル(へま)」と見なされ、ミスとしてはカウントされない。ただし、これはプレゼンテーションジャッジによって評価される。

ミスの後にロープをジャンプしようとして、別のミスが発生する可能性がある。シングルロープ種目では、ミスが別の(セットの)ロープで発生した場合に複数のミスを同時に受けることになる。

ミスは選手ごとではなく、(1セットの)ロープごとにカウントされる。シングルロープのペアインタラクション、ホイール、ダブルダッチでミスが発生した場合、これは1つのミス(選手一人一人のミスではない)としてカウントされる。

### 4.5.2 エリア違反

エリア違反は、選手の身体の一部が競技エリアの境界の外の地面に触れたときに発生する。境界マーカー自体はエリア内にある。エリア違反が発生した場合、ジャッジは境界の外側で完了した技を採点しない。選手が競技エリアに復帰した時に審査を再開させる。競技エリア内で技を1つ完了するまで、選手は追加のエリア違反を受けない。ジャッジは、演技中のすべてのエリア違反をカウントする。エリア違反は1ミスと同様に取り扱う。

### 4.5.3 タイム違反

音楽が聞こえる前に選手が演技を開始するために動いた場合、または終了の合図が鳴った後にジャンプまたは演技関連の動きを行った場合、タイム違反となる。

1つの演技につき最大2回のタイム違反が発生する可能性がある。ジャッジは演技の間、すべてのタイム違反を数える。タイム違反は1ミスと同様に取り扱う。

## 5 ショーフリースタイル種目の審査

### 5.1 ディフィカルティ

ディフィカルティジャッジは各技にレベルを与える。チームの25%が技を行っていない場合(つまり、失敗する、じっとしている/動いていない)、ジャッジは点数を与えない(例えば、12人の選手が4組の3ホイールをしていて1組の3ホイールがミスをした場合、ディフィカルティジャッジは、すべての3ホイールが再び跳び始めるまで点数を与えない)。実行される技のディフィカルティレベルは、シングルロープ(4.1.2節)、ダブルダッチ(4.1.3節)、ホイール(4.1.4節)の各表で決定される。ロングロープ(長縄)およびトラペラーは、後半に出てくるディフィカルティ修正因子を用いる。

#### 5.1.1 ロングロープ

長さ6メートル以上の1本のロープを回して跳ぶもの(どのような方法でも良い)をロングロープとする。例をいくつか挙げると次の通り(ただしこの限りではない): トライアングル、アンブレラ、レインボー、ジャイアントホイール

##### 開始レベル0 (採点されない)

2人のターナーが自身をスクープしておらず、1本のロープの中にいる1人のジャンパーがダブルバウンスで跳んでいる

以下の項目では1段階のディフィカルティレベルが加えられる:

##### ターナー技

- 複数またはすべてのロングロープを交差/別の方向で回す
  - 例: 単純なヘリコプターと単純なアンブレラはどちらもレベル1
- ターナーが別のターナーをスクープする(跳ばせる)
  - 例: レインボー; タイ式ロングロープやマトリクスの変化形
- フロアにいるすべてのターナーが追加でロープを回す
  - 例: 基本的なトライアングル(3人のターナーと1人以上のジャンパー)が1つあるとレベル1(なぜならばすべてのターナーが2本のロープを回しているから)
  - 追加の例: 単純なアンブレラでもレベルは1のままである。各ターナーが1本のロープを回しているため、これはレベルを上げない(ロープを交差させるとレベルが1上がる)
- 1重とびのスクープ。回旋が1つ増えるごとに1レベル追加
  - 例: 2重とびのスクープは+2、3重とびのスクープは+3、など
- ターナーが自身をスクープする
  - 1人のターナーの場合+1、1本の同じロープで2人のターナーが行った場合+2
- 連続スクープ(ショットガンスクープ/ジャンパーの間で跳ばない)
- スクープ中にすべてのターナーが移動および/または回転する
- スクープ中にターナーが技を行う
  - 該当のダブルダッチ(4.1.3節)またはホイール(4.1.4節)のディフィカルティレベルを加え、技全体としてのディフィカルティレベルにする

##### ジャンパー技

- 複数またはすべてのロングロープの中で1人を超える人数が跳んでいる

- ジャンパーが追加されても最大1レベルの増加
- 例：シングルロープのジャンパーが2つのロングロープの中にあるシンプルなレインボーはレベル3(ロングロープの中でターナーをスクープ+1、ロングロープの中で1人を超える人数が跳ぶ+1、ロングロープの中でシングルロープのディシプリン(なわとびの種類)の結合+1)
- **選手がスクープされながら技を行う**
  - シングルロープ(4.1.2節)、ダブルダッチ(4.1.3節)、およびホイール(4.1.4節)のディフィカルティレベルに加えることで技全体のディフィカルティにする
- **ターナーが動いている間に選手が移動および/または回転してスクープされる**
- **ターナーが動いている間に選手がフォーメーションを変える**
  - 例：ラインの回転、1つの形から別の形へ移動、場所の切り替え、など

#### ディシプリン(なわとびの種類)の結合

- 結合されるもの1つにつき+1

#### 5.1.2 トラベラー

トラベラーとは、選手が2人以上の選手を連続でスクープすることである。この連続は、1人の選手をスクープしてから、次の選手をスクープするまでに最大1回のジャンプのみ許される。

#### 開始レベル0 (採点されない)

スクープ間に1回以上ジャンプするダブルバウンスで、1人がトラベラー/ジャンパーである

次の各項目でディフィカルティレベルを1加える：

#### トラベラー技

- **シングルバウンススクープ、さらに回旋が1つ増えるごとに1レベル追加**
  - シングルバウンススクープはシングルロープの表のスクープ項を使用する(1人の選手がトラベラーでスクープされた場合はレベル1；選手とトラベラーの両方がスクープで同時にジャンプする場合はレベル2)
  - 例えば、2重とびスクープ+2、3重とびスクープ+3、など
- **連続スクープ(ショットガンスクープ/選手間で跳ばない)**
- **後方スクープ(選手をスクープするときに、後方旋回でトラベラーをする)**
- **ブラインドスクープ(スクープするときにトラベラーが選手と向かい合っていない；つまり、選手の前でスクープする前方旋回は+1、選手の後ろでスクープする後方旋回は+2 [後方旋回+1、ブラインドスクープ+1])**
- **スクープしながら回転**
  - 180度の回転ごとに+1：180度は+1、360度は+2、540度は+3、など
- **スクープしながらトラベラーが技を行う**
  - シングルロープのディフィカルティレベル(4.1.2節)を用いてレベルを加え、技全体としてのディフィカルティレベルにする
- **複数のトラベラー**
  - 複数のトラベラー間にスペースやジャンプがある場合+1、どちらも連続してスクープする場合+2(複数のトラベラー+1、連続スクープ+1)

### 選手技

- スクープ中に選手が技を行う
  - 該当のシングルロープ(4.1.2節)とダブルダッチ(4.1.3節)のディフィカルティレベルを用いてレベルを加え、技全体としてのディフィカルティレベルにする
- トラベラーが動いている間にスクープされる選手が動くおよび/または回転する
- トラベラーが動いている間に選手がフォーメーションを変える
  - 例：ラインの回転、1つの形から別の形へ移動、場所の切り替え、など

### 要素の結合

- 結合された追加要素ごとに+1
  - 例：ホイールトラベラーは+1、ロングロープでスクープされたホイールトラベラーは+2、など

## 5.2 プレゼンテーション

ショーフリースタイル種目のプレゼンテーションジャッジは、他のフリースタイル種目と同様に2つに分けられる。これらのジャッジは、演技全体を通して少なくとも2秒ごとにマーク(+、✓、-)を付ける。

### 5.2.1 アスリートプレゼンテーション - フォームと実施

フォームと実施は、以下の表に加えて4.2.1節で説明されているように評価される。

フォームと実施 (テクニカルティ)		
- 基本的な	✓ 平均的な	+ 優れた
フォーメーションが最小および/またはラインが揃っていない。	いくつかのフォーメーションがあり、概ね直線である。	複数のフォーメーションを行う；ラインが十分な間隔を空けていて直線である。
ほとんど/まったくフロアを使用しようとしていない。フロアで動く能力が欠落している。	フロアの空間をうまく使っており、動きが適度なペースである。	フロアの空間を並外れてうまく使っている。フロアでの動きがスムーズで素早い。

### 5.2.2 アスリートプレゼンテーション - スタイル

スタイルを審査するために、ジャッジは選手が演技の中でどのような役割を担い、どのように観客とつながっているかを見る。

スタイル (アスリート)		
- 基本的な	✓ 平均的な	+ 優れた
不適切/気を散らすような顔の表情とボディランゲージである。	顔の表情が自分の内側で集中していることを示しており、アイコンタクトが欠落している。態度/ボディランゲージでパフォーマンス全体を損ねても高めてもいない。	顔の表情とボディランゲージが適切でプロフェッショナル(自然な笑顔とアイコンタクトを含むがこれに限らない)である。
衣装/ユニフォームがパフォーマンスを損ね、音楽や振り付けと合っていない。	衣装/ユニフォームがパフォーマンス全体を損ねても高めてもいない。	衣装/ユニフォームがパフォーマンス全体を高め、演技の音楽性と振り付けを向上

- 基本的な	スタイル (アスリート)	
	✓ 平均的な	+ 優れた
自信の欠如がみられ、ジャッジや観客と繋がる努力が見られない。フロアでの態度が演技を損ねている。	力強い演技を行い、意図した観客と繋がる瞬間があるが、明らかな自分の内側での集中と繋がりへの欠如が見られる瞬間がある。	させている。 強いショーマンシップ、ステージでの存在感がある。演技を通してプロフェッショナルな態度である。

### 5.2.3 ルーティンプレゼンテーション - エンターテインメント

エンターテインメントは4.2.3節で説明されているように評価される。

### 5.2.4 ルーティンプレゼンテーション - 音楽性

音楽性は4.2.4節で説明されているように評価される。

## 5.3 リクワイヤードディシプリン

チームショーの総合性と多様性を担保するために、選手は一定のディシプリン(なわとびの種類)を行わなければならない。満たされていないリクワイヤードディシプリンの数によりスコアが減点される。

### 5.3.1 一般項目

- リクワイヤードディシプリンとしてカウントされるためには、ディフィカルティレベルを与えられる技を成功させなければならない
- 同時に複数のリクワイヤードディシプリンを行うことができる
- リクワイヤードディシプリンはどのディフィカルティレベルで行っても良い
- リクワイヤードディシプリンとしてカウントされるためには、チームの少なくとも75%が関与していなければならない

### 5.3.2 ディシプリン(なわとびの種類)

- シングルロープ
- ダブルダッチ
- ホイール
- ロングロープ
- トラベラー

## 5.4 減点

減点は、次の例外を除いて他のフリースタイル種目と同様に扱われる

### 5.4.1 ミス

チームのアクティブメンバーの50%がミスに関与している場合、ジャッジはミスをカウントする(4.4.1節参照)。

### 5.4.2 エリア違反

ショーフリースタイルではエリア違反はない。

## 6 再試技

---

### 6.1 一般項目

(スピードでの)ヘッドジャッジか(フリースタイルでの)ジャッジ団と協議したフロアマネージャーは、選手が再試技の選択肢がある場合には直ちにトーナメントディレクターに通知する。選手は、2度目の試技が決定するまで、トーナメントディレクターと一緒に待つ。

トーナメントディレクターは、コーチボックスにいるコーチかチーム代表に通知する。もしコーチボックスにいない場合、トーナメントディレクターは登録されたコーチ、監督に通知する。再試技を行うかどうか決めるために5分間が与えられる。再試技をしない場合は、元々ジャッジによって採点されていた点数が与えられる。

1度目の試技と再試技までの間には最低10分間が与えられる。

選手の2度目の試技の得点が最終得点になる。

### 6.2 ビデオの不具合

ビデオによる計測が必要な場合で、カメラが競技を適切に記録していない、ファイルが誤って削除された、ジャッジがカメラの視界を遮った、カメラの容量や電池がなくなった、などの技術的な問題により、スピード競技のビデオによる計測が実行できなかったとき、選手は競技を再度実行する機会を与えられる。

### 6.3 ロープの破損

競技中に選手のロープが意図せず破損し、ジャッジの過半数がロープの破損に同意した場合、選手はもう1度競技を行う機会が与えられる。

しかし、選手が一旦ステーションを出ると、ロープの破損による再試技を主張することはできなくなる。破損したロープには以下のものが含まれるが、これらに限定されるものではない

- 擦り切れたワイヤー
- グリップが分離したロープ
- 折れたロープ
- 壊れたグリップ(使用できない状態)
- ロープの機能を停止させるすべての破損

2度目の試技でロープが再び切れた場合に3度目の試技は与えられないが、2度目の試技で再びロープが切れた場合、追加の(セットの)ロープをステーションに持ち込むことができる。シングルロープの種目では、選手1人に1本の追加ロープが許可され、ダブルダッチとホイールでは1セットの追加ロープが許可される。

チーム種目では、どの選手のロープが切れても2度の試技しか行えない。これは、1人の選手のロープが1回目の試技で切れ、別の選手のロープが2回目の試技で切れた場合でも2度の試技しか行えないということを意味する。

## 6.4 音楽の不具合

競技中に音楽が機能しない場合、選手は音楽なしで競技を続ける必要がある。競技終了後、音楽オペレーターに相談して、問題の原因が音楽の再生機器にあるかどうかを判断する。機器に問題があったと分かれば、選手は再試技を行う機会を与えられる。

選手が提出したものと違う音楽が流れた場合は、選手は5秒以内に演技を止めなければならない。10分以内に正しい音楽を提出できれば再試技の機会を与えられる。選手が間違った音楽を提出していた場合、再試技は認められない。

## 7 スコアの計算と結果

この章の目的は、我々のスポーツのより広いコミュニティに計算方法を簡単に理解できるようにするとともに、計算がどのように行われているかについて疑問を残さないように明確かつ正確であることである。2つの目的を達成するために、この章の一部のセクションには灰色の背景があり、数式を使用して詳細な説明として記載する。灰色の各セクションの前に、灰色の概念を段階を踏んだ説明でできる限り明確に説明する。

### 7.1 平均

あるタイプのジャッジが2人いる場合、2つのスコアを平均する。

例えば

ジャッジ	スコア
ジャッジ 1	112
ジャッジ 2	114

の平均は  $\frac{112+114}{2} = 113$  となる。

あるタイプのジャッジが3人いる場合、最も近い2つのスコアが平均される。3つのスコアが等間隔に離れている場合、選手に恩恵がもたらされるように高い側の2つのスコアを平均する。

例えば、下記の場合：

ジャッジ	スコア
ジャッジ 1	112
ジャッジ 2	114
ジャッジ 3	118

ジャッジ1と2の差(2クリック)はジャッジ2と3の差(4クリック)よりも近いので、ジャッジ1と2のスコアを平均して合計スコア113になる。

同様の状況：

ジャッジ	スコア
ジャッジ 1	112
ジャッジ 2	115
ジャッジ 3	118

ジャッジ1と2は3クリック離れており、ジャッジ2と3も3クリック離れているため、スコアの高い方のペア(ジャッジ2と3)が使用される。この2つのスコアを平均して116.5となる。

あるタイプのジャッジが4人以上いる場合、最高点と最低点を落とし、残りのスコアを平均する。

$$\frac{Judge_1 + Judge_2 + Judge_3 + Judge_4 - Judge_{max} - Judge_{min}}{4 - 2}$$

例えば：

ジャッジ	スコア
ジャッジ 1	112
ジャッジ 2	115
ジャッジ 3	118
ジャッジ 4	119
ジャッジ 5	121

最高点と最低点のジャッジ 1 と 5 は落とされ、残ったジャッジ 2、3、4 のスコアを平均して  $\frac{115+118+119}{3} = 117.33$  となる。

## 7.2 四捨五入

すべての変数は、四捨五入されずに計算される。ただし、大文字の変数と関数 ( $R$ ,  $D$ ,  $P$ ,  $M$ ,  $Q$ ,  $F_p$ ,  $L(x)$  など) は小数点以下第二位が残るように四捨五入される (例えば、変数が  $R$  の場合  $R = \frac{\lfloor R \times 100 \rfloor}{100}$ )。

## 7.3 スピードと多回旋種目のスコアの計算

各ジャッジからスコアを収集し、7.1 節に従って平均化する。

この平均を  $a$  と呼ぶ。

不正スタートと不正スイッチは、それぞれ 10 クリックの減点となる。最終スコアは、最も近い 2 つのジャッジスコアの平均から減点を引いた値となる。

ヘッドジャッジから報告された不正スタートと不正スイッチの量を合計し、10 を掛けたものを  $m$  と呼ぶ。 ( $m = (\text{不正スタート} + \text{不正スイッチ}) \times 10$ )

結果は  $R$  と呼ばれ、平均スコア ( $a$ ) から減点 ( $m$ ) を減算して得られる。 ( $R = a - m$ )

## 7.4 フリースタイルスコアの計算

フリースタイルスコアは累積ディフィカルティモデルに基づいており、プレゼンテーション、リクワイヤードエレメンツ、減点、繰り返し技がスコアに影響を与える。

ディフィカルティは、各技点を加算して計算される。ディフィカルティの合計スコアに制限はない。繰り返し技も同様に計算され、後にディフィカルティスコアから減点される。

プレゼンテーションは、プレゼンテーションマーク (+、√、または-) によって計算される割合によってスコアを増減する。

ミスやタイム、エリア違反により、合計スコアから一定の割合が引かれる。

行わなかったリクワイヤードエレメンツにより、合計スコアから一定の割合が引かれる。

結果/ルーティンスコア ( $R$ ) は、ディフィカルティスコア ( $D$ ) から繰り返しスコア ( $U$ ) を差し引いた値にプレゼンテーションスコア ( $P$ )、減点スコア ( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア ( $Q$ ) を乗算することにより得られる。0 より小さくなることはない。

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

各スコアの計算はこれ以降で説明する。

### 7.4.1 ディフィカルティ

ディフィカルティスコアに最大値はない。ディフィカルティスコアは、演技中に実行された各技の合計点である。技が成功するたびに、その技のポイントがディフィカルティスコアに加えられる。

レベルごとのポイントは、次に示す式で計算される。xは技のレベルで、 $L(x) = 0.1 \times 1.8^x$ であり、小数点以下第二位が残るように四捨五入される。しかし、レベル0の技は常に0ポイントになる。

技ごとのポイントの概算値は以下の通り：

レベル	0	0.5	1	2	3	4	5	6	7	8
技ごとのポイント	0.00	0.13	0.18	0.32	0.58	1.05	1.89	3.40	6.12	11.02

レベルごとのポイントは、次に示す式で計算される。xは技のレベルで、 $L(x) = 0.1 \times 1.5^x$ であり、小数点以下第二位が残るように四捨五入される。しかし、レベル0の技は常に0ポイントになる。

技ごとのポイントの概算値は以下の通り：

レベル	0	0.5	1	2	3	4	5	6	7	8
技ごとのポイント	0.00	0.12	0.15	0.23	0.34	0.51	0.76	1.14	1.71	2.56

各ジャッジに対して、ディフィカルティスコアは、選手が技を完了した回数とそれに対応する技のレベルのポイント値を掛けることによって計算される(例えば、選手がレベル1の技を10個を完了した場合、 $10 \times 0.18 = 1.8$  となり1.8点を得る)。

次に、各レベルの合計点を足し合わせ、そのジャッジの合計ディフィカルティスコアとなる。例えば、レベル1の技が10個、レベル2の技が10個、レベル3の技が10個の場合、10.8ポイントを得る( $10 \times 0.18 + 10 \times 0.32 + 10 \times 0.58 = 1.8 + 3.2 + 5.8 = 10.8$ )。

各ジャッジに対して、ディフィカルティスコアは、選手が技を完了した回数とそれに対応する技のレベルのポイント値を掛けることによって計算される(例えば、選手がレベル1の技を10個を完了した場合、 $10 \times 0.15 = 1.5$  となり1.5点を得る)。

次に、各レベルの合計点を足し合わせ、そのジャッジの合計ディフィカルティスコアとなる。例えば、レベル1の技が10個、レベル2の技が10個、レベル3の技が10個の場合、7.2ポイントを得る( $10 \times 0.15 + 10 \times 0.23 + 10 \times 0.34 = 1.5 + 2.3 + 3.4 = 7.2$ )。

各レベルで記録された技数( $n_x$ と呼ばれる。xはレベル)にレベルごとの $L(x)$ を乗算してレベルごとの合計( $s_x$ )が出る。ディフィカルティジャッジごとのスコアは、 $s_x$ を足し合わせることで計算される(この結果は $d_j$ と呼ばれる。ここで、jはジャッジ番号。つまり、ジャッジ1は $d_1$ 、ジャッジ2は $d_2$ となる)。例：

$$\begin{aligned} s_1 &= L(1) \times n_1 \\ s_2 &= L(2) \times n_2 \\ d_1 &= \sum_{n=1}^x s_n = s_1 + s_2 + \dots + s_x \end{aligned}$$

すべてのディフィカルティジャッジスコアは、7.1節の方法によって平均化され、この結果を $D$ と呼ぶ。

#### 7.4.2 繰り返し技

リクワイヤードエレメントジャッジが繰り返し技のレベルを記録し、繰り返し技による減点はディフィカルティスコアと全く同様に計算される。

繰り返し技の減点はディフィカルティスコアと同様な方法で計算される。結果は $U$ と呼び、ディフィカルティスコア $D$ より大きくなることはない。

#### 7.4.3 プレゼンテーション

プレゼンテーションスコアにディフィカルティスコアが乗算され、合計スコアが増減する。プレゼンテーションスコアは~~+60%から-60%~~+180%から-180%の範囲で影響を与える。プレゼンテーションスコアは以下のウェイトで3つのカテゴリーに分類される。

- フォーム/姿勢：60%180%のうち50%
- エンターテインメント：60%180%のうち25%
- 音楽性：60%180%のうち25%

±60%の範囲は言い換えると次に示す3つの範囲に分類される。

- フォーム/姿勢：±30% ±90%
- エンターテインメント：±15% ±45%
- 音楽性：±15% ±45%

プレゼンテーションスコアを計算するためにそれぞれのジャッジのマークが評価として与えられる。ジャッジのマークは、そのカテゴリーの普通の評価が0、ネガティブ評価がマイナス、ポジティブ評価がプラスである。それぞれのカテゴリーですべてのジャッジの平均の評価がセクション7.1のように平均化される。その後、(3つの)カテゴリーの評価を合計したものが、プレゼンテーションの最終評価となる。

プレゼンテーションスコアは、係数  $F_p = 60\%180\% = 0.6018$  分ディフィカルティスコアに影響する

姿勢とフォームのカテゴリーは、係数  $F_{p,F} = \frac{1}{2}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

エンターテインメントのカテゴリーは、係数  $F_{p,E} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

音楽性のカテゴリーは、係数  $F_{p,M} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

音楽を使用しない大会である場合、下記ファクターが使用される。

姿勢とフォームのカテゴリーは、係数  $F_{p,F} = \frac{1}{2}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

エンターテインメントのカテゴリーは、係数  $F_{p,E} = \frac{1}{2}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

音楽性のカテゴリーは、係数  $F_{p,M} = 0$  分ディフィカルティスコアに影響する。

各ジャッジによるそれぞれのカテゴリー（フォームと姿勢、エンターテインメント、音楽性）のスコアはジャッジが与えたマークを平均することによって  $j_F, j_E, j_M$  として、-1 から 1 の範囲で計算される。そのカテゴリーで「-」は-1（ジャッジによって与えられるマイナスマーク数は  $n_{x,minus}$  と呼ばれる。x はそのカテゴリーの F, E, または M、「✓」は 0（チェックは 0 ではあるが、平均の一部であり、得点を平均に近づけるために重要である；ジャッジによって与えられるチェックマーク数は  $n_{x,check}$  と呼ばれる）、「+」は 1（ジャッジによって与えられるプラスマーク数は  $n_{x,plus}$  と呼ばれる）である。

$$j_x = \frac{-1 \times n_{x,minus} + 0 \times n_{x,check} + 1 \times n_{x,plus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}} = \frac{n_{x,plus} - n_{x,minus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

各カテゴリーにおけるすべてのジャッジスコアの平均は、セクション 7.1 に従い、そのカテゴリーをジャッジしたすべてのジャッジの  $j_x$  を平均化することにより、この後、 $a_F, a_E, a_M$  として平均化される。

最終スコアの計算に使用される乗算係数を計算するには、平均  $a_x$  に  $F_{p,x}$  を乗算して 1 を加える。これを  $P$  と呼ぶ。

$$P = 1 + (a_F \times F_{p,F} + a_E \times F_{p,E} + a_M \times F_{p,M})$$

別の方法として、各ジャッジのカテゴリースコアは以下のように計算することができる。

$$\frac{n_{x,minus} \times (1 - F_{p,x}) + n_{x,check} + n_{x,plus} \times (1 + F_{p,x})}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

これらのスコアは 7.1 節に従ってカテゴリーごとに平均を取り、その平均を合計したものが  $P$  と呼ばれる。

#### 7.4.4 減点

リクワイヤードエレメンツジャッジとアスリートプレゼンテーションジャッジはミスをかウントする。これらを平均してミス数を得る。ミス1つにつき演技スコア合計から2.5%引かれる。

アスリートプレゼンテーションジャッジ(←おそらく誤記、正しくはリクワイヤードエレメンツジャッジと思われる)はタイム違反、エリア違反の減点を加えて、カウントする。最終の減点割合を決定するためにそれらは分けて、計算、平均化し、ミス数の平均に加える。

減点(ミス、タイム違反、エリア違反)は、 $F_d = 2.5\% = 0.025$ の係数でスコアに影響を及ぼす。

リクワイヤードエレメンツジャッジおよびアスリートプレゼンテーションジャッジによって記録されたミスの平均値は7.1節に従って計算される。この平均値は $a_m$ と呼ばれ、四捨五入されて整数になり、係数 $F_d$ は $a_m$ で乗算され、結果は $m$ と呼ばれる。 $(m = F_d \times [a_m])$

リクワイヤードエレメンツジャッジによって記録された更なる違反(タイムとエリア)の平均値が計算され、 $a_v$ と呼ばれる。この平均値も四捨五入されて整数になり、係数 $F_d$ に $a_v$ が乗算され、結果は $v$ と呼ばれる。 $(v = F_d \times [a_v])$

ミス( $m$ )と違反( $v$ )が合計されて1から減算され、結果は $M$ と呼ばれ、0よりも小さくならない。 $(M = 1 - (m + v))$

#### 7.4.5 リクワイヤードエレメンツ

未完了のリクワイヤードエレメンツ1つにつき、2.5%の減点となる。例えば、個人シングルロープの演技では次のようになる：

	必要数	実行された数	実行できなかったリクワイヤードエレメンツ	減点
多回旋	4	4	0	0
体操系/パワー	4	3	1	2.5%
ラップ/リリース	4	1	3	7.5%
合計リクワイヤードエレメンツ減点：				10%

未完了のリクワイヤードエレメンツ1つにつき、 $F_q = \frac{1}{2} \times F_d = 2.5\% = 0.025$ の係数でスコアに影響を与える。

リクワイヤードエレメンツジャッジによって記録されたリクワイヤードエレメンツの欠落平均値が計算され、 $a_q$ と呼ばれる。この平均が四捨五入されて整数になり、係数 $F_q$ に $a_q$ が乗算された結果が $q$ と呼ばれる( $q = F_q \times [a_q]$ ) (グループではなく、各リクワイヤードエレメンツの数でカウントされることに注意。例えば、リクワイヤードエレメンツが4つの基本ジャンプと4つの2重とびで、選手が2つの基本ジャンプと3つの2重とびを行った場合、これは $2 + 1 = 3$ のリクワイヤードエレメンツの欠落となる)。

1からリクワイヤードエレメンツ( $q$ )を引き、係数 $Q$ に変換する。 $(Q = 1 - q)$

#### 7.4.6 結果

最終スコアは繰り返し技によって差し引いたディフィカルティスコアをプレゼンテーションで上方・下方に調整し、減点でスコアを下方に調整し、最後にリクワイヤードエレメンツの欠落でスコアを下方に調整することで得られる。最小スコアは0である。

結果は $R$ と呼ばれ、ディフィカルティスコア( $D$ )から繰り返しスコア( $U$ )を差し引いた値にプレゼンテーションスコア( $P$ )、減点スコア( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )を乗算することによって得られる。結果は0より小さくならない。

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

### 7.5 ショーフリースタイルスコアの計算

#### 7.5.1 一般項目

ショーフリースタイルの結果は、基本的に他のフリースタイルと同じ方法で計算するが、以下の例外がある。

#### 7.5.2 プレゼンテーション

プレゼンテーションスコアは、 $F_p = 50\% = 0.50$ の係数でディフィカルティスコアに影響する。

姿勢とフォームのカテゴリーは、係数  $F_{p,F} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

スタイルのカテゴリーは、係数  $F_{p,S} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

エンターテインメントのカテゴリーは、係数  $F_{p,E} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

音楽性のカテゴリーは、係数  $F_{p,M} = \frac{1}{4}F_p$  分ディフィカルティスコアに影響する。

$x$ はそのカテゴリーのF, S, E, またはMであり、 $j_x, a_x$ は他の $j_x, a_x$ と同様な方法で計算され、 $a_s$ は他の $a_x$ と同様にPに加えられる。

#### 7.5.3 リクワイヤードディシプリン

これはリクワイヤードエレメンツと同様に計算される(7.4.4節参照)。リクワイヤードディシプリンは実行されることもされないこともある。よって、未完了のリクワイヤードディシプリンの最大数はリクワイヤードディシプリンの数と同じになる。

未完了のリクワイヤードディシプリンは $F_q = 5\% = 0.05$ の係数でスコアに影響を与える。

### 7.6 順位の計算

#### 7.6.1 スピード種目

最も成績( $R$ )の良い選手またはチームが第1位になる(ランク1)。2番目に成績の良い選手が第2位になる(ランク2)。以下同様にランク付けされる。

同点、つまり同じ結果( $R$ )の選手またはチームの数( $m$ )に対してランク( $n$ )になる場合、すべての選手またはチームが同じランク( $n$ )になる。次の結果( $R$ )は、ランクにチーム/アスリートの数を加えたものになる( $n + m$ )。例えば、3人の選手( $m=3$ )のスピードスコアが同じで4位であれば、全員が4位(ランク4)になる。次のスコアの選手は、 $n$ が4で $m$ が3であるため、合計7( $4+3=7$ )で7位(ランク7)になる。

### 7.6.2 フリースタイル種目

最も成績( $R$ )の良い選手またはチームが第1位になる(ランク1)。2番目に成績の良い選手が第2位になる(ランク2)。以下同様にランク付けされる。

同点、つまり複数のチームまたは選手の結果( $R$ )が同じである場合、選手またはチームは、減点スコア( $M$ )でさらに比較される。減点の少ない選手やチームが上位になる。

これで同点が解消されない場合、つまり複数のチームまたは選手の結果( $R$ )、減点スコア( $M$ )が同じである場合、選手またはチームは、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )でさらに比較される。リクワイヤードエレメンツスコアの減点が少ない選手やチームが上位になる。

これで同点が解消されない場合、つまり複数のチームまたは選手の結果( $R$ )、減点スコア( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )が同じである場合、選手またはチームは、プレゼンテーションスコア( $P$ )でさらに比較される。プレゼンテーションスコアが高い選手やチームが上位になる。

これで同点が解消されない場合、つまり複数のチームまたは選手の結果( $R$ )、減点スコア( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )、プレゼンテーションスコア( $P$ )が同じである場合、選手またはチームは、繰り返しスコア( $U$ )でさらに比較される。繰り返しスコアがより小さい選手やチームが上位になる。

これで同点が解消されない場合、つまり複数のチームまたは選手の結果( $R$ )、減点スコア( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )、プレゼンテーションスコア( $P$ )、繰り返しスコア( $U$ )が同じである場合、選手またはチームは、ディフィカルティスコア( $D$ )でさらに比較される。ディフィカルティスコアが高い選手やチームが上位になる。

これで同点が解消されない場合、結果( $R$ )、減点スコア( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア( $Q$ )、プレゼンテーションスコア( $P$ )、繰り返しスコア( $U$ )、ディフィカルティスコア( $D$ )が同じである $m$ 人の選手または $m$ チームには同じランク $n$ が与えられる。次の結果( $R$ )の選手はランク $n+m$ でランク付けされる。

### 7.6.3 個人総合、団体総合、オールア라운드総合結果

個人総合/団体総合/オールア라운드総合の勝者は競技ごとの順位のとで決定する。優勝者は順位のとが最も小さい選手/チームである。例えば、ある選手が3つの種目でそれぞれランク1、ランク2、ランク3になった場合、その順位のとは $6(1+2+3=6)$ となる(順位のとは $T$ と呼ばれる)。

個人総合では、個人シングルロープフリースタイルのランクは、順位のとを取る前に2倍される。

同点の場合、スコア間の差を維持して各種目が結果に同様の役割を果たすようにしながら、各種目は正規化されたスコアに再計算される。

各種目の最高スコアは 100 点、最低スコアは 1 点になる。

結果 ( $R$ ) を正規化されたスコアに変換するには、個人総合/団体総合/オールア라운드総合に登録してある選手の最高得点を  $h$ 、最低得点を  $l$ 、正規化されたスコアを  $N$  とし、各エントリーごとに以下の操作を行う

$$N = \frac{(100 - 1)(R - l)}{h - l} + 1$$

個人総合の個人シングルロープフリースタイルでは  $N$  に 2 を掛けて、スピードと同等の影響になるようにする。

すべての種目の正規化されたスコアは合計正規化スコア、タイブレーカー ( $B$  と呼ばれる) としてまとめられる。最も合計正規化スコアが高い選手/チームが上位になり、2 番目に高い選手/チームがその次の順位になる、などとなる。

## 7.7 結果

### 7.7.1 一般項目

すべての発表される結果には、種目、選手、およびチームを特定する詳細情報を載せる。各選手/チームは、固有の ID、氏名/チーム名、国/クラブ、およびチーム種目の場合は、種目に参加している選手の氏名とその結果を公開する。

乗算係数として使用されるスコアは、好ましくは、パーセンテージで記述すべきである。例えば、0.9 ではなく -10%、1.17 ではなく +17% と記述することを推奨する。

### 7.7.2 非公式結果

結果が検証および承認される前に、結果の一部が非公式スコアとして公表される場合がある。これらは非公式のスコアであり、結果が公式に発表、公表されるまで確定されない。非公式結果を公開する必要はなく、すべての変数はオプションとなる。

スピード種目では、結果 ( $R$ ) とランク ( $S$ ) が公表されることがある。

フリースタイル種目では、結果 ( $R$ )、ディフィカルティスコア ( $D$ )、プレゼンテーションスコア ( $P$ )、減点スコア ( $M$ )、リクワイヤードエレメンツスコア ( $Q$ )、繰り返しスコア ( $U$ )、ランク ( $S$ ) が公表されることがある。

個人総合、団体総合、オールア라운드総合では、各種目の結果 ( $R$ )、各種目の正規化スコア ( $N$ )、合計正規化スコア ( $B$ )、各種目のランク ( $S$ )、順位和 ( $T$ )、合計ランク ( $S$ ) が公表されることがある。

### 7.7.3 公式結果

すべての検証が完了したあとに結果が公開される。これらは、7.7.2 節に挙げられたすべてを含む(ただし、 $N$  と  $B$  はオプションである。個人総合、団体総合、オールア라운드総合で同点を解消する必要がある場合は公表される)。