

2017-18 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

2018/4/11 作成



目次

・スコア構成

・スコアリングガイドライン

《Cheerleading》

BUILDING (ビルディング)

TUMBLING (タンブリング)

OVERALL (全般)

《Cheerleading Prep》

BUILDING (ビルディング)

TUMBLING (タンブリング)

OVERALL (全般)

GENERAL OVERVIEW (特記事項)

・レベル該当スキル例一覧

STUNTS (スタンツ)

PYRAMIDS (ピラミッド)

TOSSES (トス)

TUMBLING (タンブリング)

・減点システム

・2016-17シーズンからの変更点



2017-18 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
CHEERLEADING 部門
LEVEL1/LEVEL2 Mini スコア構成

B U I L D I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
	STUNTS スタンツ	12.5	5.0	5.0	2.5
	PYRAMIDS ピラミッド	12.5	5.0	5.0	2.5
	SKILLS	TOTAL			
	STUNT/COED QUANTITY スタンツ/コエド 基数	5.0	5.0		

T U M B L I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
	STANDING TUMBLING 立位タンブラリング	10.0	5.0	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンブラリング	10.0	5.0	5.0
	JUMPS ジャンプ	10.0	5.0	5.0

O V E R A L L		TOTAL	
	DANCE ダンス	10.0	10.0
	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



2017-18 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
CHEERLEADING 部門
LEVEL2-6 スコア構成

B U I L D I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
	STUNTS スタンツ	12.5	5.0	5.0	2.5
	PYRAMIDS ピラミッド	12.5	5.0	5.0	2.5
	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		

T U M B L I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
	STANDING TUMBLING 立位タンブリング	10.0	5.0	5.0
	RUNNING 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

O V E R A L L	SKILLS	TOTAL	
	DANCE ダンス	10.0	10.0
	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



2017-18 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
CHEERLEADING PREP 部門
LEVEL1-3 スコア構成

B U I L D I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
	STUNTS スタンツ	11.5	4.0	5.0	2.5
	PYRAMIDS ピラミッド	11.5	4.0	5.0	2.5

T U M B L I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
	STANDING TUMBLING 立位タンブリング	9.0	4.0	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	9.0	4.0	5.0
	JUMPS ジャンプ	9.5	4.5	5.0

O V E R A L L		TOTAL	
	DANCE ダンス	10.0	10.0
	ROUTINE COMPOSITION 演技構成	10.0	10.0
	PERFORMANCE パフォーマンス	10.0	10.0

TOTAL SCORE

80.5

CHEERLEADING -BUILDING (ビルディング)-

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度)		
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

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

TOSS DIFFICULTY (トス難易度)	
4.0	チームの過半数に満たない選手によってトスが行われている
4.5	レベルに該当するトスがチームの過半数の選手によって行われている
5.0	レベルに該当するトスがチームの過半数の選手によって、同じセクションの中でリプルまたはシンクロして行っている

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 (テクニク)	
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォームで演技を行っている選手が50%に満たない
4.0 - 4.5	50%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている
4.5 - 5.0	75%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている

STUNT CREATIVITY (スタントの創造性)	
2.0 - 2.3	50%より少ないスタントスキルにしか視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれていない レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む
2.3 - 2.5	50%のスタントスキルに視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれている レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む

PYRAMID CREATIVITY (ピラミッドの創造性)	
2.0 - 2.3	50%より少ないピラミッドスキルにしか視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれていない レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む
2.3 - 2.5	50%のピラミッドスキルに視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれている レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む

COED QUANTITY CHART (男女混成スタント基数チャート)	
男性選手 の人数	スタント 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 - 19	9

STUNTS QUANTITY CHART (スタント基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	
5 - 11	1	1	
12 - 15	1	2	
16 - 19	2	3	
20 - 23	3	4	
24 - 27	4	5	
28 - 30	4	6	
31 - 38	5	7	

STUNTS QUANTITY (スタント基数) ※スタントグループ4人1組で、リプルまたはシンクロして行っている基数	
4.0	レベル該当スキルのスタントを行っている基がチームの過半数(MAJORITY)未満
4.2	チームの過半数(MAJORITY)の基数でレベル該当スキルのスタントを行っている
4.4	チームの大多数(MOST)の基数でレベル該当スキルのスタントを行っている
4.6	チームの過半数(MAJORITY)未満の基数で同じEliteレベル該当スキルのスタントを行っている
4.8	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トを行っている
5.0	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トを行っている

COED QUANTITY (男女混成スタント数) * LEVEL 3&4 SENIOR編成チーム ※スタントグループ3人1組で、リプルまたはシンクロして行っている基数		
	補助ありのCO-EDスタイル	補助なしのCO-EDスタイル
3.5	行われたスキルが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・ハンドプレス片足/片手エクステンション、トスイン・ハンドプレス片足/片手エクステンション	ウォークイン・ハンド、トス・ハンド
4.6	ウォークイン片足/片手エクステンション、トス片足/片手エクステンション(Level4のみ)	ウォークイン・ハンドプレス・エクステンション、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、トス両足エクステンション(Level4のみ)、ウォークイン・ハンドプレス片足/片手エクステンション、トスイン・ハンドプレス片足/片手エクステンション
5.0		ウォークイン片足/片手エクステンション、トス片足/片手エクステンション(Level4のみ)

COED QUANTITY (男女混成スタント数) * LEVEL 5&6 WORLDS対象部門チーム ※スタントグループ3人1組で、リプルまたはシンクロして行っている基数		
	補助ありのCO-EDスタイル	補助なしのCO-EDスタイル
3.5	行われたスキルが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・ハンドプレス片足/片手エクステンション、トスイン・ハンドプレス片足/片手エクステンション	ウォークイン・ハンド、トス・ハンド
4.2	ウォークイン片足/片手エクステンション、トス片足/片手エクステンション	ウォークイン・ハンドプレス・エクステンション、トス・ハンドプレス・エクステンション
4.4	トス1/4-3/4ツイスト片足エクステンション	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・ハンドプレス片足/片手エクステンション、トス・ハンドプレス片足/片手エクステンション
4.6	トス片手スタント、トス・フルアップ・エクステンション、前方転回からトス1/2ツイストアップ エクステンション	ウォークイン片足/片手エクステンション、トス片足エクステンション
4.8		トス1/4-3/4ツイスト片足エクステンション
5.0		トス片手エクステンション、トス・フルアップ・エクステンション、前方転回からトス1/2ツイストアップ エクステンション

男女混成のスタントは、定められたスタント数として認定されるために、すべての基が同じ乗せ方(トスまたはウォークイン)・同じスキルを行うこと。

「補助なし」と認定されるためには、クレイドルまたは演技フロアへのディスマウントまで、補助なしで行われていなければならない。

CHEERLEADING -TUMBLING (タンブリング)-

		STANDING TUMBLING DIFFICULTY (立位タンブリング難易度)	
		*LEVEL 1-4, LEVEL 5 (WORLD対象部門以外)	*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	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)の選手がレベル該当スキルのタンブリングパスを行っている	大多数(MOST)の選手がレベル該当スキルのタンブリングパスを行っている
4.0 - 4.5	MID	大多数(MOST)の選手が同じレベル該当スキルのタンブリングパスを開始からシンクロして行っている	過半数(MAJORITY)の選手がELITEレベル該当スキルのタンブリングパスを行っている
4.5 - 5.0	HIGH	大多数(MOST)の選手が同じレベル該当スキルのタンブリングパスを開始からシンクロして行い、さらに過半数(MAJORITY)の選手がレベル該当スキルのタンブリングを行っている	大多数(MOST)の選手が同じセクションで、ELITEレベル該当スキルのタンブリングパスを行っている

		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)	*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	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	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
4.0 - 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	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	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	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

JUMP DIFFICULTY (ジャンプ難易度)	
3.5	行われたスキルが4.0の条件を満たしていない
4.0	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
4.5	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り、ジャンプにバリエーションが含まれている Mini編成: 大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプを2回跳んでいて、シンクロジャンプである必要はあるが、 連続ジャンプ でなくてもよい。
5.0	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または2連続コンビネーション+アドバンスジャンプを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 Mini編成: 大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプを3回跳んでいて、シンクロジャンプである必要はあるが、 連続ジャンプ でなくてもよい。

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: バイク、左脚/右脚ハードラー(フロントまたはサイド)、トゥタッチ

TECHNIQUE (テクニック)	
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォームで演技を行っている選手が50%に満たない
4.0 - 4.5	50%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている
4.5 - 5.0	75%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている

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 - 7	3	4
8 - 9	4	6
10 - 11	5	7
12 - 14	6	9
15 - 16	7	11
17 - 19	8	12
20 - 22	10	15
23 - 25	11	17
26 - 27	13	19
28 - 30	14	21
31 - 38	15	23

CHEERLEADING -OVERALL (全般)-

DANCE (ダンス)	
9.0 - 10.0	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 テクニク、完成度、シンクロ性、ベース、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、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

CHEERLEADING PREP -BULIDING (ビルディング)-

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度)		
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

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

TECHNIQUE (テクニク)	
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォームで演技を行っている選手が50%に満たない
4.0 - 4.5	50%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている
4.5 - 5.0	75%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている

STUNT CREATIVITY (スタントの創造性)	
2.0 - 2.3	50%より少ないスタントスキルにしか視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれていないレベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む
2.3 - 2.5	50%のスタントスキルに視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれているレベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む

PYRAMID CREATIVITY (ピラミッドの創造性)	
2.0 - 2.3	50%より少ないピラミッドスキルにしか視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれていないレベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む
2.3 - 2.5	50%のピラミッドスキルに視覚的・独創的・革新的なアイデアが組み込まれているレベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む

CHEERLEADING PREP -TUMBLING (タンブリング)-

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	過半数(MAJORITY)の選手がレベル該当スキルのタンブリングパスを行っている

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY (走り込み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	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

JUMP DIFFICULTY (ジャンプ難易度)	
3.5	行われたスキルが4.0の条件を満たしていない
4.0	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
4.5	大多数(MOST)の選手がアドバンスジャンプを2回跳んでいて、シンクロジャンプである必要はあるが、 連続ジャンプ でなくてもよい。

TECHNIQUE (テクニク)	
3.5 - 4.0	優れた正確性とフォームで演技を行っている選手が50%に満たない
4.0 - 4.5	50%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている
4.5 - 5.0	75%の選手が優れた正確性とフォームで演技を行っている

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 - 7	3	4
8 - 9	4	6
10 - 11	5	7
12 - 14	6	9
15 - 16	7	11
17 - 19	8	12
20 - 22	10	15
23 - 25	11	17
26 - 27	13	19
28 - 30	14	21
31 - 38	15	23

CHEERLEADING PREP -OVERALL (全般)-

DANCE (ダンス)	
9.0 - 10.0	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 テクニク、完成度、シンクロ性、ベース、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、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

GENERAL INFORMATION (特記事項)

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、ポーアンドアロー、アラベスク、スケール、スコープオン etc

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。

COED STYLE(男女混成 スタイル)

- ・ベース、トップパーソン、スポッターで構成される。
- ・乗せ方はトスまたはウォークインのみ。
- ・トス: トップは両足が演技フロアに乗っている状態で、ベースの手はトップの腰に触れた状態で開始する。
- ・ウォークイン: トップとベースはお互いに向き合い、片足乗り込みで開始する。
- ・ベースはスタンツの下で直接支えなくてはならない。
- ・ベースとスポッターが向き合って支えてはならない。

STANDING TUMBLING(立位タンブリング)

- ・足で着地しないタンブリングパスはレベル該当技とはみなされません。
(例: ジャンプして3/4フロントフリップから座り姿勢で着地、バック転からうつぶせ姿勢でキャッチ等、はレベル該当のタンブリングパスとは認められない)

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。

SAME SECTION(同じセクション)

- ・演技の中で一連のスキルセット(立位タンブリング、トス 等)が実施されるシーンを1セクションとする。

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

TECHNIQUE DRIVER(テクニック判断要素)			
STUNTS/PYRAMIDS (スタンツ/ピラミッド)	TOSSES (トス)	TUMBLING (タンブリング)	JUMP (ジャンプ)
・トップ ・ベース/スポッター ・トランジション/デismount ・完璧さ ・シンクロ性	・トップ ・ベース/スポッター ・高さ ・デismount/クレイドル ・シンクロ性/タイミング	・アプローチ ・スピード ・ボディーコントロール ・着地 ・シンクロ性	・アームモーションの位置 ・脚の位置 ・引き上げ/高さ ・着地 ・シンクロ性

LEVEL 1/LEVEL 2 MINI(レベル1/レベル2 MINI編成)

- ・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、減点はこの点数に反映されます。

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4.5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80.5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。

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		◆ブレイサー付で行うプレップレベルより低い位置からプレップレベルへのボディポジションスタンツ ◆ブレイサー付で行う1/4ツイスト・トランジションからプレップレベルでの片足スタンツ

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/パレルロール ◆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

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からのダウンワード・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 ◆スイッチアップからプレップレベルのリバティ ◆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ツイストランジション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ッ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 ◆トスからハンドの後、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	◆プレップレベル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 ◆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 ◆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ップレベルのボディポジション ◆1/2ツイストランジション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ランジション		◆インバージョンから1/2ツイストで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 ◆インバージョンからリリースしてプレップレベル以下のスタンツ ◆プレップレベルでのインバージョンからリリースしてプレップレベル ◆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パートスタンツ	◆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ツイストランジションからプレップレベル ◆1-1/2ツイス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 ◆トスからエクステンション ◆トス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でのインバージョンからリリースしてエクステンションスタンツ	◆エクステンションボディポジションからプレップレベル以下のボディポジションへのティックトック(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

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ドインバージョン ◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースしてエクステンション ◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースしてリバティ	◆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ツイストからエクステンションスタンツ ◆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	◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースして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・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		◆補助がないCO-EDスタイルのトスから片手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1/2ツイストリリース・トスから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ツイストリリース・トスから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ブレップレベル(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ドインバージョン ◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースしてエクステンション ◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースしてリバティ	◆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ブレップレベル(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) ◆ブ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) ◆ブ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ツイストからエクステンションスタンツ ◆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) ◆ブレップレベル以上のインバージョンからリリースして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・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) ◆補助がないCO-EDスタイルのトスから片手エクステンションスタンツ ◆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1/2ツイストリリース・トスから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

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ディックトゥック	◆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ディックトゥック	◆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ツイストランジョン	◆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せ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せ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せ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せ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せ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せて、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	

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 ◆スイッチキック ◆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・スイッチキック ◆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 ◆スイッチキック・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。

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 ◆後方ウオークオーバー	◆開脚前転 ◆倒立前転 ◆前方ウオークオーバー ◆後転 ◆ブリッジ ◆ブリッジ・キックオーバー ◆側転/後方ウオークオーバーの連続技
	◆ロンダート ◆側転+後方ウオークオーバー ◆前方ウオークオーバー+側転/ロンダート ◆側転+1/2ターン+前方ウオークオーバー

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 ◆後転倒立+バック転	◆バック転・ステップアウト ◆後方ウオークオーバー+バック転
	◆側転+バック転 ◆ロンダート+バック転 ◆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 ◆前方ウオークオーバー+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
	◆着なし側転 ◆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 ◆前方ウオークオーバー+ロンダート+バック転+バックタック ◆前方ウオークオーバー+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 ◆連続バック転+バックタック ◆後方ウオークオーバー+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+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+連続バック転+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・6

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	◆側転+フルツイスト ◆ロンダート+フルツイスト ◆ロンダート+バック転+フルツイスト ◆前方ウオークオーバー⇒フルツイスト ◆着なし側転/着なしウオークオーバー/オノディ+フルツイスト ◆前方フルツイスト
<Eliteレベル該当スキル> ◆立位フルツイスト ◆ジャンプ+フルツイスト ◆バック転+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 ◆連続バック転+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	<Eliteレベル該当スキル> ◆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 ◆前方ウオークオーバー⇒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

＜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

・タンブリング かつ/または ジャンプの実施中の演技フロアへの落下

その他の例:

・タンブリングやジャンプの着地時に地面に片手、両手または頭をつく

・タンブリングやジャンプの着地時に地面に片膝または両膝をつく

ビルディングスキルの失敗 — 0.75点減点

・クレイドルに落ちる、コントロールできずにディスマウントに入る かつ/または

コントロールできずに下がっている(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)

その他の例:

・ビルディングスキル実施中にベース/スポッターが演技フロアに転倒する

ビルディングスキルの失敗による落下 — 1.25点減点

・トップ かつ/または 複数のベース/スポッターが、スタンツ、ピラミッド、トスから演技フロアに落ちる

その他の例:

・トップが演技フロアに落下する

・複数のベース/スポッターが演技フロアに転倒する

・トップが演技フロアに転倒したベース/スポッターの上に落下する

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。

＜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、片足を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 — 0.25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0.25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。

セーフティルール違反

・0.5点 — レベルの制限を超えたタンブリングスキルの違反、一般安全規則の規定違反は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

イメージポリシー — 0.25点減点

不適切なコリオグラフィー かつ/または 音楽、イメージポリシーに反する違反は0.25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 — 1.0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1.0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。

競技規定違反 — 1.0点減点

競技規定に定められている事項に対する違反は1.0点減点。

<BUILDING>

●STUNTS QUANTITY(スタンツ基数)

- ・最低点が2.5点から4.0点に変更され、点数獲得条件が変更された
- ・「チームの最大数の基数」がレンジ獲得条件からなくなった
- ・上記の変更および1チームの人数構成条件変更に伴い、STUNTS QUANTITY CHART(スタンツ基数チャート)が見直された

●COED QUANTITY(男女混成スタンツ数)

- ・最低点が2.5点から3.5点に変更された
- ・1チームの人数構成条件変更に伴い、COED QUANTITY CHART(スタンツ基数チャート)が見直された

●TOSS DIFFICULTY(トス難易度)

- ・配点およびスコア獲得条件が変更された
- ・「チーム全員によるトス」、「更にトスが一回行われている」がスコア獲得条件からなくなった

●STUNT/PYRAMID CREATIVITY(スタンツ/ピラミッドの創造性)

- ・配点が5点満点から2.5点満点に変更され、レンジ幅/条件が変更された

<TUMBLING>

●STANDING TUMBLING DIFFICULTY(立位タンブリング難易度)

- ・WORLD対象部門LEVEL 5-6とそれ以外に分割され、それぞれ異なるレンジ獲得条件に変更された
- ・「2種類の異なるレベル該当スキル」、「ジャンプ/タンブリングのコンビネーション」がレンジ獲得条件からなくなった

●RUNNING TUMBLING DIFFICULTY(走り込みタンブリング難易度)

- ・WORLD対象部門LEVEL 5-6のLOWレンジ条件が変更された

●JUMP(ジャンプ)

- ・最低点が4.0点から3.5点に変更され、点数獲得条件が変更された
- ・最大難度が、3連続+1回ジャンプor4連続ジャンプから、2連続+1回ジャンプor3連続ジャンプに変更された
- ・Mini編成のみ、レンジ獲得条件の回数が入っていれば評価され、連続ジャンプは必須ではなくなった

<BUILDING/TUMBLING>

●TECHNIQUE(テクニク)

- ・3.0-3.5の点数レンジがなくなり、最低点が3.5になった
- ・「過半数」という条件がすべて「50%」と変更された

<OVERALL>

●DANCE(ダンス)

- ・配点が5点満点から10点満点に変更された

<GENERAL INFORMATION>

●COED STYLE(男女混成スタイル)、SAME SECTION(同じセクション)

- ・新たに追加された

●DRIVERS -DIFFICULTY & TECHNIQUE(判断要素 一難易度&テクニク)

- ・テクニク判断要素がカテゴリーごとに細かく分かれ、内容が変更された

●LEVEL 1/LEVEL 2 MINI(レベル1/レベル2 MINI編成)

- ・LEVEL 2のMINI編成ルール変更に伴い、レベル2 MINI編成もトスなしのスコアシートに変更となった

●ALL STAR PREP

- ・JUMPの難度点が4.8点から4.5点に変更され、最大合計点が80.8点から80.5点に変更された

<レベル該当スキル例 STUNTS>

●LEVEL 1

- ・プレイサー付で行うプレップレベルへのボディポジションスタンツのELITEレベル判定条件に、「プレップより低い位置から」開始という条件が追加された

●LEVEL 3

- ・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ティックトックのELITEレベル判定条件に、「プレップレベル」リバティからという条件が追加された

●LEVEL 4

- ・ボディポジションからボディポジションのティックトック(HIGHからLOW)のELITEレベル判定条件に、「エクステンションレベル」ボディポジションから「プレップレベル以下の」ボディポジションという条件が追加された

●LEVEL 5/LEVEL 6

- ・ELITEレベル該当スキルに「補助ガンあいCO-EDスタイルのトスから片手エクステンションスタンツ」が追加された

<レベル該当スキル例 TUMBLING>

●LEVEL 2

- ・ステップアウトを含むタンブリングパスが削除された

●LEVEL 3

- ・「パンチフロント+前転」が削除された

●LEVEL 6

- ・ELITEレベル該当スキルの定義が新たに追加された

<減点システム>

●タイムオーバー

- ・タイムオーバーの減点が1点から0.25点に変更された

●イメージポリシー

- ・イメージポリシー違反の減点種別が新たに追加された

●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

- ・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が2点から1点に変更された

●競技規定違反に関する減点

- ・競技規定違反に関する減点が0.5点から1点に変更された

