



全日本ロープスキッピング選手権大会 シングルロープフリースタイル ルールブック

2015年10月17日

2015年11月20日<改定>



1 一般条項.....	3
1-1 内容	3
1-2 音楽	3
1-3 開始および終了の合図.....	3
1-4 競技の服装	3
1-5 競技エリア	4
1-6 道具	4
1-7 フリースタイルの得点項目	4
1-8 順位の計算方法.....	5
2 技点 (ディフィカルティ)	6
2-1 一般条項.....	6
2-1-1 満点	6
2-1-2 技のレベル分けと点数.....	6
2-1-3 省略記号.....	7
2-1-4 技のくり返し	7
2-2 技のレベルの決定方法.....	8
2-2-1 基本の技.....	8
2-2-2 交差系の技 (クロス)	8
2-2-3 多回旋の技 (マルチプル)	9
2-2-4 パワー系の技、体操系の技 (ジムナスティクス)	10
2-2-5 リリースの技	10
2-2-6 ペアインタラクション	11
3 演技点 (クリエイティビティ)	12
3-1 演技点の内訳	12
3-2 実施点 (プレゼンテーション)	12
3-2-1 音楽の使用	12
3-2-2 移動	13
3-2-3 姿勢と実施	13
3-2-4 独自性	13
3-3 要求点 (リクワイヤード・エレメンツ)	14
3-3-1 一般条項.....	14
4 減点 (ディダクション)	15
4-1 一般条項.....	15
4-2 マイナーミス	15
4-3 メジャーミス	15
4-4 タイム減点	16
4-5 エリア減点	16



1 一般条項

1-1 内容

1. フリースタイルは音楽に合わせて50秒から75秒の間で自由演技を行うものである。
2. 音楽を使用せずにフリースタイルを行っても良いが、その際は実施点の音楽に関する項目が0点となる（「3-2-1 音楽の使用」参照）。
3. JRSF公認規定演技を行っても良い（JRSFホームページ参照）。

1-2 音楽

1. 音楽を使用する場合は、編集効果（フェードアウト、ディレイ、エコーなど）で終わる音も含めて、75秒以内に編集したCDを持参すること。
2. 演技のスタートにおいて、音楽が違う、音が聞こえなかったなどのトラブルがあった場合は、5秒以内に演技中止をアピールすること。音響チェック後、最低10分、時間を空けてから再演技を行う。
3. 演技中に音楽が止まった場合、大会運営側の音響機材のトラブルによるものであれば、再演技が認められる。持参したCDが原因の場合は、再演技は認められない。原因は演技中に判断できないため、選手は音楽が止まった場合でも、最後まで演技をすることが望ましい。再演技を行った場合、得点は再演技のものを採用する。

1-3 開始および終了の合図

1. 「Judges ready? Skipper ready? You may begin.」のコールの後に演技を始める。
2. （音楽を使用する場合）音楽の鳴り始め、または身体の動き始めのどちらか早いほうから時間を計り始める。
3. 技が終了し、最後のポーズをとった時点で演技終了（時間計測を終了）とする。
4. 開始から75秒経過した時点で、演技を終了したと判断されなかった場合、「Time.」のコールがかかり、演技を終了しなければならない。
5. 演技は、音楽と選手が終了したと認識できる動作を行ったか、定義可能な「終了」位置になった時に「終了した」と判定される。例えば（終了したとの判定には）音楽が終了し、ロープが止まってから少なくとも2秒の時間が必要である。

1-4 競技の服装

1. 競技では身体にフィットしていて動きやすい服を着用しなければならない。



2. 競技では靴を履かなければならない。裸足および靴下のみでの競技は認められない。演技中に靴が脱げた場合、演技を続ける前に履き直すこと。演技中に靴が脱げた場合、靴を履くまでに実行した技は採点対象とはならない。
3. 医療的な装具など特別な場合を除き、装飾品は身につけないこと（帽子、時計、ピアス、ネックレス、指輪、ベルトなど）。ただし、危険性がなく演技に支障がない程度のヘアバンド、手袋、リストバンドなどの着用は可能である。

1-5 競技エリア

1. 競技エリアは12m×12mの大きさの正方形とする。
2. 競技エリアから身体の一部が出た場合、エリア減点とする（「4-5 エリア減点」参照）。

1-6 道具

1. ロープは1本のみ使用することができる。ロープの種類、長さは自由。
2. 演技中にロープが破損した場合（ロープが切れた、グリップが壊れた、ロープがグリップからはずれたなど）、再演技が1度だけ認められる。再演技を行う場合、得点は再演技のものを採用する。演技を中断せず、破損した状態で演技を続け、演技終了後に再演技を行うかどうかを決めても構わない。再演技を行う場合、最低10分、時間を空けてから行うものとする。ただしジャッジの過半数が故意によるロープ破壊だと判断した場合、再演技は認めない。
3. ロープ以外の小道具（旗、トランポリン、ロイター板など）の使用は認められない。

1-7 フリースタイルの得点項目

1. フリースタイルの得点は以下の3項目からなる。
 - 技点（ディフィカルティ） ...250 点満点（「2 技点（ディフィカルティ）」参照）
 - 演技点（クリエイティビティ） ...250 点満点（「3 演技点（クリエイティビティ）」参照）
 - 減点（ディダクション）（「4 減点（ディダクション）」参照）
- **ディフィカルティ：**
ディフィカルティジャッジによるスコア(最大 100 ポイント)を、2.5 倍する。最大 250 点(T1)。
- **プレゼンテーション：**
プレゼンテーションジャッジによるスコア(最大 40 ポイント)を、5 倍する。最大 200 点(T2)。
- **リクワイヤード・エレメンツ：**
個人フリースタイルでは合計ポイントに 50/14、チームフリースタイルでは 50/16 を乗じて算出する。最大 50 点(T3)



- **クリエイティビティ：**

T2 と T3 の合計点をクリエイティビティスコア(T4)として算出する。

- **ミス：**

マイナー（メジャー）ミスは各12.5（25）点。これにエリア減点、タイム減点、ダブルダッチ技の減点を加えた総ミス点(T5)の半分をディフィカルティスコア(T1)から、残りの半分をクリエイティビティスコア(T4)から、それぞれ差し引く。

- **フリースタイル最終スコア：**

フリースタイル(T1 + T4 - T5)の最大得点は500点。ミスによる減点を差し引いたディフィカルティ(T1 - T5/2) とクリエイティビティ(T4 - T5/2)がフリースタイル最終得点となる。

全ての計算は小数点以下4桁の有効数字(= 0.0001の精度)で行われる。

1-8 順位の計算方法

1. 順位は以下の2種類の得点についてつけられる。

- Dランク（ディフィカルティT1の順位） ... (D得点) = (技点) - (減点/2)
- Cランク（クリエイティビティT4の順位） ... (C得点) = (演技点) - (減点/2)

2. D 得点とC 得点を合計したものを、フリースタイルの最終得点とする。

(フリースタイル最終得点) = (D 得点) + (C 得点)

3. 減点が大きく、点数がマイナスとなった場合、0 点とせずマイナスのまま順位を計算する。

4. フリースタイルの順位はDランクとCランクの合計が小さい選手が上位となるように決定する。DランクとCランクの合計が同点の場合は、フリースタイルの最終得点が高い選手が上位となる。DランクとCランクの合計およびフリースタイルの最終得点とともに同点の場合は、フリースタイルの順位を同じとする。

5. D得点が満点の選手が2名以上の場合、レベル5の技数が多い選手を上位とする。



2 技点 (ディフィカルティ)

2-1 一般条項

2-1-1 満点

1. 技点は250点満点とする。

2-1-2 技のレベル分けと点数

1. 技はレベル1 からレベル5の5段階に分けられ、それぞれの技で獲得できるポイントは以下の通り。技点は、下記で計算されるポイント (最大100ポイント) を2.5倍したものを、技点とする。技のレベルの決定方法については、「2-2 技のレベルの決定方法」参照。

技レベルは**レベル 1** から**レベル 5** まで

個人戦

レベル1 : $3.5/(1.5*1.5*1.5*1.5*1.5) \approx 0.46091$	最大2.5ポイント (最大6技)
レベル2 : $3.5/(1.5*1.5*1.5*1.5) \approx 0.69136$	最大10ポイント(最大15技)
レベル3 : $3.5/(1.5*1.5*1.5) \approx 1.03704$	最大20ポイント(最大20技)
レベル4 : $3.5/(1.5*1.5) \approx 1.55556$	最大30ポイント(最大20技)
レベル5 : $3.5/(1.5) = 2.33333$	上限なし

個人戦の基礎点は3.5とする。

団体戦 (シングルロープチームフリースタイル)

レベル1 : $4/(1.5*1.5*1.5*1.5*1.5) \approx 0.52477$	最大2.5ポイント (最大5技)
レベル2 : $4/(1.5*1.5*1.5*1.5) \approx 0.79102$	最大10ポイント(最大13技)
レベル3 : $4/(1.5*1.5*1.5) \approx 1.18519$	最大20ポイント(最大17技)
レベル4 : $4/(1.5*1.5) \approx 1.77778$	最大30ポイント(最大17技)
レベル5 : $4/(1.5) = 2.66667$	上限なし

団体戦の基礎点は4とする。

- ※超過分のレベル4 (レベル3) の技は、それぞれ 1.5 個分のレベル3 (レベル2) に置き換えられる。レベル1 超過分は得点なし。

例) 個人戦フリースタイル

レベル5 ...10 技

レベル4 ...12 技

レベル3 ...24 技 (超過分4技)

レベル2 ...10 技 (レベル3の超過分4技×1.5=6技が加算され、10+6=16技、1個超過)



レベル1 ... 3 技 (レベル2の超過分1技×1.5=1.5技が加算され、3+1.5=4.5技)

$$(技点) = (0.46091 \times 4.5 + 0.69136 \times 15 + 1.03704 \times 20 + 1.55556 \times 12 + 2.33333 \times 10) \times 2.5$$

$$= (2.07407 + 10.0[\text{端数}0.37037\text{は切り捨て}] + 20.00[\text{端数}0.7408\text{は切り捨て}] + 18.66667 + 23.33333) \times 2.5 = 185.18519$$

D得点技点は185.1852

注) 2.5倍した各技ポイントに技数をかけて合計した場合とは、小数点以下で値が誤差が生じる場合が生じるので注意

減点は、合計ポイントを2.5倍した後に差し引く。

3. 技の映像およびレベルについては、トリックシート (JRSFホームページ参照) に掲載のものを参照。

2-1-3 省略記号

1. ルールブックおよびトリックシート (JRSFホームページ参照) において、以下の省略記号を用いる場合がある。

- 「S」 : サイドスイング
- 「O」 : オープン (腕を開いた状態、前とびや後ろとび)
- 「C」 : 交差とび
- 「to」 : 技と技が直接つながり、1つの技となっていることを示す。
- 「/」 : 技と技がトランジションクロスやクロスクロスとして連続されていることを示す。
- 「、 (読点)」 : 技と技が連続して行われていることを示す。ただし、上記の「/」を除く。
- 「・ (中点)」 : 技と技が1つの多回旋の技の中で連続して行われていることを示す。ただし、上記の「S」、
「O」、
「C」 どうしが連続されている場合は「・ (中点)」を省略する。

例) S・トード・トード : サイドスイング、トード、トードを三重とびとして一度に跳ぶ。

OOO : オープン、オープン、オープンを三重とびとして一度に跳ぶ。

2-1-4 技のくり返し

1. くり返された技は、2回目以降、点数を獲得することはできない。左右対称の2つの技 (右トードと左トードなど) は別の技とせず、先に行った技のみ点数を獲得することができる。ただし、トランジションクロスやクロスクロスの腕を入れ替えた後の技は (「2-2-2 交差系の技 (クロス)」参照)、2回目も別の技として点数を獲得することができる。トランジションクロスは、組み合わせが異なる場合、全て別の技として点数を獲得することができる。

例)

「左トード/右トード」を行ってから、別の場所で「左インバーストード/右トード」...異なる組み合わせでのトランジションクロスなので、4つの技全て点数を獲得することができる。



「左クルーガー／右クルーガー」を行ってから、別の場所で「左トード／右クルーガー」...左トードの後の右クルーガーはトランジションクロスではないので、点数を獲得できないが、1回目の右クルーガーはトランジションクロスなので、点数を獲得することができる。

「(右足をあげる) TJ」を行ってから、別の場所で「(左足をあげる) TJ」...技の左右が異なる場合は、別の技として認められないので、TJは1回目のみ点数を獲得できる。

2-2 技のレベルの決定方法

2-2-1 基本の技

1. 基本の技は、オープン、フットワーク、180° や360° などのローテーション系、サイドスイングからの技、ラップの技（腕や体、脚などにロープを巻きつける技）などが含まれる。
2. ラップの技を除いて、基本の技は全てレベル1である。
3. レベル1の技として点数を獲得するためには、左右ともに続けて跳ばなければならない。前（後ろ）とび、交差とび（「2-2-2 交差系の技（クロス）」参照）の場合は4回続けて跳ばなければならない。

例)

前回しでO、O、O、O... 前とびとして、レベル1

前回しでO、O、C、O... Cが途中に入っているのでレベルなし

前回しでS（右）、O、S（左）、O... 前回しのサイドオープンとして、レベル1

前回しでC、C、C、C... 前回しの交差とびとして、レベル1

スイング系の技（JRSFホームページ参照）も4跳躍でレベル1。

2-2-2 交差系の技（クロス）

1. 交差とびはレベル1である。ただし、単独で行われた交差とびはレベルなし。
2. 片腕もしくは両腕が脚の下や背面にある交差系の技はレベル2である。
例) トード、EB、AS、CL、インバーストード、エレファントトード、ウィーブ、インバースウィーブ、TS、KN、カブースクロス、クルーガー、カブースなど
3. 両腕が背面にある交差系の技（AS、CL、TS、ウィーブ、カブースなど）の後ろ跳びはスクイーズドハンドル（手以外の部分でグリップを握る技）と同様レベル3である。
4. カブースクロス、インバース Tトード、Tトードなど前跳びに戻るものが難しい技については、前とびに戻る部分がレベル3となる。ただし、Tトードなどは、ゆっくりとしたものや失速したロープを飛び越えたものはレベル2。
5. トランジションクロス（片足の交差系の技から反対足の交差系の技へ、1回のジャンプで切り替えた時に切り替えた後に跳んだ技）はレベル3である。ただし、ゆっくりとロープを止めながら行ったり、ジャンプせずに行ったりした場合は、レベル3は与えられず、レベル2となる。



- 例) 右インバーストード／左トード ... レベル2、レベル3
右クルーガー／左クルーガー ... レベル2、レベル3
右トード（跳ばずに腕、足を入れ替えて）／左トード ... レベル2、レベル2
右トード／左クルーガー ... レベル2、レベル2

6. 同じ交差系の技（レベル2 以上）のクロスクロス（交差系の技を2回続けて行う際に、2回目に腕の前後（上下）を入れ替える技）は腕を入れ替えた後の技のレベルが1段階上がる。異なるクロス/クロスはレベルが1段階上がる。交差とびのクロスクロスは、レベル1。クロスとクロスの上に前跳びなどが入る場合はクロスクロスとみなされない。

例) トード（左手が前）/エレファントトード（右手が前）は、レベル2-レベル3。TS（左手が前）/AS（右手が前）は、レベル2-レベル3。

7. 両手が背面にあるクロス/クロス（TS、CL、AS）はレベルが2段階上がる。例) 前跳びの TS/TS、AS/AS、CL/CL は全てレベル2-レベル4。後ろ跳びの TS/TS、AS/AS、CL/CL は全てレベル3-レベル5。

2-2-3 多回旋の技（マルチプル）

- 多回旋は、選手が空中にいる間にロープが1回転以上するものであり、最後の回旋の縄は必ず足の下を通らなければならない。サイドスイングから始まる技は、最初のサイドスイングで縄が床に当たってからすぐに足が床から離れていなければレベルは適切な段階まで下がる。例) 「（サイドスイングが）偽のTJ」はトード・O（ダブルアンダートード）。ペアやチームフリースタイルで一人が多回旋でダウングレードされた場合、全員が同じ技を行っていない、となり有効な技とは認められない。
- 二重跳びはレベル1、三重跳びはレベル2、四重跳びはレベル3である。

例) OO、SO など ... レベル1
OOO、SOO ... レベル2
- 交差跳びを含む多回旋はレベルが1段階上がる。

例) SOC、SCO、OCO、COO、SCC ... レベル3
- レベル2で着地をする場合、レベルが1段階上がる。レベル3の技で着地をする場合、レベルが2段階上がる。レベル4の技で着地をする場合、レベルが2段階上がる。

例) S・トード、S・EBはレベル2。S・O・トード、S・EB・EB、後ろ跳びのO・ASはレベル3。S・EB・EB・EB、後ろ跳びのS・O・ASはレベル4。
- 回旋の間にレベル2の技を入れた場合、レベルが2段階上がる。多回旋の間にレベル3の技を入れた場合、レベルが3段階上がる。

例) TJ、S・EB・O、ジャーミーはレベル4。TトードTJ、後ろ跳びのS・AS・Oはレベル5。
- 多回旋技において、横に360°以上回転する技はレベルが1段階上がる。
- 1つの多回旋に3)から6)の項目を複数含む場合、技レベルは多回旋 2)+3)+4)+5)マイナス1となる。



2-2-4 パワー系の技、体操系の技（ジムナスティクス）

パワー系、体操系の技は、プッシュアップ、ドンキー、スプリット（開脚）、クラブ（しゃがみとび）、おしりとび、などである。

1. パワー系の技は、選手の体の周りをロープが1回転以上回らない場合、全てレベル1。パワー、体操系技中でのロープ動作の導入は、その前後で体制が制限されるので少なくともレベルが1上がる。
2. プッシュアップ、ドンキー、スプリット（開脚）、クラブ（しゃがみ跳び）、カートホイール、ロンダート、前転などから戻る動作（体操、パワー技名の後ろに to をつけて表す。プッシュアップ to など）は、ロープを跳ぶことでレベルが1段階上がる。例）ドンキーはレベル2、ドンキー to CLはレベル3。
3. おしりとびはレベルが1段階上がる。片手回しでおしりの下を通す場合、体の周りを回っていないが、例外的に通常の回し方と同レベルとする。

例) 片手でロープを持っておしりとび（ロープは1回転）... 前とびと同レベル（レベル1）+ おしりとび（レベル1↑）=レベル2

おしりとびで前とび ... 前とび（レベル1）+ おしりとび（レベル1↑）=レベル2

4. プッシュアップ、ドンキー、スプリット（開脚）、クラブ（しゃがみ跳び）、カートホイール、ロンダート、前転などに入る動作（体操、パワー技名の前に to をつけて表す。to プッシュアップなど）においては、ロープを跳ぶことでレベルが1段階上がる。例）ダブルアンダードンキーはレベル2、トリプルアンダースプリットはレベル3、TS2重 to プッシュアップはレベル4、AS to プッシュアップはレベル3。即座に上下逆さまの姿勢になった場合、レベルがさらに1段階上がる。例）ASからのドンキーはレベル5。
5. パワー技から戻る時に交差跳びを入れるとレベルが1上がる。（例）プッシュアップ後の交差跳びはレベル3。
6. 片手プッシュアップ・片手ドンキーから戻る動き、前後のフリップはレベルが2段階上がる。例）片手ドンキーはレベル3、前フリップはレベル3。
7. 片手プッシュアップ・片手ドンキーに行く動きはレベルが2段階上がる。例）ダブルアンダー片手プッシュアップはレベル3、交差2重からの片手プッシュアップはレベル4。
8. 後方回旋で戻るアクロバットはレベルが3段階上がる。例）プッシュアップから後方回旋で戻るのはレベル4、後ろカミカゼはレベル5、ドンキーから後方回旋でプッシュアップに入るのはレベル5。
9. エアリアルはレベルが3段階上がる。例）通常の後方宙返りはレベル4、ダブルアンダークロス宙返りはレベル5。
10. 制限された姿勢から同じ姿勢もしくは異なる姿勢に移った場合、さらにレベルが2段階上がる。例）カミカゼはレベル4、片手カミカゼ（初めの姿勢と終わりの姿勢のどちらも片手）はレベル5。

2-2-5 リリースの技

レベル2:

フロア上や、体の周りを動いている1つのグリップをキャッチする。



空中で1つのグリップをキャッチする。(縄は回転していない)

レベル3:

縄が空中で1回転以上してから、1つのグリップをキャッチする。

2つのグリップを空中で同時にキャッチする。(縄は回転していない)

レベル4:

縄が空中で1回転以上した後、2つのグリップを同時にキャッチする。

縄が空中で1回転以上した後、1つのグリップを脚の下や背面など「制限された姿勢」でキャッチする。

縄が空中で1回転以上した後、選手が空中にいる間に1つのグリップをキャッチして、着地する前に縄を足の下に通す。これはリリース技と同等とみなす。

レベル5:

縄が空中で1回転以上した後、片手は脚の下や背面など「制限された姿勢」で2つのグリップを同時にキャッチする。

縄が空中で1回転以上した後、1つのグリップをキャッチする。ただし、ドンキーやエアリアルなど両手の動きが制限される体勢に入った状態でキャッチする。

より複雑なリリースは全てレベル5である。

2-2-6 ペアインタラクション

1. ペアインタラクションによって行われたシングルロープの技は、レベルが1段階上がる。例えば、交差とびの状態で行うとレベル2、プッシュアップをトラベラーで跳ばせる（プッシュアップでトラベラーを行う）とレベル3、ダブルアンダートードの状態で行うとレベル4。
2. もし、ペアインタラクションに参加している1人が縄を跳んでおらず、かつその縄を持っている人が制限された姿勢で無い場合、そのペアインタラクションはペアで行っていないシングルロープの技レベルと同じとなる。



3 演技点（クリエイティビティ）

3-1 演技点の内訳

1. フリースタイル総得点の50%のディフィカルティに加え、プレゼンテーション(40%)とリクワイヤード・エレメンツ(10%)が審査される。演技点合計は250点満点とする。
2. 演技点は以下の2項目に分けられる。
 - 実施点（プレゼンテーション）… 200点満点（「3-2 実施点「プレゼンテーション」参照」
 - 要求点（リクワイヤード・エレメンツ）… 50点満点（「3-3 要求点「リクワイヤード・エレメンツ」参照」

3-2 実施点（プレゼンテーション）

プレゼンテーションジャッジは、以下の項目について審査を行う。

・ 音楽の使用（音楽のビートの使用、アクセントの使用）	15%
・ 移動（空間的な移動と位置取り）	5%
・ 姿勢と実施	10%
・ 独自性	10%

プレゼンテーションジャッジによるスコア(最大40ポイント)を5倍したものを実施点とする。最大200点。

3-2-1 音楽の使用 (15%)・・・最高15ポイント

A) ビートにのってジャンプしているか（配分7.5ポイント）

「音楽の使用」の半分(7.5%)は『ビートにのってジャンプしているか』を審査する。フリースタイルの全体の演技時間におけるビートにのってジャンプしている時間の割合が「ビートにのってジャンプしているか」のスコアとなる。

B) 音楽を使用しているか(アクセント)（配分7.5ポイント）

「音楽の使用」の残りの半分(7.5%)は、『音楽を使っているか』、に振り分けられる。例として、選曲した曲の（それと認識できる）特別な箇所、3重跳びやダブルバウンスなどの特別な動きがなされているか。

- ・ 0 競技者は音楽を全く使用していない
- ・ 0.5 – 3.5 競技者は音楽を1から5回使用している
- ・ 4.0 – 7.5 競技者は音楽を6から10回使用している
- ・ 8.0 – 10 競技者は音楽を10回以上使用している

3-2-2 移動 (5%) ・ ・ ・ 最高 5 ポイント

動きはフロアを連続的に動いているかどうかについて審査される。フリースタイル演技中における、動いていた時間の割合が点数に反映される。

3-2-3 姿勢と実施(10%) ・ ・ ・ 最高 10 ポイント

よい姿勢から逸脱していた場合 (いつも下を向いて跳んでいるなど) や、きちんと技がこなせていない場合などで減点がなされる。

3-2-4 独自性 (10%) ・ ・ ・ 最高 10 ポイント

独自性とは、独特な動き (スタイル・構成)、内容 (要素・技) のことを指す。

- スタイル：独自性がどのように提示されているか？トピック？演技のストーリー性？
- 内容： 独創的な動きの割合、独特で、新しい特別な要素や技が入っているか？

質問項目：似たようなフリースタイルをこれまでに見た事があるか？見た事のない技／変化が組み込まれているか？選手がいつも同じような技を行っていたか？リスクのある技(難しいリリースやパワーなど)を跳んだか？ [以下、前者ではなく後者の方に独自性]

- ・ 誰もが行うような一般的な技の組み合わせ vs. 特別な／非凡な (驚くべき) 変化
- ・ 一般的な古い技 vs. 新しい／驚異的な技
- ・ 演技中同じ種類のアクセントを使用している vs. 異なる種類の複数のアクセントを使っている (重いアクセントでの重い着地、歌詞の意味を活かした演技内容、スローな曲でのスローなアクセントを使うなど)
- ・ 安全/普通の多回旋/変化 vs. 並外れてリスクの高いミスしやすい技/難しいリリース技/パワー技

ポイント	演技内容
1	
2	独自性のある動きや新しい技を取り入れている。
3	
4	独自性のある動きや新しい技を取り入れており、さらに高度でミスを犯しやすい技を取り入れている。演技の世界観に統一が少し見られる。
5	
6	独自性のある動きや新しい技が複数あり、さらに並外れて高度な技の組み合わせを取り入れている。演技の世界観に統一がかなり見られる。
7	
8	高難度の新しい技が複数あり、ミスを犯しやすい技、技の組み合わせを複数取り入れている。演技の世界観がおよそ一貫している。
9	
10	演技全体を通して これまでに全く見たことのない独自性溢れる 技や動きを取り入れている。演技の世界観が一貫しており、明確にわかる。



3-3 要求点 (リクワイヤード・エレメンツ)

3-3-1 一般条項

シングルロープのリクワイヤード・エレメンツで最高点を得るためには、以下に示す取得可能な最大18ポイントのうち14ポイントを取得することが必要である。チームフリースタイルでは、2つのインタラクション(必須)を含め21ポイント中16ポイントを取得することが必要。リクワイヤード・エレメンツで最高点を取るために下記の全ての要素を入れる必要はない。

個人フリースタイルでは50/14、チームフリースタイルでは獲得ポイント数に50/16を乗じてリクワイヤード・エレメンツの得点を算出する。最大50点。

- **4 連続の多回旋**、少なくとも3重跳び以上の異なる多回旋技の4連続(1つの4連続につき1ポイント、最大3ポイント。それぞれの多回旋のセットは分離している必要はなく、8連続だと2ポイント取得)

- **3 種類の体操系技** (1つにつき1ポイント、最大3ポイント)

各々の体操技は分かれている必要はなく、例えばロンダートから後ろ宙返りで2ポイント。

- **3 種類のパワー系技** (1つにつき1ポイント、最大3ポイント)。

体操技に入る(going into)と体操技から戻る(coming out)は技点が異なっても2つのパワー技とはカウントしない。(例)ダブルアンダードンキーランディング AS は一つのパワー技としてカウント。

- **3 種類のスピードダンス** (1つにつき1ポイント、最大3ポイント)

スピードダンスシークエンス; スキッパーは多彩なフットステップをロープ中で素早く跳ぶ。少なくとも音楽のビートより早い16回のステップが各ステップシークエンスには必要。サイドスイング、多回旋、腕をクロスさせたり、ターンなどの動作がこのシークエンス中に含まれてよい。ただし、これらの技はステップシークエンス中に行うこと(ステップの前後ではない)。例) 8ステップのスピードダンス+2つの2重+4重技はさらに残り8ステップのスピードステップを多回旋後に行わなければスピードダンスシークエンスとはみなさない。

- **3 種類のリリース** (1つにつき1ポイント、最大3ポイント)

床に置いて拾い上げるものはリリースとはみなさない。

- **3 種類のラップ** (1つにつき1ポイント、最大3ポイント)

- **3種類のインタラクション** (1つにつき1ポイント、チームフリーのみ。最大3ポイント)



4 減点（ディダクション）

4-1 一般条項

減点項目には以下の4種類があり、最終的にこの4種類の点数を合計する。

- マイナーミス（12.5 点減点）（「4-2 マイナーミス」参照）
- メジャーミス（25 点減点）（「4-3 メジャーミス」参照）
- タイム減点（12.5 点減点）（「4-4 タイム減点」参照）
- エリア減点（12.5 点減点）（「4-5 エリア減点」参照）

フリースタイルにおいて、審判の過半数が危険なアクロバットと判断した場合、失格(フリースタイルの得点は0点)とする。

4-2 マイナーミス

1. マイナーミスは意図せずロープが選手の身体に当たったり、絡まったり、引っかかったり、または意図せずグリップを落下させた場合など。ロープがスキッパー自身やターナー、もう一方の選手のロープに当たった場合が該当する。他にもロープ動作が絡む**2秒未満**の遅れを生じるミスもマイナーミスに含まれる。もし選手やチームがミスから「抜け出し」、演技に遅れが生じない場合には減点の対象とはならない。
2. マイナーミスは1回につき、フリースタイルの総得点（最高500点満点）から12.5点を減点する。

4-3 メジャーミス

1. 意図せずロープが選手の身体に当たったり、絡まったり、引っかかったり、グリップを落としたりして、演技が**2秒以上**中断した場合、メジャーミスとする。
2. ミスの後2秒未満で体勢を立て直し、音楽に合わせるために待機した状態で2秒以上経過した場合は、メジャーミスとせず、マイナーミスとする。
3. メジャーミスはロープが（ミスから復帰して）正常に回った時に終了となる。
4. メジャーミスは1回につき、フリースタイルの総得点（最高500点満点）から25点を減点する。

ミスは、失敗を1としてカウントするが、次のミスは、最初のミスの後にロープをジャンプして成功して初めてカウントする。つまり立て続けてのミスは1としてカウントする。ミスの回数に関して上限はなし

ミスによる減点は、ディフィカルティとクリエイティビティそれぞれからミス減点の半分ずつを割り当てて減点する。



4-4 タイム減点

1. 50秒未満で演技を終了、または75秒経過した時点で演技が終了していない場合、タイム減点とする。
2. 75.0秒を過ぎて“Time”のコール後の演技は審査しない。
3. 50秒未満あるいは75秒以上の演技はメジャーミス(25点減点)として減点される。

4-5 エリア減点

1. 身体の一部、もしくは全部が競技エリアの境界線からはみ出すごとに、エリア減点を受ける。
2. エリアが太いラインで描かれている場合、ライン上はエリア内とし、ラインを踏み越した時点でエリア外とする。
3. ロープがラインを越えてエリア外に出ても、エリア減点としない。
4. エリア外で技を行っている間は、技点や演技点の審査の対象とはならない。
5. エリア減点は、1回につき（マイナーミスとして）12.5点の減点とする。

備考：音楽が停止していないときはフリースタイル演技が終了していると見なされない。音楽が鳴っていて“Time”のコールがかかっているのにエリア外に出た場合、エリア減点1となる。この場合ヘッドジャッジによる“Time”のコールの後、音楽が止められる。