

Japan Open 2018 ルール

■個人戦

<計測競技>

① 30 秒かけあしとび

- ・ 内容
30 秒間でかけ足とびを何回跳べるかを競う。右足が地面についた回数を記録とする。
- ・ コール
開始合図「Judges ready? Skippers ready? Set」の次のブザー音
途中経過「10. 20.」
終了合図「ブザー音」
- ・ 不正スタート(フライング)
「Set」から開始のブザーまでは身体もロープも動かさないこと。
ブザー前にロープを回し始めたり、明らかにジャンプに関連するような動きがあったりした場合には、不正スタートとなり、合計跳躍回数から 5 回をマイナスする。
- ・ エリア違反
競技中に競技エリアから足が外に踏み出ている間はカウントしない。
ロープだけが外に出ている場合は違反ではない。
ヘッドジャッジは、選手が時間内に競技エリアから外に出た時は、速やかにエリア内へ戻るよう に指示する。戻るまではカウントしない(団体戦で既に跳躍を終えた選手やこれから跳躍する選手も含む)
- ・ ロープ破損によるやり直し
競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)、再競技が 1 度だけ認められる。再競技を行う場合、記録は再競技のものを採用する。競技を中断せず、破損した状態で競技を続け、競技終了後に再競技を行うかどうかを決めて も構わない。再競技を行う場合、最低 5 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、再競技は認めない。

② 30 秒二重とび

- ・ 内容
30 秒間で前回しの 2 重とびが何回跳べるかを競う。
- ・ コール
開始合図「Judges ready? Skippers ready? Set」の次のブザー音
途中経過「10. 20.」
終了合図「Stop.」

- ・ 不正スタート(フライング)
30秒かけあしとびの不正スタートと同様。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じ。

③ 二重とび(時間無制限)

- ・ 内容
時間無制限で前回しの二重とびを引っかかるもしくはやめるまでに跳んだ回数を競う。
- ・ コール
なし。各エリアの審判の合図で競技開始。引っかかるもしくはやめた場合に競技終了。
- ・ 不正スタート
審判の合図後 10 秒以内に二重とびを始めなかった場合、不正スタートとなり、合計跳躍回数から 5 回をマイナスする。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じ。
- ・ その他
二重とびを始める前に、予備跳躍を行っても良い。

④ 三重とび(時間無制限)

- ・ 内容
時間無制限で前回しの三重とびを引っかかるもしくはやめるまでに跳んだ回数を競う。
- ・ コール
なし。各エリアの審判の合図で競技開始。引っかかるもしくはやめた場合に競技終了。
- ・ 不正スタート
審判の合図後 10 秒以内に三重とびを始めなかった場合、不正スタートとなり、合計跳躍回数から 5 回をマイナスする。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じ。

- ・ その他
三重とびを始める前に、予備跳躍を行っても良い。

<自由演技種目>

⑤ 個人自由演技

45～60 秒で自由にシングルロープの演技をし、技術力や構成力を競う。

各項目 10 点満点、計 50 点満点で評価。

評価項目は以下の 5 つで、項目の合計点が高い選手から上位になる。

✓ 音楽との調和

曲のリズムやアクセントを上手に使えているかを評価。演技全体で音楽を有効に使えているかを評価する。音がない場合はゼロ点。

✓ 技術力

技の難易度、技術的な熟練度、身体の動かし方や滑らかさを評価。技レベルだけでなく、技術的な高さと余裕を評価する。

✓ 表現力

演技中の観客へのアピールとコミュニケーションを評価。技に集中するだけでなく、観客を楽しませようとする意識や動きへのこだわりを評価する。

✓ 構成力

演技のツカミ、盛り上がり、ポーズなどの組み立て方を評価。単調にならずに技を組み合わせられているかを評価する。

✓ オリジナリティ

他の選手との相対的な違い、個性を評価。技の難易度に限らず、新しいトリックや新たな動きなどを評価する。

※危険な演技

ジャッジの半数が怪我をする恐れがあり、危険な技をしたと判定した場合は失格となる

※演技のやり直し

演技中のロープの破損は、10 分以上の時間を開けた後 1 度だけ再演技ができる

※演技中の服装や装飾品

演技の支障のない範囲での衣装は認める。ただし医療用を除くアクセサリは禁止

■団体戦

<計測種目>

① 30秒ダブルダッチシングルスピード

- ・ 内容
ターナー2名、ジャンパー1名で、30秒間、ダブルダッチロープの中でかけ足とびが何回とべるかを競う。右足が地面についた回数を記録とする。
- ・ コール
開始合図「Judges ready? Skippers ready? Set」の次のブザー音
途中経過「10. 20.」
終了合図「Stop.」
- ・ 不正スタート(フライング)
30秒かけあしとびの不正スタートと同様。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じ。

② 30秒ダブルダッチダブルスピード

- ・ 内容
ターナー2名、ジャンパー2名で、30秒間、ダブルダッチロープの中でかけ足とびが何回とべるかを競う。2人の右足が同時に地面についた回数を記録とする。
- ・ コール
開始合図「Judges ready? Skippers ready? Set」の次のブザー音
途中経過「10. 20.」
終了合図「Stop.」
- ・ 跳び方
ジャンパー2名は、必ず片方のターナーの左側に並んで待つ。
開始のブザー音とともに、1人ずつロープの中に入る。途中でミスした場合も、必ず①と同じターナーの左側から1人ずつロープの中に入ること。

ジャンパー2名は同じ方向を向き、同じ跳び方をすること。2名の接地する足の左右が異なっていた場合は、カウントしない。

- ・ 不正スタート(フライング)
30秒かけあしとびの不正スタートと同様。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じ。

③ シングルロープスピードリレー(30秒×4名)

- ・ 内容
4名の選手で、30秒間ずつ、前回しの両足とび、前かけあしとび、前二重とび、後ろかけあしとびを順番に行う。前かけあしとび、後ろかけあしとびは右足が地面についた回数をカウントする。前回しの両足とび、前二重とびは両足が地面についた回数をカウントし、4名の合計回数を記録とする。30秒毎の「ブザー音」を合図にスイッチが行われる。「ブザー音」が聞こえてから次の選手が跳び始めるまでカウントは行わない。
- ・ 順番
最初の選手が最初の30秒間前回しの両足とびを跳躍。30秒後に「ブザー音」が鳴ったら最初の選手は跳躍を止め、2番目の選手が前かけあしとびを始める。同様に3番目(前二重とび)、4番目(後ろかけあしとび)とチェンジしていく。注) 4名の選手はすべて異なる選手であること
- ・ コール
開始合図「Judges ready? Skippers ready? Set」の次のブザー音
途中経過「10. 20.」
交代合図「ブザー音」
終了合図「ブザー音」
- ・ 不正スタート(フライング)
30秒かけあしとびの不正スタートと同様であるが、それに加えて、「ブザー音」前に次の選手の手や足、ロープが動いたら不正スタートとなり5回マイナス。スイッチによる休止はなし。
- ・ エリア違反
30秒スピードの「エリア違反」と同じ。
- ・ ロープ破損によるやり直し
30秒スピードの「ロープ破損によるやり直し」と同じであるが、スピードリレーで既に跳躍を終えた選手やこれから跳躍する選手も、このルールが適用される。

<自由演技種目>

④ ペア自由演技

45～60秒で自由にシングルロープの演技を2人で行い、技術力や構成力を競う。ルールは個人自由演技と同様。

⑤ ダブルダッチ自由演技

60～90秒で自由にダブルダッチの演技(人数は自由)を行い、技術力や構成力を競う。ルールは個人自由演技と同様。

⑥ チーム自由演技

120～150秒で様々な縄跳び(チャイニーズホイールやシングルロープ、ダブルダッチ、長縄など)を組み合わせ、自由なとび方で演技をし、技術力や構成力を競う。ルールは個人自由演技と同様。

