

STUNTS 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
大多数(Most)に該当するスタンツ基数については、Stunts Quantity Chart(スタンツ基数チャート)参照

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(注)《必須ディスマウント》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

NOVICE	ADVANCED	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
5.0 - 6.0	7.0 - 8.0	・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション / パラエティ ・ スキル実施のペース/スピード
エクステンションブレップ	エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	
6.0 - 7.0	8.0 - 9.0	
エクステンション または ブレップレベルの片足バリエーション	片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	(*) エリートスキル
7.0 - 8.0	9.0 - 10.0	・ フルアップからエクステンションポジション ・ リリースムーブからエクステンションポジション ・ インバージョンから リリースムーブでエクステンションポジション ・ ティックtockバリエーション (High to High) ・ トスからエクステンションスタンツ ・ 補助なし、シングルベースで行われる エクステンションスタンツシークエンス
エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	(*) エリートスキル 《必須ディスマウント》 片足エクステンションスタンツからの シングルツイストクレイドル	その他エリートレベルに該当するスタンツスキルも含む

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

ピラミッド定義: パートナースタンツ同士がつながっている状態(例: ペーパードール)

Basic ピラミッド: 複雑なトランジションやピラミッドの種類が少ない、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない

Advance ピラミッド: 複雑なトランジション、レベル最高難度のスキル、乗せ方/降ろし方のバリエーションが含まれている

Maxed-Out ピラミッド: 複数の複雑なトランジション・多種のピラミッド・乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている

3.0	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
Basic ピラミッド	・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション / パラエティ ・ スキル実施のペース/スピード
3.0 - 4.0	
Advance ピラミッド	
4.0 - 5.0	
Maxed-Out ピラミッド	

STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

STUNTS QUANTITY CHART (スタンツ基数チャート)

チームの選手数	必要スタンツ基数
5 人	1 基
6 人	1 基
7 人	1 基
8 人	1 基
9 人	1 基
10 人	1 基
11 人	1 基
12 人	2 基
13 人	2 基
14 人	2 基
15 人	2 基
16 人	3 基
17 人	3 基
18 人	3 基
19 人	3 基
20 人	4 基
21 人	4 基
22 人	4 基
23 人	4 基
24 人	5 基
25 人	5 基
26 人	5 基
27 人	5 基
28 人	6 基
29 人	6 基
30 人	6 基
31 人	6 基
32 人	7 基
33 人	7 基
34 人	7 基
35 人	7 基
36 人	7 基

TUMBLING 難度スコアレンジ

チームの『50%』または半数がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(例: シンクロ=チームの50%が同時にバック転をしている、

シンクロではない=25%のメンバーがバック転を行い、他の25%はバック転→バックタックをしている)

(注) タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

(例: バク転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない)

(注) タンブリングは累計ではなく、異なるメンバーで必要数実施されている場合のみレンジを獲得できる

(注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

NOVICE
2.0 - 2.5
前/後転 側転 倒立前転 ロンダート
2.5 - 3.0
後転倒立 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 3.5
バック転 ロンダート・バック転

ADVANCED
2.0 - 3.0
前/後転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 4.0
バック転 ロンダートバック転 連続バック転 ジャンプスキル・バック転の連続
4.0 - 5.0
ロンダートバック転・バックタック ロンダート・タック レイアウト フル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション/バラエティ ・ スキル実施のペース/スピード

JUMP 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、下のスコアレンジに下がる

コンビネーションジャンプ:

連続した動きでつながっているジャンプ、間に入るアプローチは連続した動きでなくてはならない
(ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ)

シンクロ:

全く同じスキルを同時に実施している
ジャンプのロールオフはシンクロとはみなされない

2.0
シンクロシングルジャンプ
3.0
コンビネーションにバリエーションがないシンクロダブルジャンプ
4.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロダブルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ
5.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロトリプルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ かつ +1回のシンクロジャンプ

TUMBLING/JUMP テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5 人	2	3
6 人	3	4
7 人	3	5
8 人	4	6
9 人	5	7
10 人	5	8
11 人	6	8
12 人	6	9
13 人	7	10
14 人	7	11
15 人	8	11
16 人	8	12
17 人	9	13
18 人	9	14
19 人	10	14
20 人	10	15
21 人	11	16
22 人	11	17
23 人	12	17
24 人	12	18
25 人	13	19
26 人	13	20
27 人	14	20
28 人	14	21
29 人	15	22
30 人	15	23
31 人	16	23
32 人	16	24
33 人	17	25
34 人	17	26
35 人	18	26
36 人	18	27

STUNTS 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
大多数(Most)に該当するスタンツ基数については、Stunts Quantity Chart(スタンツ基数チャート)参照

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(注)《必須ディスマウント》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

NOVICE	INTERMEDIATE	ADVANCED	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
5.0 - 6.0	6.0 - 7.0	7.0 - 8.0	・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション / バリエティ ・ スキル実施のペース/スピード ・ トスは必須スキルではないが、スタンツの難度の中で評価される
エクステンションブレップ	エクステンション または ブレップレベルの片足バリエーション	エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	
6.0 - 7.0	7.0 - 8.0	8.0 - 9.0	
エクステンション または ブレップレベルの片足バリエーション	エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	(*) エリートスキル ・ フルアップからエクステンションポジション ・ リリースムーブからエクステンションポジション ・ インバージョンから リリースムーブでエクステンションポジション ・ ティックトックバリエーション (High to High) ・ トスからエクステンションスタンツ ・ 補助なし、シングルベースで行われる エクステンションスタンツシークエンス その他エリートレベルに該当するスタンツスキルも含む
7.0 - 8.0	8.0 - 9.0	9.0 - 10.0	
エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	(*) エリートスキル 《必須ディスマウント》 片足エクステンションスタンツからの シングルツイストクレイドル	

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

ピラミッド定義: パートナースタンツ同士がつながっている状態(例: ペーパードール)

Basic ピラミッド: 複雑なトランジションやピラミッドの種類が少ない、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない

Advance ピラミッド: 複雑なトランジション、レベル最高難度のスキル、乗せ方/降ろし方のバリエーションが含まれている

Maxed-Out ピラミッド: 複数の複雑なトランジション・多種のピラミッド・乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている

3.0	DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
Basic ピラミッド	・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション / バリエティ ・ スキル実施のペース/スピード
3.0 - 4.0	
Advance ピラミッド	
4.0 - 5.0	
Maxed-Out ピラミッド	

STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

STUNTS QUANTITY CHART (スタンツ基数チャート)

チームの選手数	必要スタンツ基数
5 人	1 基
6 人	1 基
7 人	1 基
8 人	1 基
9 人	1 基
10 人	1 基
11 人	1 基
12 人	2 基
13 人	2 基
14 人	2 基
15 人	2 基
16 人	3 基
17 人	3 基
18 人	3 基
19 人	3 基
20 人	4 基
21 人	4 基
22 人	4 基
23 人	4 基
24 人	5 基
25 人	5 基
26 人	5 基
27 人	5 基
28 人	6 基
29 人	6 基
30 人	6 基
31 人	6 基
32 人	7 基
33 人	7 基
34 人	7 基
35 人	7 基
36 人	7 基

TUMBLING 難度スコアレンジ

チームの『50%』または半数がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(例: シンクロ=チームの50%が同時にバック転をしている、

シンクロではない=25%のメンバーがバック転を行い、他の25%はバック転→バックタックをしている)

(注) タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

(例: バク転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない)

(注) タンブリングは累計ではなく、異なるメンバーで必要数実施されている場合のみレンジを獲得できる

(注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

NOVICE/INTERMEDIATE
2.0 - 2.5
前/後転 側転 倒立前転 ロンダート
2.5 - 3.0
後転倒立 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 3.5
バック転 ロンダート・バック転

ADVANCED
2.0 - 3.0
前/後転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 4.0
バック転 ロンダートバック転 連続バック転 ジャンプスキル・バック転の連続
4.0 - 5.0
ロンダートバック転・バックタック ロンダート・タック レイアウト フル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション/バラエティ ・ スキル実施のペース/スピード

JUMP 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、下のスコアレンジに下がる

コンビネーションジャンプ:

連続した動きでつながっているジャンプ、間に入るアプローチは連続した動きでなくてはならない
(ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ)

シンクロ:

全く同じスキルを同時に実施している
ジャンプのロールオフはシンクロとはみなされない

2.0
シンクロシングルジャンプ
3.0
コンビネーションにバリエーションがないシンクロダブルジャンプ
4.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロダブルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ
5.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロトリプルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ かつ +1回のシンクロジャンプ

TUMBLING/JUMP テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5 人	2	3
6 人	3	4
7 人	3	5
8 人	4	6
9 人	5	7
10 人	5	8
11 人	6	8
12 人	6	9
13 人	7	10
14 人	7	11
15 人	8	11
16 人	8	12
17 人	9	13
18 人	9	14
19 人	10	14
20 人	10	15
21 人	11	16
22 人	11	17
23 人	12	17
24 人	12	18
25 人	13	19
26 人	13	20
27 人	14	20
28 人	14	21
29 人	15	22
30 人	15	23
31 人	16	23
32 人	16	24
33 人	17	25
34 人	17	26
35 人	18	26
36 人	18	27

STUNTS 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる
大多数(Most)に該当するスタンツ基数については、Stunts Quantity Chart(スタンツ基数チャート)参照

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(注)《必須ディスマウント》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

<i>All Girl NOVICE</i>
7.0 - 7.5
マウント・ディスマウント・トランジションのスキルが 組み込まれたグループスタンツ
7.5 - 8.0
マウント・ディスマウント・トランジションのスキルが組み込まれた 片足エクステンションへのグループスタンツ または 1-1/2ツイストからエクステンションへのグループスタンツ または ダブルアップしてエクステンションになるグループスタンツ 《必須ディスマウント》 上記スタンツからのツイストディスマウント
8.0 - 8.5
複数の要素を組み合わせたマウント・ディスマウント・トランジションの スキルが組み込まれた片足エクステンションへのグループスタンツ または シングルベースのトス・プレス・エクステンションorトス・エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのダブルツイストディスマウント

<i>Co-Ed NOVICE</i>
7.0 - 7.5
マウント・ディスマウント・トランジションにスキルが 組み込まれたエクステンションスタンツ または シングルベースエクステンションスタンツ (大部分が補助なしで実施)
7.5 - 8.0
インバージョンから片足エクステンションへのグループスタンツ または シングルベースのトス・エクステンションスタンツ (大部分が補助なしで実施) 《必須ディスマウント》 上記スタンツからのツイストディスマウント
8.0 - 8.5
以下のスキルいずれか1つを実施(大部分が補助なしで実施) プレスなしリワインドorインバージョンorリリーストスフルアップ からリパティ/キューピー/オーサム 《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのダブルツイストディスマウント

<i>All Girl Advance</i>
7.0 - 7.5
マウント・ディスマウント・トランジションにスキルが組み込まれたグループスタンツ
7.5 - 8.0
上記 7.0-7.5のスタンツ条件に加えて、フリップを含まないトス(ツイスト、キックフルツイスト)
8.0 - 8.5
1-1/2ツイストからエクステンションへのグループスタンツ または ダブルアップしてエクステンションになるグループスタンツ または リリースインバージョンからプレップレベル以下へのスタンツ 《必須ディスマウント》 上記スタンツからのフリップまたはツイストディスマウント
8.5 - 9.0
上記 8.0-8.5のスタンツ条件に加えて、フリップトス(タック、レイアウト、パイクオープン)
9.0 - 9.5
インバージョンから片足エクステンションへのグループスタンツ または シングルベースのトス・プレス・エクステンションorトス・エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはダブルツイストディスマウント
9.5 - 10.0
上記 9.0-9.5のスタンツ条件に加えて、2技フリップトス(タックXアウト、パイクオープンストラドル/キック/スプリット、フルツイストレイアウト)

<i>DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)</i>
・難度レベル ・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合 ・スキルのコンビネーション/バラエティ ・スキル実施のペース/スピード ・男女混成バスケットフリップトス(男性3名必須) レイアウトフルツイスト、レイアウトストラドルフルツイスト、タックXアウトフルツイスト、タックキックorタックツイストフルツイスト、レイアウトキックorスプリットフルツイスト

<i>Co-Ed Advance</i>
7.0 - 7.5
マウント・ディスマウント・トランジションにスキルが組み込まれたエクステンションスタンツ または シングルベースエクステンションスタンツ (大部分が補助なしで実施)
7.5 - 8.0
上記 7.0-7.5のスタンツ条件に加えて、以下のフリップトス タック、タック Xアウト、タックキック、タックスプリット
8.0 - 8.5
インバージョンから片足エクステンションへのグループスタンツ または シングルベースのトス・エクステンションスタンツ (大部分が補助なしで実施) 《必須ディスマウント》 上記スタンツからのフリップまたはツイストディスマウント
8.5 - 9.0
上記 8.0-8.5のスタンツ条件に加えて、以下のフリップトス レイアウト、レイアウトストラドル、レイアウトキック、レイアウトスプリット
9.0 - 9.5
以下のスキルいずれか1つを実施(大部分が補助なしで実施) プレスなしリワインドorインバージョンorリリーストスフルアップ からリパティ/キュービー/オーサム 《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはダブルツイストディスマウント 《必須バスケットトス》 以下のフリップトス パイクオープン、パイクオープンストラドル、 パイクオープンキック、パイクオープンスプリット
9.5 - 10.0
上記 9.0-9.5に記載の技1つ実施 かつ 演技中の他のスタンツ/スタンツセクションにおいて、 過半数のパートナースタンツを補助なし/プレスなしで実施 《必須ディスマウント》 上記のスタンツからのフリップまたはダブルツイストディスマウント 《必須バスケットトス》 以下のフリップトス パイクオープン、パイクオープンストラドル、 パイクオープンキック、パイクオープンスプリット

PYRAMIDS 難度スコアレンジ

AACCAピラミッド定義: パートナースタンツ同士がつながっている状態(例: ペーパードール)

Basic ピラミッド: 複雑なトランジションやピラミッドの種類が少ない、スタンツの乗せ方/降ろし方にバリエーションがほとんどない

Advance ピラミッド: 複雑なトランジション、レベル最高難度のスキル、乗せ方/降ろし方のバリエーションが含まれている

Maxed-Out ピラミッド: 複数の複雑なトランジション・多種のピラミッド・かつ乗せ方/降ろし方にバリエーションが含まれている

3.0
Basic ピラミッド
3.0 - 4.0
Advance ピラミッド
4.0 - 5.0
Maxed-Out ピラミッド

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)

- ・難度レベル
- ・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合
- ・スキルのコンビネーション/バラエティ
- ・スキル実施のペース/スピード

STUNTS/TOSSES/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

STUNTS QUANTITY CHART (スタンツ基数チャート)

チームの選手数	必要スタンツ基数
5 人	1 基
6 人	1 基
7 人	1 基
8 人	1 基
9 人	1 基
10 人	1 基
11 人	1 基
12 人	2 基
13 人	2 基
14 人	2 基
15 人	2 基
16 人	3 基
17 人	3 基
18 人	3 基
19 人	3 基
20 人	4 基

チームの選手数	必要スタンツ基数
21 人	4 基
22 人	4 基
23 人	4 基
24 人	5 基
25 人	5 基
26 人	5 基
27 人	5 基
28 人	6 基
29 人	6 基
30 人	6 基
31 人	6 基
32 人	7 基
33 人	7 基
34 人	7 基
35 人	7 基
36 人	7 基

TUMBLING 難度スコアレンジ

チームの『50%』または半数がシンクロでスキルを行っていない場合、一つ下のスコアレンジに下がる

シンクロ: 全く同じスキルを同時に実施している

(例: シンクロ=チームの50%が同時にバック転をしている、

シンクロではない=25%のメンバーがバック転を行い、他の25%はバック転→バックタックをしている)

(注) タンブリング難度スコアを獲得するためには、両足とも地面に着地するタンブリングでなくてはならない

(例: バク転からうつ伏せ姿勢でキャッチされる技は難度スコア獲得条件の技とはみなさない)

(注) タンブリングは累計ではなく、異なるメンバーで必要数実施されている場合のみレンジを獲得できる

(注) 立位タンブリング・走り込みタンブリング、両方とも考慮される

NOVICE
2.0 - 2.5
前/後転 側転 倒立前転 ロンダート
2.5 - 3.0
後転倒立 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 3.5
バック転 ロンダートバック転

ADVANCED
2.0 - 3.0
前/後転 側転 ロンダート 前方/後方ウォークオーバー
3.0 - 4.0
バック転 ロンダートバック転 連続バック転 ジャンプスキル・バック転の連続
4.0 - 5.0
ロンダートバック転・バックタック ロンダート・タック レイアウト フル

DRIVERS (レンジ内スコア判断要素)
・ 難度レベル ・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合 ・ スキルのコンビネーション/バラエティ ・ スキル実施のペース/スピード

JUMP 難度スコアレンジ

チームの『75%』または大多数(Most)がシンクロでスキルを行っていない場合、下のスコアレンジに下がる

コンビネーションジャンプ:

連続した動きでつながっているジャンプ、間に入るアプローチは連続した動きでなくてはならない
(ジャンプの間にポーズがない連続ジャンプ)

シンクロ:

全く同じスキルを同時に実施している
ジャンプのロールオフはシンクロとはみなされない

2.0
シンクロシングルジャンプ
3.0
コンビネーションにバリエーションがないシンクロダブルジャンプ
4.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロダブルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ
5.0
コンビネーションにバリエーションがあるシンクロトリプルジャンプ または コンビネーションにバリエーションがないシンクロトリプルジャンプ かつ +1回のシンクロジャンプ

TUMBLING/JUMP テクニックスコアレンジ

3.5 - 4.0
優れた正確性とフォームで実施されたスキルが50%に満たない
4.0 - 4.5
50%のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている
4.5 - 5.0
75%以上のスキルが優れた正確性とフォームで実施されている

TUMBLING QUANTITY CHART (タンブリング人数チャート)

チームの選手数	Tumbling	Jump
	50%	75%
5 人	2	3
6 人	3	4
7 人	3	5
8 人	4	6
9 人	5	7
10 人	5	8
11 人	6	8
12 人	6	9
13 人	7	10
14 人	7	11
15 人	8	11
16 人	8	12
17 人	9	13
18 人	9	14
19 人	10	14
20 人	10	15
21 人	11	16
22 人	11	17
23 人	12	17
24 人	12	18
25 人	13	19
26 人	13	20
27 人	14	20
28 人	14	21
29 人	15	22
30 人	15	23
31 人	16	23
32 人	16	24
33 人	17	25
34 人	17	26
35 人	18	26
36 人	18	27

＜演技の完成度に対する減点＞

ATHLETE FALLS <選手個人の失敗> * 0.5点減点

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＞
・タンブリングやジャンプの実施時に演技フロアに片手、両手または片膝または両膝をつく ・タンブリングやジャンプの実施時に頭・肩・お尻で着地など危険な姿勢をとること ・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	・歩いている移動時につまずく ・タンブリングまたはジャンプ・スキルがコントロールされて完了した後のつまずき/転倒

BUILDING BOBBLES <軽微なミス> * 0.5点減点

ビルディングスキル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＞
・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ンツやスキルに押し戻される ・エクステンションからブレップレベルにスタンツが低くなる（演出ではなくミスによるもの） ・シングルベースまたはコエドスタイル（補助あり/なし関わらず）を含むスタンツが乗り込み姿勢に落下 ・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/うつ伏せ姿勢でトップの両足/両手が演技フロアに触れる（片足/片手は該当しない） ・ツイストクレイドルの回転不足でうつ伏せ姿勢で着地	・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

BUILDING FALLS <失敗> * 1.0点減点

ビルディングスキル実施中にスキルから落ちる

＜該当例＞	＜該当しない例＞
・スタンツから落下し、クレイドル、乗り込み、うつぶせ姿勢になる ・ビルディングスキル実施中にベースまたはスポッターが演技フロアに転倒する ・シングルベースやコエドスタイルを含むスタンツのトップがコントロールされながらベースやスポッターに支持されて演技フロアに落ちる	・コエドのスタンツが乗り込み姿勢に下りる ・トップが立った状態で、少なくとも片足がブレップレベルにある

MAJOR BUILDING FALLS <落下> * 1.5点減点

トップ かつ/または 複数のベース/スポッターが、ビルディングスキルから演技フロアに落ちる

＜該当例＞	＜該当しない例＞
・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/またはスポッターに接触する ・トスまたはディスマウントからうつ伏せ（腹ばい）、直立姿勢（足が下）、インバート姿勢（頭が下）での着地 ・トップが演技フロアに落下（ベースがトップの演技フロアへの落下を防ぐことができていない） ・落下の際、選手以外のスポッターが主なキャッチャーとなり、選手の落下を防いだ	・トップが、中断や停止なく連続的なスタンツまたはピラミッド移行の途中で、演技フロアに触れる

MAXIMUM <最大減点> * 2.0点減点

ピラミッドスキル実施中に複数の減点があった場合、減点の合計は最大2.0点とする

＜該当例＞
・複数のピラミッドの失敗がピラミッドの他の部分に影響を与え続けている ・ピラミッドが離れて別々に行われている場合、減点はそれぞれに発生する

＜競技規定、その他の減点＞

チームの責任による演技順の変更・演技の中断 * 3点減点

競技規定の違反 * 3点減点

※ただし演技時間、音楽使用可能時間は超過5秒以上が3点減点

安全規約・難度規定の違反 * 1点減点