# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪中学校≫

2026/9/29 作成

## STUNTS 難度スコアレンジ

・チームの大多数(Most)が同じスキルを行っていない場合（シンクロまたはリプルで）、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
　（注）スキルは同じセクションでシンクロまたはリプルで同一選手が複数の基に携わらずに実施が必要
・《必須ディスマウント》はピラミッドセクションではなく、あくまでスタンツセクションで実施されたもののみがここで評価される
・レンジ内の点数は、難度レベル・必須スキル以外のスキル要素・ベースの数によって決定される（STUNT PROGRESSION資料参照）

### NOVICE

**4.0 - 5.0**

エクステンションプレップ

**5.0 - 6.0**

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(*)

**6.0 - 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

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のいずれかが必要
ショルダースタンド(補助なしor補助あり)
トスハンド(補助あり必須)
ウォークインハンドからプレップ
（補助なしor補助あり）

### ADVANCED

**6.0 - 7.0**

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

**7.0 - 8.0**

片足エクステンションスタンツ
**《必須ディスマウント》**
シングルツイストディスマウント/
トランジション（クレイドル, プローン,
乗り込み姿勢, フロアへの着地）

**8.0 - 10.0**

**必須アドバンススキル(***)**
**《必須ディスマウント》**
片足エクステンションスタンツからの
シングルツイストディスマウント/
トランジション（クレイドル, プローン,
乗り込み姿勢, フロアへの着地）

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のいずれかが必要
トスエクステンション
ウォークイン/トス片足エクステンション
ウォークイン/トス片手エクステンション
（補助なしor補助あり）
ウォークイン/トスハンドプレスエクステンション
ウォークイン/トスハンドプレス片足エクステンション
（補助なし）

### STUNTS COMPOSITION DRIVERS（SUNTS COMPOSITION判断要素）

・創造性
・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合
・スキルの連続性
・バラエティ
・スキル実施のペース/スピード

各難度レベルのスキルバリエーションについては、
プログレッション資料参照

### (*) バリエーション

2種類以上のスキル、ボディポジションの変化は異なるスキルとはみなさない

### (**) Coed Team

High(最高)レンジの得点を獲得するためにはCoedスキルが必要
（Stunts Quatity Chart（スタンツ基数チャート）参照）
1基以上のスキルが必要な場合、スキルはシンクロで行わなくればならない
Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可
(注) 以下の場合、スタンツ難度スコアレンジ内で得点が加算される
　・必須スキルより難易度が高いCoedスキルを行っている
　・追加で他のCoedスキル要素が組み込まれている
　・補助なしCoedスキルを実施している

### (***) 必須アドバンススキル

アドバンススキル例：
・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）
・1-1/2ツイストアップでエクステンションポジション
　※その他アドバンススキルについてはSTUNT PROGRESSION資料参照

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪中学校≫

2026/9/29 作成

## 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
**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
Basic & Maxed-Out ピラミッド：別のシーンで実施が必要
もし、同じセクション内でBasicピラミッドとMax-Outピラミッドを実施する場合、2つのピラミッドの区切りは全選手がフロアに降りていなければならない

（注）ピラミッドセクションで行われているディスマウントはスタンツで必要な必須スキルとしてはカウントされない

| 6.0 |
|---|
| Basic ピラミッド |
| 7.0 - 8.0 |
| Maxed-Out ピラミッド |
| 8.0 - 10.0 |
| Basic & Maxed-Out ピラミッド |

| STUNTS COMPOSITION DRIVERS（SUNTS COMPOSITION判断要素） |
|---|
| ・創造性<br>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合<br>・スキルの連続性<br>・バラエティ<br>・スキル実施のペース/スピード |

## STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要（Needs Improvement（*）） |
|---|
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average（*）に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage（*）に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average（*）に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional（*）に該当する |

（*） 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

## STUNTS QUANTITY CHART（スタンツ基数チャート）

（注）この基数チャートは「大多数(Most)」の条件を満たすために必要な**最小数のスタンツ基数**が定義されている
**同一シーンまたは複数シーンでスタンツ基数がここで定義されている数より多くあげている場合、Stunts Compositionスコアの「チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合」の要素として加点される**

| STUNT QUANTITY<br>チームの大多数(Most)基数 | |
|---|---|
| チームの選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 5-11人 | 1 基 |
| 12-15人 | 2 基 |
| 16-19人 | 3 基 |
| 20-23人 | 4 基 |
| 24-27人 | 5 基 |
| 28-31人 | 6 基 |
| 32-35人 | 7 基 |
| 36人 | 8 基 |

| COED STUNT QUANTITY<br>Coedスタンツ基数 | |
|---|---|
| 男性選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 1-3人 | 1 基 |
| 4-5人 | 2 基 |
| 6-7人 | 3 基 |
| 8-9人 | 4 基 |
| 10-11人 | 5 基 |
| 12-13人 | 6 基 |
| 14-15人 | 7 基 |
| 16-17人 | 8 基 |
| 18人 | 9 基 |

**必須Coedスタンツ**
・必須スタンツ数が2基以上の場合、スキルは**シンクロ**で実施が必要
・シンクロ＝同じスキルを同時に行なっていること
・Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪中学校≫

2026/9/29 作成

## TUMBLING 難度スコアレンジ

タンブリング難度レンジ/スコアは以下の3つの要素から決定される
1. 該当レンジに入るためのグループで**シンクロ**で行う技（立位or走り込み）
   これにより、難度の初期値(5.0,6.0,7,0,8.0)が決定される
   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
   （『50%』に該当する本数については、「Tumbling Quantity Chart（タンブリング人数チャート）」参照）
2. 実施されているタンブリングの難度レベル
   追加の技を行うことで、該当レンジの範囲内（5.0-6.0,6.0-7.0,7.0-8.0,8.0-9.0)で得点が加算される
3. Tumbling Composition Drivers（タンブリング構成要素）により、最大1.0点が加算される

**シンクロ**：グループの全てのメンバーで最初から最後まで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%は連続バック転をしている）

（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）

| NOVICE | |
|---|---|
| 5.0 - 6.0 | |
| 前/後転　側転<br>倒立前転<br>ロンダート | |
| 6.0 - 7.0 | |
| 後転倒立<br>前方/後方ウォークオーバー | |
| 7.0 - 8.0 | |
| バック転<br>ロンダート・バック転 | |

| ADVANCED | |
|---|---|
| 6.0 - 7.0 | |
| 前/後転　側転<br>ロンダート<br>前方/後方ウォークオーバー | |
| 7.0 - 8.0 | |
| バック転<br>ロンダートバック転<br>連続バック転<br>ジャンプスキル・バック転の連続 | |
| 8.0 - 9.0 | |
| ロンダートバック転・バックタック<br>ロンダート・タック<br>レイアウト<br>フル | |

### TUMBLING COMPOSITION DRIVERS（タンブリング構成判断要素）

・**シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合**：該当レンジに入るためのグループタンブリングを大多数(Most)または全員で実施している

・**累積技に対するチームメンバーの参加割合**：大多数(Most)または全員が該当レンジの技を累積して行なっている

・**スキルのコンビネーション**：該当レンジの技に連続して技を追加している
例：前方ウォークオーバー＋側転＋後方ウォークオーバー、トータッチ＋バック転、前方ウォークオーバー＋ロンダート＋ウィップ＋バック転＋レイアウト

・**スキルのバリエーション**：少なくとも２種類以上のスキル/パスが実施されている

・**シンクログループスキルの明確さ**：シンクログループスキルがグループの一部のメンバーによる追加技や異なる技がなく、選手が技を「マーク」せずに、明確なシンクロ技になっている

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪中学校≫

2026/9/29 作成

## 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
（75%の条件は「TUMBLING QUANTITY CHART
（タンブリング人数チャート）」を参照

**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**:
グループの全てのメンバーで最初から最後まで
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 |
| 3.0の条件に満たないジャンプ |
| 3.0 |
| シンクロシングルジャンプ |
| 4.0 |
| 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 |
| 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ダブルジャンプ<br>または<br>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<br>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

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| |
|---|
| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要(Needs Improvement(*)) |
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average(*)に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage(*)に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average(*)に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional(*)に該当する |

(*) 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

Show Cheer部門　スコアリングシステム
≪中学校≫

2026/9/29 作成

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

（注）該当レンジに入るためには50%の選手が実施している必要がある
50%より高い割合の人数で実施している場合、Tumbling Composition Driverの「シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合」または「累積技に対するチームメンバーの参加割合」の要素として加点される

| チームの選手数 | Tumbling | Jump |
|---|---|---|
| | 50% | 大多数(Most)<br>75% |
| 5 人 | 3 | 4 |
| 6 人 | 3 | 5 |
| 7 人 | 4 | 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 |

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪高等学校≫

2026/9/29 作成

## STUNTS 難度スコアレンジ

・チームの大多数(Most)が同じスキルを行っていない場合（シンクロまたはリプルで）、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
　（注）スキルは同じセクションでシンクロまたはリプルで同一選手が複数の基に携わらずに実施が必要
・《必須ディスマウント》はピラミッドセクションではなく、あくまでスタンツセクションで実施されたもののみがここで評価される
・レンジ内の点数は、難度レベル・必須スキル以外のスキル要素・ベースの数によって決定される（STUNT PROGRESSION資料参照）

### NOVICE

**4.0 - 5.0**

エクステンションプレップ

**5.0 - 6.0**

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(*)

**6.0 - 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

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のいずれかが必要
ショルダースタンド(補助なしor補助あり)
トスハンド(補助あり必須)
ウォークインハンドからプレップ
（補助なしor補助あり）

### INTERMEDIATE

**5.0 - 6.0**

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

**6.0 - 7.0**

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

**7.0 - 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》**
シングルツイストディスマウント/
トランジション（クレイドル, プローン, 乗り込み姿勢, フロアへの着地）

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のいずれかが必要
ウォークイン/トスハンドプレスエクステンション
ウォークイン/トスハンドプレス片足エクステンション
（補助なしor補助あり）

### ADVANCED

**6.0 - 7.0**

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

**7.0 - 8.0**

片足エクステンションスタンツ
**《必須ディスマウント》**
シングルツイストディスマウント/
トランジション（クレイドル, プローン, 乗り込み姿勢, フロアへの着地）

**8.0 - 10.0**

**必須アドバンススキル(***)**
**《必須ディスマウント》**
片足エクステンションスタンツからの
シングルツイストディスマウント/
トランジション（クレイドル, プローン, 乗り込み姿勢, フロアへの着地）

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のいずれかが必要
トスエクステンション
ウォークイン/トス片足エクステンション
ウォークイン/トス片手エクステンション
（補助なしor補助あり）
ウォークイン/トスハンドプレスエクステンション
ウォークイン/トスハンドプレス片足エクステンション
（補助なし）

### STUNTS COMPOSITION DRIVERS（STUNTS COMPOSITION 判断要素）

・創造性
・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合
・スキルの連続性
・バラエティ
・スキル実施のペース/スピード

各難度レベルのスキルバリエーションについては、プログレッション資料参照

### (*) バリエーション

2種類以上のスキル、ボディポジションの変化は異なるスキルとはみなさない

### (**) Coed Team

High(最高)レンジの得点を獲得するためには Coedスキルが必要（「Stunts Quatity Chart（スタンツ基数チャート）」参照）
1基以上のスキルが必要な場合、スキルはシンクロで行わなければならない
Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可
(注) 以下の場合、スタンツ難度スコアレンジ内で得点が加算される
・必須スキルより難易度が高いCoedスキルを行っている
・追加で他のCoedスキル要素が組み込まれている
・補助なしCoedスキルを実施している

### (***) 必須アドバンススキル

アドバンススキル例：
・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）
・1-1/2ツイストアップでエクステンションポジション
※その他アドバンススキルについてはSTUNT PROGRESSION資料参照

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪高等学校≫

2026/9/29 作成

## 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
**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
Basic & Maxed-Out ピラミッド:別のシーンで実施が必要
もし、同じセクション内でBasicピラミッドとMax-Outピラミッドを実施する場合、2つのピラミッドの区切りは全選手がフロアに降りていなければならない

**(注)**ピラミッドセクションで行われているディスマウントはスタンツで必要な必須スキルとしてはカウントされない

| 6.0 |
|---|
| Basic ピラミッド |
| 7.0 - 8.0 |
| Maxed-Out ピラミッド |
| 8.0 - 10.0 |
| Basic & Maxed-Out ピラミッド |

| *STUNTS COMPOSITION DRIVERS（SUNTS COMPOSITION 判断要素）* |
|---|
| ・創造性<br>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合<br>・スキルの連続性<br>・バラエティ<br>・スキル実施のペース/スピード |

## STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要(Needs Improvement(*)) |
|---|
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average(*)に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage(*)に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average(*)に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional(*)に該当する |

(*) 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

## STUNTS QUANTITY CHART（スタンツ基数チャート）

(注)この基数チャートは「大多数(Most)」の条件を満たすために必要な**最小数のスタンツ基数**が定義されている
**同一シーンまたは複数シーンでスタンツ基数がここで定義されている数より多くあげている場合、Stunts Compositionスコアの「チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合」の要素として加点される**

| STUNT QUANTITY<br>チームの大多数(Most)基数 | |
|---|---|
| チームの選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 5-11 人 | 1 基 |
| 12-15 人 | 2 基 |
| 16-19 人 | 3 基 |
| 20-23 人 | 4 基 |
| 24-27 人 | 5 基 |
| 28-31 人 | 6 基 |
| 32-35 人 | 7 基 |
| 36 人 | 8 基 |

| COED STUNT QUANTITY<br>Coedスタンツ基数 | |
|---|---|
| 男性選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 1-3 人 | 1 基 |
| 4-5 人 | 2 基 |
| 6-7 人 | 3 基 |
| 8-9 人 | 4 基 |
| 10-11 人 | 5 基 |
| 12-13 人 | 6 基 |
| 14-15 人 | 7 基 |
| 16-17 人 | 8 基 |
| 18 人 | 9 基 |

**必須Coedスタンツ**
・必須スタンツ数が2基以上の場合、スキルは**シンクロ**で実施が必要
・シンクロ＝全く同じスキルを同時に行なっていること
・Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪高等学校≫

2026/9/29 作成

## TUMBLING 難度スコアレンジ

タンブリング難度レンジ/スコアは以下の3つの要素から決定される
1. 該当レンジに入るためのグループで**シンクロ**で行う技（立位or走り込み）
   これにより、難度の初期値(5.0,6.0,7,0,8.0)が決定される
   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
   （『50%』に該当する本数については、「Tumbling Quantity Chart（タンブリング人数チャート）」参照）
2. 実施されているタンブリングの難度レベル
   追加の技を行うことで、該当レンジの範囲内（5.0-6.0,6.0-7.0,7.0-8.0,8.0-9.0)で得点が加算される
3. Tumbling Composition Drivers（タンブリング構成要素）により、最大1.0点が加算される

**シンクロ**：グループの全てのメンバーで最初から最後まで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%は連続バック転をしている）

（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）

| NOVICE/INTERMEDIATE | ADVANCED |
|---|---|
| **5.0 - 6.0** | **6.0 - 7.0** |
| 前/後転　側転<br>倒立前転<br>ロンダート | 前/後転　側転<br>ロンダート<br>前方/後方ウォークオーバー |
| **6.0 - 7.0** | **7.0 - 8.0** |
| 後転倒立<br>前方/後方ウォークオーバー | バック転<br>ロンダートバック転<br>連続バック転<br>ジャンプスキル・バック転の連続 |
| **7.0 - 8.0** | **8.0 - 9.0** |
| バック転<br>ロンダート・バック転 | ロンダートバック転・バックタック<br>ロンダート・タック<br>レイアウト<br>フル |

### TUMBLING COMPOSITION DRIVERS（タンブリング構成判断要素）

・**シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合**：該当レンジに入るためのグループタンブリングを大多数(Most)または全員で実施している

・**累積技に対するチームメンバーの参加割合**：大多数(Most)または全員が該当レンジの技を累積して行なっている

・**スキルのコンビネーション**：該当レンジの技に連続して技を追加している
例：前方ウォークオーバー＋側転＋後方ウォークオーバー、トータッチ＋バック転、前方ウォークオーバー＋ロンダート＋ウィップ＋バック転＋レイアウト

・**スキルのバリエーション**：少なくとも２種類以上のスキル/パスが実施されている

・**シンクログループスキルの明確さ**：シンクログループスキルがグループの一部のメンバーによる追加技や異なる技がなく、選手が技を「マーク」せずに、明確なシンクロ技になっている

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪高等学校≫

2026/9/29 作成

## 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
（75%の条件は「TUMBLING QUANTITY CHART
（タンブリング人数チャート）」を参照

**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**:
グループの全てのメンバーで最初から最後まで
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 |
| 3.0の条件に満たないジャンプ |
| 3.0 |
| シンクロシングルジャンプ |
| 4.0 |
| 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 |
| 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ダブルジャンプ<br>または<br>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<br>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

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| |
|---|
| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要(Needs Improvement(*)) |
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average(*)に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage(*)に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average(*)に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional(*)に該当する |

(*) 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

Show Cheer部門　スコアリングシステム
≪高等学校≫

2026/9/29 作成

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

（注）該当レンジに入るためには50%の選手が実施している必要がある
50%より高い割合の人数で実施している場合、Tumbling Composition Driverの「シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合」または「累積技に対するチームメンバーの参加割合」の要素として加点される

| チームの選手数 | Tumbling | Jump |
|---|---|---|
| | 50% | 大多数(Most) 75% |
| 5 人 | 3 | 4 |
| 6 人 | 3 | 5 |
| 7 人 | 4 | 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 |

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪大学≫

2026/9/29 作成

## STUNTS 難度スコアレンジ

・チームの大多数(Most)が同じスキルを行っていない場合（シンクロまたはリプルで）、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
　（注）スキルは同じセクションでシンクロまたはリプルで同一選手が複数の基に携わらずに実施が必要
・《必須ディスマウント》はピラミッドセクションではなく、あくまでスタンツセクションで実施されたもののみがここで評価される
・レンジ内の点数は、難度レベル・必須スキル以外のスキル要素・ベースの数によって決定される（STUNT PROGRESSION資料参照）

### ADVANCED

#### 6.0 - 7.0

マウント・ディスマウント・トランジションにインバージョン・ツイスト・リリースキルが組み込まれたエクステンションスタンツ

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のCoedスタンツスキルが必要
シングルベースエクステンションスタンツ
（補助なしor補助あり）

#### 7.0 - 8.0

以下のグループスタンツ

1-1/4ツイストからエクステンション
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
または
High to Highのリリース

《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

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のCoedスタンツスキルが必要
シングルベースのトスハンドから片足エクステンションスタンツ
（補助なしor補助あり）

#### 8.0 - 10.0

以下のグループスタンツ

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
1-1/2～-2ツイストから片足エクステンション
または
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/片足エクステンション
または
シングルベースのトスハンドプレスから/トスから直接エクステンションスタンツ
（過半数が補助なしで実施(*)）

《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

〈Coed Team〉(**)
上記に加えて以下のCoedスタンツスキルが必要
リワインド
インバージョンまたはトスフルアップから
エクステンション/片足エクステンション/キューピー
（補助なしor補助あり）

### STUNTS COMPOSITION DRIVERS（SUNTS COMPOSITION判断要素）

・創造性
・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合
・スキルの連続性
・バラエティ
・スキル実施のペース/スピード
・トス

**(*) 過半数が補助なしで実施**
Coedスキルの必要基数の半数＋1基が必要基数となる
8基必要な場合、過半数として必要な基数は5基
（Stunts Quatity Chart（スタンツ基数チャート）参照）

**(**) Coed Team**
Coedスキルの必要基数はStunts Quatity Chart（スタンツ基数チャート）参照
1基以上のスキルが必要な場合、スキルはシンクロで行わなくればならない
Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可
(注) 以下の場合、スタンツ難度スコアレンジ内で得点が加算される
　・必須スキルより難易度が高いCoedスキルを行っている
　・追加で他のCoedスキル要素が組み込まれている
　・補助なしCoedスキルを実施している

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# ≪大学≫

2026/9/29 作成

## 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
**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
Basic & Maxed-Out ピラミッド:別のシーンで実施が必要
もし、同じセクション内でBasicピラミッドとMax-Outピラミッドを実施する場合、2つのピラミッドの区切りは全選手がフロアに降りていなければならない

(注)ピラミッドセクションで行われているディスマウントはスタンツで必要な必須スキルとしてはカウントされない

| 6.0 |
|---|
| Basic ピラミッド |
| 7.0 - 8.0 |
| Maxed-Out ピラミッド |
| 8.0 - 10.0 |
| Basic & Maxed-Out ピラミッド |

| STUNTS COMPOSITION DRIVERS（SUNTS COMPOSITION判断要素） |
|---|
| ・創造性<br>・チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合<br>・スキルの連続性<br>・バラエティ<br>・スキル実施のペース/スピード |

## STUNTS/PYRAMIDS テクニックスコアレンジ

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要(Needs Improvement(*)) |
|---|
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average(*)に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage(*)に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average(*)に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional(*)に該当する |

(*) 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

## STUNTS QUANTITY CHART（スタンツ基数チャート）

(注)この基数チャートは「大多数(Most)」の条件を満たすために必要な**最小数のスタンツ基数**が定義されている
**同一シーンまたは複数シーンでスタンツ基数がここで定義されている数より多くあげている場合、Stunts Compositionスコアの「チームの人数に対して、スキルに関わっている人数割合」の要素として加点される**

| STUNT QUANTITY<br>チームの大多数(Most)基数 | |
|---|---|
| チームの選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 5-11 人 | 1 基 |
| 12-15 人 | 2 基 |
| 16-19 人 | 3 基 |
| 20-23 人 | 4 基 |
| 24-27 人 | 5 基 |
| 28-31 人 | 6 基 |
| 32-35 人 | 7 基 |
| 36 人 | 8 基 |

| COED STUNT QUANTITY<br>Coedスタンツ基数 | |
|---|---|
| 男性選手数 | 必要スタンツ基数 |
| 1-3 人 | 1 基 |
| 4-5 人 | 2 基 |
| 6-7 人 | 3 基 |
| 8-9 人 | 4 基 |
| 10-11 人 | 5 基 |
| 12-13 人 | 6 基 |
| 14-15 人 | 7 基 |
| 16-17 | 8 基 |
| 18 人 | 9 基 |

**必須Coedスタンツ**

・必須スタンツ数が2基以上の場合、スキルは**シンクロ**で実施が必要
・シンクロ＝同じスキルを同時に行なっていること
・Coedスキルは男性・女性どちらのベースでも可。

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪大学≫

2026/9/29 作成

## TUMBLING 難度スコアレンジ

タンブリング難度レンジ/スコアは以下の3つの要素から決定される
1. 該当レンジに入るためのグループで**シンクロ**で行う技（立位or走り込み）
   これにより、難度の初期値(5.0,6.0,7,0,8.0)が決定される
   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
   （『50%』に該当する本数については、「Tumbling Quantity Chart（タンブリング人数チャート）」参照）
2. 実施されているタンブリングの難度レベル
   追加の技を行うことで、該当レンジの範囲内（5.0-6.0,6.0-7.0,7.0-8.0,8.0-9.0)で得点が加算される
3. Tumbling Composition Drivers（タンブリング構成要素）により、最大1.0点が加算される

**シンクロ**：グループの全てのメンバーで最初から最後まで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%は連続バック転をしている）

（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）

### NOVICE

**5.0 - 6.0**

前/後転　側転
倒立前転
ロンダート

**6.0 - 7.0**

後転倒立
前方/後方ウォークオーバー

**7.0 - 8.0**

バック転
ロンダート・バック転

### ADVANCED

**6.0 - 7.0**

前/後転　側転
ロンダート
前方/後方ウォークオーバー

**7.0 - 8.0**

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

**8.0 - 9.0**

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

### TUMBLING COMPOSITION DRIVERS
### （タンブリング構成判断要素）

**・シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合**：該当レンジに入るためのグループタンブリングを大多数(Most)または全員で実施している

**・累積技に対するチームメンバーの参加割合**：大多数(Most)または全員が該当レンジの技を累積して行なっている

**・スキルのコンビネーション**：該当レンジの技に連続して技を追加している
例：前方ウォークオーバー＋側転＋後方ウォークオーバー、トータッチ＋バック転、前方ウォークオーバー＋ロンダート＋ウィップ＋バック転＋レイアウト

**・スキルのバリエーション**：少なくとも２種類以上のスキル/パスが実施されている

**・シンクログループスキルの明確さ**：シンクログループスキルがグループの一部のメンバーによる追加技や異なる技がなく、選手が技を「マーク」せずに、明確なシンクロ技になっている

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
## ≪大学≫

2026/9/29 作成

## 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
（75%の条件は「TUMBLING QUANTITY CHART
（タンブリング人数チャート）」を参照

**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:**
グループの全てのメンバーで最初から最後まで
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 |
| 3.0の条件に満たないジャンプ |
| 3.0 |
| シンクロシングルジャンプ |
| 4.0 |
| 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 |
| 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ダブルジャンプ<br>または<br>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<br>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

正確に完成されているか、正しいテクニックで実施しているか、フォームの正確性、シンクロ性によって判断される

| |
|---|
| 0-3.0: 実施されたスキルに改善が必要(Needs Improvement(*)) |
| 3.0 - 3.5 |
| 実施されたスキルの正確性がBelow Average(*)に該当する |
| 3.5 - 4.0 |
| 実施されたスキルの正確性がAverage(*)に該当する |
| 4.0 - 4.5 |
| 実施されたスキルの正確性がAvobe Average(*)に該当する |
| 4.5 - 5.0 |
| 実施されたスキルの正確性がExceptional(*)に該当する |

(*) 評価の定義については「EXECUTIONスコアリング ガイドライン」参照

Show Cheer部門　スコアリングシステム
≪大学≫

2026/9/29 作成

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

（注）該当レンジに入るためには50%の選手が実施している必要がある
50%より高い割合の人数で実施している場合、Tumbling Composition Driverの「シンクロ技に対するチームメンバーの参加割合」または「累積技に対するチームメンバーの参加割合」の要素として加点される

| チームの選手数 | Tumbling | Jump |
|---|---|---|
| | 50% | 大多数(Most) 75% |
| 5 人 | 3 | 4 |
| 6 人 | 3 | 5 |
| 7 人 | 4 | 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 |

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# STUNT PROGRESSION

2026/9/29 作成

## NOVICE

| INVERSIONS<br>インバージョン | RELEASES<br>リリース | TWISTING<br>ツイスト | OTHER<br>その他 | COED STYLE<br>COEDスタイル |
|---|---|---|---|---|
| ウエストレベルからグランドレベルへのインバージョン | クレイドル以外は不可 | プレップレベルへの1/4ツイストアップ | サイスタンド | ショルダースタンド |
| 前方サスペンデッドロール | | プレップレベルへの1/2ツイストアップ | ショルダーシット | 補助ありウォークインハンド |
| フロア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ツ | | 1/4-1/2ツイストトランジションでプレップからサイド/プローン/クレイドル | ショルダースタンド | 補助ありトスハンド |
| フロアでのインバージョンからプレップレベルスタンツ | | エクステンションへの1/4ツイストアップ | プレップスタンツ | プレップレベルでのCOEDスキル |
| フロアでのインバージョンからプレップレベル片足スタンツ | | エクステンションへの1/2ツイストアップ | エクステンション | ウォークイン ハンド |
| フロアでのインバージョンからエクステンション | | プレップレベルでの1/2ツイスト（リリースなし） | プレップレベル片足リバティ/ボディポジション | プレス エクステンション |
| | | フルツイストログロール | プレップレベル片足リバティ/ボディポジションでのティックトックトランジション（リリースなし） | |
| | | エクステンションでの1/2ツイスト（リリースなし） | | |
| | | プレップ片足スタンツでの1/2ツイスト（リリースなし） | | |

*スタンツ完成時のポジションによって難度が変わる　例:プレップ、エクステンション、片足、ボディポジション
*ベースの数(およびスタンツグループの数)によって難度が変わる
*COEDスタイル/シングルベーススキルは補助ありか補助なしかで難度が変わる
*このリストは網羅的なものではなく、記載されたスキルの間に位置するその他のスキル(およびコンビネーションスキル)もある
*このリストは特定の難度スコアを保証するものではない

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# STUNT PROGRESSION

2026/9/29 作成

## INTERMEDIATE

| INVERSIONS<br>インバージョン | RELEASES<br>リリース | TWISTING<br>ツイスト | OTHER<br>その他 | COED STYLE<br>COEDスタイル |
|---|---|---|---|---|
| 後方サスペンデッドロール | プレップレベルより低いスタンツへのリリースムーブ | ローディングポジションへのフルツイストトランジション | 両足スタンツからフルツイストディスマウント | ウォークイン ハンド |
| プレップレベルより低いインバージョン | プレップレベルより低いスタッツへの水平リリースムーブ | プレップレベルへのフルアップバリエーション(クロスレッグ、ベース移動等) | 片足エクステンションバリエーション | トス ハンド |
| インバートディスマウント(側転スタイル) | プレップレベルでのリリースムーブ(例:ティックトック) | プレップレベルへのフルアップ | シングルベース エクステンション | ハンドプレス エクステンション |
| プレップレベルでのインバージョン | プレップレベルへのリリースムーブ(クイックトス、スイッチアップ、ボールアップ 等) | プレップレベル片足リバティへのフルアップ | シングルベース プレップレベル片足スタンツへのスイッチアップ | ウォークイン エクステンション |
| プレップレベルより低いスタンツへのリリースインバージョン | プレップレベルへの水平リリースムーブ | プレップレベル片足ボディポジションへのフルアップ | シングルベース エクステンションリバティ | ウォークイン ハンドプレス片足エクステンション |
| プレップレベルへのリリースインバージョン | プレップレベル片足スタンツへの1/2ツイストスイッチアップ | 片足スタンツでの/への1/2ツイストアップ | シングルベース エクステンションボディポジション | トス ハンドプレス 片足エクステンション |
| グランドインバージョンからエクステンション | プレップレベル片足スタンツへのフルツイストスイッチアップ | | 片足エクステンションへの1/2ツイスト | トス ハンドプレス 片手エクステンション |
| グランドインバージョンから片足エクステンション | | | | ウォークイン1/2回転スイッチ片足エクステンション |
| | | | | トス フルアップ ハンド |
| | | | | ウォークイン 片手エクステンション バリエーション |
| | | | | ハンドからハンドへのフルアラウンド |

*スタンツ完成時のポジションによって難度が変わる　例:プレップ、エクステンション、片足、ボディポジション
*ベースの数(およびスタンツグループの数)によって難度が変わる
*COEDスタイル/シングルベーススキルは補助ありか補助なしかで難度が変わる
*このリストは網羅的なものではなく、記載されたスキルの間に位置するその他のスキル(およびコンビネーションスキル)もある
*このリストは特定の難度スコアを保証するものではない

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# STUNT PROGRESSION

2026/9/29 作成

## ADVANCED

| INVERSIONS<br>インバージョン | RELEASES<br>リリース | TWISTING<br>ツイスト | OTHER<br>その他 | COED STYLE<br>COEDスタイル |
|---|---|---|---|---|
| グランドインバージョンからエクステンション | エクステンションへのスイッチアップ | エクステンションへのフルアップ | プレップ/エクステンション片足スタンツからキックフルツイスト | トス エクステンションリバティ(補助あり) |
| グランドインバージョンから1/2以上のツイストでエクステンション | エクステンションへのロードリリース | プレップレベルスタンツでのフルアラウンド | シングルベース片足エクステンションへのスイッチアップ | ウォークイン/トス ハンドプレス エクステンション(補助なし) |
| プレップインバージョンからリリースしてエクステンション | エクステンションへのクイックトス | エクステンションへの1-1/2ツイスト | ツイスト/リリース(フルアップ,1/2スイッチアップ等)を含むシングルベースエクステンションバリエーション | 補助なしウォークイン/トス ハンドプレス 片足エクステンション |
| グランドインバージョンからリリースしてエクステンション(例:ロンダート、バック転) | スタンツからスタンツへのリリースムーブ(水平姿勢からエクステンション 等) | 両足スタンツでのHigh to Highフルアラウンド | プレップレベルへのインバート ツイスト リリーススキル | 3/4～フルツイスト マウントおよびトランジション |
| プレップ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/ボディポジション | ティックトック リリースムーブ(High to Low, Low to High, High to High) | エクステンションでのフルアラウンド | エクステンションレベルへのインバート ツイスト リリーススキル | トス エクステンションプラットフォームから片足スタンツ |
| ハンドインハンド インバージョンからリリースしてエクステンション | 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 リリースムーブ | プレップから1-1/2アラウンドでエクステンション | | トス 片足エクステンション |
| バリエーションローディング(Diamidov)から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 | 1/2ツイストリリースムーブ(ロード,スイッチアップ,クイックトス) | エクステンションへのダブルアップ | | ウォークイン 片手エクステンション バリエーション |
| 側転/前方からのグランドインバージョンからリリースしてエクステンション | エクステンションスタンツへのフルツイストリリース(ロード,スイッチアップ,クイックトス) | エクステンションでのフルアラウンド片足スタンツ(Lib to Lib) | | ティックトック Low to High |
| ハンドインハンド インバージョンから前方へリリースしてエクステンション | フルツイストリリースムーブでボディポジション | プレップからダブルアラウンドでエクステンション | | 1/2ツイスト リリース スタンツ/トランジション |
| 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 | フルツイスト ティックトックスタンツ(High to Low,Low to High) | Double Dragonでプレップからエクステンション | | ティックトック High to High |
| インバージョンからフルツイストリリースしてエクステンション | フルツイスト ティックトックスタンツ(High to High) | エクステンション フルアラウンド(1回転以上)でボディポジション | | トス 片手エクステンション バリエーション |
| | | エクステンションレベルでのDouble Dragon | | トス フルアップ エクステンション |
| | | | | ハンドインハンドからエクステンションへのリリース |
| | | | | フルツイストリリース スタンツ/トランジション |
| | | | | グランドレベルからエクステンションへのリリースインバージョン |
| | | | | エクステンションへのツイスト リリース インバージョン |

*スタンツ完成時のポジションによって難度が変わる　例:プレップ、エクステンション、片足、ボディポジション
*ベースの数(およびスタンツグループの数)によって難度が変わる
*COEDスタイル/シングルベーススキルは補助ありか補助なしかで難度が変わる
*このリストは網羅的なものではなく、記載されたスキルの間に位置するその他のスキル(およびコンビネーションスキル)もある
*このリストは特定の難度スコアを保証するものではない

# Show Cheer部門　スコアリングシステム
# EXECUTION ガイドライン

2026/9/29 作成

## EXECUTION SCORING GUIDELINES

| EXECUTION評価 | スコア幅 | 内容 |
|---|---|---|
| Exceptional | 4.5 - 5.0<br>9.0 - 10.0 | 選手、スタンツグループ及び/または演技の各セクションにわたって、タイミングや演技のできばえを含むミスが軽微で最小限である |
| Above Average | 4.0 - 4.5<br>8.0 - 9.0 | 選手、スタンツグループ及び/または演技の各セクションにわたって、タイミングや演技のできばえを含むミスが少なく断片的である |
| Average | 3.5 - 4.0<br>7.0 - 8.0 | 選手、スタンツグループ及び/または演技の各セクションにわたって、タイミングや演技のできばえを含むミスが複数ある |
| Below Average | 3.0 - 3.5<br>6.0 - 7.0 | 選手、スタンツグループ及び/または演技の各セクションにわたって、タイミングや演技のできばえを含むミスが多く繰り返されている |
| Needs Improvement | 0 - 3.0<br>0 - 6.0 | 参加しているすべての選手・グループにおいて一貫して広範囲に渡り、演技上のミスやタイミング、演技の実施に問題がある |

# Show Cheer部門　減点ガイドライン

2026/9/29 作成

## ＜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または両手がつく<br>・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<br>・タンブリングやジャンプの実施時に演技フロアに身体の複数箇所がつく 例：手と膝、お尻と手 など<br>・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<br>・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〉 |
|---|---|
| ・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<br>・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<br>・エクステンションからプレップレベルにスタンツが低くなる（タイミングの問題ではなくミスによるもの）<br>・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<br>・クレイドル/うつ伏せ姿勢でトップの両足が演技フロアに触れる<br>・クレイドル/うつ伏せ姿勢でトップの片手/両手が演技フロアに触れる<br>・ナゲット、サイスタンド かつ/または ウエストレベルスタンツから落ちて演技フロアに足で着地（タイミングの問題ではなくミスによるもの）<br>・ツイストクイレ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<br>・トップがキープできずにボディポジションを崩す<br>・ベースの過度の動き<br>・トップのバランスが崩れる<br>・シングルベースまたはコエドスタイルスタンツがトスグリップ以外の着地をする<br>（コエドスタイルスタンツを実施したとはみなされない） |

**BUILDING FALLS〈失敗〉　＊1.0点減点**
ビルディングスキルまたはトランジション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<br>・スタンツの落下またはスタンツが低くなる、シングルベースやコエドスタイルスキルがベースやスポッターに支持されてコントロールされた方法で演技フロアに落ちることも含む<br>・トップがビルディングスキルやトランジションから崩れて演技フロアに着地する | ・スタンツが落ちそうになるが、落ちずにスタンツに戻る<br>・BUILDING BOBBLESやMAJOR BUILDING FALLSの該当例に記載されているもの |

**MAJOR BUILDING FALLS〈落下〉　＊1.5点減点**
トップ かつ/または 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下、または、BUILDING FALLSに含まれない危険な姿勢への落下

| 〈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<br>・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落下する<br>・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<br>・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）<br>・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<br>・トップがビルディングスキルやトランジションから崩れて演技フロアに着地する |

**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<br>・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**