

國 際 體 操 總 會



FONDEE 1881

韻律體操評分規則

2013 - 2016

修正版2015年1月1日生效 黃心榆翻譯



韻律體操技術委員會

2013年2月國際裁判講習會後修訂

2015年1月第一次修訂版

英文版為正式版本

翻譯：葉裕美 校稿：林惠鈴 吳修廷 黃心榆

國際體操總會



FONDEE 1881

目錄

總則	3
比賽與項目	3
1.1 韻律體操正式錦標賽和比賽項目	3
1.2 個人比賽項目	3
1.3 團隊比賽項目	3
1.4 計時	3
1.5 音樂	3
2. 裁判組	4
2.1 裁判的組成—正式錦標賽和其他比賽	4
2.2 配分與計算	4
2.3 國際比賽	4
2.4 裁判會議	5
3. 地板場地(個人和團隊動作)	5
4. 手具	5
4.1 規格—檢查	5
4.2 場地周圍之手具放置—預備手具	5
4.3 手具斷裂或懸樑	6
5. 選手服裝(個人或團隊選手)	6
6. 紀律(選手和教練)	7
個人項目	8
1. 難度(D)	8
1.1 身體動作難度	8
1.2 韻律步伐組合	10
1.3 基本組和其他手具技術組	11
1.4 動態性旋轉拋	14
1.5 準特技動作	15
1.6 手具熟練性	16
1.7 難度評分(D)	18
1.8 D裁判之扣分	18
1.9 難度表	19
2. 實施(E)	25
2.1 藝術結構	25
2.2 技術錯誤	26
2.3 實施扣分(藝術和技術)	26
2.4 實施評分(E)	29
團隊項目：總則	30
1. 難度(D)	31
1.1 難度(D)	31
1.1.1.非交換難度(身體動作難度)	31
1.1.2.交換難度	31
1.2 韻律步伐組合	32
1.3 動態性轉動拋	32
1.4 選手實施有(無)身體旋轉之協作動作	33
1.5 難度評分(D)	35
1.6 D裁判之扣分	35
2. 實施(E)	36
2.1 藝術結構	36
2.2 實施扣分(藝術和技術)	37
2.3 實施評分	40
附錄	42

總則

1. 比賽項目

1.1 韻律體操正式錦標賽和比賽項目(詳見技術規程第 1 節與第 3 節)

1.2. 個人比賽項目

1.2.1. 成人或青少年比賽項目通常包含 4 項手具。

1.2.2. 每套動作時間長度為 1 分 15 秒至 1 分 30 秒。

1.3 團體比賽項目

1.3.1. 成人團隊項目通常包含 2 套動作。一套使用單手具，另一套使用 2 種不同手具。

1.3.2. 青少年團隊項目通常包含 2 套動作。每套皆使用單一種手具。

1.3.3. 每套動作時間長度為 2 分 15 秒 至 2 分 30 秒。

1.4. 計時

碼錶於該選手或團隊中第一位選手動作時，立即開始計時，於該選手或團隊中最後一位選手動作完全停止時，停止計時。

協調裁判員之扣分：每超過或不足 1 秒扣 0.05 分。

1.5 音樂

1.5.1. 整套動作必須配樂。音樂裡允許有配合動作的短暫中斷。

1.5.2. 個人/團隊僅在比賽主辦國發生「不可抗力」之錯誤，並在最高裁判組的允許之下能夠重做整套(如：電力中斷、音響系統錯誤、播放錯誤音樂等)。

1.5.3. 如播放錯誤音樂，個人/團體應有責任要求立刻停止，以正確音樂重新開始。如以錯誤音樂演出後之抗議將不被接受。

1.5.4. 允許單一樂器或多種樂器或含有人聲吟唱的音樂。音樂所表現出的特質必須結合韻律體操的特性，清楚的詮釋出整套動作的內容。

* 團隊與個人皆只能有一套動作含有人聲吟唱的音樂。教練必須在難度表中註明，哪套動作是有人聲吟唱的音樂(見附錄第 39、44、45 頁)。

難度(D)裁判之扣分：超過一套動作使用含有人聲吟唱的音樂扣 0.50 分。

難度(D)裁判之扣分：教練未在符號表內註明含有人聲吟唱的音樂扣 0.50 分。

1.5.5. 音樂必須一氣呵成(允許剪輯現成音樂)，禁止不和諧的片段湊合音樂。

1.5.6. 禁止不合乎韻律體操特質的音樂(警笛、引擎等聲音)

1.5.7. 每套手具動作必須錄在一張高音質 CD 中。每張 CD 只允許錄製一首音樂。音樂開始前允許有聲音信號。

1.5.8. 每張 CD 必須註明：

1.5.8.1 選手姓名

1.5.8.2 國名簡寫(使用 FIG 承認之選手國名的三個大寫字母)

1.5.8.3 手具符號

1.5.8.4 作曲者姓名及曲名

1.5.8.5 音樂長度

1.5.8.6 協調裁判員之扣分：音樂不符合規定者扣 0.50 分

2. 裁判組

2.1. 裁判組的組成 - 正式錦標賽與其他比賽

2.1.1. 最高裁判組(詳見技術規程第1節與第3節)

2.1.2. 個人項目和團隊項目之裁判組成

每個裁判組(個人項目和團隊項目)由兩組裁判組成：難度組和實施組

難度組(D)：

- 4名D裁判分別獨立評分難度部份。(分開坐)
- 難度組(D)：4名裁判，取兩個中間分的平均值。
世界錦標賽/奧林匹克運動會和其他國際大型運動會列於技術規程規則 4.11.4.1.A. 者+2名諮詢裁判。

實施組(E)：

- 世界錦標賽/奧林匹克運動會和其他國際大型運動會列於技術規程規則 4.11.4.1.A. 者為5名裁判+2名諮詢裁判。
- 國際比賽為4-5名裁判。
- 5名裁判之最後E得分(經推算)：取三個中間分的平均值。
- 4名裁判之最終E得分(經推算)：取兩個中間分的平均值。
- 實施部分的藝術值和技术值的扣分必須分開計算。

2.1.3 首席難度裁判 (D1) 為協調裁判。

- D1協調裁判以附錄之標準執行扣分。
- 最高裁判組必須確認協調裁判之扣分。

2.1.4 計時/線審

- 2名計時裁判 (見1.3 , 1.4 P.3)
- 2名線審裁判 (見3.1.1-3.1.3 P.5)

2.2. 配分與計算(註：青少年組請見附錄)

配分與計算	
難度分(D分) 最高 10.00 分 4 位裁判 加總：2 位難度裁判中間兩個分數的平均分 + 2 位世錦賽、奧運會 以及其他登記在競賽規程 4.11，4.1A 的國際大型運動會才有的諮詢裁判	實施分 (E分) 最高 10.00 分 • 藝術扣分 • 技術扣分 4-5 位裁判 5 位裁判 +2 位世錦賽/奧運會以及登記在競賽規程 4.11，4.1A 的國際大型運動會才有的諮詢裁判
最後得分：最高20.00分 加總：最高10.00分之D得分+最高10.00分之E得分	

2.2.1. 質詢 (詳見競賽規程第一章 8.4 條)

2.3. 國際比賽

2.3.1. 每個裁判場次必須有一名協調裁判(見2.1.3.)。

2.3.2. 辦理國邀賽的主辦國裁判若占決大多數，將不列入FIG的裁判考核中。

2.4. 裁判會議

- 在國際體總(FIG)每次舉辦正式錦標賽前，技術委員會應安排一次會議，告知參加裁判有關裁判組織或任務等事宜。
- 在一般國際比賽前，組織委員會應舉行相同的會議。
- **所有裁判必須全程參與所有的會議。**

3. 地板場地

3.1. 個人與團隊動作

3.1.1. 手具、單足、雙足或身體任何部位觸到界外地面，或手具出界後反彈回來，都要扣分。

- 協調裁判之扣分：個人或團隊選手每一次失誤或使用手具失誤扣0.30分
- 若手具在整套動作和音樂結束之後離開場地範圍，或在最後一個動作時失去手具，則不扣分。
- 線審：手具或選手出界舉一旗，手具或選手同時出界舉二旗；扣分必須記錄於專用表格並呈交協調裁判。

3.1.2 手具在空中出界沒觸地，不扣分。

3.1.3 整套動作要在同一個地板完成。

- 協調裁判之扣分：若個人或團隊運動員更換場地，或於場地外結束其動作或表演動作時離開場地，則扣0.30分。
- 線審：若個人或團隊運動員更換場地，或於場地外結束其動作或表演動作時離開場地，則必須舉起旗子，扣分必須記錄於專用表格並呈交協調裁判。

4. 手具

4.1. 規格—檢查

4.1.1. 所有手具的規格明確列於國際體總 FIG 手具規定手冊中。

4.1.2. 團隊的手具規格必須一致（重量、尺寸、形狀），只有顏色可以不同。

4.1.3. 選手在進入比賽場地之前，每項手具都將受到檢查。另外動作結束後應高級裁判組要求，可以對手具再次進行檢查。

4.1.4. 對於使用不符合規定的手具

協調裁判進行扣分：個人或團隊選手扣 0.50 分。

4.2. 場地周圍之手具放置 —預備手具

4.2.1. 場地周圍允許放置預備手具：

- 主辦單位必須沿場地四條界線之其中三條(不包含入口)放置一套相同的手具供(個人或團隊比賽使用之全套手具)選手使用，選手僅能使用比賽開始前擺放好的預備手具。(3面都要放置預備手具)
- 協調裁判進行扣分：使用任何其他的手具扣0.50分。
- **在開始進行比賽前，如選手發覺手具無法使用（例：彩帶打結），選手可自行決定使用備用手具。**
- **如過度延遲準備時間，以致影響比賽進行，協調裁判之扣分，扣0.5分**

4.2.2. 手具掉落界外，可使用預備手具：

- 實施(E)裁判之扣分：失去手具，而手具出界扣0.70分(無論距離遠近)。

- 協調裁判之扣分：手具離開場地扣0.30分。
- 線審：手具出界必須舉起旗子，扣分必須記錄於專用表格並呈交協調裁判。

4.2.3. 若比賽工作人員或觀眾傳回掉地出界之手具給選手：

- 協調裁判之扣分：不合乎規定，取回手具扣0.50分。

4.2.4. 手具掉落但未出界，不准使用預備手具。

使用預備手具3次，每次均要扣分 $0.5 \times 3 = 1.5$ (JR 扣分)

- 由實施裁判(E)扣：失去手具 0.7 分。
- 由協調裁判扣：使用預備手具0.5分。

4.3. 手具斷裂或懸樑

4.3.1. 比賽時手具斷裂或懸樑，選手或團隊不允許重做此套。(若繼續做，整套為0分)

4.3.2. 選手或團隊將不會因手具破裂或掛在懸樑上扣分，僅會對其後造成的技術失誤而扣分。

4.3.3. 在此狀況下，個人或團隊選手允許：

- 停止此套動作(不管前半套做了多少，整套都是0分)
- 或用預備手具完成整套動作

4.3.4. 個人或團隊選手不允許持斷裂手具繼續比賽。

扣分：

- 若個人或團隊選手中止該動作，該動作將不予計分。動作中止或繼續時斷裂手具動作不算(整套0分)
- 若個人或團隊選手使用預備手具繼續進行比賽，扣分則與失去手具和使用預備手具相同(見4.2.2.和4.2.3.條)。
- 若個人或團隊選手繼續使用斷裂之手具進行比賽，則不予評分。

4.3.5. 若手具在動作結束(最後一個動作)斷裂，個人或團隊選手持斷裂手具或無手具結束動作，扣分同「結束動作時失去手具」：但最後斷裂(音樂同時結束)協調裁判都不扣分，特別注意!

- 實施(E)裁判之扣分：扣0.70分。

5. 選手服裝

5.1. 個人或團隊選手

5.1.1. 體操服

- 體操服不可使用透明材質，有縷紗部位必須襯裡布(胸部與軀幹)。
- 領口的前面不能低於胸骨，領口的後面不能低於肩胛骨。
- 有袖或無袖皆可，但不可著細肩帶式舞蹈服。
- 腿部剪裁不得超過胯關節(最大限度)。
- 材質必須緊身，讓裁判可詳細的評審選手實施動作時身體每個部位的正確性。
- 團隊的體操服必須一致(材質、風格、設計與顏色)。有圖案的布料因為剪裁可以有稍微不同。

5.1.2. 允許穿：

- 體操服內或外可加長達踝部的緊身長褲。
- 貼身的單件式緊身連衣褲(全身緊身連衣褲)。
- 兩腿布料顏色與長度應一樣(禁止滑稽可笑的服裝)，風格可不同(剪裁或裝飾)。
- 外加之短裙不得超過緊身衣褲、緊身衣或全身緊身連衣褲的臀線部位。
- 短裙式樣不拘(剪裁或裝飾)但布料必須貼臀，不允許穿著芭蕾舞的蓬蓬裙。
- 選手可赤腳或穿體操鞋進行比賽。
- 髮型必須整齊服貼，妝容必須亮麗清爽。

5.1.3. 不允許使用所有可能危害到選手安全之飾品和尖銳物品。

- 協調裁判之扣分：
 - 個人或團隊選手穿著不符合規定：扣 0.30 分
 - 服裝上的徽飾或廣告不符合規定：扣 0.30 分。

5.1.4. 繃帶或其他輔助用具不可以有顏色，若使用必須要是膚色的。

- 協調裁判之扣分：未符合此項規定者扣 0.30 分。

5.1.5. 選手服裝

- 所有進入到比賽場前的選手必須檢查體操服，規定之徽飾與廣告如有缺損，提交協調裁判進行扣分。

6. 紀律

6.1. 選手或教練之紀律

6.1.1. 個人或團隊選手僅能在擴音機宣布或協調裁判示意或綠燈亮起時，才准許進入比賽場地

- 協調裁判之扣分：
 - 個人或團隊選手過早或過晚進入比賽場：扣 0.50 分。
 - 選手在比賽場上暖身：扣 0.50 分。
 - 團隊選手比賽時進行口頭交談：扣 0.50 分

6.1.2 個人或團隊選手必須在沒有音樂伴奏下快速進場，並立即就開始位置。

- 協調裁判之扣分：扣 0.50 分（見附錄）。
- 選手開始動作準備太久，或彩帶打結處裡很久(JR)扣 0.5 分
- 若最後一個 R 手具出界，不扣手具出界分，但需扣 E 結束時未與手具接觸 0.7 分
- 若最後一個 R 手具出界，人在場外結束-0.3(人)-0.3(手具)

6.1.3 選手上場比賽時，教練(或隊職員)不得與選手、樂師、裁判交談或聯繫。

- 協調裁判之扣分：扣 0.50 分。

6.1.4 選手順序錯誤或出場序選擇錯誤手具進場，整套將被計分，將被安排在最後一個進場評分，但選手需被扣分。

- 協調裁判之扣分：扣 1.00 分。

上列罰則由最後得分中扣除

個人項目

難度(D)

1. 個人動作難度 (D) 內容:

難度：單獨複合組合 3 種類型 難度分 (D 分)			
滿分 10 分			
身體難度 D	韻律步伐 S→→	動態性轉動拋 R	手具熟練性 M
融入該手具特性 與基本技術動作 群以及其他手具 基本技術動作群 <u>至少 6 個至多 9</u>	融入該手具特性 與基本技術動作 群以及其他手具 基本技術動作群 <u>至少 1 組</u>	<u>至多 3 個</u>	<u>至多 5 個</u> 分值 0.3 分
分值: 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5	分值: 0.3		

FIG 正式比賽中，難度的符號表必須是電腦打字，手寫的符號表將不被接受

所有的編配要素(D, S→→, R, M)必須按照出現順序填寫在正式的難度報表

1.1. 身體動作難度：整套動作必須包含各類群的身體動作要素（每種類群至少 2 至多 4 個動作）跳躍 \wedge ，平衡 \top ，旋轉 \circ

1.1.1. 每個身體動作難度只計一次：無論是單獨動作或是複合難度中的一部分或是組合難度中的一部分(不能重複)除了：一串落連接跳躍或旋轉(最多 3 個)

1.1.2. 旋轉難度：如果旋轉次數不符合申報在難度報表時，以實際演出的旋轉次數來評分

1.1.3. 複合 (multiple) 旋轉難度 (pivots)：

- 所有的旋轉算一個難度
- 2 個或以上不同形態的旋轉手具操作必須 2 個，若無手具操作難度不算
- 連接沒有經過腳跟支撐
- 計算：第一個旋轉分值+第二個旋轉分值(每個旋轉必須完成最少要求的(至少一圈)旋轉圈數並且沒有技術失誤-跳動或停頓)，**無連接加分**

例如：

• 填報：符號表中每個旋轉難度旁要填報旋轉圈數： $(\top 1 \& 2) = 0.20 + 0.20 = 0.40$ 分

• 如果選手其中一個旋轉失敗沒有完成最少圈數不予計算，但是另一個旋轉有正確完成，則計算實際完成分值

$(\top 1 \& 1) = 0.00 + 0.10 = 0.10$ 分

$(\top 1 \& 1) = 0.20 + 0.00 = 0.20$ 分

$(\top 2 \& 1) = 0.40 (720^\circ) + 0.10 (360^\circ) = 0.50$ 分

- 如果旋轉中斷(跳動)，**只會**以中斷前的旋轉來評分

$$(\text{♩}1 \text{♩}1) = 0.20 (360^\circ + \text{跳動}) + 0.00 = 0.20 \text{分}$$

- 如果旋轉連接時跳動，將採計跳動前已完成之旋轉圈數，但實施(E)必須扣 0.3 分

$$(\text{♩}2 + \text{跳步} + \text{♩}1) = 0.40 + 0.00 = 0.40 \text{分}$$

1.1.4. 複合旋轉難度 (“Fouette “弗埃迪)

- 算一個難度，與弗特轉是不同的，但無連接加分 0.1 注意!並且結合 2 次手具操作。
- 2 個或以上相同或不同形態的 “Fouette “旋轉經腳跟支撐 (無連接加分)
- 可一次做 2 個或以上相同體態，或一次結合不同形態的 “Fouette “旋轉
- 在 (fouette) 轉體中，若有滑動，難度承認，但實施(E)扣 0.1 分

例如：

$$(\text{♩}221) = 0.50 \text{分}$$

$$(\text{♩}111) = 0.60 \text{分}$$

$$(\text{♩}11 \text{♩}2) = 0.60 \text{分}$$

$$(\text{♩}11 \text{♩}11 \text{♩}1) = 0.80 \text{分} \rightarrow 0.60 \text{(在變換不同形態動作前，相同型態動作需連續實施，不可任意變換)}$$

- $(\text{♩}11111)$ ：針對水平動作的弗埃迪：選手可以連續實施不同水平動作的弗埃迪。但是每種形態必須是連續實施，不可任意變換

1.1.5. 組合 (Mixed) 難度

複合，組合難度中每一動作都必須一個手具

- 2 個或以上相同或不同身體動作組的難度動作
- 每一個動作算一個難度
- 連接：
 - 無中間步 (∧)
 - 有或沒有經過腳跟支撐 (T)
 - (♩) 由蹲至立踵 (下至上)，或由立踵到平足 (上至下)，或任何身體部位的各種旋轉

- 所有組合動作連接沒有中斷：+ 0.1 分

例如： $(\wedge + \wedge)$ 或 $(T + T)$ 或 $(\text{♩} + \text{♩})$ 或 $(\wedge + T)$ 或 $(T + \text{♩})$ 或 $(\wedge + \text{♩})$ 等

例如： $(\text{♩}1 \text{♩}1) = 0.40 + 0.40 + 0.10 \text{ 連接} = 0.90 \text{分}$

○ 選手如有一個難度沒完成，其他成功的難度仍然有效，但沒有 0.1 的連接加分

例如： $(\text{♩}1 \text{♩}1) = 0.00 + 0.40 + 0.00 \text{ 連接} = 0.40 \text{ point}$

○ 選手所有難度都成功但連接時有技術失誤(跳動或滑動)，所有難度仍然有效，但沒有 0.1 的連接加分

例如： $(\text{♩}1 + \text{跳動} + \text{♩}1) = 0.40 + 0.40 + 0.00 \text{ 連接} = 0.80 \text{分}$

1.1.6. 『相同形態』：

- 在動作過程軀幹、手、腿的姿勢不變

- 重複相同形態 - 無論有沒有轉動或軟翻或多次身體旋轉或慢轉或波浪皆不計難度。

例外：一串落踵連接的相同跳躍或旋轉難度動作(至多 3 個)

1.1.7. 身體難度必須無下列情況才算難度：

- 做單獨動作或是複合難度或是組合難度中的每一個動作，至少 1 個配合該手具的基本技術動作，或配合其他手具的基本技術動作符合：
 - 單獨難度
 - 每一個複合旋轉或者每一個組合難度
 - 在操作手具基本要素實施時，不可偏離手具基本動作，難度將不被承認
 - * 每三個複合旋轉難度 “Fouette “弗埃迪中，必須要結合 1 個基本手具或其他手具組
 - * 每三個伊柳辛中，必須要結合 1 個基本手具或其他手具組
- 沒有一個或多個下列嚴重技術失誤：
 - 偏離該身體動作組的特性
 - 實施動作時手具掉落，(包含掉 1 棒 或 2 棒)
 - 失去平衡用手或手具支撐或跌倒
 - 手具靜止

1.1.8. 實施的難度低於申報在符號表的動作，不予計算。

- 旋轉難度除外：依照旋轉的圈數計算難度價值
- 實施的難度高於申報在符號表的動作，以申報在符號表的難度計算
- 實施的難度價值大於申報在符號表的動作，難度價值不變

1.1.9. 一套動作只允許一個平足或趾立的慢轉難度。

分值：平足 0.1 分+ 難度價值 (詳難度表)/分值：趾立 0.2 + 難度價值 (參見表 1.9.2 p.20)

- 不允許做跪膝撐、臂撐或蹲姿哥薩克 (“Cossack”) 的慢轉

1.1.10. 準特技動作軟翻、滾翻或站立或波浪或地面波浪 (不在難度表) 可在難度動作前或難度動作後接著實施不得有間歇(波浪+難度 動作中間有中斷難度還是承認，沒有 0.1 加分)。翻滾(♯)與波浪(§)符號加在難度符號的前或後。

分值：0.1 分+難度價值 difficulty element value

- 重複：不得重複相同的身體翻或滾的動作
- 重覆相同的翻滾 (♯) 或波浪 (§); 或沒有正確實施翻滾 (♯) 與波浪 (§)，只算動作難度沒有 0.1 的加分

1.1.11. 結合手具拋接的難度動作：(容易混淆)

- 手具拋在身體動作難度前/中/結束前
- 手具接在身體動作難度前/中/結束前
- 連續 3 個跳躍可在第 1 個跳拋第 3 個跳接；第 2 個跳在手具騰空時(沒有操作手具)也算一個難度。

1.2. 韻律步伐組合 S→ 價值 0.3 分：連續的連接舞步(國標、民族舞、現代舞等)只要是結合手具能展現出不同形態的韻律步伐在整體結合與表現。

- 與音樂速度和節奏一致，最少 8 秒鐘

- 藉由身體和手具的動作表達音樂之特色與情緒反應
- 實際舞步必須包含不同等級、方向、速度和模式的動作而與音樂速度、節奏音樂特質和重音一致
- 一個動作至另一個動作間的轉換，應合理並流暢的連接，與音樂速度、節奏音樂特質和重音一致，無不必要的停頓或延長之準備動作。
- 必須有部份或完全的移動
- 必須有最少1項基本手具組之動作
- * 可接受表演分數為 0.10 (評分表未列出) 之身體難度動作，若不中斷舞步連續性，可接受與手具熟練性動作或準特技動作，皆計於 8 秒鐘之內
- * 在韻律步伐中至少結合一個手具基本組動作 (不可以做 DER 結合韻律步伐)，如果能符合舞蹈的主題，或者增加動作的廣度與動態或於跳躍時表現舞步動作，可包含拋擲動作 (小拋、中拋、大拋)
- 韻律步伐若如有下列情況，不予計算：
- 選手跌倒或失去手具
- 少了至少一項手具基本組動作
- 韻律步伐少於 8 秒
- 整串動作完全在地板上完成 (僅部分地板時間可以接受)

備註：輕微技術錯誤，韻律步伐可承認，但最後將由 E 扣 0.1 分

1.3. 基本技術或其他手具技術組(符號表上面有寫上去的才可承認)

- 手具基本技術組的動作必須是整套動作主要動作 (至少 50% 左右)
- 裁判 (D) 扣分：整套動作的基本手具技術組沒有佔主要動作 扣 0.5 分
- 手具技術要素無限制但不得實施相同動作 (除了在一串跳躍或旋轉難度時)

例如：(應於不同手具動作組)
















○ 繞環與 8 字在不同空間與高度實施




















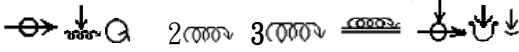
○ 用身體各部位做棒的不穩定平衡

○ 用身體各部位滾棒或彩帶棒






- 在正式的難度表上教練必須註明，(F) 基本手具技術組，與 (O) 其他手具組的數量供裁判分辨

1.3.1. 各項手具的基本技術或其他手具技術組表所有身體難度必須結合手具要求


手具	基本手具技術組	其他手具技術組
U	 過繩跳，向前/向後/體側過繩	○ 一串對摺繩的繞環(至少3次) 持繩中或繩端轉動展開的繩、直繩
	 一串過繩小跳(至少3次)，向前/向後/體側過繩	↔ 小拋/接(不可拋超過頭)
	 放繩的一端	∞ 纏繞繩動作
	 螺旋動作(旋轉繩末端兩次或多次)	
	 八字形或「帆形」動作加上有 • 幅度的軀體動作(雙手握住繩) • 大繞繩動作(雙手握住繩)	
	 雙手抓住體操繩之兩端	
○	 部分或全身穿環	○ 部分或全身越環
	 身上滾環(至少經過身體的2個部位)	↔ 小拋/接(不可拋超過頭)
	 地面滾環	
	○ 一串手繞環(至少3個) 一次的身體某一部分繞環	
	⊕ ⊖ 環繞軸轉基本出現一次即可不扣分 • 一個手指間的轉動 • 身上的一個轉環 • 地面的一串轉環(至少3次)	
●	 身上滾球，至少兩個身體部位的長滾	∞ • 翻球 • 手轉動球 • 一串小滾球(至少3個) • 身體滾在地上的球 • 身體不同部位擲/彈球
	 地面滾球 • 長(至少1公尺)地板滾球 • 一串(至少3次)地板旋轉	
	 彈球:節奏改變或彈球位置不同可各算一次不同的彈球 • 一串小彈球(膝蓋以下至少3次) • 一次大彈球(膝蓋以上或更高) • 身上某部位的彈球	↔ 小拋/接
	 大幅度的軀幹與手的8字繞環	
	 單手接球	
	× 風車:以手及腕做至少4個棒的交叉或不交叉有時間差的小圓	∞ • 在身上或地上滾1棒或2棒 • 在身上彈1棒或2棒 • 滑棒 • 敲棒(敲一次就可以)不管結合什麼動作 • 身體不同部位擲/彈棒

	 一串雙棒繞環(至少 3 個)  非對稱動作 兩棒必須在不同形態/不同平面/高度或方向作實施  雙棒同時或依次小拋接	 一串單棒小繞環(至少 3 個)  單棒小拋/接(不可拋超過頭)  雙棒同時拋/接  雙棒非對稱拋(大拋接)  “成串”拋/接(二個或三個)
	 螺旋(4-5 個), 同高度與密度  地面螺旋基本技術組出現一次即可, 蛇形也是一樣的道理	 拉帶拋(空中或地面均可)
	 蛇形(4-5 個), 同高度與密度  地面蛇形	 <ul style="list-style-type: none"> • 彩帶棒繞手轉動 • 身上滾小彩帶棒 • 身上彈彩帶棒 • 纏繞動作 • 身體動作或含旋轉難度動作時, 帶棍以身體部分固定(手. 頸. 膝. 肘)而彩帶環繞身體之一部分(「慢轉」不可使用)
	 穿過或越過帶形	
	 迴帶小拋	 小拋接
	<p>注意：小拋接(接近身體)</p> <p>下圖所表示的基本動作為含轉體之(DER)動作和手具熟練性動作之評分標準, 可用於基本動作之計分</p> 	

1.3.2. 所有手具的其他技術組表格

	<p>拋和接</p> <p>中拋：1~2 人高度</p> <p>大拋：2 人以上高度</p>
	<p>手持的手具操作(手具在動態中)必須幅度大</p> <ul style="list-style-type: none"> • 手繞 8 字, 結合大幅度的身體動作(繩和球不適用) • 纏繞動作(折疊  或單手展開  • 在身上任何部位或腿下傳接手具
	<p>在身上做不穩定平衡 ex: 棒放在背上或胸前</p>

1.3.3. 手具做不穩定平衡:

- 手具在身上小部位(頸、腳、手背)做有失去手具風險, 沒有用手扶助的手具平衡(包含球放在展開的手心上做旋轉難度)但不可以扣球, 扣球算手具靜止,
 - 利用身體任何部位擠壓手具不認定是不穩定平衡 
- 例外情況:

身體旋轉動作或含旋轉之難度動作時球和棍棒可於背後(在「慢轉」動作中則不可)

- 身體旋轉動作或含旋轉之難度動作時繩(展開或對折)和彩帶棒之棒柄於背後保持平衡(不可擠壓)

1.3.4. 手具靜止

- 單手或雙手抓緊手具或夾手具不動
- 身體的一個部位或多個部位抓或夾手具超過一個身體動作
- 在準備做難度的和做難度時或是連續兩個難度動作時抓緊手具
- 手具做為裝飾(個人或團體):但表現方式如果有原創性,美感或有不同編舞元素,使這些元素非常明確,手具動作沒有稍微的停頓(每一套中不可出現超過3次,沒有手具的身體動作不可超過4個)
- 實施裁判扣分:0.3分手具靜止或者不遵守規範的裝飾性動作(手具靜止的話,難度也不承認)

1.4. 動態性轉動拋 $DER(R^{\uparrow})$ 包含拋手具和:

- 在拋手具或空中飛行或接手具時,實施沒有中斷最少2個的任何軸的身體轉動
- 手具失去視線控制
- 通過或沒有通過地面
- 在轉動過程或轉動結束時接手具,若接時有技術錯誤(不正確的接或多1-2步等),動態性轉動拋 DER 是承認的,但是E要扣分。

ps. DER 和 M 動作不可重複

1.4.1. 動態性轉動拋 (R^{\uparrow}) 有下列情況分值可增加:

- 拋的方式(每次拋的方式必須是不同的)
- 拋或手具空中飛行時或接身體轉動的次數
- 在最後一個轉動過程或轉動結束時,接的方式


1.4.2. 基本難度分值 R^{\uparrow}


基本難度值	基本動作
$R^{\uparrow} 2 = 0.20$ 分	2個動態性的身體轉動
$R^{\uparrow} 3 = 0.30$ 分或更多($R^{\uparrow} 4$ 等)	3個或以上的動態性的身體轉動(每增加一個轉動+0.10分)



1.4.3. R^{\uparrow} 的加分要素:

- 加分要素可在拋的過程和/或接的過程和/或身體轉動時實施(詳見加分要素表)
- 對於每一個加分要素, R^{\uparrow} 的基本價值在增加0.1分。
- R^{\uparrow} 的價值必須是(至少完成2圈沒有中斷)的旋轉圈數和正確的加分要素完成,方能承認。

- 轉動次數與加分要素的符號必須填入符號表中：

例如： $R^{\uparrow}3$  = 0.50

例如： $R^{\uparrow}2$  = 0.50

EX: $R^{\uparrow}2$   = 0.4 分值(基本技術組可放在 R^{\uparrow} 內，但不可合併計分)

1.4.4. R^{\uparrow} 的加分要素摘要表

加分要素	
	拋或接同時改變身體轉動軸
	視線外拋接
	不用手的拋接
	改變高度(只有站著與地面兩種高度)
	在拋/接時穿過手具
特殊的拋	
	結合水平面或垂直面轉動
	斜拋
	雙棒拋/接
	非對稱拋 2 棒 EX: 可這樣寫 $\rightarrow \text{circle with cross} R^{\uparrow}2 = 0.3$ OK 混合接繩/棒
	跳躍時單腳或雙腿腿下拋和/或接
	反彈於地板，於地板上滾球之後拋擲等
	棒：瀑布拋或依次拋 (雙棒必須在空中)
	展開繩
特殊的接	
	接時滾動手具
	準確接後再拋/反彈
	接時轉動手具
	單手接球
	雙手接住繩的兩端

1.4.5. R^{\uparrow} 動作、手具熟練性動作，可接受使用的加分為 0.10 分，含旋轉動作之身體難度動作；計算身體難度總得分時，團體項目可接受未記錄於正式難度評分表和未列入計分考量，難度動作組之交換動作和協作動作

*於 DER 動作中拋或接手具時，計算 DER 總旋轉圈數可接受列入計分考量，得分超過 0.10 分，含旋轉動作之身體難度動作(跳/躍、180 度和更大旋轉角度之旋轉動作)，該身體難度動作必須列於評分表

1.4.6. 無論是單獨或一串 2 個以上的平轉(Chainée) 在 R^{\uparrow} 只能用一次

1.5. 近似技巧動作(個人或團隊項目):一套動作只能出現一次：

- 作為身體難度部分的不同轉動技術
- 所有近似技巧動作在接手具時不得有停滯或稍微停頓的情況

- 相同的近似技巧動作可以作為 R^{\uparrow} 的組合動作之一，單獨或一串2個以上和/或作為團隊協作或**交換動作**的組合之一
 - 做了一串近似技巧動作後，不得再出現在 R^{\uparrow} 的組合中和/或團隊的協作動作組合中
- 備註：相同的近似技巧動作可以出現一次在身體難度中，**另一次在 DER/熟練性/團隊的協作中**


1.5.1. 允許下列近似技巧動作

- 沒有騰空的前/後/側滾翻
- 沒有騰空的前/後/側軟翻
- 不同型態支撐(胸撐/肩撐/手撐)技術的軟翻，視為不同的近似技巧動作
- 胸滾 / 魚翻：在地上一肩支撐過垂直軸直體的軟翻



- ”潛水跳”身體前屈的分腿跳接著一個或多個滾可算 R^{\uparrow} 組合(動態性轉動)
- 例如：“潛水跳”再接前滾翻接著2個滾= $R^{\uparrow}3$ (算3個動態性轉動)
- EX：潛水跳接前滾翻算1個動態性轉動(不算是前滾翻)算是潛水跳滾)可以加高度的改變 \lrcorner (技術必須是身體向前壓，若沒有，算是難度動作)

1.5.2. 可做下列非近似技巧動作：

- 背肩支撐動作
- 地面左右或前後分腿，(無停頓現象) $M\overline{\infty}$ () (不可以停頓夾球)
- 無倒立無停頓的單/雙手撐或前臂撐的類軟翻動作

1.5.3. 所有近似技巧動作必須結合下列情況：

- 必須與手具技術結合
- 動作開始或動作中或結束時選手必須接觸手具

1.6. 手具熟練性 (M)和獨創性 (\odot)

1.6.1. 通則：

- 以特別的手具動作構成(該動作為獨特動作，為未於定期比賽表演之韻律體操標準手具動作)
- 若記錄評分表之動作未完成，手具熟練性動作將不計分(基本分數+得分標準)
- 若出現技術失誤，手具熟練性動作則不計分
- 每項手具熟練性的組合**必須要不相同**
- 在符號表上熟練性用的定義，包含M基本(要素)=0.3
- 包含有：
 - 最少1個基本：基本技術組和/或其他手具技術組(參照1.3.1)
 - + 最少2個加分要素。例如： $M\downarrow(\neq \circ)$ ， $M\downarrow(\otimes \circ)$ ， $M\downarrow(\downarrow \circ)$
 - 或是
 - 2個基本+最少1個加分要素： $M\downarrow\overline{\infty}(\otimes)$

1.6.2. 手具熟練性要素可以在下列動作時實施：

- 身體難度動作 (D) 單獨動作也可以 ex: M~~(D)~~(~~♯~~)
- 韻律步符組合 S~~→~~ ex: ~~♯~~S~~→~~ M~~(♯)~~(~~♯~~)

1.6.3. 手具熟練性加分要素表：舉例

♯	視線外
♯	不有手
⊗	∪ / ○ / ⊗ / ♯ 的二迴旋跳躍或小跳 雙棒在空中飛行時快速轉動
♯	身體旋轉時操作(至少轉動 180 度以上)
♯	手具在身上 至少 2 個部位不用手傳遞
2 ○○○ 3 ○○○ ○○○	不同身體部位的 2 或 3 個長滾 ○ ● ♯ ⊗ 在地面不同身體部位的長滾
↓ ♯	接時身上滾動手具 ○ ● ♯ 接時穿過手具 ∪ ○
⊗	接時轉動手具 ○
↗	非對稱拋 2 棒 混合接 ∪ ♯ 跳躍或小跳時交叉手臂
↗	跳躍時單腳或雙腿腿下拋和/或接 以單腳或雙腳大腿下部位操作手具技術動作/ 旋轉時(環之風車、螺旋、旋轉動作等)
↗	連拋
—	展開繩、直繩拋

備註：除了上述加分的要素表之外，同樣可以使用熟練性表中#1.4.4 ”特殊拋和接” 的加分要素

1.6.4. 個人或團體項目的獨創性手具動作：⊙ (0.40 分)

- 所有獨創性的手具動作必須在世界錦標賽至少 2 個月前向技術委員會申報並評價
- 申報的國家必須在世界錦標賽前提交獨創性手具動作的影片給 FIG，並且使用二種語言版本（法文和英文）說明這個動作
- 個人或團體運動員若沒有參加世界錦標賽可以提交獨創性手具動作的影片給 FIG 評價
- 經過認可的獨創性動作只有在奧林匹克週期，且對特定的手具和該名運動員或團體是有效的；其他個人或團隊可以做相同的獨創性動作，但是沒有獨創性 0.40 的加分
- 獨創性的符號 ⊙ 必須寫在獨創性要素的前面

1.6.5. 新難度提出

尚未於近期表演或未列於身體難度表之新的身體難度動作，應提交FIG/RG技術委員會。

- a) 為辨認新的身體難度動作以及使 TC 能認定難度得分，動作必須首次於 FIG 正式比賽中成功的表演(無失誤)：
 - 世界錦標賽
 - 奧林匹亞克運動會
 - 青年奧林匹亞克運動會
- b) 若第一次表演時有超過一位選手表演該動作，將不會予以加分。
- c) 新動作的報告必須不晚於FIG正式比賽前之2個月，評估動作的申請必需含2種語言之書面資料(法文和英文)、動作圖式以及DVD或超連結
- d) 決議將會儘快書面通知
 - 體操總會相關人員
 - 各項比賽前參加裁判講習課程(培訓)或裁判評審簡報之裁判員
- e) 僅有在新的身體難度動作提交、確認以及於 FIG 正式比賽表演後，該動作才會首次出現於評分規則內

1.7. 難度評分 (D)

難度裁判依照下列情況評定整套動作的難度評分

- 依照所有身體難度(至多 9 個)的實施順序及不同類組的有效難度要求來評定
- 必要時加上未公告在符號表的身體難度
- 確認執行至少一串韻律步伐組合 S \rightarrow
- 確認執行至多 3 個動態性轉動拋 R \uparrow
- 確認手具的熟練性 (M) 至多 5 個
- 確認手具基本技術組佔主要編配 (50%)
- 實施相互計分
- 減去扣分

1.8. D 裁判扣分表

扣分	0.30	0.5
	<ul style="list-style-type: none"> 符號表/整套動作各種不同身體動作群少於 2 個，每少 1 個扣分 符號表/整套動作各種不同身體動作群超過 4 個，每多 1 個扣分 (所有超過難度動作不能計算) 	全套動作基本技術組不足(少於 50%) 超過 9 個申報難度(算前 9 個難度)後面不算，亦不扣分 符號表/整套動作 缺一串韻律
	不正確的計算：(僅一次扣分) <ul style="list-style-type: none"> 所有難度的總分 每個難度組成的價值分：D, R, S, M 	步伐組合 S 符號表/整套動作 超過 3 個動態性轉動拋 R 超過 5 個熟練度(M)
	整套動作 超過一個慢轉	超過一套動作的音樂有人聲和歌詞
	對於每一個未填報在符號表格內的難度，除了難度表中 0.1 的部分： <ul style="list-style-type: none"> DER、熟練性的轉動 轉動或不轉動的韻律步伐 	D 難度符號表中，未明確註明使用含有人聲及歌詞音樂

1.8.1. 身體難度或手具技術符號填報不正確，或身體難度重複，或在身體難度中表現手具技術，難度不算 (不扣分)

1.8.2. 如果整套動作長時間停頓 (嚴重實施失誤) 及運動員沒有時間完成填報在符號表上的動作，不會因為沒有做出的難度被扣分

1.8.3. 難度表的圖形與難度文字說明不符合時，以文字說明為準

1.9. 難度表








1.9.1. 跳躍難度表 (^)


1.9.1.1. 跳躍動作基本特性:無論單腳或雙腳沒有加 0.1 分雙腳只須加 符號。單腳起跳/雙腳起跳屬於不同形態難度。



- 騰空時必須有明確且清楚的形態
- 必須達到該跳躍應有的高度

1.9.1.2. 所有的非轉動，非結環或非體後彎的跳躍：環結跳+0.10；下腰動作+0.20；180°或更大角度之旋轉+0.20。


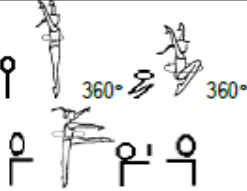





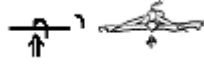





• 下列符號應增加在既有的跳躍符號之後：結環跳 、下腰動作 、180°旋轉 

例如：— (0.20) + 旋轉 180° =  (0.4分)； (0.5)+結環 =  (0.6)； (0.5)+後彎 =  (0.7)  (0.40) +下腰動作 =  (0.60)

• 基本跳躍動作(No. 9, 10)可增加下列加分標準：以屈腿劈跳過渡 — 0.10 ()；直腿劈跳過渡 — 0.20 ()

例如：— (0.20) +以屈腿劈跳過渡 (0.10) =  (0.30)；— (0.20) +以直腿劈跳過渡 (0.20) =  (0.40)

1.9.1.3. 可以表現任何跳步/或單腳或雙腳起跳，價值分相同，但視為不同難度(除了#9動作之外)

	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
1. 垂直跳轉 180，或 360。	180°  後側 側	 360° 360°			
2. 打腳跳(前/側/後) 弓體跳(不能低於 45°)					
3. 剪腿跳(各種體位) 剪腿結環跳(腳須抬高到水平或以上)	 在水平面	 水平面上(前.後)			
4. 左右分腿跳					
5. 屈單腿跳	4  彎曲腳要水平	 膝蓋不能低於水平以下	 起跳與著地同腳		
6. 結環跳					



	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
7. «Fouetté» 腿在不同位置 身體面朝前不能先 轉，前腿腳要水平， 若出現 2 個錯誤，難 度不算					
8. 前擺分腿跳轉 1/2					
9. 分腿跳/鹿跳：成結 環或後彎，加轉體； 單或雙腳起跳難度相 同，如雙腳起跳應加 ↑符號 腿在空中必須要形態清楚					 允許只有 1 個手具操作因為 這是一系列(1個)難度動作
10. 分腿跳轉 (腿姿不 拘)根據要素來加分					
11. 蝶跳					

1.9.2. 平衡難度表 (T)




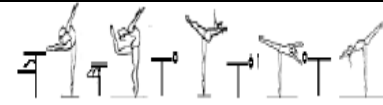
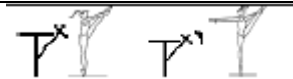
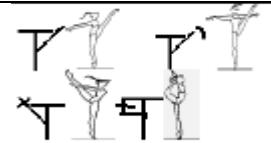

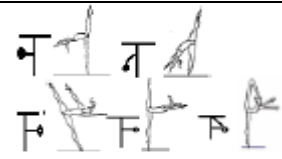


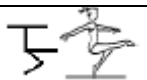


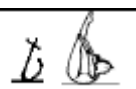
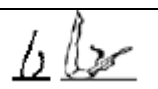


1.9.2.1. 平衡動作基本特性:





- 平衡時必須有明確清楚平衡形態 (靜止姿勢)
- 以趾立, 平足, 或身體任何部位來實施 ※所有難度均可落踵完成, 加箭頭↓ -0.1 分填寫 ex ↓ 0.3-0.1=(0.2)

1.9.2.2. 慢轉:

- 一套動作允許一個趾立或平足的平衡慢轉。慢轉難度動作分值是由該平衡動作的難度分, 平足加上轉+ 0.10 分/或立踵加上轉+ 0.2 分或更多, 下列符號加在現有的平衡動作符號: ∪與○ (例如: , )
- 實施慢轉時如果平衡動作的技術不正確, 平衡+慢轉的難度無效
- 禁止用膝、肘臂、或哥薩克姿勢的慢轉

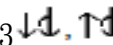
1.9.2.3. 難度表中 #2與#3可以平足實施, 難度分值降0.1分, 加一個箭頭向下的符號 (例如: =0.4)

	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
1. 自由腿低於水平 “屈膝”體前/後彎					
2. 自由腿在水平任何方向: 體前/側/後彎					
3. 扶腿或不扶腿腿高舉任何方向, 身體水平或低於水平					
4. 浮埃迪(Fouetté) (至少3個不同體勢, 沒有手幫助, 趾立(每次要經腳跟支撐), 至少1個轉90°或180°) 每個平衡體勢須正確			 Fouetté 腿在水平, 至少 2 姿勢 + 至少 1 個轉		 Fouetté: 腿在水平上, 至少 2 姿勢 + 至少 1 轉
5. 改變高度的單腿蹲轉, 自由腿在水平或高舉					
6. 身體各部位平衡					
7. 大波浪 (允許立踵或平足實施)					

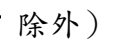
<p>8. 足撐或沒足撐的 身體各部位大平衡</p>	 <p>向前肘倒立</p>	 <p>向後肘倒立</p>		 <p>或反方向</p> <p>身體轉半圈</p>	 <p>身體轉半圈</p>
--------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------




1.9.3 旋轉難度表 (♫)



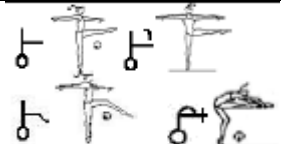
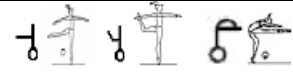

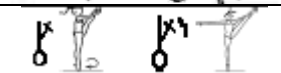

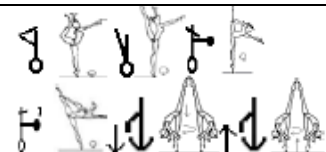
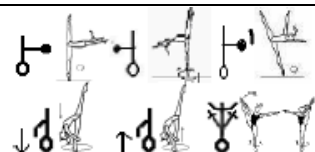
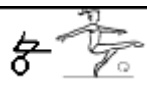



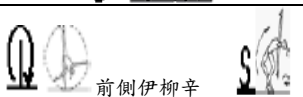

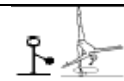
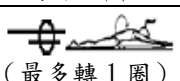
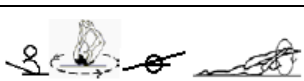
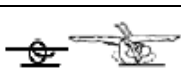
1.9.3.1 動作基本特性:

- 至少 360° 旋轉 (#3  除外)
- 旋轉進行中，體姿明確而固定。
- 以趾立、平足、或身體其他部位來實施旋轉

1.9.3.2 增加轉動圈數:

- 對於單獨和複合旋轉難度以及混合難度中，以趾立增加的每個 360° 轉動，依據基本價值增加難度水準。
- 平足或身體其他部位增加的每個 360° 轉動，難度增加 0.20 分 (旋轉 #7  除外)。
- 體後彎旋轉 (#3 分值 0.4 分與 0.5 分): 不同的起始姿勢 (例如由站立開始或是由地板開始)，所需求的技術不同，視為不同動作。因此一套動作，允許一個由站立開始一個由地板開始的體後彎旋轉，不管其旋轉基本動作轉動 (180° 或 360°)。
- 每個改變高度的旋轉 (由蹲至立) +0.10 分，在符號旁加向上或向下的箭頭來表示，規定改變高度填寫在難度符號右邊

例如 (第一個型態決定基本價值):  支撐腿立→蹲;  支撐腿蹲→立;  支撐腿立→蹲→立

	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
1. 自由腿低於水平: “屈膝”體前/後彎波浪旋轉					
2. 自由腿在水平任何方向: 體水平彎 (阿踢九盡量靠近頭, 不須碰頭)					
3. 扶腿或不扶腿腿高舉任何方向, 身體水平或低於水平					
4. 哥薩克蹲轉(自由腿水平舉: 體前彎)					
5. (Fouetté)					
6. 伊柳辛 前/側/後; 高舉腿全身波浪轉	 前側伊柳辛		 後伊柳辛		
7. 身體其他部位旋轉 Base 每增加 1 圈 +0.2	 (最多轉 1 圈)				

個人動作 實施 (E)

2. 個人動作實施配分

實施(E) 滿分 10 分 扣分後:5 位裁判: 3 個中間分平均 4 位裁判: 2 個中間分平均	
藝術失誤	技術失誤

2.1. 藝術構成要素:

2.1.1. 編配整體性

2.1.1.1. 以身體動作與手具操作配合音樂特性做出藝術性的演出

2.1.1.2. 運用音樂的特性清楚詮釋整套動作的主題，選手的動作必須讓觀眾對整套動作的意境產生共鳴

2.1.1.3. 用技術、藝術以及所有動作的連結，配合動作的強弱、快慢、高低、大小流暢的融入音樂渾然天成的演出

2.1.1.4. A. 動作的編排不應為一系列不連續的身體難度或手具動作，一個動作到另一個動作的連結應合理且流暢，身體或手具動作前無不必要的停頓或過長準備動作

B. 韻律步伐中身體和手具的動作必須有以下之變化：

- 手具的運動面
- 身體和手具動作之水平
- 腳步和手具動作方向
- 身體速度和手具動作應與音樂協調
- 手具運用和移動身體之模式均須透過舞步型式進行

2.1.1.5. 動作開始與結束都必須接觸手具。選手開始的姿勢必須是準備起動手具的姿勢。開始與結束姿勢不得過分誇張

2.1.2. 音樂與動作

2.1.2.1. 動作與音樂必須完全配合：

- 動作 W 與音樂節拍，旋律、強弱配合。
- 經由身體與手具操作詮釋音樂的特質與情感的能力。

2.1.2.2. 一套動作只有在開始和結尾配上音樂則只能被視為使用背景音樂

2.1.3 身體情感的表现特性:

- 高雅的動作、力與美的組合
- 身體每一部分都參與動作(頭、肩、軀幹、手、臂、腿)
- 臉部表情與音樂主旋律以及編配的主題完美交織
- 身體與手具動作的強度與速度多樣化

2.1.4 空間的使用 (多樣化)：必須運用整個地板場地:

- 不同水平 (選手騰空、站立、地上等)

- 身體與手具動作的方向/軌跡多樣化 (向前、向後等)
- 移動方式多樣化
 - 實施裁判(E)扣分: 身體與手具動作的高度/方向/軌跡/移動/地板範圍/移動的型式運用缺乏多樣化扣 0.3 分

2.2. 技術錯誤

2.2.1. 左右手操作 (50%的手具動作)

- 應均衡的分布在整套動作中
- 個人項目: 針對環, 球, 帶要求
- 團隊項目不要求
- 左右手操作不均衡
- 由實施裁判扣 0.3 分

2.3. 實施扣分 (藝術與技術)音樂的選擇必須符合手具的特性

扣分	0.1	0.3	0.5 或以上
藝術失誤			
整體編配	動作之間的邏輯連接中斷 (每次 0.1 分)	不合理或誇張的開始與結束	整套動作部分缺乏動作之間統一的連接性和連續性
	動作中缺少身體及手具的變化(缺少韻律步伐、協作組合與連結要素等)		整套動作缺乏動作之間統一的連接性和連續性 (整套動作是一串沒有系統或聯繫的動作) (扣 1.0 分)
音樂與動作快慢對比明顯	音樂的律動與特質與動作不協調單獨發生(每次 0.1 分)		音樂的律動與特質與部分動作不協調
			整套動作音樂的律動與特質與動作不協調(扣 1.0 分)
身體表情	偏重肢體動作	大部分動作身體與臉部表情不足	身體(肢體動作)以及臉部完全缺乏表情
		整套動作缺乏速度和情感的變化(動力)	
空間運用		身體與手具動作的空間/方向/軌跡/移動/場地使用 缺乏多樣化	
技術錯誤: 每次錯誤必須每次扣分			
音樂		結束時失去手具, 造成音樂與	結束時, 動作與音樂未同時結束

		動作沒有同時結束 0.3+失去手具	
身體動作			
一般	動作沒完成		
	沒有拋的行進：在地板上調整身體位置		
基本技術	用身體的部位操作手具不正確（每次扣 0.1 至多扣 1.0 為止）		
	失去平衡：沒有走動的多餘動作	失去平衡：有走動的多餘動作	失去平衡：以單/雙手或手具支撐 失去平衡跌倒：扣 0.7 分
		選手身體停滯*	
跳躍	動作幅度不夠大，著地笨重		
平衡	動作不夠伸展，姿勢不夠明確，不穩定		
旋轉	姿勢幅度不夠伸展，不夠明確		
	趾立旋轉時落踵	旋轉偏離軸心著地時走一步	
	旋轉時滑動	旋轉時跳動或中斷	
近似技巧動作	落地過重	不允許的技術	
	技術不正確	以不允許的技術實施近似技巧動作	

*選手靜止：選手沒有接觸手具時身體不得靜止（不動）（例如：拋手具、地面滾手具等情況）

手具			
	0.1	0.3	0.5 或以上
手具掉落 (掉 2 棒時 裁判依拾起 最遠的棒的 步數來扣 分)		原地拾回掉落 的手具	掉手具檢回(走 1-2 步)
			掉手具(走 3 步以上)檢回或出界：扣 0.7 分(不管掉多遠)
			手具掉落，使用備用手具扣 0.7 分
			動作結束時沒與手具接觸：扣 0.7 分

技術	不正確的拋物線必須走1-2步接	不正確的拋物線必須走3步或以上接	
	不正確的接或被迫用手或身體其他部位協助來接	手具停滯 **或者不符合規定的裝飾性的要素	
		左右手操作手具不均衡	
繩			
基本技術	操作不正確：幅度、型態、空間利用、未握繩兩端(每次扣0.1至多扣1.0為止)		
	掉一繩端有短暫停頓		
	跳躍時繩絆腳		
	繩打結	繩不慎纏住部分或全身且動作有中斷	
環			
基本技術	操作不正確：水平軸轉不正確，抖動(每次扣0.1至多扣1.0為止) 垂直軸轉不正確		
	接時 前臂接觸環	接時手臂觸環	
	身上或地面滾環時環有跳動		
	轉環時 環在臂上滑動		
	穿環時腳勾到環		
球			
基本技術	操作不正確：扣球(每次扣0.1至多扣1.0為止)		
	滾球不正確有跳動或者身上滾球沒完成	例：手肘壓球的接(2個位置ok但如果是接時靠手肘和身體(3個位置)no視為手具靜止，難度不算之外，E要扣0.3分	
	非自願的雙手接球(例外情況：視線外接)		
棒			
基本技術	操作不正確：(每次扣0.1至多扣1.0為止)		

	小圓或風車時動作不正確或停頓，風車時手臂太開		
	同時拋接雙棒時，兩棒的旋轉不一致		
	非對稱動作的平面不準確		
帶			
基本技術	操作不正確：(每次扣 0.1 至多扣 1.0 為止)		
	操作不正確：不正確的穿越、傳遞、變換帶型、握在小棒中間、甩帶(每次扣 0.1 至多扣 1.0 為止)	帶纏全身或部分身體而動作中斷	
	蛇型與螺旋：螺圈或蛇波太鬆散、高度與長度不一致(每次扣 0.1 至多扣 1.0 為止)		
	帶打結但動作未中斷	帶打結動作中斷	
	在操作彩帶圖形、拋或回拋 (echappes) 等非自主的彩帶拖地 (每次扣分)		

** 手具靜止 (詳見個人項目 #1.3.4)

2.4 實施分 (E): 每位實施裁判記下所有藝術與實施錯誤來扣分，

藝術、實施部分都必須分開扣分，最後兩者相加後為實施分數

團隊項目

總則

1. 選手人數

1.1. 每隊 6 位選手，5 位下場比賽，遞補選手可在場邊（以防有選手發生意外時遞補）

1.2. 若有正當理由選手離開場地：

a) 替換遞補選手上場

- 協調裁判扣分：
- 0.3 分- 選手離開場地
- 0.5 分- 遞補選手上場

b) 無遞補選手

- 整套動作無效

2. 進場

2.1. 選手進場要求：

- 快速進場，無音樂伴奏
- 協調裁判扣分：未遵守此規定扣 0.5 分
- 可以 5 位選手各持一手具進場，或是由 1 位或數位選手持 5 個手具進場，動作開始時在短時間內拋給同伴

3. 接觸手具

3.1. 開始與結束動作

團體動作開始時，可以有數位選手不接觸手具

3.1.1. 動作開始不允許 1 位或數位選手無手具超過 4 個身體動作（超過 4 秒）

- 實施裁判扣分：1 位或數位選手無手具超過 4 個身體動作（超過 4 秒）扣 0.3 分

3.1.2. 如果不是同時開始動作，各選手間的開始動作在 4 個動作之內必須密切連接才不會產生選手或手具明顯靜止的情況

- 實施裁判扣分：超過 4 個身體動作 1 位或數位選手無動作（超過 4 秒）扣 0.3 分




3.1.3 動作結束時每位選手可接觸 1 個或數個手具。此時一位或數位選手可以在結束時沒有接觸手具

- 實施裁判扣分：動作結束時 5 位選手都沒有接觸手具扣 0.3 分

備註：3.1.1 -3.1.3 可允許使用協作動作

團隊項目
難度(D)

1. 團隊動作難度內容:

難度分 (D) 滿分 10 分	
<p>1.1 難度 (D) 結合各手具原有的基本技術組與其他的手具技術組 至多 10 個難度 5 個無交換難度 5 個交換難度</p>	<p>1.2. 韻律步伐組合  至少 1 個 結合各手具原有的基本技術組或結合其他手具技術組動作 分值: 0.3 分</p>
<p>1.3. 動態性轉動拋  至多 1 個</p>	<p>1.4. 有或沒有身體轉動的同伴協作動作 至少 6 個</p>
<p>1.1.1. 無交換難度 難度值 0.10.20.3 0.4 0.5</p>	<p>1.1.2. 交換難度 </p>

符號表必須按照動作出現順序填寫 (詳見 1.1, 1.2, 1.3, 1.4)

1.1. 難度 (D)

每套動作至多可有 10 個難度

1.1.1. 無手具交換的難度 (身體難度) - 5

所有個人難度動作表上的動作適用於團隊動作。必須是單獨動作才算 (例外: 複合難度 "Fouette")







1.1.1.1. 5 位選手可以實施相同難度的同樣動作, 或不同難度的不同動作。

如有選手實施不同難度, 則以最低難度的動作計算難度分

1.1.1.2. 無論是因個人失誤或編配失誤, 如果 5 人中有人沒有實施難度動作, 則難度無效

1.1.1.3. 不允許 5 位選手同時做 3 個或以上的身體難度動作。例如: 3 名做分腿跳轉, 1 名做單腿轉體跳, 1 名做身體波浪轉

- 難度裁判扣分: 扣 0.3 分以及 3 個難度皆無效

1.1.1.4. 團隊動作必須包含所有的身體動作組要素 ( ,  , ), 每個動作群至少完成 1 個 且 (  ) 動作皆不能重複, 5 位選手必須至少完成此項

1.1.2. 交換難度 () - 5 個

1.1.2.1. 交換難度在填報符號表上必須記載:

- 1 交換難度 = 交換時做 1 個或多個身體動作和/或其他的加分要素
- 交換難度價值: 0.1 分, 實施至少一個加分要素, 例如: 一個身體動作
- 身體難度動作不能在交換難度中實施 (因此, 身體難度動作是無效的)

- 1.1.2.2. 以拋手具來交換才算有交換難度(選手必須拋給別人，並接別人的手具，才是交換難度)
- 5位選手可以實施相同難度或不同難度的交換。
 - 選手如實施不同難度，則以最低難度的動作計算難度分
- 1.1.2.3. 必須有不同類型的交換拋和/或接 (5種不同類型)無論拋或接或拋接必須是不同的
- 難度裁判扣分：未遵守此條例 扣 0.3 分
- 1.1.2.4. 以下列方式交換:(交換需大拋)
- 同時或非常快速的連續交換
 - 有或沒有移動的方式
 - 5位選手一起或分小組進行
 - 1種或2種手具間的交換
- 1.1.2.5. 基本交換每位選手都參與交換才有效:
- 拋出自己的手具
 - 接住同伴手具
- 1.1.2.6. 有一個或數個手具掉落，交換動作無效。如果有兩位或更多選手接手具時已改變較大的基本技術時，交換動作無效(扣分超過0.1的失誤)
- 1.1.2.7. 以下列動作拋或接做手具交換加0.1分:
- 遠距拋接：6公尺 (→₆) 的拋接 (編配內的動作)
 - 地面接：(=) 選手必須已在地面，而非移動到地面接
 - 雙棒同時拋接 (↗)
 - 視線外拋接 (⊗) 或不用手拋接 (⊕)
 - 手具在空中時無難度轉動拋接 (o)
 - 連拋 (↓)
- 備註：
- 除了上述標準以外，可以使用 1.4.4. 和 1.6.3. (個人項目) 所列的加分要素
 - 雙手接球 (不管有幾名選手)，交換仍然有效，但實施裁判 (E) 扣分
- 1.1.2.8. 交換的技術要求
- 繩/帶：整條繩或帶完全自由騰空一段時間才算交換
 - 棒：拋1棒或2棒皆算有交換
 - 帶：交換時選手應接住帶棒的尾端，但因下一動作需要，則允許接離棒端50公分內的帶棒
- 1.2. 韻律步伐組合 S ⇨ (至少一個)
- 5位選手做相同或不同的韻律步伐
 - 相同或不同的基本動作組 (詳見個人項目)
 - 5位選手做至少1個手具基本組
 - 可以在韻律步伐中做協作動作(C)
- 1.3. 動態性轉動拋^R (至多1個)，5位選手皆需參與 (參閱個人項目)

1.4. 選手實施有(無)身體旋轉之協作動作(至少 6 個)

- 難度裁判 (D) 扣分: 缺一個協作動作扣 0.3 分 (加上交換扣分)
- 如果實施沒有以下一或多個嚴重的技術錯誤, 協作動作是有效的:
 - 在協作時失去手具, 包含 1 或 2 支棒
 - 協作時失去平衡用手或手具支撐或跌倒
 - 一個或多個選手或手具有明顯可見的靜止超過 4 個動作 (超過 4 秒)
 - 幾名選手實施協作動作有錯誤的結果造成主要編排改變
 - 不正確的軌跡取回手具超過 2 步以上(3 步以上協作不承認)

1.4.1. 無身體轉動的同伴協作動作 - C, CC, c[▲]

1.4.1.1. 同伴協作動作的要求包含:

- 5 位選手一起或分組必須直接或間接接觸手具
- 1 位或數位選手不同型式實施 (1 人或數位選手有拋或無拋, 不同方向, 不同移動方式, 不同隊形等)
- 同伴協作動作與手具操作完美結合

1.4.1.2. 同伴協作動作的條件:

- 選手分組實施難度不相同時, 以最低難度的動作計算難度分
- 如果同伴協作人數或同伴協作方式不符合符號表, 該同伴協作動作無效

1.4.1.3 如果選手(們)在實施協作的 C 和 CC 動作時需結合基本手具組, 且符號表內必須要填寫手具基本要素(填寫在 C 或 CC 符號後)

1.4.2. 身體轉動的同伴協作動作 - CR, CRR, CRRR

- 5 位選手必須都參與協作。
- 無論是接自己的或同伴的手具, 做任何軸心的身體轉動接高飛手具, 以接時情況來判定視線外接
- 同伴接手具必須參考: 手具在身體旋轉時在空中, 結束時立即, 或在最多 2 步以內接住(且在旋轉結束後沒有拋手具給同伴)

1.4.3. 同伴協作時接觸手具:

- 允許 1 位選手持 2 個或多個手具, 同伴無手具, 但不得超過 4 個動作 (4 秒)
- 所有同伴協作動作必須在短時間內依續完成, 4 個動作(4 秒), 任何選手身體或手具操作不得靜止
- 實施裁判 (E) 扣分:
 - 1 位或數位選手無手具超過 4 個動作(4 秒)扣 0.3 分
 - 1 位或數位選手身體動作或手具操作停靜止過 4 個動作(4 秒)扣 0.3 分

1.4.4. 禁止出現的同伴協作動作

- 靠著同伴離地或同伴支撐離地超過 4 個動作(4 秒)
- 抬或拖同伴超過 2 步
- 走步 - 走在 1 位或多位同伴組合的身上超過 1 個支撐
- 數位選手做疊羅漢

- 實施裁判扣分：每個禁止動作扣 0.3 分；同伴協作動作無效

1.4.5. 同伴協作動作要素與價值分

分值					同伴協作方式
0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	
C	C, CC不可結合C + ⊗ 的加分 若有出現C + ⊗ 整串不算難度，最後得分加扣0.3分。符號填寫錯誤，若結合手具基本組的話，必須填寫				有或無手具的協作： • 5位選手都參與 • 分組(雙人、三人、4+1) • 可能抬起1位或數位同伴抬和/或結合同伴和/或手具支撐
CC					多種交換： • 每位選手參與至少2次交換 • 不同手具的操作(彈、滾地、拋等)
	C + ⊗				拋2個或以上手具棍棒項目需是拋2組4支，才算 • 同一選手同時或連續拋 (至多2次)
	CR				1位或數位選手拋手具後接自己的或同伴的手具： • 手具騰空時身體做一個大轉動的視線外接 • 同伴或用手具支撐或抬接(這是自選，非必要動作)
		CRR 1-2 選手	CRR3 3 選手		1位或數位選手拋手具後接自己的或同伴的手具： • 手具騰空時身體做一個大轉動視線外接。 • 從一個 或多個手具或同伴的上面、下面或中間穿過接 • 由一位或多位同伴或手具協助穿過一個或數個同伴接
				CRRR	1位或數位選手拋手具後接自己的或同伴的手具： • 穿過同伴騰空的手具(手具無人接觸的情況穿過)身體做一個大轉動視線外接

協作同時拋可以結合有轉動的協作 (CR等)，此例子協作價值可增加二個部分的價值，符號表也必須填入相同符號

加分動作：(只在CR, CRR, CRRR有效；只在選手實施在協作中的主要動作-身體旋轉加視線外拋接有效)

- 下列多位選手拋或接的協作動作 加0.1分 PS.(2位選手或以上，才可以加以下的加分0.1)
- ~~+~~不用手拋接
- ~~⊗~~視線外拋接

1.5. 難度分(D)

難度裁判依照下列情形評定難度分：

- 10 個難度動作依照填報順序正確的實施
- 必要時加上未填報在符號表的難度動作
- 確認有沒有實施 5 個交換難度動作
- 確認有沒有實施 5 個無交換難度動作
- 確認有沒有實施 1 個韻律步伐組合 S \rightarrow
- 確認有沒有實施 1 個動態性轉動拋 R[↑]
- 評定有沒有實施身體轉動與無身體轉動的同伴協作動作（至少 6 個）
- 記下得分
- 減去扣分

1.6. D 裁判扣分：

扣分	0.3	0.5
	5位選手同時實施3 個或以上的身體難度動作無交換手具	填報超過10個難度（只評前10個難度）
	不正確的填報(僅一次扣分): • 由所有難度的總分 • 一個難度的價值	填報或實施少於5個無交換的難度
	慢轉動作超過1個	填報或實施少於5個有交換的難度
	對於每一個未填報在符號表格內的難度 難度分值为0.1的除外： • DER中的轉動，交換和協作 • 韻律步伐中運用有或無轉動身體	沒有填報或實施1串韻律步伐組合 S \rightarrow
	交換時缺乏5 種不同的拋和/或接	填報或實施超過1個 R [↑]
	*缺乏手具基本技術組 (不要求50%) 或身體動作組	超過1套動作的音樂有人聲和歌詞
	每缺1個同伴協作動作要素（加上缺交換）	D符號表中未明顯註明使用人聲或歌詞的音樂動作

*5 位選手並不需要一起完成手具基本組，只要幾位選手實施完成就好

備註：基本手具組必須在團隊項目中出現，每一個符號表內的每一格中只能有一動作元素，每一個缺少的動作組合必須被扣分。

團體項目
實施分(E)

2. 團隊動作實施分(E)包含:

實施(E) 滿分 10 分 扣除: 5 位裁判: 3 個中間分平均 4 位裁判: 2 個中間分平均	
藝術錯誤	技術錯誤

2.1. 藝術結構:

2.1.1. 整體性、表現性、音樂性

所有個人動作的規範皆適用於團隊動作

2.1.2. 同伴協作動作:

團隊動作的特性是每位選手團結和諧的參與實施

2.1.3. 每套動作編配必須含有各種形式的協作動作:

當所有選手實施**相同動作**時必須有:

- 一致性
- 快速正確性
- 卡農輪唱方式進行
- 對稱性

當所有選手實施**不同動作**時必須有:

- 和諧性
- 合作性

整套動作的編配不得偏重任何一種形態

2.1.4. 動作多樣化，包含動態性動作（動作的速度、強度）

2.1.5. 空間使用（多樣化）：整個地板場需充分利用:

- 隊形多樣化: 至少 6 個（幅度與設計多樣化）
- 空間多樣化:（選手騰空、站立或在地面）
- 方向/軌跡多樣化 : 手具/選手動作多樣化（向前、向後等）
- 移動方式多樣化
 - 實施裁判扣分: 少於 6 個隊形變化扣 0.3 分(幅度與設計多樣化)
 - 實施裁判扣分: 充分運用**地板空間**，方向、軌跡、手具/選手動作缺乏多樣化 0.3 分

2.2 實施扣分（藝術與技術）

扣分	0.1	0.3	0.5 或以上
藝術失誤			
整體編配 0.1~1.0	動作之間的邏輯 連接中斷（每次 0.1分）	不合理或誇張的開始 與結束	整套動作部分缺乏動 作之間統一的連接性 和連續性
	動作中身體與手 具動作缺乏多樣 性(韻律步伐組 合，協作與連接 要素等)		整套動作缺乏動作之 間統一的連接性和連 續性（整套動作是一 串沒有系統或聯繫的 動作）（1.00分）
音樂-動作 0.1~1.0	音樂的律動與特 質與動作不協調 單獨動作(每次 扣0.1分)		音樂的律動與特質與 動作部分不協調
			音樂的律動與特質與 動作完全不協調 （1.00分）
身體表現力 0.1~0.5	偏重肢體動作	大部分動作身體表現 力不足	身體(各部位)完全缺 乏表現力
		整體動作缺乏速度與 強度的多樣性(動態)	
團隊組織 的運作 0.1~0.5	單個協作動作 違反規定	大部分協作動作變化 不足	完全缺乏協作變化
		禁止的協作動作	
空間運用 (多樣化) 最多扣0.3		隊形變化少於6個 (幅度與設計多樣化)	
		隊形變換間停頓太久	
		身體與手具動作的地 板空間/方向/軌跡/ 移動缺乏多樣化	
技術失誤			
音樂-動作 (每位選手)	各選手以及團隊 的律動不夠和諧		結束時，動作與音樂 未同時結束（不管有 幾名選手，僅扣一次 分）
		音樂結束沒有手具： 扣 0.3 + 失去手具	
一致性與 和諧性	選手之間幅度、 表現力缺乏一致 性(每次扣分至 多扣1.00為止)		

隊形與移動	隊形不正確		同伴/手具互撞(互撞所造成之後果扣分)	
	方向與移動形態不正確			
身體動作				
一般失誤	動作未完成			
	無拋的移動：在地面修正身體動作			
基本技術	用身體某部位操作手具不正確 (每次扣分至多扣 1.00 為止)			
	失去平衡：沒有走動的多餘動作 (每位選手)	失去平衡：有移動的多餘動作(每位選手)	失去平衡：以單/雙手或手具支撐 (每位選手) 完全失去平衡跌倒： - 0.7 分(每位選手)	
		動作開始超過 4 個動作(4 秒)1 位或數為選手無手具		
		協作動作時 1 位或數為選手超過 4 個動作(4 秒)無手具或無動作		
	選手身體靜止* (每位選手)			
	結束時所有選手都沒有接觸手具			
跳躍	動作幅度不夠伸展；著地過重			
平衡	動作不夠伸展，姿勢不夠正確			
旋轉	動作幅度不夠伸展，姿勢不夠正確未完成			
	趾立旋轉動作落踵	旋轉偏離軸心著地時走一步		
	旋轉時(滑動)	旋轉時跳動或中斷		
近似技巧動作	著地過重	以禁止的技術實施類技巧動作		

*選手靜止：選手沒有接觸手具時身體不得靜止不動：參閱個人動作#2.3
打結(允許使用預備手具)協調裁判，不扣分。注意卡在天花板算(手具離開場地)
卡在樑上(允許使用預備手具) 協調裁判扣 0.3 分 + 0.7(失去手具)

手具

手具掉落 (掉 2 棒時 裁判依撿起 最遠的棒的 總步數扣分 (每位選手)		原地撿回掉落手具	走(1-2 步)撿回手具
			走(3 步或以上)撿回 手具或出界 -0.7
			手具掉落，使用預備 手具-0.7 分
			動作結束時手具掉落 (身體無接觸手具)扣 0.7 分
技術	不正確的拋物線 必須走 1-2 步接 (每位選手)	不正確的拋物線必須 走 3 步或以上接 (每 位選手)	
	不正確的接或用 手或身體其他部 位協助來接(不 是每位選手扣 分，全部扣一次 即可)	手具靜止 ** (每位選 手) 或使用不符合裝 飾要素的動作 協作動作時 1 位或數 位選手超過 4 個動作 (超過 4 秒)手具或動 作明顯停頓	

繩

基本技術	操作不正確：幅度，姿 勢，空間利用，未握繩兩 端(每次扣分至多扣 1.00 為止)		
	掉一繩端些微停頓(每位 選手)		
	跳躍時繩絆腳(每位選手)		
	繩打結(每位選手)	繩纏部分或全身 以致動作中斷 (每位選手)	

環

基本技術	操作不正確：水平軸轉不 正確，顫動(每次扣分至 多扣 1.00 為止) 垂直軸轉不正確		
	拋接：前臂觸環	拋接：大臂觸環	
	身上或地面滾環時跳動		
	繞環時 環在臂上滑動		

	穿環時腳勾到環(每位選手)		
球			
基本技術	操作不正確: 扣球 (每次扣分至多扣 1.00 為止)		
	身上或地面滾球時跳動		
	非自願的雙手接球(例外: 視線外接), 對於交換和 DER 和協作(每次, 不管有幾位選手)		
棍棒			
基本技術	操作不正確: (每次扣分至多扣 1.00 為止)		
	小圓或風車時不正確或中斷或風車時手臂太開		
	同時拋接雙棒的動作不一致		
	非對稱動作的平面不正確		
彩帶			
基本技術	帶形不正確: (每次扣分至多扣 1.00 為止)		
	操作不正確: 不正確的穿越、換手、變換帶形, 握帶棒中間、甩帶(每次扣分至多扣 1.00 為止)	帶纏身或部分身體以致動作中斷 (每位選手)	
	蛇形與螺旋: 螺圈或蛇波太鬆散、高度與長度不一致(每次扣分至多扣 1.00 為止)		
	打結但動作未中斷 (每位選手)	打結動作中斷 (每位選手)	
	拋或回拋時帶拖曳在地上 (每次扣分不管有幾位選手)		

*選手靜止: 參閱個人動作#1.3.4

2.3 實施分 (E): 每位實施裁判記下所有藝術與實施錯誤來扣分,

藝術、實施部分都必須分開扣分, 最後兩者相加後為實施分數



附 件

- ◆ 協調裁判扣分
- ◆ 比賽項目：成人組 青少年組
- ◆ 青少年組的個人項目
- ◆ 青少年組的團隊項目
- ◆ 附錄：難度評分表：個人動作 (D)
 難度評分表：團隊動作 (D)
 實施評分表(扣分)：個人動作 (E)
 實施評分表(扣分)：團隊動作 (E)
 協調裁判扣分表格
- ◆ 高級裁判與監督裁判的責任與規定
- ◆ IRCOS 的使用規則

個人動作與團隊動作由協調裁判扣分

1	音樂逾時或時間不足，依不足或超過的秒數扣分	0.05
2	音樂不符規定	0.50
3	音樂開始超過4秒沒有動作	0.30
4	手具或單/雙足或部分身體出界觸地或手具出界自動回場	0.30
5	個人或團隊選手換場地或結束時在場外或動作中離開場地	0.30
6	使用未經檢驗的手具(個人動作或團隊動作)	0.50
7	使用允許的備用手具	0.50
8	不允許的方法取回手具	0.50
9	使用不允許的預備手具(原手具仍在場內)	0.50
10	個人或團隊比賽服裝不符規定	0.30
11	不合規定的徽飾或廣告	0.30
12	保護繃帶不合規定	0.30
13	選手未經裁判示意太早或太晚進場	0.50
14	選手在比賽場暖身	0.50
15	團隊比賽時選手交談	0.50
16	準備動作太久延遲比賽進行	0.50
17	比賽中教練與選手、樂師、裁判交談	0.50
18	團隊選手比賽中離開團隊	0.30
19	選手因故離場使用遞補選手	0.50
20	團隊進場不合規定	0.50
21	選手順序錯誤或依出場序選擇錯誤手具進場	1.00

成人競賽

1. 選手年齡

2013：1997年（含）之前出生

2014：1998年（含）之前出生

2015：1999年（含）之前出生

2016：2000年（含）之前出生

2. 比賽手具

2.1. 個人：4套動作

2013	環	球	棒	帶
2014	環	球	棒	帶
2015	環	球	棒	帶
2016	環	球	棒	帶

2.2. 團隊：2套動作

2013	10 棒	3 球 2 帶
2014	10 棒	3 球 2 帶
2015	5 帶	6 棒 2 環
2016	5 帶	6 棒 2 環

青少年組競賽

1. 選手年齡

2013：2000 - 1999 - 1998

2014：2001 - 2000 - 1999

2015：2002 - 2001 - 2000

2016：2003 - 2002 - 2001

2. 比賽手具

2.1. 個人：4套動作

2013	—	環	球	棒	帶
2014	—	環	球	棒	帶
2015	繩	環	球	棒	—
2016	繩	環	球	棒	—

2.2. 團隊：2套動作

2013	5 環	10 棒
2014	5 環	10 棒
2015	5 帶	5 球
2016	5 帶	5 球

備註：青少年彩帶長為 5M

3. 青少年組的個人動作技術要求(小高年級到國中適用)

難度分 (D分)			
滿分 8分			
身體難度 D 結合該手具特性 與基本技術動作 組以及其他手具 基本技術動作組 至少 4 個至多 7 分值: 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5	韻律步伐組合 $S \rightarrow$ 結合該手具特性 與基本技術動作 群 以及其他手具基 本技術動作群 至少 1 組 分值: 0.3	動態性轉動拋 $R \uparrow$ 至多 3 個	手具熟練性 M 至多 4 個 分值 0.3 分

所有的編配要素(D, $S \rightarrow$, $R \uparrow$, M)必須按照出現順序填寫在正式的符號表內

3.1. 身體動作難度: 整套動作必須包含各類組的身體動作要素 (每種類組至少 1 個, 至多 3 個動作) 跳躍 \wedge , 平衡 \top , 旋轉 \circ

3.1.1. 每個**身體動作**難度只計算一次: 無論是單獨動作或是複合難度中的一部分或是組合難度中的一部分(不能重複)

3.1.2. 每個**身體難度動作** (單獨、複合、混合): 至多 1.0 分

3.1.3. 符號表所有填報難度動作每個至多 1.0 分

3.1.4. 超過 1.0 分的動作無效 (0 分) 不扣分

3.1.5. 身體旋轉難度計算至滿 1.0 分

3.1.6. 成人組難度動作規定適用於青少年組 (詳見#1.1.2 至#1.6)

3.2 難度分 (D分)

難度裁判依照下列情況評定整套動作的難度分:

- 整套動作依照實施順序評定不同類組的身體難度動作(至少 4 至多 7 個)
- 必要時加上未填報在符號表的身體難度動作
- 檢查至少一組韻律步伐組合 $S \rightarrow$
- 檢查至多 3 個動態性轉動拋 $R \uparrow$
- 檢查手具操作熟練性 (M) 至多 4 個
- 檢查手具基本技術組佔主要編配 (50%)
- 計算得分
- 減去失誤分

3.3. D 裁判扣分

扣分	0.30	0.5
	<ul style="list-style-type: none"> 符號表/整套動作應含各種不同身體動作組，每少 1 個扣分 符號表/整套動作每種身體動作組出現超過 3 個，每多 1 個扣分(所有超出的動作難度不予計算) 	整套動作基本動作組偏低(少於 50%) 少於 4 個或超過 7 個填報難度(前 7 個動作算難度)
	不正確的填報(僅一次扣分): <ul style="list-style-type: none"> 所有難度的總分 每個難度價值 (D, R [↑] , S \rightarrow , M)	缺一串韻律步伐組合 S \rightarrow 超過 3 個動態性轉動拋 R [↑]
	每套動作超過一個慢轉	超過 4 個熟練性 (M)
	實施每個未填報在難度表的難度 難度分值为 0.1 的除外: <ul style="list-style-type: none"> DER 或熟練性中的轉動 韻律步伐中運用有或無轉動身體 	超過一套動作的音樂有人聲和歌詞 D 符號表中未明確註明使用人聲或歌詞的音樂動作

3.3.1. 符號不正確或身體難度重複則難度不算 (不扣分)

3.3.2. 如果動作突然停止很長一段時間 (嚴重執行失誤)，而且選手未完成表格內的動作，不需要因為沒有執行完的難度而被扣分。

3.3.3. 如果難度表上難度的文字說明與圖形不同時，以文字說明為準。

3.3.4. 難度表: 詳見成人組個人難度表 #1.9

4. 個人動作: 實施 (E)

成人組動作的實施規定適用於青少年組 (詳見#2 至#2.4)

5. 青少年組的團隊動作內容要求

難度分 (D) 最多滿分 8 分			
1.1 難度 (D) 結合該手具特性與基本技術動作組以及其他手具基本技術動作組 至多 8 個難度 4 個沒交換難度 4 個交換難度		1.2 韻律步伐組合 S \rightarrow 至少 1 個 結合各手具原有的基本技術群動作或結合其他手具技術組動作 分值: 0.3 分	1.3 動態性轉動拋 R [↑] 至多 1 個
14. 有或沒有身體轉動的同伴協作動作 至少 6 個			
無交換難度 難度值 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5	交換難度 ↗		

符號表必須按照動作出現順序填寫（詳見 1.1 1.2 1.3 1.4）

5.1 難度 (D)

團隊動作可有 8 個難度

5.1.1. 無交換難度動作：至多 1.0 分

5.1.2. 青少年組的個人動作規定適用成人團隊動作（詳見 #3.1.1 至 3.1.4）

5.1.3. 成人組的團隊動作規定適用青少年組的團隊動作（詳見 1.1.1 至 1.4.5）

5.2. 難度分

難度裁判依照下列情形評分：

- 評定 8 個難度動作依照填報順序正確的實施
- 必要時加上未填報在符號表的難度動作
- 檢查是否實施 4 個無交換難度動作
- 檢查是否實施 4 個不同拋接的交換難度動作 ↗
- 檢查是否實施 1 個韻律步伐組合 S →→→
- 檢查是否實施 1 個動態性轉動拋組合 R ↗
- 評定是否實施有或沒有身體轉動的同伴協作動作（至少 6 個）
- 計算得分
- 減去扣分

5.3. D 裁判扣分(詳見團隊項目 1.6 D 難度裁判扣分)

	0.3	0.5
	5位選手同時實施3個或以上的身體難度動作無交換手具	填報超過8個難度（只評前8個難度）
	不正確的填報(僅一次扣分)： • 由所有難度的總分 • 一個難度的價值	填報或實施少於5個無交換的難度
	慢轉動作超過1個	填報或實施少於5個有交換的難度 ↗
	對於每一個未填報在符號表格內的難度 難度分值为0.1的除外： • DER中的轉動、交換和協作 • 韻律步伐中運用有或無轉動身體	沒有填報或實施1串韻律步伐組合 S →→→
	交換時缺乏4種不同的拋和/或接	填報或實施超過1個 R ↗
	*缺乏手具基本技術組 (不要求50%)或身體動作組	超過1套動作的音樂有人聲和歌詞
	每缺1個同伴協作動作要素(加上缺交換)	D符號表中未明確註明使用人聲或歌詞的音樂動作

參閱 P. 33

6. 團隊動作實施分 (E) 成人組團隊動作的規定適用於青少年組團隊（詳見#2 至#2.3）

Individual Exercise/個人項目

Judge No.°/裁判號

JUDGE/裁判

Difficulty/難度(D)

Date/日期

Country/國

No. gymnast/選手號碼



Difficulty/難度		JUDGE	Difficulty/難度		JUDGE	Difficulty/難度		JUDGE
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		
Value			Value			Value		

Use music with voice and words/音樂有人聲和歌詞

TOTAL/總分

Incorrect calculation of/不正確的計算:

- Total value of all the Difficulties / 難度總分
- Value of each Difficulty component/每個難度組成分:

D, $\overset{\uparrow}{R}$, \vec{S} , M

- More than 9 Difficulties declared /超過 9 個難度
- Less than 2/ more than 4 Difficulties of each Body Group/ 每個身體組少於 2 個/超過 4 個
- Min. 1 S $\overset{\rightarrow}{\text{---}}$ /至少一串韻律步伐組合
- Max. 3 $\overset{\uparrow}{R}$ /至多 3 個

Penalty/扣分

- For absence of Fundamental groups predominance (less than 50%) / 缺乏手具基本技術組 (少於 50%)

FINAL SCORE JUDGE/裁判最後給分

Coach Signature/教練簽名.....

.. Judge Signature/裁判簽名.....

Difficulty/ 難度 (D)		Group Exercise/ 團隊項目		Judge No. / 裁判		1 type of Apparatus	2 types of Apparatus
				Date			
No. Group		Country					
Difficulty/ 難度		JUDGE	Difficulty/ 難度		JUDGE	Difficulty/ 難度	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Value			Value			Value	
Use music with voice and words/ 音樂有人聲和歌詞						TOTAL/總分	
Incorrect calculation of/ 不正確的計算: <ul style="list-style-type: none"> Total value of all the Difficulties/ 所有難度價值總分 Value of one Difficulty/ 一個難度價值分 		<ul style="list-style-type: none"> More than 10 Difficulties/ 超過 10 個難度 Less than 5 Difficulties without exchange/ 少於 5 個無交換難度 Less than 5 Difficulties with exchange/ 少於 5 個交換難度 Min. 1 S → / 至少一串韻律不乏組合 Max. 1 R ↑ / 至多 1 個動態性轉動拋 Min. 6 elements with Collaboration/ 至少 6 個協作動作 				Penalty/ 扣分	
<ul style="list-style-type: none"> 5 different types of throw/catches during Difficulties with exchange/ 5 個不同形態拋/ 接的交換難度 Absence of an apparatus or a body movement group/ 缺乏手具或身體動作組 						FINAL SCORE JUDGE/ 裁判最後給分	

Coach Signature/ 教練簽名 _____

Judge Signature/ 裁判簽名 _____

INDIVIDUAL EXERCISE/ 個人項目		EXECUTION / 實施評分 (E)				
Country/ 國家		N° Gymnast / 選手號碼				
N° Judge / 裁判號碼		Date/日期				
藝術和技術錯誤	Penalty 扣分					
Unity of Composition 整體編排	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	1.0
	0.1 動作中手 具與身體 缺乏多樣		0.3 不合理 誇張姿勢			
Music-movement 音樂-動作	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	1.0
Body Expression 身體表現力	0.1		0.3		0.5	
			0.3 整套缺乏速度和 情感的多樣(動態)			
Use Of Space(variety) 空間的使用(多樣性)			0.3			
Artistic Faults 藝術錯誤						
Technical Faults 技術錯						
TOTAL EXECUTION PENALTY 所有實施扣分						

Judge Signature/ 裁判簽名：_____.

GROUP EXERCISE 團隊項目 EXECUTION / 實施評分 (E)		1 type of Apparatus		2 types of Apparatus		
Country/ 國家		N° Gymnast / 團隊號碼				
N° Judge / 裁判號碼		Date/日期				
藝術和技術錯誤	Penalty 扣分					
Unity of Composition 整體編排	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	1.0
	0.1 動作中手 具與身體 缺乏多樣		0.3 不合理 誇張姿勢			
Music-movement 音樂-動作	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	1.0
Body Expression 身體表現力	0.1		0.3		0.5	
			0.3 整套缺乏速度和 情感的多樣(動態)			
Organization of the collective 團隊組織運 作	0.1		0.3 (多樣化)		0.5	
			0.3 (禁止動作)			
Use Of Space(variety) 空間的使用(多樣性)	0.1		0.3 (隊形)		0.5	
			0.3 (長時間靜止)			
			0.3 (多樣化)			
Artistic Faults 藝術錯誤						
Technical Faults 技術錯誤						
TOTAL EXECUTION PENALTY 所有實施扣分						

Judge Signature/ 裁判簽名 : _____.