

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM

スコアリングシステム

2022年9月12日作成

2022年9月21日更新（ジャンプ難度記載ミス訂正）

2022年10月19日更新（BUILDING NT COED難度レベル得点記載ミス訂正、
ジャンプ難度2.0条件内の「大多数」→「最大数」に変更、
EXECUTIONタンブリング判断要素「シンクロ性」の注釈追記、
レベル別スキル「追加技＝バック転/連続バック転」の定義追加、
レベル別スキルLv4-7スキルリスト修正(青文字記載箇所)）

2022年10月25日更新（EXECUTION TOSS DRIVERS「シンクロ性」→「高さ」に訂正）

2022年11月31日更新（EXECUTION JUMP DRIVERS「着地」→「シンクロ性」に訂正）

2022年12月15日更新（BUILDING ADDITIONAL INFORMATION（補足情報）に
「レベル該当スキルリスト スキルバリエーション定義」追加）

2023年5月22日更新 Cheerleading Prep部門情報を追加

減点システム減点数、競技規定違反の変更



A VARSITY SPIRIT BRAND

目次

- ・ スコア構成

- ・ スコアリングガイドライン

 - 《Cheerleading》

 - BUILDING (ビルディング) COED/Non Tumbling以外
 - BUILDING (ビルディング) Level 6 & 7 COED
 - BUILDING (ビルディング) Level 6 All Girl Non Tumbling
 - BUILDING (ビルディング) Level 6 COED Non Tumbling
 - BUILDING (ビルディング) 全部門共通
 - TUMBLING (タンブリング)
 - EXECUTION (実施点)
 - OVERALL (オーバーオール)

 - 《Cheerleading Prep》

 - BUILDING (ビルディング)
 - TUMBLING (タンブリング)
 - EXECUTION (実施点)
 - OVERALL (全般)

- ・ レベル該当スキル一覧

 - LEVEL 1
 - LEVEL 2
 - LEVEL 3
 - LEVEL 4
 - LEVEL 6
 - LEVEL 7

- ・ 減点システム



2022-23 UNITED SCORING SYSTEM
CHEERLEADING 部門
LEVEL1/LEVEL2(Mini編成)

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STUNT スタンツ	10.0	4.5	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	8.0	4.0	4.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンプリング	8.0	3.0	4.0	1.0
RUUNING TUMBLING 走り込みタンプリング	8.0	3.0	4.0	1.0
JUMPS ジャンプ	4.0	2.0	2.0	

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	2.0	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	2.0	2.0	

ALL CATEGORY JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY
ROUTINE CREATIVITY 演技の創造性 (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0

TOTAL SCORE

46



2022-23 UNITED SCORING SYSTEM

CHEERLEADING 部門

LEVEL2(Mini編成以外)/LEVEL3-7(LEVEL6 NT以外)

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STUNT スタント	10.0	4.5	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	8.0	4.0	4.0	
TOSSES トス	4.0	2.0	2.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	8.0	3.0	4.0	1.0
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	8.0	3.0	4.0	1.0
JUMPS ジャンプ	4.0	2.0	2.0	

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	2.0	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	2.0	2.0	

ALL CATEGORY JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY
ROUTINE CREATIVITY 演技の創造性 (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0

TOTAL SCORE

50



2022-23 UNITED SCORING SYSTEM
CHEERLEADING 部門
LEVEL 6 Non Tumbling

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STUNT スタント	10.2	4.5	4.0	1.7
PYRAMID ピラミッド	8.0	4.0	4.0	
TOSSES トス	4.0	2.0	2.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
JUMPS ジャンプ	4.0	2.0	2.0

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	2.0	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	2.0	2.0	

ALL CATEGORY JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY
ROUTINE CREATIVITY 演技の創造性 (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0

TOTAL SCORE

34.2



2022-23 UNITED SCORING SYSTEM
CHEERLEADING Prep 部門
全レベル

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STUNT スタント	9.1	4.0	4.0	1.1
PYRAMID ピラミッド	7.5	3.5	4.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DEIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	7.0	2.5	4.0	0.5
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	7.0	2.5	4.0	0.5
JUMPS ジャンプ	4.0	2.0	2.0	

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	2.0	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	2.0	2.0	

ALL CATEGORY JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY
ROUTINE CREATIVITY 演技の創造性 (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	2.0	2.0

TOTAL SCORE

42.6

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (COED,NT以外)

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度) しっかりコントロールされているスタントのみ実施スキルとして評価される	
2.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
3.0	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
3.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する2種類の異なる スキルを行っている
4.0	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキルを行っている
4.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する4種類の異なる スキルを行っている Level 7チーム：2種類以上のLevel 7該当スキルが必要

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)	
スタント難易度が決まった後、それぞれのスキルは以下のクライテリアに基づいて評価される：	
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合、ペース&連続性	
各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1.5点で評価される	

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.8>		
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill 1	0.1	OR 0.2
Skill 2	0.1	OR 0.2
Skill 3	0.1	OR 0.2
Skill 4	0.1	OR 0.2

BUILDING QUANTITY CHART (基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.6> 同一選手が複数の基に携わらずに同じセクションの中で リプルまたはシンクロで行われていること	
レベル該当スキルを最大数(MAX)またはレベル該当アドバンススキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.4
レベル該当アドバンススキルを最大数(MAX)またはレベル該当エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.5
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.6

PACE & CONNECTION (ペース&連続性) <0 - 0.1>	
過半数のスタントシーケンスが一貫して早いペースで連続して行われている	0.1

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Lv 6&7 COED)

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度) しっかりコントロールされているスタントのみ実施スキルとして評価される	
2.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
3.0	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
3.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する2種類の異なる スキルを行っている
4.0	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキルを行っている
4.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキル+COEDスタイルスタントを行なっている (COEDスタント基数チャート参照) Level 7チーム：2種類以上のLevel 7該当スキルが必要

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)	
スタント難易度が決まった後、それぞれのスキルは以下のクライテリアに基づいて評価される：	
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合、ペース&連続性	
各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1.5点で評価される	

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.8>		
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill 1	0.1	OR 0.2
Skill 2	0.1	OR 0.2
Skill 3	0.1	OR 0.2
	アドバンスCOEDスタイル	エリートCOEDスタイル
Coed Style Skill	0.1	OR 0.2

BUILDING QUANTITY CHART (基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.6> 同一選手が複数の基に携わらずに同じセクションの中で リプルまたはシンクロで行われていること	
レベル該当スキルを最大基数(MAX)またはレベル該当アドバンススキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.4
レベル該当アドバンススキルを最大基数(MAX)またはレベル該当エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.5
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.6

COED QUANTITY CHART (COEDスタント基数チャート)	
男性の人数	スタント数
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 19	7

PACE & CONNECTION (ペース&連続性) <0 - 0.1>	
過半数のスタントシーケンスが一貫して早いペースで連続して行われている	0.1

COED STYLE (COEDスタイル)

- ・3人一組で、ベース、トップパーソン、スポッターで構成される
- ・乗せ方はトスまたはウォークインのみ
 - ・トス：トップは両足が演技フロアに乗っている状態で、ベースの手はトップの腰に触れた状態で開始し、スポッターは開始時にトップの足の下を支えてはならない
 - ・ウォークイン：トップとベースはお互いに向き合い、片足乗り込みで開始する
- ・ベースはスタントの下で直接支えなくてはならない
- ・ベースとスポッターが向き合って支えてはならない

DEGREE OF DIFFICULTY COED CREDIT (COEDスタント難易度レベル評価条件)

- ・COEDスタイルにリストされている技のみをカウントする
- ・同じセクションで同一選手が複数の基に携わずにリプルまたはシンクロで行なっていること
- ・スタントは4カウント支持が必要で、このカウントはスタントが完成のポジションでヒットしたタイミングから数える
 - 例) トスハンズ：スタントがプレップレベルで停止した時からカウントを始める
 - 例) トスハンズ・プレスエクステンション：スタントがエクステンションレベルで停止した時からカウントを始める
- ・COEDスタントは演技フロアヘディスマウント/ポップオフしなければならない
- ・COEDスタントからピラミッドになる技はCOEDスタントとはみなさない

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Lv6 All Girl NT)

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度) しっかりコントロールされているスタントのみ実施スキルとして評価される	
2.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
3.0	チームの大多数(MOST)がレベルに該当する5種類の異なる スキルを行っている
3.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキルを行っている
4.0	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する4種類の異なる スキルを行っている
4.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する5種類の異なる スキルを行っている

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)	
スタント難易度が決まった後、それぞれのスキルは以下のクライテリアに基づいて評価される： 難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合、ベース&連続性 各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1.7点で評価される	

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 1.0>		
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill 1	0.1	OR 0.2
Skill 2	0.1	OR 0.2
Skill 3	0.1	OR 0.2
Skill 4	0.1	OR 0.2
Skill 5	0.1	OR 0.2

BUILDING QUANTITY CHART (基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.6> 同一選手が複数の基に携わらずに同じセクションの中で リプルまたはシンクロで行われていること	
レベル該当スキルを最大基数(MAX)またはレベル該当アドバンススキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.4
レベル該当アドバンススキルを最大基数(MAX)またはレベル該当エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.5
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.6

PACE & CONNECTION (ペース&連続性) <0 - 0.1>	
過半数のスタントシーケンスが一貫して早いペースで連続して行われている	0.1

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Lv 6 COED NT)

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度) しっかりコントロールされているスタントのみ実施スキルとして評価される	
2.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
3.0	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
3.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキルを行っている
4.0	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する4種類の異なる スキルを行っている
4.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する4種類の異なる スキル+COEDスタイルスタントを行なっている (COEDスタント基数チャート参照) Level 7チーム：2種類以上のLevel 7該当スキルが必要

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)	
スタント難易度が決まった後、それぞれのスキルは以下のクライテリアに基づいて評価される：	
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合、ペース&連続性	
各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1.5点で評価される	

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 1.0>		
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill 1	0.1	OR 0.2
Skill 2	0.1	OR 0.2
Skill 3	0.1	OR 0.2
Skill 4	0.1	OR 0.2
	アドバンスCOEDスタイル	エリートCOEDスタイル
Coed Style Skill	0.1	OR 0.2

BUILDING QUANTITY CHART (基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.6> 同一選手が複数の基に携わらずに同じセクションの中で リプルまたはシンクロで行われていること	
レベル該当スキルを最大基数(MAX)またはレベル該当アドバンススキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.4
レベル該当アドバンススキルを最大基数(MAX)またはレベル該当エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.5
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.6

COED QUANTITY CHART (COEDスタント基数チャート)	
男性の人数	スタント数
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 19	7

PACE & CONNECTION (ペース & 連続性) <0 - 0.1>	
過半数のスタントシーケンスが一貫して早いペースで連続して行われている	0.1

COED STYLE (COEDスタイル)

- ・3人一組で、ベース、トップパーソン、スポッターで構成される
- ・乗せ方はトスまたはウォークインのみ
 - ・トス：トップは両足が演技フロアに乗っている状態で、ベースの手はトップの腰に触れた状態で開始し、スポッターは開始時にトップの足の下を支えてはならない
 - ・ウォークイン：トップとベースはお互いに向き合い、片足乗り込みで開始する
- ・ベースはスタントの下で直接支えなくてはならない
- ・ベースとスポッターが向き合って支えてはならない

DEGREE OF DIFFICULTY COED CREDIT (COEDスタント難易度レベル評価条件)

- ・COEDスタイルにリストされている技のみをカウントする
- ・同じセクションで同一選手が複数の基に携わずにリプルまたはシンクロで行なっていること
- ・スタントは4カウント支持が必要で、このカウントはスタントが完成のポジションでヒットしたタイミングから数える
 - 例) トスハンズ：スタントがプレップレベルで停止した時からカウントを始める
 - 例) トスハンズ・プレスエクステンション：スタントがエクステンションレベルで停止した時からカウントを始める
- ・COEDスタントは演技フロアヘディスマウント/ポップオフしなければならない
- ・COEDスタントからピラミッドになる技はCOEDスタントとはみなさない

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (全部門共通)

PYRAMID DIFFICULTY (ピラミッド難易度)

2.0 - 2.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
2.5 - 3.0	LOW	2種類のピラミッドとレベルに該当する2種類の異なるスキルが行われている
3.0 - 3.5	MID	チームの大多数(MOST)によって構成された2種類のピラミッドと、レベルに該当する3種類の異なるスキルが行われている
3.5 - 4.0	HIGH	チームの大多数(MOST)によって構成された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る

PYRAMID DIFFICULTY DRIVERS (ピラミッド難易度判断要素)

難易度レベル：

- ・ チームの人数に対してレベル該当トランジションに関わっているメンバーの割合
- ・ ピラミッドシークエンスの中で構成されたピラミッドがレベル該当技で行われている
- ・ 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ベース&連続性

TOSS DIFFICULTY (トス難易度)

1.0	チームの過半数に満たない選手によってトスが行われている
1.5	レベルに該当するトスがチームの過半数の選手によって行われている
2.0	レベルに該当するトスがチームの過半数の選手によって、同じセクションの中でリプルまたはシンクロして行っている

<同じセクション> 演技構成の中で一連のスキルセットを実施している部分

ADDITIONAL INFORMATION (補足情報)

シンクロを求められていないスキルは累計して評価される

チームの大多数によって構成されたピラミッド

- チームの大多数が関わっている2つ以上のスタントがつながっているピラミッド

BODY POSITIONS

- ・ リバ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、スコープオン

レベル該当スキルリスト スキルバリエーション定義

- 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：スタントを上げるとき・スタントの上で・スタント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

- ディスマウントスタイル：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トが終了する動き

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -TUMBLING (全部門共通)

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
ウィップアプローチ：2回以上つながっているジャンプの間の腕の swings が継続的で動きが停止していないアプローチ

0.5	行われたスキルが1.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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
2.0	最大数(MAX)の選手がアドバンスジャンプの3連続コンビネーションまたは2連続コンビネーションに加えアドバンスジャンプを1回跳んでいること - 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: 最大数(MAX)の選手がアドバンスジャンプを3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)

- ・「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： パイク、左脚/右脚ハードラー (フロントまたはサイド)、トゥタッチ

STANDING TUMBLING DIFFICULTY (立位タンブリング難易度)

1.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
2.0	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行っている
2.5	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを行っている
3.0	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するアドバンスまたは/かつエリートタンブリングパスを行っている

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY (走り込みタンブリング難易度)

1.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
2.0	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行っている
2.5	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを行っている
3.0	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するアドバンスまたは/かつエリートタンブリングパスを行っている

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -TUMBLING (全部門共通)

TUMBLING DRIVERS (タンブリング判断要素)

立位/走り込みタンブリング難易度が決まった後、それぞれのスキル/パスは以下のクライテリアに基づいて評価される：
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合

各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1点で評価される

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.6>

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

	レベル該当スキル by 過半数(MAJORITY)	アドバンス/エリートスキル by 過半数(MAJORITY)
Skill/Pass	0.1	OR 0.2
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill/Pass	0.3	OR 0.4

TUMBLING/JUMP QUANTITY CHART (人数チャート)

チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	5	6	7
12 - 15	6	7	9
16 - 19	8	10	12
20 - 23	10	13	16
24 - 27	12	15	19
28 - 31	14	18	22
32 - 38	16	20	25

MAX PARTICIPATION IN THE SAME SECTION <0 - 0.4>

(同じセクション*内でスキルに関わっているメンバー割合)

同一選手が同じセクションの中で複数回行って可

レベル該当スキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.1
レベル該当スキルをチームの最大数(MAX)で行っている	0.2
レベル該当アドバンス/エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.3
レベル該当アドバンス/エリートスキルをチームの最大数(MAX)で行っている	0.4

ADDITIONAL INFORMATION (補足情報)

- ・同じセクション(*)：演技構成の中で一連のスキルセットを実施している部分。立位/走り込みタンブリングスキル/パスが繋がって行われる場合も同じセクションとみなされる
- ・立位/走り込みタンブリングの難易度および難易度レベルドライバーは行われたタンブリングの累計で評価する
- ・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 姿勢で着地等、はレベル該当のタンブリングパスとは認められない)
- ・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
- ・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 (例：ロンダート→後転)
- ・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 (例：ロンダート→バック転ステップアウト1/2ターン→ロンダート)
- ・パンチフロントからの前転はLEVEL4のレベル該当スキルとはみなされない
- ・立位タンブリングにおいて、タックの後に連続して技を行うのはLEVEL4では違反技だが、LEVEL6のレベル該当スキルとはみなされない (例：バック転→タック→バック転→タック)

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -EXECUTION (全部門共通)

EXECUTION - STUNT/PYRAMID & STANDING/RUNNING TUMBLING

(実施点 - スタッツ/ピラミッド & 立位/走り込みタンブリング)

4.0	<p>全てのスキルは優れたテクニックで実施されることが期待されている</p> <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアは4.0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ックが足りない場合、0.1、0.2または0.3点のいずれか減点される ・0.1 - テクニックの問題が若干見られる、ただし、タンブリングにおける一人の選手またはスタッツ/ピラミッドにおける一人の選手のみテクニックの問題で減点はされない ・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる ・0.3 - テクニッ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/PYRAMID DRIVERS

(スタッツ/ピラミッド判断要素)

DRIVERにはそれぞれ以下の判断要素例が含まれるが、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 ・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"> ・スタッツの安定感 ・安定したスタンス ・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 ・スキル間のコントロール
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング <p>(*)スタッツ、ピラミッドシーンで、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</p>

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が、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
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 ・タンブリングパス中の連続した技のコントロール ・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 ・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(*)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング <p>(*)レベル該当スキルのタンブリングパスをグループ(2人以上の選手で)でシンクロで1本も行っていない場合、シンクロ性のDriverは必ず0.3点減点される</p>

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -EXECUTION (全部門共通)

EXECUTION - TOSS & JUMPS (実施点 - トス&ジャンプ)

2.0	<p>全てのスキルは優れたテクニックで実施されることが期待されている</p> <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアは2.0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ックが足りない場合、0.1、0.2または0.3点のいずれかが減点される ・0.1 - テクニックの問題が若干見られる、ただし、ジャンプにおける一人の選手またはトスにおける一人の選手のみテクニックの問題で減点はされない ・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる ・0.3 - テクニッ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
-----	--

TOSS DRIVERS (トス判断要素)

DRIVERにはそれぞれ以下の判断要素例が含まれるが、これだけに限定しない

トスが1基しか演技に入っていない場合、各DRIVERからの減点はテクニックの問題の深度に関わらず一律0.3点

ストレートトスはLevel 2においてのみトスの実施点として評価される

トップ	<ul style="list-style-type: none"> ・ボディーコントロール ・それぞれのスキル/技の確実な実施 ・脚/つま先がまっすぐ伸びているか ・腕の位置
ベース/スポッター	<ul style="list-style-type: none"> ・投げ上げる際の脚と腕の使い方(タイミング) ・安定したスタンス ・コントロール できているか ・クレイドル
高さ	<ul style="list-style-type: none"> ・トップの足とベースの手の間の距離で判断する (最大減点0.1点)

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が、これだけに限定しない

腕の位置	<ul style="list-style-type: none"> ・アプローチ ・統一感のある入り方 ・腕の振り ・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 ・ジャンプの高さ ・脚/足が閉じているか ・胸の位置 ・着地
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング (最大減点0.1点)

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -OVERALL (全部門共通)

DANCE (ダンス)

ダンスはチームが多様な難度要素を組み入れ、完成度の高い実施を伴い、ハイレベルなエナジーで、エンターテインメント性を表現できているかを評価する。(以下の要素に基づき評価する)

0.5 - 1.0	DIFFICULTY ELEMENTS (難度要素)	視覚効果、レベルチェンジ、フォーメーションチェンジ、フットワーク、フロアワーク、パートナーワーク、ベース
0.5 - 1.0	EXECUTION (実施)	テクニック、完成度、モーションの強さ/位置、シンクロ性

FORMATIONS & TRANSITIONS (フォーメーション&トランジション)

1.0 - 2.0	チームのスペーシング・フォーメーション・トランジションにおける実施スキルの正確性を評価する フォーメーション&トランジションスコアは2.0点から開始し、それぞれのフォーメーション、スペーシング、トランジションについて正確性が足りない場合、0.1ずつ減点される
-----------	--

ROUTINE CREATIVITY (演技の創造性)

1.5 - 2.0	<p>ルーティーンの創造性はBuilding, Tumbling, Overall、3つのカテゴリージャッジがつける点数の平均点が採用され、ルーティーン全体を通じた革新的で視覚的で複雑なアイデアの組み入れ方を評価する。以下に規定されている内容に基づき、各カテゴリージャッジはそれぞれのカテゴリーのスキルセクションを中心に判定する。</p> <p>Overallジャッジ：革新的で視覚的で複雑なアイデア、全体の印象を高めるためのスキルの組み入れ、演技全体のフローについて評価する。Overallジャッジは演技の開始から終了まで全体を包括して評価する。</p> <p>Buildingジャッジ：Buildingスキルの乗せ方・トランジション・降ろし方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する。レベル該当スキルもレベルに該当しないスキルも両方とも含む。</p> <p>Tumblingジャッジ：スキル実施の印象を高めるクリアで視覚的なパターンの組み入れ方を評価する。</p>
-----------	--

SHOWMANSHIP (ショーマンシップ)

1.0 - 2.0	<p>ショーマンシップはBuilding, Tumbling, Overall、3つのカテゴリージャッジがつける点数の平均点が採用され、各カテゴリージャッジはそれぞれのカテゴリーにおけるチームのエナジー、心からの熱意、ショーマンシップ、アイコンタクト、表情にフォーカスして演技全体の印象を評価する。</p> <p>このカテゴリーはスキルベースの評価ではなく、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が考慮される。</p>
-----------	---

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Prep)

STUNT DIFFICULTY (スタント難易度)	
しっかりコントロールされているスタントのみ実施スキルとして評価される	
2.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
3.0	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
3.5	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する2種類の異なる スキルを行っている
4.0	チームの大多数(MOST)が同時にリプルまたはシンクロで同一選手が複数の基に携わらずにレベルに該当する3種類の異なる スキルを行っている

STUNT DRIVERS (スタント判断要素)	
スタント難易度が決まった後、それぞれのスキルは以下のクライテリアに基づいて評価される：	
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合、ペース&連続性	
各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1.1点で評価される	

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.6>		
	アドバンススキル by 大多数(MOST)	エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill 1	0.1	OR 0.2
Skill 2	0.1	OR 0.2
Skill 3	0.1	OR 0.2

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.4>	
同一選手が複数の基に携わらずに同じセクションの中で リプルまたはシンクロで行われていること	
レベル該当スキルを最大数(MAX)またはレベル該当アドバンススキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.4

PACE & CONNECTION (ペース&連続性) <0 - 0.1>	
過半数のスタントシーケンスが一貫して早いペースで連続して行われている	0.1

PYRAMID DIFFICULTY (ピラミッド難易度)		
2.0 - 2.5	BELOW	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
2.5 - 3.0	LOW	2種類のピラミッドとレベルに該当する2種類の異なるスキルが行われている
3.0 - 3.5	MID	チームの大多数(MOST)によって構成された2種類のピラミッドと、レベルに該当する3種類の異なるスキルが行われている

BUILDING QUANTITY CHART (基数チャート)			
チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Prep)

PYRAMID DIFFICULTY DRIVERS (ピラミッド難易度判断要素)

難易度レベル：

- ・チームの人数に対してレベル該当トランジションに関わっているメンバーの割合
- ・ピラミッドシークエンスの中で構成されたピラミッドがレベル該当技で行われている
- ・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&連続性

ADDITIONAL INFORMATION (補足情報)

シンクロを求められていないスキルは累計して評価される

チームの大多数によって構成されたピラミッド

- チームの大多数が関わっている2つ以上のスタントがつながっているピラミッド

BODY POSITIONS

- ・リバ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、スコープオン

レベル該当スキルリスト スキルバリエーション定義

- 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

Level 1 - 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：スタントを上げるとき・スタントの上で・スタント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

- ディスマウントスタイル：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トが終了する動き

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -TUMBLING (Prep)

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
ウィップアプローチ：2回以上つながっているジャンプの間の腕の swings が継続的で動きが停止していないアプローチ

0.5	行われたスキルが1.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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
2.0	最大数(MAX)の選手がアドバンスジャンプを3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)

- ・「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： パイク、左脚/右脚ハードラー (フロントまたはサイド)、トゥタッチ

STANDING TUMBLING DIFFICULTY (立位タンブリング難易度)

1.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
2.0	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行っている
2.5	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを行っている

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY (走り込みタンブリング難易度)

1.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
2.0	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行っている
2.5	大多数(MOST)の選手がレベルに該当するタンブリングパスを行っている

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -TUMBLING (Prep)

TUMBLING DRIVERS (タンブリング判断要素)

立位/走り込みタンブリング難易度が決まった後、それぞれのスキル/パスは以下のクライテリアに基づいて評価される：
難易度レベル、スキルに関わっているメンバー割合

各カテゴリーごとの評価基準と最高点は以下のチャートに規定され、合計1点で評価される

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.2>

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

	レベル該当スキル by 大多数(MOST)	アドバンス/エリートスキル by 大多数(MOST)
Skill/Pass	0.1 OR	0.2

MAX PARTICIPATION IN THE SAME SECTION <0 - 0.3>

(同じセクション*内でスキルに関わっているメンバー割合)

同一選手が同じセクションの中で複数回行って可

レベル該当/アドバンス/エリートスキルをチームの過半数(Majority)で行っている	0.1
レベル該当スキルをチームの最大数(MAX)で行っている	0.2
レベル該当アドバンス/エリートスキルをチームの大多数(MOST)で行っている	0.3

TUMBLING/JUMP QUANTITY

CHART (人数チャート)

チームの 選手数	過半数 (MAJORITY)	大多数 (MOST)	最大数 (MAX)
5 - 11	5	6	7
12 - 15	6	7	9
16 - 19	8	10	12
20 - 23	10	13	16
24 - 27	12	15	19
28 - 31	14	18	22
32 - 38	16	20	25

ADDITIONAL INFORMATION (補足情報)

- ・同じセクション(*)：演技構成の中で一連のスキルセットを実施している部分。立位/走り込みタンブリングスキル/パスがつながって行われる場合も同じセクションとみなされる
- ・立位/走り込みタンブリングの難易度および難易度レベルドライバーは行われたタンブリングの累計で評価する
- ・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着地等、はレベル該当のタンブリングパスとは認められない)
- ・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
- ・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 (例：ロンダート→後転)
- ・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 (例：ロンダート→バック転ステップアウト1/2ターン→ロンダート)

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -EXECUTION (Prep)

EXECUTION - STUNT/PYRAMID & STANDING/RUNNING TUMBLING

(実施点 - スタンツ/ピラミッド & 立位/走り込みタンブリング)

4.0	<p>全てのスキルは優れたテクニックで実施されることが期待されている</p> <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアは4.0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ックが足りない場合、0.1、0.2または0.3点のいずれか減点される ・0.1 - テクニックの問題が若干見られる、ただし、タンブリングにおける一人の選手またはスタンツ/ピラミッドにおける一人の選手のためのテクニックの問題で減点はされない ・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる ・0.3 - テクニッ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/PYRAMID DRIVERS

(スタンツ/ピラミッド判断要素)

DRIVERにはそれぞれ以下の判断要素例が含まれるが、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 ・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"> ・スタンツの安定感 ・安定したスタンス ・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 ・スキル間のコントロール
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング <p>(*)スタンツ、ピラミッドシーンで、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</p>

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が、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
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 ・タンブリングパス中の連続した技のコントロール ・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 ・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(*)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング <p>(*)レベル該当スキルのタンブリングパスをグループ(2人以上の選手で)でシンクロで1本も行っていない場合、シンクロ性のDriverは必ず0.3点減点される</p>

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -EXECUTION (Prep)

EXECUTION - TOSS & JUMPS (実施点 - トス&ジャンプ)

2.0	<p>全てのスキルは優れたテクニックで実施されることが期待されている</p> <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアは2.0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ックが足りない場合、0.1、0.2または0.3点のいずれか減点される ・0.1 - テクニックの問題が若干見られる、ただし、ジャンプにおける一人の選手またはトスにおける一人の選手のみテクニックの問題で減点はされない ・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる ・0.3 - テクニッ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ックスコアには影響しない
-----	--

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が、これだけに限定しない

腕の位置	<ul style="list-style-type: none"> ・アプローチ ・統一感のある入り方 ・腕の振り ・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 ・ジャンプの高さ ・脚/足が閉じているか ・胸の位置 ・着地
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング (最大減点0.1点)

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -OVERALL (Prep)

DANCE (ダンス)

ダンスはチームが多様な難度要素を組み入れ、完成度の高い実施を伴い、ハイレベルなエナジーで、エンターテインメント性を表現できているかを評価する。(以下の要素に基づき評価する)

0.5 - 1.0	DIFFICULTY ELEMENTS (難度要素)	視覚効果、レベルチェンジ、フォーメーションチェンジ、フットワーク、フロアワーク、パートナーワーク、ベース
0.5 - 1.0	EXECUTION (実施)	テクニック、完成度、モーションの強さ/位置、シンクロ性

FORMATIONS & TRANSITIONS (フォーメーション&トランジション)

1.0 - 2.0	チームのスペーシング・フォーメーション・トランジションにおける実施スキルの正確性を評価する フォーメーション&トランジションスコアは2.0点から開始し、それぞれのフォーメーション、スペーシング、トランジションについて正確性が足りない場合、0.1ずつ減点される
-----------	--

ROUTINE CREATIVITY (演技の創造性)

1.5 - 2.0	<p>ルーティーンの創造性はBuilding, Tumbling, Overall、3つのカテゴリージャッジがつける点数の平均点が採用され、ルーティーン全体を通じた革新的で視覚的で複雑なアイデアの組み入れ方を評価する。以下に規定されている内容に基づき、各カテゴリージャッジはそれぞれのカテゴリーのスキルセクションを中心に判定する。</p> <p>Overallジャッジ：革新的で視覚的で複雑なアイデア、全体の印象を高めるためのスキルの組み入れ、演技全体のフローについて評価する。Overallジャッジは演技の開始から終了まで全体を包括して評価する。</p> <p>Buildingジャッジ：Buildingスキルの乗せ方・トランジション・降ろし方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する。レベル該当スキルもレベルに該当しないスキルも両方とも含む。</p> <p>Tumblingジャッジ：スキル実施の印象を高めるクリアで視覚的なパターンの組み入れ方を評価する。</p>
-----------	--

SHOWMANSHIP (ショーマンシップ)

1.0 - 2.0	<p>ショーマンシップはBuilding, Tumbling, Overall、3つのカテゴリージャッジがつける点数の平均点が採用され、各カテゴリージャッジはそれぞれのカテゴリーにおけるチームのエナジー、心からの熱意、ショーマンシップ、アイコンタクト、表情にフォーカスして演技全体の印象を評価する。</p> <p>このカテゴリーはスキルベースの評価ではなく、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が考慮される。</p>
-----------	---

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 1

STUNTS (スタント)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
	<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルでのインバージョン 	
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<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 ・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) 	<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⇒ボディポジション) ・プレイサー付きで行うリバティからボディポジションへのティックトック 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイサー付きで行うプレップレベル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) ・0-1/4ツイストを含む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)
TWISTING (ツイストスキル)		
<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ント ・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"> ・プレップレベルより低い位置から1/4ツイストトランジションでプレイサー付きのプレップレベル片足リバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルより低い位置から1/4ツイストトランジションでプレップ ・プレップレベルより低い位置から1/4ツイストトランジションでプレイサー付きのプレップレベル片足ボディポジション
COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)		
<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 ・ストラドル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ント ・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ント ・ショルダーシット ・チェアー ・ショルダースタンド 	<ul style="list-style-type: none"> ・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ント ・プレイサー付きで行うプレップレベルでの1/4ツイストティックトック (リバティ⇒リバティ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイサー付きで行うプレップレベルでの1/4ツイストティックトック (ボディポジション⇒ボディポジション) ・プレイサー付きで行うプレップレベルより低い位置でリリースされてプレップレベルに上がる1/4ツイストスイッチアップ片足スタント
DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・ステップダウン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ストレートクレイドル ・うつ伏せキャッチ (プローン) 	

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 1

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・前転 ・開脚前転 ・ブリッジ ・後転(BWR) ・倒立 ・ブリッジキックオーバー ・立位からのブリッジ ・前方/後方倒立回転 ・側転(CW) 	<ul style="list-style-type: none"> ・倒立前転 ・後転倒立 ・前方ウォークオーバー(FWO) ・後方ウォークオーバー(BWO) ・後方ウォークオーバー+後転+後方ウォークオーバー(BWO-BWR-BWO) 	<ul style="list-style-type: none"> ・連続後方ウォークオーバー ・脚替え後方ウォークオーバー ・後転倒立+後方ウォークオーバー(BWO)/連続後方ウォークオーバー ・長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW) ・側転(CW)+後転(BWR) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロンダート(RO) ・前方ウォークオーバー(FWO)/連続前方ウォークオーバー ・側転(CW)+後方ウォークオーバー(BWO) 	<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW)+後方ウォークオーバーの連続 ・前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)/ロンダート(RO) ・前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)+後方ウォークオーバー(BWO)/後方ウォークオーバーの連続 ・前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)+脚替え後方ウォークオーバー

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 2

STUNTS (スタンツ)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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のボディポジション 	<ul style="list-style-type: none"> ・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
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでのティックトック (リバティ⇒リバティ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでのティックトック (リバティ⇒ボディポジション) ・グランドレベルからのリリーススタイル (スイッチアップ) からプレップレベルのリバティ ・ウエストレベルからのリリーススタイルからプレップレベルのリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベル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) ・グランドレベルからのリリーススタイル (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 ・ウエストレベルからのリリーススタイルからプレップレベルのボディポジション
TWISTING (ツイストスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1/2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ンツ ・1/2ツイストトランジションからプレップレベル ・1/4ツイストトランジションからプレップレベルの片足スタンツ ・1/4ツイストトランジションからエクステンションスタンツ 	<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイスト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 	<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイストトランジションからエクステンションスタンツ
COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・ウォークインでプレップレベルからプレスアップエクステンション 	<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイストティックト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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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ツイストでインバージョンからプレップレベルのボディポジション ・1/2ツイストティックトックからプレップレベルのボディポジション
DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイストでうつ伏せキャッチ (ブローン) ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・エクステンションスタンツから1/2ツイストトランジションでクレイドルポジション 	

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 2

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
<ul style="list-style-type: none"> ・ストレートライドトス 	

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS) ・バック転ステップアウト 	<ul style="list-style-type: none"> ・後転倒立+バック転(BHS) ・後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS) ・後方ウォークオーバー(BWO)+バック転ステップアウト 	<ul style="list-style-type: none"> ・後方ウォークオーバー(BWO)+バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO) ・脚替え後方ウォークオーバー+バック転(BHS) ・バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS) ・長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)+バック転(BHS) ・長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)+バック転ステップアウト

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW)+バック転(BHS)/バック転ステップアウト ・ロンダート(RO)+バック転(BHS) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロンダート(RO)+バック転ステップアウト ・側転(CW)+連続バック転 ・ロンダート(RO)+連続バック転 ・前方転回(FHS) ・前方ウォークオーバー(FWO)+前方転回(FHS) 	<ul style="list-style-type: none"> ・連続前方転回 ・飛び込み前方転回(Bounder/Flyspring) ・前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+バック転(BHS)/連続バック転 ・側転(CW)+バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS)/連続バック転 ・ロンダート(RO)+バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS)/連続バック転

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 3

STUNTS (スタント)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルより低い位置でのインバージョン ・プレップレベルでのインバージョン ・プレップレベルより低い位置からのダウンワードインバージョン 	<ul style="list-style-type: none"> ・インバージョンからエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・インバージョンからエクステンションボディポジション
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・リリースからプレップレベル以下のスタント ・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トック (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トック (リバティ⇒リバティ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのリバティ ・ウエストレベルからリリース(ボールアップ、ストラドルアップ等)してプレップレベルのリバティ ・プレップレベルでのリバティからエクステンションボディポジションへのティックトック 	<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのボディポジション ・ウエストレベルからリリース(ボールアップ、ストラドルアップ等)してプレップレベルのボディポジション
TWISTING (ツイストスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・3/4ツイストトランジションからプレップレベルの片足スタント ・プレップレベルより低い位置でのフルツイストトランジション ・プレップレベルへのフルツイストトランジション ・プレップレベルの片足スタントへの/でのフルツイストトランジション ・1/4ツイストトランジションから片足エクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・フルアップからプレップレベルのボディポジション ・プレップレベルでのフルツイストトランジション (リバティ⇒リバティ) ・1/2ツイストトランジションからエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでのフルツイストトランジション (ボディポジション⇒ボディポジション) ・1/2ツイストトランジションからエクステンションボディポジション
COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・サスペンデッドフロントフリップ ・プレップレベルからフルツイストしてうつ伏せ姿勢(プローン) ・エクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・インバージョンからフルツイストでプレップレベル ・インバージョンから1/2ツイストでエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでのフルツイストティックトック (リバティ⇒ボディポジション) ・インバージョンからフルツイストでプレップレベルのリバティ またはボディポジション ・インバージョンから1/2ツイストでエクステンションボディポジション

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 3

STUNTS (スタンツ)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし： <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークイン/トスからハンド ・ウォークイン/トスからハンドプレスエクステンション ・ウォークインエクステンション 	補助付き： <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークインからハンドプレス片足エクステンションスタンツ ・トスからハンドプレス片足エクステンションスタンツ ・ウォークインから片足/片手エクステンションスタンツ 	補助なし： <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークインからハンドプレス片足エクステンションスタンツ ・トスからハンドプレス片足エクステンションスタンツ ・ウォークインから片足/片手エクステンションスタンツ
DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイストサスペンデッドフォワードロール ・プレップレベルからのフルダウン ・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 ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・エクステンションからのフルダウン 	<ul style="list-style-type: none"> ・フルツイストサスペンデッドフォワードロール

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
ボールアーチ・プリティーガールアーチ・パイクアーチ・キックアーチ・ボール-X・トータッチ	フルツイスト

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 3

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS)/バック転ステップアウト+バック転(BHS)/バック転ステップアウト ・ジャンプ+バック転(BHS)/バック転ステップアウト ・バック転(BHS)/連続バック転+ジャンプ 	<ul style="list-style-type: none"> ・後方ウォークオーバー(BWO)+連続バック転 ・バック転(BHS)+バック転(BHS)+バック転(BHS)/連続バック転 ・ジャンプ+連続バック転 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS)/連続バック転+ジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転 ・ジャンプ+バック転(BHS)+ジャンプ+バック転(BHS) ・バック転ステップアウト+連続バック転 ・バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO)+連続バック転 ・後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS)+ジャンプ+連続バック転

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・ロンダート(RO)+タック ・エアリアル 	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチフロント(PF) ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+タック ・ロンダート(RO)+連続バック転+タック 	<ul style="list-style-type: none"> ・前方ウォークオーバー(FWO)+エアリアル ・ロンダート(RO)+連続バック転+1/2ターン+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック ・前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック ・飛び込み前方転回(Bounder/Flyspring)+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック

*追加技=バック転/連続バック転

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 4

STUNTS (スタント)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・インバージョンからリリースしてプレップレベル以下のスタント ・プレップレベルでのインバージョンからリリースしてプレップレベル ・プレップレベルからのダウンワードインバージョン 	<ul style="list-style-type: none"> ・エクステンションレベルのインバートスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルより低い位置でのインバージョンからリリースしてエクステンションスタント ・バック転からアップしてエクステンションスタント
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・リバティ⇒リバティのティックトック (HighからLowへ) ・ヘリコプターリリースムーブ ・プレップレベルからプレップレベルへのリリースムーブ ・グランドレベルからリリース(スイッチアップ)して片足エクステンションスタント ・リリースからエクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・ウエストレベルからリリース(ティックトック、ボールアップ、ストラドルアップ)してエクステンションリバティ ・エクステンションボディポジションからプレップレベル以下のリバティへのティックトック (HighからLowへ) ・グランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションボディポジション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ウエストレベルからリリース(ティックトック、ボールアップ、ストラドルアップ)してエクステンションボディポジション ・エクステンションボディポジションからプレップレベルのボディポジションへのティックトック (HighからLowへ)
TWISTING (ツイストスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2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ント ・1-1/2ツイストトランジションからプレップレベル ・3/4ツイストトランジションからエクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2ツイストトランジションからプレップレベルのリバティ ・ プレップレベルでの1 1/2ツイストトランジション (リバティ⇒リバティ) ・フルツイストトランジションから両足エクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2ツイスト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 ・プレップレベルでの1-1/2ツイストトランジション (ボディポジション⇒ボディポジション) ・フルツイストトランジションからエクステンションリバティ ・エクステンションレベルでのフルツイストトランジション

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 4

STUNTS (スタント)

COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)

<ul style="list-style-type: none"> ・フルツイストリリースからプレップレベル以下 	<ul style="list-style-type: none"> ・フルツイストでウエストレベルからリリースティックトックしてプレップレベルのリバティ ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのリバティ ・フルツイストでプレップレベルからリリース(ティックトック)してプレップレベルのリバティ ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのボディポジション ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのボディポジション ・フルツイストでウエストレベルからリリース(ティックトック、ボールアップ、ストラドルアップ)してプレップレベルのボディポジション ・1-1/2ツイストでウエストレベル以上からリリース(ティックトック、ボールアップ、ストラドルアップ)してプレップレベルのリバティ ・フルツイストでプレップレベルからリリース(ティックトック)してプレップレベルのボディポジション ・フル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ト
--	---	---

COED STYLE (COEDスタイル)

<p>補助付きまたは補助なし：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークイン/トスからハンド ・ウォークイン/トスからハンドプレスエクステンション ・ウォークイン/トスからエクステンション 	<p>補助付き：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークインからハンドプレス片足エクステンションスタント ・トスからハンドプレス片足エクステンションスタント ・ウォークインから片足/片手エクステンションスタント ・トスから片足/片手エクステンションスタント 	<p>補助なし：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークインからハンドプレス片足エクステンションスタント ・トスからハンドプレス片足エクステンションスタント ・ウォークインから片足/片手エクステンションスタント ・トスから片足/片手エクステンションスタント
---	---	---

DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)

<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルからのダブルダウン ・片足エクステンションスタントからのフルダウン 		<ul style="list-style-type: none"> ・エクステンションスタントからのダブルダウン ・キックフルツイストディスマウント
--	--	---

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
ボールキック・パイク-X・ヒッチキック・スイッチキック・ダブルトータッチ	ボールフル・パイクフル・キックフル・トータッチフル・フルアップトータッチ・ダブルフル

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 4

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・バックタック ・後転(BWR)+タック 	<ul style="list-style-type: none"> ・連続バック転+タック ・オノディ ・後方ウォークオーバー(BWO)+タック ・後転倒立+タック 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS)/バック転ステップアウト+タック ・ジャンプ+連続バック転+タック ・ジャンプ+バック転(BHS)+タック

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW)+タック ・前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)+タック ・ロンダート(RO)+レイアウト ・ロンダート(RO)+オノディ ・フロントエアリアル ・フロントエアリアル+ロンダート(RO)+ (*追加技) +タック 	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチフロントステップアウト+エアリアル ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+レイアウト/レイアウトステップアウト/X-OUT/脚替え ・ロンダート(RO)+オノディ+ (*追加技) +ウィップ/レイアウト ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +タック ・前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ/レイアウト ・エアリアル+バックタック/レイアウト/レイアウトステップアウト ・前方ウォークオーバー(FWO)+エアリアル+タック 	<ul style="list-style-type: none"> ・前方エアリアル+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+タック/レイアウト ・前方転回/パンチフロント(PF)+パンチフロント(PF) ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +レイアウト ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ/タック+ (*追加技) +タック/ウィップ/レイアウト ・前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ/タック+ (*追加技) +タック/ウィップ/レイアウト ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ/タック+ (*追加技) +タック/ウィップ/レイアウト ・前方転回+パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +タック/ウィップ/レイアウト ・前方転回+パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ/タック+ (*追加技) +タック/ウィップ/レイアウト

*追加技=バック転/連続バック転

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 6

STUNTS (スタント)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・エクステンションスタントからのダウンワードインバージョン ・片足エクステンションスタントからのダウンワードインバージョン ・プレップレベル以上のインバージョンからリリースしてエクステンション ・プレップレベル以上のインバージョンからリリースしてリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでの手支持倒立からエクステンション ・プレップレベル以上のインバージョンからリリースしてエクステンションボディポジション ・リワインドからプレップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルでの手支持倒立からエクステンションリバティ ・エクステンションレベルでの手支持倒立からエクステンション ・リワインドからエクステンションスタント
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) ・リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) ・1/2ツイストスイッチアップから片足エクステンションスタント ・リバティ⇒ボディポジションのティックトック (LowからHighへ) ・ツイストヘリコプターリリースムーブ 	<ul style="list-style-type: none"> ・リバティ⇒ボディポジションのティックトック (HighからHighへ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボディポジション⇒ボディポジションのティックトック (HighからHighへ)
TWISTING (ツイストスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・フルアップから片足エクステンション ・1-1/4~1-3/4ツイストアップからエクステンションスタント ・1-1/4~1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタント ・ダブルツイストアップからエクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダブルツイストトランジションからエクステンションスタント ・1-1/2~1-3/4ツイストトランジションからエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2ツイストトランジションからエクステンションボディポジション ・1-3/4ツイストトランジションからエクステンションレベルのボディポジション ・ダブルフルツイストトランジションからエクステンションリバティまたはボディポジション

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 6

STUNTS (スタント)

COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) ・1/4~3/4ツイストティックトックから片足エクステンションスタント ・フルツイストティックトックから片足エクステンション (LowからHighへ) ・1/2ツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)して片足エクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・フルツイストティックトックでエクステンションリバティ (LowからHighへ) ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションリバティ ・1/2ツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)してエクステンションボディポジション ・バック転から1/4ツイストアップしてエクステンションリバティ ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転から1/4ツイストアップしてエクステンションボディポジション ・1/4~3/4ツイストティックトックでエクステンションレベルのボディポジション⇒ボディポジション ・フルツイストティックトックからエクステンションリバティ (HighからHighへ) ・1/2ツイストリリースインバージョンからエクステンションスタント ・1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタント ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションボディポジション ・フルツイストティックトックからエクステンションボディポジション (LowからHighへ) ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションボディポジション ・フルツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)してエクステンションボディポジション

COED STYLE (COEDスタイル)		
<p>補助付きまたは補助なし：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークイン/トスから両足エクステンション ・ウォークイン/トスからハンドプレス片足エクステンションスタント ・ウォークインから片足エクステンションスタント 	<p>補助付き：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トスから片足エクステンション ・トスから片手エクステンション ・トスからフルアップエクステンション ・前方転回からトスして1/2ツイストアップエクステンション ・リワインドからエクステンション ・リワインドからプレップ 	<p>補助なし：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トスから片足エクステンション ・トスから片手エクステンション ・トスからフルアップエクステンション ・前方転回からトスして1/2ツイストアップエクステンション ・リワインドからエクステンション ・リワインドからプレップ

DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・片足スタントからのダブルフルダウン 		<ul style="list-style-type: none"> ・フルキックフルディスマウント ・キックダブルツイストディスマウント

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
パイクヒッチキック・パイクキックプリティーガール・パイクスイッチキック・ヒッチキックキック	ボールダブルフル・パイクダブルフル・キックダブルフル・トータッチダブルフル・ダブルアップトータッチ・ヒッチキックダブルフル・スイッチキックダブルフル・キックフルキックフル

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 6

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ+バックタック 	<ul style="list-style-type: none"> ・連続バック転+フル ・ジャンプ+連続バック転+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+フル ・連続バック転+ウィップ+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+ (*追加技) +フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS)+フル ・ジャンプ+バック転(BHS)+フル ・立位フル ・ジャンプ+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+フル ・ジャンプ+バック転(BHS)+ウィップ+フル ・連続バック転+ダブルフル ・ジャンプ+連続バック転+ダブルフル ・バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+ダブルフル ・連続バック転+ウィップ+ダブルフル ・バック転(BHS)+ウィップ+ダブルフル ・ジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ダブルフル ・連続バック転+フル/ダブルフル+ウィップ+フル/ダブルフル

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW)+フル ・ロンダート(RO)+フル ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)/連続バック転+フル ・前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +フル ・サイドエアリアル/フロントエアリアル/オノディ+ (*追加技) +フル ・前方フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+キックフル/フルステップアウト ・パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ウィップ+フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+フル+ (*追加技) +フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・前方転回+フロントフル ・前方転回+パンチフロント(PF)+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+アラビアン/ハーフフルステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5フルステップアウト+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル ・前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ウィップ+ダブルフル ・ロンダート(RO)+アラビアン+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5フルステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブル+連続バック転+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ウィップ+ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル+ウィップ+ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+アラビアン+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル

*追加技=バック転/連続バック転

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

STUNTS (スタント)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルからフリーフリップをしてクレイドル ・グランドレベルからフリップをしてプレップレベル ・グランドレベルからフリップをしてエクステンション ・エクステンションスタントからのダウンワードインバージョン ・片足エクステンションスタントからのダウンワードインバージョン ・プレップレベル以上からリリースインバージョンでエクステンション ・プレップレベル以上からリリースインバージョンでリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルのハンドインハンドからエクステンション ・プレップレベル以上のインバージョンからリリースしてエクステンションボディポジション ・リワインドからプレップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレップレベルのハンドインハンドからエクステンションリバティ ・エクステンションレベルのハンドインハンドからエクステンション ・リワインドからエクステンションスタント
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) ・リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) ・1/2ツイストスイッチアップから片足エクステンションスタント ・リバティ⇒ボディポジションのティックトック (LowからHighへ) ・ツイストヘリコプターリリースムーブ 	<ul style="list-style-type: none"> ・リバティ⇒ボディポジションのティックトック (HighからHigh) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボディポジション⇒ボディポジションのティックトック (HighからHigh)
TWISTING (ツイストスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルからツイストを含むフリーフリップをしてクレイドル ・グランドレベルからツイストを含むフリップをしてプレップレベル ・グランドレベルからツイストを含むフリップをしてエクステンション ・フルアップから片足エクステンション ・1-1/4~1-3/4ツイストアップからエクステンションスタント ・1-1/4~1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタント ・ダブルフルアップからエクステンションスタント 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダブルツイストトランジションからエクステンションスタント ・1-1/2~1-3/4ツイストトランジションからエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・グランドレベルからツイストを含むフリップをして片足エクステンション ・1-1/2ツイストトランジションからエクステンションボディポジション ・1-3/4ツイストトランジションからエクステンションボディポジション ・ダブルツイストトランジションからエクステンションリバティまたはボディポジション

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

STUNTS (スタンツ)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
COMBINATION SKILLS (コンビネーションスキル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) ・1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタンツ ・1/4-3/4ツイストティックトックから片足エクステンションスタンツ ・フルツイストティックトックから片足エクステンション (LowからHighへ) ・1/2ツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)してエクステンションボディポジション 	<ul style="list-style-type: none"> ・1/2ツイスト前方転回から片足エクステンションスタンツ ・フルツイストティックトックでエクステンションリバティ (LowからHighへ) ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションリバティ ・1/2ツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)してエクステンションボディポジション ・バック転から1/4ツイストアップしてエクステンションリバティ またはボディポジション ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションリバティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転からフルアップしてエクステンションスタンツ ・前方転回から1-1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ ・1/4-3/4ツイストティックトックでエクステンションレベルのボディポジション⇒ボディポジション ・フルツイストティックトックでエクステンションリバティ (HighからHighへ) ・1/2ツイストリリースインバージョンからエクステンションスタンツ ・フルツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションボディポジション ・フルツイストティックトックからエクステンションボディポジション (LowからHighへ) ・1-1/2ツイストでグランドレベルからリリース(スイッチアップ)してエクステンションボディポジション ・フルツイストでウエストレベルからリリース(ボールアップ)してエクステンションボディポジション
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし： <ul style="list-style-type: none"> ・ウォークイン/トスから両足エクステンション ・ウォークイン/トスからハンドプレス片足エクステンションスタンツ ・ウォークインから片足エクステンションスタンツ 	補助付き： <ul style="list-style-type: none"> ・トスから片足エクステンション ・トスから片手エクステンション ・トスからフルアップエクステンション ・前方転回からトスして1/2ツイストアップエクステンション ・リワインドからエクステンション 	補助なし： <ul style="list-style-type: none"> ・トスから片足エクステンション ・トスから片手エクステンション ・トスからフルアップエクステンション ・前方転回からトスして1/2ツイストアップエクステンション ・リワインドからエクステンション
DISMOUNT STYLE (ディスマウントスタイル)		
<ul style="list-style-type: none"> ・フロントフリップしてグランドレベル ・プレップレベル以下からフリーフリップをしてクレイドル ・片足スタンツからのダブルダウン 		<ul style="list-style-type: none"> ・フルキックフルディスマウント ・キックダブルツイストディスマウント ・プレップレベルから1/2ツイストを含むフリーフリップをしてクレイドル

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
タック・X-アウト・パイク・レイアウト	レイアウトフル・レイアウトダブルフル・X-アウトフル・スプリットフル・アラビアン1-1/2・パイクオープンダブルフル

2022-2023 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

STANDING TUMBLING (立位タンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ+バックタック 	<ul style="list-style-type: none"> ・連続バック転+フル ・ジャンプ+連続バック転+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+フル ・連続バック転+ウィップ+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+ (*追加技) +フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・バック転(BHS)+フル ・ジャンプ+バック転(BHS)+フル ・立位フル ・ジャンプ+フル ・バック転(BHS)+ウィップ+フル ・ジャンプ+バック転(BHS)+ウィップ+フル ・連続バック転+ダブルフル ・ジャンプ+連続バック転+ダブルフル ・バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+ダブルフル ・連続バック転+ウィップ+ダブルフル ・バック転(BHS)+ウィップ+ダブルフル ・ジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ダブルフル ・連続バック転+フル/ダブルフル+ウィップ+フル/ダブルフル

RUNNING TUMBLING (走り込みタンブリング)

レベル該当スキル	アドバンススキル	エリートスキル
<ul style="list-style-type: none"> ・側転(CW)+フル ・ロンダート(RO)+フル ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)/連続バック転+フル ・前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +フル ・サイドエアリアル/フロントエアリアル/オノディ+ (*追加技) +フル ・前方フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+キックフル/フルステップアウト ・パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ウィップ+フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+バック転(BHS)+フル+ (*追加技) +フル 	<ul style="list-style-type: none"> ・前方転回+フロントフル ・前方転回+パンチフロント(PF)+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+アラビアン/ハーフフルステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+フル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5フルステップアウト+ (*追加技) +フル ・ロンダート(RO)+ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル ・前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ウィップ+ダブルフル ・ロンダート(RO)+アラビアン+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5フルステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブル+連続バック転+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ウィップ+ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル ・ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル+ウィップ+ダブルフル ・パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+アラビアン+ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル

*追加技=バック転/連続バック転

<演技の完成度に対する減点>

選手個人の落下・転倒 - 0.15点減点

タンプリング かつ/または ジャンプの実施中の演技フロアへの落下

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> ・タンプリングやジャンプの実施時に演技フロアに片手、両手または頭をつく ・タンプリングやジャンプの実施時に演技フロアに片膝または両膝をつく ・ビルディングスキル への/からの タンプリングでの移行時の落下、転倒 	<ul style="list-style-type: none"> ・歩いている移動時につまずく

ビルディングスキルの軽微なミス - 0.25点減点

スタutz、ピラミッドからあと少しで落下しそうだが、落下していない

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・トップがベースやスポッターに 寄りかかる かつ/または 体重がかかってからスタutzやスキルに押し戻される ・スタutzが低くなる（演出ではなくミスによるもの） 例：エクステンションがプレップレベル等になる ・コエドのスタutzが乗り込み姿勢に落下 ・ブレイサーやブレイサーの支持がなければトップが落ちそうなピラミッドスキル ・クレイドル時にトップの両足が演技フロアに触れる（片足は該当しない） ・ナゲット、サイスタンド かつ/または ウエストレベルスタutzから演技フロアに足から落ちる（演出ではなくミスによるもの） 	<ul style="list-style-type: none"> ・スキルを省いて実施しない ・トップがキープできずにボディポジションを崩す ・ベースの過度の動き ・トップのバランスが崩れる ・クレイドル時や移行時にトップの片手または両手が演技フロアに触れる

ビルディングスキルの失敗 - 0.75点減点

スタutz、ピラミッド 実施中のスキルから落ちる

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> ・クレイドルに落ちる ・乗り込み姿勢に落ちる ・うつぶせ姿勢に落ちる ・コエドのスタutzのトップがクレイドルに落ちる かつ/または うつぶせ姿勢に落ちる ・コエドのスタutzのトップがベースやスポッターに支持されて（乗り込み姿勢ではなく）演技フロアに落ちる 	<ul style="list-style-type: none"> ・コエドのスタutzが乗り込み姿勢に下りる ・エクステンションがプレップレベルのスタutzやスキルに下りる

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utz、ピラミッド、トスから演技フロアに落ちる

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・トップがベース/スポッターに支持されずに演技フロアに落ちるコエドスタutz 	<ul style="list-style-type: none"> ・中断や停止なく連続的なスタutz / ピラミッド移行時にトップが演技フロアに触れる ・トップがビルディングスキル時、スタutz/ピラミッド移行時ではなく演技フロア上で落下した場合（歩いている移動時のつまずきも含む）

<競技規定、その他の減点>**ラインオーバー - 0.05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0.1点の減点が課される。白線を踏む、片足を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 - 0.05点減点

演技時間が1秒以上超えたチームには0.05点の減点が課される

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3秒を超えるまでは減点を課さないこととする。

以下のカテゴリーごとの演技時間を超えたチームは減点対象となる

- ・ Cheerleading部門- 2分30秒
- ・ Cheerleading 部門 Non-Tumbling、Cheerleading Prep部門 - 2分00秒

イメージポリシー - 0.01点減点**セーフティルール違反**

- ・ **0.05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
- ・ **0.1点** - レベルの制限を超えたビルディングスキルの違反
- ・ **0.5点** - セーフティーで認められていないビルディングスキルの実施
 - ・ ビルディングスキルに関わる人数に関係なく、違反であり、本質的に危険かつ/または安全ではないスキルの場合
 - ・ 違反なく実施するのに必須な人数が足りない場合（例：クレイドルに必要なキャッチャーの人数がいらない）

競技規定違反 - 3.0点減点

競技規定に定められている事項に対する違反は以下の失格を除き、原則3点減点。

【失格】

- ・ スポーツマンシップに対する違反
- ・ 演技人数が申請人数を超過した場合
- ・ 火や有毒ガス、動物など危険を伴う物の使用