

## Mini 編成 全部門 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いたします

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・ペンシルのみする（回転中のポジション変更は可）  
(例外)・イリュージョンターンと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の連続実施は、作用脚のポジションの変更不可
- 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・ストゥニューなど）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)・ストゥニュー+ダブルピルエット → 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：軸足がその場にとどまり移動を伴わないターン

<上記のルールに違反した場合は 1 点減点>