2016-17 VARSITY ALL STAR
スコアリングシステム

2016/10/4 作成
2016/10/12 更新
- ・STUNT DIFFICULTY表記変更
- ・ALL STAR PREP記述変更（GENERAL INFORMATION）
- ・DIFFICULTY DRIVERS表記変更（GENERAL INFORMATION）

2016/11/10 更新
- ・誤記文言訂正

USA
unitedspiritassociation
A VARSITY BRAND

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

目次

・スコアリングガイドライン
　BUILDING　（ビルディング）
　TUMBLING　（タンブリング）
　OVERALL　（全体）
　GENERAL OVERVIEW　（特記事項）

・レベル該当スキル一覧
　STUNTS　（スタンツ）
　PYRAMIDS　（ピラミッド）
　TOSSES　（トス）
　TUMBLING　（タンブリング）

・スコア構成

・減点システム

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－BUILDING－

STUNT DIFFICULTY（スタンツ難易度）		
3.0 - 3.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	LOW	チームの大多数(MOST)がレベルに該当する4種類の異なるスキルを行っている
4.0 - 4.5	MID	チームの大多数(MOST)がレベルに該当する4種類の異なるスキルを行い、その中の1種類がEliteレベル該当スキルである
4.5 - 5.0	HIGH	チームの大多数(MOST)がレベルに該当する4種類の異なるスキルを行い、その中の2種類がEliteレベル該当スキルである

LEVEL6 STUNTSについて：
STUNT DIFFICULTYにおいて、すべてのLEVEL5該当スキルおよびLEVEL6該当スキルがLEVEL6のレベル該当スキルとみなす。ただし、Highレンジには2種類以上の異なるLEVEL6該当スキルが必要。

TECHNIQUE（テクニック）	
3.0 - 3.5	優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている選手がほとんどいない
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている選手が過半数に満たない
4.0 - 4.5	過半数の選手が優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている
4.5 - 5.0	大多数～すべての選手が優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている

STUNTS QUANTITY CHART（スタンツ基数チャート）				
チームの選手数	過半数未満(LESS THAN MAJORITY)	過半数(MAJORITY)	大多数(MOST)	最大数(FULL TEAM)
5 - 7				1
8 - 11			1	2
12 - 15		1	2	3
16 - 19	1	2	3	4
20 - 23	1-2	3	4	5
24 - 27	1-3	4	5	6
28 - 31	1-3	4	6	7
32 - 35	1-4	5	6	8
36	1-4	5	7	9

STUNTS QUANTITY（スタンツ基数） ※スタンツグループ4人1組で、 リプルまたはシンクロして行っている基数	
2.5	行われたスキルが4.0の条件を満たしていない
4.0	チームの過半数(MAJORITY)の基数でレベル該当スキルのスタンツを行っている
4.2	チームの最大数(FULL TEAM)の基数でレベル該当スキルのスタンツを行っている
4.4	チームの過半数未満(LESS THAN MAJORITY)の基数で**同じElite**レベル該当スキルのスタンツを行っている
4.6	チームの過半数(MAJORITY)の基数で**同じELITE**レベル該当スキルのスタンツを行っている
4.8	チームの大多数(MOST)の基数で**同じELITE**レベル該当スキルのスタンツを行っている
5.0	チームの最大数(FULL TEAM)の基数で**同じELITE**レベル該当スキルのスタンツを行っている

最大数(FULL TEAM)：
　スタンツグループ4人1組で行える最大のスタンツ基数
過半数(MAJORITY)：(チーム全体の)51%
大多数(MOST)：(チーム全体の)75%

PYRAMID DIFFICULTY（ピラミッド難易度）		
3.0 - 3.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	LOW	チームの大多数(MOST)によって構成された2種類のピラミッドと、レベルに該当する2種類の異なるスキルが行われている
4.0 - 4.5	MID	チームの大多数(MOST)によって構成された2種類のピラミッドと、レベルに該当する3種類の異なるスキルが行われている
4.5 - 5.0	HIGH	チームの大多数(MOST)によって構成された2種類のピラミッドと、レベルに該当する4種類の異なるスキルが行われている

STUNT/PYRAMID CREATIVITY（スタンツ／ピラミッドの創造性）	
4.0 - 4.2	ほとんどのスキルに創造性が組みこまれていない
4.2 - 4.4	過半数より少ないスキルにしか創造性が組み込まれていない
4.4 - 4.7	過半数のスキルに創造性が組み込まれている
4.7 - 5.0	大多数～すべてのスキルに創造性が組み込まれている

TOSS DIFFICULTY（トス難易度）	
4.0	トスは行われているが、レベル該当のスキルではない
4.2	レベルに該当するトスが過半数に満たない選手によって1回行われている
4.4	レベルに該当するトスが過半数の選手によって1回行われている
4.6	レベルに該当するトスが過半数の選手によって1回行われて、更にトスが1回行われている
4.8	レベルに該当するチーム全員(SQUAD)によるトスが1回行われている(前スポットあり／なしいずれの場合も可)
5.0	レベルに該当するチーム全員(SQUAD)によるトスが1回行われ、更にトスが1回行われている(前スポットあり／なしいずれの場合も可)

チーム全員(SQUAD) によるトス= 1回のシーンで、行うことが可能な最大数のトスが行われている。(トスシーンにおいて、トスに関わっていない選手が4人以上いる場合、チーム全員によるトスとはみなされない。)
リプルまたはシンクロして行っていること。

COED QUANTITY CHART（男女混成 スタンツ基数チャート）	
男性選手の人数	スタンツ基数
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18	9

COED QUANTITY(男女混成 スタンツ数) ＊LEVEL3 & 4 SENIOR編成チーム		
	補助ありのCO-EDスタイル	補助なしのCO-EDスタイル
2.5	行われたCO-EDスタイルのスキルが4.0の条件を満たしていない	
4.0	ウォークイン ハンド トス ハンド	
4.2	ウォークイン ハンドプレス エクステンション トス ハンドプレス エクステンション	
4.4	ウォークイン両足エクステンション、トス両足エクステンション(Level4のみ)、ウォークイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ、トスイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ	ウォークイン ハンド トス ハンド
4.6	ウォークイン エクステンション片足/片手スタンツ、トス エクステンション片足/片手スタンツ(Level4のみ)	ウォークイン ハンドプレス エクステンション トス ハンドプレス エクステンション
4.8		ウォークイン両足エクステンションスタンツ、トス両足エクステンション(Level4のみ)、ウォークイン ハンドプレス エクステンション片足/片手スタンツ、トスイン ハンドプレス エクステンション片足/片手スタンツ
5.0		ウォークイン エクステンション片足/片手スタンツ、トス エクステンション片足/片手スタンツ(Level4のみ)
＊LEVEL5 & 6 WORLDS対象部門チーム		
	補助ありのCO-EDスタイル	補助なしのCO-EDスタイル
2.5	行われたCO-EDスタイルのスキルが4.0の条件を満たしていない	
4.0	ウォークイン両足エクステンション、トス両足エクステンション、ウォークイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ、トスイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ	ウォークイン ハンド トス ハンド
4.2	ウォークイン エクステンション片足/片手スタンツ、トス エクステンション片足/片手スタンツ	ウォークイン ハンドプレス エクステンション トス ハンドプレス エクステンション
4.4	トス 1/4－3/4ツイスト エクステンション片足スタンツ	ウォークイン両足エクステンション、トス両足エクステンション、ウォークイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ、トスイン ハンドプレス エクステンション 片足/片手スタンツ
4.6	トス 片手スタンツ、トス フルアップ エクステンションスタンツ、前方転回から1/2ツイストアップ トス エクステンションスタンツ	ウォークイン エクステンション片足/片手スタンツ、トス エクステンション片足/片手スタンツ
4.8		トス 1/4－3/4ツイスト エクステンション片足スタンツ
5.0		トス 片手スタンツ、トス フルアップ エクステンションスタンツ、前方転回から1/2ツイストアップ トス エクステンションスタンツ

男女混成のスタンツは、定められたスタンツ数／スキルとして認定されるために、すべての基が同時にパフォーマンスを行い、同じ乗せ方・同じスキルを行うこと。ベースが男性であるか、女性であるかは問わず、リストに定められたスタンツの条件を満たしていれば認定される。

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－TUMBLING－

STANDING TUMBLING DIFFICULTY（立位タンブリング難易度）		
3.0 - 3.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	LOW	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている
4.0 - 4.5	MID	過半数(MAJORITY)の選手が2種類の異なるレベルに該当するタンブリングパスを行い、そのうち1回がタンブリングパスの開始からシンクロタンブリングである
4.5 - 5.0	LEVEL1-2 HIGH	大多数(MOST)の選手が2種類の異なるレベルに該当するタンブリングパスを行い、そのうち1回がタンブリングパスの開始からシンクロタンブリングである
4.5 - 5.0	LEVEL3-6 HIGH	大多数(MOST)の選手が2種類の異なるレベルに該当するタンブリングパスを行い、そのうち1回がタンブリングパスの開始からシンクロタンブリングであり、アドバンス ジャンプ／タンブリングのコンビネーションである

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY（走り込みタンブリング難易度） ＊LEVEL 1-4, LEVEL 5（WORLD対象部門以外）		
3.0 - 3.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	LOW	過半数(MAJORITY)に満たない選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている
4.0 - 4.5	MID	過半数(MAJORITY)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている
4.5 - 5.0	HIGH	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY（走り込みタンブリング難易度） ＊WORLD対象部門 LEVEL 5-6		
3.0 - 3.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	LOW	過半数(MAJORITY)に満たない選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている
4.0 - 4.5	MID	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている
4.5 - 5.0	HIGH	過半数(MAJORITY)の選手がELITEレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている *ELITEレベル該当タンブリングパス：スペシャルティーパス→シングルフル、ダブルフル、スペシャルティーパス→ダブルフル（ELITEレベル該当タンブリングパスには、前方ウォークオーバー／前方転回／着手なしウォークオーバー／着手なし側転は含まれない）

過半数(MAJORITY)／大多数(MOST)人数チャート		
選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)
5	3	4
6	4	5
7	4	5
8	5	6
9	5	7
10	6	8
11	6	8
12	7	9
13	7	9
14	8	10
15	8	11
16	9	12
17	9	12
18	10	13
19	10	14
20	11	15
21	11	16
22	12	17
23	12	17
24	13	18
25	13	19
26	14	20
27	14	20
28	15	21
29	15	22
30	16	23
31	16	23
32	17	24
33	17	25
34	18	26
35	18	26
36	19	27

過半数(MAJORITY) =（チーム全体の）51%
大多数(MOST) = （チーム全体の）75%

JUMP DIFFICULTY（ジャンプ難易度）	
4.0	過半数(MAJORITY)未満の選手がアドバンスジャンプを1回跳んでいる
4.2	過半数(MAJORITY)の選手がアドバンスジャンプを1回跳んでいる
4.4	大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプを1回跳んでいる ーシンクロジャンプであること
4.6	大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプの2連続コンビネーションを跳んでいる ーシンクロジャンプであること
4.8	大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプの3連続コンビネーションを跳んでいる ーシンクロジャンプであること
5.0	大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプの4連続コンビネーションまたは3連続コンビネーション＋アドバンストジャンプを1回跳んでいること ーシンクロジャンプであり、ジャンプにバリエーションが含まれている

TECHNIQUE（テクニック）	
3.0 - 3.5	優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている選手がほとんどいない
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている選手が過半数に満たない
4.0 - 4.5	過半数の選手が優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている
4.5 - 5.0	大多数～すべての選手が優れた正確性とフォーム、同調性で演技を行っている

ジャンプのアプローチは、すべてウィップアプローチでなければ連続ジャンプと認められない。条件に定められたスキルの組み合わせを行わない場合は、獲得できるスコアは低くなる。ベーシックジャンプ：スプレッドイーグル、タックジャンプ　／／　アドバンスジャンプ：パイク、左／右ハードラー（フロントまたはサイド）、トゥタッチ

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－OVERALL－

DANCE（ダンス）	
4.0 - 5.0	チームがハイレベルなエナジーを表現できているか レベルチェンジ・フォーメーションチェンジ・パートナーワーク・フットワーク・フロアワークを含んだ多様な視覚効果を組み入れたエンターテインメント性があるか テクニック、完成度、シンクロ性、ペース、ダンスワークの複雑さも評価される

PERFORMANCE（パフォーマンス）	
9.0 - 10.0	チームがハイレベルなエナジーや統一感、真に熱意をもったショーマンシップを表現できているか 演技全体を通して、スポーツマンシップに則った適切な表現ができているかも評価される

ROUTINE COMPOSITION（演技構成）	
9.0 - 10.0	チームが演技全体を通して正確なスペーシング、途切れのない動きが表現できているか 革新的で視覚的で複雑なアイデアが組み込まれているか（全体の印象を高めるためのスキルが組み入れられているか）も評価される

LEVEL 1

・スコアシートにTOSS(トス)のカテゴリーはありません。
・最大合計点は90点です。
・得点は100点満点換算した点数になります。

ALL STAR PREP

・STUNTS(スタンツ)、PYRAMIDS(ピラミッド)、STANDING TUMBLING(立位タンブリング)、RUNNING TUMBLING(走り込みタンブリング)の難度点はLOWレンジが最高点となります。
・JUMP(ジャンプ)の難度点は4.8点レンジが最高点となります。
・スコアシートにTOSS(トス)とSTUNTS QUANTITY(スタンツ基数)のカテゴリーはありません。
・最大合計点は80.8点です。
・100点満点換算した点数にすべての減点を反映させた点数が得点となります。

COED QUANTITY(男女混成 スタンツ数)

・Level 3-5 Senior編成の男女混成チーム、Level 5-6 Open編成の男女混成チームはこの基準が適用となります。
・COED QUANTITY(男女混成スタンツ数)にリストされているスキルのみがこのスコアを獲得するために必要なスキルとなります。
・「同じスキル」とはそのスキルが完成するまでの乗せ方も同じ必要があります。またスタンツはリプルまたはシンクロで行なわなくてはなりません。

JUMP(ジャンプ)

・「バリエーション」とは2種類以上の異なるジャンプのことをいいます。

BODY POSITIONS(ボディポジション)

・リバティおよびプラットフォームはボディポジションとはみなしません。
・以下がボディポジションの例になります:
　ヒールストレッチ、ボーアンドアロー、アラベスク、スケール、スコーピオン etc

DRIVERS -DIFFICULTY & TECHNIQUE(判断要素　-難易度 & テクニック)

・ジャッジがレンジ内の得点を決定する際に考慮する判断要素になります。

DIFFICULTY DRIVERS(難易度判断要素)
・スキルの難易度 ・チームの人数に対してスキルに関わっているメンバーの割合 ・スキルのコンビネーション(レベル該当、レベル該当ではないに関わらず) ・スキルを実施した際のペースやスピード

STUNTS/PYRAMIDS/TOSSES TECHNIQUE DRIVER (スタンツ/ピラミッド/トス テクニック判断要素)
・フォーム ・スペーシング(位置間隔) ・ミス、明らかな間違いや抜け ・ペース/スピード

TUMBLING/JUMPS TECHNIQUE DRIVER (タンブリング/ジャンプ テクニック判断要素)
・フォーム ・着地 ・ミス、明らかな間違いや抜け ・ペース/スピード

STANDING TUMBLING(立位タンブリング)

・足で着地しないジャンプ/タンブリングのコンビネーションはレベル該当技にはなりません。
(例:Level5において、ジャンプから3/4フロントフリップして座り姿勢で着地しても、
　　レベル該当のジャンプ/タンブリングのコンビネーションとは認められない)

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 STUNTS－

LEVEL 1

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆グランドレベルでのインバージョン	◆スイッチアップからプレップレベルより低い位置でのリバティ ◆スイッチアップからプレップレベルより低い位置でのボディポジション ◆プレップレベルより低い位置でのティックトック（リバティ⇒リバティ） ◆プレップレベルより低い位置でのティックトック（リバティ⇒ボディポジション）	◆1/4ツイスト・トランジションからプレップレベルより低いスタンツ ◆1/4ツイストダウンしてグランド・レベル ◆プレップレベルからの1/4ツイスト・トランジション	◆ステップ・ダウン ◆ストレート・クレイドル	◆スタンド ◆プレップレベルのショー&ゴー ◆ストラドル・シット ◆フラットバック ◆ストラド・シット・エクステンション ◆プレップレベルより低い位置での片足スタンツ ◆フラットバック・エクステンション ◆ブレイサー付のプレップレベルでの片足スタンツ ◆プレップレベル⇒うつ伏せ姿勢 ◆同時に行われた2技以上のレベル 該当スキルのコンビネーション ◆プレップレベルより低いシングルベース片足スタンツ ◆ショルダーシット ◆チェアー
Eliteレベル該当スキル		◆プレップレベルより低い位置でのティックトック（ボディポジション⇒ボディポジション）	◆1/4ツイスト・トランジションからプレップ		◆プレップレベルのブレイサー付ボディポジションスタンツ ◆1/4ツイスト・トランジションからプレップレベルのブレイサー付片足スタンツ

LEVEL 2

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆グランドレベルでのインバージョンからプレップレベルより低いスタンツ ◆グランドレベルでのインバージョンからプレップレベル	◆スイッチアップからプレップレベルのリバティ ◆プレップレベルでのティックトック（リバティ⇒リバティ） ◆プレップレベルでのティックトック（リバティ⇒ボディポジション）	◆1/2ツイストトランジションからプレップレベルより低いスタンツ ◆1/2ツイストトランジションからプレップレベル ◆1/4ツイストトランジションからプレップレベルの片足スタンツ ◆1/2ツイストトランジションからプレップレベルのボディポジション ◆1/4ツイストトランジションからエクステンションスタンツ	◆エクステンションからのストレートクレイドル ◆プレップレベルのボディーポジションからのストレートクレイドル ◆プレップレベルまたはエクステンションからの1/4ツイストディスマウント	◆うつ伏せ姿勢 ◆プレップレベルの片足スタンツ ◆エクステンション ◆ログロール／バレルロール ◆リープフロッグ・バリエーション ◆1/2ツイストからのうつ伏せ姿勢 ◆同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆ウォークイン・プレップからプレスアップ・エクステンション
Eliteレベル該当スキル	◆グランドレベルでのインバージョンからエクステンションスタンツ	◆プレップレベルでのティックトック（ボディポジション⇒ボディポジション）	◆1/2ツイストトランジションからエクステンションスタンツ		◆1/2ツイストでインバージョンからエクステンションスタンツ ◆1/2ツイストティックトックからプレップレベルの片足スタンツ ◆1/2ツイストでインバージョンからプレップレベルの片足スタンツ

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 STUNTS－

LEVEL 3

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆プレップレベルより低い位置でのインバージョン ◆プレップレベルでのインバージョン ◆プレップレベルより低い位置でのダウンワード・インバージョン	◆リリースからプレップレベル以下のスタンツ ◆ボールアップ、ストラドルアップかつ/またはスイッチアップからプレップレベルのリバティ ◆プレップレベルより低い位置からプレップレベルより低い位置へのティックトック(リバティ⇒リバティ) ◆プレップレベルより低い位置からプレップレベルへのティックトック(リバティ⇒リバティ)	◆プレップレベルより低い位置でのフルアップ ◆プレップレベルでのフルアップ ◆1/4ツイストアップから片足エクステンションスタンツ ◆フルアップからプレプレベルの片足スタンツ ◆プレップレベル⇒プレップレベルの片足スタンツへのフルツイストトランジション	◆片足エクステンションスタンツからのストレートクレイドル ◆プレップレベルからのフルツイスト ◆片足エクステンションスタンツからの1/4ツイストディスマウント ◆エクステンションからのフルツイスト ◆両足スタンツからの1技クレイドル(ツイストスキルは含まない)	◆プレップレベルからフルツイストしてうつ伏せ姿勢 ◆片足エクステンションスタンツ ◆サスペンデッド・フロントフリップ ◆スペシャルティー・サスペンデッド・フロントフリップ（ツイストスキルは含まない） ◆ツイストを含むサスペンデッド・フロントフリップ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆トスアップからハンド ◆シングルベースの片足エクステンションスタンツ ◆トスアップからハンド⇒プレスアップエクステンション ◆ウォークインからエクステンション
Eliteレベル該当スキル	◆インバージョンからエクステンションレベルの片足スタンツ	◆リバティからエクステンションレベルのボディポジションへのティックトック ◆ボールアップ、ストラドルアップかつ/またはスイッチアップからプレップレベルのボディポジション	◆フルアップからプレプレベルのボディポジション ◆1/2ツイストアップから片足エクステンションスタンツ ◆プレップレベル⇒プレップレベルのボディポジションへのフルツイストトランジション		◆1/2ツイストでインバージョンから片足エクステンションスタンツ

LEVEL 4

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆リリースインバージョンからプレップレベル以下のスタンツ ◆プレップレベルでのリリースインバージョンからプレップレベル ◆プレップレベルからのダウンワードインバージョン ◆エクステンションレベルのインバートスタンツ	◆スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆リリースからエクステンションスタンツ ◆リバティ⇒リバティのティックトック(HighからLowへ) ◆ヘリコプター・リリースムーブ ◆リリースからエクステンションリバティ ◆スイッチアップからボディポジション ◆フルツイスト・リリースからプレップレベル以下のスタンツ ◆プレップレベルからプレップレベルへのリリース	◆1-1/2ツイストトランジションからプレップレベルより低いスタンツ ◆3/4ツイストトランジションからエクステンションスタンツ ◆フルアップからエクステンションスタンツ ◆1-1/2ツイストトランジションからプレップレベル ◆1-1/2ツイストトランジションからプレップレベルの片足スタンツ	◆エクステンションレベルの片足スタンツからのフルツイスト ◆プレップレベルからのダブルフルツイスト ◆エクステンションからのダブルフルツイスト ◆キックフルツイスト	◆同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆トスアップからエクステンション ◆トスアップから片足エクステンションスタンツ
Eliteレベル該当スキル	◆プレップレベルより低い位置からエクステンションレベルへのリリースインバージョン	◆ボディポジション⇒ボディポジションのティックトック(HighからLowへ) ◆ボールアップ、ストラドルアップかつ/またはリリースからエクステンションレベルのボディポジション(スイッチアップは含まない)	◆1-1/2ツイストトランジションからプレップレベルのボディポジション ◆エクステンションレベルでのシングルツイストトランジションからエクステンションスタンツ		◆フルツイストでインバージョンからエクステンションスタンツ ◆フルツイストでティックトックからプレップレベルの片足スタンツ ◆フルツイストでボールアップ、ストラドルアップかつ／またはスイッチアップからプレップレベルのボディポジション ◆1-1/2ツイストでボールアップ、ストラドルアップかつ／またはスイッチアップからプレップレベルの片足スタンツ

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 STUNTS－

LEVEL 5

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆エクステンションスタンツからのダウンワードインバージョン ◆片足エクステンションスタンツからのダウンワードインバージョン ◆プレップレベル以上からエクステンションレベルへのリリースインバージョン ◆プレップレベル以上からリバティへのリリースインバージョン	◆1/4ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆リバティ⇒リバティのティックトック(HighからHighへ) ◆リバティ⇒リバティのティックトック(LowからHighへ) ◆1/2ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆リバティ⇒ボディポジションのティックトック(HighからHighへ) ◆リバティ⇒ボディポジションのティックトック(LowからHighへ) ◆ツイスト・ヘリコプター・リリースムーブ ◆スイッチアップ・フルツイストから片足エクステンションスタンツ ◆1/2ツイスト・ボールアップからエクステンションレベルのボディポジション	◆フルアップから片足エクステンション ◆1-1/4～1-3/4ツイストアップからエクステンションスタンツ ◆1-1/4～1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタンツ ◆ダブルフルアップからエクステンションスタンツ	◆片足スタンツからのダブルフルツイスト ◆キックダブルフルツイスト	◆1-1/2～ダブルツイストからうつぶせ姿勢 ◆同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆CO-EDスタイルの1/4～3/4ツイスト・トスアップからエクステンションスタンツ ◆CO-EDスタイルのトスアップからエクステンションレベルでの片手スタンツ ◆1/4-3/4ツイストティックトックから片足エクステンションスタンツ ◆フルツイストティックトックから片足エクステンション(LowからHighへ)
Eliteレベル該当スキル	◆プレップレベル以上からエクステンションレベルのボディポジションへのリリースインバージョン	◆スイッチアップ・フルツイストからエクステンションレベルのボディポジション ◆ボディポジション⇒ボディポジションのティックトック(HighからHigh) ◆フルツイスト・ボールアップからエクステンションレベルのボディポジション	◆1-1/2ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション ◆1-3/4ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション ◆ダブルフルアップから片足エクステンションスタンツ		◆CO-EDスタイルの前方転回からリリース・1/2ツイスト・トスアップ・エクステンションスタンツ ◆CO-EDスタイルのフルツイスト・トスアップからエクステンションスタンツ ◆フルツイストティックトックから片足エクステンション(HighからHighへ) ◆前方転回から1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ

LEVEL 6

	INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STUNTS その他のスタンツ
レベル該当スキル	◆グランドレベルからフリーフリップをしてクレイドル(Lv6) ◆グランドレベルからフリーフリップをしてプレップレベル(Lv6) ◆グランドレベルからフリーフリップをしてエクステンション(Lv6) ◆エクステンションスタンツからのダウンワードインバージョン ◆片足エクステンションスタンツからのダウンワードインバージョン ◆プレップレベル以上からエクステンションレベルへのリリースインバージョン ◆プレップレベル以上からリバティへのリリースインバージョン	◆1/4ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆リバティ⇒リバティのティックトック(HighからHighへ) ◆リバティ⇒リバティのティックトック(LowからHighへ) ◆1/2ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆リバティ⇒ボディポジションのティックトック(HighからHighへ) ◆リバティ⇒ボディポジションのティックトック(LowからHighへ) ◆ツイスト・ヘリコプター・リリースムーブ ◆スイッチアップ・フルツイストから片足エクステンションスタンツ ◆1/2ツイスト・ボールアップからエクステンションレベルのボディポジション	◆グランドレベルからツイストを含むフリーフリップをしてクレイドル(Lv6) ◆グランドレベルからツイストを含むフリップをしてプレップレベル(Lv6) ◆グランドレベルからツイストを含むフリップをしてエクステンション(Lv6) ◆フルアップから片足エクステンション ◆1-1/4～1-3/4ツイストアップからエクステンションスタンツ ◆1-1/4～1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタンツ ◆ダブルフルアップからエクステンションスタンツ	◆フロントフリップしてグランドレベル(Lv6) ◆プレップレベル以下からフリーフリップをしてクレイドル(Lv6) ◆プレップレベル以下からツイストを含むフリーフリップをしてクレイドル(Lv6) ◆片足スタンツからのダブルフルツイスト ◆キックダブルフルツイスト	◆1-1/2～ダブルツイストからうつぶせ姿勢 ◆同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆CO-EDスタイルの1/4～3/4ツイスト・トスアップからエクステンションスタンツ ◆CO-EDスタイルのトスアップからエクステンションレベルでの片手スタンツ ◆1/4-3/4ツイストティックトックから片足エクステンションスタンツ
Eliteレベル該当スキル	◆グランドレベルからフリーフリップをして片足エクステンションスタンツかつまたは片手スタンツ(Lv6) ◆プレップレベル以上からエクステンションレベルのボディポジションへのリリースインバージョン	◆スイッチアップ・フルツイストからエクステンションレベルのボディポジション ◆ボディポジション⇒ボディポジションのティックトック(HighからHigh) ◆フルツイスト・ボールアップからエクステンションレベルのボディポジション	◆グランドレベルからツイストを含むフリップをして片足エクステンション(Lv6) ◆1-1/2ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション ◆1-3/4ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション ◆ダブルフルアップから片足エクステンションスタンツ		◆バック転からフルアップスタンツ(Lv6) ◆前方転回から1-1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ ◆CO-EDスタイルの前方転回からリリース・1/2ツイスト・トスアップ・エクステンションスタンツ ◆CO-EDスタイルのフルツイスト・トスアップからエクステンションスタンツ ◆フルツイストティックトックから片足エクステンション(リバティ⇒ボディポジション) ◆前方転回から1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ

このドキュメントはレベル該当スキルの一例を掲載しています。コーチは自チームのルーティーンに含まれている技がUSASF/IASFセーフティールールに準拠していることを確認する責任があります。このドキュメントはシーズン中に更新される可能性がありますので、常に最新のものを確認をお願いします。

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 PYRAMIDS－

LEVEL 1

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆ブレイスしながら行うレベル該当のインバージョンスタンツスキル	◆ブレイスしながら行うレベル該当のリリーススタンツスキル ◆ブレイスしながら行うスイッチアップからプレップレベルスタンツ ◆ブレイスしながら行うプレップレベルでのティックトック	◆ブレイスしながら行うレベル該当のツイストスキルスタンツ ◆ブレイスしながら行うプレップレベル片足スタンツへの／からの1/4ツイスト ◆ブレイスしながら行うエクステンション両足スタンツへの／からの1/4ツイスト	◆レベル該当のディスマウントスキル ◆プレップレベルの片足スタンツからクレイドル	◆ブレイスしながら行うレベル該当スタンツ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当のブレイススタンツスキルのコンビネーション

LEVEL 2

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆ブレイスしながら行うレベル該当のインバージョンスタンツスキル ◆ブレイスしながら行うグランドレベルでのインバージョンから片足エクステンション	◆ブレイスしながら行うレベル該当のリリーススタンツスキル ◆ブレイスしながら行うスイッチアップから片足エクステンション ◆ブレイスしながら行うプレップレベルから片足エクステンションへのティックトック	◆ブレイスしながら行うレベル該当のツイストスキルスタンツ ◆ブレイスしながら行う片足エクステンションへの／からの1/2ツイストトランジション	◆レベル該当のディスマウントスキル ◆片足エクステンションからのストレートクレイドル ◆片足エクステンションからの1/4ツイストクレイドル	◆ブレイスしながら行うレベル該当スタンツ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当のブレイススタンツスキルのコンビネーション

LEVEL 3

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆ブレイスしながら行うレベル該当のインバージョンスタンツスキル	◆ブレイスしながら行うレベル該当のリリーススタンツスキル ◆2方向からブレイスされて行う両足エクステンションへのリリース ◆2方向からブレイスされて行う片足エクステンションへのリリース	◆ブレイスしながら行うレベル該当のツイストスキルスタンツ ◆ブレイスしながら行うフルアップからの両足エクステンション	◆レベル該当のディスマウントスキル	◆ブレイスしながら行うレベル該当スタンツ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当のブレイススタンツスキルのコンビネーション

LEVEL 4

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆ブレイスしながら行うレベル該当のインバージョンスタンツスキル ◆2方向からブレイスされて行うブレイスインバージョンを伴うリリース	◆ブレイスしながら行うレベル該当のリリーススタンツスキル ◆1方向からブレイスされて行うエクステンションへのリリース ◆ブレイスしながら行うベースが交代するリリース	◆ブレイスしながら行うレベル該当のツイストスキルスタンツ ◆ブレイスしながら行うフルアップからの片足エクステンション ◆ブレイスしながら行う1-1/2ツイストからの両足エクステンション	◆レベル該当のディスマウントスキル	◆ブレイスしながら行うレベル該当スタンツ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当のブレイススタンツスキルのコンビネーション

LEVEL 5

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆ブレイスしながら行うレベル該当のインバージョンスタンツスキル ◆1方向からブレイスされて行うブレイスインバージョンを伴うリリース ◆1方向からブレイスされて、1/2ツイストを含む1-1/4回転フリップインバージョンを伴うリリース ◆1/2以上のツイストを含む3/4回転フリップインバージョンを伴うリリース	◆ブレイスしながら行うレベル該当のリリーススタンツスキル ◆ベースが交代するブレイスインバージョンを伴うリリース ◆ベースが交代するツイストを含むブレイスインバージョンを伴うリリース		◆レベル該当のディスマウントスキル	◆ブレイスしながら行うレベル該当スタンツ ◆同時に行われた2技以上のレベル該当のブレイススタンツスキルのコンビネーション

LEVEL 6

INVERSION STYLE インバージョン・スタイル	RELEASE STYLE リリース・スタイル	TWISTING ツイスト	DISMOUNT STYLE ディスマウント・スタイル	OTHER STYLE その他のスタイル
◆2-1/2Highピラミッドへのブレイスフリップマウント ◆2-1/2Highピラミッドへのフリーフリップマウント	◆2-1/2Highを超える高さへのツイストを含まないリリース ◆2-1/2Highピラミッドへのフリップを含まないフリーフライングマウント	◆2-1/2Highピラミッドへのツイストを含むリリースムーブ	◆2-1/2Highピラミッドからポップオフしてクレイドル（ツイストは含まない） ◆2-1/2Highピラミッドから3/4フロントフリップディスマウント ◆2-1/2Highピラミッドからポップオフしてツイストクレイドル	

このドキュメントはレベル該当スキルの一例を掲載しています。コーチは自チームのルーティーンに含まれている技がUSASF/IASFセーフティールールに準拠していることを確認する責任があります。このドキュメントはシーズン中に更新される可能性がありますので、常に最新のものを確認をお願いします。

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 TOSSES－

LEVEL 2

NON-TWISTING ツイストなし	TWISTING ツイストあり
◆ストレートトス	

LEVEL 3

NON-TWISTING ツイストなし		TWISTING ツイストあり
◆ボール・アーチ ◆パイク・アーチ ◆ボール-X	◆プリティーガール・アーチ ◆キック・アーチ ◆トータッチ	◆フルツイスト

LEVEL 4

NON-TWISTING ツイストなし		TWISTING ツイストあり	
◆パイク-X ◆スィッチキック	◆ヒッチキック ◆ダブルトータッチ	◆ボールフル ◆キックフル ◆フルアップ・トータッチ	◆パイクフル ◆トータッチ・フル ◆ダブルフル

LEVEL 5

NON-TWISTING ツイストなし		TWISTING ツイストあり	
◆パイク・ヒッチキック ◆パイク・スィッチキック	◆パイク・キック・プリティーガール ◆ヒッチ・キック・キック	◆ボール・ダブルフル ◆キック・ダブルフル ◆ダブルアップ・トータッチ ◆スィッチキック・ダブルフル	◆パイク・ダブルフル ◆トータッチ・ダブルフル ◆ヒッチキック・ダブルフル ◆キックフル・キックフル

LEVEL 6

NON-TWISTING ツイストなし		TWISTING ツイストあり	
◆タック ◆パイク	◆X-アウト ◆レイアウト	◆レイアウト・フル ◆X-アウト・フル ◆アラビアン1-1/2	◆レイアウト・ダブルフル ◆スプリット・フル ◆パイクオープン・ダブルフル

このドキュメントはレベル該当スキルの一例を掲載しています。コーチは自チームのルーティーンに含まれている技がUSASF/IASFセーフティールールに準拠していることを確認する責任があります。このドキュメントはシーズン中に更新される可能性がありますので、常に最新のものを確認をお願いします。

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　－レベル該当スキル例 TUMBLING－

LEVEL 1

STANDING TUMBLING SKILLS 立位タンブリングスキル	RUNNING TUMBLING SKILLS 走り込みタンブリングスキル
◆前転 ◆倒立 ◆前方倒立回転 ◆側転 ◆後転倒立 ◆立位からのブリッジ ◆後方ウォークオーバー ◆開脚前転 ◆倒立前転 ◆前方ウォークオーバー ◆後転 ◆ブリッジ ◆ブリッジ・キックオーバー ◆側転／後方ウォークオーバーの連続技	◆ロンダート ◆側転＋後方ウォークオーバー ◆前方ウォークオーバー⇒側転／ロンダート ◆側転＋1/2ターン＋前方ウォークオーバー

LEVEL 2

STANDING TUMBLING SKILLS 立位タンブリングスキル	RUNNING TUMBLING SKILLS 走り込みタンブリングスキル
◆立位バック転 ◆バック転＋ステップアウト ◆後転倒立・バック転 ◆後方ウォークオーバー・バック転	◆側転＋バック転 ◆ロンダート＋バック転＋ステップアウト ◆ロンダート＋連続バック転＋ステップアウト ◆ロンダート＋バック転＋ステップアウト＋ロンダート＋バック転 ◆前方ウォークオーバー⇒ロンダート＋前方ウォークオーバー＋連続バック転 ◆ロンダート＋バック転 ◆ロンダート＋連続バック転

LEVEL 3

STANDING TUMBLING SKILLS 立位タンブリングスキル	RUNNING TUMBLING SKILLS 走り込みタンブリングスキル
◆連続バック転 ◆ジャンプ⇒連続バック転 ◆バック転＋ステップアウト＋バック転 ◆ジャンプ⇒バック転 ◆連続バック転＋ジャンプ＋連続バック転	◆着手なし側転 ◆パンチフロント ◆ロンダート＋バック転＋バックタック ◆前方ウォークオーバー⇒ロンダート＋バック転＋バックタック ◆前方ウォークオーバー⇒ロンダート＋連続バック転＋バックタック ◆パンチフロント＋前転 ◆ロンダート＋タック ◆ロンダート＋連続バック転＋バックタック

LEVEL 4

STANDING TUMBLING SKILLS 立位タンブリングスキル	RUNNING TUMBLING SKILLS 走り込みタンブリングスキル
◆立位バックタック ◆連続技＋バックタック ◆後方ウォークオーバー＋バック転＋バックタック ◆連続バック転⇒レイアウト ◆バック転＋バックタック＋バック転＋バックタック ◆バック転＋バックタック＋バック転＋バックタック＋バック転＋レイアウト ◆ジャンプ⇒連続バック転⇒バックタック／レイアウト ◆バック転＋ウィップ⇒連続バック転＋バックタック／レイアウト ◆バック転＋バックタック ◆ジャンプ＋バック転＋バックタック	◆側転＋バックタック ◆ロンダート＋レイアウト ◆ロンダート＋バック転＋レイアウト／レイアウト＋ステップアウト／X-OUT ◆ロンダート＋連続レイアウト ◆前方ウォークオーバー⇒レイアウト ◆パンチフロント＋ステップアウト⇒レイアウト ◆ロンダート＋連続バック転⇒レイアウト ◆ロンダート＋バック転＋ウィップ＋バック転⇒レイアウト ◆パンチフロント＋ステップアウト＋バック転＋ウィップ＋バック転⇒バックタック ◆パンチフロント＋ステップアウト＋バック転＋ウィップ＋バック転⇒レイアウト ◆前方転回＋パンチフロント ◆前方転回＋パンチフロント⇒ロンダート＋バック転＋バックタック／レイアウト

LEVEL 5

STANDING TUMBLING SKILLS 立位タンブリングスキル	RUNNING TUMBLING SKILLS 走り込みタンブリングスキル
◆ジャンプ＋バックタック ◆立位フルツイスト ◆バック転＋フルツイスト ◆連続技⇒フルツイスト ◆ジャンプ＋バック転＋フルツイスト ◆連続バック転⇒フルツイスト ◆ジャンプ＋連続バック転＋フルツイスト ◆バック転＋ウィップ⇒連続バック転⇒フルツイスト ◆連続技⇒ダブルフルツイスト ◆ジャンプ＋連続バック転＋ダブルフルツイスト ◆バック転＋ウィップ⇒連続バック転⇒ダブルフルツイスト	◆側転＋フルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋フルツイスト ◆前方ウォークオーバー⇒フルツイスト ◆パンチフロント＋ステップアウト⇒フルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋ウィップ＋フルツイスト ◆ロンダート＋アラビアン＋ロンダート＋バック転＋フルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋フルツイスト＋連続バック転＋フルツイスト ◆ロンダート＋ダブルフルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋ダブルフルツイスト ◆前方ウォークオーバー⇒ダブルフルツイスト ◆パンチフロント＋ステップアウト⇒ダブルフルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋ウィップ＋ダブルフルツイスト ◆ロンダート＋アラビアン＋ロンダート＋バック転＋ダブルフルツイスト ◆ロンダート＋バック転＋フルツイスト＋連続バック転⇒ダブルフル ◆ロンダート＋バック転＋ダブルフルツイスト＋連続バック転⇒ダブルフル ◆ロンダート＋ロンダート＋フルツイスト

このドキュメントはレベル該当スキルの一例を掲載しています。コーチは自チームのルーティーンに含まれている技がUSASF/IASFセーフティールールに準拠していることを確認する責任があります。このドキュメントはシーズン中に更新される可能性がありますので、常に最新のものを確認をお願いします。

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

LEVEL1 スコア構成

	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
BUILDING	STUNTS スタンツ	15.0	5.0	5.0	5.0
	PYRAMIDS ピラミッド	15.0	5.0	5.0	5.0
	SKILLS	TOTAL			
	STUNT/COED QUANTITY スタンツ/コエド　基数	5.0	5.0		

	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
TUMBLING	STANDING TUMBLING 立位タンブリング	10.0	5.0	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	10.0	5.0	5.0
	JUMPS ジャンプ	10.0	5.0	5.0

		TOTAL	
OVERALL	DANCE ダンス	5.0	5.0
	ROUTINE COMPOSITION 演技構成	10.0	10.0
	PERFORMANCE パフォーマンス	10.0	10.0

TOTAL SCORE	90

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

LEVEL2-6 スコア構成

	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
BUILDING	STUNTS スタンツ	15.0	5.0	5.0	5.0
	PYRAMIDS ピラミッド	15.0	5.0	5.0	5.0
	TOSSES トス	10.0	5.0	5.0	
	SKILLS	TOTAL			
	STUNT/COED QUANTITY スタンツ/コエド 基数	5.0	5.0		

	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
TUMBLING	STANDING TUMBLING 立位タンブリング	10.0	5.0	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	10.0	5.0	5.0
	JUMPS ジャンプ	10.0	5.0	5.0

	SKILLS	TOTAL	
OVERALL	DANCE ダンス	5.0	5.0
	ROUTINE COMPOSITION 演技構成	10.0	10.0
	PERFORMANCE パフォーマンス	10.0	10.0

TOTAL SCORE	100

2016-17 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム　減点システム

<演技の完成度に対する減点>

選手個人の落下・転倒　－　0.25点減点

例：・タンブリングやジャンプの着地時に地面に手/頭をつく
・タンブリングやジャンプの着地時に地面に膝をつく
・個人技（タンブリング、ジャンプ等）の実施中にフロアに落下する

ビルディングスキルの失敗　－　0.75点減点

例：・ビルディングスキルがコントロールできずに、クレイドルやディスマウントに入る、
または下がっている（タイミングの問題ではなく、ビルディングスキルの失敗によるもの）
・ビルディングスキル実施中にベース／スポッターがフロアに転倒する

ビルディングスキルの失敗による落下　－　1.25点減点

例：・スタンツやピラミッド、トスから地面に落下する
（トップが地面に落下、または複数のベース/スポッターがフロアに転倒する）

最大減点　－　1.75点減点

1つのパートナースタンツやトス（1つのグループによって行われるもの）で複数の減点が課される場合、
またはピラミッドが総崩れした場合、その減点の合計は1.75点を超えないこととする。

＊安定不足やぐらつき、タイミングのずれはTechniqueスコアに反映される

<競技規定、その他の減点>

ラインオーバー　－　0.25点減点

演技フロアは42フィート×54フィート。演技フロアとフロア外の境界線は白線の外とする。両足が白線の外に出た場合、
選手1人1回につき0.25点の減点が課される。 白線を踏む、片足が超えるものはラインオーバーとはならない。

タイムオーバー　－　1.0点減点

演技時間が2分30秒を超えたチームには下記の減点が課される：
- 1秒以上オーバーした場合は1.0点の減点

演技時間は2分30秒までとする。それを超えた場合は減点が課されるリスクを負うことになる。
審査員はストップウォッチまたはそれに準じる装置を使用し、公式な演技時間を計測する。
個人の反応のスピードや音響装置による再生の速さに違いがあることを考慮し、
ストップウォッチ／時計が2分33秒を超えるまでは減点を課さないこととする。

規定違反

・0.5点－タンブリング、一般安全規則、イメージポリシー他全ての規定違反は0.5点減点
・1.0点－レベルの制限を超えたビルディングスキルの違反は1.0点減点

スポーツマンシップに反する立ち振る舞いに関する減点　－　2.0点減点

コーチが、大会役員や他チームのコーチ、選手、保護者／観客と話し合いをする際は、プロフェッショナルとして
ふさわしい立ち振る舞いを維持すること。それに反した場合は2.0点の減点、コーチの退場、出場権剥奪の
いずれかの措置が取られる場合がある。

主催：United Spirit Association, Japan
〒101-0003　東京都千代田区一ツ橋2-6-8　トミービル3　3F
TEL：03-5216-5545　　FAX：03-5216-5546　　URL：http://www.usa-j.jp/