

<演技の完成度に対する減点>

BOBBLES <軽微なミス> * 0.5点減点

スキル実施中に軽微なミスがあった場合、ミスの箇所ごとに0.5点減点

- 例: ◆タンブリング着地時に手が地面についている
◆スタutzやピラミッドから落下してはいないが、あと少しで落下しそう
◆ツイストクレドルの回転不足
◆明らかに間違いと見える動き
◆クレドルキャッチやデスマウント時、膝、手、またはトップの足が地面に触れている
◆バック転着地時に膝が地面に触れている
◆ひどくバランスが崩れている

FALLS <失敗> * 1.0点減点

スキル実施中に失敗があった場合、失敗の箇所ごとに1.0点減点

- 例: ◆タンブリングが着地できずに地面に落下
◆スタutzから落下し、クレドルキャッチ
◆スタutzから落下し、ポップダウンデスマウント

FALLS(MAJOR) <落下> * 1.5点減点

スタutzスキル実施中にフロアへの落下があった場合、落下の箇所ごとに1.5点減点

- 例: ◆スタutzから地面に落下
(トップが地面に落下、または、複数のベースがキャッチできずに地面に落下)

COLLAPSES <崩壊> * 2.0点減点

ピラミッドスキル実施中に総崩れした場合、崩れた箇所ごとに2.0点減点

もし、ピラミッドの一部のスタutzが失敗していた場合、1.0点または1.5点の減点が適用される

MAXIMUM DEDUCTION <最大減点>

1つのスキルに対し、2.0点以上の減点を行わない

- 例: スタutzシークエンスの中で、地面に落下し(1.5点減点)、同じスタutzを再度上げ、もう一度落下した場合(1.5点減点)、最大減点ルールが適用され、2点の減点となる

<競技規定、その他の減点>

競技規定の違反 * 3点減点

安全規定・難度規定の違反 * 2点減点