

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
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ンツ または シングルツイストディスマウント
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 ・ スキル実施のベース/スピード ・ トスは必須スキルではないが、 スタンツ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ンツ
- ・ 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ンツシークエンス

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

ピラミッド定義: パートナースタンツ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、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない

Advance ピラミッド: 複雑なトランジション、レベル最高難度のスキル、乗せ方/降ろし方のバリエーションが含まれている

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・乗せ方/降ろし方の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
Advance ピラミッド
4.0 - 5.0
Maxed-Out ピラミッド

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

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 (スタントズ基数チャート)

チームの選手数	必要スタントズ基数
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着地す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、異なるメンバーで同時に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 /バリエティ
・ 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 - 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ンツ
7.5 - 8.0
上記 7.0-7.5のスタンツ条件に加えて、 フリップを含まないトス(ツイスト、キックフルツイスト)
8.0 - 8.5
1-1/2ツイストしてエクステンションになるグループスタンツ または グラウンドからダブルアップしてエクステンションになるグループスタンツ または リリースインバージョンからブ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
8.5 - 9.0
上記 8.0-8.5のスタンツ条件に加えて、 フリップトス(タック、レイアウト、パイクオープン)
9.0 - 9.5
インバージョンから片足エクステンションになるグループスタンツ 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
9.5 - 10.0
上記 9.0-9.5のスタンツ条件に加えて、 2技フリップトス(タックXアウト、パイクオープンストラドル/キック/スプリット、フルツイストレイアウト)

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)

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)
7.5 - 8.0
上記 7.0-7.5のスタンツ条件に加えて、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になるグループスタンツ 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
8.5 - 9.0
上記 8.0-8.5のスタンツ条件に加えて、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 からリパティ/キュービー/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
9.5 - 10.0
上記 9.0-9.5に記載の技1つ実施 かつ 演技中の他のスタンツ/スタンツセクションにおいて、 過半数のパートナースタンツを補助なし/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 《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

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

AACCAピラミッド定義: パートナースタンツ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、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない

Advance ピラミッド: 複雑なトランジション、レベル最高難度のスキル、乗せ方/降ろし方のバリエーションが含まれている

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・乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている

PYRAMIDS
3.0
Basic ピラミッド
3.0 - 4.0
Advance ピラミッド
4.0 - 5.0
Maxed-Out ピラミッド

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/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 (スタンツ基数チャート)

チームの選手数	必要スタンツ基数	チームの選手数	必要スタンツ基数
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着地す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、異なるメンバーで同時に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 / バリエーション
- ・ 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