

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: 全く同じスキルを同時に実施している。

(注)《必須ディスマウント》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

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 《必須ディスマウント》 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 《必須ディスマウント》 ストレートクレイドル
8.0 - 9.0
片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 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 (*) 《必須ディスマウント》 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)
・ 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

AACCAピラミッド定義: パートナースタンツ同志がつながっている状態(例: ペーパードール)

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)
・ 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『50%』または半数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: 全く同じスキルを同時に実施している。(例: シンクロ=チームの50%が同時にバック転をしている、シンクロではない=25%のメンバーがバック転を行い、他の25%はバック転→バックタックをしている)
注) タンブリングは累計ではなく、異なるメンバーで必要数実施されている場合のみレンジを獲得できる

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 ジャンプスキル・バック転の連続 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 / バリエーション ・ スキル実施のベース/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:

連続した動きでつながっているジャンプ、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
(ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ)

シンクロ:

全く同じスキルを同時に実施している
ジャンプのロールオフはシンクロとはみなされない

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: 全く同じスキルを同時に実施している。

(注) 《必須ディスマウント》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

AIII Girl
2.0 - 3.0
マウント・ディスマウント・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ツ
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ツ または リリースインバージョンからブレップレベル以下へのスタンツ
《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはツイストディスマウント
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ツ 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ツ
《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはダブルツイストディスマウント

Co-Ed
2.0 - 3.0
マウント・ディスマウント・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ツ または シングルベースエクステンションスタンツ (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ツ または シングルベースのトス・エクステンションスタンツ (大部分が補助なしで実施)
《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはツイストディスマウント
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/キューピー/オーサム
《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはツイストディスマウント
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ツ/スタンツセクションにおいて、 過半数のパートナースタンツを補助なし/プレスなしで実施
《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはダブルツイストディスマウント

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

AACCAピラミッド定義: パートナースタンツ同志がつながっている状態(例: ペーパーボール)

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
(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)

- ・ 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
- ・ 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、ツイストなしトス (EX: トータッチ、X-Out、パイク)
3.0 - 4.0
フリップなし、ツイストトス (EX: シングルフルツイスト、キックフルツイスト、 ダブルフルツイスト、キックダブルフルツイスト) または 以下のフリップトス タック、タック Xアウト、タックキック、タックスプリット
4.0 - 5.0
以下のフリップトス レイアウト、レイアウトストラドル、 レイアウトキック、レイアウトスプリット、 パイクオープン、パイクオープンストラドル、 パイクオープンキック、パイクオープンスプリット

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
- ・ スキル実施のベース/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『50%』または半数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: 全く同じスキルを同時に実施している。(例:シンクロ=チームの50%が同時にバック転をしている、シンクロではない=25%のメンバーがバック転を行い、他の25%はバック転→バックタックをしている)

注) タンブリングは累計ではなく、異なるメンバーで必要数実施されている場合のみレンジを獲得できる

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 ジャンプスキル・バック転の連続 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 / バリエーション
- ・ スキル実施のベース/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:

連続した動きでつながっているジャンプ、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
(ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ)

シンクロ:

全く同じスキルを同時に実施している

ジャンプのロールオフはシンクロとはみなされない

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