

トランポリン シヤトル競技

<競技規則より>

2台のトランポリンで、2名の競技者が交互に同じ跳躍を繰り返して1種目ずつ増やしていき、3分間の対戦を行い優劣を競う。

・勝負の判定

①次のような時「アウト」とし、相手選手の勝ちとなる。

1. 連続運動を間違えた場合。
2. 定められた38種目以外を使用した場合。
3. **2回の警告**を受けた場合。
4. **3回の注意**を受けた場合。
5. フレーム及びゴムケーブル等ベッド以外の物に触れた場合。

②3分間の対戦で勝負の決着がつかなかった場合、「警告」の有無で判定する。

・警告

1. 主審が相手選手に行った種目を発声指示しても、予備跳躍を開始せずそのことが本人の演技を有利にする
と判断した時(時間稼ぎ)。
2. 11本以上の予備跳躍をした時。
3. 有効種目で片足着地をした時。
4. 演技中の私語。(審判員その他の人々に話しかけた時及び話しかけられた時。)

・注意

1. 予備跳躍のやり直し
2. 演技中に奇声等を発した時。
3. 余分な演技をしたとき(ツーバウンスの言い忘れ)

・レフリーストップ → アウト

1. 連続、連動が不確実または高さがなくなり、さらにもう1種目加えることにより事故等の危険が予測される場合。
2. 相手の要求してきた種目に選手がギブアップを表明した時。

・ギブアップ → アウト

競技者または監督は、相手が要求してきた種目が未習得の場合、危険回避の観点からギブアップを表明できる。

・ツーバウンス

1試合に各選手1回だけ、1度に2個の技を連続して行うことができる。これをツーバウンスといい、指で2を示す。
Vサインをするとともに、「ツーバウンス」と審判に言わなければならない。これを怠ると余分な演技をしたという
ことで「注意」になる。

ツーバウンスで注意すること

例

膝 → 立つ →	}	→	プラス +	使用種目38種
よつんばい落ち → 立つ →				
腰落ち → 立つ →				
腰落ち → 1/2立つ →				
1/2捻り腰落ち → 立つ →				
腹落ち → 立つ →				

＜使用種目38種＞

1. 1／2捻り跳び(ハーフ・ピルエット)	20. 腰落ち→よつんばい落ち
2. 腰落ち	21. よつんばい落ち→腰落ち
3. 腰落ち→立つ	22. 腰落ち→1／2捻りよつんばい落ち
4. 腰落ち→腰落ち	23. 腰落ち→1／2捻り腹落ち
5. 膝落ち	24. 閉脚跳び
6. 膝落ち→立つ	25. 1／2捻り腰落ち
7. 膝落ち→膝落ち	26. 1回捻り跳び(ピルエット)
8. 腰落ち→膝落ち	27. 腰落ち→腹落ち
9. 膝落ち→1／2捻り腰落ち	28. 膝落ち→腹落ち
10. 腰落ち→1／2捻り膝落ち	29. 腹落ち
11. 膝落ち→腰落ち	30. 腹落ち→立つ
12. かかえ跳び	31. 腹落ち→腹落ち
13. よつんばい落ち	32. 腹落ち→腰落ち
14. よつんばい落ち→立つ	33. 腰落ち→1／2捻り立つ
15. よつんばい落ち→よつんばい落ち	34. 腰落ち→1／2捻り腰落ち(スイルヒップス)
16. よつんばい落ち→1／2捻り腰落ち	35. 1／2捻り腹落ち
17. 開脚跳び	36. 腹落ち→1／2横回り腹落ち(ターンテーブル)
18. よつんばい落ち→腹落ち	37. 腰落ち→1回捻り腰落ち(ローラー)
19. 腹落ち→膝落ち	38. 1回捻り腰落ち

＜禁じ手（使用できない組み合わせ）＞

1. 膝落ち → よつんばい落ち
2. よつんばい落ち → 膝落ち
3. 腹落ち → よつんばい落ち
4. 腹落ち → 1/2捻り腰落ち
5. 立つ → 1/2捻り膝落ち
6. 立つ → 1/2捻りよつんばい落ち
7. 膝落ち → 1/2捻り立つ
8. よつんばい落ち → 1/2捻り立つ
9. 腹落ち → 1/2捻り立つ
10. 膝落ち → 1/2捻り膝落ち
11. ※垂直とび系 → 立つ
※垂直とび系
抱え、開脚、閉脚
1/2捻り立つ、1回捻り立つ

＜作 戦＞

- ①「ツーバウンス」による攻撃や防御。腰落ち→ローラー、腹落ち→ターンテーブル
- ②相手が何を使ってくるても「膝落ち」、「よつんばい落ち」しかない。
- ③毎回の予備ジャンプを10回跳んで演技時間を稼ぐ。各演技で高く跳んで時間を稼ぐ。
- ④相手が何をやっても「立つ」をする。 また、相手の立ち技に同じ技で答える。
- ⑤じゃんけんで勝った人は先攻・後攻を選べ、後攻になった人は演技台を選べる。
- ⑥引き分けの場合、演技内容の判定となるので、より美しく、より高くを心がける。