

【All Star Cheerleading】

UNITED SCORING SYSTEM Q&A

2022/12/14 作成

<BUILDING>

Q1

例えば 5 から 7 人でも最大基数は 2 基(エレベーターも二基はできないのですが)で、MAX PARTICIPATION の 0.5 や 0.6 の加点にはならないのでしょうか。

A1

5 から 7 人のチームでも最大基数は 2 基となります。シングルベース技であれば MAX PARTICIPATION の 0.5 点や 0.6 点の加点も可能です。

Q2

ピラミッドの難易度は 1 場面で 1 連の流れで 4 種類の該当スキルが行われていたら 3.5-4.0 という解釈で合っていますでしょうか。

A2

ピラミッド難易度の 3.5-4.0 に「1 場面で 1 連の流れで」という条件はございませんので、ピラミッドシーンが複数箇所あった場合はすべて合算して、チームの大多数によって構成された 2 種類のピラミッドと 4 種類の該当スキルが行われていれば、3.5-4.0 の点数レンジで採点されます。2 種類のピラミッドとは、複数のスタントがつながっている状態で静止した形が 2 種類あることを意味します。

Q3

ピラミッド難易度は 2 種類のピラミッドとレベルに該当する 4 種類の異なるスキルが行われていればアドバンス/エリートである必要はなく、例えばアドバンス/エリートを 1 つも入れてなくても 3.5-4.0 点は取れるという認識であっていますか。

A3

ピラミッド難易度 3.5-4.0 に必要な 4 種類のレベル該当スキルはアドバンス/エリートが必要条件ではありませんので、アドバンス/エリートが入っていないなくても獲得できます。

Q4

EXECUTION の PYRAMID DRIVERS でシンクロ性は何か必要になりますか。

A4

EXECUTION の STUNT/PYRAMID DRIVERS のシンクロ性は、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は一律 0.3 点減点となります。この減点を避けるためには、2 基以上でレベル該当スキルをシンクロで行うシーンが必要です。

Q5

EXECUTION の TOSS DRIVER は 1 基しか入ってない場合 0.3 点減点されるということですか。

A5

トスが 1 基しか入っていない場合、EXECUTION DRIVER に問題があった場合は 0.3 点減点(高さについては最大 0.1 点なので 0.1 点)となります。DRIVER に問題がない場合は減点にはなりません。

Q6

スキルリストにある「インバージョンスタイル」「リリーススタイル」「ツイストスキル」「コンビネーションスキル」「デismountスタイル」とはなんですか？

A6

それぞれ以下の定義となります。

インバージョンスタイル:

片足が頭より上にあり、肩が腰よりも低い姿勢から開始するスキル/トランジション。

リリーススタイル:

スキル実施中にトップとベースが離れ、トップが同じベースに戻る技。Level1-3 においては、完全にトップがベースと離れる技は違反となるため、スポッターやベースがトップの足の裏以外の身体の一部に触れた状態で行っている技をリリーススタイル技とみなす。

ただし、リリースとツイストを組み合わせた場合、足の裏を持たないと実施できない技についてはこの限りではない。

ツイストスキル:

スタンツを上げるとき・スタンツの上で・スタンツを下ろすときに行う回転技。トップの腰の回転数で判定される。

コンビネーションスキル:

上記のスキル(インバージョン・リリース・ツイスト)を一つのトランジションに同時に組みこんでいる組み合わせ技。

デismountスタイル

クレイドルやプローン(うつ伏せ)、演技フロアに着地してスタンツが終了する動き。

Q7

Lv6、7において、リwindエクステンションスタuntsが通常のスタuntsスキル(エリート)と COED スタイルスキル(補助あり・アドバンス、補助なし・エリート)の両方にありますが、COED チームで3人(トップ、メインベース、サブベース)でリwindエクステンションを行った場合、COED スタイルのアドバンススキルと見なされてしまうのでしょうか。COED チームでリwindでエリートスキルに認定されるには、グループスタunts(トップ、ベース2人、スポット)で行うか、サブベースの補助なしで行うしかないのでしょうか。

A7

COED スタイルスタuntsとしてリwindからエクステンションを行う場合、補助なしで行えばエリート技、補助ありで行えばアドバンス技とみなされます。一方、リwindからエクステンションスタuntsはエリート技とみなされますので、この技をコエドスタイルスタuntsとして評価しない場合はエリート技になります。

COED チームは DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル)のスキルの内、1つは COED スタイルスキルが求められるため、もし演技を通して COED スタイルスキルがリwindからエクステンションしかない場合は、この技を COED スタイルスタuntsとして評価し、補助があればアドバンスとみなされます。もし、他に COED スタイルスタuntsがある場合は、リwindからエクステンションスタuntsとみなしエリート技と判定される可能性もございます。

<Tumbling>

Q8

タンブリングの必要本数はどこに記載されていますか。

A8

タンブリングの必要本数はチームの選手数によって定められ、「TUMBLING/JUMP QUANTITY CHART(人数チャート)」の表にチームの選手数に応じて「過半数(MAJORITY)」「大多数(MOST)」「最大数(MAX)」に該当する人数(本数)が記載されています。

Q9

5人のチームの場合、大多数(MOST)は6なので、DEGREE OF DIFFICULTY や MAX PARTICIPATION は0点になってしまうのでしょうか。

A9

DEGREE OF DIFFICULTY は演技全体に含まれているタンブリングの合算で評価され、MAX PARTICIPATION も同じシーンに含まれているタンブリングの合算で評価されます。同時に行わなくても必要本数が入っていれば得点が加算されます。

Q10

15名で演技する場合に、同時に7名(大多数)がエリートスキル・6名(過半数)がアドバンススキルを行った際は、異なるスキルとなりDEGREE OF DIFFICULTYは最大の0.6点の評価となるのでしょうか？

A10

大多数で行ったスキルと過半数で行ったスキルが異なるスキルであれば、同時に行われていてもDEGREE OF DIFFICULTYの最大点数0.6点の条件に該当します。

Q11

TUMBLING DRIVERSの中のDEGREE OF DIFFICULTYに「以下のskill/passはそれぞれ異なるスキルでなくてはならない」とありますが、過半数でアドバンス/エリートスキルのタンブリングをする(Aとする)、大多数でエリートスキルのタンブリングをする(Bとする)のAとBをしていれば0.6がとれるということでしょうか。

A11

ご質問のAとBのスキルは異なるスキルである必要がありますが、AとBに該当するスキルがあればDEGREE OF DIFFICULTYは0.6点となります。

Q12

7人のチームの場合、大多数6人、最大数7人となるのでMAX PARTICIPATIONの0.4を取るには7人同時に同じセクションの中でタンブリングを行う必要があるということでしょうか。

A12

タンブリングのMAX PARTICIPATIONは「同一選手が同じセクションの中で複数回行って可」となりますので、同時に行わなくても同じセクション内で行われていたタンブリングはすべて合算して判定されます。

Q13

同セクションについて、セクションが切れてしまう要件を具体的に知りたいです。例えば、立位タンブリングシーンで途中で後ろで飾りのためにトス1本飛んだら、トスはビルディング要素なのでタンブリングセクションはそのトスを飛んだ瞬間に切れてしまうのか？など。

A13

Tumblingにおける同じセクションはタンブリング技が明確な途切れなく続いている一連のシーンとなります。ご質問の後ろでトスやビルディングスキルを実施していても、タンブリングが途切れなく続いているれば同じシーンが継続しているとみなされます。また、立位タンブリングと走り込みタンブリングがつながって行われていても同じシーンが継続しているとみなされます。

Q14

タンブリングのアドバンス/エリートスキルは記載されているものだけが該当するのでしょうか。

A14

タンブリングのスキル一覧はすべてのタンブリングパスが網羅されてはいませんので、スキルリストに掲載されていない技でもアドバンス/エリートスキル該当の技とみなされることはございます。