

STUNTS 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている、または、8カウント以内に始まるロールオフで実施している

NOVICE
7.0 - 8.0 エクステンションプレップ
8.0 - 9.0 エクステンション または プレップレベルの片足バリエーション
9.0 - 10.0 エクステンション かつ プレップレベルの片足バリエーション 《必須デismount》 ストレートクレイドル

ADVANCED
7.0 - 8.0 エクステンション かつ プレップレベルの片足バリエーション
8.0 - 9.0 片足エクステンションスタンツ 《必須デismount》 両足エクステンションからの シングルツイストクレイドル
9.0 - 10.0 エリートスキル (*) 《必須デismount》 片足エクステンションスタンツからの シングルツイストクレイドル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
<ul style="list-style-type: none"> ・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション /バラエティ ・ スキル実施のベース/スピード ・ トスは必須スキルではないが、スタンツの難度の中で評価される

(*) エリートスキル

- ・ フルアップからエクステンションポジション
- ・ リリースムーブからエクステンションポジション
- ・ ティックトックバリエーション
- ・ トスからエクステンションスタンツ
- ・ 補助なし、シングルベースで行われる
エクステンションスタンツシークエンス

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

Basic ピラミッド: 複雑なトランジションやピラミッドの種類が少ない、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない
Maxed-Out ピラミッド: 複数の複雑なトランジション、多種のピラミッド、かつ乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている

NOVICE/ADVANCED
3.0 Basic ピラミッド
3.0 - 4.0 Maxed-Out ピラミッド
4.0 - 5.0 Basic ピラミッド かつ Maxed-Out ピラミッド

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
<ul style="list-style-type: none"> ・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション /バラエティ ・ スキル実施のベース/スピード

STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0 優れた正確性とフォームで実施されたスキルが 50% に満たない
4.0 - 4.5 50% のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0 75% 以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

TUMBLING 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている、または、8カウント以内に始まるロールオフで実施している

NOVICE
2.0 - 3.0
前転 側転
3.0 - 4.0
ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
4.0 - 5.0
立位バック転 ロンダートバック転

ADVANCED
2.0 - 3.0
前転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 4.0
立位バック転 ロンダートバック転
4.0 - 5.0
ロンダートバック転・バックタック ロンダート・タック 立位連続バック転 レイアウト フル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
・ 難度レベル
・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合
・ スキルのコンビネーション /バラエティ
・ スキル実施のペース/スピード
・ 創造性
・ 立位タンブリング/走り込み タンブリング両方実施している

JUMP 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、下のスコアレンジに下がる
コンビネーションジャンプ: ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ、間に入るアプローチは連続した動きでなくてはならない
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている

NOVICE/ADVANCED
2.0
シンクロシングルジャンプ
3.0
コンビネーションにバリエーションがないシンクロダブルジャンプ
4.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロダブルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ
5.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロトリプルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ かつ + 1回のシンクロジャンプ

TUMBLING/JUMP テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

STUNTS 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている、または、8カウント以内に始まるロールオフで実施している
“補助なし”: 技を実施しているほとんどの間、1人のベースが腕を伸ばして頭上の高さで支え続けているスタント

<i>All Girl</i>	
2.0 - 3.0	
マウント・デスマウント・トランジションにスキルが 組み込まれたグループスタント	
3.0 - 4.0	
1-1/2ツイストからエクステンションへのグループスタント または リリースインバージョンからプレップレベル以下へのスタント	
《必須デスマウント》 上記のスタントからのフリップまたはツイストデスマウント	
4.0 - 5.0	
インバージョンから片足エクステンションへの グループスタント または シングルベースのトス・プレス・エクステンションまたは トス・エクステンションスタント	
《必須デスマウント》 上記のスタントからのフリップまたはダブルツイストデスマウント	

<i>Co-Ed</i>	
2.0 - 3.0	
マウント・デスマウント・トランジションにスキルが 組み込まれたエクステンションスタント または シングルベースエクステンションスタント (大部分が補助なしで実施)	
3.0 - 4.0	
インバージョンから片足エクステンションへの グループスタント または シングルベースのトス・エクステンションスタント (大部分が補助なしで実施)	
《必須デスマウント》 上記のスタントからのフリップまたはツイストデスマウント	
4.0 - 4.5	
以下のスキルいずれか1つを実施 (大部分が補助なしで実施)	
プレスなしリワインドorインバージョン orリリーストスフルアップから リバティorキューピー/オーサム	
《必須デスマウント》 上記のスタントからのフリップまたはツイストデスマウント	
4.5 - 5.0	
4.0 - 4.5 レンジに記載の技1つ実施 かつ 演技中の他のスタント/スタントセクションにおいて、 過半数のパートナースタントを補助なし/プレスなしで実施	
《必須デスマウント》 上記のスタントからのフリップまたはダブルツイストデスマウント	

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)

- ・ 難度レベル
- ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合
- ・ スキルのコンビネーション/バラエティ
- ・ スキル実施のペース/スピード
- ・ 創造性

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

Basic ピラミッド: 複雑なトランジションやピラミッドの種類が少ない、スタントの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない
(EX: 乗せ方/降ろし方に技がほとんどない2-1/2Highトランジション)

Maxed-Out ピラミッド: 複数の複雑なトランジション、多種のピラミッド、かつ乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている
(EX: インバージョンやツイストや独創的な乗せ方・降ろし方が複数組み込まれた複数トップが乗った2-1/2Highピラミッド)

PYRAMIDS
3.0
Basic ピラミッド
3.0 - 4.0
Maxed-Out ピラミッド
4.0 - 5.0
Basic ピラミッド かつ Maxed-Out ピラミッド

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
<ul style="list-style-type: none"> ・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション/バラエティ ・ スキル実施のペース/スピード ・ 創造性

TOSSES 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる

TOSSES
2.0 - 3.0
フリップなし、ツイストなし (EX: トータッチ、X-Out、パイク)
3.0 - 4.0
シングルフルツイストスキル (EX: シングルフルツイスト、キックフルツイスト) または フリップトス (EX: バックタック、レイアウト)
4.0 - 5.0
フリップ・ツイストトス (EX: レイアウトフルツイスト、X-Outフルツイスト)

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
<ul style="list-style-type: none"> ・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション/バラエティ ・ スキル実施のペース/スピード ・ 創造性

STUNTS/TOSSES/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

TUMBLING 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている、または、8カウント以内に始まるロールオフで実施している

TUMBLING
2.0 - 3.0 前転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 4.0 立位バック転 ロンダートバック転
4.0 - 5.0 ロンダートバック転・バックタック ロンダート・タック 立位連続バック転 レイアウト フル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
・ 難度レベル
・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合
・ スキルのコンビネーション/バラエティ
・ スキル実施のペース/スピード
・ 創造性
・ 立位タンブリング/走り込みタンブリング 両方実施している

JUMP 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、下のスコアレンジに下がる
コンビネーションジャンプ: ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ、間に入るアプローチは連続した動きでなくてはならない
シンクロ: 同時に同じスキルを行っている

JUMP
2.0 シンクロシングルジャンプ
3.0 コンビネーションにバリエーションがないシンクロダブルジャンプ
4.0 コンビネーションにバリエーションがあるシンクロダブルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ
5.0 コンビネーションにバリエーションがあるシンクロトリプルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ かつ + 1回のシンクロジャンプ

TUMBLING/JUMP テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0 優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5 50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0 75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている