

2020-21 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

2020/10/1 作成



目次

- ・スコア構成

- ・スコアリングガイドライン
 - 《Cheerleading》
 - TUMBLING (タンブリング) Level 1~4
 - TUMBLING (タンブリング) Level 7
 - OVERALL (全般)
 - EXECUTION (実施点)

- ・レベル該当スキル例一覧
 - TUMBLING (タンブリング)

- ・減点システム

- ・2019-20シーズンからの変更点



2020-21 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
CHEERLEADING 部門
全編成 スコア構成

T U M B L I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
	STANDING TUMBLING 立位タンプリング	10.0	5.0	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンプリング	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

60

CHEERLEADING -TUMBLING (タンブリング)- Level 1~4

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
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

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
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) / 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

DIFFICULTY DRIVERS (難易度判断要素)
<ul style="list-style-type: none"> ・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

STANDING TUMBLING DIFFICULTY (立位タンブリング難易度)
<p>LEVEL 1~4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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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

STANDING TUMBLING / RUNNING TUMBLING (立位タンブリング / 走り込みタンブリング)
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・パンチフロントからの前転は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

JUMP DIFFICULTY (ジャンプ難易度)	
※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。	
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 —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に加えアドバンスジャンプを1回跳んでいること —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

JUMPS (ジャンプ)
<ul style="list-style-type: none"> ・「バリエーション」とは2種類以上の異なるジャンプ。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) ・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)、トウタッチ

CHEERLEADING -TUMBLING (タンブリング)- Level 7

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

同じセクション:演技の中で一連のスキルセットが実施されるシーンを1セクションとする

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)

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)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	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	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

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

STANDING TUMBLING / RUNNING TUMBLING (立位タンブリング / 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)
- ・立位タンブリングにおいて、タックの後に連続して技を行うのはLEVEL4では違反技だが、LEVEL6のレベル該当スキルとはみなされない
(例:バック転→タック→バック転→タック)
- ・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→フルは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。

JUMP DIFFICULTY (ジャンプ難易度)

※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。

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
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に加え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

JUMPS (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。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)
- ・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)、トウタッチ

CHEERLEADING -OVERALL (全般)-

DANCE (ダンス)

9.0 - 10.0	チームがハイレベルなエネルギ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ネルギー、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
------------	---

CHEERLEADING -EXECUTION(実施点)-

EXECUTION (実施点)

3.5 - 5.0	<p>全てのスキルは優れたテクニックで実施されることが期待されている チームのEXECUTION(実施点)は該当のスキルを行っているすべての選手の実施によって決定される</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアは5.0点から開始し、それぞれのDRIVER(判断要素)について求められるテクニックが足りない場合、0.1、0.2または0.3点のいずれか減点される ・0.1 - テクニックの問題が若干見られる、ただし、一人の選手のみのテクニックの問題で減点はされない ・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる ・0.3 - テクニックの問題が大部分で見られる ・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
-----------	--

STANDING/RUNNING TUMBLING DRIVERS
(立位/走り込みタンブリング判断要素)

DRIVERにはそれぞれ以下の判断要素例が含まれる(ただし、これだけに限定しない)

アプローチ	<ul style="list-style-type: none"> ・タンブリング技/パスに入る際の腕の位置 ・腕の振り ・胸の位置 ・タンブリングパス中の連続した技の流れ
スピード	<ul style="list-style-type: none"> ・タンブリング技/パスを通して一定のスピードを保っている または徐々にスピードがアップしている ・タンブリング技/パスのつながり
ボディーコントロール	<ul style="list-style-type: none"> ・頭の位置 ・スキル実施中の腕/肩の位置 ・腰 ・スキル実施中の脚の位置 ・つま先が伸びているか
着地	<ul style="list-style-type: none"> ・コントロールされているか ・脚/足が閉じているか ・胸の位置 ・タンブリング技/パスをクリアに完了しているか ・ツイスト回転不足
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング

JUMP DRIVERS (ジャンプ判断要素)

DRIVERにはそれぞれ以下の判断要素例が含まれる(ただし、これだけに限定しない)

アプローチ	<ul style="list-style-type: none"> ・統一感のある入り方 ・腕の振り
腕の位置	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ中の腕の位置
脚の位置	<ul style="list-style-type: none"> ・脚がまっすぐ伸びているか ・つま先が伸びているか ・腰の位置/回転 ・脚が高く上がっているか ・ジャンプの高さ
着地	<ul style="list-style-type: none"> ・脚/足が閉じているか ・胸の位置
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング

(*)レベル該当スキルのタンブリングパスをグループでシンクロで2本以上で行っていない場合、シンクロ性のDriverは必ず0.3点減点される

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 ◆後方ウォークオーバー ◆開脚前転 ◆倒立前転 ◆前方ウォークオーバー ◆後転 ◆ブリッジ ◆ブリッジ・キックオーバー ◆側転/後方ウォークオーバーの連続技 	<ul style="list-style-type: none"> ◆側転 ◆ロンダート ◆前方ウォークオーバー ◆側転+後方ウォークオーバー ◆前方ウォークオーバー+側転/ロンダート ◆側転+1/2ターン+前方ウォークオーバー

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 ◆後方ウォークオーバー+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 ◆ロンダート+連続バック転 ◆前方ウォークオーバー+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 ◆パンチフロント ◆ロンダート+タック ◆ロンダート+バック転+バックタック ◆ロンダート+連続バック転+バックタック ◆前方ウォークオーバー+ロンダート+バック転+バックタック ◆前方ウォークオーバー+ロンダート+連続バック転+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+レイアウト ◆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 ◆ロンダート+連続バック転+レイアウト ◆パンチフロント・ステップアウト+レイアウト ◆前方ウォークオーバー⇒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 ◆前方転回+パンチフロント ◆前方転回+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 7

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 ◆前方ウォークオーバー⇒フルツイスト ◆着手なし側転/着手なしウォークオーバー/オノディ+フルツイスト ◆前方フルツイスト
<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"> ◆前方転回+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 ◆前方ウォークオーバー⇒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

2020-21 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム 減点システム

<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

<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、片足を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

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。

チームがエントリー時、該当部門の構成人数下限を下回る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、チーム人数が該当する部門への変更または5.0点減点される。

該当部門の下限を下回る人数で演技をしたチームの採点は、下限の構成チームの条件(過半数<Majority>、大多数<Most>の条件を含む)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。

<全般>

2020Regionalsルールに則り、**Building**スキルに関する以下の項目はスコアシートから削除になりました。

- Buildingスコアシート全て
- Overallスコアシートの「STUNT CREATIVITY スタントの創造性」「PYRAMID CREATIVITY ピラミッドの創造性」

上記、対応に伴い、以下の資料からBuildingスキルに該当する記載を割愛しています。

- EXECUTION（実施点）
- レベル該当スキル例
- 減点システム

◆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/>