

2021 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

2021/4/30 作成



A VARSITY SPIRIT BRAND

目次

- ・スコア構成

- ・スコアリングガイドライン
 - 《Cheerleading Prep (Building Skill制限あり)》
 - BUILDING (ビルディング)
 - TUMBLING (タンブリング)
 - OVERALL (全般)
 - EXECUTION (実施点)

- ・レベル該当スキル例一覧
 - STUNTS (スタッツ)
 - TUMBLING (タンブリング)

- ・減点システム



2021 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム
 CHEERLEADING PREP 部門 (Building Skill制限あり)
 LEVEL 1.1-3.3 スコア構成

B U I L D I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
	STUNTS スタッツ	9.5	4.5	5.0

T U M B L I N G	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
	STANDING TUMBLING 立位タンプリング	9.5	4.5	5.0
	RUUNING TUMBLING 走り込みタンプリング	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	
	STUNT CREATIVITY スタッツの創造性	2.5	2.5
	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

70.5

CHEERLEADING PREP (Building Skill制限あり) -BUILDING (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

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(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

BUILDING QUANTITY CHART (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

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。

<BODY POSITION>

- リパ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、スコーピオン

CHEERLEADING PREP (Building Skill制限あり) -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

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

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) ・ロンダートの後に連続して技を行うのはLEVEL1では違反技だが、LEVEL2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LEVEL2では違反技だが、LEVEL3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LEVEL3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 	

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

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

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: バイク、左脚/右脚ハードラー(フロントまたはサイド)、トゥタッチ

2021 VARSITY ALL STAR スコアリングシステム

CHEERLEADING PREP (Building Skill制限あり) -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

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

CHEERLEADING PREP (Building Skill制限あり) -EXECUTION(実施点)-

EXECUTION (実施点)

3.5 - 5.0 全てのスキルは優れたテクニ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

- ・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 - テクニクの問題が若干見られる、ただし、一人の選手のみでのテクニクの問題で減点はされない
- ・0.2 - テクニクの問題が複数箇所見られる
- ・0.3 - テクニ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クスコアには影響しない

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)

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)

トップ	<ul style="list-style-type: none"> ・ボディーコントロール ・均一な柔軟性 ・モーションの位置 ・膝のロック、脚・つま先の伸び
ベース/スポッター	<ul style="list-style-type: none"> ・スタントの安定感 ・安定したスタンス ・ベース間の位置(トップの肩幅) ・足元の安定性
トランジション	<ul style="list-style-type: none"> ・マウント/乗せ方 ・デismount/下ろし方 ・スキル間のスピード/コントロール/フロー
シンクロ性(*)	・タイミング
明らかなミス	<ul style="list-style-type: none"> ・0.2点:2か所のミス (軽微なミス(**)、スタントの失敗、落下) ・0.3点:3か所以上のミス (軽微なミス(**)、スタントの失敗、落下)

(*)スタントシーンで、レベル該当スキル/トランジションを2基以上で行っているシーンがない場合、シンクロ性のDriverは必ず0.3点減点される

(**)軽微なミス:スタントで失敗しそうな揺れなどがあったが、実際には、失敗、落下はしなかったケース

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/パスのつなぎ
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(*)	・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	・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	・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 -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unts
レベル 該当 スキル	◆グランドレベルでのインバージョン	<ul style="list-style-type: none"> ◆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) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆1/4ツイストダウンしてグランドレベル ◆プレップレベルからの1/4ツイスト・トランジション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ステップ・ダウン ◆ストレート・クレイドル 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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unts ◆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unts ◆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unts ◆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 ◆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unts
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unts

レベル該当スキル例 -STUNTS-

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	◆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ンツ ◆1/2ツイストランジションからプレップレベル ◆1/4ツイス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 ◆リープフロッグ・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	◆1/2ツイス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

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 その他のスタンツ
レベル 該当 スキル	◆リリースからプレップレベル以下のスタンツ ◆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ンツ ◆フルアップからプレップレベルの片足スタンツ ◆プレップレベル⇒プレップレベルの片足スタンツへのフルツイストランジション	◆片足エクステンションスタンツ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ンツからの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 ◆両足スタンツからの1技クレイドル(ツイストスキルは含まない)	◆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ンツ ◆サスペンデッド・フロントフリップ ◆スペシャルティー・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ンツ ◆トスからハンドの後、プレスアップエクステンション ◆ウオ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
Elite レベル 該当 スキル	◆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らプレップレベルのボディポジション ◆リリースからプレップレベルのボディポジション	◆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ンツ ◆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		◆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ンツ ◆プレップレベルでのフルツイストティックック(リバティ⇒ボディポジション)

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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 ◆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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆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

2021 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

ビルディングスキルの失敗 — 0.75点減点

- ・スタンツ実施中のスキルから落ちる
- 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
- ・クレイドルに落ちる、かつ/または、乗り込み姿勢に戻る

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。

<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。

セーフティールール違反

- ・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、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。

◆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/>