

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM

スコアリングシステム

2023年9月25日作成

2023年10月12日更新（JUMP難度2.0点 Mini編成獲得条件訂正、
レベル該当一覧スキルバリエーションタイトルの変更
COMBINATION SKILLS -> COMBINATION/OTHER SKILLS,
DISMOUNT STYLE -> DISMOUNT）

2023年11月7日更新

（スタント難易度5.0条件から「（COEDスタント基数チャート参照）」削除、
BUILDING ADDITIONAL INFORMATION文言修正、
TUMBLING ADDITIONAL INFORMATIONに「シンクロ」定義追加）

2023年12月21日更新（TUMBLING人数チャート 人数かぶり不備訂正、
レベル該当一覧スキル ナンバリング追加）



A VARSITY SPIRIT BRAND

2023-24 UNITED SCORING SYSTEM

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以外
 - BUILDING (ビルディング) Level 5-7 COED *NT含む
 - 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)
- レベル該当スキル一覧
 - LEVEL 1
 - LEVEL 2
 - LEVEL 3
 - LEVEL 4
 - LEVEL 5
 - LEVEL 6
 - LEVEL 7
- 減点システム



2023-24 UNITED SCORING SYSTEM
CHEERLEADING 部門
LEVEL 1/LEVEL 2(Mini編成)

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	10.5	5.0	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	8.5	4.5	4.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	7.5	3.0	4.0	0.5
RUNNING TUMBLING 走り込みタンブリング	7.5	3.0	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

46



2023-24 UNITED SCORING SYSTEM

CHEERLEADING 部門

LEVEL2(Mini編成以外)/LEVEL3-7(NT以外)

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	10.5	5.0	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	8.5	4.5	4.0	
TOSSES トス	4.0	2.0	2.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	7.5	3.0	4.0	0.5
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	7.5	3.0	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

50



2023-24 UNITED SCORING SYSTEM
CHEERLEADING 部門
LEVEL 6-7 Non Tumbling

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	10.5	5.0	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	8.5	4.5	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

35

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (COED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
5.0	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5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

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
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 - 30	5	6	7

MAX PARTICIPATION

(スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.5>

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	0.1
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	0.3
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.5

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (Lv 5-7 COED *NT含む)

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
5.0	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+COEDスタイルスタントを行なっている 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 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 - 30	5	6	7

MAX PARTICIPATION (スキルに関わっているメンバー割合) <0 - 0.5> 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	0.1
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	0.3
レベル該当エリートスキルを最大基数(MAX)で行っている	0.5

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

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
- ・ 演技フロアヘディスマウント/ポップオフしなければCOEDスタントとみなされない
- ・ 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

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (全部門共通)

PYRAMID DIFFICULTY (ピラミッド難易度)	
2.0 - 2.5	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
2.5 - 3.0	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	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	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
4.0 - 4.5	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5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：	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 	

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同一選手が複数の基に携わらずに行っている

<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り、2つ以上のスタントがつながって**停止し、ピラミッドの形が明確に見える状態**

Level 6 : Level 5でレベル該当スキルとされるピラミッドスキルはすべてLevel 6でもレベル該当スキルとみなす

BODY POSITIONS

・リパ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

リパティ：ベースに片足のみ支持され、支持されていない足は膝の横にあるスタント

注) トップの両膝は正面を向いている

・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 スタント定義

プレップレベルスタント：トップがプレップレベルで直立姿勢で立っているスタント

フラットバック、ストラドルシット、T-Lift、ショルダースタンド/シットはこれに該当しない

エクステンション：トップがエクステンションレベルで直立姿勢で立っているスタント

レベル該当スキルリスト スキルバリエーション定義

ーインバージョンスタイル：少なくとも片足が腰より上にあり、頭/肩が腰よりも低い姿勢から開始するスキル

(開始時点はダウンの一番深いところ)

ーリリーススタイル：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や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

ーツイストスキル：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

スキル開始時点(ダウンの一番深いところ)からのトップの腰の回転数で判定される

回転中にベースが回転していてもツイストスキルとみなされる

ー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

ーディスマウント：リリースして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

2023-2024 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スイング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	大多数(MOST) 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: 大多数(MOST) 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) 未満 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	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
3.0	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) 未満 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	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
3.0	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

2023-2024 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/パスは難易度レベルのクライテリアに基づいて評価される

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0.5点で評価される

DEGREE OF DIFFICULTY (難易度レベル) <0 - 0.5>

以下のSkill/Passは同じ技を2人以上でシンクロで行わなくてはならない

	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 0.5

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)
5 - 9	5	6
10 - 16	7	8
17 - 24	11	12
25 - 30	15	16

ADDITIONAL INFORMATION (補足情報)

- 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

コンビネーションパスとコネクトパス

コンビネーションパス: 複数の技が途切れなく一つのパスに含まれているタンブリングパス

コネクトパス: 2つ以上のタンブリングパスが以下のようなパスを区切る要素が入ってつながっているタンブリングパス
ステップ、シャッセ、リバウンドステップ、ポーズなど
ただし、ジャンプはこれに該当しない (立位タンブリングにおいてパスの区切れとはみなさない)

シンクロ: 2人以上の選手で同じスキルを同時に行うこと

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -EXECUTION (全部門共通)

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
-----	--

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 ・ディスマウント/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、同じレベル該当スキル/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>(*)同じ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>

2023-2024 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ッ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)

2023-2024 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、ハイレベルなエネルギーで、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、ペース
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、 エネルギー/エンターテインメントレベル

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および 動きの統一性 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、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演技構成について判定する。</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・降り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。スキルのペース/連続性も評価に含まれる。</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ネルギー、心からの熱意、自信を持って演技できているか、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>
-----------	---

2023-2024 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
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
1. 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より低い位置でのリパティ 2. プレップレベルより低い位置でのティックトック (リパティ⇒リパティ)	3. 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より低い位置でのボディポジション 4. プレップレベルより低い位置でのティックトック (リパティ⇒ボディポジション) 5. 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 (リパティ⇒ボディポジション) 6. プレイサー付きで行う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パティ 7. プレイサー付きで行うウエストレベルからリリースしてプレップレベルのリパティ	8. 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) 9. 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) 10. プレイサー付きで行う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 11. プレイサー付きで行うウエストレベルからリリース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)		
12. 1/4ツイストランジションからプレップレベルより低いスタント 13. 1/4ツイストダウンしてグランド・レベル 14. プレップレベルからの1/4ツイストランジション	15. プレップレベルより低い位置から1/4ツイス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パティ 16. プレップレベルから1/4ツイストランジションでプレップレベルスタント	17. プレップレベルより低い位置から1/4ツイストランジションでプレップ 18. プレップレベルより低い位置から1/4ツイストランジションでプレイサー付きのプレップレベルのボディポジション
COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
19. 背面スタンド 20. プレップレベルのショー&ゴー 21. ストラドルシット 22. フラットバック 23. ストラドルシットエクステンション 24. プレップレベルより低い位置での片足スタント 25. フラットバックエクステンション 26. プレイサー付のプレップレベルでの片足スタント 27. ショルダーシット 28. チェアー 29. ショルダースタンド 30. うつ伏せキャッチ (プローン)	31. 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 32. 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 (リパティ⇒リパティ)	33. 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) 34. プレイサー付きで行うグランドレベルから1/4ツイストリリース(スイッチアップ)してプレップレベルのリパティ 35. プレイサー付きで行うウエストレベルから1/4ツイストリリースしてプレップレベルのリパティ 36. プレップレベルより低い位置での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)
DISMOUNT (ディスマウント)		
37. ステップダウン		38. プレップレベルスタントからストレートクレイドル

2023-2024 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
1. 前転 2. 開脚前転 3. ブリッジ 4. 後転(BWR) 5. 倒立 6. ブリッジキックオーバー 7. 立位からのブリッジ 8. 前方/後方倒立回転	9. 倒立前転 10. 後方ウォークオーバー(BWO) 11. 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)	12. 連続後方ウォークオーバー 13. 脚替え後方ウォークオーバー 14. 後転倒立 15. 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 16. 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
1. 側転(CW) 2. 側転(CW)+後転(BWR)	3. ロンダート(RO) 4. 前方ウォークオーバー(FWO)/連続前方ウォークオーバー 5. 側転(CW)+後方ウォークオーバー(BWO)	6. 側転(CW)+後方ウォークオーバーの連続 7. 前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)/ロンダート(RO) 8. 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 9. 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

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 2

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)		
1. 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ト 2. 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	3. 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片足スタント	4. 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ト 5. 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
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
6. プレップレベルでのティックトック (リバティ⇒リバティ)	7. 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) 8. 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 9. 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	10. 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) 11. 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 12. 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)		
13. 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 14. 1/2ツイストトランジションからプレップレベル 15. 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ト 16. 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ト	17. 1/2ツイストトランジションで プレップレベルスタント からプレップレベルのボディポジション	18. 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ト 19. 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
COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
20. プレップレベルの片足スタント 21. エクステンション 22. ログロール/バレルロール 23. リーフフロッグバリエーション 24. 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 25. 1/2ツイストでうつ伏せキャッチ (ブローン)	26. 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ト 27. 1/2ツイストで 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片足スタント 28. エクステンションスタントから1/2ツイストトランジションでクレイドルポジション	29. 1/2ツイストで 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ト 30. 1/2ツイストで 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 31. 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 (ディスマウント)		
32. 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	33. エクステンションからのストレートクレイドル	34. プレップレベルスタント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でクレイドルポジション

2023-2024 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)
1. 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
1. バック転(BHS) 2. バック転ステップアウト	3. 後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS) 4. 後方ウォークオーバー(BWO)+バック転ステップアウト 5. バック転ステップアウト+後方ウォークオーバー(BWO)	6. 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) 7. 脚替え後方ウォークオーバー+バック転(BHS) 8. 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) 9. 長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)+バック転(BHS)/バック転ステップアウト 10. 後転倒立+バック転(BHS)/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
1. 側転(CW)+バック転(BHS)/バック転ステップアウト 2. ロンダート(RO)+バック転(BHS)	3. ロンダート(RO)+バック転ステップアウト 4. 側転(CW)+バック転ステップアウト 5. 前方転回(FHS) 6. 方ウォークオーバー(FWO)+前方転回(FHS)	7. 連続前方転回 8. 飛び込み前方転回(Bounder/Flyspring) 9. 側転(CW)+連続バック転 10. ロンダート(RO)+連続バック転 11. 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 12. 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 13. 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

2023-2024 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)		
1. プレップレベルより低い位置でのインバージョン 2. プレップレベルでのインバージョン 3. 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	4. ウエストまたはプレップレベルでのインバージョンから片足エクステンションスタント 5. 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リバティ	6. 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ボディポジション
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
7. リリースからプレップレベル以下のスタント 8. 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) 9. 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)	10. 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 11. 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 12. 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	13. 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 14. 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)		
15. 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 16. 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 17. プレップレベルへのフルツイストトランジション 18. プレップレベルリバティへの/でのフルツイストトランジション 19. 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	20. フルツイストトランジションからプレップレベルボディポジション 21. 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) 22. 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 23. フルツイストトランジションでプレップレベルからプレップレベルボディポジション	24. 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) 25. フルツイストトランジションからエクステンション 26. 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/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
27. サスペンデッドフロントフリップ 28. 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) 29. エクステンションリバティ 30. 1/2ツイストサスペンデッドフォワードロール	31. インバージョンからフルツイストでプレップレベルスタント 32. 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	33. 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) 34. プレップレベル以下でのインバージョンからフルツイストで片足プレップレベルスタント 35. グランドレベルでの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 36. フルツイストサスペンデッドフォワードロール

2023-2024 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
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし： 37. ウォークイン/トスからハンド 38. ウォークイン/トスからハンドプレス エクステンション 39. ウォークインエクステンション	補助付き： 40. 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 41. トスからハンドプレス片足エクステ ションスタント 42. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント	補助なし： 43. ウォークインからハンドプレス片足エク ションスタント 44. トスからハンドプレス片足エクステ ションスタント 45. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント
DISMOUNT (ディスマウント)		
46. 片足エクステンションスタントからの ストレートクレイドル 47. 片足エクステンションスタントからの 1/4ツイストディスマウント		48. プレップレベルまたはエクステンションか からのフルダウン

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
1. ボールアーチ・2. リパティアーチ ・3. バイクアーチ・4. キックアー チ・5. ボール-X・6. トータッチ	7. フルツイスト

2023-2024 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
1. 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 2. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)/バック転ステップアウト 3. バック転(BHS)/連続バック転+アドバンスジャンプ	4. 後方ウォークオーバー(BWO)+連続バック転 5. バック転(BHS)+バック転(BHS)+バック転(BHS)/連続バック転 6. アドバンスジャンプ+連続バック転	7. バック転(BHS)/連続バック転+アドバンスジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転 8. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)+アドバンスジャンプ+バック転(BHS) 9. バック転ステップアウト+連続バック転 10. 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 11. 後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS)+アドバンスジャンプ+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
1. ロンダート(RO)+タック 2. エアリアル	3. パンチフロント(PF) 4. ロンダート(RO)+連続バック転+タック	5. 前方ウォークオーバー(FWO)+エアリアル 6. 飛び込み前方転回(Flyspring)+エアリアル 7. ロンダート(RO)+バック転(BHS)+タック 8. ロンダート(RO)+バック転ステップアウト+1/2ターン+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック 9. 前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック 10. 飛び込み前方転回(Bounder/Flyspring)+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック 11. 前方転回(FHS)+フロントタック

*追加技=バック転/連続バック転

2023-2024 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)		
1. 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 2. 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 3. プレップレベルからのダウンワードインバージョン	4. エクステンションレベルのインバートスタント	5. 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 6. 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)		
7. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからLowへ) 8. ヘリコプターリリースムーブ 9. 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 10. リリースからエクステンションスタント	11. ウエストレベルまたは プレップレベル からリリースしてエクステンションリバティ 12. 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) 13. 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	14. ウエストレベルまたは プレップレベル からリリースしてエクステンションボディポジション 15. 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)		
16. 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 17. 1-1/2ツイストトランジションからプレップレベル 18. 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	19. プレップレベルリバティへの/ での 1-1/2ツイストトランジション 20. フルツイストトランジションからエクステンション	21. プレップレベルボディポジションへの/ での 1-1/2ツイストトランジション 22. 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) 23. エクステンションへの1-1/2ツイストトランジション 24. フル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 25. 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

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 4

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/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
26. フルツイストリリースからプレップレベル以下	27. フルツイストでウエストレベルからリリースしてプレップレベルのリバティ 28. 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 29. 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 30. 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	31. 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 32. 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 33. 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 34. 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 35. 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 36. 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ツ
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし： 37. ウォークイン/トスからハンド 38. ウォークイン/トスからハンドプレスエクステンション 39. ウォークイン/トスからエクステンション	補助付き： 40. 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 41. トスからハンドプレス片足エクステンションスタンツ 42. ウォークインから片足/片手エクステンションスタンツ 43. トスから片足/片手エクステンションスタンツ	補助なし： 44. 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 45. トスからハンドプレス片足エクステンションスタンツ 46. ウォークインから片足/片手エクステンションスタンツ 47. トスから片足/片手エクステンションスタンツ
DISMOUNT (ディスマウント)		
	48. 片足エクステンションスタンツからのフルダウン	49. プレップレベルスタンツまたはエクステンションスタンツからのダブルダウン 50. 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)
1. ボールキック・2. パイク-X・3. ヒッチキック・4. スイッチキック・5. ダブルトータッチ	6. ボールフル・7. リバティフル ・8. パイクフル・9. キックフル・10. トータッチフル・11. フルアプルトータッチ・12. ダブルフル

2023-2024 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
1. バックタック 2. 後転(BWR)+タック	3. 連続バック転+タック 4. オノディ 5. 後方ウォークオーバー(BWO)+タック 6. 後転倒立+タック 7. 長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)+タック	8. バック転(BHS)/バック転ステップアウト+タック 9. アドバンスジャンプ+連続バック転+タック 10. アドバンスジャンプ+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
1. ・側転(CW)+タック 2. 前方ウォークオーバー(FWO)+側転(CW)+タック 3. ロンダート(RO)+レイアウト 4. ロンダート(RO)+オノディ 5. フロントエアリアル 6. フロントエアリアル+ロンダート(RO)+(*追加技)+タック 7. 前方転回(FHS)+パンチフロント(PF)	8. パンチフロント(PF)+パンチフロント(PF) 9. パンチフロントステップアウト+エアリアル 10. ロンダート(RO)+連続バック転+レイアウト 11. 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 12. 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 13. 前方ウォークオーバー(FWO)+エアリアル+タック 14. ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ/タック+(*追加技)+タック 15. 前方エアリアル+ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ+(*追加技)+タック 16. 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 17. 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 18. 前方転回(FHS)+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 19. 前方転回(FHS)+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	20. 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 21. ロンダート(RO)+オノディ+(*追加技)+レイアウト 22. 前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+(*追加技)+レイアウト 23. 前方エアリアル+ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ+レイアウト 24. 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 25. ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ/タック+(*追加技)+レイアウト 26. 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)+レイアウト 27. 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)+レイアウト 28. 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)+レイアウト

*追加技=バック転/連続バック転

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 5

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)		
1. 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 2. 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 3. プレップレベルのインバージョンからリリースしてエクステンション		4. プレップレベルのインバージョンからリリースしてエクステンションリバティ 5. バック転からアップしてエクステンションリバティ 6. プレップレベルでの手支持倒立からエクステンションスタント
RELEASE STYLE (リリーススタイル)		
7. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) 8. リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ)	9. 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)	10. 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) 11. 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)		
12. 1-1/4ツイストトランジションからエクステンションスタント	13. プレップレベルスタントへの/でのダブルツイストトランジション	14. フル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 15. 1-1/2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 16. 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
COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
17. 1/4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)して片足エクステンションスタント 18. ツイストヘリコプターリリースムーブ 19. 1-1/2〜ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) 20. 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	21. 1/4〜3/4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 22. 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 23. 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リバティ 24. 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	25. ボディポジション⇒ボディポジションの1/4〜3/4ツイストティックトック (HighからHighへ) 26. 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) 27. 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 28. 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

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 5

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
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし： 29. ウォークイン/トスからハンド 30. ウォークイン/トスからハンドプレス エクステンション 31. ウォークイン/トスからエクステ ション	補助付き： 32. 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 33. トスからハンドプレス片足エクステ ションスタント 34. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント 35. トスから片足/片手エクステンション スタント	補助なし： 36. ウォークインからハンドプレス片足エク テンションスタント 37. トスからハンドプレス片足エクステンシ ョンスタント 38. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント 39. トスから片足/片手エクステンションスタ ント
DISMOUNT (ディスマウント)		
40. 片足プレップレベルスタントからのダ ブルフルダウン	41. エクステンションリバティからのダブ ルフルダウン	42. エクステンションボディポジションから のダブルフルダウン

TOSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
1. パイクヒッチキック・2. パイクキックプリティーガール・3. パイク スイッチキック・4. ヒッチキックキック	5. ヒッチキックフル・6. スイッチキックフル・7. キックキックフ ル・8. パイクキックフル・9. キックフルキック

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 5

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
1. タック+バック転(BHS)+タック 2. タック+連続バック転(BHS)+タック 3. バック転(BHS)/連続バック転(BHS)+タック+タック	4. アドバンスジャンプ+バックタック 5. 連続バック転+ウィップ/タック+バック転+タック 6. バック転+ウィップ/タック+バック転+タック 7. アドバンスジャンプ+連続バック転+ウィップ+バック転+タック 8. アドバンスジャンプ+連続バック転+ウィップ+タック 9. 連続バック転+レイアウト 10. 連続バック転+ウィップ+タック+J41	11. バック転(BHS)+ウィップ+タック 12. バック転(BHS)+レイアウト 13. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+レイアウト 14. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)+ウィップ+タック 15. バック転(BHS)+ウィップ/タック+ (*追加技)+レイアウト 16. バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ (*追加技)+レイアウト/レイアウトステップアウト 17. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ (*追加技)+レイアウト

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
1. 1/2ツイストフロントフリップ(Barani) 2. ロンダート(RO)+ハーフ 3. ロンダート(RO)+フル	4. 前方転回(FHS)+1/2ツイストフロントフリップ(Barani) 5. ロンダート(RO)+バック転連続+フル 6. ロンダート(RO)+アラビアン 7. 側方/前方アラビアン+ (*追加技)+フル 8. 1/2ツイストフロントフリップ(Barani)+ (*追加技)+レイアウト	9. フロントフル 10. ロンダート(RO)+バック転(BHS)+フル 11. 前方ウォークオーバー(FWO)+ロンダート(RO)+ (*追加技)+フル 12. 1/2ツイストフロントフリップ(Barani)+ (*追加技)+フル 13. パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技)+フル 14. 前方転回(FHS)+パンチフロントステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技)+フル 15. ロンダート(RO)+ (*追加技)+ウィップ+ (*追加技)+フル 16. 前方転回(FHS)+フロントフル 17. 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)+フル 18. 前方転回(FHS)+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)+フル 19. ロンダート(RO)+アラビアン/ハーフ ステップアウト+ (*追加技)+レイアウト/フル

*追加技=バック転/連続バック転

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)		
1. 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 2. 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 3. 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 4. 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	5. プレップレベルでの手支持倒立からエクステンション 6. 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 7. リワインドからプレップ	8. 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 9. 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 10. 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)		
11. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) 12. リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) 13. 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)	14. 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)	15. 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)		
16. フルツイス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 17. 1-1/4~1-3/4ツイストランジションからエクステンション 18. ダブルツイストアップからエクステンションスタント	19. エクステンションリバティへの/でのダブルツイストランジション 20. エクステンションリバティへの/での1-1/2~1-3/4ツイストランジション	21. エクステンションボディポジションへの/での1-1/2ツイストランジション 22. エクステンションボディポジションへの/での1-3/4ツイストランジション 23. エクステンションボディポジションへの/でのダブルフルツイストランジション

2023-2024 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
COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
24. 1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) 25. ツイストヘリコプターリリースムーブ 26. 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 27. 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)して片足エクステンションスタント 28. 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	29. 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) 30. 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 31. プレップレベル以上のインバージョンから1/4ツイストリリースしてエクステンションボディポジション 32. 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 33. 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+K6	34. 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 35. 1/4~3/4ツイストティックトックでエクステンションボディポジション⇒ボディポジション (HighからHighへ) 36. 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) 37. 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 38. 1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタント 39. 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 40. 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) 41. 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 42. 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: 43. ウォークイン/トスからエクステンション 44. 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 45. ウォークインから片足エクステンションスタント	補助付き: 46. トスから片足エクステンション 47. トスから片手エクステンション 48. トスからフルアップエクステンション 49. 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 50. リワインドからエクステンション 51. リワインドからプレップ	補助なし: 52. トスから片足エクステンション 53. トスから片手エクステンション 54. トスからフルアップエクステンション 55. 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 56. リワインドからエクステンション 57. リワインドからプレップ
DISMOUNT (ディスマウント)		
58. エクステンションリバティからのダブルフルダウン	59. エクステンションボディポジションからのダブルフルダウン	60. フルキックフルディスマウント 61. 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)
1. パイクヒッチキック・2. パイクキックプリティーガール・3. パイクスイッチキック・4. ヒッチキックキック	5. ボールダブルフル・6. パイクダブルフル・7. キックダブルフル・8. トータッチダブルフル・9. ダブルアップトータッチ・10. ヒッチキックダブルフル・11. スイッチキックダブルフル・12. キックフルキックフル

2023-2024 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
1. アドバンスジャンプ+バックタック	2. 連続バック転+フル 3. アドバンスジャンプ+連続バック転+フル 4. バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+フル 5. 連続バック転+ウィップ+フル 6. バック転(BHS)+ウィップ+ (*追加技) +フル	7. バック転(BHS)+フル 8. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)+フル 9. 立位フル 10. アドバンスジャンプ+フル 11. バック転(BHS)+ウィップ+フル 12. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)+ウィップ+フル 13. 連続バック転+ダブルフル 14. アドバンスジャンプ+連続バック転+ダブルフル 15. バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+ダブルフル 16. 連続バック転+ウィップ+ダブルフル 17. バック転(BHS)+ウィップ+ダブルフル 18. アドバンスジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ダブルフル 19. 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
1. 側転(CW)+フル 2. ロンダート(RO)+フル 3. ロンダート(RO)+バック転(BHS)/連続バック転+フル 4. 前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +フル 5. サイドエアリアル/フロントエアリアル+フル 6. ロンダート(RO)+ (*追加技) +オノディ+ (*追加技) +フル 7. 前方フル	8. 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 9. パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +フル 10. ロンダート(RO)+ウィップ+フル 11. ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +フル 12. 1.5ツイストフロントレイアウト	13. ロンダート(RO)+アラビアン/ハーフ ステップアウト+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル 14. 前方転回+フロントフル 15. 前方転回+パンチフロント(PF)+ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル 16. ロンダート(RO)+バック転(BHS)+フル+ (*追加技) +フル 17. ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+フル 18. ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5ステップアウト+ (*追加技) +フル 19. 1.5ツイストフロントレイアウト+ (*追加技) +フル/ダブルフル 20. ロンダート(RO)+ダブルフル 21. ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル 22. 前方ウォークオーバー(FWO)+ (*追加技) +ダブルフル 23. パンチフロントステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル 24. ロンダート(RO)+ (*追加技) +ウィップ+ (*追加技) +ダブルフル 25. ロンダート(RO)+ウィップ+ダブルフル 26. ロンダート(RO)+アラビアン+ (*追加技) +ダブルフル 27. ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ダブルフル 28. ロンダート(RO)+ (*追加技) +1.5ステップアウト+ (*追加技) +ダブルフル 29. 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 30. ロンダート(RO)+ (*追加技) +フル+ (*追加技) +ウィップ+ダブルフル 31. 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 32. ロンダート(RO)+ (*追加技) +ダブルフル+ウィップ+ダブルフル 33. 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

2023-2024 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)		
1. グランドレベルからフリーフリップをしてクレイドル 2. グランドレベルからフリップをしてプレップレベル 3. グランドレベルからフリップをしてエクステンション 4. エクステンションスタントからのダウワードインバージョン 5. 片足エクステンションスタントからのダウワードインバージョン 6. 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 7. 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	8. 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 9. 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 10. リワインドからプレップ	11. 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 12. 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 13. 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)		
14. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) 15. リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) 16. 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)	17. 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)	18. 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) +T20
TWISTING (ツイストスキル)		
19. 1-1/4~1-3/4ツイストトランジションからエクステンション 20. ダブルツイストアップからエクステンションスタント	21. エクステンションリバティ への/でのダブルツイストトランジション 22. エクステンションリバティへの/での1-1/2~1-3/4ツイストトランジション	23. エクステンションボディポジションへの/での1-1/2ツイストトランジション 24. エクステンションボディポジションへの/での1-3/4ツイストトランジション 25. エクステンションボディポジション への/でのダブルフルツイストトランジション

2023-2024 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
COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)		
26. 1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) 27. ツイストヘリコプターリリースムーブ 28. 1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタント 29. 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 30. 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)して片足エクステンションスタント 31. 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 32. 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	33. 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ト 34. 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) 35. 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 36. 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 37. プレップレベル以上のインバージョンから1/4ツイストリリースしてエクステンションボディポジション 38. 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 39. 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	40. バック転からフルアップしてエクステンションスタント 41. 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ト 42. 1/4-3/4ツイストティックトックでエクステンションボディポジション⇒ボディポジション (HighからHighへ) 43. 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) 44. 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 45. 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 46. 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) 47. 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 48. 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 49. 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スタント
COED STYLE (COEDスタイル)		
補助付きまたは補助なし: 50. ウォークイン/トスから両足エクステンション 51. 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 52. ウォークインから片足エクステンションスタント	補助付き: 53. トスから片足エクステンション 54. トスから片手エクステンション 55. トスからフルアップエクステンション 56. 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 57. リワインドからエクステンション	補助なし: 58. トスから片足エクステンション 59. トスから片手エクステンション 60. トスからフルアップエクステンション 61. 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 62. リワインドからエクステンション
DISMOUNT (ディスマウント)		
63. フロントフリップしてグランドレベル 64. 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 65. 片足 エクステンション スタントからのダブルダウン		66. フルキックフルディスマウント 67. キックダブルツイストディスマウント 68. 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

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
1. タック・2. X-アウト・3. パイク・4. レイアウト	5. レイアウトフル・6. レイアウトダブルフル・7. X-アウトフル ・8. スプリットフル・9. アラビアン1-1/2・10. パイクオープン ダブルフル

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
1. アドバンス ジャンプ+バックタック	2. 連続バック転+フル 3. アドバンス ジャンプ+連続バック転+フル 4. バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+フル 5. 連続バック転+ウィップ+フル 6. バック転(BHS)+ウィップ+ (*追加技) +フル	7. バック転(BHS)+フル 8. アドバンス ジャンプ+バック転(BHS)+フル 9. 位フル 10. アドバンス ジャンプ+フル 11. バック転(BHS)+ウィップ+フル 12. アドバンス ジャンプ+バック転(BHS)+ウィップ+フル 13. 連続バック転+ダブルフル 14. アドバンス ジャンプ+連続バック転+ダブルフル 15. バック転(BHS)+ウィップ+連続バック転+ダブルフル 16. 連続バック転+ウィップ+ダブルフル 17. バック転(BHS)+ウィップ+ダブルフル 18. アドバンス ジャンプ+バック転(BHS)/連続バック転+ウィップ+ダブルフル 19. 連続バック転+フル/ダブルフル+ウィップ+フル/ダブルフル

2023-2024 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

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
1. 側転(CW)+フル 2. ロンダート(RO)+フル 3. ロンダート(RO)+バック転(BHS)/連続バック転+フル 4. 前方ウォークオーバー(FWO)+(*追加技)+フル 5. サイドエアリアル/フロントエアリアル+フル 6. ロンダート(RO)+(*追加技)+オノディ+(*追加技)+フル 7. 前方フル	8. 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 9. パンチフロントステップアウト+(*追加技)+フル 10. ロンダート(RO)+ウィップ+フル 11. ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ+(*追加技)+フル 12. 1.5ツイストフロントレイアウト	13. ロンダート(RO)+アラビアン/ハーフステップアウト+ロンダート(RO)+(*追加技)+フル 14. 前方転回+フロントフル 15. 前方転回+パンチフロント(PF)+ロンダート(RO)+(*追加技)+フル 16. ロンダート(RO)+バック転(BHS)+フル+(*追加技)+フル 17. ロンダート(RO)+(*追加技)+フル+フル 18. ロンダート(RO)+(*追加技)+1.5ステップアウト+(*追加技)+フル 19. 1.5ツイストフロントレイアウト+(*追加技)+フル/ダブルフル 20. ロンダート(RO)+ダブルフル 21. ロンダート(RO)+(*追加技)+ダブルフル 22. 前方ウォークオーバー(FWO)+(*追加技)+ダブルフル 23. パンチフロントステップアウト+(*追加技)+ダブルフル 24. ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ+(*追加技)+ダブルフル 25. ロンダート(RO)+ウィップ+ダブルフル 26. ロンダート(RO)+アラビアン+(*追加技)+ダブルフル 27. ロンダート(RO)+(*追加技)+フル+(*追加技)+ダブルフル 28. ロンダート(RO)+(*追加技)+1.5ステップアウト+(*追加技)+ダブルフル 29. 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 30. ロンダート(RO)+(*追加技)+フル+(*追加技)+ウィップ+ダブルフル 31. 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 32. ロンダート(RO)+(*追加技)+ダブルフル+ウィップ+ダブルフル 33. 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

タンブリング 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"> ・タンブ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 ・タンブ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 タンブ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ようだが、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ブレレベル等になる ・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） ・クレイドルやうつぶせ姿勢でトップの両手が演技フロアに触れる（片手は該当しない） ・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

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

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 かつ/または 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 かつ/または スポッターの上に落下す ・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（歩いている移動時につまずきも含む）

<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0.05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。

セーフティールール違反

- ・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要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ない）

タイムオーバー - 3.0点減点

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

※演技時間は超過5秒以上は3点減点

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