



The King of Cheerleaders Competition

スコアリングシステム2024-2025

改定日	改定内容
2019.12.12	一部追記・改定
2020.12.1	一部追記・改定 - P.13 5項目の採点項目から声量の項目を削除し4項目に変更。合計得点を25点から20点に変更 - P.13 マイクに関する記述を追加
2021.12.25	一部追記・改訂 - 4ページスタンツ基数チャートの点数を改訂 - 5ページ：スタンツ基数チャートの表を削除 - 12ページ：各評価レンジ9.0 -10.0 → 6.0 -10.0に変更 - 13ページ：声量の項目を削除 / 会場との一体感の評価内容に「観客に声を出さず:」を追記
2022.06.30	一部追記・改訂 - 4ページ：スタンツ基数チャートの表を改訂 - 4ページ：実施スキル表のスキル削除・追加 <ul style="list-style-type: none"> - 該当スキル削除項目 <ul style="list-style-type: none"> - 1/4ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ - リバティ⇒リバティのティックトック (HighからHighへ) - リバティ⇒リバティのティックトック (LowからHighへ) - ツイスト・ヘリコプター・リリースムーブ - CO-EDスタイルの1/4～3/4ツイスト・トスからエクステンションスタンツ - 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 - エリートスキル削除項目 <ul style="list-style-type: none"> - 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レベルのボディポジション - スwitchアップ・フルツイストからエクステンションレベルのボディポジション - 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 - 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 - グランドレベルからツイストを含むフリップをして片足エクステンション - 1-1/2ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション - 1-3/4ツイストアップからエクステンションレベルのボディポジション - 前方転回から1-1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ - CO-EDスタイルの前方転回から1/2ツイストリリース・トスからエクステンションスタンツ - 前方転回から1/2ツイストアップしてエクステンションスタンツ - 該当スキル追加項目 <ul style="list-style-type: none"> - バック転/ロンダートからインバージョン姿勢を経由し、プレップレベル - 前方転回から1/2ツイストアップリリースしてプレップレベル - 補助がないCO-EDスタイルのトスからエクステンションスタンツ - エリートスキル追加項目 <ul style="list-style-type: none"> - プレップレベル以上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 - スwitchアップ・フルツイストから片足エクステンションスタンツ - 片足スタンツからのダブルフルツイスト - キックダブルフルツイスト - 1-1/4～1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタンツ - ダブルフルアップからエクステンションスタンツ - エクステンションスタンツからフルツイストをしてエクステンションスタンツ - 片足エクステンションからフルツイストをして片足エクステンション - バック転/ロンダートからインバージョン姿勢を経由し、エクステンションスタンツ - 前方転回から1/2ツイストアップリリースしてエクステンションスタンツ <ul style="list-style-type: none"> - 5ページ：過半数(MAJORITY)・大多数(MOST)人数チャートを再掲 - 6ページ：シングルベース・スコアリングシステムの追加 <ul style="list-style-type: none"> - 補助ありフルツイスト・トスからエクステンションの追加 - 13ページ：4項目の採点項目から声量の項目を追加し、5項目に変更。合計得点を20点から25点に変更 - 13ページ：声量の項目を追加 / 会場との一体感の評価内容に「観客に声を出さず」を削除



改定日	改定内容
2023.09.19	一部追記・改訂 - 7ページ：評価レンジの追加 - 7ページ：難易度評価の変更 - 8ページ：実施点評価の変更
2024.10.19	一部追記・改訂 - 5ページ：独創性の点数の変更 - 5ページ：独創性判断要素の変更・追加 - 6ページ：難易度判定要素の変更 - 7ページ：難易度判定要素の変更

1.ビルディング

1-1.ビルディングスコアリング概要

1-2.ビルディング(スタッツ)のスコアリング

1-3.ビルディング(ピラミッド)のスコアリング

1-4.ビルディング(トス)のスコアリング

1-5.ビルディング(シングル)のスコアリング

2.タンブリング

2-1.タンブリングスコアリング概要

2-2.タンブリング(立位)のスコアリング

2-3.タンブリング(走り込み)のスコアリング

2-4.タンブリング(ジャンプ)のスコアリング

3.オーバーオール

4.応援パート

5.減点に関して

1-1. ビルディングスコアリング概要



採点方法：合計45点を難易度・実施点・独創性の三点に割り振り評価される

難易度：次ページ以降参照

実施点：本項下段参照

独創性：次ページ以降参照

BU IL DI NG	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY (難易度)	EXCUTION (実施点)	CREATIVITY (独創性)
	スタッツ	15.0	5.0	5.0	5.0
	ピラミッド	15.0	5.0	5.0	5.0
	トス	10.0	5.0	5.0	
	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY (難易度)	↓	
	シングル	5.0	5.0		

スタッツ・ピラミッド実施点判断要素

トップ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ボディコントロール ◆ 均一な柔軟性 ◆ モーションの位置 ◆ 膝のロック、脚、つま先の伸び
ベース/スポッター	<ul style="list-style-type: none"> ◆ スタッツの安定感 ◆ ベース間の位置(トップの肩幅) ◆ 足元の安定性
トランジション	<ul style="list-style-type: none"> ◆ マウント(乗せ方) ◆ デスマウント(降り方) ◆ スキル間のスピード/コントロール/流れ
シンクロ性(※)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ タイミング
明かなミス	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 0.2点：2箇所のみス ◆ (軽微なミス(※※)、スタッツの失敗、落下) ◆ 0.3点：3箇所のみス ◆ (軽微なミス(※※)、スタッツの失敗、落下)

(※)スタッツ、ピラミッドシーンで、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無い場合、

「シンクロ性」のDriver(判断要素)は必ず0.3点減点される。

(※※)軽微なミス:スタッツ/ピラミッドで失敗しそうな「揺れ」などがあつたが、実際には失敗、落下はしなかったケース。

EXECUTION実施点

- ◆ 全てのスコアは5.0(MAX)から開始されます。
- ◆ チーム全体のスキルの正確性とフォームを評価し、チームの一部の選手のテクニックでは評価されません。
- ◆ 上記3.5~5.0の範囲の判断要素は、5.0点から減点する際の評価に使用されます。
- ◆ 1つの判断要素から0.3点以上の減点はされません

1-1. ビルディングスコアリング概要



独創性：本項下段参照

BU IL DI NG	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY (難易度)	EXCUTION (実施点)	CREATIVITY (独創性)
	スタッツ	15.0	5.0	5.0	5.0
	ピラミッド	15.0	5.0	5.0	5.0
	トス	10.0	5.0	5.0	
	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY (難易度)		
	シングル	5.0	5.0		

スタッツ・ピラミッド独創性判断要素

0.0-5.0	<p>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。 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>
---------	---

※ジャッジ三者の平均値が得点となります。

1-2. ビルディング(スタンツ)のスコアリング



ビルディング(スタンツ) 難易度のレンジおよびスタンツ必要基数のチャートは下記の通りです。

ビルディング(スタンツ)難易度			スタンツ基数チャート		
3.0-3.5	BELOW	行われたスキルがLOWの条件を満たしていない	チームの選手数	過半数	大多数
3.5-4.0	LOW	チームの大多数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	5-11	1	1
4.0-4.5	MID	チームの大多数がレベルに該当する4種類の異なるスキルを行い、その中の1種類がEliteレベル該当スキルである	12-15	1	2
4.5-5.0	HIGH	チームの大多数がレベルに該当する4種類の異なるスキルを行い、その中の2種類がEliteレベル該当スキルである	16-19	2	3
			20-23	3	4
			24	4	5

※スキルはポップまたはトランジション開始から次の技に移行するまでの間に、しっかりコントロールされているもののみ評価されます。

レンジ内の得点差に関しては下記の要素から判断されます

DIFFICULTY DRIVERS(難易度判定要素)

- ◆ スキルの難易度
- ◆ チームの人数に対してスキルに関わっているメンバーの割合
- ◆ 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

ビルディング(スタンツ) 難易度の認定スキルは下記の通りです。

	インバージョンスタイル	リリーススタイル	ツイスト	デismountスタイル	その他
レベル該当スキル	<ul style="list-style-type: none"> ◆ グランドレベルからフリーフリップをしてグレイドル ◆ グランドレベルからフリーフリップをしてフリップレベル ◆ グランドレベルからフリーフリップをしてエクステンション ◆ 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 ◆ 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 ◆ フリ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 ◆ フリップレベル以上のインバージョンからリリースしてリパティ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2ツイスト・スイッチアップから片足エクステンションスタンツ ◆ リパティ⇒ボディポジションのティックトック (HighからHighへ) ◆ リパティ⇒ボディポジションのティックトック (LowからHighへ) ◆ 1/2ツイスト・ポールアップからエクステンションスタンツ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ フルアップから片足エクステンション ◆ 1-1/4~1-3/4ツイストアップからエクステンションスタンツ ◆ エクステンションスタンツからフルツイストをしてエクステンションスタンツ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ フロントフリップしてグランドレベル ◆ フリップレベル以下からフリーフリップをしてグレイドル ◆ フリップレベル以下からツイストを含むフリーフリップをしてグレイドル 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1-1/2~ダブルツイストからうつぶせ姿勢 ◆ 同時に行われた2技以上のレベル該当スキルのコンビネーション ◆ バック転/ロンダートからインバージョン姿勢を経由し、フリップレベル ◆ 前方転回から1/2ツイストアップリリースしてフリップレベル ◆ 補助がないCO-EDスタイルのトスからエクステンションスタンツ
Eliteレベル該当スキル	<ul style="list-style-type: none"> ◆ グランドレベルからフリーフリップをして片足エクステンションスタンツかつ/または片手スタンツ ◆ フリップレベル以上のハンドイン/ハンドからリリースしてエクステンション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ スwitchアップ・フルツイストから片足エクステンションスタンツ ◆ 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) ◆ フルツイスト・ポールアップからエクステンションスタンツ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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グレイドル ◆ 1-1/4~1-3/4ツイストアップから片足エクステンションスタンツ ◆ ダブルフルアップからエクステンションスタンツ ◆ 片足エクステンションからフルツイストをして片足エクステンション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 片足スタンツからのダブルフルツイスト ◆ キックダブルフルツイスト 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ バック転/ロンダートからインバージョン姿勢を経由し、エクステンションスタンツ ◆ 前方転回から1/2ツイストアップリリースしてエクステンションスタンツ ◆ 補助がないCO-EDスタイルのトスから片手エクステンションスタンツ ◆ CO-EDスタイルのフルツイスト・トスからエクステンションスタンツ ◆ フルツイストティックトックからエクステンションレベルのボディポジション (LowからHighへ)

※ボディポジションとはアラバスク、ヒールストレッチ、スコープオン、スケールなどのフライヤーの姿勢を意味しております。(リパティ体勢はボディポジションに含まれません)

1-3. ビルディング(ピラミッド)のスコアリング



ビルディング (ピラミッド) 難易度のレンジおよび必要基数のチャートは下記の通りです。

ビルディング(ピラミッド)難易度			過半数(MAJORITY)・大多数(MOST)人数チャート		
3.0-3.5	BELOW	行われたスキルがLOWの条件を満たしていない	チームの選手数	過半数	大多数
3.5-4.0	LOW	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2種類の異なるスキルが行われている	5-7	2	3
4.0-4.5	MID	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	8-9	4	5
4.5-5.0	HIGH	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	10-11	5	6
			12-14	6	7
			15-16	7	9
			17-19	8	10
			20-22	10	12
			23-24	11	13

レンジ内の得点差に関しては下記の要素から判断されます

DIFFICULTY DRIVERS(難易度判定要素)

- ◆ スキルの難易度
- ◆ チームの人数に対してスキルに関わっているメンバーの割合
- ◆ 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

ビルディング (ピラミッド) 難易度の認定スキルは下記の通りです。

インバージョンスタイル	リリーススタイル	ツイスト	デismountスタイル
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2-1/2Highピラミッドへの支持付きフリップマウント ◆ 2-1/2Highピラミッドへのフリーフリップマウント 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2-1/2Highを超える高さへのツイストを含まないリリース ◆ 2-1/2Highピラミッドへのフリップを含まないフリーフライングマウント 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2-1/2Highピラミッドへのツイストを含むリリースムーブ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2-1/2Highピラミッドからポップオフしてクレイドル(ツイストは含まない) ◆ 2-1/2Highピラミッドから3/4フロントフリップデismount ◆ 2-1/2Highピラミッドからポップオフしてツイストクレイドル

1-4. ビルディング(トス)のスコアリング



ビルディング(トス)難易度のレンジおよびスタッツ必要基数のチャートは下記の通りです。

ビルディング(トス)難易度		スタッツ基数チャート		
3.5-4.0	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	チームの選手数	過半数	大多数
4.0-4.5	難易度認定スキルに該当するトスがチーム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行なわれている	5-11	1	1
4.5-5.0	難易度認定スキルに該当するトスがチームの大多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行なわれている	12-15	1	2
		16-19	2	3
		20-23	3	4
		24	4	5

ビルディング(トス)の難易度の認定するスキルは下記の通りです。

難易度認定スキル			
◆ X-アウト	◆ レイアウト	◆ レイアウト・フル ◆ X-アウト・フル ◆ アラビアン1-1/2	◆ レイアウト・ダブルフル ◆ スプリット・フル ◆ パイクオープン・ダブルフル

各スキルの評価ドライバーは非公表とさせていただきます。

トスジャッジの両者がフライヤーのスキル実施時、および、クレイドルキャッチ時に膝のロック、脚、つま先の伸びが確認できないと評価した場合は実施技として認定されません。

1-4. ビルディング(トス)のスコアリング



ビルディング(トス)実施点のレンジおよびスタンツ必要基数のチャートは下記の通りです。
実施点の難易度判断要素は下記の通りです。

ビルディング(トス)実施点の判定内容		スタンツ基数チャート		
3.5	レベルに該当するトスがチームの大多数の選手によって同じセクションの中でシンクロして行なわれていない	チームの選手数	過半数	大多数
3.5-5.0	レベルに該当するトスがチームの大多数の選手によって同じセクションの中でシンクロして行なわれている	5-11	1	1
		12-15	1	2
		16-19	2	3
		20-23	3	4
		24	4	5

ビルディング(トス)の実施点の認定するスキルは下記の通りです。

実施認定スキル			
◆ トータッチ	◆ アラウンドザワールド	◆ キックフル	◆ ダブルフル
◆ パイクアーチ	◆ ダブルトータッチ	◆ トータッチフル	◆ ボールダブルフル
			◆ パイクダブルフル
			◆ キックダブルフル
			◆ トータッチダブルフル

ビルディング(トス)の実施点判断要素は下記の通りです。

ビルディング(トス)判断要素	
トップ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ボディコントロール ◆ それぞれのスキル/技の確実な実施 ◆ 膝のロック、脚、つま先の伸び ◆ 腕の位置
ベース/スポッター	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 投げ上げる際の脚と腕の連動性 ◆ 安定したスタンス ◆ ベース間の位置(トップの肩幅) ◆ タイミング
高さ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ トスに関わるベースの数に応じて考慮する
クレイドル	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 腕を高く上げているか ◆ キャッチを吸収するために脚を使っているか ◆ ベース間が肩幅より広がっていないか ◆ コントロールできているか
明かなミス	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 0.3点：トスの失敗、落下

1-5. ビルディング(シングル)のスコアリング



ビルディング(シングル)難易度のレンジ及びスタンツ必要基数のチャートは下記の通りです。

シングルベース・スコアリングシステム		
	補助あり	補助なし
3.5	行われたスキルが4.0の条件を満たしていない	
4.0	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン・ハンド ◆ トス・ハンド 	
4.2	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン・ハンドプレス・エクステンション ◆ トス・ハンドプレス・エクステンション 	
4.4	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン両足エクステンション ◆ ウォークイン・ハンドプレス片足エクステンション ◆ ウォークイン・ハンドプレス片手エクステンション ◆ トスイン・ハンドプレス片足エクステンション ◆ トスイン・ハンドプレス片手エクステンション ◆ トス両足エクステンション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン・ハンド ◆ トス・ハンド
4.6	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン片足エクステンション ◆ ウォークイン片手エクステンション ◆ トス片手エクステンション ◆ トス片足エクステンション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン・ハンドプレス・エクステンション ◆ トス・ハンドプレス・エクステンション
4.8		<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン両足エクステンション ◆ ウォークイン・ハンドプレス片足エクステンション ◆ ウォークイン・ハンドプレス片手エクステンション ◆ トス・ハンドプレス片足エクステンション ◆ トス・ハンドプレス片手エクステンション ◆ トス両足エクステンション
5.0	◆ フルツイスト・トスからエクステンション	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ウォークイン片足エクステンション ◆ ウォークイン片手エクステンション ◆ トス片手エクステンション ◆ トス片足エクステンション

必要基数	
選手数	基数
5-11	1
12-15	2
16-19	3
20-23	4
24	5

※シングルスタンツの実施点に関しては、ビルディング(スタンツ)の実施点にて評価されます。

※シングルスタンツの認定は、「4カウントの支持」が必須となります。(マウント/デismountのカウントは除く)

※実施認定の可否はジャッジに依存するものといたします。

※同一シーンでの実施基数を認定します。

2-1. タンブリングスコアリング概要



採点方法：合計30点を難易度・実施点の2点に割り振り評価される

難易度：次ページ以降参照

実施点：本項下段参照

TU MBL ING	SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY (難易度)	EXECUTION (実施点)
	立位タンブリング	10.0	5.0	5.0
	走り込みタンブリング	10.0	5.0	5.0
	ジャンプ	10.0	5.0	5.0



STANDING/RUNNING TUMBLING DRIVERS (立位/走り込みタンブリング判断要素)

アプローチ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ タンブリング技/パスに入る際の腕の位置 ◆ 腕の振り ◆ 胸の位置 ◆ タンブリング/パス中の連続した技の流れ
スピード	<ul style="list-style-type: none"> ◆ タンブリング技/パスを通して一定のスピードを保っている、または徐々にスピードがアップしている ◆ タンブリング技/パスのつなぎ
ボディコントロール	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 頭の位置 ◆ スキル実施中の腕/肩の位置 ◆ 腰 ◆ スキル実施中の腕の位置 ◆ つま先が伸びているか
着地	<ul style="list-style-type: none"> ◆ コントロールされているか ◆ 腕/足が閉じているか ◆ 胸の位置 ◆ タンブリング技/パスをクリアに完了しているか ◆ ツイスト回転不足
シンクロ性(※)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ タイミング

※レベル該当スキルのタンブリングパスをグループにてシンクロで2本以上で行っていない場合、シンクロ性のDRIVERは必ず0.3点減点される

EXECUTION実施点

- ◆ 全てのスコアは5.0(MAX)から開始されます。
- ◆ チーム全体のスキルの正確性とフォームを評価し、チームの一部の選手のテクニックでは評価されません。
- ◆ 上記3.5～5.0の範囲の判断要素は、5.0点から減点する際の評価に使用されます。
- ◆ 1つの判断要素から0.3点以上の減点はされません。

2-2. タンブリング(立位)のスコアリング



立位タンブリング難易度のレンジは下記の通りです。

立位タンブリング難易度		
3.0-3.5	BELOW	行われたスキルがLOWの条件を満たしていない
3.5-4.0	LOW	大多数(MOST)の選手がレベル該当スキルのタンブリングパスを行なっている
4.0-4.5	MID	過半数(MAJORITY)の選手がELITEレベル該当スキルのタンブリングパスを行なっている
4.5-5.0	HIGH	大多数(MOST)の選手が同じセクションで、ELITEレベル該当スキルのタンブリングパスを行なっている

立位タンブリング実施必要人数のチャートは下記の通りです。

レンジ内の得点差に関しては下記の要素から判断されます。

過半数(MAJORITY)・大多数(MOST)人数チャート		
チームの選手数	過半数	大多数
5-7	2	3
8-9	4	5
10-11	5	6
12-14	6	7
15-16	7	9
17-19	8	10
20-22	10	12
23-24	11	13

難易度判定要素
<ul style="list-style-type: none"> ◆ スキルの難易度 ◆ チームの人数に対してスキルに関わっているメンバーの割合 ◆ スキルのコンビネーション ◆ タンブリングパスのシンクロ性 ◆ タンブリングパスのバリエーション

立位タンブリング難易度の認定スキルは下記の通りです。

該当スキル	ELITEスキル
立位バックタック	ジャンプ→バックタック
バク転→バックタック	立位フルツイスト
ジャンプ→バク転→バックタック	ジャンプ→フルツイスト
	バク転→フルツイストなど

2-3. タンブリング(走り込み)のスコアリング



走り込みタンブリング難易度のレンジは下記の通りです。

走り込みタンブリング難易度		
3.0-3.5	BELOW	行われたスキルがLOWの条件を満たしていない
3.5-4.0	LOW	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1回行っている
4.0-4.5	MID	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1回行っている
4.5-5.0	HIGH	過半数(MAJORITY)の選手がELITEレベルに該当するタンブリングパスを1回行っている

走り込みタンブリング実施必要人数のチャートは下記の通りです。レンジ内の得点差に関しては下記の要素から判断されます。

過半数(MAJORITY)・大多数(MOST)人数チャート			難易度判定要素
チームの選手数	過半数	大多数	<ul style="list-style-type: none"> ◆ スキルの難易度 ◆ チームの人数に対してスキルに関わっているメンバーの割合 ◆ スキルのコンビネーション ◆ タンブリングパスのシンクロ性 ◆ タンブリングパスのバリエーション
5-7	2	3	
8-9	4	5	
10-11	5	6	
12-14	6	7	
15-16	7	9	
17-19	8	10	
20-22	10	12	
23-24	11	13	

走り込みタンブリング難易度の認定スキルは下記の通りです。

該当スキル	ELITEスキル
ロンダート→バックタック・レイアウト・X-out	ロンダート→フルツイスト
ロンダート→バク転→バックタック・レイアウト・X-out	ロンダート→バク転→フルツイスト
前方転回→ロンダート→バク転→バックタック・レイアウト・X-out	前方転回→ロンダート→バク転→フルツイスト
前宙→ロンダート→バク転→バックタック・レイアウト・X-outなど	前宙→ロンダート→バク転→フルツイストなど

2-4. タンブリング(ジャンプ)のスコアリング



ジャンプの難易度のレンジは下記の通りです。

ジャンプ難易度	
3.5	行われたスキルが4.0の条件を満たしていない
4.0	大多数の選手がアドバンスジャンプを1回跳んでいる
4.5	大多数の選手がアドバンスジャンプの2連続コンビネーションを跳んでいる - シンクロジャンプであり、ジャンプにバリエーションが含まれている
5.0	大多数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+アドバンスジャンプを1回跳んでいること - シンクロジャンプであり、ジャンプにバリエーションが含まれている

ジャンプ実施必要人数のチャートは下記の通りです。

ジャンプ実施点の判断要素は下記の通りです。

過半数(MAJORITY)・大多数(MOST)人数チャート		
チームの選手数	過半数	大多数
5-7	2	3
8-9	4	5
10-11	5	6
12-14	6	7
15-16	7	9
17-19	8	10
20-22	10	12
23-24	11	13

ジャンプ判定要素	
アプローチ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 統一感のある入り方 ◆ 腕の振り
腕の位置	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ジャンプ中の腕の位置
脚の位置	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 脚がまっすぐ伸びているか ◆ つま先が伸びているか ◆ 腰の位置/回転 ◆ 脚が高く上がっているか ◆ ジャンプの高さ
着地	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 脚/足が閉じているか ◆ 胸の位置
シンクロ性	<ul style="list-style-type: none"> ◆ タイミング

- ◆ 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。
- ◆ 条件に定められたスキルの組み合わせを行わない場合は、獲得できるスコアは低くなる。
- ◆ ベーシックジャンプ: ストラドルジャンプ、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)、トータッチ

3. オーバーオール概要



採点方法：合計30点をダンス・演技構成・パフォーマンスの三点に割り振り評価される。

OVERALL	SKILLS	TOTAL	
	ダンス	10.0	10.0
	演技構成	10.0	10.0
	パフォーマンス	10.0	10.0

ダンス

6.0-10.0

チームがハイレベルなエネルギーを表現できているか。レベルチェンジ・フォーメーションチェンジ・パートナーワーク・フットワーク・フロアワークを含んだような視覚的効果を組み入れたエンターテインメント性があるかテクニック、完成度、シンクロ性、ペース、ダンスワークの複雑さも評価される。

パフォーマンス

6.0-10.0

チームがハイレベルなエネルギー、真に熱を持ったショーマンシップを表現できているか。演技全体を通して、スポーツマンシップに則った適切な表現が出来ているかも評価される。

演技構成

6.0-10.0

チームが演技全体を通して正確なスペーシングでフォーメーションに入り、トランジションの動きが途切れなくスムーズにできているか。革新的で視覚的で複雑なアイデアが組み込まれているか(全体の印象を高めるためのスキルが組み込まれているか)も評価される。

※パフォーマンスはビルディングジャッジ、タンブリングジャッジ、オーバーオールジャッジ三者の平均値が得点となります。

4. 応援パート概要



採点方法：合計25点を下記5項目(各5点)に割り振り評価される。

音楽を使用しない30~60秒のパート。

本パートは4人のジャッジが下記4項目を総合的に評価し、その平均値が各チームの得点となる。

応援	SKILLS	TOTAL
	声量	5.0
	エンターテインメント性	5.0
	会場との一体感	5.0
	スタッツの取り入れ方	5.0
	手具の活用法	5.0

評価項目	得点レンジ	評価内容
声量	0.0-5.0	声の大きさ/迫力
エンターテインメント性	0.0-5.0	応援の地域性/クリエイティビティ
会場との一体感	0.0-5.0	どれだけ会場を巻き込んでいるか
スタッツの取り入れ方	0.0-5.0	コールとのタイミング等を考慮し効果的に使えているか
手具の活用法	0.0-5.0	手具を効果的に使えているか

5. 減点に関して(1/2)



< 演技の完成度に対する減点 >

選手個人の落下や転倒:0.25点の減点

タンブリングかつジャンプの実施中の演技フロアへの落下

- タンブリングやジャンプの着地時に地面に片手・両手または頭をつく
- タンブリングやジャンプの着地時に地面に片膝または両膝をつく

ビルディングスキルの失敗:0.75点の減点

スタンプ、ピラミッド、トスから、クレイドルに落ちる、かつ/または乗り込み姿勢に戻る

- 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

ビルディングスキルの失敗による落下:1.25点の減点

トップかつ/または複数のベース/スポッターが、スタンプ、ピラミッド、トスから演技フロアに落ちる

- トップが演技フロアに落下する
- 複数ベース/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/スポッターの上に落下する

最大減点:1.75点の減点

- ・1つのパートナースタンプやトス(1つのグループによって行われるもの)、またはピラミッドシークエンスの中で複数の減点が課される場合、その減点の合計は1.75点を超えないこととする。
- ・ピラミッドシークエンスの中で、ある基の失敗が同一ピラミッドの他の基に影響している場合も1.75点を超えない。
- ・2つのピラミッドがつながっていない場合、別々の減点となる。ピラミッドの最大減点は3.5点までとする。

< 競技規定・その他の減点 >

ラインオーバー: 0.25点減点

演技フロアは42フィート×54フィート(12.8メートル× 16.5メートル)、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0.25点の減点が課される。白線を踏む、片足を超えるものはラインオーバーとはならない。

タイムオーバー:0.25点減点

応援セクションが1分00秒、ミュージックセクションが2分30秒を超えたチームには下記の減点が課される

- 応援セクションからミュージックセクションへの移行時間は15秒を超えないものとし、超過の場合は0.25点の減点
- 1秒以上オーバーした場合は0.25点の減点
- 応援セクションが1分00秒、ミュージックセクションが2分30秒までとする。それを超えた場合は減点が課されるリスクを負うことになる。

・審査員はストップウォッチまたはそれに準じる装置を使用し、公式な演技時間を計測する。

但し、個人の反応のスピードや音響装置による再生の速さに違いがあることを考慮しストップウォッチ・時計が規定時間より

2秒を超えるまでは減点を課さないこととする。

次項へ

5. 減点に関して(2/2)



< 競技規定・その他の減点 > (続き)

セーフティールール違反

- ・0.5点: レベルの制限を超えたタンピングスキルの違反、一般安全規則の規定違反
- ・1.0点: レベルの制限を超えたビルディングスキルの違反は1.0点減点

イメージポリシー: 0.25点減点

- ・不適切なコリオグラフィー、ユニフォームかつ/または音楽が、イメージポリシーに反する違反は0.25点減点

スポーツマンシップに反する立ち振る舞いに関する減点: 1.0点減点

コーチが、大会役員や他チームのコーチ、選手、保護者、観客と話し合いをする際は、プロフェッショナルとしてふさわしい立ち振る舞いを維持すること。それに反した場合は1.0点の減点、コーチの退場、出場権剥奪のいずれかの措置が取られる場合がある。

以下を含む

- ・イベント中に意図的に不適切な身体的な接触をする
- ・イベントに関連する設備や物を悪用する
- ・わいせつ、攻撃的、侮辱的な言葉やジェスチャーをする
- ・人種、宗教、肌の色、家系、国籍、民族等を侮辱する言葉やジェスチャー
- ・演技を披露するに値しない資質とみなされる
- ・公式な得点に対する言葉やアクションによる意義のアピール
- ・イベント代表への暴行・強迫行為
- ・イベントやイベント主催者に関する公的な場での批判

チーム構成人数の下限について

チームがエントリー時、該当部門の構成人数下限の人数で選手登録をし、大会当日、下限を下回る人数で演技をした場合、減点対象とはしない。この場合、ジャッジは人数構成下限の構成チームとして判定される。
(過半数、大多数の条件も、下限の構成チームの条件が適用される)

競技規定違反: 1.0点減点

- ・競技規定に定められている事項に対する違反は1.0点減点。

以上