

### 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unts基数については、Stunts Quantity Chart(スタunts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unts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 エクステンションブレップ	7.0 - 8.0 エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 難度レベル</li> <li>・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・ スキルのコンビネーション /バラエティ</li> <li>・ スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
6.0 - 7.0 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	8.0 - 9.0 片足エクステンションスタunts 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	
7.0 - 8.0 エクステンション かつ ブレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	9.0 - 10.0 (*) エリートスキル 《必須ディスマウント》 片足エクステンションスタuntsからの 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unts
- ・ 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untsシークエンス

その他エリートレベルに該当するスタunts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unts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unts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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 難度レベル</li> <li>・ チームの人数に対して、 スキルに関わっている人数割合</li> <li>・ スキルのコンビネーション /バラエティ</li> <li>・ スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
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: バッ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)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 難度レベル</li> <li>・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・ スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・ スキル実施のペース/スピード</li> </ul>

## 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 エクステンションプレップ	6.0 - 7.0 エクステンション または プレップレベルの片足バリエーション	7.0 - 8.0 エクステンション かつ プ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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> <li>・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</li> </ul>
6.0 - 7.0 エクステンション または プレップレベルの片足バリエーション	7.0 - 8.0 エクステンション かつ プレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	8.0 - 9.0 片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	
7.0 - 8.0 エクステンション かつ プレップレベルの片足バリエーション 《必須ディスマウント》 ポップアップクレイドル	8.0 - 9.0 片足エクステンションスタンツ 《必須ディスマウント》 シングルツイストクレイドル	9.0 - 10.0 (*) エリートスキル 《必須ディスマウント》 片足エクステンションスタンツからの シングルツイストクレイドル	

- (\*) 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ケンス
- その他エリートレベルに該当するスタンツスキルも含む

**PYRAMIDS 難度スコアレンジ**

ピラミッド定義: パートナースタンツ同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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> </ul>
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: バッ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)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 難度レベル</li> <li>・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・ スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・ スキル実施のペース/スピード</li> </ul>

## 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

<b>3.5 - 4.0</b>
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
<b>4.0 - 4.5</b>
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
<b>4.5 - 5.0</b>
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ismount》はピラミッドセクションでは必須ではなく、あくまでスタンツスコアにおけるものである

All Girl NOVICE	
7.0 - 7.5	
マウント・デismount・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ismount・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 <b>《必須デismount》</b> 上記スタンツからのツイストデismount	
8.0 - 8.5	
複数の要素を組み合わせたマウント・デismount・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 <b>《必須デismount》</b> 上記のスタンツからのダブルツイストデismount	

Co-Ed NOVICE	
7.0 - 7.5	
マウント・デismount・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) <b>《必須デismount》</b> 上記スタンツからのツイストデismount	
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 からリバティ/キューピー/オーサム <b>《必須デismount》</b> 上記のスタンツからのダブルツイストデismount	

<i>All Girl Advance</i>
7.0 - 7.5
マウント・デismount・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 <b>《必須デismount》</b> 上記スタンツからのフリップまたはツイストデismount
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 <b>《必須デismount》</b> 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ismount
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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・難度レベル</li> <li>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・スキル実施のペース/スピード</li> <li>・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</li> </ul>

<i>Co-Ed Advance</i>
7.0 - 7.5
マウント・デismount・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) <b>《必須デismount》</b> 上記スタンツからのフリップまたはツイストデismount
8.5 - 9.0
上記 8.0-8.5のスタンツ条件に加えて、以下のフリップトス レイアウト、レイアウトストラドル、レイアウトキック、レイアウトスプリット
9.0 - 9.5
以下のスキルいずれか1つを実施(大部分が補助なしで実施) プレスなしリワインドorインバージョンorリリーストスフルアップからリパティ/キューピー/オーサム <b>《必須デismount》</b> 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ismount <b>《必須バスケットトス》</b> 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 <b>《必須デismount》</b> 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ismount <b>《必須バスケットトス》</b> 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: パートナースタント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、スタントの乗せ方/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 (スタント基数チャート)

チームの選手数	必要スタント基数
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	必要スタント基数
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: バッ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)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 難度レベル</li> <li>・ チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合</li> <li>・ スキルのコンビネーション/バラエティ</li> <li>・ スキル実施のペース/スピード</li> </ul>

## 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>
<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、両手または片膝または両膝をつく</li> <li>・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</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> <li>・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</li> </ul>

**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>
<ul style="list-style-type: none"> <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</li> <li>・スタントやスキルに押し戻される</li> <li>・エクステンションからプレップレベルにスタントが低くなる(演出ではなくミスによるもの)</li> <li>・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)を含むスタントが乗り込み姿勢に落下</li> <li>・プレイヤ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/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)</li> <li>・ツイストクレイドルの回転不足でうつ伏せ姿勢で着地</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>

**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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタントから落下し、クレイドル、乗り込み、うつ伏せ姿勢になる</li> <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>・シングルベースやコエドスタイルを含むスタント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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コエドのスタントが乗り込み姿勢に下りる</li> <li>・トップが立った状態で、少なくとも片足がプレップレベルにある</li> </ul>

**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>
<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/またはスポッターに接触する</li> <li>・トスまたはデ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</li> <li>・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)</li> <li>・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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トップが、中断や停止なく連続的なスタントまたはピラミッド移行の途中で、演技フロアに触れる</li> </ul>

**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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>

<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