

# アーティスティックスイミング 競技規則

(2024)



公益財団法人 日本水泳連盟

## 目 次

1. 総 則 .....	2
2. 競技会 .....	2
3. 年齢要件 .....	4
4. セッション .....	4
5. プログラム .....	6
6. エントリー .....	7
7. 予選および決勝 .....	11
8. フィギュアセッション .....	11
9. フィギュアパネル .....	13
10. フィギュアの審判 .....	14
11. フィギュアセッションにおけるペナルティ .....	15
12. フィギュア結果の算出 .....	15
13. ルーティンセッション .....	16
14. ルーティンの制限時間 .....	21
15. 音楽 .....	24
16. ルーティンパネル .....	25
17. ルーティンの審判 .....	27
18. ルーティンにおける減点とペナルティおよびその他の事項 ..	29
19. ルーティン結果の算出 .....	32
20. 最終結果 .....	34
21. 競技役員とその任務 .....	35
22. レフリー .....	37
23. 他の競技役員 .....	40
24. 主催者の任務 .....	40
25. エイジグループ規則 .....	43
26. 水着と身に着けられるもの .....	46
27. アーティスティックスイミング施設と設備 .....	46
28. アーティスティックスイミングの医事 および安全に関する特定の要件 .....	46
29. 附則 .....	47
30. 抗議 (Part 1 [13]) .....	115
31. その他 .....	116

# アーティスティックスイミング競技規則

この競技規則は世界水泳連盟（以下「WORLD AQUATICS」と言う）の競技規則PART 7アーティスティックスイミング(COMPETITION REGULATIONS PART SEVEN:ARTISTIC SWIMMING RULES)に則り定める。

国内競技会は、競技会要項などで、別段の定めができるものとする。

## 1. 総 則

すべてのアーティスティックスイミング国際競技会は、WORLD AQUATICSの競技規則に基づいて行われる。

## 2. 競技会

### 2.1 イベント

アーティスティックスイミングのイベントは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチーム、オープンフリーコンビネーション、オープンアクロバティックルーティンとする。

### 2.2 世界選手権大会とオリンピック

#### 2.2.1 オリンピック

##### 女子

デュエットテクニカルルーティン

デュエットフリールーティン

##### オープン

チームテクニカルルーティン

チームフリールーティン

チームアクロバティックルーティン

## 2.2.2 世界選手権大会

### 2.2.2.1 世界選手権大会

#### 女子

ソロテクニカルルーティン

ソロフリールーティン

デュエットテクニカルルーティン

デュエットフリールーティン

#### 男子

ソロテクニカルルーティン

ソロフリールーティン

#### オープン

チームテクニカルルーティン

チームフリールーティン

チームアクロバティックルーティン

フリーコンビネーション

#### ミックス

ミックスデュエットテクニカルルーティン

ミックスデュエットフリールーティン

## 2.3 世界ジュニア選手権大会

### 2.3.1 セッション

世界ジュニア選手権大会のセッション

ソロテクニカル、ソロフリー、デュエットテクニカル、デュエットフリー、ミックスデュエットテクニカル、ミックスデュエットフリー、チームテクニカル、

チームフリー、アクロバティック

### 2.3.2 ルーティン

テクニカルルーティンとフリールーティンにおいては予選を行う。すべてのセッションで各イベントの予選を行い、上位12組が決勝に進む。

### 2.3.3 世界選手権大会に適用されるその他すべての規則とペナルティは、特に記載がない限り、世界ジュニア選手権大会に適用される。

## 3. 年齢要件

オリンピック、世界選手権大会、ワールドカップの競技者は、競技会開催年の12月31日に15歳に達していなければならない。

## 4. セッション

### 4.1 フィギュア

女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームの各競技者は、本規則の〔29.1 附則1〕に記載されたエイジグループカテゴリに従って、4フィギュアあるいは2フィギュアを行わなければならない。オープンフリーコンビネーションの各競技者は、本規則の〔29.1 附則1〕に記載されたフィギュアを行ってもよい。エイジグループフィギュアは、WORLD AQUATICS 理事会の承認の下に、4年ごとに WORLD AQUATICS アーティスティックスイミング技術委員会（以下「TASC」と言う）により選定される。

### 4.2 テクニカルルーティン 予選および決勝

テクニカルチームルーティンは4～8人の競技者で構成

する（例外については〔6.2〕を参照）。テクニカルルーティンでは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームはそれぞれ本規則の〔29.2 附則 2〕に記載されたテクニカルリクワイヤドエッセメント、あらかじめ定められた数のエッセメント（ハイブリッドとアクロバティック）、および自由に選択できるトランジションで構成される（本規則の〔29.3 附則 3〕参照）。各競技のテクニカルリクワイヤドエッセメントおよびエッセメント数は、WORLD AQUATICS 理事会の承認の下、4年ごとに TASC により選定される。ルーティンは、音楽に合わせて振り付けられる。

#### 4.3 フリールーティン 予選／決勝

フリーチームルーティンは、4～8人の競技者で構成する（例外については〔6.2〕を参照）。

女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームそれぞれのフリールーティンは、あらかじめ決められた数のエッセメント（ハイブリッドとアクロバティック）、およびトランジションの自由選択（本規則の〔29.3 附則 3〕参照）を行わなければならない。各イベントのエッセメント数は、WORLD AQUATICS 理事会の承認の下、4年ごとに TASC により選定される。

#### 4.4 フリーコンビネーション 予選／決勝

フリーコンビネーションは4～10人の競技者がルーティンを組み合わせて構成する。

オープンフリーコンビネーションは、あらかじめ決められた数のエッセメントを行い、音楽に合わせて振り付けられる。（〔29.3 附則 3〕参照）

#### 4.5 アクロバティックルーティン 予選／決勝

アクロバティックルーティンは、4～8人の競技者が、本規則の〔29.3 附則3〕に記載されている、あらかじめ決められた数のエレメントを行う。

ルーティンは音楽に合わせて振り付けられる。

### 5. プログラム

#### 5.1 オリンピック

オリンピックプログラムは WORLD AQUATICS により承認される。

#### 5.2 世界選手権大会

テクニカルルーティン予選、テクニカルルーティン決勝、フリールーティン予選、アクロバティックルーティン予選、フリールーティン決勝、アクロバティックルーティン決勝（制限時間は〔14〕に記載の通り）。

#### 5.3 ワールドカップ

テクニカルルーティン決勝、フリールーティン決勝、アクロバティックルーティン決勝（制限時間は〔14〕に記載の通り）。セッションの最終的な順序は、WORLD AQUATICS と組織委員会により決定される。

#### 5.4 世界ジュニア選手権大会

テクニカルルーティン予選、テクニカルルーティン決勝、フリールーティン予選、フリールーティン決勝、アクロバティックルーティン予選、アクロバティックルーティン決勝。（制限時間は〔14〕に記載の通り）セッション

の最終的な順序は、WORLD AQUATICS および組織委員会により決定される。

## 5.5 世界ユース選手権大会

フィギュアとフリールーティンを次の通り行う。フリールーティン予選、フリーコンビネーション予選、フィギュア、フリールーティン決勝、フリーコンビネーション決勝（制限時間は〔25.5〕に記載の通り）。セッションの最終的な順序は、WORLD AQUATICS および組織委員会により決定される。

5.6 その他のすべての国際競技会では、プログラムは〔4.1～4.3〕のあらゆる組み合わせで行うことができるが、必ずフリールーティンが含まれる。オープンフリーコンビネーションはユースおよび12歳以下を対象とする。アクロバティックルーティンはシニアおよびジュニアを対象とする。

## 6. エントリー

6.1 WORLD AQUATICS 競技会において、（特に指定がない限り）各国1女子ソロテクニカル、1女子ソロフリー、1男子ソロテクニカル、1男子ソロフリー、1女子デュエットテクニカル、1女子デュエットフリー、1ミックスデュエットテクニカル、1ミックスデュエットフリー、1オープンチームテクニカル、1オープンチームフリー、1オープンアクロバティックルーティンにエントリーすることができる。

6.1.1 世界選手権大会において、各国1女子ソロテクニカ



ル、1女子ソロフリー、1男子ソロテクニカル、1男子ソロフリー、1女子デュエットテクニカル、1女子デュエットフリー、1ミックスデュエットテクニカル、1ミックスデュエットフリー、1オープンチームテクニカル、1オープンチームフリー、1オープンアクロバティックルーティンにエントリーすることができる。

**6.1.2** 世界ジュニア選手権大会において、各国1女子ソロテクニカル、1女子ソロフリー、1男子ソロテクニカル、1男子ソロフリー、1女子デュエットテクニカル、1女子デュエットフリー、1ミックスデュエットテクニカル、1ミックスデュエットフリー、1オープンチームテクニカル、1オープンチームフリー、1オープンアクロバティックルーティンにエントリーすることができる。

**6.1.3** 世界ユース選手権大会、および WORLD AQUATICS 競技会において、(特に指定がない限り) 各国1女子ソロ、1男子ソロ、1女子デュエット、1ミックスデュエット、1オープンチーム、1オープンフリーコンビネーションにエントリーすることができる。

**6.1.4** ワールドカップにおいて、複数の女子ソロ、複数の男子ソロ、複数の女子デュエット、複数のミックスデュエット、複数のオープンチーム、複数のオープンアクロバティックルーティンが、それらの規則に従ってエントリーすることができる。

**6.1.5** 医学的理由がない限り、GMS スポーツエントリーの締め切り後は、エントリーの変更は受け付けられない。診断書は WORLD AQUATICS 事務局に送付する必

要があり、その承認のために WORLD AQUATICS  
スポーツ医事委員会による審査を受ける。医学的理  
由以外の変更には、500米ドルの罰金が適用される。

## 6.2 オープンチーム、オープンフリーコンビネーション、オー プンアクロバティックルーティン

6.2.1 オリンピックにおいて、チームルーティンは8人で  
構成する。各国がエントリーする競技者の総数は、  
(特に指定がない限り) 競技者1人をリザーブとして  
9人を超えてはならない。競技者の総数には、最大  
2人の男子を含めることができる。

6.2.2 世界選手権大会および世界ジュニア選手権大会にお  
いて、チームルーティンは4～8人以下の競技者と  
リザーブ最大2人で構成する。競技者の総数には、  
最大2人の男子を含めることができる。

6.2.3 世界ユース選手権大会において、チームルーティン  
は少なくとも4～8人以下、オープンフリーコンビ  
ネーションは4～10人以下の競技者とリザーブ最  
大2人で構成する。競技者の総数には、最大2人の  
男子を含めることができる。

6.3 出場する各競技のスポーツエントリーと、それに対応す  
る音楽情報シートは、遅くとも競技会開始の14日前ま  
でに、関連するシステムおよび／またはプラットフォームに提出しなければならない。それ以降の変更は、医学  
的根拠がある場合のみ認められる。エントリーされた各  
競技のディフィカルティを申告するコーチカードは、競  
技会要項／通知に記載された期限および方法により、電

子データで提出しなければならない。

競技時間中、コーチカードの変更は、各セッションの前日 18 時（現地時間）までに行わなければならない。この期限を過ぎての変更はできない。

- 6.3.1 エントリーには、女子ソロ出場者とりザーブの氏名、男子ソロ出場者とりザーブの氏名、女子デュエット出場者とりザーブ最大 1 人の氏名、ミックスデュエット出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、オープンチーム出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、オープンフリーコンビネーション出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、アクロバティックルーティン出場者とりザーブ最大 2 人の氏名を明記する。

世界選手権大会：

女子ソロテクニカル出場者とりザーブの氏名、女子ソロフリー出場者とりザーブの氏名、男子ソロテクニカル出場者とりザーブの氏名、男子ソロフリー出場者とりザーブの氏名、女子デュエットテクニカル出場者とりザーブ最大 1 人の氏名、女子デュエットフリー出場者とりザーブ最大 1 人の氏名、ミックスデュエットテクニカル出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、ミックスデュエットフリー出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、オープンチームテクニカル出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、オープンチームフリー出場者とりザーブ最大 2 人の氏名、オープンチームアクロバティック出場者とりザーブ最大 2 人の氏名を明記する。

ワールドカップ：

〔6.1.4〕 および 〔6.3.1〕 を参照。

## 7. 予選および決勝

- 7.1 テクニカルルーティン、フリールーティン、オープンフリーコンビネーションまたはオープンアクロバティックルーティンのいずれかにおいて、12を超えるエントリーがある場合は予選を行う。上位12位のみ公式決勝に出場できる。
- 7.2 テクニカルルーティン、フリールーティン、オープンフリーコンビネーションまたはオープンアクロバティックルーティンにおいて、エントリー数が13に満たない場合でも予選を行うことができる。
- 7.3 この情報（予選および決勝について）は、競技会要項に記載しなければならない（〔24.3.7〕参照）。

## 8. フィギュアセッション

- 8.1 フィギュアセッションは1回のみ行う。
- 8.2 世界ユース選手権大会、WORLD AQUATICS 競技会および大陸別選手権以外の競技会において、競技者は、参加国の合意により、競技会にエントリーする競技者の能力に応じて、エイジグループフィギュア（〔29.1 附則1〕参照）から選択することができる。
- 8.3 フィギュアセッションにおいて：  
12歳以下のカテゴリでは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームの出場者は、4つのフィギュア、すなわち2つのコンパルソ

リーフィギュアおよび〔29.1 附則1〕に記載されているリストから選択された1グループ2つのフィギュアを行う。12歳以下のオープンフリーコンビネーションの出場者は、上記の手順で選ばれた4つのフィギュアを行うことができる。

ユースカテゴリでは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームの出場者は、本規則の〔29.1 附則1〕に記載されたフィギュアの組み合わせリストから選ばれた2つのフィギュアを行う。

ユースフリーコンビネーションの出場者は、上記の手順で選択された2つのフィギュアを行うことができる。

**8.3.1** 〔29.1 附則1〕のWORLD AQUATICS フィギュア2022～2025のフィギュアセクションとグループは、レフリー／TASCが抽選する。

**8.3.2** 抽選は、フィギュアセッション開始前18～72時間に行う。

**8.3.3** 抽選は公開で行う。場所と時間は、少なくとも24時間前に発表する。抽選はソーシャルメディアプラットフォームで行うことができる。

**8.4** 12歳以下のカテゴリの出場順および実施フィギュアは、抽選により決定する。

オプションルグループを最初に抽選する。その後、出場順を抽選する。

ユースカテゴリでは、フィギュアセクション（A、B、C）を先に抽選し、次に出場順を抽選する。出場順の抽選リストを2等分してグループ1と2に分ける（数が等分でない場合、グループ1に1人追加）。

その後、選択されたセクションの2つのフィギュアグループのいずれかが抽選で競技者グループ（1と2）に割り当てられる。例えば、セクションBが抽選された場合、競技者グループ1はフィギュアグループ4を抽選、競技者グループ2はフィギュアグループ3を抽選する。

8.4.1 各グループにはそれぞれのランキングがある。2つのランキングは統合しない。

8.5 フィギュアセッションのスィムウェアは、WORLD AQUATICS ルール（Part 1〔7〕）に従い、黒い水着に白いキャップを着用すること。ゴーグルとノーズクリップの使用は任意とする。小さなスタッドのアクセサリーのみ許可される。競技者は、イベントの開始前に、ぶら下がるアクセサリーはすべて外さなければならない。

## 9. フィギュアパネル

9.1 有資格ジャッジが十分に揃う場合は、ジャッジ5人による1パネル、2パネル、または4パネルで審判にあたる。

9.1.1 1パネルの場合、すべての競技者は4つまたは2つのフィギュア（年齢カテゴリによる）を、フィギュアのリスト順に1つずつ行う。

9.1.2 2パネルの場合、各パネルは1つ、または2つのフィギュアを審判する。

9.1.3 4パネルの場合、各パネルは1つのフィギュアを審判する。

9.2 フィギュアセッションの間、ジャッジは競技者の側面が見える高い所に位置する。

- 9.2.1 すべてのフィギュアおよび審判は、レフリーまたはアシスタントレフリーの合図で開始する。
- 9.2.2 レフリーまたはアシスタントレフリーの合図で、すべてのジャッジは同時に採点を表示する。
- 9.2.3 ジャッジの採点は、レフリーまたは任命された競技役員の承認を経て、スコアボードに表示されるか、またはコンピュータに送られる。

## 10. フィギュアの審判

10.1 採点は0～10点とし、1／10ポイントを使用。

完璧	10
完璧に近い	9.9～9.5
秀でている	9.4～9.0
大変よい	8.9～8.0
よい	7.9～7.0
十分	6.9～6.0
普通	5.9～5.0
不十分	4.9～4.0
弱い	3.9～3.0
大変弱い	2.9～2.0
認めがたい	1.9～0.1
完全な失敗	0

10.2 すべての審判はデザインとコントロールを考慮した完璧の観点から行われる。フィギュア内のトランジションはディフィカルティをもとにした数値的価値（NVT）を有する。

10.3 1人のジャッジが病気のため、あるいは不測の事態のために、いずれかのフィギュアを採点できなかった場合、他のジャッジの点数を平均し、そのジャッジの採点とみなす。この場合、0.1ポイント単位で算出する。

## 11. フィギュアセッションにおけるペナルティ

11.1 競技者が通告されたフィギュアを行わなかったとき、またはそのフィギュアに必要な全ての要素を満たさなかったとき、または解説に従って実施しなかったとき、レフリーまたはアシスタントレフリーはそのフィギュアの結果がゼロ点になることを競技者とジャッジに通知する。

11.2 フィギュア競技において、フィギュアの採点にゼロ点が出た場合、レフリーは2人の WORLD AQUATICS エバリユエーターまたは WORLD AQUATICS ジャッジ（3つの異なる国から構成されることを確認）と共に公式ビデオを最大3回見直すことができる。3回の見直しの後でも明確な判断が下されない場合は、競技者に有利な裁定が下される。

11.3 12歳以下の年齢カテゴリーのフィギュア競技において、競技者が正しいフィギュアを行わなかった場合、競技者はこのフィギュアを再度実施することが許され、1点の減点が適用される。競技者が再び失敗した場合は、ゼロ点が適用される。

## 12. フィギュア結果の算出

12.1 採点の最高点と最低点（各1つ）を除く。3つの採点を



合計し、3で割る。その結果に難易率をかけ、4つ、または2つのフィギュアのそれぞれの点数を算出する。

**12.2** 4つ、または2つのフィギュアの合計を、実施したフィギュアの合計難易率で割り、10をかけ（100点換算）、ペナルティ減点を差し引いて算出する。

### **12.3** フィギュアの結果

**12.3.1** ソロの場合、フィギュア結果は〔12.2〕の通り。

**12.3.2** デュエットの場合、各競技者のフィギュア結果を〔12.2〕に従って算出する。これらを合計し、2で割り、平均値を求める（小数点以下第5位を四捨五入する）。

**12.3.3** チームの場合、チームルーティンを泳いだ各競技者のフィギュア結果を〔12.2〕に従って算出し、これらを合計し、チーム出場人数で割り、平均値を求める（小数点以下第5位を四捨五入する）。

**12.3.4** デュエット予選またはチーム予選後に、競技者が（病気または怪我により）フィギュア競技に出場することができない場合、デュエットについては、リザーブのフィギュア得点をデュエットの合計得点に用いる。チームについて、リザーブ2人のうちフィギュア得点の高い方をそのチームの合計得点に用いる。

## **13.** ルーティンセッション

**13.1** ミックスデュエットは女子1人と男子1人の競技者で構成される。

- 13.2 オープンチームは、4～8人以下の競技者（例外については〔6.2〕を参照）で構成される。チーム人数は、予選と決勝で、またはテクニカルルーティンとフリールーティンで、変更することはできない。競技者の総数に最大2人までの男子競技者を含むことができる。
- 13.3 オープンフリーコンビネーションは4～10人以下の競技者で構成される。競技者の総数に最大2人までの男子競技者を含むことができる。
- 13.4 オープンアクロバティックルーティンは4～8人以下の競技者で構成される。競技者の総数に最大2人までの男子競技者を含むことができる。
- 13.5 オープンフリーコンビネーションとオープンアクロバティックルーティンにおいて、競技者の人数は、予選と決勝で、変更することはできない。
- 13.6 女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチーム、オープンフリーコンビネーション、およびオープンアクロバティックルーティンイベントにおいて、〔6.3.1〕に従い、エントリーした競技者の間で、ルーティンセッション前に交代することができる。
- 13.6.1 もっとも新しいエントリーリストから競技者の氏名を変更する場合、公式に発表されたルーティン出場順1番の開始時刻の少なくとも2時間前までに、レフリーに書面で提出しなければならない。この時刻は公式競技会スケジュールで公表しなけ

ればならない。これ以降の変更は、競技者の急病または事故の場合で、リザーブ要員が競技会スケジュールに遅れることなく出場できる場合のみ許可される。このような状況における最終決定はレフリーが行う。

**13.6.2** リザーブ要員不足のため、〔4.4〕、〔4.5〕、〔6.2〕、〔13.2〕、〔13.3〕または〔13.4〕に定められているオープンチーム、オープンフリーコンビネーション、またはオープンアクロバティックルーティンの必要人数に満たない場合、そのチームは失格とする。

**13.6.3** 〔13.6.1〕に従って、交代や棄権をレフリーに届け出なかった場合、そのルーティンは失格とする。

**13.7** テクニカルルーティン、フリールーティン予選、オープンフリーコンビネーション予選、またはオープンアクロバティックルーティン予選の抽選方法（WCH および OG）。

すべてのルーティンイベントは、ワールドランキングに従ってエントリーされる。抽選は、現行のワールドランキングを有する競技者とワールドランキングを有しない競技者の2つのパートに分けられる。

#### 予選におけるワールドランキングを有しない競技者の抽選方法

ワールドランキングを有しない競技者は、無作為に抽選され、スタート順が決められる。これらのグループは、抽選された順番で最初に競技を行う。

予選におけるワールドランキングを有する競技者の  
抽選方法

ワールドランキングを有する競技者は、ランキングを有しない競技者に続いて抽選に参加し、ランキングの最も高い競技者が最後に、その次に高い競技者が続くという逆の順序で競技を行う。ワールドランキングで同順位の場合は、同順位の競技者同士で別途抽選を行い、本抽選の抽選順を決定する。

*例：世界選手権大会のデュエットテクニカルで30エントリーあった場合：18のランキングを有するデュエットと12のランキングを有しないデュエット。抽選手順：ランキングを有しないデュエットがランダム抽選に基づきスタート順1 - 12の抽選を行う、ランキングを有するデュエットはワールドランキング順に基づき、13 - 30の逆のスタート順とする。*

ランキングは直前のワールドカップまたは世界選手権大会の各種目について、各国連盟の得点を加算して作成される。

**13.7.1** WORLD AQUATICS 公認の電子抽選システムが利用できない場合、抽選は手動で行う。抽選は競技会開始の少なくとも18時間前までに公開で行う。抽選の場所と日時は、その抽選の少なくとも24時間前までに発表する。

**13.7.2** 抽選は、チーム予選、フリーコンビネーション予選、アクロバティックルーティン予選、デュエット予選、ソロ予選の順に行う。テクニカルルーティンとフリールーティンの両方を行う競技会では、そのイ

ベントのテクニカルルーティンの抽選を先に行い、次にフリールーティンの抽選を行う（オープンチームテクニカル、オープンチームフリー予選、オープンフリーコンビネーション予選、オープンアクロバティックルーティン予選、女子デュエットテクニカル、女子デュエットフリー予選、ミックスデュエットテクニカル、ミックスデュエットフリー予選、女子ソロテクニカル、女子ソロフリー予選、男子ソロテクニカル、男子ソロフリー予選）。

**13.7.3** テクニカルルーティン、フリールーティン予選、オープンフリーコンビネーション予選、オープンアクロバティックルーティン予選、またはダイレクト決勝において、出場順1番を引いた国は、残りのすべての予選またはダイレクト決勝のセッションのスタート順1番が免除され、その国は種別毎の最初に抽選する（例：ソロ、デュエット、チーム）。

**13.8** フィギュアとテクニカルルーティンの両方、またはいずれか一方とフリールーティン予選との合計得点、およびオープンフリーコンビネーション／アクロバティックルーティン予選の得点の上位12位が、各決勝に進出する。予選参加数が35を超える場合は、合計得点の上位14位が決勝に進出する。

例外：世界選手権大会（シニア）においては、テクニカルルーティン、フリールーティン、オープンアクロバティックルーティンそれぞれのルーティンの上位12位が、各決勝に進出する。

**13.8.1** 決勝の出場順は、予選の上位12位が逆順で泳ぐ。

例：予選1位が12番目に泳ぎ、予選2位が11番目に泳ぐなど。予選で同点の場合は、同点の競技者同士で別途抽選を行い、本選の出場順を決定する。

**13.9** 医学的見地より必要とされる場合を除き、付属装具、ゴーグル、または附属的な衣類は認められない。イベントで、競技者がこれに従っていないことを、レフリーが確認またはアシスタントレフリーから通知された場合、競技者はこれに従うまで、競技に参加することはできない。

**13.9.1** ノーズクリップやプラグの使用は任意とする。

**13.9.2** 安全上の理由から、小さなスタッドアクセサリのみ許可される。競技者はイベントの開始前に、ぶら下がっているアクセサリやヘッドピースまたは水着からぶら下がっているアイテムを外す必要がある。

**13.9.3** ルーティンの水着は (Part 1〔7〕) と〔13.9〕に従う。イベントで、競技者の水着がこれに従っていないとレフリーが判断した場合、競技者は適切な水着に着替えるまで、競技に参加することはできない。ただし、使用音楽のキャラクターやテーマを表現した水着は認められる。水着は、その種目にふさわしくない、過度な肌の露出があってはならない。アーティスティックスイミングの水着は、品位があり、競技にふさわしいものでなければならない。

## **14. ルーティンの制限時間**

**14.1** テクニカルルーティン、フリールーティン、オープンアクロバティックルーティンの制限時間は、陸上動作10秒を含み、以下の通りとする。

- 14.1.1 女子ソロ／男子ソロ  
           テクニカルルーティン      2分 00 秒  
           フリールーティン          2分 15 秒
- 14.1.2 女子デュエット  
           テクニカルルーティン      2分 20 秒  
           フリールーティン          2分 45 秒
- 14.1.3 ミックスデュエット  
           テクニカルルーティン      2分 20 秒  
           フリールーティン          2分 45 秒
- 14.1.4 オープンチーム  
           テクニカルルーティン      2分 50 秒  
           フリールーティン          3分 30 秒
- 14.1.5 オープンアクロバティックルーティン      3分 00 秒
- 14.1.6 すべてのルーティンの各制限時間に増減5秒を認める。
- 14.1.7 すべてのルーティンイベントにおいて、指定されたスタート地点から静止するまでのウォークオンにかかる時間が、ミックスデュエットテクニカル、ミックスデュエットフリー、オープンチームテクニカル、オープンチームフリー、オープンフリーコンビネーション、オープンアクロバティックルーティンでは30秒、すべての男子ソロと女子ソロおよび女子デュエットイベントでは20秒を超えてはならない。
- 14.1.8 ルーティンイベントにおいて、ルーティンを水中でスタートする場合、競技者は水中で静止した開始姿勢をとるまでの制限時間については以下の通り。ミックスデュエットテクニカル、ミックスデュエットフリー、オープンチームテクニカル、オープンチームフリー、オープンフリーコンビネーション、オー

ブンアクロバティックルーティンでは30秒、すべてのソロおよびデュエットイベントでは20秒を超えてはならない。

**14.1.9** エイジグループの制限時間 - [25.5] 参照。

**14.2** 計時はウォークオンで始まり、音楽の終了までとする。ウォークオンの計時は、最初の競技者がスタート地点を通過したときに始まり、最後の競技者がスタート位置に着いたときまでとする。陸上動作の計時は、伴奏で始まり、最後の競技者がデッキを離れたときまでとする。

**14.3** 音楽は、レフリーまたは任命された競技役員の合図で開始する。この合図の後、競技者は中断することなくルーティンを行わなければならない([18.2]参照)。ルーティンの開始は、陸上または水中のどちらでもよいが、終了は水中でなければならない。

**14.4** 計時員は、陸上動作とウォークオンの全体の時間を計時する。陸上動作、ウォークオンの制限時間を超過した場合、あるいはルーティンの制限時間の許容([14.1]参照)を逸脱した場合、計時員または音響責任者は、レフリーまたはレフリーにより指定、任命された競技役員に通知する。

**14.5** すべての競技者は、組織委員会が競技会要項に明記した品質条件に従って、音楽を提出しなければならない。要求された基準を満たさない場合、主催者は、新しい音楽の提出を要求できる。チームリーダーは、泳ぐ時間ではな



く、音楽の正確な演奏時間を申請用紙に記入し、それは各ルーティンのチームリーダーミーティングで承認される。公式計時は、音楽責任者の電子ランニングタイムにより確認される。音楽責任者は、タイミングルールに従わない音楽があった場合、レフリーに通知する。

- 14.6 音楽を使った公式トレーニングがない場合、主催者は競技者またはチームリーダーに、イベント開始前に競技会場で音楽を聴く機会を提供しなければならない。

## 15. 音楽

- 15.1 音響責任者は、各ルーティンの音楽を保管し、適切に再生できるよう責任を持つ。

- 15.2 WORLD AQUATICS 競技会では、デシベル（サウンドレベル）メーターをサウンドレベルのモニター用に使用し、平均 90 デシベル、または瞬間最高 100 デシベルを超えないように注意する。

- 15.3 チームリーダーは、競技会要項の指示に従って、練習セッション開始の少なくとも 14 日前までに、インターネットを介して音響責任者に音楽を電子的に提出しなければならない。それぞれの提出物には、イベント、競技者氏名、および国名を表記しなければならない。

組織委員会は、競技用プールに WORLD AQUATICS 承認の音響システムを提供し、さらに練習用プールに別の音響システムを用意しなければならない。

## 16. ルーティンパネル

16.1 ジャッジ5人の2パネル（エレメント、アーティスティックインプレッション）を編成する。

テクニカルコントローラーは、3人2組ですべてのルーティンを担当する。

1組はフリーエレメント（ハイブリッドとアクロバティック）の数、実施の順序とあらかじめ申告されたディフィカルティおよびテクニカルリクワイヤドエレメント（テクニカルルーティン）の実施と順序をチェックする。もう1組はシンクロナイゼーションエラー（不一致動作）の数と種類を記録する。

16.1.1 ディフィカルティパネルを監督するディフィカルティコーディネーター1人とディフィカルティテクニカルコントローラー（DTC）1人とディフィカルティアシスタントテクニカルコントローラー（DATC）2人を配置する。

この役割の目的は、すべてのテクニカルリクワイヤドエレメント（テクニカルルーティン）とフリーエレメント（ハイブリッドとアクロバティック）の実施を、リアルタイムですべて識別することである。

また、コーチカードに記載されていることと水中で行われたことが異なる、あるいはテクニカルリクワイヤドエレメント（テクニカルルーティン）に誤りがあるなどの「テクニカルエラー」を確認する役割も担っている。ディフィカルティテクニカルコントローラーは、レフリーとのコミュニケーションを持つ。

16.1.2 シンクロナイゼーションテクニカルコントローラー（STC）3人が、ルーティン演技中に観察したシン

クロナイゼーションエラー（不一致動作）の数を記録する。彼らはプールがよく見えるようにデッキ上に座る。

**16.2** ルーティンセッションの間、オフィシャルはプールの両側の高い所に配置される。

**16.3** それぞれのルーティンが終了したとき、ジャッジは点数を提出する。

**16.4** 1人または2人以上のジャッジが病気または不測の事態により、ルーティンを採点できなかった場合、他のジャッジの採点を平均し、そのジャッジの採点とみなす。この場合、0.25ポイント単位まで算出する。

**16.4.1** セッション中に予測不能の事態が生じて1人または2人以上のジャッジがルーティンを採点できない場合、レフリーはそのセッションと演技を中断できる。問題が解決され、安全を確認した後、レフリーはセッションを再開し、競技者が再び泳ぐことを許可する。

**16.5** レフリーは、スコアボードへの非公式スコアの表示を承認する。ジャッジの点数は、スコアボードに掲示された後、変更することはできない。スコアは、各セッションの終了時にレフリーが署名した時点で初めて正式なものとなる。

**16.6** すべてのルーティンにおいて、レフリーおよび WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションは、プール底の使用を監察する競技役員を任命する。

## 17. ルーティンの審判

17.1 ルーティンの採点は0～10とし、0.25ポイントを使用。

完璧	10
完璧に近い	9.75～9.5
秀でている	9.25～9.0
大変よい	8.75～9.0
よい	7.75～7.0
十分	6.75～6.0
普通	5.75～5.0
不十分	4.75～4.0
弱い	3.75～3.0
大変弱い	2.75～2.0
認めがたい	1.75～0.25
完全な失敗	0

17.2 すべてのルーティンにおいて、各ジャッジは0～10点までの点数を与える（〔17.1〕参照）。

エレメントパネルのジャッジは、各エレメント（フリーおよびテクニカルリクワイヤドエレメント）について、個々に採点する。

アーティスティックインプレッションパネルのジャッジは、コレオグラフィとミュージカルティについて1つの点数、パフォーマンスについて1つの点数、トランジションについて1つの点数、合計3つを採点する。

ディフィカルティテクニカルコントローラーは、提出されたコーチカードにあらかじめ申告されたディフィカルティを確認する。ディフィカルティの数値は本規則の

〔29.6〕および〔29.7 附則6〕に、コーチカードのフォーマットは〔29.8 附則7〕に記載されている。WORLD AQUATICSは、必要に応じて各カテゴリに割り当てられた構成要素を調整する権利を有する。

#### 17.2.1 第1パネル - エレメント

エクスキュージョンでは、高度な専門スキルの実施における優秀さのレベルを考慮する。すべてのルーティンエレメントの完遂度：テクニカルリクワイヤドエレメントとエレメント（ハイブリッドとアクロバティック）

#### 17.2.2 第2パネル - アーティスティックインプレッション

コレオグラフィとミュージカルリティでは、芸術的要素と技術的要素を組み合わせたルーティンを構成する創造的なスキルを考慮する。すべての動き：エレメントとトランジションの多様性、創造性、革新性をデザインし、織り込んでいること。プールカバレッジ。音楽の雰囲気表現すること、音楽の構造の使い方、および動作と音楽との同期。

パフォーマンスでは、競技者が見る人にルーティンを見せる態度（ウォークオンと陸上動作を含む）を考慮する。すなわち、身体的・感情的なパワー、自信、パフォーマンスのトータルコマンドを表現するためのボディランゲージの使用を評価する。

トランジションでは、ルーティンの要素をつなぐ、多様で目的にかなった動き、および推進とストロークの芸術性と熟練度を考慮する。

## 18. ルーティンにおける減点とペナルティおよびその他の事項

18.1 オープンチームテクニカル、オープンチームフリー、オープンアクロバティックルーティンにおいて、メンバーが 8 人に満たない場合は、1 人につき 0.5 点を合計得点から減点する（〔13.2〕 および〔13.4〕 参照）。

18.2 ルーティン終了前に、競技者の 1 人または 2 人以上が、演技を停止したとき、または明らかにプールの壁につかまったりしたときは、そのルーティンは失格とする。レフリーは演技の中断が、競技者以外の理由によるものかどうかを判断する。レフリーは、セッション中にそのルーティンのやり直しを許可できる。

18.3 フリールーティン、テクニカルルーティン、フリーコンビネーション、アクロバティックルーティンにおけるペナルティすべてのフリーエレメント（ハイブリッドとアクロバティック）にはベースマーク（〔29.6〕 および〔29.7 附則 6〕）がある。これはエレメントの 1 つ以上の構成要素が実行されていない場合、またはコーチカードに申告された内容に合致していない場合に適用される、最小の難易率である。ベースマーク算出の申告内容に誤りがあった場合、DTC は再計算を行う。

次の場合は、ルーティン得点から 1 点を減点する。

18.3.1 陸上動作が 10 秒を超えたとき。

18.3.2 ルーティンの指定制限時間の許容（〔14.1〕 と〔25.5〕 参照）を逸脱（不足または超過）したとき。

18.3.3 ウォークオンが制限時間（20/30 秒）を超えたとき。

次の場合は、ルーティン得点から2点を減点する。※18.3.4

**18.3.5** ルーティンの間、競技者が自らを進ませるため、あるいは競技者を補助するために、故意にプール底を使用したとき。ただし、プール底への接触が、競技者を衝撃による負傷から守るためであった場合は、減点しない。

**18.3.6** 競技者が、陸上動作中に自ら演技を中断し、やり直したとき。

**18.4** すべてのルーティンにおいて、それぞれのイベントおよびカテゴリに割り当てられたエレメントが所定の数を超えた場合、エレメント得点から2点を減点する。

**18.5** ミックスデュエットフリーと WORLD AQUATICS ユースオープンチームイベントにおいて、〔29.3 附則3〕の追加必須動作（ミックスデュエットにおける移動を伴う2つの水面連結動作，ユースオープンチームにおける1つのスラスト（T1 - T9）および片脚または両脚での1つの720°下降スピン（R3））を行わなかった場合、アーティスティックインプレッション得点からひとつにつき0.5点を減点する。

**18.6** すべてのルーティンにおいて、シンクロナイゼーションテクニカルコントローラー（STC）が観察したすべてのシンクロナイゼーションエラー（不一致動作）の合計（それぞれ割り当てられた値で計算）は、エレメント得点から差し引かれる。

シンクロナイズーションエラーの種類とペナルティ値：

スモール： 0.1 点

オヴィアス： 0.5 点

メジャー： 3.0 点

スモール、オヴィアス、メジャーのシンクロナイズーションエラー（不一致動作）の解説は、WORLD AQUATICS Manual for Routines に詳述されている。減点は最大で、エレメント得点をゼロ点にすることはできるが、エレメント得点をマイナスにすることはできない。

## 18.7 テクニカルルーティンにおけるペナルティとその他の事項

18.7.1 テクニカルルーティンにおいて、1人または2人以上の競技者があるエレメントのすべてを省略もしくは部分的に省略した場合、またはテクニカルリクワイヤドエレメントにおいて誤った動作を行った場合、ディフィカルティテクニカルコントローラーは、申告された動作が正しくなかったことを記録する。ビデオレビューで確認された場合（3人の中立的立場の者によるレビュー）、この特定のテクニカルリクワイヤドエレメントの難易率としてゼロが割り当てられる。

18.7.2 ディフィカルティテクニカルコントローラー（DTC）は、コーチカードで申告された順番以外で泳いだテクニカルリクワイヤドエレメント 1 - 5 の各要素（〔29.2 附則 2〕の一般要件 4 の各違反）について、難易率をゼロとするようレフリーに通知する。

18.7.3 〔29.2 附則 2〕の一般要件 6 に違反があったときは、それぞれ、エレメント得点から 0.5 点を減点する。



18.7.4 [29.2 附則2] の女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームのルーティン要件6、およびオープンチームの要件7に違反があったときは、それぞれ、エレメント得点から2点を減点する。

## 18.8 オープンフリーコンビネーションにおけるペナルティ

18.8.1 [29.4 附則5] の一般要件2、3、4、5、6に違反したときは、ルーティン得点から2点を減点する。

18.8.2 [29.4 附則5] のテクニカルリクワイヤドエレメント1、2に違反したときは、それぞれのエレメント得点から2点を減点する。

## 18.9 オープンアクロバティックルーティンにおけるペナルティ

18.9.1 [29.5 附則4] の一般要件3に違反したときは、それぞれについて、ルーティン得点から2点を減点する。

18.9.2 所定のアクロバティックが実施されない、あるいは[29.5 附則4] に定めるアクロバティックグループに適合しない場合、エレメント得点から2点を減点する。

## 19. ルーティン結果の算出

### 19.1 すべてのルーティンの計算手順

$$EL1DD * Ex + EL2DD * Ex + \dots + ELnDD * Ex -$$

$$Sy \text{エラーペナルティ} - \text{その他のペナルティ}$$

$$= \text{エレメント得点}$$

$$CH/MU \text{得点} + EP \text{得点} + Tr - \text{その他のペナルティ}$$

$$= \text{アーティスティックインプレッション得点}$$

$$\text{エレメント得点} + \text{アーティスティックインプレッション得点}$$

$$- \text{その他のペナルティ} = \text{ルーティン得点}$$

各エレメントの点数は次のように算出する：各パネルの最高点と最低点（各1）を除く。残りの3つの採点を合計し、3で割り、それに対応する難易率をかける。

アーティスティックインプレッションの各パネルの最高点と最低点(各1)を除く。残りの3つの採点を合計する。

- ・ EL = エレメント（必須または自由）。
- ・ DD = 各エレメントの構成要素の値とフリーエレメントのボーナス+ベースマーク（ハイブリッドディフィカルティ表すべて）；テクニカルリクワイヤドエレメント1-5に割り当てられた難易率
- ・ Ex = エクスキュージョン得点
- ・ n = イベントにおけるエレメントの総数  
（〔29.3 附則3〕を参照）
- ・ CH/MU = コレオグラフィとミュージカルティ
- ・ EP = パフォーマンス
- ・ Tr = トランジション

WORLD AQUATICS は、すべての最終難易率を管理する。ファクタリング（係数）を適用することができる。WORLD AQUATICS は必要に応じて調整する権利を有する。

- 19.2** ルーティンの得点は、エレメント得点とアーティスティックインプレッション得点を合計し、〔18〕に従って、ペナルティ減点を差し引く。

## 20. 最終結果

20.1 フィギュアの最終結果は、実際にフリールーティンを泳いだ競技者のフィギュア結果を用いる。〔12.3.4〕に該当する場合は例外とする。

20.2 最終結果は実施した各セッションの最終得点を合計する。予選と決勝がある場合、決勝の最終結果には決勝のルーティン得点を用いる。

20.2.1 1セッション（オープンアクロバティックルーティン、オープンフリーコンビネーション、フリールーティン、テクニカルルーティン、またはフィギュア）のイベントでは、そのセッションの得点が結果となる。

20.2.2 2セッション（フィギュアとフリールーティン、またはテクニカルルーティンとフリールーティン）のイベントでは、結果は各セッションの合計となる。

20.2.3 3セッション（テクニカルルーティン、フリールーティンまたはオープンアクロバティックルーティン）のイベントでは、結果は各セッションの合計となる。

20.3 女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチーム、オープンフリーコンビネーション、オープンアクロバティックルーティンで同点（小数点第4位まで計算）の場合、以下が適用される。

決勝進出、予選通過、昇格または降格に関し、決定しなければならない場合は、以下の手順を用いる。

全てのルーティン：

- ・エレメント得点の高い方に決定する。
- ・それでも同点の場合は、アーティスティックインプレッションパネルのコレオグラフィとミュージカリティ得点が高い方に決定する。
- ・それでも同点の場合は、エレメントパネルで宣言された検証済み難易度合計の最高値の高い方に決定する。

結果が組み合わされたイベント（テクニカル、フリーおよびオープンアクロバティックルーティン）例：オリンピックでは、次の手順が用いられる。

- ・最終結果のフリールーティン得点の高い方に決定する。
- ・それでも同点の場合は、フリールーティンのエレメント得点により順位を決定する。
- ・それでも同点の場合は、フリールーティンのアーティスティックインプレッションパネルのコレオグラフィとミュージカリティ得点が高い方に決定する。
- ・それでも同点の場合は、テクニカルルーティン結果のエレメント得点の最高得点で決定する。

## 21. 競技役員とその任務

21.1 競技役員は WORLD AQUATICS により推薦される。ジャッジのエバリュエーション、総合的なワールドランキング、バイアス得点、過去 2 シーズンの WORLD AQUATICS イベントへの参加状況が考慮される。ジャッジの選出にあたっては、大陸代表も考慮されるが、最も優れたジャッジが決勝イベントに配置される。これらの

選出は、緊急事態（〔22.3〕および〔22.4〕を参照）を除き、最終的なものとする。

## 21.2 主な競技役員

21.2.1 レフリー 1 人

21.2.2 アシスタントレフリーはフィギュアの各パネルに 1 人おく。

21.2.3 WORLD AQUATICS 競技会およびオリンピックでは、ディフィカルティテクニカルコントローラー (DTC) 1 人および TC アシスタント (DATC) 2 人をおく。

21.2.4 WORLD AQUATICS 競技会およびオリンピックでは、シンクロナイゼーションテクニカルコントローラー (STC) 3 人をおく。

21.2.5 フィギュアのジャッジは、1 パネル 5 人とする。ルーティンでは、ジャッジ 5 人の 2 パネルを使用する。WORLD AQUATICS 競技会およびオリンピックで、ジャッジは WORLD AQUATICS ジャッジリストから、テクニカルコントローラーは WORLD AQUATICS テクニカルコントローラーエキスパートから選出される。

21.2.6 フィギュアでは 1 パネルにつきパネルレフリー 1 人、招集員 1 人、記録員 2～3 人をおく。

21.2.7 ルーティンでは、計時員 3 人をおく

21.2.8 WORLD AQUATICS 公認の音響責任者

21.2.9 WORLD AQUATICS 公認のアナウンサー

21.2.10 WORLD AQUATICS 公認の水中カメラオペレーター

21.2.11 テクニカルコントローラー用 WORLD AQUATICS

## 公認ビデオリプレイシステム

21.2.12 WORLD AQUATICS エバリュエーター (2人)。WORLD AQUATICS により任命される。エバリュエーターは、訓練を受けた WORLD AQUATICS エバリュエーターグループから選出される。

21.2.13 必要と思われる他の競技役員

## 22. レフリー

22.1 レフリーは、WORLD AQUATICS デレゲートまたはコミッションおよびエバリュエーターと協力して活動する。レフリーはグループの決定を執行する。レフリーは出欠を取り、ジャッジにセッションの開催情報（例えば、休憩があるか、棄権があるか等）を提供する。エバリュエーターは、全てのジャッジパネルのディスカッションとジャッジのデブリーフィングを主導する。

レフリーは以下の責任を負う。

- 1) 全セッションの出場順を抽選
- 2) 各セッション前の競技者変更の記録
- 3) 電子スコアリングシステムの確認
- 4) コンピュータ結果の確認
- 5) エバリュエーター用プログラムが提供されていることを確認する。
- 6) コーチカードがテクニカルコントローラーのためにアップロードされていることを確認する。
- 7) ジャッジが各イベントのルーティン DD シートを持っていることを確認する。
- 8) 通告、医療関係者、ミュージックマスター、ライフガード、アシスタントレフリーとのコミュニケーションをとる。

- 9) コーチカードの変更を受け取り、記録員、テクニカルコントローラー、通告、メディア、放送関係者へ確実に配信する。

**22.2** レフリーは、デッキの運営と競技進行の責任を負う。ルールは、WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションとの協力により、レフリーにより執行される。必要に応じてエバリュエーターに相談することができる。レフリーは WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションと協力して、競技会の実施に関連する質問と決定に責任を負う。

**22.3** レフリーはセッションの実施にあたって必要なすべての競技役員が所定の位置についているかを確認する。競技役員が各ルーティンの任務についていることを確認し、各競技者のプログラムシートが提供されていることを確認する。

**22.4** レフリーは WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションと協議の上、欠席者、任務を遂行できない者、非効率のまたは偏向的と判断されたジャッジのためにリザーブを任命することができる。

**22.5** 緊急事態においては、レフリーはリザーブジャッジを任命することができる。

**22.6** レフリーらは、競技者の準備ができたことを確認し、音楽の開始の合図をする。レフリーらは、ルールに違反し

た場合に生じるペナルティを承認する。レフリーおよび WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションは、発表の前に結果を承認する。

- 22.7** レフリーは、WORLD AQUATICS 規則が遵守されていることを確認するために、いかなる場面でも競技に介入することができ、WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションと協力して、進行中のセッションに関連するすべてのプロテスト（抗議）を裁く。
- 22.8** レフリーは、自ら観察した規則違反について、違反者を WORLD AQUATICS デレゲート／コミッションに報告し、競技者の失格を勧告する。
- 22.9** レフリーは、チームリーダーミーティングに出席し、大会のための開催情報が整っていることを確認しなければならない。
- 22.10** レフリーは、チームリーダーミーティングで抽選を行う。抽選は、各ルーティンについてすべてのメディア情報シートが組織委員会に提出された後に開始される。
- 22.11** レフリーは、WORLD AQUATICS がチームリーダーミーティングでコーチグループの、ジャッジミーティングで競技役員グループのチャットグループを設定していることを確認する。



## 23. 他の競技役員

23.1 他の競技役員は、レフリーから指示された任務を遂行する。

## 24. 主催者の任務

24.1 主催国は次の事項に責任を負う。

24.1.1 [27.1-4]に記載されているプールの仕様と関連規則。要求事項の変更は WORLD AQUATICS の承認を得なければならない。

24.1.2 WORLD AQUATICS に承認された適切な音響機器を準備する。

24.1.3 競技用プールに水中スピーカー 4 台、練習用プールに水中スピーカー 4 台を準備する。

24.1.4 ジャッジ用各ルーティンのプログラムシートとテクニカルコントローラー用コーチカードの提供。

24.1.5 エントリーリストとジャッジフォームの準備。

24.1.6 TC、競技役員、コーチおよびメディアへのイベント情報の電子的な提供。

24.1.7 フィギュアセッションのジャッジに採点を表示する手段を提供すること。自動表示装置を使用するときは、装置の故障に備えて、各ジャッジにフラッシュ板を準備する。

24.1.8 すべての WORLD AQUATICS 競技会において、スタート前の練習時間を確保する。

24.1.9 WORLD AQUATICS が承認した採点システムが使用されることを確認する。

24.1.10 WORLD AQUATICS 競技会では、電子得点とディスプレイ／スコアボードが使用されることを確認する。結果表示情報スコアボードは、前のプログラム

(予選またはテクニカルルーティン)の順位、現在のプログラム(決勝またはフリールーティン)の順位、および現在の総合順位を表示しなければならない。

**24.1.11** すべてのセッションのビデオ記録と、プール底の使用を確認するためにすべてのルーティンに必要な水中映像が利用可能であることを確認する。

**24.2** すべてのアーティスティックスイミング競技会の競技会要項には、次の情報を含まなければならない。

- 1) 大会の開催地とプール名
- 2) 大会の開催日と時間
- 3) WORLD AQUATICS 会長、WORLD AQUATICS スタッフ、WORLD AQUATICS デレゲート／コミッション、WORLD AQUATICS ビューローリエゾンの氏名
- 4) 競技種目ごとの参加国リスト
- 5) 競技日程(イベントスケジュール)
- 6) 競技者、競技役員、TCの輸送スケジュールを会場およびホテルロビーに掲示
- 7) イベントに参加する競技役員
- 8) 水深、デッキから水面までの距離、飛び込み台の位置、梯子の位置などを具体的に示したプール図面。プールの断面図が望ましく、フィギュアセッションとルーティンセッションはプール図が望ましい。プールの仕様が〔施設規則10〕にそっていない場合は、平面図と横断面図を含まなければならない。大会案内と共に送付しなければならない。
- 9) 水温

- 10) 競技者用ジェルステーション／競技者用ミラー
- 11) 競技者用ストレッチルーム
- 12) ジャッジ用ロッカー
- 13) 競技用プールを模倣したプラットフォーム付き練習用プール
- 14) すべてのアスリートが同条件でトレーニングできるスケジュール
- 15) 空港への送迎スケジュール
- 16) 現地で必要なビザの取得／ covid 条件の支援
- 17) ライブストリーミングと結果へのリンク情報
- 18) 医療サービス情報
- 19) ガラウオーターショーの企画

### 24.3 その他の義務

- 24.3.1 プールの底面および側面のマーキング
- 24.3.2 プールおよび VIP 席と観客席の位置
- 24.3.3 照明の型式
- 24.3.4 ウォークオンのための指定されたスタート地点を含む、出入口のためのオープンスペース
- 24.3.5 音響装置の型式
- 24.3.6 代替設備
- 24.3.7 イベントスケジュールには、([4]による)どのセッションがプログラム ([5]) に組み入れられるか、また [7.1] と [7.2] による予選および決勝の有無を記載する。
- 24.3.8 ガラウオーターショーが競技の最後に含まれることを確認すること。参加者は、1分00秒以上1分30秒以内の新しいルーティンを行わなければなら

ない。コスチューム、メイクアップ、小道具の照明も歓迎する。ガラショーのプログラムは WORLD AQUATICS に承認されなければならない。

## 25. エイジグループ規則

### 25.1 総則

すべてのエイジグループの競技会には、WORLD AQUATICS ルールを適用する。

### 25.2 年齢区分

25.2.1 すべてのエイジグループの競技者は、競技会開催年の1月1日～12月31日の間、12月31日(23時59分)の年齢で区分される。

25.2.2 アーティスティックスイミングの年齢区分

10) 12歳以下

11) ユース (13歳～15歳)

12) ジュニア (15歳～19歳)

13) シニア 15歳以上

25.2.3 アーティスティックスイミングの男子年齢区分

14) 12歳以下

15) ユース (13歳～16歳)

16) ジュニア (15歳～20歳)

17) シニア 15歳以上

### 25.3 エイジグループフィギュアセッション

25.3.1 12歳以下のカテゴリでは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチー

ムの出場者は、4つのフィギュア、すなわち2つのコンパルソリーフィギュアおよび〔29.1.3〕に記載されているリストから選ばれた1グループ2つのフィギュアを行う。オープンフリーコンビネーションの出場者は、上記の手順で選ばれた4つのフィギュアを行うことができる。

ユースカテゴリでは、女子ソロ、男子ソロ、女子デュエット、ミックスデュエット、オープンチームの出場者は、〔29.1.4〕に記載されているリストから選ばれた4つのフィギュアから2つのフィギュアを組み合わせて実施しなければならない。オープンフリーコンビネーションの出場者は、上記の手順で選ばれた2つのフィギュアを行うことができる。

〔29.1 附則1〕 WORLD AQUATICS フィギュア 2022-2025 から、2つのフィギュアのグループまたはセットが、〔8.3〕に従って、組織委員会により抽選される。

### 25.3.2 フィギュアリスト：

12歳以下のカテゴリのフィギュアグループと、それぞれ2つのフィギュアの合計難易率が同じ2つのフィギュアグループ3セットのユースフィギュアは〔29.1 附則1〕に記載されている。

参加する各国／クラブは、相互の同意により、出場者の能力のレベルに応じて、他のエイジグループから選ぶこともできる。

25.3.3 12歳以下およびユースの出場者について、フィギュアセッションの最終得点は、合計難易率で割り10をかける。([12.2] 参照)。

25.4 12歳以下およびユースの女子デュエット、ミックスデュエットまたはオープンチームイベントにおいて、すべての競技者は同じ年齢区分に出場し、抽選で割り当てられたフィギュアグループを行わなければならない。([8.3] および [8.4] 参照)

25.5 各エイジグループの制限時間は陸上動作10秒を含み以下の通りとする。

25.5.1 12歳以下／ユース

ソロ	2 : 00
女子デュエット／ミックスデュエット	2 : 30
オープンチーム	3 : 00
オープンフリーコンビネーション	3 : 00

25.5.2 ジュニア フリールーティン

ソロ	2 : 15
女子デュエット／ミックスデュエット	2 : 45
オープンチーム	3 : 30
オープンアクロバティックルーティン	3 : 00

25.5.3 ジュニア テクニカルルーティン

ソロ	2 : 00
女子デュエット／ミックスデュエット	2 : 20
オープンチーム	2 : 50

それぞれの制限時間に増減5秒を認める。

**25.6** ユースのオープンチームイベントでは、〔29.3 附則3〕にある6つのフリーハイブリッドのうちいずれか2つの必須動作は、ハイブリッドの一部であっても、ハイブリッドそのものを構成するものであってもよい。どちらの場合も、コーチカードにこれらの動作が明確に記載されていなければならない。この前提のもとでのみエントリーが認められる。

## **26. 水着と身に着けられるもの**

アーティスティックスイミングの男子の水着は、へそを超えず大腿までとする。

## **27. アーティスティックスイミング施設と設備**

## **28. アーティスティックスイミングの医事および安全に関する特定の要件**

医事要件は（Part 1〔9.2〕）に記載されている。ただし、競技毎に独自要件がある。

### **28.1 FoP（Field of Play 競技現場）応急処置エリアの位置**

FoP 応急処置エリアは、開始プラットフォームと退水エリアの近くに配置する。

### **28.2 水難救助とライフガード**

競技中は3人のライフガードを必要とする。緊急時に直ちに対応できるよう、コーチ席の横にライフガード1人を配置する。競技エリア全体をカバーするために、ライフガード2人をプールの異なるサイドに配置する。

## 29. 附則

- 29.1 附則1 WORLD AQUATICS 基本姿勢・基本動作・フィギュア
- 29.2 附則2 テクニカルルーティン
- 29.3 附則3 ルーティン必須エレメント数
- 29.4 附則4 アクロバティックルーティン要件
- 29.5 附則5 フリーコンビネーション要件
- 29.6 ディフィカルティガイド
- 29.7 附則6 アクロバティックカタログ
- 29.8 附則7 コーチカード

国内競技会には（公財）日本水泳連盟の規則・規程が適用される。




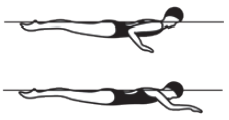
## 29.1 附則1 WORLD AQUATICS 基本姿勢・基本動作・フィギュア


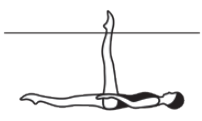
### 29.1.1 基本姿勢 (BP)



すべての基本姿勢において：


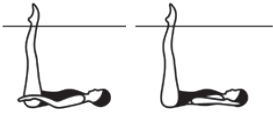
- a) 腕の位置は任意。
- b) つま先と足首を伸ばす。
- c) 両脚、胴体、首は、特に指定がない限り、完全に伸ばす。
- d) 図はあくまで目安。図と解説の間に相違がある場合、英語による解説が優先される。


<b>1 上向き水平姿勢</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>・顔、胸、腿、足先は水面で、身体を伸ばす。</li><li>・頭（特に耳）、腰、足首を水平に並べる。</li></ul>	

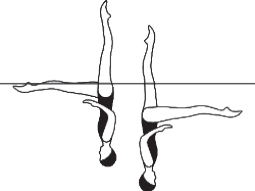
<b>2 下向き水平姿勢</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>・頭、背の上部、臀部、かかと水面で、身体を伸ばす。</li><li>・特に指定がない限り、顔は水中、水上どちらでもよい。</li></ul>	

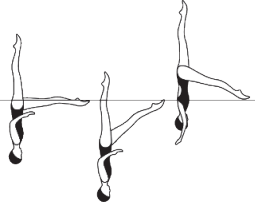
<b>3 バレーレッグ姿勢</b>	
<b>a) 水上</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・身体は上向き水平姿勢。</li><li>・片脚は水面に垂直に伸ばす。</li></ul>	
<b>b) 水中</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・頭、胴体、水平の脚は、水面に平行。</li><li>・片脚は水面に垂直で、水位は膝と足首の間。</li></ul>	



<b>4 フラミンゴ姿勢</b>	
<b>a) 水上</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片脚は水面に垂直に伸ばす。</li> <li>・他の脚は、ふくらはぎの中央が垂直の脚と交差するまで曲げる。</li> <li>・足先、すね、膝は水面で平行を保つ。</li> <li>・顔は水面。</li> </ul>	
<b>b) 水中</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・胴体、頭、曲げた脚のすね、足先は、水面に平行。</li> <li>・胴体と伸ばした脚の角度は 90°。</li> <li>・水位は、伸ばした脚の膝と足首の間。</li> </ul>	



<b>5 バレーレッグダブル姿勢</b>	
<b>a) 水上</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両脚を揃え、水面に垂直に伸ばす。</li> <li>・頭は胴体の線上。</li> <li>・顔は水面。</li> </ul>	
<b>b) 水中</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・胴体と頭は、水面に平行。</li> <li>・胴体と伸ばした両脚の角度は 90°。</li> <li>・水位は、伸ばした両脚の膝と足首の間。</li> </ul>	



<b>6 垂直姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体は、頭を下にして両脚を揃え水面に垂直に伸ばす。</li> <li>・頭に（特に耳）、腰、足首は一直線上。</li> </ul>		


<b>7 クレーン姿勢</b> - この姿勢は現在 World Aquatics のどのフィギュアにも含まれていない。		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体は<b>垂直姿勢</b>のように伸ばす。</li> <li>・片脚は、身体に 90° の角度で前方に伸ばす。</li> </ul>		






<b>8 フィッシュテイル姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体は<b>垂直姿勢</b>のように伸ばす。</li> <li>・片脚は、身体の前方に伸ばす。</li> <li>・腰の高さにかかわらず、前方の脚の足先は水面。</li> </ul>		


<b>9 タック姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・背を丸め、両脚を揃え、身体はできるだけ小さくまとめる。</li> <li>・かかとと臀部に近づける。</li> <li>・頭は膝に近づける。</li> </ul>		



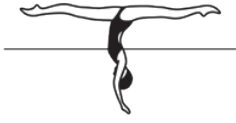
<b>10 フロントパイク姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 体は腰で 90° に曲げる。</li> <li>・ 両脚を揃えて伸ばす。</li> <li>・ 胴体は背をまっすぐに伸ばし、頭は胴体の線上。</li> </ul>		


<b>11 バックパイク姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身体は腰で 45° 以下の鋭角に曲げる。</li> <li>・ 両脚を揃えて伸ばす。</li> <li>・ 胴体は、背をまっすぐに伸ばし、頭は胴体の線上。</li> </ul>		


<b>13 サーフェスアーチ姿勢</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 背の下部を反らせ、腰、肩、顔は垂直線上。</li> <li>・ 両脚は揃えて水面。</li> </ul>		


14 ベントニー姿勢		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 下向き水平姿勢、上向き水平姿勢、垂直姿勢、アーチ姿勢</li> <li>・ 片脚を曲げ、その曲げた脚のつま先は、伸ばした脚の膝、または膝より上の内側につける。</li> </ul>		
<p>a) ベントニー下向き水平姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身体は下向き水平姿勢で、曲げた脚の腿は水面に垂直。特に指定がない限り、顔は水中、水上どちらでもよい。</li> </ul>		
<p>b) ベントニー上向き水平姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身体は上向き水平姿勢で、曲げた脚の腿は水面に垂直。</li> </ul>		
<p>c) ベントニー垂直姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身体は垂直姿勢で、曲げた脚の腿は水面に平行。</li> </ul>		
<p>d) ベントニーサーフェスアーチ姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 背の下部を反らせ、腰、肩、顔は垂直線上。</li> <li>・ 曲げた脚の腿は水面に垂直。</li> </ul>		

15 タブ姿勢		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 両脚を揃えて曲げ、足先とすねは水面に平行。腿は垂直。</li> <li>・ 頭は胴体の線上。</li> <li>・ 顔は水面。</li> </ul>		
		

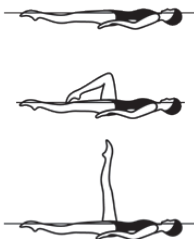
<p><b>16 スプリット姿勢</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・両脚を前後に均等に開く。</li> <li>・両脚は水面に平行。</li> <li>・背の下部を反らせ、腰、肩、頭は垂直線上。</li> <li>・腰の高さにかかわらず、伸ばした両脚の角度は180°（フラットスプリット）。</li> <li>・それぞれの脚の内側が水平ラインに対辺して並ぶ。</li> </ul>	
<p>a) サーフェススプリット姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両脚は水面でドライである（完全に浮かせる）こと。</li> </ul>	
<p>b) エアボーンスプリット姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両脚は水面より上にあること。</li> </ul>	


<p><b>17 ナイト姿勢</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・背の下部を反らせ、腰、肩、頭は垂直線上。</li> <li>・片脚は垂直。</li> <li>・他の脚は後方に伸ばし、足先を水面に保ち、できるだけ水平に近づける。</li> </ul>	

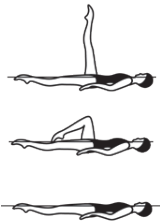
<b>18 ナイトバリエーション姿勢</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・背の下部を反らせ、腰、肩、頭は垂直線上。</li> <li>・片脚は垂直。</li> <li>・他の脚は後方で膝を 90° 以下に曲げる。曲げた脚の腿とすねは水面と平行。</li> </ul>	

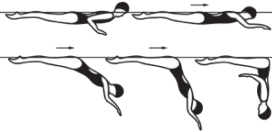
<b>19 サイドフィッシュテイル姿勢</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体は、<b>垂直姿勢</b>のように伸ばす。</li> <li>・片脚は横に伸ばす。</li> <li>・その足先は、腰の高さにかかわらず水面。</li> </ul>	


### 29.1.2 基本動作 (BM)


<b>1 バレーレグを上げる</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・上向き水平姿勢から始め、片脚は常に水面に保つ。</li> <li>・他の脚の足先は、伸ばした脚の内側に沿って引き、ベントニー上向き水平姿勢になる。</li> <li>・腿を動かさずに曲げた脚を伸ばし、バレーレグ姿勢になる。</li> </ul>	

<b>1B ストレートバレーレグを上げる</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・上向き水平姿勢から、片脚をストレートに上げて、バレーレグ姿勢になる。</li> </ul>	

<p><b>2 バレーレッグを下ろす</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バレーレッグ姿勢から、腿を動かさないうでバレーレッグの膝を曲げ、ベントニー上向き水平姿勢になる。</li> <li>・つま先は伸ばした脚の内側に沿って動かし、上向き水平姿勢になる。</li> </ul>	

<p><b>3 フロントパイク姿勢になる</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・顔を水面につけた下向き水平姿勢から、胴体を下方に動かし、フロントパイク姿勢になる。</li> <li>・臀部、脚、足先は水面に沿って、臀部がはじめ頭のあった位置まで移動する。</li> </ul>	

<p><b>4 フロントパイク姿勢から水中バレーレッグダブル姿勢になる</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・フロントパイク姿勢から、この姿勢を保ったまま、臀部、脚、足先を下方に移動させながら身体を前方に回転し、水中バレーレッグダブル姿勢になる。</li> <li>・臀部は、はじめ頭のあった位置まで移動する。</li> </ul>	

<p><b>5 アーチから上向き水平姿勢になる</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サーフェスアーチ姿勢から、足先の方へ動いて上向き水平姿勢になる。</li> <li>・腰、胸、顔の順に浮き上がり、頭は、はじめ腰のあった位置に移動する。</li> </ul>	



## 6 ウォークアウト

- ・これらの動作は、フィギュアの解説で特に指定がない限り、**スプリット姿勢**から始める。
- ・腰の位置を保ったまま、片脚を持ち上げ、水上に弧を描いて他の脚に合わせる。



### a) ウォークアウトフロント

- ・前脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いて他の脚に合わせ、**サーフェスアーチ姿勢**になる。
- ・動作を続けながら、**アーチから上向き水平姿勢で終了する**。



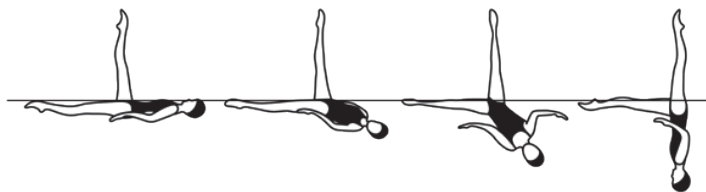
### b) ウォークアウトバック

- ・後ろ脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いて他の脚に合わせ、**フロントパイク姿勢**になる。
- ・動作を続けながら、**下向き水平姿勢**になる。
- ・はじめ腰のあった位置へ、**頭が浮き上がる**。



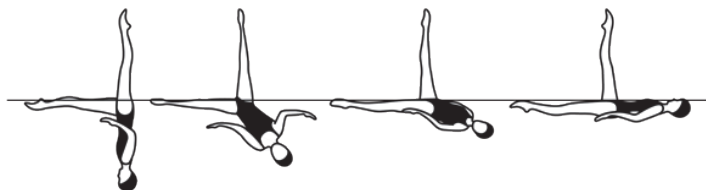
## 7 カタリーナローテーション

- ・バレーレッグ姿勢から、身体の回転を始める。
- ・頭、肩、胴体は、水面で回転を始め、横へ動くことなく下降し、フィッシュテイル姿勢になる。
- ・回転中、垂直の脚は水面に対して90°を保ち、水平の脚の足先は水面に保つ。
- ・特に指定がない限り、カタリーナローテーションはバレーレッグ姿勢から始める。



## 8 カタリーナリバースローテーション

- ・フィッシュテイル姿勢から、腰を回転させながら、横へ動くことなく胴体を浮上させ、バレーレッグ姿勢になる。
- ・回転中、垂直の脚は水面に対して90°を保ち、水平の脚の足先は水面に保つ。

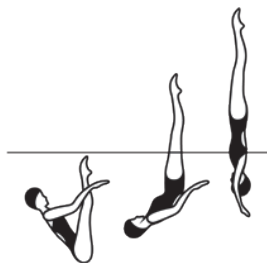


## 9 スラスト

- ・両脚が水面に垂直なバックパイク姿勢から始める。
- ・身体はアンロールし、同時に両脚と腰を素早く上方に突き上げ、**垂直姿勢**になる。最高の高さが望ましい。

### スラストの許容範囲

スラスト動作における、逸脱の許容範囲は、垂直から最大15°までとする。



減点は以下の通り：

	角度の逸脱	減点
スモール逸脱	16 - 30°	0.2 点
ミディアム逸脱	31 - 45°	0.5 点
ラージ逸脱	46° 以上	1.0 点

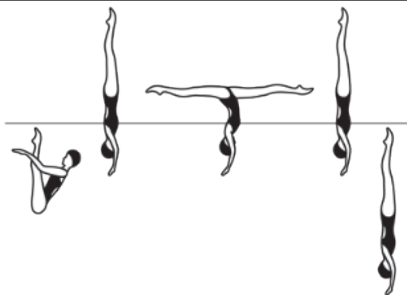
## 10 垂直沈み込み

- ・**垂直姿勢**の縦軸を保ったまま、身体はつま先が沈むまで沈み込む。



## 11 ロケットスプリット

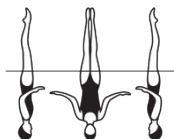
- ・垂直姿勢までスラストを行う。
- ・最高位を保ったまま、両脚を同時に素早く開脚しエアボーンスプリット姿勢になり、続けて両脚を閉じて垂直姿勢になり、続けて垂直沈み込みを行う。
- ・垂直沈み込みはスラストと同じテンポで行う。



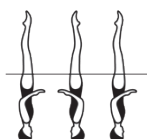
## 12 ツイスト

- ・ツイストは、同じ高さを保ったまま回転する。
- ・身体は縦軸上で回転する。
- ・垂直姿勢で行った場合、特に指定がない限り、ツイストは垂直沈み込みで終了する。

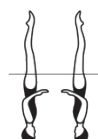
a) 半回ツイスト :  
180°のツイスト



b) 1回ツイスト :  
360°のツイスト



c) トワール :  
180°の素早いツイスト



### ツイストの許容範囲

ツイスト回転（半回ツイスト、1回ツイスト、トワール）の許容範囲は、定められた回転の4分の1過不足までとする。

### 13 スピン

- ・スピンは**垂直姿勢**で回転する。
- ・身体は縦軸上で回転する。
- ・特に指定がない限り、スピンはユニフォームモーションで行う。
- ・**下降スピン**は、垂直の頂点から始まり、足首が水面に達するときに完了する。
- ・特に指定がない限り、**下降スピン**はスピンと同じテンポの**垂直沈み込み**で終了する。

d) 180°スピン：180°回転の**下降スピン**



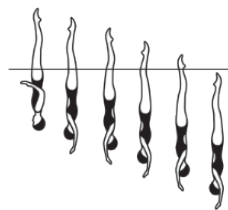
e) 360°スピン：360°回転の**下降スピン**



f) コンティニューアススピン：

720°（2回転）、1080°（3回転）、または1440°（4回転）の素早い**下降スピン**を、足首が水面に達するときに完了し、水面下に沈み込むまで、回転を続ける。

Continuous Spin 720° shown →



g) ツイストスピン：

**半回ツイスト**を行い、間をあげずに**半回ツイスト**と同じ方向に720°（2回転）の**コンティニューアススピン**を行う。



### 13 スピン（前ページより続く）

- ・上昇スピンは、特に指定がない限り、水位が足首の位置から始める。
- ・上昇スピンは、水位が膝と腰の間に達して完了する。
- ・上昇スピンは、**垂直沈み込み**で終了する。

h) スピニアップ 180° :

180° 回転の上昇スピンの



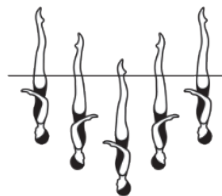
i) スピニアップ 360° :

360° 回転の上昇スピンの



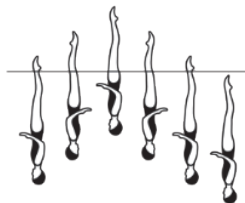
j) コンバインドスピン :

360° 以上の**下降スピン**を行い、間をあげずに、同じ方向に同等の**上昇スピン**を行う。**上昇スピン**は**下降スピン**の開始と同じ高さまで上がる。



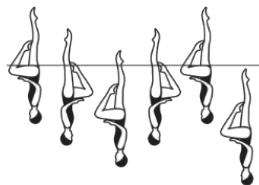
k) リバースコンバインドスピン :

360° 以上の**上昇スピン**を行い、間をあげずに、同じ方向に同等の**下降スピン**を行う。



l) ベントニーコンバインドスピン :

ベントニー**垂直姿勢**で 360° 以上の**下降スピン**を行い、間をあげずに、ベントニー**垂直姿勢**のまま、同じ方向に同等の**上昇スピン**を行う。**上昇スピン**は**下降スピン**の開始と同じ高さまで上がる。



m) リバースベントニーコンバインドスピン：  
ベントニー垂直姿勢で360°以上の上昇スピンを行い、間をあげずに、ベントニー垂直姿勢のまま、同じ方向に同等の下降スピンを行う。

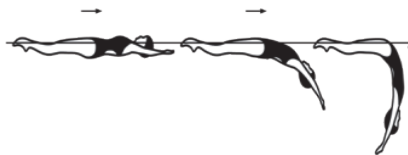


### スピンの許容範囲

- 1- コンティニューアススピンの許容範囲は、定められた回転数の180°過不足までとする。
- 2- その他のスピン（180°スピン、360°スピン、720°スピン、ツイストスピン、スピナップ180°、スピナップ360°）の許容範囲は、定められた回転数の4分の1過不足までとする。

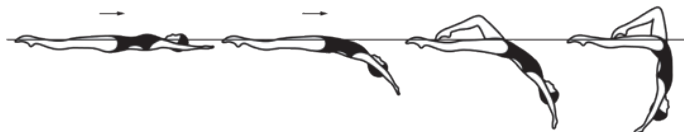
### 14 サーフエスアーチ姿勢になる

- ・ 上向き水平姿勢から、頭を先頭に、頭、腰、足先が水面に沿って移動する。移動しながら頭が水面から離れ、背を反らせ、サーフェスアーチ姿勢になる。
- ・ 腰は、はじめ頭のあった位置まで移動する。



### 15 ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる

- ・上向き水平姿勢から、頭を先頭に、頭、腰、足先が水面に沿って移動する。移動しながら頭が水面から離れ、背を反らせ、ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。
- ・腰は、はじめ頭のあった位置まで移動する。



### 16 アリアーナローテーション

- ・スプリット姿勢から、両脚の位置を水面に保ったまま、腰を180°回転する。



### 17 ヘリコプターローテーション

- ・フィッシュテイル姿勢から、下降回転しながら、水平の脚を垂直の脚へ閉じるよう持ち上げ、垂直姿勢になる。足首が水面に達するときに回転を完了する。

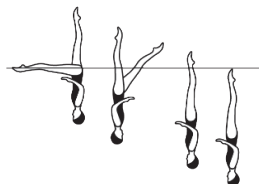
#### a) スピン 180° :

180°の回転の下降スピン。垂直沈み込みで完了する。

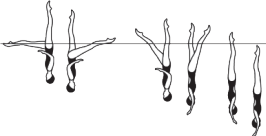
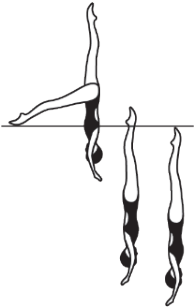



#### b) スピン 360° :

360°の回転の下降スピン。垂直沈み込みで完了する。





<p>c) <b>コンティニューアスピン 720° :</b>  720° (2回転) の素早い<b>下降スピン</b>。足首が水面に達するときに2回転を完了し、水面下に沈み込むまで、回転を続ける。</p>	
<p>d) <b>ラピッドエアボーンスピン 180° :</b>  エアボーンフィッシュテイル姿勢から、180°の素早い<b>下降スピン</b>を行いながら、水平の脚を垂直の脚へ閉じるよう、<b>垂直姿勢</b>まで、素早く持ち上げ、足首が水面に達するときに180°回転を完了し、<b>垂直沈み込み</b>を行う。</p>	

<p><b>18 フェットローテーション</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・フィッシュテイル姿勢から、水平の脚が垂直の脚に向かう方向へ素早く180°回転しながら、水平の脚を曲げ、<b>ベントニー垂直姿勢</b>になる。</li> <li>・曲げた脚を素早く伸ばし、<b>フィッシュテイル姿勢</b>になる。</li> </ul>	

### 29.1.3 12歳以下 フィギュア

グループ/ フィギュア番号	フィギュア名	難易率
コンパルソリー		
106	ストレートバレレグ	1.6
301	バラクダ	1.8
選択グループ		
グループ 1		
359	フロントアリアーナ	2.2
348	タワー	1.9
グループ 2		
363	ウォータードロップ	1.8
401	ソードフィッシュ	2.1
グループ 3		
311	キップ	1.6
227d	スワニータ スピン 180°	1.9

#### 29.1.3.1 コンパルソリー

106 ストレートバレレグ DD-1.6

ストレートバレレグを上げる。バレレグを下ろす。

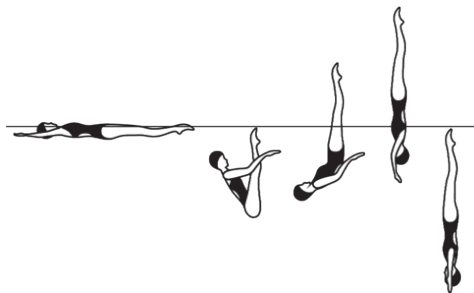






					Total
NVT=		18.5	11.0	10.5	40
PV =		4.63	2.75	2.63	10

301 バラクダ

DD-1.8

上向き水平姿勢から、身体を沈めるのと同時に、両脚を垂直に上げ、つま先が水面直下のバックパイク姿勢になる。スラストを行い、垂直姿勢になる。スラストと同じテンポで垂直沈み込みを行う。



				Total
NVT=	7.0	31.0	13.0	51
PV =	1.37	6.08	2.55	10

29.1.3.2 選択グループ







29.1.3.2.1 グループ 1

359 フロントアリアーナ

DD-2.2

下向き水平姿勢から、フロントパイク姿勢になる。片脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いてスプリット姿勢になる。水面に両脚の位置を保ったまま、アリアーナローテーションを行う。ウォークアウトフロントを行う。

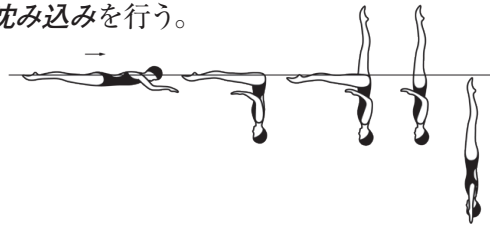





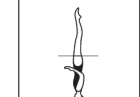
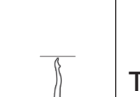
						Total
NVT=	6.0	20.0	17.0	23.0	7.0	73
PV =	0.82	2.74	2.33	3.15	0.96	10

348 タワー

DD-1.9

下向き水平姿勢から、フロントパイク姿勢になる。片脚を持ち上げ、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を上げ垂直姿勢になる。垂直沈み込みを行う。



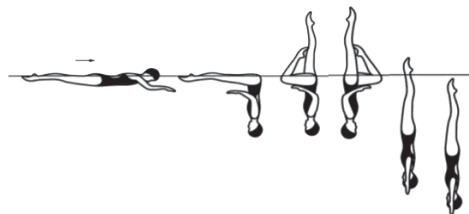
					Total
NVT=	6.0	14.5	20.5	14.0	55
PV =	1.09	2.64	3.73	2.55	10







29.1.3.2.2 グループ2

363 ウォータードロップ

DD-1.8

下向き水平姿勢から、フロントパイク姿勢になる。両脚を同時に持ち上げベントニー垂直姿勢になる。半回ツイストを行う。足首が水面に達するときに垂直姿勢になるように、曲げた脚を伸ばしながら同じ方向に180°スピンのを行う。垂直沈み込みを行う。

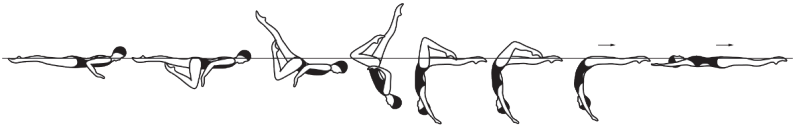







						Total
NVT=	6.0	15.0	15.0	13.0	0	55
PV =	1.22	3.06	3.06	2.65	0	10

#### 401 ソードフィッシュ

DD-2.1

下向き水平姿勢から、ベントニー下向き水平姿勢になる。伸ばした脚を水上に 180°の弧を描くように持ち上げるのと同時にさらに背を反らせ、ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。曲げた脚を伸ばし、サーフェスアーチ姿勢になる。続けてアーチから上向き水平姿勢で終了する。



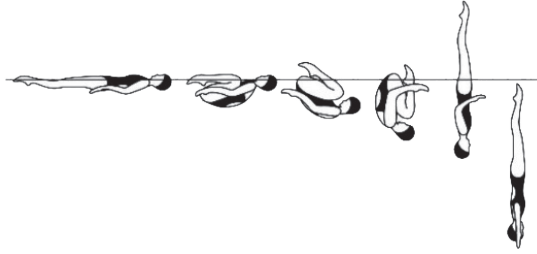
					Total
NVT=	4.0	47.0	11.5	7.0	69.5
PV =	0.58	6.76	1.65	1.01	10

#### 29.1.3.2.3 グループ 3

#### 311 キップ

DD-1.6

上向き水平姿勢から、膝、すね、つま先を水面に沿って引き、タック姿勢になる。続けてさらに小さいタックとなり、すねが水面と垂直になるまで、サマソールバックタックの一部を行う。両脚を伸ばしながら胴体をアンロールし、腰の垂直線と頭とすねを結ぶ垂直線の間で垂直姿勢になる。垂直沈み込みを行う。

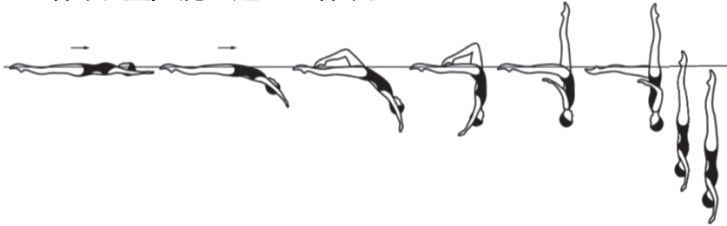


					Total
NVT=	3.0	2.0	23.0	14.0	42
PV =	0.71	0.48	5.48	3.33	10

227d スワニータ スピン 180°

DD-1.9

上向き水平姿勢から、ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。曲げた脚を伸ばし、ナイト姿勢になる。身体を180°回転し、フィッシュテイル姿勢になる。続けて同じ方向に、足首が水面に達するとき垂直姿勢が完了するよう、水平の脚を持ち上げながら、180°スピンをを行う。垂直沈み込みを行う。



						Total
NVT=	17.5	14.0	14.0	12.5	0	58
PV =	3.02	2.41	2.41	2.16	0	10

## 29.1.4 ユース フィギュア / 13-15歳 フィギュア

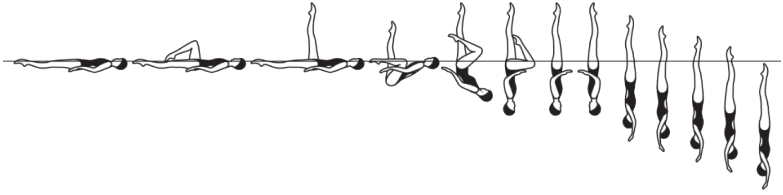
グループ/ フィギュア番号	フィギュア名	難易率
セクションA		
グループ1		
140g	フラミンゴベントニー ツイストスピン	2.9
437	サイクロン オープン 180°	2.6
グループ2		
308h	バラクダ エアボーンズプリット スピンアップ 180°	2.9
407	ソードフィッシュストレートレッグ アリアーナローテーション	2.6
セクションB		
グループ3		
356f	ホイップ コンティニューアススピン 720°	3.0
441	サターン	2.5
グループ4		
352	ヴィーナス	3.0
240i	アルバトロス スピンアップ 360°	2.5
セクションC		
グループ5		
144	リオ ストレートレッグ	3.1
421	ウォークオーバーバック クロージング 360°	2.4
グループ6		
440d	イパネマ スピン 180°	3.1
311j	キップ コンバインドスピン	2.4

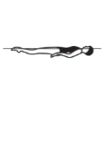



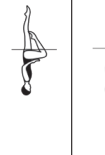
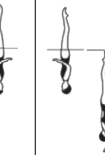
### 29.1.4.1 セクションA

#### 29.1.4.1.1 グループ1

140g フラミンゴベントニー ツイストスピン DD-2.9

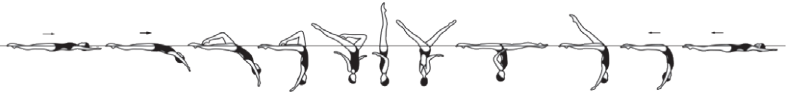
バレレッグを上げる。水平の脚のすねを水面に沿って引き、水上フラミンゴ姿勢になる。バレレッグの脚を垂直に保ったまま、胴体をアンロールすると同時に、曲げた脚を動かし腰を持ち上げ、ベントニー垂直姿勢になる。曲げた脚を伸ばし、垂直姿勢になる。ツイストスピンを行う。


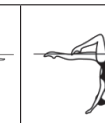
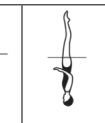

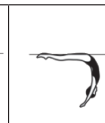


							Total
NVT=	10.5	11.0	7.5	20.0	16.5	48.0	113.5
PV =	0.93	0.97	0.66	1.76	1.45	4.23	10

#### 437 サイクロン オープン 180° DD-2.6

上向き水平姿勢から、ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。トワールを行いながら両脚を同時に上げ、垂直姿勢になる。同じ方向に180°の回転をしながら両脚を均等に開き、スプリット姿勢になる。ウォークアウトフロントを行う。



						Total
NVT=	17.5	29.0	20.0	23.0	7.0	96.5
PV =	1.81	3.01	2.07	2.38	0.73	10

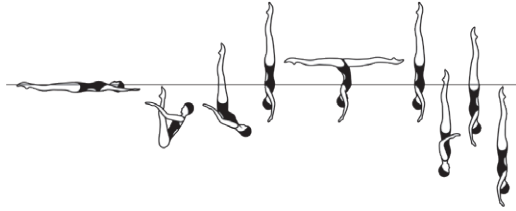
#### 29.1.4.1.2 グループ2

#### 308 バラクダ エアボーンスプリット スピンアップ 180° DD-2.9

上向き水平姿勢から、身体を沈めるのと同時に、両脚を垂直に上げ、つま先が水面直下のバックパイク姿勢になる。残りのすべての動作は素早く行う。ロケットスプリットを行い、足首が水面に達する



まで垂直沈み込みを行う。スピナップ180°を行い、垂直沈み込みを行う。



								Total
NVT=	7.0	31.0	17.0	13.0	13.0	20.0	13.0	114
PV =	0.61	2.72	1.49	1.14	1.14	1.75	1.14	10

#### 407 ソードフィッシュストレートレッグ アリアーナローテーション DD-2.6

下向き水平姿勢から、水上に180°の弧を描くように片脚を持ち上げるのと同時に背を反らせ、スプリット姿勢になる。水面に両脚の位置を保ったまま、アリアーナローテーションを行う。ウォークアウトフロントを行う。



					Total
NVT=	48.0	17.0	23.0	7.0	95
PV =	5.05	1.79	2.42	0.74	10

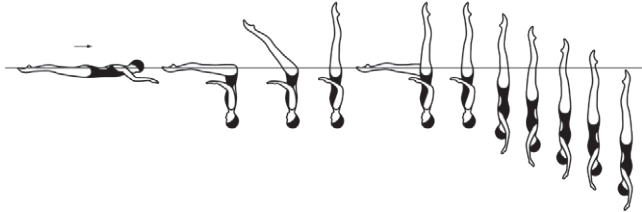
#### 29.1.4.2 セクションB

##### 29.1.4.2.1 グループ3

#### 356f ホイップ コンティニュアススピン720° DD-3.0

下向き水平姿勢から、フロントパイク姿勢になる。両脚を持ち上げ、

垂直姿勢になる。残りのすべての動作は素早く行う。片脚を下ろしてフィッシュテイル姿勢になるやいなや、水平の脚を持ち上げ、垂直姿勢になる。間をあげずに720°のコンティニュアスピンを行う。

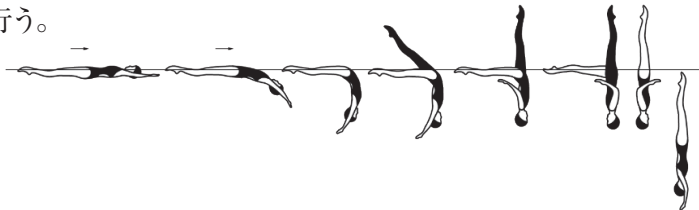


								Total
NVT=	6.0	33.0	22.5	20.5	34.0	0	116	
PV =	0.52	2.84	1.94	1.77	2.93	0	10	

#### 441 サターン

DD 2.5

上向き水平姿勢から、サーフェスアーチ姿勢になる。片脚を持ち上げ、ナイト姿勢になる。身体の垂直線を保ったまま身体を180°回転し、フィッシュテイル姿勢になる。続けて同じ方向に、水平の脚を上げながらトワールを行い、垂直姿勢になる。**垂直沈み込み**を行う。



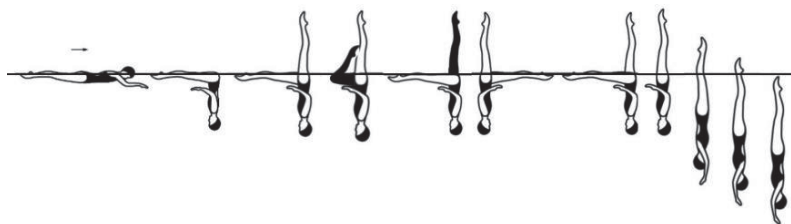
							Total
NVT=	12.0	23.5	14.0	23.5	14.0	87	
PV =	1.38	2.70	1.61	2.70	1.61	10	

### 29.1.4.2.1 グループ 4

#### 352 ヴィーナス

DD-3.0

下向き水平姿勢から、フロントパイク姿勢になる。残りのすべての動作は素早く行う。片脚を上げ、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を曲げ、ベントニー垂直姿勢になる。曲げた脚を垂直に伸ばしながら、垂直の脚はフィッシュテイル姿勢の水平の脚になるように下ろす。フィッシュテイル姿勢で360°の回転を行う。水平の脚を上げ、垂直姿勢になる。360°スピンをを行う。

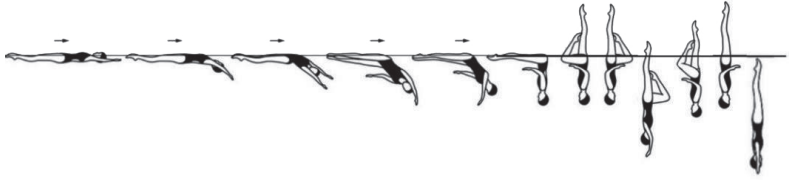


										Total
NVT=	6.0	12.5	12.5	18.5	24.0	20.5	23.0	0	0	117
PV =	0.51	1.07	1.07	1.58	2.05	1.75	1.97	0	0	10

#### 240i アルバトロス スピニアップ 360°

DD-2.5

上向き水平姿勢から、頭を先頭に、頭、腰、足先が水面に沿って移動する。腰、脚、足先は、続けて水面に沿って移動し、身体を回転しながら顔の上まで引き込み、腰が、はじめ頭のあった位置まで移動しながら、フロントパイク姿勢になる。両脚を同時に持ち上げ、ベントニー垂直姿勢になる。半回ツイストを行う。ベントニー垂直姿勢を保ったまま、伸ばした脚の足首が水面に達するまで垂直沈み込みを行い、曲げた脚を伸ばしながら、スピニアップ360°を行い垂直姿勢になる。垂直沈み込みを行う。



								Total
NVT=	15.0	15.0	15.0	10.0	18.5	14.0		87.5
PV =	1.71	1.71	1.71	1.14	2.11	1.60		10

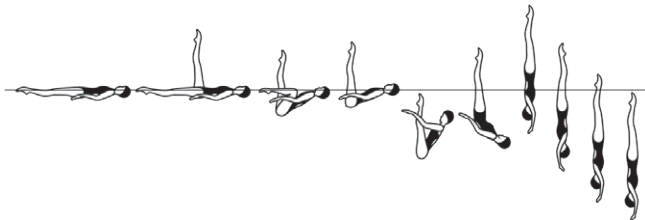
### 29.1.4.3 セクションC

#### 29.1.4.3.1 グループ5

#### 144 リオ ストレートレッグ

DD-3.1

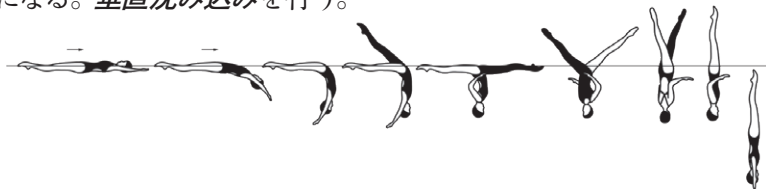
ストレートバレーレッグを上げる。水平の脚の膝、すね、つま先を水面に沿って引き、水上フラミンゴ姿勢になる。曲げた脚を伸ばし、水上バレーレッグダブル姿勢になる。身体を垂直に沈め、つま先が水面直下のバックパイク姿勢になる。スラストを行い、垂直姿勢になる。スラストと同じテンポで360°スピンを行う。





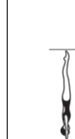


								Total
NVT=	18.5	7.5	13.0	12.0	31.0	39.0	0	121
PV =	1.53	0.62	1.07	0.99	2.56	3.22	0	10

421 ウォークオーバーバック クロージング 360° DD-2.4

上向き水平姿勢から、サーフェスアーチ姿勢になる。片脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いてスプリット姿勢になる。続けて360°の回転をする間に、両脚を均等に持ち上げて閉じ、**垂直姿勢**になる。垂直沈み込みを行う。



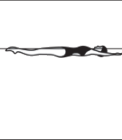





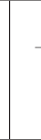
					Total
NVT=	12.0	29.0	27.0	14.0	82
PV =	1.46	3.54	3.29	1.71	10

29.1.4.3.2 グループ6

440d イパネマ スピン 180° DD-3.1

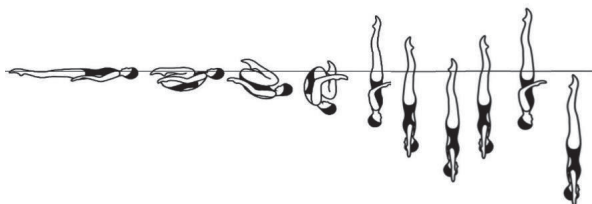
上向き水平姿勢から、ベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。曲げた脚を伸ばしながら、水平の脚を同時に上げ、**垂直姿勢**になる。両脚を下ろし、フロントパイク姿勢になる。両脚を持ち上げながら素早く180°回転し、**垂直姿勢**になる。続けて同じ方向に、素早い**180°スピン**を行う。









							Total
NVT=	17.5	21.0	33.0	33.0	16.0	0	120.5
PV =	1.42	1.70	2.67	2.67	1.54	0	10

311j キップ コンバインドスピン (360°+360°) DD 2.4

上向き水平姿勢から、膝、すね、つま先を水面に沿って引き、タック姿勢になる。続けてさらに小さいタックとなり、すねが水面と垂直になるまで、サマソールバックタックの一部を行う。両脚を伸ばしながら胴体をアンロールし、腰の垂直線と頭とすねを結ぶ垂直線の間で垂直姿勢になる。素早いコンバインドスピン (360°+360°) を行い、続けて素早い垂直沈み込みを行う。



						Total
NVT=	3.0	2.0	23.0	40.0	14.0	82
PV =	0.37	0.24	2.80	4.88	1.71	10

29.2 附則2 テクニカルルーティン

29.2.1 一般要件

オリンピック、オリンピック予選、World Aquatics ワールドカップ、World Aquatics 世界選手権大会 (シニア)・世界ジュニア選手権大会、その他 World Aquatics が指定する競技会では、リクワイヤドエレメントが用いられる。

1. 解説に特に指定されていない場合：

すべてのリクワイヤドエレメントは、World Aquatics AS ジャッジ・コーチ・レフリーマニュアルに記載された要件に従って実施すること。

2. 1人または2人以上の競技者がエレメントの全部または一部を省略した場合、またはエレメントにおいて誤った動作を行った場合、誤った動作または省略された動作に関するペナルティについては2022-2025 World Aquatics ハンドブックを参照すること。
3. リクワイヤドエレメント1-5は、どの順序で実施してもよい。
4. リクワイヤドエレメント1-5-選択された各エレメントの要素およびDD（難易率）、選択した実施順をテクニカルルーティンのコーチカードに申告し、提出すること。このフォームは、競技会／イベント前に提出する。
5. 追加のハイブリッドと、選択した各ハイブリッドのDD（難易率）、および実施順は、テクニカルルーティンのコーチカードに申告し、提出すること。このフォームは、競技会／イベント前に提出する。
6. 陸上動作、入水、ハイブリッドコネクティッドアクション（ミックスデュエット）、アクロバティック動作（チーム）、ペアアクロバティック（デュエットおよびミックスデュエット）、カデンスアクション（チーム）、および円パターン（チーム）を除き、すべてのデュエットまたはチームメンバーが、リクワイヤドエレメント、フリーエレメント、トランジションを同時に、同じ方向を向いて行う。
7. リクワイヤドエレメント1-5の直前と直後（呼吸と呼吸の間）に、追加の動きを加えることができる。これらの動作は、追加のディフィカルティを加えるものではなく、また追加のハイブリッドとみなされることもない。
8. 制限時間 - [14] を参照。

すべてのテクニカルルーティンに推奨される：

評価を明確にするため、リクワイヤドエレメント 1- 5 はエレメント以外の動作を入れることによって、連続して行わないよう強く推奨する。

### 29.2.2 ソロ リクワイヤドエレメント

Element#	Element Name	DD
1A	Thrust Continuous Spin 720° スラスト コンティニューアスピン 720°	2.7
1B	Thrust Spinning 360° スラスト スピン 360°	2.1
2A	Combined Spin 1080° - Continuous Spin 1080° コンバインドスピン 1080° → コンティニューアスピン 1080°	3.0
2B	Combined Spin 720° - Continuous Spin 1080° コンバインドスピン 720° → コンティニューアスピン 1080°	2.7
3	Swordfish Straight Leg - Knight ソードフィッシュストレートレッグ → ナイト	3.2
4A	Fishtail Half Twist - Continuous Spin 720° フィッシュテイル半回ツイスト → コンティニューアスピン 720°	2.9
4B	Fishtail - Continuous Spin 720° フィッシュテイル → コンティニューアスピン 720°	2.6
5A	Rocket Split Bent Knee Joining 360° ロケットスプリット ベントニージョイント 360°	2.4
5B	Rocket Split Bent Knee ロケットスプリット ベントニー	2.1

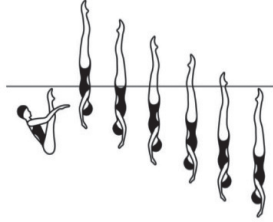





## エレメント 1

### 1A-スラスト コンティニューアスピン 720°

DD-2.7

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、スラスト コンティニューアスピン 720°（2回転）を行う。

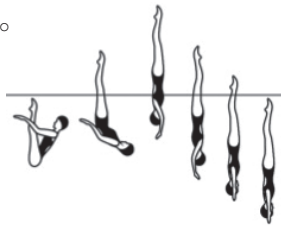






			Total
NVT=	31.0	67.0	98
PV =	3.16	6.84	10

### 1B-スラスト スピン 360°

DD-2.1

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、スラスト スピン 360°（1回転）を行う。

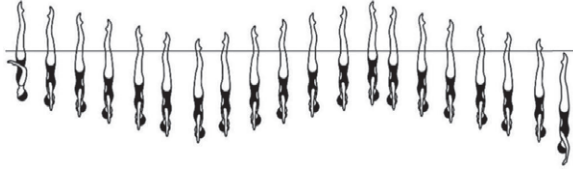


				Total
NVT=	31.0	39.0	0	70
PV =	4.43	5.57	0	10

エレメント 2

2A-コンバインドスピン1080° → コンティンユアススピン1080° DD-3.0

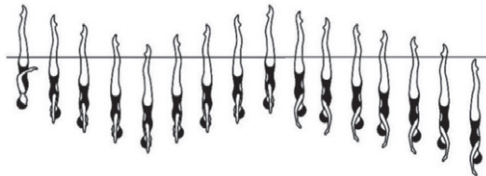
垂直姿勢から、コンバインドスピン 1080° (3回転 + 3回転) を行う。  
 続けて同じ方向に、間をあげずに、コンティンユアススピン 1080°  
 (3回転) を行う。



				Total
NVT=	69.0		49.0	118
PV =	5.85		4.15	10

2B-コンバインドスピン720° → コンティンユアススピン1080° DD-2.7

垂直姿勢から、コンバインドスピン 720° (2回転 + 2回転) を行う。  
 続けて同じ方向に、間をあげずに、コンティンユアススピン 1080°  
 (3回転) を行う。



				Total
NVT=	50.0		49.0	99
PV =	5.05		4.95	10

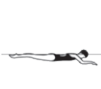

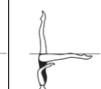

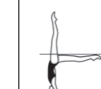

### エレメント 3

#### 3-ソードフィッシュストレートレッグ → ナイト

DD-3.2

下向き水平姿勢から、水上に 180° の弧を描くように片脚を持ち上げるのと同時に背を反らせ、スプリット姿勢になる。前脚を素早く上げながら、腰を 180° 回転し、フィッシュテイル姿勢になる。身体の垂直線を保ったまま、徐々にスピードを増しながら、水平の脚を水面に 180° の弧を描いて回し、ナイト姿勢になり、この姿勢を保ったまま、続けて同じ方向にさらに 180° 回転する。垂直の脚を下ろしサーフェスアーチ姿勢になり、続けてアーチから上向き水平姿勢で終了する。

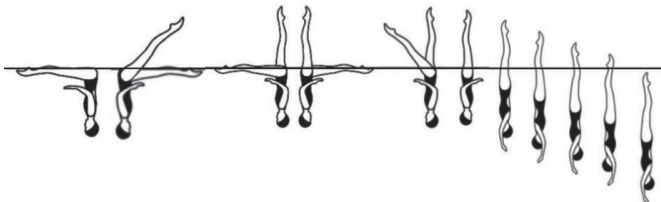




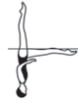


							Total
NVT=	43.0	16.5	21.0	24.0	18.5	7.0	130
PV =	3.31	1.27	1.62	1.85	1.42	0.54	10

### エレメント 4

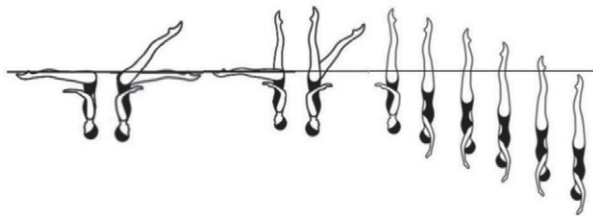
#### 4A-フィッシュテイル半回ツイスト → コンティニユアススピン720° DD-2.9





フロントパイク姿勢から、片脚を持ち上げながら 360° の回転を行い、フィッシュテイル姿勢になる。続けて同じ方向に、フィッシュテイル姿勢で半回ツイストを行う。続けて同じ方向に、水平の脚を持ち上げながら、さらに 360° の回転を行い、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニユアススピン 720° (2 回転) を行う。



					Total
NVT=	32.0	17.0	26.5	34.0	109.5
PV =	2.92	1.55	2.42	3.11	10

4B-フィッシュテイル→コンティニユアススピン720° DD-2.6  
 フロントパイク姿勢から、片脚を持ち上げながら360°の回転を行い、フィッシュテイル姿勢になる。続けて同じ方向に、水平の脚を持ち上げながら、さらに360°の回転を行い、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニユアススピン720°(2回転)を行う。

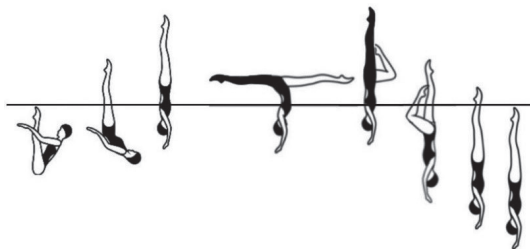








				Total
NVT=	32.0	26.5	34.0	92.5
PV =	3.46	2.86	3.68	10

### エレメント5

5A-ロケットスプリット ベントニージョイント360° DD-2.4  
 両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢になる。後ろ脚を素早く持ち上げながら、前脚を曲げてベントニー垂直姿勢になる。曲げた膝を伸ばし、足首が水面に

達するときに垂直姿勢になるように、素早い360°スピンのを行う。  
スラストと同じテンポで垂直沈み込みを行う。

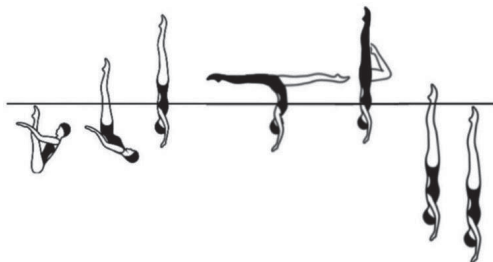








						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	24.0	0	85.0
PV =	3.65	2.00	1.53	2.82	0	10

### 5B-ロケットスプリット ベントニー

DD-2.1

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢になる。後ろ脚を素早く持ち上げながら、前脚を曲げてベントニー垂直姿勢になる。曲げた膝を伸ばし、足首が水面に達するときに垂直姿勢になり、スラストと同じテンポで垂直沈み込みを行う。



						<b>Total</b>
<b>NVT=</b>	31.0	17.0	13.0	9.0	0	70
<b>PV =</b>	4.43	2.43	1.86	1.29	0	10

### Solo Technical Routine Additional Requirements 追加要件

6 - さらに2つのハイブリッドを行わなければならない。これらはルーティンのどこに配置してもよい。

#### 29.2.3 デュエット リクワイヤドエレメント

Element#	Element Name	DD
1A	Walkover Back Closing 360° - Continuous Spin 1080° ウォークオーバーバック クロージング 360° → コンティニュー アススピン 1080°	3.0
1B	Walkover Back Closing 180° - Continuous Spin 720° ウォークオーバーバック クロージング 180° → コンティニュー アススピン 720°	2.5
2A	Rocket Split Alternating Legs - Spinning 180° ロケットスプリット アルタネイト → スピン 180°	2.8
2B	Rocket Split - Spinning 180° ロケットスプリット → スピン 180°	2.4
3A	Flamingo Full Twist Hybrid フラミンゴ 1 回ツイスト ハイブリッド	2.9
3B	Flamingo Half Twist Hybrid フラミンゴ半回ツイスト ハイブリッド	2.6

4A	Fishtail - Knight - Continuous Spin 1080° フィッシュテイル → ナイト → コンティニュアススピン 1080°	3.2
4B	Fishtail - Knight - Continuous Spin 720° フィッシュテイル → ナイト → コンティニュアススピン 720°	2.7
5A	Thrust Bent Knee Twirl Spin 360° スラスト ベントニートワール スピン 360°	2.3
5B	Thrust - Bent Knee Twirl スラスト ベントニートワール	2.1

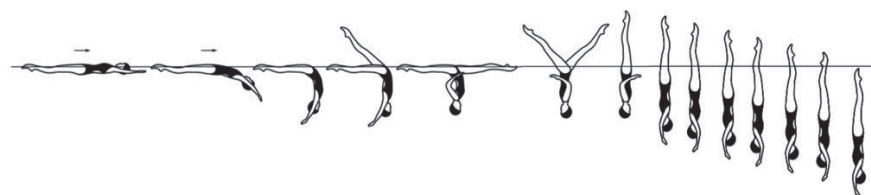
## エレメント 1

1A-ウォークオーバーバック クロージング360°

→ コンティニュアススピン1080°

DD-3.0

上向水平姿勢からサーフェスアーチ姿勢になる。片脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いてスプリット姿勢になる。360°の回転をする間に、両脚を均等に閉じ、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニュアススピン1080°（3回転）を行う。



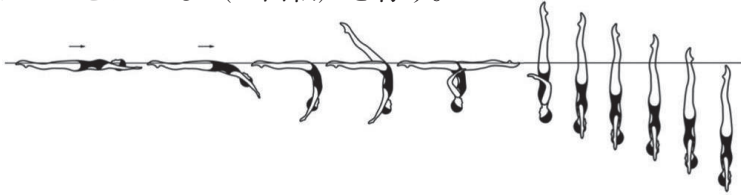
					Total
NVT=	12.0	29.0	27.0	49.0	117
PV =	1.03	2.48	2.31	4.19	10






1B-ウォークオーバーバック クロージング 180°

→ コンティニューアスピン 720°

DD-2.5

上向水平姿勢からサーフェスアーチ姿勢になる。片脚を持ち上げ、水上に180°の弧を描いてスプリット姿勢になる。180°の回転をする間に、両脚を均等に閉じ、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニューアスピン 720°（2回転）を行う。

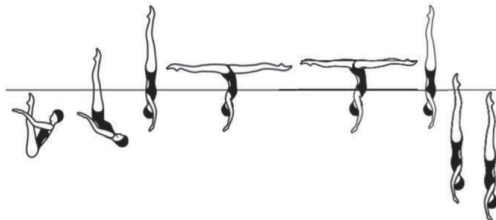


					Total
NVT=	12.0	29.0	17.0	34.0	92
PV =	1.03	3.15	1.85	3.70	10



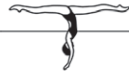
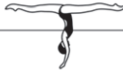



エレメント2

2A-ロケットスプリット アルタネイト → スピン 180° DD-2.8

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢2回アルタネイト（交互開脚）を行う。両脚を素早く閉じ、垂直姿勢になる。素早い180°スピンを行う。



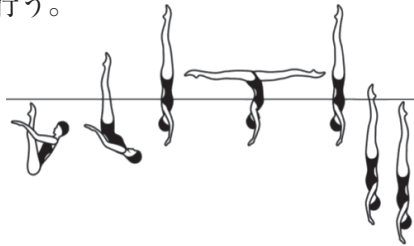




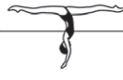



							Total
NVT=	31.0	17.0	22.0	13.0	24.0	0	107
PV =	2.90	1.59	2.06	1.21	2.24	0	10

## 2B-ロケットスプリット → スピン 180°

DD-2.4

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢になる。両脚を素早く閉じ、垂直姿勢になる。素早い180°スピンをを行う。



						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	24.0	0	85
PV =	3.65	2.00	1.53	2.82	0	10

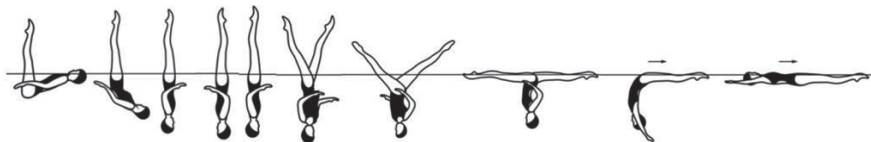
## エレメント3

### 3A-フラミンゴ1回ツイスト ハイブリッド

DD-2.9

水上バレーレッグダブル姿勢から、両脚を垂直に保ったまま、腰を持ち上げ胴体をアンロールし、垂直姿勢になる。1回ツイストを行う。

続けて同じ方向に、間をあげずに、さらに180°の回転をしながら、両脚を均等に開いてスプリット姿勢になる。ウォークアウトフロントを行う。

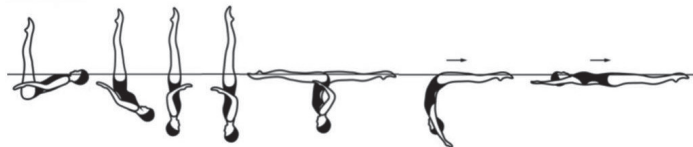


							Total
NVT=	28.0	32.0	20.0	23.0	7.0	110	
PV =	2.55	2.91	1.82	2.09	0.64	10	

### 3B-フラミンゴ半回ツイスト ハイブリッド

DD-2.6

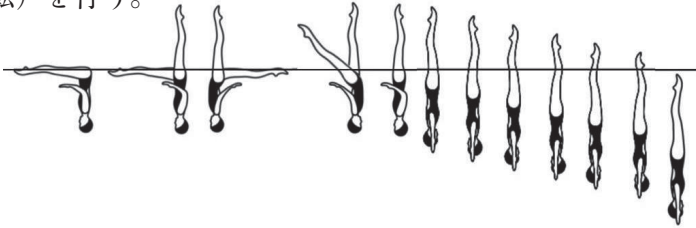
水上バレーレッグダブル姿勢から、両脚を垂直に保ったまま、腰を持ち上げ胴体をアンロールし、垂直姿勢になる。半回ツイストを行う。間をあげずに、両脚を均等に開いてスプリット姿勢になる。ウォークアウトフロントを行う。



							Total
NVT=	28.0	21.0	17.0	23.0	7.0	96	
PV =	2.92	2.19	1.77	2.40	0.73	10	

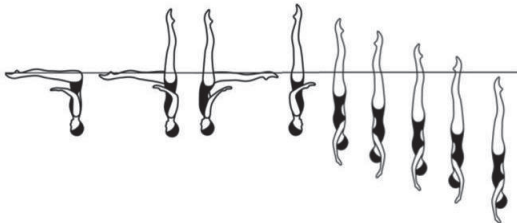
#### エレメント 4



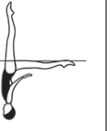
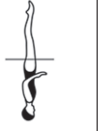

4A-フィッシュテイル → ナイト → コンティニューアスピン1080° DD-3.2  
 フロントパイク姿勢から、片脚を持ち上げ、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を素早く持ち上げ、180°の弧を描いてナイト姿勢になる。水平の脚を持ち上げながら素早い1回ツイストを行い、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニューアスピン1080°（3回転）を行う。



					Total
NVT=	14.5	26.0	36.0	49.0	125.5
PV =	1.16	2.07	2.87	3.90	10

4B-フィッシュテイル → ナイト → コンティニューアスピン720° DD-2.7  
 フロントパイク姿勢から、片脚を持ち上げ、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を素早く持ち上げ、180°の弧を描いてナイト姿勢になる。水平の脚を持ち上げながら素早い半回ツイストを行い、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、コンティニューアスピン720°（2回転）を行う。



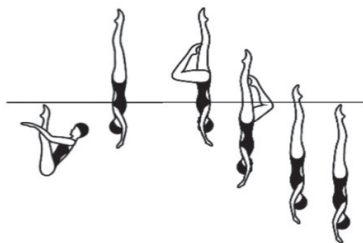
					Total
NVT=	14.5	26.0	28.5	34.0	103
PV =	1.41	2.52	2.77	3.30	10






## エレメント5

### 5A-スラスト ベントニートワール スピン 360°

DD-2.3

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、**垂直姿勢**になるまでスラストを行う。片脚を下ろしながらトワールを行い、ベントニー**垂直姿勢**になる。続けて同じ方向に、間をあげずに、曲げた膝を伸ばして垂直の脚に合わせながら、足首が水面に達するときに**垂直姿勢**が完了するよう、素早い**360°スピン**を行う。スラストと同じテンポで**垂直沈み込み**を行う。

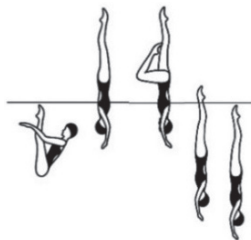







					Total
NVT=	31.0	26.0	24.0	0	81
PV =	3.83	3.21	2.96	0	10

5B-スラスト ベントニートワール

DD-2.1

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるまでスラストを行う。片脚を下ろしながらトワールを行い、ベントニー垂直姿勢になる。間をあげずに、曲げた膝を伸ばして垂直の脚に合わせながら、足首が水面に達するときに垂直姿勢が完了するよう、垂直沈み込みを行う。スラストと同じテンポで垂直沈み込みを行う。



					Total
NVT=	31.0	26.0	9.0	0	66
PV =	4.70	3.94	1.36	0	10

DUET Technical Routine Additional Requirements 追加要件

6 - さらに2つのハイブリッドと1つのペアアクロバティックを行わなければならない。これらはルーティンのどこに配置してもよい。

## 29.2.4 ミックスデュエット リクワイヤドエレメント

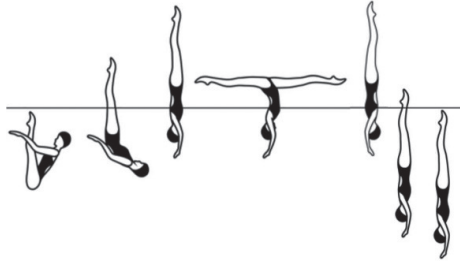
Element#	Element Name	DD
1A	Rocket Split Twirl Spin 180° ロケットスプリット トワール スピン 180°	2.7
1B	Rocket Split Twirl ロケットスプリット トワール	2.5
2A	Front Pike - Vertical 360 ° Rotation - Full Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720° フロントパイク → 垂直 360° 回転 → ベントニーまで1回ツイスト → コンティニューアスピン 720°	2.4
2B	Front Pike - Vertical 180 ° Rotation - 1/2 Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720° フロントパイク → 垂直 180° 回転 → ベントニーまで半回ツイスト → コンティニューアスピン 720°	2.2
3	London Hybrid ロンドンハイブリッド	3.3
4A	Nova Hybrid - Half Twist - Continuous Spin 1080° ノバハイブリッド → 半回ツイスト → コンティニューアスピン 1080°	3.0
4B	Nova Hybrid -Continuous Spin 1080° ノバハイブリッド → コンティニューアスピン 1080°	2.6
5A	Thrust Fishtail Hybrid Bent Knee Spin 180° スラスト フィッシュテイル ハイブリッド ベントニーから垂直スピン 180°	2.4
5B	Thrust Fishtail Helicopter Spinning 180° スラスト フィッシュテイル ヘリコプターズピン 180°	2.1

### エレメント 1

1A-ロケットスプリット トワール スピン 180° DD-2.7

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるま

でスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢になる。両脚を均等に閉じながらトワールを行い、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、素早い180°スピンのを行う。

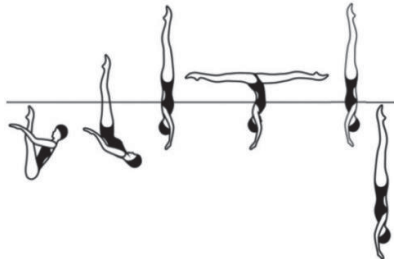







						Total
NVT=	31.0	17.0	30.0	24.0	0	102
PV =	3.04	1.67	2.94	2.35	0	10

### 1B-ロケットスプリット トワール

DD-2.5

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるまでスラストを行う。最高位を保ったまま、両脚を素早く開いてエアボーンスプリット姿勢になる。両脚を均等に閉じながらトワールを行い、垂直姿勢になる。スラストと同じテンポで垂直沈み込みを行う。

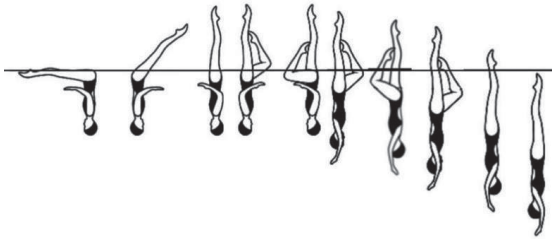







					Total
NVT=	31.0	17.0	30.0	13.0	91
PV =	3.41	1.87	3.30	1.43	10

## エレメント2

2A-フロントパイク → 垂直 360°回転 → ベントニーまで1回ツイスト  
 → コンティニュアススピン 720° DD-2.4

フロントパイク姿勢から 360°回転しながら両脚を持ち上げ、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、片脚を下ろしながら1回ツイストを行い、ベントニー垂直姿勢になる。さらに同じ方向に、曲げた膝を伸ばして垂直の脚に合わせながら足首が水面に達するときに垂直姿勢が完了するよう、コンティニュアススピン 720°（2回転）を行う。水面下に沈み込むまで、回転を続ける。

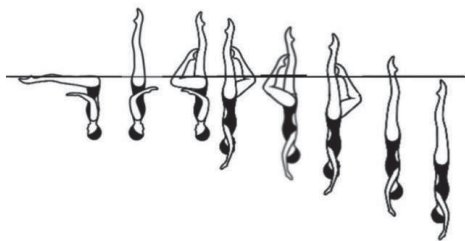







					Total
NVT=	37.0	24.5	24.0	0	85.5
PV =	4.33	2.87	2.81	0	10



2B-フロントパイク → 垂直 180°回転 → ベントニーまで半回ツイスト  
 → コンティニユアススピン 720° DD-2.2

フロントパイク姿勢から 180° 回転しながら両脚を持ち上げ、垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、片脚を下ろしながら半回ツイストを行い、ベントニー垂直姿勢になる。さらに同じ方向に、曲げた膝を伸ばして垂直の脚に合わせながら足首が水面に達するときに垂直姿勢が完了するよう、コンティニユアススピン 720° (2回転) を行う。水面下に沈み込むまで、回転を続ける。



					Total
NVT=	33.0	17.5	24.0	0	
PV =	4.43	2.35	3.22	0	10

### エレメント 3

3-ロンドン ハイブリッド DD-3.3

バレレグを上げる。両脚を引き込み、すねが水面と垂直になるまでサマソールバックタックの一部を行い、タック姿勢になる。両脚を素早く伸ばすと同時に胴体を素早くアンロールし、腰の垂直線と頭とすねを結ぶ垂直線の間、垂直姿勢になる。両脚を均等に下ろし、スプリット姿勢になる。間をあげずに前脚を上げながら、素早く腰を 180° 回転し、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を

素早く持ち上げ、180°の弧を描いてナイト姿勢になる。垂直の脚を下ろし、サーフェスアーチ姿勢になる。続けてアーチから上向き水平姿勢で終了する。



										Total
NVT=	10.5	11.0	6.0	20.0	17.0	16.5	26.0	18.5	7.0	132.5
PV =	0.79	0.83	0.45	1.51	1.28	1.25	1.96	1.40	0.53	10

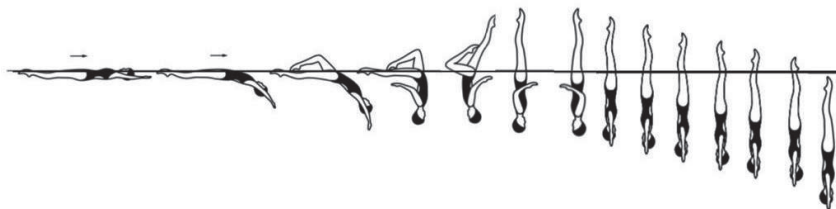
#### エレメント4

4A-ノバ ハイブリッド → 半回ツイスト

→ コンティニュアススピン 1080°

DD-3.0

上向き水平姿勢からベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。両脚を持ち上げながら1回ツイストを行うと同時に垂直姿勢になる。続けて同じ方向に、間をあげずに半回ツイストを行う。さらに同じ方向に、間をあげずにコンティニュアススピン 1080°（3回転）を行う。







							Total
NVT=	17.5	27.5	21.0	49.0			115
PV =	1.52	2.39	1.83	4.26			10

#### 4B-ノバ ハイブリッド → コンティニューアスピン 1080° DD-2.6

上向き水平姿勢からベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。両脚を持ち上げながら1回ツイストを行うと同時に垂直姿勢になる。さらに同じ方向に、間をあげずにコンティニューアスピン 1080° (3回転)を行う。



				Total
NVT=	17.5	27.5	49.0	94
PV =	1.86	2.93	5.21	10







#### エレメント5

#### 5A-スラスト フィッシュテイル ハイブリッド ベントニーから 垂直スピン 180°

DD-2.4

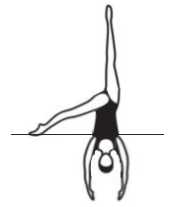
両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行う。高さを保ったまま、片脚を素早く下ろし、下ろした脚の足先が水面に触れた、サイドフィッシュテイル姿勢とフィッシュテイル姿勢の中間のエアボーン姿勢になる。垂直の脚を素早く下ろすと同時に、水平の脚を素早く持ち上げ、ベントニー垂直姿勢になる。曲げた膝を伸ばして垂直の脚に揃えながら、足首が水面に達するときに垂直姿勢が完了するよう、素早い180°スピンを行う。垂直沈み込みを行う。



						Total
NVT=	31.0	18.5	17.0	18.0	0	84.5
PV =	3.67	2.19	2.01	2.13	0	10

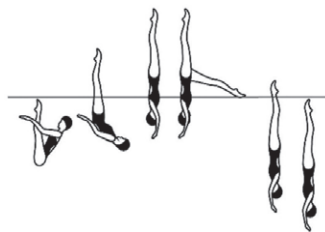
### フィッシュテイルハイブリッドエアボーン姿勢






片脚を素早く下ろした、サイドフィッシュテイル姿勢とフィッシュテイル姿勢の中間のエアボーン姿勢。下ろした脚の足先は水面に触れる。身体は垂直姿勢上に伸ばし、股関節は水平線上になければならない。



### 5B-スラスト フィッシュテイル ヘリコプタースピンの180° DD-2.1

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるまでスラストを行う。高さを保ったまま、片脚を素早く下ろし、エアボーンフィッシュテイル姿勢になる。回転中に水平の脚を持ち上げ、足首が水面に達するときに垂直姿勢が完了するよう、素早いヘリコプターローテーションスピンの180°を行い、垂直姿勢になる。垂直沈み込みを行う。



					Total
NVT=	31.0	18.5	17.5	0	67
PV =	4.63	2.76	2.61	0	10

### Mixed Duet - Technical Routine Additional Requirements 追加要件

6 - さらに2つのハイブリッド（そのうち1つはハイブリッドコネクションを含むこと）と1つのペアアクロバティックを行わなければならない。これらはルーティンのどこに配置してもよい。

#### 29.2.5 チーム リクワイヤドエレメント

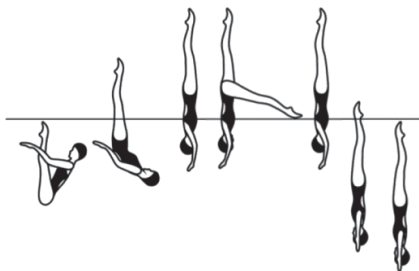
Element#	Element Name	DD
1A	Flying Fish Hybrid Spinning 180° フライングフィッシュ ハイブリッド スピン 180°	2.5
1B	Flying Fish Hybrid フライングフィッシュ ハイブリッド	2.3
2A	Vertical - Full Twist to Bent Knee - Full Twist to Vertical - Open 180° - Walkout 垂直姿勢 → 1回ツイストでベントニーへ → 1回ツイストで垂直姿勢へ → 180°オープン → ウォークアウト	2.6
2B	Vertical - Half Twist to Bent Knee - Half Twist to Vertical - Split - Walkout 垂直姿勢 → 半回ツイストでベントニーへ → 半回ツイストで垂直姿勢へ → スプリット → ウォークアウト	2.3
3A	Two Fouetté Rotations - Vertical - Continuous Spin 720° 2回のカエッテローテーション → 垂直姿勢 → コンティニューアスピン 720°	2.6

3B	Two Fouetté Rotations - Vertical -Spinning 360° 2 回 of フェットーローテーション → 垂直姿勢 → スピン 360°	2.3
4	Butterfly Hybrid バタフライハイブリッド	2.9
5A	Rocket Split Bent Knee Twirl Hybrid ロケットスプリット ベントニートワール ハイブリッド	2.4
5B	Rocket Split Bent Knee Hybrid ロケットスプリット ベントニー ハイブリッド	2.1

## エレメント 1

### 1A-フライングフィッシュ ハイブリッド スピン 180° DD-2.5

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行い、高さを保ったまま、片脚を素早く下ろし、エアボーンフィッシュテイル姿勢になる。間をあげずに、水平の脚を素早く上げて垂直姿勢になる。素早い 180° スピンを行う。

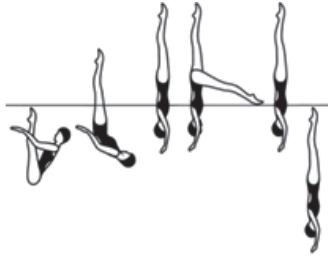


						Total
NVT=	31.0	18.5	14.0	24.0	0	87.5
PV =	3.54	2.11	1.60	2.74	0	10

1B-フライングフィッシュ ハイブリッド

DD-2.3

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢までスラストを行い、高さを保ったまま、片脚を素早く下ろし、エアボーンフィッシュテイル姿勢になる。間をあげずに、水平の脚を素早く上げて垂直姿勢になる。垂直沈み込みを行う。

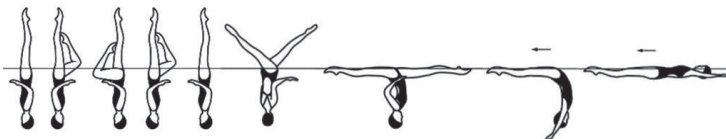








					Total
NVT=	31.0	18.5	14.0	13.0	76.5
PV =	4.05	2.42	1.83	1.70	10

エレメント2

2A-垂直姿勢 → 1回ツイストでベントニーへ → 1回ツイストで垂直姿勢へ → 180°オープン → ウォークアウト DD-2.6

垂直姿勢から開始し、片脚を下ろしながら1回ツイストを行い、ベントニー垂直姿勢になる。同じ方向に、曲げた膝を伸ばして垂直姿勢になりながら、さらに1回ツイストを行う。続けて同じ方向に、両脚を均等に下ろし、スプリット姿勢になりながら半回ツイストを行う。ウォークアウトフロントを行う。









						Total
NVT=	24.5	22.0	20.0	23.0	7.0	96.5
PV =	2.54	2.28	2.07	2.38	0.73	10

2B-垂直姿勢 → 半回ツイストでベントニーへ → 半回ツイストで  
 垂直姿勢へ → スプリット → ウォークアウト DD-2.3

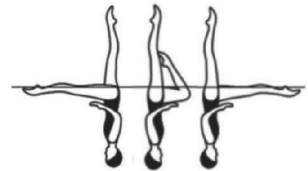
垂直姿勢から開始し、片脚を下ろしながら半回ツイストを行い、ベントニー垂直姿勢になる。同じ方向に、曲げた膝を伸ばして垂直姿勢になりながら、さらに同じ方向に半回ツイストを行う。両脚を均等に下ろし、スプリット姿勢になる。ウォークアウトフロントを行う。



						Total
NVT=	17.5	16.5	17.0	23.0	7.0	81
PV =	2.16	2.04	2.10	2.84	0.86	10

### フエッターローテーション (新基本動作)

フィッシュテイル姿勢から、水平の脚が垂直の脚に向かう方向へ素早く180°回転しながら、水平の脚を曲げ、ベントニー垂直姿勢になる。曲げた脚を素早く伸ばし、フィッシュテイル姿勢になる。





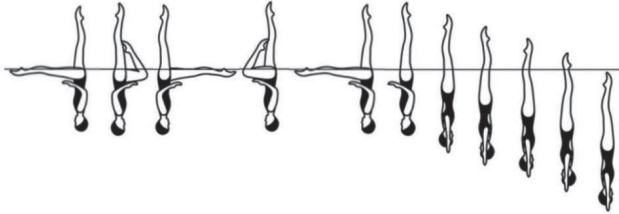
### エレメント3

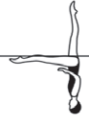




#### 3A- 2回 of フェットローテーション → 垂直姿勢

→ コンティニューアススピン 720°

DD-2.6

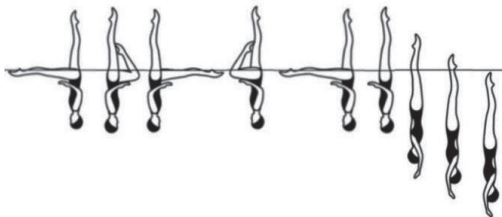
フィッシュテイル姿勢からフェットローテーションを2回 (180° + 180°) 行う。水平の脚を素早く持ち上げ、垂直姿勢になる。同じ方向に、コンティニューアススピン 720° (2回転) を行う。



					Total
NVT=	19.0	19.0	20.5	34.0	
PV =	2.05	2.05	2.22	3.68	10

#### 3B- 2回 of フェットローテーション → 垂直姿勢 → スピン 360° DD-2.3

フィッシュテイル姿勢からフェットローテーションを2回 (180° + 180°) 行う。水平の脚を素早く持ち上げ、垂直姿勢になる。同じ方向に、素早い 360° スピン (1回転) を行う。



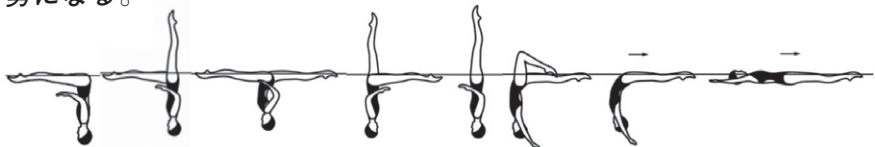
					Total
NVT=	19.0	19.0	20.5	19.0	
PV =	2.45	2.45	2.65	2.45	10

## エレメント 4

### 4-バタフライ ハイブリッド

DD-2.9

バタフライ ハイブリッドは素早く行う。フロントパイク姿勢から片脚を上げ、フィッシュテイル姿勢になる。水平の脚を 180°の弧を描くように素早く持ち上げると同時に、垂直の脚を下ろしてスプリット姿勢になるやいなや、前脚を上げながら腰を 180°回転し、フィッシュテイル姿勢になる。続けて同じ方向に 180°回転しながら水平の脚を上げ、垂直姿勢になる。両脚を同時に下ろしながらベントニーサーフェスアーチ姿勢になる。（注：ベントニーサーフェスアーチ姿勢のベントニーはどちらの脚でもよい）。曲げた膝を伸ばし、サーフェスアーチ姿勢になり、連続した動きでアーチから上向き水平姿勢になる。

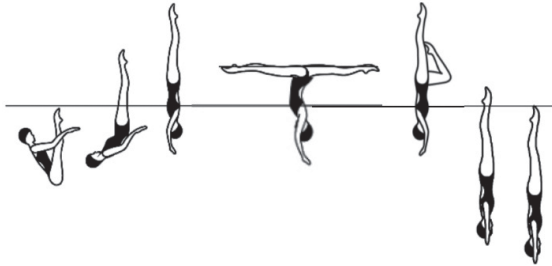


								Total
NVT=	14.5	20.0	16.5	23.5	21.0	11.5	7.0	
PV =	1.27	1.75	1.45	2.06	1.84	1.01	0.61	10

## エレメント5

### 5A-ロケットスプリット ベントニートワール ハイブリッド DD-2.4

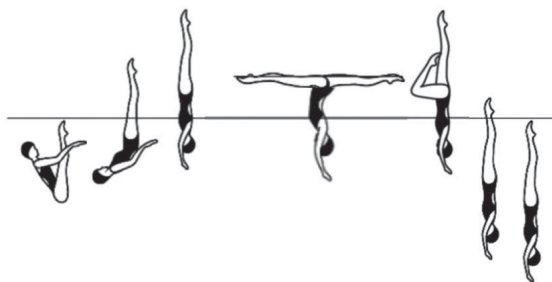
両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるまでスラストを行う。最高位を保ったまま、素早く脚を開いてエアボーンスプリット姿勢になり、続けて素早い180°回転を行いながら前脚を曲げ、エアボンベントニー垂直姿勢になる。曲げた膝を伸ばして垂直の脚に揃えながら、足首が水面に達するときに両脚が揃うよう、素早い垂直沈み込みを行う。



						Total
NVT=	31.0	17.0	25.0	9.0	0	82
PV =	3.78	2.07	3.05	1.10	0	10

### 5B-ロケットスプリット ベントニー ハイブリッド DD-2.1

両脚が水面に垂直な水中バックパイク姿勢から、垂直姿勢になるまでスラストを行う。最高位を保ったまま、素早く脚を開いてエアボーンスプリット姿勢になり、続けて素早く前脚を曲げてエアボンベントニー垂直姿勢になる。曲げた膝を伸ばして垂直の脚に揃えながら、足首が水面に達するときに両脚が揃うよう、素早い垂直沈み込みを行う。



						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	9.0	0	70
PV =	4.43	2.43	1.86	1.29	0	10

### Team Technical Routine Additional Requirements 追加要件

さらに3つのハイブリッド（そのうち1つはカデンスアクションを含むこと）および1つのアクロバティック動作をチームメンバー全員で行わなければならない。これらはルーティンのどこに配置してもよい。アクロバティック動作のDDは2.0を下回らず2.65を超えてはならない（〔29.7 附則6〕参照）。

**カデンスアクション：** チームメンバー全員によって1つずつ順番に行われる同一の動作。複数のカデンスアクションが行われる場合、それらは連続していなければならない。他のオプション要素やクワイヤドエレメントで区切られてはならない。2つ目のカデンスアクションは、最初の

カデンスアクションがチームメンバー全員によって完了する前に開始することができるが、各チームメンバーは各カデンスのアクションを行わなければならない。

**アクロバティック動作：** ジャンプ、スロー、リフト、スタック、プラットフォームなどの総称で、華々しい体操の技やリスクのあるアクションとして行われ、ほとんどの場合、他のスイマーの補助によって達成されるものである。アクロバティック動作の開始と終了は、チームメンバー全員が水中にいる間になされる。

1つのルーティンは最大1つの円パターンを含むことができる。

推進方向は、すべてのスイマーが同じ方向を向いている限り、変化してもよい。

推進動作と進行方向の差異は、水中でのパターン変化、水中での動作、および円を形成するときと終了するときのみ認められる。

## 29.3 附則3 ルーティン必須エレメント数 (Revised 25.10.2022)

シニア / ジュニア	時間 (+/- 5秒)	総 エレメント数	概要
ソロ テクニカル	2:00	7	5つのテクニカルリクワイヤドエレメント、 2つのフリーハイブリッド
ソロ フリー	2:15	7	7つのフリーハイブリッド
デュエット テクニカル	2:20	8	5つのテクニカルリクワイヤドエレメント、 2つのフリーハイブリッド、 1つのペアアクロバティック
デュエット フリー	2:45	9	7つのフリーハイブリッド、 2つのペアアクロバティック
ミックスデュエット テクニカル	2:20	8	5つのテクニカルリクワイヤドエレメント、 2つのフリーハイブリッド (1つは必ずハイブリッド コネクションを含む)、 1つのペアアクロバティック
ミックスデュエット フリー	2:45	9	6つのフリーハイブリッド (1つは必ずハイブリッド コネクションを含む)、 3つのペアアクロバティック (リフト1つ、スローま たはジャンプ1つ、自由選択1つ) さらにミックスデュエット フリーの追加規定動作： 移動を伴う2つのコネクティッドサーフェスマーブメ ント (結合された水面での動作)
チーム テクニカル	2:50	9	5つのテクニカルリクワイヤドエレメント、 3つのフリーハイブリッド (1つは必ずカデンスアク ションを含む)、 1つのリクワイヤドチームアクロバティック *
チーム フリー	3:30	11	7つのフリーハイブリッド、 4つのフリーチームアクロバティック *
アクロバティック	3:00	7	7つのチームアクロバティック* (各グループから 1つ=4+3の自由なグループ選択)+トランジション は自由だが、難易度は得られない+ハイブリッド は自由だが難易度は得られない

ユース (13-15)	時間 (+/- 5秒)	総 エレメント数	概要
ソロ フリー	2:00	6	6つのフリーハイブリッド
デュエット フリー	2:30	7	6つのフリーハイブリッド、 1つのペアアクロバティック
ミックスデュエット フリー	2:30	7	5つのフリーハイブリッド（そのうちの1つはハイブリッドコネクションを含まなければならない）、 2つのペアアクロバティック さらにミックスデュエットフリーの追加規定動作： 移動を伴う2つのコネクティッドサーフェスマーブメント（結合された水面での動作）
チーム フリー	3:00	9	6つのフリーハイブリッド、 3つのチームアクロバティック*（安全制限あり**） さらに6つのフリーハイブリッドのいずれかにおける必須の構成要素。両方とも完全に同時に行われる、 1つのスラスト（T1-T9） 1つの片脚または両脚で行う720°の下降スピンの（R3）
ユース フリー コンビネーション	3:00	9	4つのチームアクロバティック*（安全制限あり**） +フリーストリートランジション+1つのみのソロハイブリッド、 1つのデュエットハイブリッド、 3つのチームハイブリッド（最低4人は必要）

12歳以下	時間 (+/- 5秒)	総 エレメント数	概要
ソロ フリー	2:00	5	5つのフリーハイブリッド
デュエット フリー	2:30	6	5つのフリーハイブリッド、 1つのペアアクロバティック

ミックスデュエット フリー	2:30	6	5つのフリーハイブリッド（そのうち1つはハイブリッドコネクションを含まなければいけない）、 1つのペアアクロバティック さらにミックスデュエットフリーの追加規定動作： 移動を伴う2つのコネクティッドサーフェスマーブメント（結合された水面での動作）
チーム フリー	3:00	9	6つのフリーハイブリッド、 3つのチームアクロバティック* (安全制限あり**) の合計
12歳以下 フリー コンビネーション	3:00	8	3つのチームアクロバティック* (安全制限あり**) +フリーランジション +1つのソロハイブリッド、 1つのデュエットハイブリッド、 3つのチームハイブリッド（最低4人は必要）

附則3の違反（アクロバティックおよびペアアクロバティックにおける安全制限と違反）違反にはベースマークが適用される。

**\*アクロバティック カタログ (P. 2) によるチーム アクロバティックの定義：**“チーム アクロバティックムーブメントは、4人以上のスイマーから始まるエレメントと見なされる（例：ベース スイマー3人 + フィーチャードスイマー1人、またはベース スイマー2人 + フィーチャードスイマー1人を押し上げる サポート スイマー1人）。開始と終了は水中でなければならない。  
他のすべてのアクションはペアアクロバティックまたはペアアシスト動作とみなされる。

**\*\*12歳以下／ユースのアクロバット安全制限：**アクロバティックエレメントは次のものより高いDDを持つことはできない。グループA：2.65、グループB：2.6、グループC：2.45、グループP：2.5。  
World Aquatics アクロバティックカタログ参照。



## 29.4 附則4 アクロバティックルーティン要件

### 29.4.1 一般要件

1. 時間制限は〔14.1〕の通り
2. リクワイヤドエレメント#1はどの順序で実施してもよい。
3. すべてのルーティンと同様に、コーチカードには〔附則3〔29.3〕〕に従って選択された演技順でテクニカルリクワイヤドエレメントを示す必要がある。

### 29.4.2 アクロバティック リクワイヤドテクニカルエレメント

1. 7つのアクロバティック動作：各アクロバティックグループ（A, B, C, P）から1つと3つの自由選択（任意のグループから選択）

アクロバティック動作：ジャンプ、スロー、リフト、スタック、プラットフォームなどの総称で、これは華々しい体操の妙技やリスクな動作として演じられる。そのほとんどは他の競技者の補助を得て達成されるものである。

## 29.5 附則5 フリーコンビネーション要件

### 29.5.1 一般要件

1. 制限時間は〔25.5〕の通り。
2. 開始は陸上でも水中でもその両方でもよい。
3. それに続くすべてのパートは、水中から開始しなければならない。
4. 新しいパートは、その直前のパートにごく近接したところから開始する。
5. すべてのルーティンにおいて、コーチカードにはテク

ニカルリクワイヤドエレメントとフリーエレメントは  
選択された演技順に示さなければいけない。

6. ルーティンはテーマを必ず表現しなければならず、コーチカードで申告しなければならない。

### 29.5.2 リクワイヤドエレメント

1. 少なくとも2つのパートは3名未満、少なくとも2つのパートは全員で構成する。
2. フリーコンビネーションはユースでは4つのアクロバティック動作、12歳以下では3つのアクロバティック動作を入れなければいけない。アクロバティックエレメントは次のものより高いDDは持てない。Group A : 2.65、Group B : 2.6、Group C : 2.45、Group P : 2.5。

World Aquatics アクロバティックカタログ参照。

DD 値は、必要に応じて World Aquatics により調整されることがある。

### 29.6 ディフィカルティガイド

ディフィカルティガイドは競技規則の他に、World Aquatics のウェブサイトに掲載される。

### 29.7 附則6 アクロバティックカタログ

アクロバティックカタログは競技規則の他に、World Aquatics のウェブサイトに掲載される。



### 30. 抗議 (Part 1 [13])

- 1 次の場合、競技に関する抗議ができる。
  - (1) 規則や競技会における規定が、順守されていなかった場合。
  - (2) 発生事象が、競技会の主催者や他の競技者によって引き起こされた場合。
  - (3) レフリーの判断に納得できない場合。ただし、明らかな事実に対する抗議は認められない。(Part 1 [13.1.1])
- 2 抗議は、以下のように抗議書を提出しなければならない。
  - (1) 所属チームの責任者が
  - (2) レフリーに対して
  - (3) 事象発生後 30 分以内に
  - (4) 本連盟規定の書式で
  - (5) 預かり金 5 万円を添えて  
(Part 1 [13.1.2])

※ 事象発生後 30 分以内とは、失格、減点・ペナルティを差し引いて算出した結果を、通告もしくは掲示にて公表後 30 分以内とする
- 3 競技開始前にあらかじめ予見される事項についての抗議は、セッション毎、競技開始前までに提出されなければならない。  
(Part 1 [13.1.2])
- 4 提出された抗議書は、レフリーによって検討される。レフリーは抗議を棄却した場合、理由を説明しなければならない。  
(Part 1 [13.1.3])
- 5 チームの責任者は、レフリーの下した判断に不服がある場合は、上訴審判団に申し立てをすることができる。レフリーの判断に異議がない場合、預かり金は、本連盟（主催団体）に徴収される。  
(Part 1 [13.1.3], Part 1 [13.1.4])
- 6 上訴審判団は、抗議書の内容を踏まえて、レフリーならびにジャッ

ジ、テクニカルコントローラー、その他必要と判断した担当者等から聞き取りをした上で最終的な裁定を行う。上訴審判団が設置されていない大会においては、本連盟もしくは加盟団体に任命された大会総務が裁定をする。競技役員は上訴審判員を兼務することはできない。

- 7 上訴審判団が下した裁定は、最終のものとなる。裁定結果はチーム責任者に対して説明される。抗議が受理された場合は従前のレフリース判断は取り消される。その場合、預かり金は返却される。上訴が棄却された場合、預かり金は本連盟（主催団体）に徴収される。(Part 1〔13.1.3〕)

### 31. その他

- 1 競技者は、本連盟または加盟団体の特別な承認がない限り、本連盟の競技者資格規程により登録された競技者に限られていなければならない。
- 2 すべての競技者・監督・コーチおよび役員は、「競技会において着用または携行することができる水泳用具、用具の商業ロゴマーク等についての取扱規程」に違反する物品を競技場内で着用・携行して宣伝・広告の媒体になってはならない。
  - (1) 公式競技会および公認競技会のシンボルマークや、本連盟が認めたものは、この規則から除外する。
  - (2) この項に違反した者は、本連盟の審査によって登録競技者の資格を失う。
- 3 競技会において使用する施設・設備・機器類は、本連盟プール公認規則、公認プール施設要領に則ったもののうち、最高の機能を有するものを使用するよう努めなければならない。
- 4 競技会主催者は、本連盟の競技会における監視救護体制に則って安全に備え、事故防止に努めなければならない。

## 附則

本規則は2023年（令和5年）4月1日以降開催される競技会に適用される。

第1刷 2023年4月1日発行

第2刷 2023年11月1日改訂

第3版 2024年4月1日改訂

レフリー \_\_\_\_\_ 殿

■抗議申立者

チーム名	
役職	
氏名	

抗議書

大会名		
ソロ・男子ソロ・デュエット・ミックスデュエット・チーム・ アクロバティックルーティン・フリーコンビネーション (該当に○)	出場順	氏名(チーム名)
テクニカルルーティン・フリールーティン・フィギュア (該当に○)		
年齢区分：10-12歳・13-15歳・15-18歳 (該当に○)		
抗議内容		

上記について、アーティスティックスイミング競技規則の規定に基づき、抗議料¥50,000-を添えて、ご検討と取り消しをお願い申し上げます。

受付時間	時 分	レフリー署名	
------	-----	--------	--

レフリー判断	承認 棄却 【棄却理由】

レフリーの判定について  納得しました  納得できないので上訴します

監督(代表者)署名	
-----------	--

上訴審判裁定	承認 棄却 【裁定結果】

裁定日時	月 日 時 分	上訴審判団長署名	
------	---------	----------	--

# ■預かり証

年 月 日

チーム名 \_\_\_\_\_

責任者名 \_\_\_\_\_ 様

¥50,000-

担 当

公益財団法人 日本水泳連盟

〒160-0013

東京都新宿区霞ヶ丘町 4 番 2 号

Japan Sport Olympic Square 8 階

電話番号 03-6812-9061

ただし、抗議料預り金として

※ 預り金は、抗議が受理された場合、本証と引き換えに返金いたします。

裁定結果が報告されるまで大切に保管してください。

※ 抗議が棄却された場合は、抗議料は本連盟により徴収されます。

その際は本証と引き換えに、改めて領収書を発行します。

担当印（サイン）無きは無効

## ※ 参考資料(アーティスティックスイミング)

### 30.抗議 (Part 1 [13])

1 次の場合、競技に関する抗議ができる。

- (1) 規則や競技会における規定が、順守されていなかった場合。
- (2) 発生事象が、競技会の主催者や他の競技者によって引き起こされた場合。
- (3) レフリーの判断に納得できない場合。ただし、明らかな事実に対する抗議は認められない。  
(Part 1 [13.1.1])

2 抗議は、以下のように抗議書を提出しなければならない。

- (1) 所属チームの責任者が
- (2) レフリーに対して
- (3) 事象発生後 30 分以内に
- (4) 本連盟規定の書式で
- (5) 預かり金 5 万円を添えて  
(Part 1 [13.1.2])

※ 事象発生後 30 分以内とは、失格、減点・ペナルティを差し引いて算出した結果を、通告もしくは掲示にて公表後 30 分以内とする

3 競技開始前にあらかじめ予見される事項についての抗議は、セッション毎、競技開始前までに提出されなければならない。(Part 1 [13.1.2])

4 提出された抗議書は、レフリーによって検討される。レフリーは抗議を棄却した場合、理由を説明しなければならない。(Part 1 [13.1.3])

5 チームの責任者は、レフリーの下した判断に不服がある場合は、上訴審判団に申し立てをすることができる。レフリーの判断に異議がない場合、預かり金は、本連盟（主催団体）に徴収される。  
(Part 1 [13.1.3], Part 1 [13.1.4])

6 上訴審判団は、抗議書の内容を踏まえて、レフリーならびにジャッジ、テクニカルコントローラー、その他必要と判断した担当者等から聞き取りをした上で最終的な裁定を行う。上訴審判団が設置されていない大会においては、本連盟もしくは加盟団体に任命された大会総務が裁定をする。競技役員は上訴審判員を兼務することはできない。

7 上訴審判団が下した裁定は、最終のものとなる。裁定結果はチーム責任者に対して説明される。抗議が受理された場合は従前のレフリー判断は取り消される。その場合、預かり金は返却される。上訴が棄却された場合、預かり金は本連盟（主催団体）に徴収される。(Part 1 [13.1.3])



2023年4月1日  
(公財) 日本水泳連盟

## 競技会における監視救護体制について

都道府県大会を含む全ての競技会主催者は、大会の開催にあたり、次の有資格者の常駐・監視員（以下「ライフガードという。」）の配置およびAEDを設置すること。

### 1 競技会における有資格者とは

- (1) 水泳コーチ、水泳教師、水泳指導員資格、日本赤十字社の救急法・水上安全法資格、日本ライフセービング協会のベーシック・サーフライフセーバー、プールライフガード（アドバンス資格・指導員資格を含む）の資格を持ち、事故発生時に救助の指示および救命等に対応できる者。
- (2) この有資格者が競技役員および大会役員等の役職に就くことは差し支えない。
- (3) ライフガードにあたる者が有資格者である場合は、別にこの有資格者を置く必要はない。

### 2 競技会におけるライフガードとは

- (1) 緊急時に対応できる泳力・技術を兼ね備えている者（特に資格は定めない）。
- (2) ライフガードの役務にあたっている間は、他の役職を兼務しないこと（競技役員および補助役員もその間専従であれば従事しても差し支えない）。なお、ライフガードの役職に就く者は、救助法などについて講習会などを定期的に受講し、研鑽を積んでいることが望ましい。

### 3 競技会におけるライフガードの人数

#### (1) メインプール

① 50 mプールは、2名以上。

② 25 mプールは、1名以上。

#### (2) サブプール（練習用プール）

① 1名以上。

② 50 mプールは、2名以上が望ましい。

#### (3) ダイビングプール

① 1名以上

### 4 競技会におけるライフガードの活動

(1) 競技中のメインプール・ダイビングプールでは審判長または進行の指示により活動する。

(2) 練習中のサブプールでは、状況に応じ活動する。

(3) 競技によっては、救命の際など、緊急性が高く、審判長からの指示を待つ猶予がない場合には、救護担当者の判断で対応を開始する。

(4) 審判長、進行、その他競技会役員および救護担当者と迅速に連携するために、トランシーバーなどの通信機器を用いるのが望ましい。

### 5 競技会における救護体制

(1) 医師または看護師を競技開始より終了まで常駐させることが望ましい。

(2) 医師または看護師の有無に係わらず救急体制（競技場の施設担当者への協力依頼・救急車要請の手順の確認・近隣の救急病院等の所在地確認等）を整備しておくこと。

## 6 監視救護体制の公表

競技会における有資格者を監視救護担当とし、氏名あるいは団体名をプログラム等を通じて公表すること。

(補足)

本連盟主催の全国大会では、医師1名を競技開始から終了まで、ライフガードは練習開始から競技後の練習終了までメイン3名・サブ1名・計4名の常駐を基本としている。

## プール公認規則（抜粋）

### 第5章 公認アーティスティックスイミングプール

#### 第1節 通 則

##### 第107条（公認アーティスティックスイミングプールの種類）

公認アーティスティックスイミングプールとは、国内基準アーティスティックスイミングプール（以下、国内アーティスティックスイミングプールという）および国際基準アーティスティックスイミングプール（以下、国際アーティスティックスイミングプールという）をいう。

##### 第108条（許容値）

各条文に、許容誤差が規定されている数値以外、そのほかの寸法の許容最大過長値・過短値は、特に指定あるもの（以下、以上、未満で表記したものを含む）を除き、表示有効数字の最終桁の1/2以下とする。

#### 第2節 国内アーティスティックスイミングプール

##### 第109条（フィギュアー競技エリア）

フィギュアー競技エリアは、第110条に規定されたルーティンエリアと同じエリアおよび水深を使用することができる。

##### 第110条（ルーティン競技エリア）

ルーティン競技に使用されるエリアは、15.00m × 20.00m以上の水域があり、そのうち12.00m × 12.00mは水深3.00m以上なければならない。残りの水域の水深は最低2.50mなければならない。

#### 第111条（水深）

第110条に規定されている通りとする。

なお、水深2.00m以上の場合は、壁際での水深が2.00mで壁から最大1.2mのところ deepest の水深になるように傾斜していればよい。

#### 第112条（水の状態）

水はプールの底が見えるように十分透明でなければならない。

#### 第113条（水温）

水温は27℃以上でなければならない。

#### 第114条（照明）

水面上1mの高さで600ルクス以上でなければならない。

自然（屋外）および人工的な照明はジャッジプラットフォーム（台）およびスターティングプラットフォームにおけるまぶしさを防ぐために制御できるようにしなければならない。

#### 第115条（スターティングプラットフォーム）

スターティングプラットフォームは、最小高さが0.50m以上、できれば0.70mが望ましい。

プラットフォームの表面はすべりにくい素材で覆われている必要があり、速乾性の防水カーペットを推奨する。

#### 第116条（レーンマーキング）

床面にレーンマーキングがない場合、配置図のようにプールの長さに沿って一方向の目立つ線を複数ひかなければならない。（配置図参照）

### 第3節 国際アーティスティックスイミングプール

#### 第117条（ルーティンエリア）

ルーティンエリアは最低30.00m×20.00mとする。

第118条 (水深)

水深はプール全面 3.00m 以上でなければならない。

第119条 (照明)

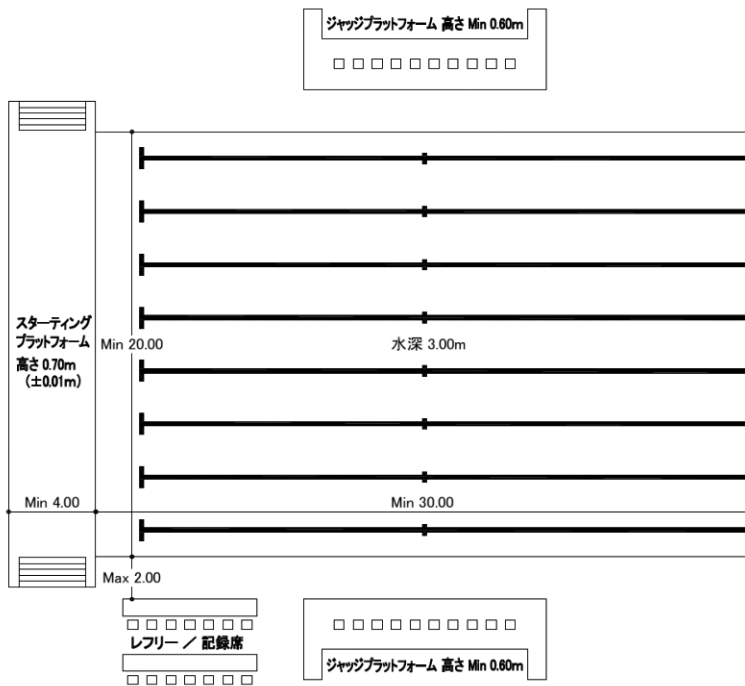
水面上 1 m の高さで 1500 ルクス以上でなければならない。

自然 (屋外) および人工的な照明はジャッジプラットフォーム (台) およびスターティングプラットフォームのまぶしさを防ぐために制御できるようにしなければならない。

第120条 (スターティングプラットフォーム)

スターティングプラットフォームは、高 0.70m で公差  $\pm 1$  cm でなければならない。

プラットフォームの表面はすべりにくい素材で覆われ、速乾性の防水カーペットを推奨する。



配置図

2023 (2023. 4. 1 施行)

## 公認プール施設要領（抜粋）

### 第5章 アーティスティックスイミング競技会用プール 施設要領（国内・国際共通）

#### 1 自動記録機器

最低限、以下の装置を準備する。

- ① 採点記録装置：ジャッジ数と同数（フィギュア6～28, ルーティン10）
- ② テクニカルコントローラー用記録装置：コーチカード実施確認3、シンクロエラー3。
- ③ ジャッジの採点は、レフリーまたは任命された競技役員の承認後にスコアボードへ表示、またはコンピュータに送信される。
- ④ 競技結果記録およびバックアップシステムを有する競技記録装置（コンピュータ）。AQUA承認のプログラムおよびシステムのみが使用できる。
- ⑤ すべての記録情報、スタートリストおよび結果リストを印刷する印刷機器。
- ⑥ 競技結果（AQUA Competition Regulations VII Artistic Swimming Rules 27.3.3）に基づくジャッジ査定システム。AQUA TSSC承認のプログラムおよびシステムのみが使用できる。
- ⑦ 32桁×10行以上のスコアボード（またはAQUA Competition Regulations VII Artistic Swimming Rules 27.3.6に規定されたスコアボード）が付いたスコアボード制御機器。スコアボードはすべての記録情報と経過時間が表示できなければならない。

- ⑧ フィギュアセッションのジャッジに採点を表示する手段を提供し、自動表示装置を使用するときは、装置の故障に備えて、各ジャッジにフラッシュ板を準備する。

## 2 タイミングシステム

ウォークオンと陸上動作の全体時間を計時する2つの独立したタイマーを備えた自動タイミングシステム。タイマー（計時員）はレフリーまたは指名された競技役員の近くでウォークオンと陸上動作を目視できる位置に配置する。

## 3 カメラ監視システム

- ① 全てのセッションのビデオ記録

- ② テクニカルコントローラー用AQUA公認ビデオリプレイシステムカメラ2～4台を規定された位置に設置し、スローモーション再生がすぐ行えるシステム。リアルタイムおよび再生映像を確認できるモニターを3～4台、テクニカルコントローラー席に設置する。

- ③ 水中監視システム

水中動作（底を含む）を監視する水中カメラが必要。スローモーション再生がすぐ行え、モニターで確認できるものとする。

- ④ フィギュア監視システム

カメラを各パネルに設置し、スローモーション再生がすぐ行え、モニターで確認できるものとする。

## 4 音響装置と音の基準

最低限、以下のとおり適切な装置を用意する。

- ① 音楽再生装置

- ② 場内放送および式典用の高品質マイクとマイクスタンド

- ③ プールの競技エリアおよびスタートステージにハッキリと均一に聞こえる大きさ、数量および適切に配置される高品



質スピーカー（サウンドレベルメータをサウンドレベルのモニターとし、平均 90 デシベル、または瞬間最高 100 デシベルを超えないものとする）

④ 水中スピーカー

競技用プールに 4 台、練習用プールに 4 台用意する。

⑤ 場内放送システム

観客席をカバーでき、反響および競技エリアに音のズレを最小限に抑えるシステムとする。

⑥ 音楽の正確な演奏時間を計測できる電子ランニングタイマー

⑦ 競技役員と音響デスク間の連絡システム

⑧ 水上と水中の両方で音楽と音量を監視するための連続モニター装置

5 電源と安全備品

① 1～4 を安全に稼働させるための電源、配線、機器を保護するヒューズシステム

② 電気コードやスピーカーのコードを踏んだり、つまずいたりすることによって起こりうる怪我や機器の損傷を最小限に抑えるために必要な安全素材

6 ジャッジ台

ジャッジ台はプール両側に配置し、机と椅子を備え、高さは最低 0.6m とすること。ジャッジ台は、プールの端から 2m 以内とする。

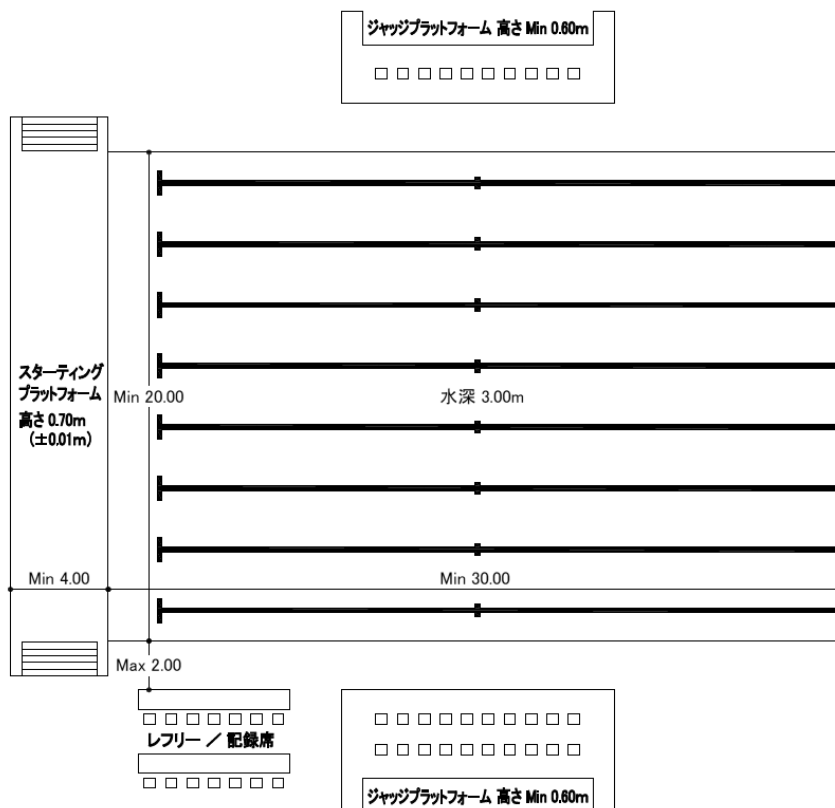
7 練習用ウォームアッププール

練習用ウォームアッププールは、最低限 25m × 25m、または 30m × 20m とし、水深は 3m でなければならない。4 で規定された要件を満たす音響再生システムを利用できなければならない。

8 ドライランド

マットを備えたドライランドトレーニングストレッチエリアを

選手のために用意しなければならない。



アーティスティックスイミング図

## 2023 (2023. 4. 1 施行)

なお、最新のプール公認規則・公認プール施設要領については、  
(公財)日本水泳連盟のホームページ (<http://www.swim.or.jp/>)  
を確認すること。

## 競技会の参加にあたって

### 1 競技者登録について

競技会に出場する競技者およびチームは、すべて（公財）日本水泳連盟（以下「本連盟」という）の競技者登録・団体登録を完了したものに限る。ただし、登録を抹消された者は、すべての公式競技会および公認競技会には出場できない。

### 2 競技会の申込締切日について

競技会要項により、競技会によっては加盟団体を通じて申し込みを行わなければならないことがある。その際の申込締切日は、加盟団体からの申込締切日であって各チームまたは個人の申込締切日ではないので、特に各都道府県内の予選会等終了後の申込手続きについては十分な注意を要する。

### 3 棄権者について

出場申込をした競技者またはチームが棄権する場合は、A S 競技については予選を含む全競技に対し、棄権料を所属加盟団体およびチームと連帯して支払う義務を負う。ただし、棄権の理由が競技会の期間内にアリーナ内でこうむった負傷による場合はこれを免除する。

【棄権料】 A S 競技は、1 名 1 種目 3,000 円

納金は、大会当日所定の場所へ納めなければならない。

ただし各大会において別に定めのあるものについては、この限りではない。

※棄権の届出はできるだけ速やかに申し出ること。やむなく棄権する場合は、大会規定による。

#### 4 不行跡行為等の制裁について

故意に競技の進行を妨げたり、競技会の品位を著しく傷つける行為等に対しては、行為者および所属チームを含め制裁を科すことがある。

#### 5 着用する水着について

競泳競技の公式・公認競技会において着用する水着は、本連盟の定めに従ったものでなければならない。また、水着あるいは身体へのテーピングは禁止とする。

#### 6 商標の規制について

公式・公認競技会で、すべての競技者・監督・コーチおよび役員（以下「競技者等」という）が、競技会の競技場内につけることのできるロゴ・マーク、メーカーのロゴ・マークについては、以下の通り行う。（違反があった場合は、その大会の出場を停止させることもある）

- ①水着には、競技会の競技場内では、大きさ 30cm<sup>2</sup>以内であればメーカーのロゴ・マークをつけることができる。
- ②ウェアには競技会の競技場内では、大きさ 40cm<sup>2</sup>以内であればメーカーのロゴ・マークをつけることができる。
- ③その他の持ち物には、競技会の競技場内では、大きさ 20cm<sup>2</sup>以内であればメーカーのロゴ・マークをつけることができる。
- ④メーカーのマークは前項の大きさ以内であれば重複してもよいが、ロゴは1カ所のみしか使用できない。ただし、使用される1枚の水着について、最大 30cm<sup>2</sup>のメーカーのロゴは、ウエストより上の位置に1つ、下の位置に1つ許される。これらのロゴは、相互にすぐ近くに隣接して置いてはならない。ツーピースの水着に関しては、上部に1つのメーカーのロゴが、そして下

部に1つが許される。

- ⑤競泳競技の水着には、その大会に出場する所属チーム名、都道府県名の表示は50cm以内とする。
- ⑥前項にあげた『水着および衣類、持ち物』についてメーカーのロゴ・マーク、所属チーム名、都道府県名のほかに本連盟により認可されたスポンサーロゴ・マークを1つ付けることができる。（「競技会において着用、または携行することができる水泳用品、用具の商業ロゴ・マーク等についての取扱い規定」参照）

## 7 監督者会議への出席について

監督・コーチは、競技規則・競技会要項を熟知するとともに、競技会前の監督者会議には必ず出席し、決定された指示や連絡事項を競技者に適切に伝達する。

## 8 災害保障について

競技会要項に記載してある競技会（国体を除く）の参加者の大会期間中における災害保障については、本連盟の負担において行う。保障の内容は、本連盟と保険会社との契約範囲内に限られる。〔国体については（公財）日本体育協会の各災害保障規定による〕

## 9 同意書の提出について

中学生以下の参加者については、保護者の同意書を必要とする。また、大会当日18歳未満の参加者は、ドーピングコントロール手続「18歳未満競技者親権者 同意書」を必要とする。

## 【大切なことですから、本欄を読んで必ず守ってください】

2023年4月1日

公益財団法人 日本水泳連盟

### I 宣伝・広告の媒体について

本連盟では選手や役員のみなさんが宣伝・広告の媒体とならないように競技会の会場内（招集所出口からテーブル・植栽・柵・チェーン・パーテーション等の造作物で仕切られた範囲内）で着たり、持ち込んだりするもの、たとえば水着やシャツ、トレーニングウェア、バッグなどのロゴマーク（商標・商標名の総称）などについて次のように制限をしています。よく読んで必ず守ってください。

#### 1 ついていてもよいもの

- (1) 自分の氏名、エントリーした所属（チーム・学校・クラブ等）の名称・マーク。
- (2) オリンピック大会や世界選手権大会等の競技会を表す名称・マーク。
- (3) 国旗・国または地域の名称、都道府県や市町村の名称・マーク。
- (4) 公式競技会および公認競技会のシンボルマークや本連盟が認めたもの。
- (5) 水着・ウェア等のメーカーのロゴマーク。
- (6) 事前承認を得たスポンサーのロゴマーク。

#### 2 それぞれの大きさと数

それぞれの大きさ（サイズ）は着用前の面積とします。採寸方法は正方形または長方形とみなし、縦×横で面積を求めます。それぞれの面積は最大を示し、その範囲内であれば大きさに規定はありません。

ロゴマークの種類／用途	水着についてよい大きさと数	ウェアについてよい大きさと数	その他のものについてよい大きさと数
上記の(1)～(4)	競泳は50cm以内で1カ所。 競泳以外の競技は大きさと数に制限はなし。	大きさと数に制限はなし。	大きさと数に制限はなし。
メーカーのロゴマーク	メーカーロゴまたはマークは30cm以内で1カ所。(注1)	メーカーロゴは40cm以内で1カ所。マークは20cm以内であれば、いくつ、ついていてもよい。	メーカーロゴは20cm以内で1カ所。マークは20cm以内であれば、いくつ、ついていてもよい。
事前承認を得たスポンサーのロゴマーク	30cm以内で1カ所。	40cm以内で1カ所。	20cm以内で1カ所。

注1 ワンピース水着の場合は、ウエストより上に1つウエストより下に1つ許され、ツーピース水着の場合は、上部に1つ下部に1つが許される。ただし、これらのロゴマークは相互に隣接して置くことはできない。

## II 国内競技会での競泳水着の取り扱いについて

本連盟ならびに加盟団体が主催する競技会（公式競技会）と公認された競技会（公認競技会）の競泳競技において、着用できる水着は下記の通りです。

- 1 世界水泳連盟（World Aquatics）の公認した水着を着用すること。  
※規定に外れる水着を着用して泳いだ場合の記録は、各公式・公認競技会において参考記録扱いとなり、決勝への出場および全国大会や国際大会の標準突破記録として認められず、本連盟のランキングにも反映されません。
- 2 着用できる水着は1枚のみとし、水着の重ね着は禁止します。
- 3 水着へのテーピングおよび2次加工は禁止します。  
※水着の重ね着、水着へのテーピングおよび2次加工の規定に違反した場合は失格となります。



アーティスティックスイミング競技規則  
2024

第1刷 2023年4月1日発行

第2刷 2023年11月1日発行

第3版 2024年4月1日発行

(公財)日本水泳連盟

アーティスティックスイミング委員会

〒160-0013

東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号

JAPAN SPORT OLYMPIC SQUARE 8階

電話 03-6812-9061 (代)

公式ホームページ <https://swim.or.jp>