

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
大多数(Most)に該当するスタunts基数については、Stunts Quantity Chart(スタunts基数チャート)参照

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unts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unts 《必須ディスマウント》 両足エクステンション または 片足プレップレベルスタunts 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unts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 / パラエティ ・ スキル実施のペース/スピード ・ トスは必須スキルではないが、スタunts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unts
- ・ 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unts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unts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unts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 / パラエティ ・ スキル実施のペース/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

STUNTS QUANTITY CHART (スタントズ基数チャート)

チームの選手数	必要スタントズ基数
5 人	1 基
6 人	1 基
7 人	1 基
8 人	1 基
9 人	1 基
10 人	1 基
11 人	1 基
12 人	2 基
13 人	2 基
14 人	2 基
15 人	2 基
16 人	3 基
17 人	3 基
18 人	3 基
19 人	3 基
20 人	4 基
21 人	4 基
22 人	4 基
23 人	4 基
24 人	5 基
25 人	5 基
26 人	5 基
27 人	5 基
28 人	6 基
29 人	6 基
30 人	6 基
31 人	7 基
32 人	7 基
33 人	7 基
34 人	7 基
35 人	7 基
36 人	7 基

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)
<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 / バリエティ ・ スキル実施のペース/スピード ・ 創造性
立位・走り込み、両方とも、タンブリングの判断要素に含まれる

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
大多数(Most)に該当するスタunts基数については、Stunts Quantity Chart(スタunts基数チャート)参照

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untsスコアにおけるものである

All Girl
7.0 - 7.5 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unts
7.5 - 8.0 上記 7.0-7.5のスタunts条件に加えて、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
8.0 - 8.5 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unts 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unts 《必須ディスマウント》 上記スタuntsからのフリップまたはツイストディスマウント
8.5 - 9.0 上記 8.0-8.5のスタunts条件に加えて、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
9.0 - 9.5 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unts 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unts 《必須ディスマウント》 上記のスタuntsからのフリップまたはダブルツイストディスマウント
9.5 - 10.0 上記 9.0-9.5のスタunts条件に加えて、以下のフリップトス 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)
<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 ・男女混成バスケットフリップトス(男性3名必須) ・レイアウトフルツイスト、レイアウトストラドルフルツイスト、タックXアウトフルツイスト、タックキックorタックツイストフルツイスト、レイアウトキックorスプリットフルツイスト)

Co-Ed
7.0 - 7.5 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unts または シングルベースエクステンションスタunts (大部分が補助なしで実施)
7.5 - 8.0 上記 7.0-7.5のスタunts条件に加えて、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
8.0 - 8.5 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unts または シングルベースのトス・エクステンションスタunts (大部分が補助なしで実施) 《必須ディスマウント》 上記スタuntsからのフリップまたはツイストディスマウント
8.5 - 9.0 上記 7.0-7.5のスタunts条件に加えて、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
9.0 - 9.5 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 からリパティ/キューピー/オーサム 《必須ディスマウント》 上記のスタuntsからのフリップまたはツイストディスマウント
9.5 - 10.0 《必須バスケットス》 以下のフリップトス 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
9.5 - 10.0 上記 9.0-9.5に記載の技1つ実施 かつ 演技中の他のスタunts/スタuntsセクションにおいて、 過半数のパートナースタunts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untsからのフリップまたはダブルツイストディスマウント 《必須バスケットス》 以下のフリップトス 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

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
(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
- ・スキル実施のペース/スピード

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

STUNTS QUANTITY CHART (スタンツ基数チャート)

チームの選手数	必要スタンツ基数
5人	1基
6人	1基
7人	1基
8人	1基
9人	1基
10人	1基
11人	1基
12人	2基
13人	2基
14人	2基
15人	2基
16人	3基
17人	3基
18人	3基
19人	3基
20人	4基

チームの選手数	必要スタンツ基数
21人	4基
22人	4基
23人	4基
24人	5基
25人	5基
26人	5基
27人	5基
28人	6基
29人	6基
30人	6基
31人	7基
32人	7基
33人	7基
34人	7基
35人	7基
36人	7基

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/後方ウオークオーバー
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
- ・ スキル実施のペース/スピード
- ・ 創造性

立位・走り込み、両方とも、タンブリングの判断要素に含まれる

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