

## 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)タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

例:バック転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない

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		DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
2.0 - 3.0		<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション</li> <li>・バラエティ/創造性</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
前/後転		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
倒立前転		
側転		
ロンダート		
3.0 - 4.0		
後転倒立		
前方/後方ウォークオーバー		
4.0 - 5.0		
バック転		
タックフリップ		
レイアウト		
フル		

## 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	

## 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)に該当するスタンツ基数については、Stunts Quantity Chart(スタンツ基数チャート)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、あくまでスタンツスコアにおけるものである

NOVICE	ADVANCED	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
7.0 - 8.0 エクステンションプレップ	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	<p>・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</p>
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	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 または 片足プレップレベルスタンツ からのシングルツイストクレイドル	
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	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	

## STUNTS 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
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	6 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)タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

例:バック転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない

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	ADVANCED	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
2.0 - 3.0	2.0 - 3.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション</li> <li>・バラエティ/創造性</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
前/後転 側転 倒立前転 ロンダート	前/後転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー	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
3.0 - 4.0	3.0 - 4.0	
後転倒立 前方/後方ウォークオーバー	立位バック転 ロンダートバック転	
4.0 - 5.0	4.0 - 5.0	
立位バック転 ロンダートバック転	立位連続バック転 ジャンプスキル・バック転の連続 ロンダート・タック ロンダートバック転・バックタック レイアウト フル	

## 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)に該当するスタンツ基数については、Stunts Quantity Chart(スタンツ基数チャート)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、あくまでスタンツスコアにおけるものである

### All Girl

#### 7.0 - 8.0

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

#### 8.0 - 9.0

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プ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

#### 9.0 - 10.0

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

#### 7.0 - 8.0

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)

#### 8.0 - 9.0

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

#### 9.0 - 10.0

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

### 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 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
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	6 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) タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

例: バク転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない

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		DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
2.0 - 3.0		<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション</li> <li>・パラエティ/創造性</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
前転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー		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
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		

## 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