



全日本ロープスキッピング選手権大会 ダブルダッチフリースタイル ルールブック

2015年10月17日

2015年11月20日<改定>

2016年 9月 8日<改定>

2016年 11月 3日<改定>

2016年 12月 5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 ダブルダッチフリースタイルの得点項目.....	4
2 技点 (ディフィカルティ)	5
2-1 一般条項.....	5
2-1-1 獲得点数.....	5
2-1-2 技のレベル分けと点数.....	5
2-2 ダブルダッチのディフィカルティ(50%).....	6
2-2-1 スナップショット.....	6
2-2-2 ターナーの難易度点.....	6
2-2-3 ダブルダッチフリースタイル.....	6
2-2-4 ターナーの採点.....	7
3 演技点 (クリエイティビティ)	8
3-1 演技点の内訳.....	8
3-2 実施点 (プレゼンテーション) (40%).....	8
3-2-1 音楽の使用 (15%).....	8
3-2-2 移動 (5%).....	9
3-2-3 姿勢と縄/体勢の正しさ (7.5%).....	9
3-2-4 独自性 (7.5%).....	9
3-2-5 ダイナミックインタラクション (5%).....	10
3-3 ダブルダッチリクワイヤード・エレメンツ (10%).....	10
4 減点 (ディダクション)	11
4-1 一般条項.....	11
4-2 マイナーミス.....	11
4-3 メジャーミス.....	11
4-4 タイム減点.....	12
4-5 エリア減点.....	12
4-6 その他の減点 (ダブルダッチのみ)	12



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）。

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。
4. 演技途中でCDの音飛びが確認できた場合、選手の申告で再演技できる。音飛びがあった場合、選手は「演技終了後に申告」し「再演技の場合は1回目の採点を破棄」する。3回目の再演技は無しとする。

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。使用する靴の靴紐が解けた場合も同様とし、靴紐を結び直すまで採点の対象とはならない。

ヘッドジャッジは、選手の靴が脱げた、または靴紐が解けた場合、速やかに結び直すように指示する。

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セット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 ダブルダッチ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） ... 得点上限なし（「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を、2.5 倍する。得点上限なし (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(最高 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：**
ダブルダッチシングルフリースタイルではスコアに 50/16 をかけて算出する。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。マイナー（メジャー）ミスはヘッドジャッジ、リクワイアードエレメンツジャッジ、プレゼンテーションジャッジのそれぞれが採点する。ミス点数のうち、最高と最低点を除いた残りのジャッジのミス点数の平均を取る。これにヘッドジャッジがカウントしたエリア減点、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。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：**

ディフィカルティの上限はなし。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。

2 技点（ディフィカルティ）

2-1 一般条項

2-1-1 獲得点数

1. 技点は上限なしとする。

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点数は以下の通り。技点は、下記で計算されるポイントを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

ダブルダッチシングルフリースタイル

レベル1 : $3/(1.5*1.5*1.5*1.5) \approx 0.59259$	最大2.5ポイント(最大5技)
レベル2 : $3/(1.5*1.5*1.5) \approx 0.88889$	最大10ポイント(最大12技)
レベル3 : $3/(1.5*1.5) \approx 1.33333$	最大20ポイント(最大15技)
レベル4 : $3/(1.5) \approx 2$	最大30ポイント(最大15技)
レベル5 : $3 = 3$	上限なし

ダブルダッチシングルフリースタイルの基礎点は3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。



注) 減点は、合計ポイントを2.5倍された後で差し引く。

2-2 ダブルダッチのディフィカルティ(50%)

2-2-1 スナップショット

新しい技が行われる毎にジャンパーとターナーの技にポイントが与えられる。言い換えると、スナップショットとは、ジャンパー（縄を持っていない者）とターナー（2本の縄を持っている者）がその瞬間に行っている技のことであり、違う技は新たなスナップショットとして認められる。つまり、同じ技を2度行っても1度しか得点をもらえず、違う技であれば得点を獲得できる。スナップショットの難易度はターナーとジャンパーそれぞれの難易度の合計として計算される。

2-2-2 ターナーの難易度点

縄を回すことによってディフィカルティとして得点を得るのは2つの方法しかない。すなわち下記のAとBの2種類]である。

- (A) 2本の縄が違う方向で回っている時。例えば、ダブルダッチの普通回し、アイリッシュ回し。
- (B) 2本の縄が同じ方向に回っているが、90度以上回しがずれている時。例えばチャイニーズホイール。
- (C) 1本縄で行う技、2本の縄がずれずに同時に回っているときは難易度点としてはカウントしない。
- (D) 繰り返して行われたジャンパーの同じ技（ドンキーからプッシュアップなどのトランジションも含む）は、上記のAとBで各1度ずつ、合計2回までしかカウントされない。

2-2-3 ダブルダッチフリースタイル

- (A) レベル1: 基本のフットワーク。例えば、スウィングキック、クロスフット、キャンキャンなど。但し、単なるジャンプや一回のジャンプで完結するようなものは認定せず、4跳躍でレベル1とする。
- (B) レベル2: 普通跳びから体の特別な場所(special position of the body)で着地しに行く(going into)、もしくはそれらの着地から普通跳びに戻る(coming out of)技。例えば、ドンキー(frog)をするときの手の着地、ドンキーから元に戻るときの足の着地、プッシュアップに行く、プッシュアップから元に戻る、スプリットに行く・戻る、クラブに行く・もどる、など。普通のプッシュアップ、足を広げたプッシュアップ、片足が空中にあるプッシュアップ、足が交差しているプッシュアップなどは全て同じ技とみなされる。
- (C) レベル3: 上記レベル2の技の移行（トランジション）、つまり連続技。例えば、ドンキー・プッシュアップの連続、プッシュアップ・スプリットの連続・スプリット・スプリットの連続、プッシュアップ・プッシュアップの連続。[連続で行われる最初の技はレベル2、2つ目以降がレベル3]
- (D) しかし、連続技の後であっても特別な体の体制から元に戻るときの技はレベル3にはならない。
- (E) 体操系の技(gymnastic skill)は異なる採点となる。ロンダート(round off)、前回り(front roll)、後ろ回り



(back roll)はレベル2。前方転回(ハンドスプリング、Front handspring)、後方転回(バック転、Back handspring)、跳ね起き(Kip)はレベル3。空中系(前方宙返り、後方宙返りなど)はレベル4。

2-2-4 ターナーの採点

- (A) 2本の縄のうち、ジャンパーが跳んでいるもしくは跳んだ縄において、ターナーの片方(1人)が制限された状態(restricted hand)(例えばクルーガー)で回している場合はレベル1。制限された状態で回された縄をジャンパーが跳ぶか、ジャンパーが跳んだすぐ後に制限された状態になればよい。
- (B) 2本の縄のうち、ジャンパーが跳んだ縄において、ターナーの両方(2人)が制限された状態(例えばクルーガー)で回されている場合はレベル2。制限された状態で回された縄をジャンパーが跳ぶか、ジャンパーが跳んだすぐ後に制限された状態になればよい。
- [ジャンパーが跳んでいない方の縄を持っている手が制限されている場合、レベルはない]
- (C) ターナーが制限された状態で縄を回し続けているとき、スピードが同じならばジャンパーがその縄を初めて跳んだ1回のみカウントされる。スピードとは、1重、2重、3重、4重回しのこと。チャイニーズホイールの場合も同様。
- (D) 2重回しはレベル1、3重・4重回しはレベル2、5重回しかそれ以上はレベル3。
- (E) 多回旋(2重・3重回しなど)回しを制限された状態で行った場合、制限された回しで得られるレベルを追加で得られる。最も制限の数が多い縄によって追加されるレベルが決定される。[1つの縄で制限が1つ、もう1つの縄で制限が2つの場合に2重回しを行うと、2重回しでレベル1、制限が2つの縄があるので+2で合計レベル3]
- (F) ターナーが3重・4重回しをしているときに技の中で着地すると+2。但し、レベル1の技ではレベル加点はなし。
- (G) ターナーが5重回し以上をしているときに技の中で着地すると+3。但し、レベル1の技ではレベル加点はなし。
- (H) ジャンプスルー(jump through)やチャイニーズホイール(Chinese wheel)など、ターナーが縄を跳んだ場合は+1。制限やスピード(2重、3重など)を変えずに、同じやり方でターナーが縄を跳び続けた場合はターナーが縄を初めて跳んだときに1度だけレベルが与えられる。
- (I) ターナーが縄を跳び、同時に制限された状態で回していた場合、(H)でのレベル1に加えてレベルが与えられる。縄を跳んだターナーのみレベルが与えられ、片方制限でレベル+1、両方制限で+2となる。Cの項目もチャイニーズホイールのときに適用される。[チャイニーズホイールの普通回しが連続で行われた場合、同じ技をしているとみなされ2回目以降はターナーレベルが0。しかし、チャイニーズホイールクロスなど、違う技が間に入った場合はターナーレベルが取られる。つまり、連続して同じ技が行われた場合のみターナーレベルが0となる。通常のチャイニーズホイールからクロスに行く場合、ターナーレベ



ルは+1（普通のチャイニーズホイール）,+2（片手がクロス）,+3（両手がクロス）,+1（普通のチャイニーズホイール）。]

(J) リリースした縄をキャッチしたらレベル3。制限された状態でキャッチしたらレベル4。しかし、キャッチした後の動作が滑らかに行われなかった場合は上記のレベルから-1。

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）(40%)

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、体と縄のフォーム	7.5%
・ インタラクション(interaction)	5%
・ 独自性	7.5%

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。

3-2-1 音楽の使用 (15%)

A) ビートにのってジャンプしているか

「音楽の使用」の50%はビートに沿ってジャンプしているかを審査する。フリースタイル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「ビートにのっているか」のスコアとなる。

B) 音楽の使用

「音楽の使用」の残りの50%は、アクセントなどの『音楽を使っているか』、に振り分けられる。例として、選曲した曲の特別な箇所（それと認識できる）で、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%)

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ポイントとして反映される。

3-2-3 姿勢と縄/体勢の正しさ (7.5%)

下手な動きや良い姿勢・良い跳び方を保てていない場合、縄がきれいに回っていない場合に減点される。ただしミスを取られているときは減点されない。

3-2-4 独自性 (7.5%)

独自性：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：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、技

質問項目：似たフリースタイルを見た事があるか？見た事のない技／変化があるか？スキッパー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？

- ・ 誰しもが行うような一般的な組み合わせ vs. 特別な/非凡な（驚くべき）技の変化
- ・ 一般的な古い技 vs. 新しい vs. 驚異的な技（ダブルダッチで言えばドンキー/スプリット vs. クレイジーな/新技）
- ・ フリースタイル中にレギュラー、フレンチ、アイリッシュ、ホイールなどで複数のターナーが関与する技 vs. 同じターナーが行っている、もしくは短いシークエンスにパッケージされている
- ・ 同じ種類のアクセントを使用している vs. 異なる種類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、歌詞の意味の使用、スローな曲でのスローなアクセントなど）
- ・ 並外れてリスクの高いミスしやすい技/難しいリリース/パワー vs. 安全/普通な多回旋/トランジション

ポイント	演技内容
0	通常よく使用される技で構成／リスクの高い技がない／独自性のないありふれた構成
1	
2	
3	独自性のある技／ミスを犯しやすい難易度の技を取り入れている。
4	
5	
6	独自性のある技／ミスを犯しやすい難易度の技が複数取り入れられ、さらに独自

	の演技構成をとっている。
7	
8	
9	独自性の高い技／高難度の新しい技が多数取り入れられ、ミスを犯しやすい技、技の組み合わせが随所に見られる。さらに独特の演技構成をとっている。
10	

3-2-5 ダイナミックインタラクション (5%)

各ジャンパーが2,3単独で技を行っただけの演技だったのか。また、ジャンパーとターナーの間など選手同士でインタラクションがあったのか。インタラクションは、例えば全選手がファンシーフィート、簡単な・複雑な交代（普通のシャー（ターナーチェンジ）はインタラクションに数えられない）、ジャイアントホイール（ワールド）、ジャンパーとターナーが相互に作用、ターナー下でのサブウェイなど。

- 0 インタラクションがない
- 1-3 スキッパー同士の基本的なインタラクションがいくつか入っている
- 4-6 基本的なインタラクションと、複雑なインタラクションが1、2個入っている
- 7-8 複雑なインタラクションが3から5個入っている
- 9-10 複雑なインタラクションが6個以上入っている

3-3 ダブルダッチリクワイヤード・エレメンツ (10%)

リクワイヤード・エレメンツで満点を取るためには、ダブルダッチシングルフリースタイルルーチンの中で最大20ポイント項目中、16ポイントを取得する必要がある。満点を取るためには、少なくとも以下に示すように異なるターナー関与で6ポイント取得する必要がある。ターナー関与がない場合、最高点は10点である。

- ・ **8つの異なるターナー技** (各1ポイント、最大8ポイント、多重は含まない)。例えば、クルーガーでのターニングと2重クルーガーは別の技とは見なさない。チャイニーズホイールもターナー技とは見なさないのでリクワイヤード・エレメンツには含まれない。
- ・ **5つの異なるターナー/ジャンパースイッチ** (各1ポイント、最大5ポイント)
- ・ **3つの異なる体操技** (各1ポイント、最大3ポイント)。ただし少なくとも1つはエアリアルを含むこと。それぞれの技が独立している必要はなく、ロンダートからバク転は2つの異なる体操技として認定。
- ・ **1つのスピードダンス** (最大2ポイント)。1つのスピードダンスによりチームに2ポイントが入る。
- ・ **1つのリリース** (最大2ポイント)。1つのリリース技でチームに2ポイントが入る。完全なリリース技は、少なくとも一方のグリップもしくは縄の端が空中に投げ出され、ルーチンの遅れなくキャッチすること。床に落ちたグリップ/縄の端をキャッチするときは縄が止まっていない場合のみリリースとしてカウントする。



リクワイヤード・エレメンツの合計ポイント (最大16ポイント)は、50/16を乗じて、フリースタイルの10%として算出される。

リクワイヤード・エレメンツの最大ポイントは20ポイントなので、満点を取るために全ての項目を演技に含める必要はない。

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)
- その他の減点 (25 点減点) (「4-6 その他の減点」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は、フリースタイルの得点から-500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から25点を減点する25 点の減点とする。

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

Copyright © 2016 日本ロープスキッピング連盟 All Right Reserved.



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した、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秒以上のルーチンはメジャーミス(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。音楽が鳴っている状態で“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。

4-6 その他の減点（ダブルダッチのみ）

すべてのターナーは、ダブルダッチフリースタイルではジャンパーとなり、少なくともロープ内で3つの有効な技を行わなければならない。この減点は、この要件を満たしていない各競技者に対して、メジャーミス(25点減点)として減点される。