

# 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM

## スコアリングシステム

2024年5月17日作成

2023夏からの変更点⇒紫文字、Regionals/Nationals 2024からの変更点⇒赤文字  
(Prep部門の変更点はすべて赤文字修正)



A VARSITY SPIRIT BRAND

# 2024-25 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)
  - 《**Cheerleading Prep**》
    - BUILDING (ビルディング)
    - 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**



2024-25 UNITED SCORING SYSTEM  
CHEERLEADING 部門  
LEVEL1/LEVEL2(Mini編成)

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	<b>11.5</b>	<b>6.0</b>	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	<b>9.5</b>	<b>5.5</b>	4.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	<b>6.5</b>	<b>2.0</b>	4.0	0.5
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	<b>6.5</b>	<b>2.0</b>	4.0	0.5
JUMPS ジャンプ	<b>4.0</b>	2.0	2.0	

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	<b>2.0</b>	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	<b>2.0</b>	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)	<b>2.0</b>	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	<b>2.0</b>	2.0

TOTAL SCORE

**46**



2024-25 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	11.5	6.0	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	9.5	5.5	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	6.5	2.0	4.0	0.5
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	6.5	2.0	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



2024-25 UNITED SCORING SYSTEM  
CHEERLEADING 部門  
LEVEL 6-7 Non Tumbling

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	<b>11.5</b>	<b>6.0</b>	4.0	1.5
PYRAMID ピラミッド	<b>9.5</b>	<b>5.5</b>	4.0	
TOSSES トス	<b>4.0</b>	2.0	2.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
JUMPS ジャンプ	<b>4.0</b>	2.0	2.0

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	<b>2.0</b>	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション & トランジション	<b>2.0</b>	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)	<b>2.0</b>	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	<b>2.0</b>	2.0

TOTAL SCORE

**37**



2024-25 UNITED SCORING SYSTEM  
CHEERLEADING Prep 部門

BUILDING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STUNT スタント	<b>10.0</b>	<b>5.0</b>	4.0	<b>1.0</b>
PYRAMID ピラミッド	<b>8.5</b>	<b>4.5</b>	4.0	

TUMBLING JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION	DRIVERS
STANDING TUMBLING 立位タンブリング	<b>6.0</b>	<b>1.5</b>	4.0	0.5
RUUNING TUMBLING 走り込みタンブリング	<b>6.0</b>	<b>1.5</b>	4.0	0.5
JUMPS ジャンプ	<b>4.0</b>	2.0	2.0	

OVERALL JUDGE	TOTAL	DIFFICULTY	EXECUTION
DANCE ダンス	<b>2.0</b>	1.0	1.0
FORMATION & TRANSITION フォーメーション&トランジション	<b>2.0</b>	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)	<b>2.0</b>	2.0
SHOWMANSHIP ショーマンシップ (3カテゴリージャッジの平均)	<b>2.0</b>	2.0

TOTAL SCORE

**42.5**

# 2024-2025 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

3.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
4.0	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
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2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3種類の異なる スキルを行っている
5.5	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
6.0	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 6チーム：1種類以上のLevel 6該当スキルが必要 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

Level 6チーム：1種類以上のLevel 6該当スキルが必要

Level 7チーム：2種類以上のLevel 7該当スキルが必要

## 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

# 2024-2025 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

3.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
4.0	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
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2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3種類の異なる スキルを行っている
5.5	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
6.0	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 6チーム：1種類以上のLevel 6該当スキルが必要 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

Level 6チーム：1種類以上のLevel 6該当スキルが必要

Level 7チーム：2種類以上のLevel 7該当スキルが必要

## 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：スタントがブ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

## 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -BUILDING (全部門共通)

PYRAMID DIFFICULTY (ピラミッド難易度)	
3.0 - 3.5	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	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
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3種類の異なるスキルが行われている
4.5 - 5.0	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
5.0 - 5.5	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"> <li>・ 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</li> <li>・ 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</li> <li>・ 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)</li> <li>・ スキルを実施した際のペース&amp;連続性</li> </ul>	

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

リバティ：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

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

## 2024-2025 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ー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回跳んでいることー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

5人以下のチーム: 選手全員 = 大多数(MOST)とみなされる

### 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)

0.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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
2.0	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)

0.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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
2.0	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

# 2024-2025 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

# 2024-2025 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"> <li>・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</li> <li>・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のテクニックの問題で減点はされない</li> <li>・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる</li> <li>・0.3 - テクニックの問題が大部分で見られる</li> <li>・1つのDRIVER (判断要素) から0.3点以上の減点はされない</li> <li>・スタイルの違いはテクニックスコアには影響しない</li> </ul>
-----	---

### 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"> <li>・ボディーコントロール</li> <li>・均一な柔軟性</li> <li>・膝のロック、脚・つま先の伸び</li> </ul>
ベース/ スポッター	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタンツの安定感</li> <li>・安定したスタンス</li> <li>・足元の安定性</li> </ul>
トランジション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マウント/乗せ方</li> <li>・デスマウント/下ろし方</li> <li>・スキル間のコントロール</li> </ul>
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング</li> </ul> <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"> <li>・タンブリング技/パスに入る際の腕の位置</li> <li>・腕の振り</li> <li>・胸の位置</li> </ul>
ボディー コントロール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・頭の位置</li> <li>・スキル実施中の腕/肩の位置</li> <li>・腰</li> <li>・スキル実施中の脚の位置</li> <li>・タンブリングパス中の連続した技のコントロール</li> <li>・つま先が伸びているか</li> </ul>
着地	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コントロールされているか</li> <li>・胸の位置</li> <li>・タンブリング技/パスをクリアに完了しているか</li> <li>・ツイスト回転不足</li> </ul>
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング</li> </ul> <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>

# 2024-2025 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"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる</li> <li>・0.3 - テクニックの問題が大部分で見られる</li> <li>・1つのDRIVER (判断要素) から0.3点以上の減点はされない</li> <li>・スタイルの違いはテクニックスコアには影響しない</li> </ul>

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"> <li>・ボディーコントロール</li> <li>・それぞれのスキル/技の確実な実施</li> <li>・脚/つま先がまっすぐ伸びているか</li> <li>・腕の位置</li> </ul>
ベース/スポッター	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投げ上げる際の脚と腕の使い方 (タイミング)</li> <li>・安定したスタンス</li> <li>・コントロールできているか</li> <li>・クレイドル</li> </ul>
高さ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> </ul>

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"> <li>・アプローチ</li> <li>・統一感のある入り方</li> <li>・腕の振り</li> <li>・ジャンプ中の腕の位置</li> </ul>
脚の位置	<ul style="list-style-type: none"> <li>・脚がまっすぐ伸びているか</li> <li>・つま先が伸びているか</li> <li>・腰の位置/回転</li> <li>・ジャンプの高さ</li> <li>・脚/足が閉じているか</li> <li>・胸の位置</li> <li>・着地</li> </ul>
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング (最大減点0.1点)</li> </ul>

## 2024-2025 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>
-----------	--

# 2024-2025 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

3.5	行われたスキルが3.0の条件を満たしていない
4.0	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
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2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

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1.0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

### 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 - 30	4	5	6

## 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

## PYRAMID DIFFICULTY (ピラミッド難易度)

3.0 - 3.5	行われたスキルがLowの条件を満たしていない
3.5 - 4.0	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
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3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**

## 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

リバティ：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

- 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)

- 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

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

- 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：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

# 2024-2025 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リ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

5人以下のチーム: 選手全員 = 大多数(MOST)とみなされる

## 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)

0.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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

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

0.5	行われたスキルが2.0の条件を満たしていない
1.0	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
1.5	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

## 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

# 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -TUMBLING (Prep)

## 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umblingの難易度および難易度レベルドライバーは行われたタumblingの累計で評価する
- ・足で着地しないタumbling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umblingパスとは認められない)
- ・タumblingパスの間に実施されるジャンプスキルはタumbling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umbling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umblingパスの区切りとみなし、その前後は2つの別のタumbling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umblingパス

コネクトパス：2つ以上のタumbling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umbling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umbling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

# 2024-2025 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"> <li>・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点のいずれかが減点される</li> <li>・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</li> <li>・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる</li> <li>・0.3 - テクニックの問題が大部分で見られる</li> <li>・1つのDRIVER (判断要素) から0.3点以上の減点はされない</li> <li>・スタイルの違いはテクニックスコアには影響しない</li> </ul>
-----	---

### 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"> <li>・ボディーコントロール</li> <li>・均一な柔軟性</li> <li>・膝のロック、脚・つま先の伸び</li> </ul>
ベース/ スポッター	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタンツの安定感</li> <li>・安定したスタンス</li> <li>・足元の安定性</li> </ul>
トランジション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マウント/乗せ方</li> <li>・ディスマウント/下ろし方</li> <li>・スキル間のコントロール</li> </ul>
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング</li> </ul> <p>(*)スタンツ、ピラミッドシーンで、<b>同じ</b>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"> <li>・タンブリング技/パスに入る際の腕の位置</li> <li>・腕の振り</li> <li>・胸の位置</li> </ul>
ボディー コントロール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・頭の位置</li> <li>・スキル実施中の腕/肩の位置</li> <li>・腰</li> <li>・スキル実施中の脚の位置</li> <li>・タンブリングパス中の連続した技のコントロール</li> <li>・つま先が伸びているか</li> </ul>
着地	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コントロールされているか</li> <li>・胸の位置</li> <li>・タンブリング技/パスをクリアに完了しているか</li> <li>・ツイスト回転不足</li> </ul>
シンクロ性(*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング</li> </ul> <p>(*)<b>同じ</b>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>

## 2024-2025 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"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・0.2 - テクニックの問題が複数箇所見られる</li> <li>・0.3 - テクニックの問題が大部分で見られる</li> <li>・1つのDRIVER (判断要素) から0.3点以上の減点はされない</li> <li>・スタイルの違いはテクニックスコアには影響しない</li> </ul>
-----	---

### 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"> <li>・アプローチ</li> <li>・統一感のある入り方</li> <li>・腕の振り</li> <li>・ジャンプ中の腕の位置</li> </ul>
脚の位置	<ul style="list-style-type: none"> <li>・脚がまっすぐ伸びているか</li> <li>・つま先が伸びているか</li> <li>・腰の位置/回転</li> <li>・ジャンプの高さ</li> <li>・脚/足が閉じているか</li> <li>・胸の位置</li> <li>・着地</li> </ul>
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイミング (最大減点0.1点)</li> </ul>

## 2024-2025 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、 <b>エネルギー/エンターテインメントレベル</b>

### 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 <b>動きの統一性</b> 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<b>演技構成について</b>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。<b>スキルのペース/連続性も評価に含まれる。</b></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、<b>自信を持って演技できているか</b>、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>
-----------	---

# 2024-2025 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
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
<p>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バティ</p> <p>2. 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)</p>	<p>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</p> <p>4. 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)</p> <p>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 (リバティ⇒ボディポジション)</p> <p>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バティ</p> <p>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バティ</p> <p>8. 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バティ</p>	<p>9. 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</p> <p>10. 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)</p> <p>11. 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)</p> <p>12. 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</p>
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
<p>13. 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</p> <p>14. 1/4ツイストダウンしてグランド・レベル</p> <p>15. プレップレベルからの1/4ツイストトランジション</p>	<p>16. プレップレベルから1/4ツイストトランジションでプレップレベルスタント</p> <p>17. 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</p>	<p>18. 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</p> <p>19. 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のボディポジション</p>
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
<p>20. 背面スタンド</p> <p>21. プレップレベルのショー&amp;ゴー</p> <p>22. ストラドルシット</p> <p>23. フラットバック</p> <p>24. ストラドルシットエクステンション</p> <p>25. プレップレベルより低い位置での片足スタント</p> <p>26. フラットバックエクステンション</p> <p>27. プレイサー付のプレップレベルでの片足スタント</p> <p>28. ショルダーシット</p> <p>29. チェアー</p> <p>30. ショルダースタンド</p> <p>31. うつ伏せキャッチ (プローン)</p>	<p>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 (リバティ⇒リバティ)</p> <p>33. 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 (リバティ⇒ボディポジション)</p> <p>34. 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</p>	<p>35. 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)</p> <p>36. 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バティ</p> <p>37. 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バティ</p> <p>38. 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)</p>

# 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 1

## STUNTS (スタント)

### DISMOUNT (ディスマウント)

39. ステップダウン		40. プレップレベルスタントからストレートク レイドル
-------------	--	---------------------------------

## 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. 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. 後方ウォークオーバー(BWO) 10. 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) 11. 後転倒立	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+後方ウォークオーバー(BWO)/連続後 方ウォークオーバー 15. 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. 倒立前転	4. 側転(CW)+後方ウォークオーバー (BWO)/脚替え後方ウォークオーバー 5. ロンダート(RO) 6. 前方ウォークオーバー(FWO)/連続前方 ウォークオーバー 7. 倒立前転+側転	8. 側転(CW)+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)/ロン ダート(RO) 10. 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 11. 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 12. 倒立前転+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

項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ  
複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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. <b>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スタント</b> 4. 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	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スタント 6. <b>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</b>
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
7. プレップレベルでのティックトック (リバティ⇒リバティ)	8. 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) 9. 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 10. 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	11. 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) 12. 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 13. 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
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
14. 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 15. 1/2ツイストトランジションからプレップレベル 16. 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 17. 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	18. 1/2ツイストトランジションで <b>プレップレベルスタント</b> からプレップレベルのボディポジション 19. <b>1/2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</b>	20. 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 21. <b>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</b>
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
22. プレップレベルの片足スタント 23. エクステンション 24. ログロール/バレルロール 25. リーフフロッグバリエーション 26. 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 27. <b>1/2ツイストでうつ伏せキャッチ (ブローン)</b>	28. 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 29. 1/2ツイストで <b>グランドレベルでのインバージョン</b> からプレップレベルの片足スタント 30. <b>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</b>	31. 1/2ツイストで <b>グランドレベルでのインバージョン</b> からエクステンションスタント 32. 1/2ツイストで <b>グランドレベルでのインバージョン</b> からプレップレベルのボディポジション 33. 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
<b>DISMOUNT (ディスマウント)</b>		
34. 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	35. <b>エクステンションからのストレートクレイドル</b>	36. <b>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</b>

## 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 2

### TOSES (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. 長座位から後方ウォークオーバー(Valdez)+後方ウォークオーバー(BWO)+バック転(BHS)	7. 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) 8. 脚替え後方ウォークオーバー+バック転(BHS) 9. 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) 10. 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 11. 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

項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
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
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
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
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
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. 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⇒リバティ) 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. 1/2ツイストサスペンデッドフォワードロール	34. 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) 35. 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 36. 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 37. フルツイストサスペンデッドフォワードロール

# 2024-2025 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
<b>COED STYLE (COEDスタイル)</b>		
補助付きまたは補助なし： 38. ウォークイン/トスからハンド 39. ウォークイン/トスからハンドプレス エクステンション 40. ウォークインエクステンション	補助付き： 41. 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 42. トスからハンドプレス片足エクステ ンションスタント 43. ウォークインから片足/片手エクステ ンションスタント	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ト 45. トスからハンドプレス片足エクステ ンションスタント 46. ウォークインから片足/片手エクステ ンションスタント
<b>DISMOUNT (ディスマウント)</b>		
47. 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 48. 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		49. プレップレベルからツイストディスマウン トクレイドル 50. エクステンションからツイストディスマウ ントクレイドル

## TOSES (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. リバティアーチ・3. パイクアーチ・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

## 2024-2025 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(Bounder/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

項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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. ウエストレベル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. プレップレベルまたはハンドインハンド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 7. バック転からアップしてエクステンションスタント
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
8. エクステンションリバティ⇒リバティのティックトック (HighからLowへ) 9. ヘリコプターリリースムーブ 10. 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 11. リリースからエクステンションスタント	12. 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 13. 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) 14. 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	15. 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 16. 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)
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
17. 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 18. 1-1/2ツイストトランジションからプレップレベル 19. 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	20. 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 21. プレップレベルリバティでの1-1/2ツイストトランジション (リバティ⇒ボディポジション) 22. フルツイストトランジションからエクステンション	23. 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 24. 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) 25. エクステンションへの1-1/2ツイストトランジション 26. 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 27. 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

# 2024-2025 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
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
28. フルツイストリリースからプレップレベル以下	29. 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リバティ 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)してプレップレベルのリバティ 31. 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 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リバティ	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. 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 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. 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 37. 1-1/2ツイストでウエストレベルまたはプレップ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リバティ 38. フルツイストでインバージョンから片足エクステンションスタント
<b>COED STYLE (COEDスタイル)</b>		
補助付きまたは補助なし： 39. ウォークイン/トスからハンド 40. ウォークイン/トスからハンドプレスエクステンション 41. ウォークイン/トスからエクステンション	補助付き： 42. 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 43. トスからハンドプレス片足エクステンションスタント 44. ウォークインから片足/片手エクステンションスタント 45. トスから片足/片手エクステンションスタント	補助なし： 46. 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 47. トスからハンドプレス片足エクステンションスタント 48. ウォークインから片足/片手エクステンションスタント 49. トスから片足/片手エクステンションスタント
<b>DISMOUNT (ディスマウント)</b>		
	50. 片足エクステンションスタントからのフルツイストディスマウントクレイドル	51. プレップレベルスタントまたはエクステンションスタントからのダブルツイストディスマウントクレイドル 52. 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. フルアップトータッチ・12. ダブルフル

# 2024-2025 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. オノディ 2. 後転(BWR)+タック	3. 連続バック転+タック 4. バックタック 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. ロンダート(RO)+オノディ+(*追加技)+タック 12. 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 13. 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 14. 前方ウォークオーバー(FWO)+エアリアル+タック 15. ロンダート(RO)+(*追加技)+ウィップ/タック+(*追加技)+タック 16. 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 17. 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 18. 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 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)+タック	20. 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 21. 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 22. ロンダート(RO)+オノディ+(*追加技)+レイアウト 23. 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 24. 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 25. 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 26. 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. 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 28. 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 29. 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

**項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。**

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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. プレップレベルまたはハンドインハンド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 5. バック転からアップしてエクステンションスタント	6. プレップレベルまたはハンドインハンド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 7. バック転からアップしてエクステンションリバティ
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
8. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) 9. リバティ⇒リバティのティックトック (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 (LowからHighへ)	11. 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) 12. 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)
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
13. 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	14. 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 15. 1-1/2ツイストトランジションからエクステンション 16. プレ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	17. 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 18. 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 19. 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
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
20. 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 21. ツイストヘリコプターリリースムーブ 22. 1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) 23. 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	24. 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 25. 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 26. 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 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リバティ	28. リバティ⇒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) 29. 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 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ボディポジション 31. 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) 32. 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)

## 2024-2025 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
<b>COED STYLE (COEDスタイル)</b>		
補助付きまたは補助なし： 33. ウォークイン/トスからハンド 34. ウォークイン/トスからハンドプレス エクステンション 35. ウォークイン/トスからエクステン ション	補助付き： 36. 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 37. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント 38. トスから片足/片手エクステンション スタント	補助なし： 39. 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 40. トスからハンドプレス片足エクステン ションスタント 41. ウォークインから片足/片手エクステ ションスタント 42. トスから片足/片手エクステンション スタント
<b>DISMOUNT (ディスマウント)</b>		
43. 片足プレップレベルスタントからのダ ブルツイストディスマウントクレイドル	44. エクステンションリバティからのダ ブルツイストディスマウントクレイドル	45. エクステンションボディポジションから のダブルツイストディスマウントクレイドル

### TOSSES (トス)

NON-TWISTING (ツイストなしスキル)	TWISTING (ツイストスキル)
1. パイクヒッチキック・2. パイクキックブリティーガール・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

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+フロント/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	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

項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ、複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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. リワインドからウエストレベルスタント(L6)	6. リワインドからプレップ(L6) 7. プレップレベルハンドインハンドのインバージョンからリリースして片足エクステンションスタント	8. プレップレベルハンドインハンド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 9. エクステンションレベルのハンドインハンドのインバージョンからリリースしてエクステンション 10. リワインドからエクステンションスタント(L6)
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
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)
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
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. エクステンションリバティへの/での1-1/2ツイストランジション 19. エクステンションリバティへの/での1-3/4ツイストランジション(L6) 20. エクステンションへの/でのダブルツイストランジション 21. エクステンションへの/での2-1/4ツイストランジション(L6)	22. 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 23. 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(L6) 24. 片足エクステンションスタントへの/でのダブルフルツイストランジション(L6)

# 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 6

## 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
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
25. 1-1/2～ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン) 26. ツイストヘリコプターリリースムーブ(L6) 27. 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 28. 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ツ 29. 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ツ 30. バック転から1/4～1/2ツイストアップしてプレップレベルスタンツ(L6)	31. 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) 32. 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 33. 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(L6) 34. 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片足エクステンションスタンツ(L6) 35. 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	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. 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 38. バック転から1/2ツイストアップして <b>エクステンションスタンツ(L6)</b> 39. <b>プレップレベル以上の</b> インバージョンから1/2ツイストリリースしてエクステンション <b>ボディポジション(L6)</b> 40. 1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタンツ(L6) 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. 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 44. 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)
<b>COED STYLE (COEDスタイル)</b>		
補助付きまたは補助なし： 45. ウォークイン/トスからエクステンション 46. 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 47. 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： 48. トスから片足エクステンション 49. トスから片手エクステンション 50. トスからフルアップエクステンション 51. リワインドからエクステンション 52. リワインドから <b>プレップ(L6)</b>	補助なし： 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  補助付きまたは補助なし： 56. <b>トス</b> リワインドからエクステンション 57. 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(L6)
<b>DISMOUNT (ディスマウント)</b>		
58. エクステンションリバティからの <b>ダブルツイストディスマウントクレイドル</b>	59. エクステンションボディポジションからの <b>ダブルツイストディスマウントクレイドル</b>	60. フルキックフル <b>ツイスト</b> ディスマウント <b>クレイドル(L6)</b> 61. キックダブルツイストディスマウント <b>クレイドル(L6)</b>

## 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. パイクキックブリティーガール・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(L6)・6. パイクダブルフル(L6)・7. キックダブルフル(L6)・8. トータッチダブルフル(L6)・9. ダブルアップトータッチ(L6)・10. ヒッチキックダブルフル(L6)・11. スイッチキックダブルフル(L6)・12. キックフルキックフル(L6)

# 2024-2025 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

**項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ、複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。**

# 2024-2025 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
<b>INVERSION STYLE (インバージョンスタイル)</b>		
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(L7) 2. グランドレベルからフリップをしてプレップレベル(L7) (リワインド除く) 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(L7) 4. エクステンションスタンツからのダウンワードインバージョン 5. 片足エクステンションスタンツからのダウン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. 1-1/4回転フリップをしてリワインド(L7)	9. リワインドからプレップ 10. バック転からリワインドしてプレップレベルスタンツ(L7) 11. 側転/ロンダートからリワインドしてプレップレベルスタンツ(L7) 12. ウエストレベルからリリースしてプレップレベルのインパートスタンツ(L7)	13. プレップレベルのハンドインハンドからリリースしてエクステンションボディポジション 14. エクステンションレベルのハンドインハンドからリリースしてエクステンション 15. リワインドからエクステンションスタンツ 16. バック転からリワインドしてエクステンションスタンツ(L7) 17. 側転/ロンダートからリワインドしてエクステンションスタンツ(L7) 18. プレップレベルからリリースしてプレップレベルのインパートスタンツ(L7)
<b>RELEASE STYLE (リリーススタイル)</b>		
19. リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) 20. リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) 21. 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)	22. 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)	23. 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)
<b>TWISTING (ツイストスキル)</b>		
24. 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 25. ダブルツイストアップからエクステンションスタンツ	26. エクステンションリバティへの/での1-1/2ツイストトランジション 27. エクステンションリバティへの/での1-3/4ツイストトランジション 28. エクステンションへの/でのダブルツイストトランジション 29. エクステンションへの/での2-1/4ツイストトランジション	30. 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 31. 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 32. 片足エクステンションスタンツへの/でのダブルフルツイストトランジション

# 2024-2025 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
<b>COMBINATION/OTHER SKILLS (コンビネーション/その他スキル)</b>		
<p>33. 1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 (プローン)</p> <p>34. ツイストヘリコプターリリースムーブ</p> <p>35. 1/2ツイスト前方転回からエクステンションスタント</p> <p>36. 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</p> <p>37. 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</p> <p>38. 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(L7)</p> <p>39. 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</p>	<p>40. 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)</p> <p>41. 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</p> <p>42. 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</p> <p>43. 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片足エクステンションスタント</p> <p>44. 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)して片足エクステンションスタント</p> <p>45. 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(L7)</p> <p>46. 1/4~1-1/4ツイストリワインドからプレップレベルスタント(L7)</p> <p>47. バック転からフルツイストアップしてプレップレベルスタント(L7)</p>	<p>48. 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)</p> <p>49. 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</p> <p>50. バック転からフルツイストアップしてエクステンションスタント(L7)</p> <p>51. プレップレベル以上から1/2ツイストリリースインバージョンしてエクステンションボディポジション</p> <p>52. 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(L7)</p> <p>53. 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</p> <p>54. 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)</p> <p>55. 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</p> <p>56. 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)</p> <p>57. 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(L7)</p> <p>58. 1/4~1-1/4ツイストリワインドからエクステンションスタント(L7)</p>
<b>COED STYLE (COEDスタイル)</b>		
<p>補助付きまたは補助なし：</p> <p>59. ウォークイン/トスから両足エクステンション</p> <p>60. 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</p> <p>61. ウォークインから片足エクステンションスタント</p>	<p>補助付き：</p> <p>62. トスから片足エクステンション</p> <p>63. トスから片手エクステンション</p> <p>64. トスからフルアップエクステンション</p>	<p>補助なし：</p> <p>65. トスから片足エクステンション</p> <p>66. トスから片手エクステンション</p> <p>67. トスからフルアップエクステンション</p> <p>補助付きまたは補助なし：</p> <p>68. トスリワインドからエクステンション</p> <p>69. 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スタント</p> <p>70. バック転からトスしてフルアップエクステンションスタント(L7)</p>

## 2024-2025 UNITED SCORING SYSTEM -LEVEL 7

### STUNTS (スタント)

#### DISMOUNT (ディスマウント)

71. フロントフリップしてグランドレベル(L7)		74. フルキックフルツイストディスマウントクレイドル
72. プレップレベル以下からフリップをしてクレイドル(L7)		75. キックダブルツイストディスマウントクレイドル
73. 片足エクステンションスタントからのダブルツイストディスマウントクレイドル		76. プレップレベルから1/2ツイストを含むフリップをしてクレイドル(L7)

### 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

# 2024-2025 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
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

## 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

\*追加技=バック転/連続バック転

項番ごとに「異なるスキル」とみなされる。スキルの種類をカウントする場合、1つのスキルは1回のみカウントされ、複数回実施されたりバリエーションがあっても、同じ項番のスキルは複数種類とはみなされない。

## &lt;演技の完成度に対する減点&gt;

## 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 ジャンプの実施中に演技フロアへ落下

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・タンブリングやジャンプの実施時に演技フロアに片手、両手をつく</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歩いている移動時につまずく</li> </ul>

## 選手個人の重大な落下・転倒 - 0.25点減点

タンブリング かつ/または ジャンプの実施中に身体の複数箇所が演技フロアへ落下

<該当例>	<該当しない例>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・タンブリングやジャンプの実施時に身体の複数箇所が演技フロアにつく</li> </ul> 例：手と膝、お尻と手 <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歩いている移動時につまずく</li> </ul>

## 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"> <li>・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</li> <li>・トップがベースやスポッターに 寄りかかる かつ/または 体重がかかっているからスタutzやスキルに押し戻される</li> <li>・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</li> <li>・シングルベース/コエドのスタutzが乗り込み姿勢に落下</li> <li>・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</li> <li>・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）</li> <li>・クレイドルやうつぶせ姿勢でトップの手が演技フロアに触れる</li> <li>・ナゲット、サイスタンド かつ/または ウェストレベルスタ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）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキルを省いて実施しない</li> <li>・トップがキープできずにボディポジションを崩す</li> <li>・ベースの過度の動き</li> <li>・トップのバランスが崩れる</li> </ul>

## 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"> <li>・クレイドル/乗り込み姿勢/うつぶせ姿勢に落ちる</li> <li>・シングルベース/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</li> <li>・シングルベース/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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シングルベース/コエドのスタutzが乗り込み姿勢に下りる</li> </ul>

## ビルディングスキルの失敗による重大な落下 - 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"> <li>・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</li> <li>・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る</li> <li>・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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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）</li> </ul>

**<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、片足が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