

<Mini 編成>Pom・Hip Hop・Jazz・Spiritleading 部門における テクニカルスキルの制限について

以下の内容は 2026 年度（2026 年 4 月～）開催の大会より適用される

テクニカルスキルの連続実施は、他項目との組み合わせも含め 2 連続まで実施可
(連続実施の定義は現行ルールと変更なし)

<ターン>

- ①ステーショナリーターン（【補足】①）は 3 回転まで実施可だが、3 回転は単体のみで実施かつ両足で着地すること
- ②作用脚のポジションはパッセ、クペ、ペンシルのみとする（回転中のポジション変更は可）
(例外) ・イリュージョントーン・レッグホールドターンは単体で 1 回転まで実施可
・ターンの導入時にセカンド（アラセゴンド）ポジションを通過することは可
- ③ステーショナリーターン実施の際、軸足は常に床と接触している必要はないが
作用脚が腰の高さより低い位置にあること（アクセルターンは実施可）
- ④ステーショナリーターン連続実施は、作用脚の変更不可
- ⑤フェッテターンは実施不可
- ⑥移動を伴うターン（シェネターン・ピケターン・ストウニューなど）のみの連続実施は
4 連続・最大 4 回転まで実施可
(例) ・ダブルピケターンの 2 連続 → 実施可
・ピケターンのコンビネーション：ダブル+シングル+シングル → 実施可
- ⑦移動を伴うターン以外のスキルと連続実施する場合は、1 回転を 1 スキルでカウントする
(例) ・ストウニュー+ダブルピレット → 実施可
・シェネターン+シェネターン+ターニングジュッテ → 実施不可

<リープ・ジャンプ>

- ①回転からのリープは、ジュッテ・カリプソ・C リープに限る
- ②ターニングディスク（回転からの両脚セカンドポジション）などは不可
- ③スイッチリープは面の切り替え不可、脚のポジションは前後開脚に限る
(サイドスイッチ、フロントスイッチ、ティルトスイッチ、シェネスイッチなどは不可)
- ④空中で半回転以上の回転を伴うリープ・ジャンプは不可（ポップジュッテ、540 など）

【補足】① ステーショナリーターン：軸足が床の表面に固定されて動かないピレットターン

<上記にルールに違反した場合は、減点 1 点>