

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 エクステンションブレップ
8.0 - 9.0 エクステンション または ブ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 ブ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》 ポップアップクレイドル

ADVANCED
7.0 - 8.0 エクステンション かつ ブ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》 ポップアップクレイドル
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)
<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 /バリエティ ・ 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
- ・ ティックtock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

その他エリートレベルに該当するスタンツスキルも含む

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、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 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)
<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 /バリエティ ・ 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)
<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

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ツイスト(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プ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枚フリップトス(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)

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/キューピー/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

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)
<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
- ・スキル実施のペース/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

<演技の完成度に対する減点>

ATHLETE FALLS <選手個人の失敗>

*** 0.5点減点**

選手個人のスキル実施中に演技フロアへの落下があった場合、ミスの箇所ごとに0.5点減点

- 例: ◆タンプリングやジャンプ、その他個人スキル実施時、両手または両膝が演技フロアにつく
◆個人スキル実施中、頭・肩・背中・お尻・腿で着地

BUILDING BOBBLES <軽微なミス>

*** 0.5点減点**

スタンツ、ピラミッド、トス実施中に軽微なミスがあった場合、ミスの箇所ごとに0.5点減点

- 例: ◆スタンツやピラミッドから落下してはいないが、あと少しで落下しそう
◆トップがスポッターにもたれかかる
◆ツイストクレドルの回転不足(横向きやうつぶせ姿勢)
◆クレドルまたはデスマウント時のミス。トップの手または両足が演技フロアにつく
◆ひどくバランスが崩れている
◆ひどくタイミングがずれている

BUILDING FALLS <失敗>

*** 1.0点減点**

スタンツ、ピラミッド、トス実施中に失敗があった場合、失敗の箇所ごとに1.0点減点

- 例: ◆スタンツから落下し、クレドル、乗り込み、うつぶせ姿勢、フラットバック姿勢等になる
◆スタンツから落下し、ポップダウンデスマウント、またはトップがフロアへ下りる
◆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落下
◆トスからクレドルではない着地(インパート、後方等)

MAJOR BUILDING FALLS <落下>

*** 1.5点減点**

スタンツ、ピラミッド、トス実施中にトップかつ／またはベース・スポッターが演技フロアへ落下した場合、落下の箇所ごとに1.5点減点

- 例: ◆トップがスタンツ、ピラミッド、トスから演技フロアに落下
◆複数のベースかつ／またはスポッターが演技フロアに落下
◆トップが演技フロアに転倒したベースかつ／またはスポッターの上に落下

MAXIMUM <最大減点>

*** 2.0点減点**

ピラミッドスキル実施中に総崩れした場合、崩れた箇所ごとに2.0点減点

- 例: ◆複数のピラミッドの失敗がピラミッドの他のスタンツの失敗に影響する
◆別々のピラミッドは個別に判定する
◆もしピラミッドが再度安定した後は、追加の減点が加えられうる

<競技規定、その他の減点>

チームの責任による演技順の変更・演技の中断 * 3点減点

競技規定の違反 * 3点減点

※ただし演技時間、音楽使用可能時間は超過5秒以上は3点減点

安全規約・難度規定の違反 * 1点減点