

2018-19 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

2019/06/05 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 (スタント)
 - PYRAMIDS (ピラミッド)
 - TOSSES (トス)
 - TUMBLING (タンブリング)

- ・減点システム

- ・2017-18シーズンからの変更点



2018-19 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 スタント	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 スタント/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
	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

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



2018-19 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 スタント	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 スタント/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
	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

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



2018-19 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
CHEERLEADING PREP 部門
LEVEL 1.1-3.2 スコア構成

B U I L D I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
	STUNTS スタント	12.0	4.5	5.0	2.5
	PYRAMIDS ピラミッド	12.0	4.5	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	9.5	4.5	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	9.5	4.5	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

82.5

CHEERLEADING -BUILDING (ビルディング)-

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

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。スキルはポップまたはトランジション開始から次の技に移行するまでの間、しっかりコントロールされているもののみ評価される。

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 (テクニク)	
3.5 - 5.0	スタンツ・ピラミッド・トスを優れた正確性とフォームで実施しているか、チームのテクニク完成度を評価
STUNT/PYRAMID DRIVERS (テクニク判断要素)	TOSS DRIVERS (テクニク判断要素)
トップ/ボディーコントロール ベース/スポッター/スタンツの安定性 マウント/トランジション/ディスマウント 明らかなミス シンクロ性	トップ ベース/スポッター 高さ クレイドル シンクロ性/タイミング

COED QUANTITY CHART (男女混成スタンツ基数チャート)	
男性選手の数	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 - 19	9

STUNTS QUANTITY CHART (スタンツ基数チャート)			
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	
4.0	レベル該当スキルのスタンツ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ツを行っている
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ツを行っている
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ツを行っている
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ツを行っている
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ツを行っている

COED QUANTITY (男女混成スタンツ数) *LEVEL3&4 SENIOR編成チーム		
※スタンツグループ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 (男女混成スタンツ数) *LEVEL5&6 WORLDS対象部門チーム		
※スタンツグループ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	トス片手スタンツ、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

「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。男女混成スタンツはディスマウントまたはポップオフで競技フロアに着地するまでの間、しっかりコントロールされているもののみ評価される。

2018-19 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

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	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	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	過半数(MAJORITY)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

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	2	3
8 - 9	4	5
10 - 11	5	6
12 - 14	6	7
15 - 16	7	9
17 - 19	8	10
20 - 22	10	12
23 - 25	11	13
26 - 27	13	15
28 - 30	14	16
31 - 38	15	18

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・バリエーションを含まなくてもよい。
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・バリエーションを含まなくてもよい。

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: パイク、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 - 5.0	立位タンブリング・走り込みタンブリング・ジャンプを優れた正確性とフォームで実施しているか、チームのテクニック完成度を評価
STANDING/RUNNING TUMBLING DRIVERS (テクニック判断要素)	JUMP DRIVERS (テクニック判断要素)
アプローチ スピード ポ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

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 タンブリングパスのシンクロ性 タンブリングパスのバリエーション

CHEERLEADING -OVERALL (全般)-

STUNT CREATIVITY (スタントの創造性)	
2.0 - 2.5	スタントスキルに組み込まれている視覚的・独創的・革新的なアイデアを評価 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 - 2.5	ピラミッドスキルに組み込まれている視覚的・独創的・革新的なアイデアを評価 レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む

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 テクニック、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でフォーメーションに入り、トランジションの動きが途切れなくスムーズにできているか 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

2018-19 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

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
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

スキルはポップまたはトランジション開始から次の技に移行するまでの間、しっかりコントロールされているもののみ評価される。

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

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 (テクニック)

3.5 - 5.0 スタント・ピラミッドを優れた正確性とフォームで実施しているか、チームのテクニック完成度を評価

STUNT/PYRAMID DRIVERS (テクニック判断要素)

トップ
ベース/スポッター
トランジション/ディスマウント
明らかなミス
シンクロ性

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	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	過半数(MAJORITY)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

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
タンブリングパスのシンクロ性
タンブリングパスのバリエーション

TECHNIQUE (テクニック)

3.5 - 5.0 立位タンブリング・走り込みタンブリング・ジャンプを優れた正確性とフォームで実施しているか、チームのテクニック完成度を評価

STANDING/RUNNING TUMBLING DRIVERS (テクニック判断要素)

アプローチ
スピード
ボディコントロール
着地
シンクロ性

JUMP DRIVERS (テクニック判断要素)

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

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	2	3
8 - 9	4	5
10 - 11	5	6
12 - 14	6	7
15 - 16	7	9
17 - 19	8	10
20 - 22	10	12
23 - 25	11	13
26 - 27	13	15
28 - 30	14	16
31 - 38	15	18

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
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

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回跳んでいる

CHEERLEADING PREP -OVERALL (全般)-

STUNT CREATIVITY(スタントの創造性)

2.0 - 2.5	スタントスキルに組み込まれている視覚的・独創的・革新的なアイデアを評価 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 - 2.5	ピラミッドスキルに組み込まれている視覚的・独創的・革新的なアイデアを評価 レベル該当スキルもレベル該当以外のスキルも含む
-----------	---

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、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でフォーメーションに入り、トランジションの動きが途切れなくスムーズにできているか 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込まれているか)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さない。
- ・ボディポジションの例: 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

COED QUANTITY(男女混成 スタッツ数)

- ・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る。
- ・COED QUANTITY(男女混成スタッツ数)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る。
- ・乗せ方および完成したスタッツが同じでないとCOED QUANTITYの評価にはならない。
- ・「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る。
スタッツは同じセクション内でリブルまたはシンクロで行っても良い。

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。すべての基が同じ乗せ方をしていること。
- ・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。
- ・ベースはスタッ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。
- ・男女混成スタッツはディスマウントまたはポップオフで競技フロアに着地するまでの間、しっかりコントロールされているもののみ評価される。

STANDING TUMBLING(立位タンブリング)/RUNNING TUMBLING(走り込みタンブリング)

- ・足で着地しないタンブリングパスは難度点を評価する中でレベル該当技とはみなされない。
(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)
- ・LEVEL 1~4、LEVEL 5(WORLD対象部門以外)のHIGHレンジ獲得条件において、1回のシンクロタンブリングパスで、大多数(MOST)の選手で行われたタンブリングパスとさらに過半数(MAJORITY)の選手が行ったタンブリングパスの両方の評価を同時にされることはなく、どちらか一方の評価となる。
- ・ロンダートの後に連続して技を行うのはLEVEL 1では違反技だが、LEVEL 2のレベル該当スキルとはみなされない。
- ・バック転ステップアウトから1/2ターンして技を行うのはLEVEL 2では違反技だが、LEVEL 3のレベル該当スキルとはみなされない。
- ・パンチフロント→前転はLEVEL 4のレベル該当スキルとはみなされない。
- ・タンブリングパスの間に実施されるジャンプスキルはタンブリングパスの一部であり、そこでパスが途切れるのではない。
(例: トータッチ→バック転→トータッチ→バック転はLEVEL 3において1回のタンブリングパスとみなす)
- ・Tジャンプはジャンプスキルとみなされないため、タンブリングパスの区切りとみなし、その前後は2つの別のタンブリングパスになる。

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

LEVEL 1~3、LEVEL 5(WORLD対象部門以外)の立位タンブリングにおいて、本数を入れ過ぎる演技を避けるために、HIGHレンジの場合は、以下の判断要素でレンジ内の得点を決定する。

- ・タンブリングパスの難易度
- ・タンブリングパスのバリエーション
- ・シンクロが必須ではないグループタンブリングorシンクロタンブリングの量

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。
脚が異なる同一ジャンプはバリエーションとはみなされない。(例: 右足/左足サイドハードラー)
- ・足で着地しないジャンプは難度点を評価する中でジャンプ技とはみなされない。
(例: ジャンプから膝や座り姿勢で着地等、はジャンプ技とは認められない)

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。
- ・トスやSTUNT/COED QUANTITYにおいて、同一選手が複数の基に携わる場合、同一セクションとはみなさない。

DIFFICULTY DRIVERS(難易度 判断要素)

- ・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る。
- ・それぞれのDIFFICULTY DRIVERS(難易度 判断要素)に決められた配点はない。(すべてを総合して判断される)

GENERAL INFORMATION (特記事項)

TECHNIQUE(テクニック)

- ・すべてのスコアは5.0から開始する
- ・ジャッジはチーム全体のスキルの正確性とフォームを評価し、1人または2人の選手のテクニックでは評価しない。
- ・DRIVERS(判断要素)はチームの点数5.0点から減点する際の評価に使われる
- ・減点されたDRIVER(判断要素)については、その理由(正確性に欠けている部分)がコメントされる
- ・1つのDRIVER(判断要素)から0.3点以上の減点はされない
- ・スタイルの違いはテクニックスコアには影響しない

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unts)、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MIDレンジ(4.5点)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unts基数)のカテゴリーはありません。
- ・最大合計点は82.5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-

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。

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ト・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	◆背面スタンド ◆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 ◆プ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 ◆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 ◆ショルダースタンド ◆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
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 ◆プレイサー付で行う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/バレルロール ◆リーブフロッグ/バリエーション ◆1/2ツイストからのうつ伏せ姿勢 ◆ウオークイン・プレップからプレスアップ・エクステンション ◆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
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unts
<p>レベル 該当 スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆リリースからプレップレベル以下のスタunts ◆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) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆フルアップからプレップレベルの片足スタunts ◆プレップレベル⇒プレップレベルの片足スタuntsへのフルツイストランジション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆片足エクステンションスタunts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unts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untsからの1技クレイドル(ツイストスキルは含まない) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆サスペンデッド・フロントフリップ ◆スペシャルティ・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 ◆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unts ◆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 ◆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
<p>Elite レベル 該当 スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆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unts 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆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 		<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆プレップレベルでのフルツイストティックトック(リバティ⇒ボディポジション)

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 STUNTS その他のスタunts
<p>レベル 該当 スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆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バートスタunts 	<ul style="list-style-type: none"> ◆スイッチアップから片足エクステンションスタunts ◆リリースからエクステンションスタunts ◆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unts ◆プレップレベルからプレップレベルへのリリース 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆3/4ツイストランジションからエクステンションスタunts ◆フルアップから両足エクステンションスタunts ◆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unts 	<ul style="list-style-type: none"> ◆エクステンションレベルの片足スタunts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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆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
<p>Elite レベル 該当 スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆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unts 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆フルアップから片足エクステンションリバティ(ボディポジションではない) ◆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unts 		<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆フルツイストでリリースティックトックからプレップレベルの片足スタunts ◆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

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
<p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆プ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</p> <p>◆プ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</p>	<p>◆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</p> <p>◆リバティ⇒リバティのティックトック(HighからHighへ)</p> <p>◆リバティ⇒リバティのティックトック(LowからHighへ)</p> <p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆ツイスト・ヘリコプター・リリースムーブ</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p>	<p>◆フルアップから片足エクステンション</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆ダブルフルアップからエクステンションスタンツ</p>	<p>◆片足スタンツからのダブルフルツイスト</p> <p>◆キックダブルフルツイスト</p>	<p>◆1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢</p> <p>◆CO-EDスタイルの1/4~3/4ツイスト・トスからエクステンションスタンツ</p> <p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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</p>
<p>◆プ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</p>	<p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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</p>	<p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆ダブルフルアップから片足エクステンションスタンツ</p>		<p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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</p> <p>◆フルツイストティックトックからエクステンションレベルのボディポジション(LowからHighへ)</p>

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
<p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆プ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</p> <p>◆プ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</p>	<p>◆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</p> <p>◆リバティ⇒リバティのティックトック(HighからHighへ)</p> <p>◆リバティ⇒リバティのティックトック(LowからHighへ)</p> <p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆ツイスト・ヘリコプター・リリースムーブ</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p>	<p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆フルアップから片足エクステンション</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆ダブルフルアップからエクステンションスタンツ</p>	<p>◆フロントフリップしてグランドレベル(Lv6)</p> <p>◆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)</p> <p>◆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)</p> <p>◆片足スタンツからのダブルフルツイスト</p> <p>◆キックダブルフルツイスト</p>	<p>◆1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢</p> <p>◆CO-EDスタイルの1/4~3/4ツイスト・トスからエクステンションスタンツ</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p>
<p>◆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(Lv6)かつ/または片手スタンツ(Lv6)</p> <p>◆プ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</p>	<p>◆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</p> <p>◆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)</p> <p>◆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</p>	<p>◆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)</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆ダブルフルアップから片足エクステンションスタンツ</p>		<p>◆バック転からフルアップスタンツ(Lv6)</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆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</p> <p>◆フルツイストティックトックからエクステンションレベルのボディポジション(LowからHighへ)</p> <p>◆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</p>

レベル該当スキル例 -TOSSES-

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。

LEVEL 2

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

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

レベル該当スキル例 -TUMBLING-

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。

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
<ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆側転 ◆ロンダート ◆前方ウオークオーバー ◆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
<ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 ◆前方ウオークオーバー+ロンダート+連続バック転 ◆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
<ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆着手なし側転 ◆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 ◆パンチフロント ◆ロンダート+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
<ul style="list-style-type: none"> ◆立位バックタック ◆連続バック転+バックタック ◆ジャンプ+連続バック転+バックタック ◆バック転+バックタック ◆ジャンプ+バック転+バックタック 	<ul style="list-style-type: none"> ◆側転+バックタック ◆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 ◆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 ◆前方ウオークオーバー⇒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+ロンダート+バック転+ウィップ+バック転+バックタック ◆前方回転+パンチフロント ◆前方回転+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
<ul style="list-style-type: none"> ◆ジャンプ+バックタック 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 ◆着手なし側転/着手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 ◆ロンダート+フルツイスト
<p><Eliteレベル該当スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<p><Eliteレベル該当スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆前方回転+フロントフル ◆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
- 以下を含む：・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

- ・スタンツ、ピラミッド、トスから、クレイドルに落ちる、かつ/または、乗り込み姿勢に戻る
- 以下を含む：・ビルディングスキル実施中にベースまたは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
- 以下を含む：・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)、またはピラミッドシークエンスの中で複数の減点が課される場合、その減点の合計は1.75点を超えないこととする。
- ピラミッドシークエンスの中で、ある基の失敗が同一ピラミッドの他の基に影響している場合も、1.75点を超えない。
- 2つのピラミッドがつながっていない場合、別々の減点となる。ピラミッドの最大減点は3.5点までとする。

〈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 — 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32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、ユニフォーム かつ/または 音楽が、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。

- 以下を含む：・イベント中に意図的に不適切な身体的な接触をする
- ・イベントに関連する設備や物を悪用する
- ・わいせつ、攻撃的、侮辱的な言葉やジェスチャーをする
- ・人種、宗教、肌の色、家系、国籍、民族等を侮辱する言葉やジェスチャー
- ・演技を披露するに値しない資質とみなされる
- ・公式な得点に対する言葉やアクションによる意義のアピール
- ・イベント代表への暴行・脅迫行為
- ・イベントやイベント主催者に関する公的な場での批判

チーム構成人数の下限について

- チームがエントリー時、該当部門の構成人数下限の人数で選手登録をし、大会当日、下限を下回る人数で演技をした場合、減点対象とはしない。この場合、ジャッジは人数構成下限の構成チームとして判定される。(過半数<Majority>、大多数<Most>の条件も、下限の構成チームの条件が適用される)

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。

<TUMBLING>

- 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)のLOWレンジ、MIDレンジの人数条件が変更された
 - ・「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
- 過半数(MAJORITY)/大多数(MOST)人数チャート
 - ・大多数(MOST)の定義が変更になり、必要人数が減少された
- JUMP(ジャンプ)
 - ・Mini編成のレンジ獲得条件に、バリエーションは必須ではなくなった

<BUILDING/TUMBLING>

- TECHNIQUE(テクニック)
 - ・点数レンジがなくなり、TECHNIQUE DRIVERS(テクニック判断要素)の採点ルールが明確化された

<OVERALL>

- STUNT/PYRAMID CREATIVITY(スタント/ピラミッドの創造性)
 - ・点数レンジがなくなった

<GENERAL INFORMATION>

- COED STYLE(男女混成スタイル)、SAME SECTION(同じセクション)
 - ・説明内容が追加された
- STANDING TUMBLING(立位タンブリング)/RUNNING TUMBLING(走り込みタンブリング)
 - ・説明内容が追加された
- STANDING TUMBLING DIFFICULTLY(立位タンブリング難易度)
 - ・新しく追加された
- JUMP(ジャンプ)
 - ・説明内容が追加された
- SAME SECTION(同一セクション)
 - ・説明内容が追加された
- DIFFICULTY DRIVERS(難度点 判断要素)
 - ・採点に関する説明内容が追加された
- TECHNIQUE(テクニック)
 - ・DRIVERS(判断要素)と採点ルールに関する説明内容が追加された
- ALL STAR PREP
 - ・BUILDING、TUMBLINGの難度点がLOWレンジ(最大4.0点)までからMIDレンジ(最大4.5点)までに変更され、最大合計点が80.5点から82.5点に変更された

<レベル該当スキル例 STUNTS>

- LEVEL3
 - ・ELITEレベル該当技に「プレップレベルでのフルツイスティックトック(リバティ⇒ボディポジション)」が追加された
- LEVEL4
 - ・ELITEレベル該当技に「フルアップから片足エクステンションリバティ(ボディポジションではない)」が追加された
 - ・ELITEレベル該当技に「フルツイストでリリーススティックトックからプレップレベルの片足スタント」が追加された
- LEVEL5/LEVEL6
 - ・ELITEレベル該当スキルに「フルツイスティックトックからエクステンションレベルのボディポジション(LowからHighへ)」が追加された

<レベル該当スキル例 TUMBLING>

- LEVEL4
 - ・セーフティールール変更に伴い、レベル該当技の定義が変更された
- LEVEL6
 - ・RUNNING TUMBLINGのELITEレベル該当スキルに「前方転回+フロントフル」が追加された

<減点システム>

- タイムオーバー
 - ・減点対象が2分33秒オーバーから2分32秒オーバーに変更された
- 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
 - ・減点対象となる事項が追加された
- チーム構成人数の下限について
 - ・大会当日の人数変更による構成人数下限を下回る人数構成のチームの対応が明確化された

◆MEMO◆



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/>