

平成 29 年 6 月 28 日

## 全日本学生ラート競技選手権大会 競技規則 2017

全日本学生ラート競技選手権大会  
技術委員会

本規則は全日本学生ラート競技選手権大会における規定演技、及び自由演技に関する競技規則である。「全日本学生ラート競技選手権大会競技規則 2016」における加筆および変更部分を、下線で示している。

### 1. 規定演技の部

規定演技の部では、全日本学生ラート競技選手権大会実行委員会によって定められた構成の演技を実施する。採点は「全日本学生ラート競技選手権大会採点に関する確認事項 2016」、「ラート競技採点規則 2016」に則って行う。

#### 1) 直転の演技について

直転の規定演技には、直転級検定（日本ラート協会技術部会、2008）に基づく演技を採用する。以下に、各級の最高点を示す。これらの点数は、インカレ技術委員会において、各運動の難易度を協議し、算出したものである。

1 級	10.00
2 級	8.80
3 級	7.80
4 級	7.20
5 級	6.70

#### 2) 斜転の演技について

斜転の規定演技には、以下の演技を規定演技として定める。各級の満点は、インカレ技術委員会において、各運動の難易度、運動数を協議し算出したものである。

1級 満点 10.00

- 1 大斜転・フリーフライ側方回転
- 2 大斜転・側方回転・後傾
- 3 大斜転・側方回転
- 4 大斜転・シュピンドル前方回転
- 5 大斜転・シュピンドルブリッジ前方回転(足:回転方向の足を外しベルト足に揃える)
- 6 大斜転・側方回転・開脚 (足:回転方向の足を開脚バーへ)  
大斜転から小斜転への移行
- 7 小斜転・開脚 (足:回転方向の足を開脚バーへ)
- 8 小斜転・閉脚 (足:両足を外し揃えてリングに立つ)  
小斜転から大斜転への移行
- 9 振りとび下り

2級 満点 7.90

- 1 大斜転・側方回転
- 2 大斜転・側方回転・後傾
- 3 大斜転・側方回転
- 4 大斜転・側方回転・片手交互リンググリップ (手:順手握り)
- 5 大斜転・側方回転・開脚 (足:回転方向の足を外し開脚バーへ)  
大斜転から小斜転への移行
- 6 小斜転・開脚 (足:回転方向の足を開脚バーへ)
- 7 小斜転・閉脚 (足:回転方向の足をベルト足に揃える)  
小斜転から大斜転への移行
- 8 振りとび下り

3級 満点 5.60

- 1 大斜転・側方回転
- 2 大斜転・側方回転・片手 (手:回転方向のバーグリップ)
- 3 大斜転・シュピンドル前方回転
- 4 大斜転・側方回転  
大斜転から小斜転への移行
- 5 小斜転 (両ベルト)  
小斜転から大斜転への移行
- 6 振りとび下り

4級 満点 4.20

- 1 大斜転・側方回転
- 2 大斜転・側方回転・片手（手：回転方向のバーグリップ）
- 3 大斜転・側方回転・リンググリップ（両手で順手握り）
- 4 大斜転・側方回転
- 5 振りとび下り

5級 満点 2.80

- 1 大斜転・側方回転
- 2 大斜転・側方回転
- 3 振りとび下り

3) 跳躍の演技について

跳躍における規定演技とその最高点を以下に定める。これらの点数は、「ラート競技採点規則2016」を基に評価し、インカレ技術委員会において、各運動の難易度を協議し算出したものである。

・開脚支持転回跳び	10.00
・開脚屈身跳び	10.00
・伸身跳び	9.50
・閉脚かかえこみ跳び	9.00
・開脚座り跳び	7.50

2.自由演技の部

自由演技の部では、直転・斜転・跳躍の各種目を以下の採点規則に則り行う。

- ・「ラート競技採点規則 2016」
- ・「ラート競技難度表（直転） 2015.3」
- ・「ラート競技難度表（斜転） 2015.2」

ただし、3種目とも満点は10.00とする。そのため、難度の採点については本大会独自のルールを定める。

1) 直転・斜転の難度点について

直転・斜転における自由演技の難度の最高点は4.00とする。

そのため、「ラート競技採点規則 2016」における「4.1 得点構成」「4.2.1 1運動と難度」「4.2.2 難度点の構成」「4.2.3 難度の振り替え」の項目については、以下のように変更する。

ここで、「ラート競技採点規則 2016」から変更の無いものについては、下記において記載を省略する。また、「ラート競技採点規則 2016」と記載が異なる点(変更点)については、網掛けで示す。

#### 4.1 得点構成

直転・斜転における演技は、以下の得点で構成される。

難度 : 4.00 点  
構成 : 1.00 点  
実施 : 5.00 点  
最高点 : 10.00 点

#### 4.2.1 1 運動と難度

各難度の価値点は、1D 難度につき 0.6 点、1C 難度につき 0.6 点、1B 難度につき 0.4 点、1A 難度につき 0.2 点である。

#### 4.2.2 難度点の構成

直転の難度採点には、最大 8 つの難度を含める。

直転演技で、難度の最高点(4.0 点)を得るために、少なくとも以下の難度が必要である。

難度	価値点	数	得点
C または D	0.6 点	3	1.8 点
B	0.4 点	5	2.0 点
		小計点	3.8 点
B、C または D の着地技に対する加点	0.2 点	ボーナス点	0.2 点
		合計点	4.0 点

◇ B、C または D 難度の着地技を行わなかった場合、演技に対する難度最高点は 3.8 点である。

◇ 演技に十分な D、C または B 難度がない場合にのみ、A 難度がカウントされる。

満点演技の例：

(3C 難度 : 1.8 点)  
+ (5B 難度[着地技を含む] : 2.0 点)  
+ 運動数を満たすために行う追加の運動 (難度には不要)  
+ (B、C または D 難度の着地技に対するボーナス : 0.2 点)  
= 4.0 点 (難度に対する最高点)

斜転における難度採点には、最大 8 つの運動と着地技の難度を含める。

難度に対して最高点(4.0 点)を得るためには、斜転演技で以下の難度が必要である。

難度	価値点	数	得点
C または D	0.6 点	3	1.8 点
B	0.4 点	5	2.0 点
着地技 A	0.2 点	1	0.2 点
		合計点	4.0 点

◇ 演技に十分な D、C または B 難度がない場合にのみ、A 難度がカウントされる。

#### 4.2.3 難度の振り替え

高難度の運動が必要数より多く行われた場合、これらは不足している難度への格下げが行われる。逆に高難度の運動が足りない場合、その不足分は難度の低いもので振り替えることができる。その原則は以下の通りとする。

- ◇高い難度の余剰分は、低い難度へ振り替えが行われる（余剰に演技されたCまたはD難度は、B難度が不足している場合はB難度として採点される）。
- ◇低い難度の余剰分は、高い難度の不足分として振り替えが行われる。
- ◇難度の振り替えによって、難度点は異なってくる。
- ◇自由演技においてB・C・D 難度がない場合、直転では最高で8A 難度、斜転では最高で9A 難度が難度点として算出される。

=====

#### 2) 跳躍の難度点について

跳躍における自由演技の最高点は10.00とする。難度点の上限は4.0とし、上限を超える難度点を有する技を行った場合も、難度点は4.0とする。

### 3. 審判員の構成

規定演技の部 直転・斜転では、実施審判員2名または4名、規定審判員1名または2名をおく。

規定演技の部 跳躍では、実施審判員2名または4名をおく。

自由演技の部では、実施審判員4名、構成審判員2名、難度審判員2名をおく。

以上