

マスターズR Gレディース【採点規則】

	グループ	価値	インディビジュアル	価値
カテゴリー1	団体徒手演技 2人～最大5人まで 演技時間1分程度 ・身体難度3個 (各身体グループから1個) (3×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・アクロバット2個 (2×0.30) ・ダンスステップ2個 (2×0.30) ・連係3個 (3×0.30)	3.30	個人演技 (手具自由) 演技時間1分程度 ・身体難度3個 (各身体グループから1個) (3×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・アクロバット3個 (3×0.30) ・ダンスステップ2個 (2×0.3) ・回転を伴ったダイナミック要素 (回転は1回転) (1×0.3) ・各「手具の技術グループ」から1個 (全体で0.30)	3.30
カテゴリー2	手具自由 2人～最大5人まで 演技時間1分30秒まで ・身体難度3個 (各身体グループから1個) (3×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・アクロバット3個 (3×0.30) ・ダンスステップ1個 (1×0.3) ・連係3個 (3×0.3) ・身体回転のダイナミック要素を伴う 連係1個 (1×0.3) ・交換1個 (1×0.3) ・各「手具の技術グループ」から1個 (全体で0.30)	4.20	個人演技 (手具自由) 演技時間1分15秒～1分30秒 まで ・身体難度4個 (各身体グループから最低1個 +1個) (4×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・アクロバット2個 (2×0.30) ・ダンスステップ2個 (2×0.3) ・回転を伴ったダイナミック要素 1個 (1×0.3) ・手具難度 DA1 個 (1×0.3) ・各「手具の技術グループ」から 1個 (全体で0.3)	3.60
カテゴリー3	手具自由 2人～最大5人まで 演技時間1分30秒～最長2分まで ・身体難度3個 (各身体グループから1個) (3×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・ダンスステップ1個 (1×0.3) ・回転を伴ったダイナミック要素 1 個 (1×0.3) ・身体回転のダイナミック要素のない 連係3個 (3×0.3) ・身体回転のダイナミック要素を伴う 連係3個 (3×0.3) ・交換2個 (2×0.3) 各「手具の技術グループ」から1個 (全体で0.30)	4.50	個人演技 (手具自由) 演技時間1分15秒～1分30秒 まで ・身体難度4個 (各身体グループから最低1個 +1個) (4×0.30) ・身体の波動1個 (1×0.3) ・アクロバット2個 (2×0.30) ・ダンスステップ2個 (2×0.3) ・回転を伴ったダイナミック要素 1個 (1×0.3) ・手具難度 DA2 個 (2×0.3) ・各「手具の技術グループ」から 1個 (全体で0.3)	3.90

注1. 「アクロバット要素」と「回転を伴ったダイナミック要素」は、同種の要素が使用可能。

注2. アクロバット要素には、垂直軸での回転 (例：シェネ、お尻まわり、ジャンプシェネ) も使用可能。