

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
注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

2.0 - 3.0
前/後転 側転 倒立前転 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
立位バック転 ロンダートバック転

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 / パラエティ
- ・ スキル実施のベース/スピード

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

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5 人	2	3
6 人	3	4
7 人	3	5
8 人	4	6
9 人	5	7
10 人	5	8
11 人	6	8
12 人	6	9
13 人	7	10
14 人	7	11
15 人	8	11
16 人	8	12
17 人	9	13
18 人	9	14
19 人	10	14
20 人	10	15
21 人	11	16
22 人	11	17
23 人	12	17
24 人	12	18
25 人	13	19
26 人	13	20
27 人	14	20
28 人	14	21
29 人	15	22
30 人	15	23
31 人	16	23
32 人	16	24
33 人	17	25
34 人	17	26
35 人	18	26
36 人	18	27

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 /バラエティ ・ 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
- ・ インバージョンから
リリースムーブで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 (High to High)
- ・ 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

その他エリートレベルに該当するスタuntsスキルも含む

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

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 /バラエティ ・ 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
注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

NOVICE
2.0 - 3.0
前/後転 側転 倒立前転 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
立位バック転 ロンダートバック転

ADVANCED
2.0 - 3.0
前/後転 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)
・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
・スキル実施のベース/スピード

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

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5人	2	3
6人	3	4
7人	3	5
8人	4	6
9人	5	7
10人	5	8
11人	6	8
12人	6	9
13人	7	10
14人	7	11
15人	8	11
16人	8	12
17人	9	13
18人	9	14
19人	10	14
20人	10	15
21人	11	16
22人	11	17
23人	12	17
24人	12	18
25人	13	19
26人	13	20
27人	14	20
28人	14	21
29人	15	22
30人	15	23
31人	16	23
32人	16	24
33人	17	25
34人	17	26
35人	18	26
36人	18	27

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

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untsからのフリップまたはツイストディスマウント
《必須バスケットトス》 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

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
- ・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)

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

AACCAピラミッド定義: パートナースタント同士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、スタントの乗せ方/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)
<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

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 (スタント基数チャート)

チームの選手数	必要スタント基数	チームの選手数	必要スタント基数
5人	1基	21人	4基
6人	1基	22人	4基
7人	1基	23人	4基
8人	1基	24人	5基
9人	1基	25人	5基
10人	1基	26人	5基
11人	1基	27人	5基
12人	2基	28人	6基
13人	2基	29人	6基
14人	2基	30人	6基
15人	2基	31人	6基
16人	3基	32人	7基
17人	3基	33人	7基
18人	3基	34人	7基
19人	3基	35人	7基
20人	4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
注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

TUMBLING
2.0 - 3.0
前/後転 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)

- ・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
- ・スキル実施のベース/スピード

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

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5 人	2	3
6 人	3	4
7 人	3	5
8 人	4	6
9 人	5	7
10 人	5	8
11 人	6	8
12 人	6	9
13 人	7	10
14 人	7	11
15 人	8	11
16 人	8	12
17 人	9	13
18 人	9	14
19 人	10	14
20 人	10	15
21 人	11	16
22 人	11	17
23 人	12	17
24 人	12	18
25 人	13	19
26 人	13	20
27 人	14	20
28 人	14	21
29 人	15	22
30 人	15	23
31 人	16	23
32 人	16	24
33 人	17	25
34 人	17	26
35 人	18	26
36 人	18	27