

2018 ICU World Cheerleading Championships  
 2018 ICU Junior World Cheerleading Championships  
**TEAM CHEER DIVISIONS RULES & REGULATIONS**  
 Team Cheer Coed, All Girl, ParaCheer Unified & Special Ability Divisions

### I. GENERAL RULES

1. All teams must be supervised during all official functions by a qualified director/advisor/coach.
2. All directors, advisors and coaches should have an emergency response plan in the event of an injury.

### II. TOURNAMENT

1. The event will take place on Wednesday 25 April 2018 to Friday 27 April 2018 in Orlando, Florida, USA.  
Wednesday 25 April 2018  
 ICU Junior World Championships & Awards  
 ICU World Championships Opening Ceremonies  
Thursday 26 April 2018  
 ICU ParaCheer World Championships, Special Abilities World Championships & Awards  
 ICU World Championships Semi-Finals  
Friday 27 April 2018  
 ICU World Championships Finals & Awards  
 ICU World Championships Closing Ceremonies
2. The competition is scheduled to be held at the ESPN Wide World of Sports @ Complex.
3. The tournament officials shall have the right to alter the time and location of the competition in the event changes become necessary due to inclement weather, facility problems, television production requirements, or any other situation deemed by the tournament officials to be essential to the successful execution of the championship.

### III. HOW TO HANDLE PROCEDURAL QUESTIONS

- A. **RULES & PROCEDURES** —Any questions concerning the rules or procedures of the competition will be handled exclusively by the director / coach of the team and will be directed to the Competition Director. Such questions should be made prior to the team's competition performance.
- B. **PERFORMANCE** — Any questions concerning the team's erformance should be made to the Competition Director immediately after the team's performance and/or following the outcome of the competition and should be made exclusively by the advisor/coach.

### IV. SPORTSMANSHIP

All participants agree to conduct themselves in a manner displaying good sportsmanship throughout the competition with positive presentation upon entry and exit from the performance area as well as throughout the routine. The advisor and coach of each team is responsible for seeing that team members, coaches, parents and other persons affiliated with the team conduct themselves accordingly. Severe cases of unsportsmanlike conduct are grounds for disqualification.

### I. 一般規則

1. 大会期間中、全てのチーム/参加者は適切な資格を有するディレクター/アドバイザー/コーチの管理指導のもと行動すること。
2. 全てのディレクター/アドバイザー/コーチは、怪我人が出た場合に備えて緊急対応策を立て、確認しておくこと。

1. このイベントは2018年4月25日(水)～27日(金)まで、アメリカ・フロリダ州オーランドで開催される。  
4月25日(水)  
 ICU Junior World Cheerleading Championshipsと表彰式  
 ICU World Cheerleading Championships 開会式  
4月26日(木)  
 ICU Para Cheer World Championships, Special Abilities World Championshipsと表彰式  
 ICU World Cheerleading Championships 準決勝  
4月27日(金)  
 ICU World Cheerleading Championships 決勝と表彰式  
 ICU World Cheerleading Championships 閉会式

2. 大会はESPN Wide World Sports @Complexにて行うことを予定する。
3. 大会の運営者側は、大会を安全に遂行するために、天候、施設の問題、テレビ放映に関する必要性、また他の理由により、大会の時間や場所を変更する権利を有する。

### III. 運営上の質問について

- A. ルールと手続き-ルールや手続きに関する質問はチームの監督またはコーチからのみ大会運営側に問い合わせること。大会での演技に先立って済ませること。
- B. 演技—演技に関する質問は演技終了後、または大会終了後までに速やかに大会運営側に行うこと。アドバイザー、コーチによってのみ質問を受ける。

### IV. スポーツマンシップ

全ての参加者は、イベントを通してスポーツマンシップに則って行動すること。各チームの監督・指導者・コーチは、各選手、コーチ、父兄およびその他の関係者がしかるべく行動するよう監督する。スポーツマンシップに著しく反する行為は参加資格剥奪の対象となる。

## V. INTERRUPTION OF PERFORMANCE

### A. UNFORSEEN CIRCUMSTANCES

1. If, in the opinion of the competition officials, a team's routine is interrupted because of failure of the competition equipment, facilities, or other factors attributable to the competition rather than the team, the team affected should STOP the routine.
2. The team will perform the routine again in its entirety, but will be evaluated ONLY from the point where the interruption occurred. The degree and effect of the interruption will be determined by the competition officials.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.

### B. FAULT OF TEAM

1. In the event a team's routine is interrupted because of failure of the team's own equipment, the team must either continue the routine or withdraw from the competition.
2. The competition officials will determine if the team will be allowed to perform at a later time. If decided by officials, the team will perform the routine again in its entirety, but will be evaluated ONLY from the point where the interruption occurred.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.

### C. INJURY

1. The only persons that may stop a routine for injury are: a) competition officials, b) the advisor / coach from the team performing or c) an injured individual.
2. The competition officials will determine if the team will be allowed to perform at a later time. If the competition officials allow a routine to be performed at a later time, the spot in the schedule where the re-performance is to take place is at the sole discretion of competition officials. The team may perform the routine again in its entirety, but will be evaluated ONLY from the point where the interruption occurred.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.
4. The injured participant that wishes to perform may not return to the competition floor unless:
  - a. The competition officials receive clearance from, first, the medical personnel attending to that participant, the parent (if present) AND THEN the head coach/advisor of the competing team.
  - b. If the medical personnel do not clear the participant, the participant can only return to the competition if a parent or legal guardian in attendance signs a return to participation waiver.
  - c. In the event of a suspected concussion, the participant cannot return to perform without clearance from a physician (MD/DO) that has training related to head injuries, and waiting 24 hours, even with a waiver from a parent or legal guardian.
  - d. In addition to the head injury policy, we encourage you to be familiar with the specific law where the competition is being held.

## V.演技の中断

### A. 不測の事態

1. 大会施設、設備の不備、その他避けたい要因で演技が中断された場合は、大会役員の判断で演技を止めることができる。
2. 演技は最初からやり直しができるが、ジャッジは中断した箇所から行う。中断の程度や影響は大会役員が判断する。
3. もしチームが再演技をしても完全な演技ができなかったとすれば、より低い点数しか獲得できないことになる。

### B. チーム側の不備

1. チームの不備で演技が中断した場合は、チームは演技を続けるか棄権しなくてはならない。
2. チームがもう一度演技できるかどうかは大会役員が判断する。役員が再演技を選択した場合は演技を最初から行えるが、ジャッジは中断したところから行う。
3. チームが再演技をしても完全な演技ができなかったとすれば、より低い点数しか獲得できないこととなる。

### C. 怪我

1. 怪我による演技の中断を求めることができるのは a)大会役員 b)チーム関係者・コーチ c)怪我をした本人
2. チームが再度演技できるかどうかは大会役員が判断する。再演技が許可された場合でも、スケジュールのどこで演技するかを決めるのは大会役員である。演技は最初から行えるが、ジャッジは中断したところから行う。
3. チームが再演技をしても完全な演技ができない場合、より低い点数を獲得することとなる。
4. 怪我をした選手は以下のものがなくては演技に戻ることはできない
  - a. 第1にチームの医療関係者、第2に保護者、そしてチームコーチや関係者からの承諾
  - b. チームの医療関係者がいない場合は保護者または法定後見人からの承諾
  - c. 脳震盪の疑いがある場合には、頭部外傷に関する研修を受けた医師(M.D.かD.O.)の許可なしに演技を再開することはできない。親、または法定後見人からの権利放棄があったとしても、24時間は演技の再開はできない。M.D.(Medicine Doctor)D.O. (Doctor of Osteopathic Medicine)
  - d. 頭部外傷に関するルールその他、開催地に於ける特別な法律についても熟知しておくことを推奨する。

## VI. INTERPRETATIONS AND/OR RULINGS

Any interpretation of any aspect of these Rules and Regulations or any decision involving any other aspect of the competition will be rendered by the Rules Committee. The Rules Committee will render a judgment in an effort to ensure that the competition proceeds in a manner consistent with the general spirit and goals of the competition. The Rules Committee will consist of the Competition Director, Head Judge, and a designated competition official.

## VII. DISQUALIFICATION

Any team that does not adhere to the terms and procedures of these “Rules and Regulations” will be subject to disqualification from the competition, will automatically forfeit any right to any prizes or awards presented by the competition, and may also forfeit the opportunity to participate the following year.

## VIII. SPOTTER POLICY

In an effort to promote a higher level of safety for competing athletes, the ICU World Cheerleading Championships will provide spotters for all rehearsal and competition floors. To provide the safest competitive environment, teams should not attempt skills beyond their ability level.

## IX. MUSIC

1. For the 2018 ICU World Championships and Junior World Championships, all National Teams will have the choice of following the USA Cheer ([www.usacheer.net](http://www.usacheer.net)) or ICU ([www.cheerunion.org](http://www.cheerunion.org)) Music Copyrights Educational Initiative.
2. I have read and understand the USA Cheer or ICU Music Copyrights Educational Initiative and all sound recordings used in our team’s music shall only be used with the written license from the owner(s) of the sound recordings.
3. Teams must be able to provide proof of licensing during the registration at the Championships.
4. If a team does not have proof of music licensing available, they will be allowed to perform to an optional approved track of music or a track with counts (provided by the ICU) or can count verbally.
5. If a team cannot provide proof of licensing, and do not perform to an optional approved track of music or to counts, the team will be disqualified from the competition.
6. If there are concerns regarding a certain team’s use of music, a Challenge Form must be completed immediately following the team’s performance.
7. A challenge can only be made by the official coach or an official National Federation representative of a team competing at the event at where the challenge is being made.
8. Challenge Process:
  - a. All music challenges must be submitted in writing to the International Cheer Union head official.
  - b. There will be a \$100 USD fee to request a music challenge and must be in the form of USA currency.

## VI. ルールと解釈

ルールや規則の判断は大会に関係することであればルール委員会から発表される。ルール委員会は大会の精神や目標に沿った判断を決定していく。ルール委員会は大会役員、ヘッドジャッジ、大会関係者で構成される。

## VII. 資格はく奪

大会が設ける「ルールと規則」が守れないチームは賞や順位がはく奪されることもある。また次年の参加資格も失うこともある。

## VIII. スポッター方針

ICU世界チアリーディング選手権に参加する選手への安全を配慮して、すべてのリハーサルと本番フロアではスポッターが提供される。これはあくまで安全な競技環境を整える目的であるので、チームの力量に見合った技術のみを行うこと。

## IX. 音楽

1. 2018年のICU世界選手権及びジュニア世界選手権に出場するすべてのナショナルチームはUSA Cheer ([www.usacheer.net](http://www.usacheer.net))またはICU ([www.cheerunion.org](http://www.cheerunion.org))の音楽著作権教育主導権を選択すること。
2. USA CheerまたはICU音楽著作権教育主導権を読み理解し、チームの音楽として使用されるものは、録音の所有者によるライセンス証書でのみ認められるものとする。
3. チームは、大会中にライセンス証書を提出することができなければならない。
4. チームが音楽のライセンス証書を入手できない場合、承認された音楽トラックまたはカウント付きトラック(ICUが提供する)で演技するか、口頭でのカウントで演技することができる。
5. チームがライセンス証書を提出できず、承認済みの音楽トラックやカウントで演技しない場合、競技会から失格となる。
6. チームの音楽使用に関して懸念がある場合は、チームの演技の直後にチャレンジフォームを完了すること。
7. チャレンジは、公認コーチまたはその競技会でのチームの公式な国の連盟代表によってのみ行われることができる。
8. チャレンジの方法:
  - a. すべての音楽チャレンジはICU国際チア連合代表役員へ提出されること
  - b. 音楽チャレンジの要求には100米ドルの手数料がかかり、必ず米国内通貨の支払いであること。

- c. Fees collected will be returned if the challenge is correct.
  - d. If the team challenged can provide documentation during the event or can be verified, the fees will be donated to a local children's charity, St. Jude Children's Research Hospital.
  - e. If the team challenged can provide documentation that requires further review, a decision will be finalized within 48 hours of the event.
9. Each team is required to have a responsible adult remain at the music station that knows the routine and music. This representative is responsible for start the music and stopping the music in case of technical malfunction or injury. Please make sure that all devices are fully charged, volume turned up and placed in airplane mode. If using CDs, please make sure the CD is unscratched so there is no skip while playing.
  10. Teams may not use Disney themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable if following the music guidelines.

#### X. GENERAL SAFETY RULES

1. All athletes must be supervised during all official functions by a qualified director/coach.
2. Coaches must require proficiency before skill progression. Coaches must consider the athlete, group and team skill levels with regard to proper performance level placement.
3. All teams, coaches and directors must have an emergency response plan in the event of an injury.
4. Athletes and coaches may not be under the influence of alcohol, narcotics, performance-enhancing substances or over-the-counter medications that would hinder the ability to supervise or execute a routine safely, while participating in a practice or performance.
5. Athletes must always practice and perform on an appropriate surface. Technical skills (stunts, pyramids, tosses or tumbling) may not be performed on concrete, asphalt, wet or uneven surfaces or, surfaces with obstructions.
6. Soft-soled shoes must be worn while competing. No dance shoes/boots, and/or gymnastics slippers (or similar) allowed. Shoes must have a solid sole.
7. Jewelry of any kind, including but not limited to, ear, nose, tongue, belly button and facial rings, clear plastic jewelry, bracelets, necklaces and pins on uniforms is not allowed. Jewelry must be removed and may not be taped over. Exception: medical ID tags/bracelets. *Clarification: Rhinestones are allowed when adhered to the uniform and not allowed if adhered to the skin.*
8. Any height increasing apparatus used to propel an athlete is not allowed. Exception: spring floor.

- c. 手数料はチャレンジが正当なものであれば返金される。
  - d. チームのチャレンジが大会期間中に書類を提出するか、正当性を確認できればその費用は地元の子供慈善団体セント・ジュード・チルドレンズ・リサーチ・ホスピタルに寄付される。
  - e. チャレンジしたチームがさらなる調査を必要とする書類を提供できる場合、48時間以内に決定が確定される。
9. 各チームは、ルーティンと音楽を理解している責任ある大人を音楽ステーションに置くこと。この代表者は、音楽を開始し、技術的な不具合や怪我の場合には音楽を停止する責任がある。すべてのデバイスが完全に充電され、音量が上がった状態で飛行機モードになっていることを確認すること。CDを使用する場合は、再生中に音飛びがないよう、CDに傷がないことを確認すること。
  10. ディズニーテーマを使用することやディズニーキャラクターに似た衣装の着用は不可。ただし、音楽のガイドラインに従えば、ディズニーの音楽は受け入れられる。

#### X. 安全規定

1. 全ての選手は有資格の監督、コーチの監督を受けること。
2. コーチは技の向上に先立ってコーチという任務への熟達が必要である。コーチは選手やチームの技術レベルに適した内容が実践できるようにすること。
3. 全てのチーム運営者、監督、コーチは不急の事態に備えておくこと。
4. 選手もコーチも、十分な監督や安全な演技を行う能力を妨げるようなアルコール、麻薬、筋肉増強剤、処方薬の影響下にある場合は、練習や演技を行ってはならない。
5. 選手はいつでも適正な場所で練習、演技すること。技術的なスキル(スタunts、ピラミッド、トス、タンプリング)はコンクリート、濡れている場所、平らでない場所、障害物のある場所では行わないこと。
6. 競技の間は柔らかいソールの靴を着用する。社交ダンスシューズ、ブーツ、体操シューズ(または同等品)は禁止。
7. 耳、鼻、舌、へそまたはフェイスリング、ブレスレット、ネックレス、ユニフォームにつけるピンは禁止。ジュエリーは外すかテープでとめること。例外:医療用IDタグ/ブレスレット。補足:ラインストーンはユニフォームにしっかりとつけている状態は可、皮膚に付けるのは禁止。
8. (注:スタuntsにおいて投げる際などの場面で)動作の力を増強させるような設備の使用は禁止。例外:スプリングフロア

9. Flags, banners, signs, poms, megaphones and pieces of cloth are the only props allowed. Props with poles or similar support apparatus may not be used in conjunction with any kind of stunt or tumbling. All props must be safely discarded out of harms way (example: throwing a hard sign across the mat from a stunt is not allowed). Any uniform piece purposefully removed from the body and used for visual effect will be considered a prop once it is removed from the body.
10. Supports, braces and soft casts that are unaltered from the manufacturer's original design/production do not require additional padding. Supports, braces and soft casts that have been altered from the manufacturer's original design/production must be padded with a closed-cell, slow-recovery foam padding no less than 1/2 inch/1.27 centimeters thick if the participant is involved in stunts, pyramids or tosses. A participant wearing a hard cast (example: fiberglass or plaster) or a walking boot must not be involved in stunts, pyramids or tosses.
11. From a level grid standpoint, all skills allowed at a particular level additionally encompass all skills allowed in the preceding levels.
12. Required spotters for all skills must be your own team's members, and be trained in proper spotting techniques.
13. Drops including but not limited to knee, seat, thigh, front, back and split drops from a jump, stunt, or inverted position are not allowed unless the majority of the weight is first borne on the hands or feet, which breaks the impact of the drop. Shushinovas are allowed.  
Clarification: Drops that include any weight bearing contact with the hands and feet are not in clear violation of this rule.
14. Athletes must have at least one foot, hand or body part (other than hair) on the performing surface when the routine begins. Exception: Athletes may have their feet in the hands of base(s) if the base(s) hands are resting on the performing surface.
15. The competitors who begin a routine must remain the same throughout the course of a routine. A performer is not permitted to be "replaced" by another performer during a routine.
16. An athlete must not have gum, candy, cough drops or other such edible or non-edible items, which may cause choking, in her/his mouth during practice and/or performance.
9. 旗、バナー、サインボード、ポンポン、メガフォン、布のみが使用可能な道具。竿や同等のもので支持して使用する道具はスタンツやタンブリングでは使用してはならない。道具を投げるときは危険のないようにする。(例:サインボードをスタンツからマットを横切って投げることは違反にあたることがある)ユニフォームの一部を体から外して視覚効果に使用した場合は道具とみなされる。
10. メーカーのオリジナルのデザイン・製品から変えていないサポーター・添え木・柔らかいギブスは追加で覆うものは不要。もしスタンツやピラミッド、トスに関わるのであれば、メーカーのオリジナル品から変えているサポーター・添え木・柔らかいギブスは1/2インチ(約1.27センチ)以下の厚みのガーゼなどで覆うこと。固いギブス(例:ファイバーグラス・プラスチック)や歩行補助用ブーツを履いている選手がスタンツ、ピラミッド、トスに関わるのは禁止。
11. レベルグリッドにおいて、当該のレベルはそれより下のレベルのスキルを包含する。
12. 望ましいスポッターとは、チームメンバーであり正しいスポッティングテクニックを学んでいること。
13. ひざ、尻、腿、体の前面、背中での着地、ジャンプ、スタンツや逆さ姿勢からのスプリット着地は、着地の衝撃を和らげるため手や足に体重の大部分が乗っていなければ不可。シュッシュノバは可。  
補足:両手足で体重を支えるいかなる着地も明確なルール違反ではない。
14. 演技の開始時、選手の片足、片手、体の一部(髪以外)が競技フロアに接していること。補足:ベースの手に足を乗せている場合はベースの手がフロアに接していること。
15. 競技者は演技の間は交代してはならない。
16. 窒息を防ぐため、選手は練習でも大会演技時でもガム、キャンディー、咳止めドロップなどの食べるもの、または食べ物以外でも、口に入れてはいけない。

## ICU ELITE DIVISION RULES

### ELITE DIVISION GENERAL TUMBLING

- A. All tumbling must originate from and land on the performing surface.  
Clarification: A tumbler may rebound from his/her feet into a stunt transition. If the rebound from the tumbling pass involves hip-over-head rotation, then the tumbler/top person must be caught and stopped in a non-inverted position before continuing into the hip-over-head transition or stunt.

## ICU エリート部門 ルール

### エリート部門 タンブリング全般

- A. 全てのタンブリングは競技フロアから始め競技フロアに着地すること。  
補足:タンブラーはリバウンドして、そのまま足からスタンツに移行してもよい。もし腰が頭を超える回転を伴うタンブリングパスからリバウンドする場合、タンブラー/トップは腰が頭を超えるトランジションやスタンツに続く前に、インバージョンではない姿勢でキャッチされ止まらなくてはいけない。

Example: Round off handspring and then a bump or contact from a base or bracer straight into a back flip would break this rule for levels 1-5. A clear separation from the tumbling to the stunt is needed to make this legal. Catching the rebound and then dipping to create the throw for the rotation is legal. This would also be true if coming from just a standing back handspring without the round off.

- B.** Tumbling over, under, or through a stunt, individual, or prop, is not allowed.  
*Clarification: An individual may jump over another individual.*
- C.** Tumbling while holding or in contact with any prop is not allowed.
- D.** Dive rolls are allowed:  
Exception: Dive rolls that involve twisting are not allowed.
- E.** Jumps are not considered a tumbling skill from a legalities point of view. Therefore, if a jump skill is included in a tumbling pass, the jump will break up the pass.

#### ELITE DIVISION STANDING TUMBLING

- A.** Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.

#### ELITE DIVISION RUNNING TUMBLING

- A.** Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.

#### ELITE DIVISION STUNTS

- A.** A spotter is required for each top above prep level.
- B.** Single leg extended stunts are allowed.
- C.** Twisting mounts and transitions are allowed up to 2 1/4 twisting rotations by the top person in relation to the performing surface.  
*Clarification: A twist performed with an additional turn by the bases performed in the same skill set, would be illegal if the resulting cumulative rotation of the top person exceeds 2 1/4 rotations. The safety judge will use the hips of the top person to determine the amount of total rotation a top person performs in a skill set. Once a stunt is hit (i.e. prep) and the athletes show a definite and clear stop, they may continue to walk the stunt in additional rotation.*
- D.** Free flipping mounts and transitions are not allowed.
- E.** Single based split catches are not allowed.
- F.** Single based double cupies require a separate spotter for each top person.
- G. ELITE DIVISION Stunts-Release Moves**
- 1.** Release moves are allowed but must not exceed more than eighteen inches above extended arm level.  
Example: tic-tocks are allowed.

例:ラウンドオフハンドスプリングをしてベースまたはブレイサーとのコンタクトの後バックフリップをするとレベル1-5ではルール違反になる。このような違反を防ぐためには、タンブリングとスタントを明確に区別しておく。着地のリバウンドをキャッチしてディップしてからフリップさせるために投げることは違反ではない。立位からのバックハンドスプリングの実施においても同様。

- B.** タンブリングでスタント・選手・小道具を飛び越えるまたはくぐり抜けるのは不可。  
補足:選手が別の選手を飛び越えることは可。
- C.** なにかしらの道具を持っているまたは触れている状態でのタンブリングは不可。
- D.** ダイブロールは可。  
例外1:ツイストつきのダイブロールは禁止。
- E.** ジャンプは審査の観点からはタンブリングとはみなさない。それ故一連のタンブリングの流れの中にジャンプが含まれている場合、ジャンプがその流れの区切りとみならず。

#### エリート部門 スタンディングタンブリング

- A.** 1回のフリップと1回のツイストは可。

#### エリート部門 ランニングタンブリング

- A.** 1回のフリップと1回のツイストは可。

#### エリート部門 スタント

- A.** スポッターは、プレップレベル以上の各トップに必要。
- B.** 片足のエクステンションスタントは可。
- C.** トップが競技フロアから実施するツイストを伴う乗り込みやトランジションは2-1/4回転のツイストまで可。  
補足:トップの回転に加え、同じ技のセットの中でベースの回転を伴う追加のターンは、積算で2回転を過ぎる場合は違反となる。セーフティージャッジは、1セットの技の中での回転総数をトップの腰の回転数で判断する。ツイスト技を(例えばプレップで)完成させた場合はクリアにとまっていることをみせること。その後、追加の回転などに入ること。
- D.** フリーフリッピングマウントやトランジションは不可。
- E.** シングルベースのスプリットキャッチは不可。
- F.** シングルベースのダブルキューピーは各トップにスポッターをつけること。
- G. エリート部門スタント-リリースムーブ**
- 1.** リリースムーブは可。しかし、腕を伸ばした高さから18インチ(46cm)以上にならないこと。  
例:ティックトックは実施可。

Clarification: If the release move exceeds more than 18 inches/46 centimeters above the bases' extended arm level, it will be considered a toss, and must follow the appropriate "Toss" rules. To determine the height of a release move, at the highest point of the release, the distance from the hips to the extended arms of the bases will be used to determine the height of the release. If that distance is greater than the length of the top person's legs plus an additional 18 inches, it will be considered a toss or dismount and must follow the appropriate "Toss" or "Dismount" rules.

2. Release moves may not land in an inverted position. When performing a release move from an inverted position to a non-inverted position, the bottom of the dip will be used to determine if the initial position was inverted. Release moves inverted to non-inverted positions may not twist.  
Exception: Front handspring half up (1/2 twist) to extended stunt. Release moves from inverted to non-inverted positions landing at prep level or higher must have a spot.
3. Release skills that land in a non-upright position must have 3 catches for a multi-based stunt and 2 catchers for a single based stunt.
4. Release moves must return to original bases.  
*Clarification: An individual may not land on the performing surface without assistance.*  
Exception: See Dismount "C".  
Exception: Dismounting True Double Cupies.
5. Helicopters are allowed up to a 180 degree rotation and must be caught by at least 3 catchers, one of which is positioned at head and shoulder area of the top person.
6. Release moves may not intentionally travel.
7. Release moves may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
8. Top persons in separate release moves may not come in contact with each other. Exception: Dismounting single based stunts with multiple top persons.

#### H. ELITE DIVISION Stunts-Inversions

1. Extended inverted stunts allowed. Also, see "Stunts" and "Pyramids."
2. Downward inversions are allowed from prep level and above and must be assisted by at least 3 **catchers**, at least 2 of which are positioned to protect the head and shoulder area. Contact must be initiated at the shoulder level (or above) of the bases.  
*Clarification: Catchers must make contact with the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area.*  
*Clarification: Downward inversion originating from prep level or below do not require three bases.*  
Exception: A controlled power pressing of an extended inverted stunt (example: needle or handstand) to shoulder level is allowed.
3. Downward inversions must maintain contact with an original base.  
Exception: The original base may lose contact with the top person when it becomes necessary to do so (example: cartwheel-style transition dismounts).

補足:行ったリリースムーブがベースの伸ばした腕の18インチ(46cm)以上の場合にはトスとみなされるので「トス」の該当ルールに従うこと。リリースムーブの高さの決定とはリリースの最高到達点において腰と伸ばした腕の距離がリリースの高さとなる。この距離がトップの足と18インチを足した長さを越えた場合はトスまたはディスマウントとみなされ「トス」もしくは「ディスマウント」の該当ルールに従うこと。

2. リリースムーブでは逆さ状態での着地は禁止。リリースムーブを逆さ状態から逆さではない状態へ実施する場合、開始のポジションが逆さかどうかは、ディップして下がった地点のトップの姿勢が逆さか否かで判断される。リリースムーブを逆さ状態から逆さではない状態へ実施する場合、ツイストを伴うのは禁止。  
  
例外:フロントハンドスプリング1/2回転のエクステンションスタuntsになるのは可。逆さ状態から逆さでないプレップレベルまたはそれ以上にリリースムーブをする場合、スポットをつけなければならない。
3. リリーススキルで垂直に着地しない場合、複数ベースの場合は3名のキャッチャー、シングルベースの場合は2名以上のキャッチャーが必須。
4. リリースムーブは元のベースに戻らなければならない。  
補足:補助なしで競技フロアに着地するのは禁止。  
  
例外:ディスマウントCを参照。  
例外:シングルベースのダブルキューピーのディスマウント。
5. ヘリコプターは180度回転まで可。最低3名でキャッチし、そのうちの1名はトップの頭と肩を守る位置にいなければならない。
6. リリースムーブは故意に別の場所へ投げるのは禁止。
7. リリースムーブで他のスタunts・ピラミッド・選手を超えたり、くぐるのは禁止。
8. リリースムーブされたトップ同士が接触することは禁止。  
例外:シングルベーススタuntsで複数のトップのディスマウント

#### H. エリート部門 スタunts-インバージョン

1. 逆さ姿勢のエクステンションスタuntsは可。「スタunts」と「ピラミッド」参照。
2. ダウンワードインバージョンはプレップレベルまたはそれ以上からなら実施可。最低3名の**キャッチャー**が補助しなければならない。その内の2名は頭と肩を守る位置であること。この接触はベースのショルダーレベル(またはそれ以上)から行わなければならない。  
  
補足:キャッチャーは頭と肩を守るため、腰と肩のあたりと接触しなければならない。  
  
補足:プレップレベルまたはそれ以下からのダウンワードインバージョンはベースが3名でなくてもよい。  
例外:エクステンションの高さのインバージョン・スタunts(例:ニードル、倒立)をパワープレスでショルダーレベルに降ろすのは可。
3. ダウンワードインバージョンは元のベースと接触を維持しなければならない。  
  
例外:やむを得ず元のベースの接触が失われる場合(例:側転スタイルの展開のディスマウント)。

4. Downward inversions from above prep level:
- May not stop in an inverted position. (Example: A cartwheel roll off would be legal because the top person is landing on their feet) Exception: A controlled power pressing of an extended inverted stunt (example: needle or handstand) to shoulder level is allowed.
  - May not land on or touch the ground while inverted.  
*Clarification: Prone or supine landings from an extended stunt must visibly stop in a non-inverted position and be held before any inversion to the ground.*
5. Downward inversions may not come in contact with each other.
- I Bases may not support any weight of a top person while that base is in a backbend or inverted position.  
*Clarification: A person standing on the ground is not considered a top person.*

### ELITE DIVISION PYRAMIDS

- A. Pyramids must follow Level 5 "Stunts" and "Dismounts" rules and are allowed up to 2 high.
- B. Top persons must receive primary support from a base.
- C. **ELITE DIVISION PYRAMIDS - Release Moves**
- During a pyramid transition, a top person may pass above 2 persons high while in direct physical contact with at least one person at prep level or below. Contact must be **maintained with the same bracer** throughout the entire transition.  
*Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.*
  - Primary weight may not be borne at 2nd level.  
*Clarification: The transition must be continuous.*
  - Non-inverted pyramid release moves must be caught by at least 2 catchers (minimum of one catcher and one spotter).
    - Both catchers must be stationary
    - Both catchers must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
  - Non inverted transitional pyramids may involve changing bases. When changing bases:
    - The top person must maintain physical contact with a person at prep level or below.  
*Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.*
    - The top person must be caught by at least 2 catchers (minimum of one catcher and one spotter). Both catchers must be stationary and may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)
  - Release moves may not be braced / connected to the top persons above prep level.**
- D. **ELITE DIVISION Pyramids-Inversions**
- Must follow Elite stunt inversions rules.

4. プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンの場合:
- 逆さ状態でとまらない(例:トップが両足で着地するのであれば側転も可)。例外:エクステンションの高さのインバージョン・スタント(例:ニードル、倒立)をパワープレスで肩の高さに降ろすのは可。
  - ダウンワードインバージョンから着地または競技フロアに接することは禁止。  
補足:エクステンションからのうつ伏せ、あおむけの着地は地面に着くまえに逆さでない状態で止まっていることがわかるようにすること。
5. ダウンワードインバージョン同士が接触することは禁止。
- I ベースが体を反っていたり、逆さ状態になっていたりする時は、トップの体重を支えるのは禁止。  
補足:地面に立っている人はトップとはみなされない。

### エリート部門 ピラミッド

- A. ピラミッドではレベル5「スタント」と「ディスマウント」ルールに従うこと、且つ、高さは2段まで可。
- B. トップはベースによって主に支持されなければならない。
- C. **エリート部門ピラミッド リリースムーブ**
- ピラミッドトランジションを行っている間、トップはプレップレベル以下の少なくとも1名のブレイサーがいる場合のみ2段の高さを越えてもよい。トランジションが行われている間は、同じブレイサーと支持し続けること。  
補足:ブレイサーとの支持が離れる前に競技フロアにいるベースがトップに触れなければならない。
  - トップの重心が2段レベルで支持されるのは禁止。  
補足:トランジションは連続して行われなければならない。
  - 逆さ状態にならにピラミッドのリリースムーブは、最低2名のキャッチャーでキャッチされなければならない(最低1名のキャッチャーと1名のスポッター)。
    - どちらのキャッチャーも移動してはならない。
    - トランジションし続けている間は、どちらのキャッチャーもトップを見つけていなくてはならない。
  - 逆さ状態にならないトランジショナル・ピラミッドではベースは交代をしてもよい。その際には;
    - トップは、プレップレベルまたはそれ以下の人と支持されなければならない。  
補足:ブレイサーとの支持が離れる前に競技フロアにいるベースと接触していなければならない。
    - トップは最低でも2名のキャッチャー(キャッチャー1名とスポッター1名)にキャッチされなければならない。キャッチャー2名は移動してはいけない。またトランジションしている間に他の技や振付を行うことは禁止。(トップを投げのためにディップすることは技の開始とみなされる。)
  - リリースムーブはプレップレベルよりも高い高さのトップと支持してはならない。
- D. **エリート部門ピラミッド-インバージョン**
- エリートスタントインバージョンルールに従うこと。



## E ELITE DIVISION Pyramids-Release moves w/ braced inversions

1. Pyramid transitions may involve braced inversions (including braced flips) while released from the bases if contact is maintained with at least 1 person at prep level or below. Contact must be maintained **with the same bracer** throughout entire transition with either the top person(s) or the base(s).  
Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.
2. Braced inversions (including braced flips) are allowed up to 1-1/4 flipping rotations and 1/2 twisting rotations.
3. Braced inversions (including braced flips) that exceed 1/2 twisting rotations are only allowed up to a 3/4 flipping rotation provided release is initiated from an upright, non-inverted position, doesn't transition past a horizontal position (i.e. cradle, flatback, prone) and doesn't exceed one twisting rotation.  
Clarification: LEGAL - An athlete tossed from an upright, non-inverted position (i.e. basket toss or sponge) performing a full twist and a backward 3/4 rotation to a prone position while in contact with one bracer.
4. Inverted transitional pyramids may involve changing bases.
5. Braced inversions (including braced flips) must be in continuous movement.
6. All braced inversions (including braced flips) **that do not twist** must be caught by at least 3 catchers.  
Exception: Brace flips that land in an upright position at prep level or above require a minimum of 1 catcher and 2 spotters.
  - a. The 3 catchers / spotters must be stationary.
  - b. The 3 catchers / spotters must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
  - c. The 3 catchers / spotters may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)
7. All braced inversions (including braced flips) that twist (including 1/4 and higher) must be caught by at least 3 catchers. All 3 catchers must make contact during the catch.
  - a. The catchers must be stationary.
  - b. The catchers must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
  - c. The catchers may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)
8. Braced inversions (including braced flips) may not travel downward while inverted.
9. Braced flips may not come in contact with other stunt / pyramid release moves.
10. Braced inversions (including braced flips) may not be braced / connected to top persons above prep level.

## E エリート部門ピラミッド-ブレイスインバージョンを含むリリースムーブ

1. ブレイスインバージョン(ブレイス・フリップ)を含むトランジションを行う時は、プレップレベルまたはそれ以下の最低でも1名のブレイサーと支持し続けなければならない。トランジションが行われている間は、**同じブレイサー**またはベースと支持し続けること。  
補足:ブレイサーとの支持が離れる前に競技フロアにいるベースと接触していなければならない。
2. ブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)は1-1/4回のフリップ、または1/2回のツイストまで可。
3. ブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)で1/2回のツイストを超えてよいのは3/4回までのフリップを行う場合のみとする。トップが逆さ姿勢でなく地面に垂直な状態からスタートすること、水平姿勢(クレイドル、フラットバック、うつぶせ)からの移行でないこと、ツイストは1回を超えないこと。補足:違反でない技-トップが直立、逆さでない姿勢から(バスケットかスポンジ)トスされ1名のブレイサーに支持されながら1回のツイストを含む後方3/4フリップを行い、うつぶせでキャッチされる。
4. トップが逆さになるトランジショナルピラミッドはベースの交代をしてもよい。
5. ブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)は連続した動きであること。
6. ツイストしないブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)は最低でも3名でキャッチされること。  
例外:ブレイスフリップから、プレップ以上の高さで直立姿勢になる場合、最低1名のキャッチャーと2名のスポッターが必要。
  - a. 3名のキャッチャー/スポッターは移動しないこと。
  - b. 3名のキャッチャー/スポッターはトランジションの間ずっとトップを見ていること。
  - c. 3名のキャッチャー/スポッターはトランジションの間は他の技や振付を行うことは禁止。(トップを飛ばすためのディップは技の開始とみなす。)
7. ツイスト(1/4回転以上を含む)を含むすべてのブレイスインバージョン(ブレイスフリップ)は最低3名でキャッチされること。すべての3名のキャッチャーはキャッチのときに触れていなければならない。
  - a. キャッチャーは移動しない。
  - b. トランジションの間中、キャッチャーはトップを見ていること。
  - c. キャッチャーは展開が行われている間は他の技や振付には入らないこと。(トップを飛ばすためのディップは技の開始とみなす。)
8. ブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)はその姿勢の間、下降してはいけない。
9. ブレイスフリップは他のスタントやピラミッドのリリースムーブと接触することは禁止。
10. ブレイスインバージョン(ブレイスフリップも含む)はプレップレベルよりも高い高さのトップと支持してはならない。

## ELITE DIVISION DISMOUNTS

*Note: Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface.*

- A. Cradles from single based stunts must have a separate spotter with at least one hand/arm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.
- B. Cradles from multi-based stunts must have two catchers and a separate spotter with at least one hand/arm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.
- C. Dismounts to the performing surface must be assisted by an original base or spotter.  
Exception: Straight drops or small hop offs, with no additional skill(s), from the waist level or below are the only dismounts allowed to the performing surface without assistance.  
*Clarification: An individual may not land on the performing surface from above waist level without assistance.*
- D. Up to a 2-1/4 twisting rotations allowed from all stunts.
- E. No stunt, pyramid, individual, or prop may move over or under a dismount, and a dismount may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or prop.
- F. No free flipping dismounts allowed.
- G. Dismounts must return to original base(s).
- H. Dismounts may not intentionally travel.
- I. Top persons in dismounts may not come in contact with each other while released from the bases.
- J. Tension drops/rolls of any kind are not allowed.
- K. When cradling single based double cupies, 2 catchers must catch each top person. Catchers and bases must be stationary prior to the initiation of dismount.

## ELITE DIVISION TOSSES

- A. Tosses are allowed up to a total of 4 tossing bases. One base must be behind the top person during the toss and may assist the top person into the toss.
- B. Tosses must be performed with all bases having their feet on the performing surface and must land in a cradle position. Top person must be caught in a cradle position by at least 3 original bases one of which is positioned at the head and shoulder area of the top person. Bases must remain stationary during the toss.  
*Clarification: no intentional traveling tosses*  
Exception: A 1/2 turn is allowed by bases as in a kick full basket.
- C. The top person in a toss must have both feet in/on the hands of the bases when the toss is initiated.
- D. Flipping, inverted or traveling tosses are not allowed.
- E. No stunt, pyramid, individual, or prop may move over or under a toss, and a toss may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or props.
- F. Up to 2-1/2 twisting rotations allowed.
- G. Top persons in separate basket tosses may not come in contact with each other **and must become free of all contact from bases, bracers and/or top persons.**

## エリート部門ディスマウント

注意: トップがリリースされクレイドルになる動き、リリースかつ補助しながら競技フロアに着地する動きのみを「ディスマウント」とする。

- A. シングルベーススタuntsからのクレイドルキャッチには、別のスポッターが頭と肩の部分を守るために、腰から上の部分を少なくとも片手/腕で補助すること。
- B. 複数ベースからのクレイドルキャッチには2名のキャッチャーが頭と肩の部分を守るために、腰から上の部分を少なくとも片手/腕で補助すること。
- C. フロアへのディスマウントは必ず元のベースまたはスポッターが補助すること。  
例外: ウェストレベル以下のスタuntsからのストレートドロップ、(安全な範囲の)ポップオフ、かつ他の技を追加しないディスマウントのみ、補助なしで競技フロアに着地してもよい。  
補足: 選手が補助なしでウェストレベルまたはそれ以上から競技フロアへおろすことは禁止。
- D. 全てスタuntsからのツイストは2-1/4回まで可。
- E. スタunts、ピラミッド、道具または選手が、ディスマウントを越えるもしくはくぐる、またディスマウントがスタunts、ピラミッド、選手または道具を越えるもしくはくぐることは禁止。
- F. フリーフリップを含むディスマウントは禁止。
- G. ディスマウントは元のベースに戻る可。
- H. ディスマウントは意図的に別の場所に移動することは禁止。
- I. ディスマウントにおいて、トップはベースにリリースされている間、お互いに接触することは禁止。
- J. いかなる場合もテンションドロップ/ロールは不可。
- K. シングルベースのダブルキューピーからのクレイドルは、各トップがそれぞれ2名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャーもベースもディスマウントの開始から場所を動かないこと。

## エリート部門トス

- A. トスは最大4名のベースまで可。ベース1名は必ずトスを行っている間トップの後ろに位置しトスに入る際トップを補助してもよい。
- B. トスはベース全員が競技フロアに足をつけている状態でクレイドルキャッチをしなければならない。トップは最低3名の元のベースによってクレイドルキャッチされ、キャッチャー1名はトップの頭と肩を保護できる場所をクレイドルキャッチしなければならない。ベースはトスの間は動いてはならない。  
補足: 故意に移動するトスは禁止。  
例外: キックフルバスケットトスのキャッチの際、ベースの1/2回転は可。
- C. トスの開始時、トップは両足がベースの手に載っていること。
- D. フリップ、逆さ姿勢、違う場所への移動を伴うトスは不可。
- E. スタunts、ピラミッド、選手、道具がトスを飛び越えたりくぐるのは禁止。トスをスタunts、ピラミッド、選手、道具の上や下へ投げつけてはならない。
- F. ツイスト2-1/2回まで可。
- G. 別のバスケットトスのトップと接触することは禁止。ベース、ブレイサー、その他のトップとも離れること。

- H. Only a single top person is allowed during a basket toss.

### ICU PREMIER DIVISION RULES

#### PREMIER DIVISION GENERAL TUMBLING

- A. All tumbling must originate from and land on the performing surface.  
Exception 1: Tumbler may rebound from his/her feet into a stunt transition. **If the rebound from the tumbling pass involves hip-over-head rotation, then the tumbler/top person must be caught and stopped in a non-inverted position before continuing into the hip-over-head transition or stunt.**  
Exception 2: Round off rewinds and standing single back handspring rewinds are allowed. No tumbling skills prior to the round-off or standing BHS are permitted.
- B. Tumbling over, under, or through a stunt, individual, or prop, is not allowed.  
*Clarification: An individual may jump over another individual.*
- C. Tumbling while holding or in contact with any prop is not allowed.
- D. Dive rolls are allowed:  
Exception: Dive rolls that involve twisting are not allowed.

#### PREMIER DIVISION STANDING/RUNNING TUMBLING

- A. Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.

#### PREMIER DIVISION STUNTS

- A. A spotter is required:
- During extended, one-arm stunts other than an cupies or liberties. *Clarification: A on-arm heel stretch, arabesque, high torch, scorpions, bow and arrow, etc. require a spotter.*
  - When the load/transition involves:
    - A release move with a twist greater than 360 degrees.
    - A release move with an inverted position landing
    - A free flip.
  - During stunts in which the top person is in an extended inverted position.
  - When the top person is released from above ground level to a 1 arm stunt.
- B. Stunt levels:
- Single leg (1 leg) extended stunts are allowed.
- C. Twisting stunts and transitions are allowed up to 2 twisting rotations by the top person in relation to the performing surface.  
*Clarification: A twist performed with an additional turn by the bases performed in the same skill set, would be illegal if the resulting cumulative rotation of the top person exceeds 2 rotations. The safety judge will use the hips of the top person to determine the amount of total rotation a top person performs in a skill set. Once a stunt is hit (i.e. prep) and the athletes show a definite and clear stop **with a stationary top person**, they may continue to walk the stunt in additional rotation.*

- H. バスケットトスではトップは1名のみ可。

### ICUプレミア部門ルール

#### プレミア部門 タンブリング全般

- A. 全てのタンブリングは競技フロアから始め競技フロアに着地すること。  
補足:タンブラーはリバウンドして、そのまま足からスタンツに移行してもよい。もし腰が頭を超える回転を伴うタンブリングパスからリバウンドする場合、タンブラー/トップは腰が頭を超えるトランジションやスタンツに続く前に、インバージョンではない姿勢でキャッチされ止まらなくてはいけい。
- 例外2:ラウンドオフからのリワインドと立位のシングルバックハンドスプリングからのリワインドは可。ただしラウンドオフやバックハンドスプリングの前に他のタンブリング技を付け加えることは禁止。
- B. タンブリングでスタンツ・選手・小道具を飛び越えるまたはくぐり抜けるのは不可。  
補足:選手が他の選手をタンブリング技以外で飛び越えるのは可。
- C. なにかしらの道具を持つ、触れている状態でのタンブリングは不可。
- D. ダイブロールは実施可。  
例外1:ツイストを含むダイブロールは不可。

#### プレミア部門スタンディング/ランニングタンブリング

- A. フリップ1回転とツイスト1回転は可。

#### プレミア部門スタンツ

- A. 以下の場合はスポッターが必要。
- キューピーやリバティー以外の片手エクステンションスタンツを行う場合。補足:ヒールストレッチ・アラベスク・ハイトーチ・スコロピオン・ボウアンドアロー等を実施する場合も必ずスポッターを付けること。
  - 以下の乗り込みやトランジションを行う場合:
    - 360度以上のツイストを含むリリースムーブ
    - インバートポジションからプレップ以下で着地するリリースムーブ
    - フリーフリップ
  - トップがエクステンションの高さでのインバートポジションの場合。
  - トップがグランドレベルの高さから片手/腕のスタンツに移行するスタンツの場合。
- B. スタンツのレベル:
- エクステンションのシングルレッグ(1レッグ)は可。
- C. トップが競技フロアから実施するツイストを伴うスタンツとトランジションは2回転まで可。

補足:トップの回転に加え同じ技のセットの中でベースの回転を伴う追加のターンは、積算で2回転を過ぎる場合は違反となる。セーフティージャッジは、1セットの技の中での回転総数をトップの腰の回転数で判断する。ツイスト技を(例えばプレップで)完成させた場合は、トップが静止し明確ににとまっていることをみせること。その後追加の回転に入ること。

- D.** Rewinds (Free flipping) and assisted flipping stunts and transitions are allowed. Rewinds must originate from ground level only and are allowed up to 1 flipping and 1 1/4 twisting rotations.

Exception 1: Rewinds to a cradle position are 1 1/4 flips. All rewinds caught below shoulder level must use 2 catchers. (Example: a rewind that lands in a straddle position)

Exception 2: Round off rewinds and standing single back handspring rewinds are allowed. No tumbling skills prior to the round-off or standing BHS are permitted.

*Clarification: Free flipping stunts and transitions that do not start on the performing surface are not allowed. Clarification: Toe pitch, leg pitch and similar types of tosses are not allowed in initiating free flipping skills.*

- E.** Single based split catches are not allowed.  
**F.** Single based double cupies require a separate spotter for each top person

**G. PREMIER DIVISION STUNTS-Release Moves**

1. Release moves are allowed but must not exceed more than 18 inches / 46 centimeters above extended arm level.

*Clarification: If the release move exceeds more than 18 inches/46 centimeters above the bases' extended arm level, it will be considered a toss or a dismount, and must follow the appropriate "Toss" or "Dismount" rules.*

2. Release moves may not land in an inverted position.  
 3. Release moves must return to original bases.  
 Exception1: Coed style tosses to a new base are allowed if the stunt is thrown by a single base and caught by at least one base and an additional spotter who are not involved in any other skill or choreography when the transitions is initiated.  
 Exception 2: Toss Double Cupies are allowed without returning to original base(s).  
 Clarification: An individual may not land on the performing surface without assistance from above waist level.  
 4. Helicopters are allowed up to a 180 degree rotation must be caught by at least 3 catchers, one of which is positioned at head and shoulder area of the top person.  
 5. Release moves may not intentionally travel. See exception in #3 above.  
 6. Release moves may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.  
 7. Top persons in separate release moves may not come in contact with each other.  
 Exception: Single based stunts with multiple top persons.

**H. PREMIER DIVISION STUNTS -Inversions**

1. Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 catchers Top person must maintain contact with a base.

- D.** フリーフリップと補助されてのフリップスタントとトランジションは実施可。リワインドは必ずグランドレベルから始めフリップ1回転とツイスト1-1/4回転まで実施可。

例外1:クレイドルに入るリワインドは1-1/4まで実施可。全てのリワインドはショルダーレベル以下で2名のキャッチャーがキャッチすること。(例:ストラドルポジションに着地するリワインド)

例外2:ラウンドオフと立位のシングルハンドスプリングからのリワインドは実施可。ラウンドオフバックハンドスプリングの前に他のタンプリング技を加えてはいけない。

補足:フリーフリップのスタントと競技フロアから始まっていないスタントトランジションは不可。補足:トウピッチ、レッグピッチ、トスに類似したもの(トスも含む)はフリーフリップスキルの導入での不可。

- E.** シングルベースのスプリットキャッチは実施不可。  
**F.** シングルベースのダブルキューピーは各トップにスポッターをつけること。  
**G. プレミア部門スタント-リリースムーブ**

- 1 リリースムーブは可。しかし、伸ばした腕から18インチ(46cm)以上にならないこと。

補足:行ったリリースムーブがベースの伸ばした腕の18インチ(46cm)以上の場合はトスもしくはディスマウントとみなされるので、『トス』もしくは『ディスマウント』の該当ルールに従うこと。

- 2 リリースムーブから逆さ状態で着地してはすることは禁止。  
 3 リリースムーブは元のベースに戻ること。  
 例外1:コエドスタイルのトス(シングルベースから投げられる等)の場合、振付や技を行っていない別のベース・スポッターにキャッチされても良い。

例外2:トスダブルキューピーは元のベースに戻らなくてもよい。

補足:ウェストレベル以上から補助なしで競技フロアに着地するのは禁止。

- 4 ヘリコプターは180度回転まで可。最低3名でキャッチし、そのうちの1名はトップの頭と肩を守る位置にいなければならない。  
 5 リリースムーブは故意に別の場所に投げてはいけない。上記3を参照。  
 6 リリースムーブは他のスタント、ピラミッド、選手を越えたり、くぐるのは禁止。  
 7 リリースムーブされたトップ同士が接触することは禁止。

例外:シングルベースでの複数トップ

**H. プレミア部門スタント-インバージョン**

1. プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンは最低2名のキャッチャーに補助されていること。トップとベース1名は接触を維持しなければならない。

## PREMIER DIVISION PYRAMIDS

- A. Pyramids are allowed up to 2-1/2 high.
- B. For 2-1/2 high pyramids, there must be at least two spotters, one providing additional pyramid support, and both designated for each person who is above two persons high and whose primary support does not have at least one foot on the ground. Both spotters must be in position as the top person is loading onto the pyramid. One spotter must be behind the top person and the other must be in front of the top person or at the side of the pyramid in a position to get to the top person if they were to dismount forward. Once the pyramid shows adequate stability and just prior to the dismount, this spotter can move to the back to catch the cradle. As pyramid design varies greatly, we recommend a review of any new pyramids where the spotting position may be in question.

*Clarification: For all '2-1-1 thigh stand tower' pyramids, there must be a spotter who is in not in contact with the pyramid in place behind the top person and one bracer to assist the thigh stand middle layer.*

- C. Free-flying mounts originating from ground level, may not originate in a handstand position, and are allowed up to 1 flipping (3/4 maximum free flip between release and catch) and 1 twisting rotation, or 0 flipping and 2 twisting rotations. Free-flying mounts originating from above ground level are permitted, may not originate in a handstand position, and are allowed up to 1 flipping (3/4 maximum free flip between release and catch) and 0 twisting rotation, or up to 0 flipping and 2 twisting rotations. Free-flying mounts may not significantly exceed the height of the intended skill and may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.

### D. PREMIER DIVISION Pyramids-Release Moves

- During a pyramid transition, a top person may pass above 2-1/2 high
  - Anytime a pyramid release moved is released from a second layer base and is caught by a second layer base, the second layer base that is catching the top person must also be the second layer base that originally released the top person. (i.e. 2-1-1 thigh stand tower tick-tocks)
  - Free release moves from 2 yz high pyramids may not land in a prone or inverted position.

### E. PREMIER DIVISION Pyramids-Inversions

- Inverted stunts are allowed up to 2-1/2 persons high.
- Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 bases. Top person must maintain contact with a base or another top person.

### F. PREMIER DIVISION Pyramids-Release Moves w / Braces Inversions

- Braced flips are allowed up to up to 1-1/4, flipping and 1 twisting rotation.
- Braced flips are allowed if direct physical contact is maintained with at least 1 top person at prep level or below and must be caught by at least 2 catchers.

Exception 1: Braced inversions to 2 ½ high pyramids may be caught by 1 person.

## プレミア部門ピラミッド

- A. ピラミッドは2段半の高さまで実施可。
- B. 2-1/2highピラミッドを行う際に、2highを超える高さ位置にトップがいて、それを支えている人の少なくとも片足が競技フロアに接していない場合、それぞれのトップに少なくとも2名以上のスポッターをつけること。両方のスポッターは、トップをピラミッドに乗せる際にスポットの位置についていること。一方のスポッターは、トップの後方、もう一方は前方に配置するか、側面に配置してトップが前方へ落ちた場合に前方まで動けるようにすること。ピラミッドが安定した後、デismountに入る直前には、スポッターはクレイドルに入るため後方へ移動してよい。ピラミッドは様々に変化するため、すべてのピラミッドにここで求められているスポッターの配置につけているかその都度確認することを勧める。

補足: 2-1-1サイスタンドタワーピラミッドを行う場合、トップの後方にピラミッドに触れていないスポッターを付けること。ミドル層のサイスタンドを支える人が必要な場合、この人はこのスポッターの役割を担うことはできず、ピラミッドに触れていないスポッターが必要。

- C. グランドレベルから始まるフリーフライングマウントで倒立姿勢になるのは禁止。グランドレベルからのフリーフライングマウントは、フリップ1回転(フリップ最大3/4回転)+ツイスト1回転まで可。または、フリップなしでのツイスト2回転まで可。グランドレベルよりも上からスタートするフリーフリップマウントは、ツイスト無しのフリップ1回転(最大3/4回転フリップ)、またはフリップ無しのツイスト2回転まで可。フリーフライングマウントは、乗せようとしている技の高さを著しく超えてはならず、他のスタンツピラミッド・選手を越えたりくぐることは禁止。

### D. プレミア部門ピラミッド-リリースムーブ

- ピラミッドでトランジションを行う場合、トップは以下の場合は2段半の高さを越えてもよい。
  - 2層目ベースからリリースムーブされ2層目ベースによってキャッチされるピラミッドはいかなる時でも、トップは元の2層目ベースにキャッチされなければならない。(例: 2-1-1サイスタンドタワーのティックトック)
  - 2-1/2からのフリーリリースムーブは、うつぶせ状態または逆さの状態で地面に着いてはいけない。

### E. プレミア部門ピラミッド-インバージョン

- 逆さ姿勢を伴うスタンツは2段半の高さまで可。
- プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンは最低2名のベースに補助されること。トップはベースまたは他のトップと接触し続けること。

### F. プレミア部門ピラミッド-リリースムーブ / ブレイスインバージョン

- ブレイスフリップは、1-1/4回とツイスト1回転可。
- ブレイスフリップは、プレップレベルまたはそれ以下のトップ(1名以上)と身体の接触があれば、実施可。そして2名以上のキャッチャーによってキャッチされなければならない。

例外1: ブレイスインバージョンから2-1/2highのピラミッドへ移行する場合、キャッチャーは1名でもよい。

3. All braced inversions (including braced flips) that land in an upright position at prep level or above require at least 1 base and 1 additional spotter under the following conditions:
  - a. The base/spotter must be stationary.
  - b. The base/spotter must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
  - c. The base/spotter may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated.
- G. Free released moves from 2 1/2 high pyramids:
  1. May not land in a prone or inverted position.
  2. Are limited to 0 flipping and 1 twisting rotation.
- H. One are extended Paper Dolls require a spotter for each top person.

### PREMIER DIVISION DISMOUNTS

*Note: Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface.*

- A. Single based cradles that exceed 1-1/4 twisting rotations must have a spotter assisting the cradle with at least one hand/arm supporting the head and shoulder of the top person.
- B. Dismounts to the performing surface must be assisted by an original base or spotter.  
Exception: Straight drops or small hop offs, with no additional skills, from waist level or below are the only dismounts allowed to the performing surface that do not require assistance.  
*Clarification: An individual may not land on the performing surface from above waist level without assistance.*
- C. Up to a 2-1/4 twist cradle is allowed from all stunts and pyramids up to 2persons high and requires at least 2 catchers. Cradle from 2-1/4 high pyramids are allowed up to 1-1/2 twist and require 3 catchers, 1 of which must be stationary at the initiation of the cradle.  
Exception: 2-1-1 thigh stands may perform 2 twists from a forward facing stunt only (example: extension, liberty, heel stretch).
- D. Free released dismounts from 2 1/2 high pyramids may not land in a prone or inverted position.
- E. Free flipping dismounts to a cradle:
  1. Are allowed up to 1-1/4, flipping and 1/2 twisting rotations (Arabians).
  2. Require at least 2 catchers, one of which is an original base.
  3. May not intentionally travel.
  4. Must originate from prep level or below. (May not originate from 2 1/2 pyramid.)
 Exception: 3/4 front flip to cradle may occur from a 2 1/2 high pyramid and requires 2 catchers, 1 on each side of the top person and 1 of which must be stationary when the cradle is initiated, 3/4 front flip to cradle from 2 1/2 high may not twist.
- F. Free flipping dismounts to the performing surface are only allowed in front flipping rotation:  
Clarification: Back flipping dismounts must go to cradle.
  1. Allowed up to 1front flipping and 0 twisting rotations.

3. すべてのブレイスイノベーション(ブレイスフリップを含む)から、直立姿勢でプレップレベル以上の高さになる場合、以下の条件下では1名以上のベースと1名の追加のスポッターが必要。
  - a. ベース・スポッターは静止していること。
  - b. ベース・スポッターはトランジションが行われている間、トップを見続けていること。
  - c. ベース・スポッターは、トランジションの開始時に他の技や振付を行ってはならない。

- G. 2段半の高さのピラミッドからのフリーリリースムーブは
  1. うつ伏せや逆さの状態では着地することは禁止。
  2. フリップ回転なし、ツイスト1回転まで。
- H. エクステンションレベルでのPaper Dollには各トップにスポッターが必要。

### プレミア部門ディスマウント

注意: トップがリリースされクレイドルになる動き、リリースかつ補助しながら競技フロアに着地する動きのみを「ディスマウント」とする。

- A. 1-1/4回を越えるツイストを伴うシングルベースクレイドルは、スポッターがトップの頭と肩を保護するため最低でも片方の手/腕で補助しなければならない。
- B. フロアへのディスマウントは必ず元のベースまたはスポッターが補助すること。  
例外: ウェストレベル以下のスタンツからのストレートドロップ、(安全な範囲の)ポップオフ、かつ他の技を追加しないディスマウントのみ、補助なしで競技フロアに着地してもよい。  
  
補足: 選手は、腰の高さ以上から補助なしで競技フロアへ着地するのは禁止。
- C. 2段の高さのスタンツやピラミッドからはツイスト2-1/4回転クレイドルまで可。ただし最低2名のキャッチャーのキャッチが必要。2段半のピラミッドからのクレイドルはツイスト1-1/2回転まで可能。ただし3名のキャッチャーが必要であり、その内の1名はクレイドル開始から静止していなければならない。  
  
例外: 2-1-1でトップが正面を向いているサイスタンドは2回のツイストまで可。(例: エクステンション、リバティ、ヒールストレッチ)
- D. 2段半のピラミッドからのフリーリリースディスマウントはうつぶせや逆さ姿勢での着地は禁止。
- E. クレイドルのフリーフリッピングディスマウント:
  1. フリップ1-1/4回転とツイスト1/2回転まで実施可(アラビアン)。
  2. 最低2名のキャッチが必須であり、その内の1人は元のベースであること。
  3. 故意に移動することは禁止。
  4. プレップもしくはそれ以下のレベルから始めなくてはならない。(2-1/2ピラミッドから始めてはならない。)
 例外: 3/4回転フロントフリップのクレイドルは2-1/2ピラミッドから行う場合、2名のキャッチャーが必須。キャッチャーはトップの両サイドに位置すること。うち1名はクレイドルの開始から静止していなければならない。2-1/2の高さからのフロントフリップ3/4回転クレイドルを実施する際、ツイストは禁止。
- F. 競技フロアへのフリーフリッピングディスマウントはフロントフリッピングのみ実施可:  
補足: バックフリッピングディスマウントはクレイドルにならない。
  1. フロントフリッピング1回転とツイスト0回転は可。

2. Must return to an original base.
  3. Must have a spotter.
  4. May not intentionally travel.
  5. Must originate from prep level or below. (May not originate from 2 1/2 high pyramid.)
- G.** Tension drops/rolls of any kind are not allowed.
- H.** When cradling single based double cupies 2 catchers must catch each top person. Catchers and bases must be stationary prior to the initiation of the dismount.
- I.** Cradles from 1 arm stunt that involve a twist must have a spotter assisting the cradle with at least one hand-arm supporting the head and shoulder of the top person.
- J.** Dismounts may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
- K.** Dismounts must return to original base(s).  
Exception: Double Cupies do not need to return to original base(s)
- L.** Dismounts may not intentionally travel.
- M.** Top persons in dismounts may not come in contact with each other while released from the bases.

### PREMIER DIVISION TOSSES

- A.** Tosses are allowed up to a total of 4 tossing bases. One base must be behind the top person during the toss and may assist the top person into the toss.  
Exception 1: Fly away tosses that would go over the back person.  
Exception 2: Arabians in which the 3rd person would need to start in front to be in position to catch a cradle.
- B.** Tosses must be performed from ground level and must land in a cradle position. Top person must be caught in a cradle position by at least 3 original bases one of which is positioned at the head and shoulder area of the top person. Tosses may not be directed so that the bases must move to catch the top person.
- C.** The top person in a toss must have both feet in/on hands of bases when the toss is initiated.
- D.** Flipping tosses are allowed up to 1-1/4 flipping rotation and 2 additional skills. A tuck, pike or lay out are not counted in the 2 additional skills. A pike open double full is legal. A tuck X-out double full is illegal because the X-out is considered a skill

#### Legal (Two Skills) / Illegal (Three Skills)

Tuck flip, X-Out, Full Twist / Tuck flip, X-Out, Double Full Twist  
Double Full-Twisting Layout / Kick, Double Full-Full Twisting Layout  
Kick, Full-Twisting Layout / Kick, Full-Twisting Layout, Kick  
Pike, Open, Double Full-Twist / Pike, Split, Double Full-Twist  
Arabian Front, Full-Twist / Full-Twisting Layout, Split, Full-Twist

**NOTE:** An Arabian Front followed by a 1 % twist is considered to be a legal skill.

- E.** No stunt, pyramid, individual, or, prop may move over or under a toss, and a toss may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or props.
- F.** Non-flipping tosses may not exceed 3-1/2 twists.

2. 元のベースに戻らなければならない。
3. 1名のスポッターを付けなければならない。
4. 故意に移動することは禁止。
5. プレップレベルまたはそれ以下から始めなければならない。(2-1/2の高さのピラミッドから始めてはいけない。)

- G.** いかなる場合もテンションドロップ/ロールは実施不可
- H.** シングルベースのダブルキューピーからのクレイドルは、各トップがそれぞれ2名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャーもベースもデスマウントの開始から場所を動かさない。
- I.** ツイストを含む片手/腕スタントからのクレイドルの際、クレイドルを補助する為の1名のスポッターが必須。スポッターは少なくとも片方の手/腕でトップの頭と肩を補助すること。
- J.** デスマウントでは他のスタントやピラミッドまたは選手を超えたりくぐることは禁止。
- K.** デスマウントでは元のベースに戻らなければならない。  
例外:ダブルキューピーは元のベースに戻らなくてもよい。
- L.** デスマウントでは故意に移動することは禁止。
- M.** デスマウントにおけるトップ同士は、ベースからリリースされている間接触することは禁止。

### プレミア部門トス

- A.** トスは最大4名のベースまで可。ベースの1名はトスの間トップの後ろにいななければならない、トスに入るときにトップを補助してもよい。  
例外1:後ろの人を超えて飛ばすトスは可。  
例外2:アラビアンでクレイドルキャッチのポジションになるため3人目が前で開始してもよい。
- B.** トスはベース全員がグランドレベルに足をつけている状態から開始しクレイドルキャッチで終わらなければならない。トップの頭と肩の場所に位置するベースを含む、最低3名の元のベースによりクレイドルキャッチされなければならない。ベースがトップをキャッチするために移動しなければならない演出をすることは禁止。
- C.** トスの開始時に、トップの両足がベースの手に乗っていること。
- D.** フリップは1-1/4回転まで。2つの追加技も可。タック、パイクまたはレイアウトは追加した2技とカウントしない。パイクのオープンダブルフルは可。タックのXアウトダブルフルは禁止。なぜならXアウトが1つの技と判断されるからである。

#### 実施可(2つのスキル) / 禁止(3つのスキル)

タックフリップ・エックスアウト・フルツイスト / タックフリップ・エックスアウト・ダブルフルツイスト  
ダブルフルツイストレイアウト / キック・ダブルフル・フルツイストレイアウト  
キック・フルツイストレイアウト / キック・フルツイストレイアウト・キック  
パイク・オープン・ダブルフルツイスト / パイク・スプリット・ダブルフルツイスト  
アラビアン・フロント・フルツイスト / フルツイストレイアウト・スプリット・フルツイスト

**注意:**ツイスト1-1/2回転からのアラビアンフロントは実施可能技とみなされる。

- E.** スタント、ピラミッド、選手または小道具がトスを越えたりくぐることは禁止。そして、スタント、ピラミッド、選手の上に乗らされる、またはくぐることも禁止。
- F.** フリップなしのトスではツイスト3-1/2回転を超えることは禁止。

- G. Top persons tossed to another set of bases must be caught in a cradle position by at least 3 stationary catchers. Catchers may not be involved in any other choreography and must have visual contact with top person when the toss is initiated and must maintain visual contact throughout the entire toss. The toss is allowed up to 0 flipping and 1-1/2 twisting rotations or 3/4 front flips with 0 twists. The bases involved in the toss must be stationary while tossing.
- Exception: 3/4 front flips with no twists are allowed.
- H. Top persons in separate basket tosses may not come in contact with each other and must become free of all contact from the bases, bracers and /or other top persons.
- I. Only a single top person is allowed during a basket toss.

## XI. GLOSSARY OF TERMS

**1/2 Wrap around**: A stunt skill that involves a single base holding a top person usually in a cradle position (as seen in "Swing Dancing").

The base then releases the legs of the top person and swings the legs (which are together) around the back of the base. The base then wraps their free arm around the legs of the top person with the top person's body wrapped around the back or the base.

**Aerial (noun)**: Cartwheel or walkover executed without placing hands on the ground.

**Airborne/Aerial (adjective)**: To be free of contact with a person or the performing surface.

**Airborne Tumbling Skill**: An aerial maneuver involving hip-over-head rotation in which a person uses their body and the performing surface to propel himself/herself away from the performing surface.

**All 4s Position**: An "All 4s Position" is when an athlete is on their hands and knees on the performing surface but not in a tucked (nugget) position. When this person is supporting a top person, the "All 4s" position is a waist level stunt.

**Assisted-Flipping Stunt**: A stunt in which a top person performs a hip-over-head rotation while in direct physical contact with a base or top person when passing through the inverted position. (See "Suspended Flip", "Braced Flip")

**Backbend**: An athlete's body position created when an athlete bends forming a backward arched body position, typically supported by the athlete's hands and feet with the abdomen facing upward.

**Back Walkover**: A non-aerial tumbling skill where the athlete moves backward into an arched position, with the hands making contact with the ground first, then rotates the hips over the head and lands on one foot/leg at a time.

**Backward Roll**: A non-aerial tumbling skill where the athlete rotates backward into/or through an inverted position by lifting the hips over the head and shoulders while curving the spine (a tucked position) to create a motion similar to a ball "rolling" across the floor.

**Ball – X**: A body position (usually during a toss) where the top person goes from a tucked position to a straddle/x-position with the arms and legs or just the legs.

**Barrel Roll**: See "Log Roll".

- G. トップが別の組のベースにトスされる場合、最低3名の静止しているキャッチャーでクレイドルキャッチしなければならない。キャッチャーは他の技や振付を行ってはならない。トスの開始時から終了までトップから目を離してはならない。トスはフリップ無しツイスト1-1/2回転、もしくはツイスト無しフロントフリップ3/4回転まで可。トスに関わっているベースはトスを行っている間、静止していなければならない。

例外:ツイストなしのフロントフリップ3/4回転は可。

- H. 別のバスケットスのトップと接触することは禁止。ベース、ブレイサー、その他のトップとも離れること。
- I. バスケットスにはトップは1名のみ可。

## XI. 用語

1/2 ラップアラウンド:

通常クレイドルポジションでトップがシングルベースに支えられた状態で行うスタントスキル("スイングダンシング"で見られる)ベースがトップの脚を離し、トップの両脚をベースの背中周りにスイングさせ、ベースはトップを体の後ろもしくはベースに巻きつけながら、空いている手でトップの脚を持つ。

エアリアル(名詞):地面に手をつけずに行う側転やウォークオーバー。

エアボーン/エアリアル(形容詞):人や競技フロアに接触しない状態。

エアボーンタンブリングスキル:腰が頭上を越える空中技で、競技者が自身の力と競技フロアを使い競技フロアから離れて行う回転するスキル。

オール4sポジション:選手がタック(ナゲット);ポジションにならずに、演技フロア上に両手、両脚をついている状態。この選手がトップを支える場合、"All 4s"はウエストレベルスタントとみなされる。

補助付きフリップスタント:トップの腰が頭を超えてインバート状態でスタントを行う間、他のトップやベースと直接接触をするスタント("Suspended Flip", "Braced Flip"参照)

バックベンド(ブリッジ):競技者が後方に体を曲げてアーチを作った状態で、一般的に仰向けで両手、両足で支持されている状態。

後方ウォークオーバー:地面を離れないタンブリング技で、競技者はアーチ型を作り後方へ反り、両手を競技エリアについてから腰が頭上を回転し足で着地する。

バックワードロール(後転):地面を離れないタンブリング技で、競技者は背中を丸めて(タックポジションで)後方に回転し、インバートポジションを経過し腰を上げて頭、肩を越える。動作はボールが床を"転がる"ように行う。

ボール-エックス:(通常トスの間に行われる)ボディーポジションで、トップがタックポジションから両手両足もしくは両足のみを開き、ストラドル/Xポジションになる。

パレルロール:"Log Roll"参照



**Base:** A person who is in direct weight-bearing contact with the performance surface who provides support for another person. The person(s) that holds, lifts or tosses a top person into a stunt. (See also: "New Base" and/or "Original Base"). If there is only 1 person under a top person's foot, regardless of hand placement, that person is considered a base.

**Basket Toss:** A toss involving 2 or 3 bases and a spotter - 2 of the bases use their hands to interlock wrists.

**Block:** A tumbling term referring to the increase in height created by using one's hand(s) and upper body power to push off the performing surface during a tumbling skill.

**Block Cartwheel:** A momentarily airborne cartwheel created by the tumbler blocking through the shoulders against the performing surface during the execution of the skill.

**Brace:** A physical connection that helps to provide stability from one top person to another top person. A top person's hair and/or uniform is not an appropriate or legal body part to use while bracing a pyramid or pyramid transition.

**Braced Flip:** A stunt in which a top person performs a hip-over-head rotation while in constant physical contact with another top person(s).

**Bracer:** A person in direct contact with a top person that helps to provide stability to the top person. This person is separate from a base or spotter.

**Cartwheel:** A non-aerial tumbling skill where the athlete supports the weight of their body with their arm(s) while rotating sideways through an inverted position landing on one foot at a time.

**Catcher:** Person(s) responsible for the safe landing of a top person during a stunt/dismount/toss/release. All catchers:

1. must be attentive
2. must not be involved in other choreography
3. must make physical contact with the top person upon catching
4. must be on the performing surface when the skill is initiated

**Chair:** A prep level stunt in which the base(s) supports the ankle of the top person with one hand and underneath the seat of the top person with the other hand. The supported leg must be in a vertical position underneath the torso of the top person.

**Coed Style Toss:** A single base grabs the top person at the waist and tosses the top person from ground level.

**Cradle:** A dismount in which the top person is caught in a cradle position.

**Cradle Position:** Base(s) supporting a top person by placing arms wrapped under the back and under the legs of the top person. The top person must land in a "V/pike/hollow body position (face up, legs straight and together) below prep level.

**Cupie:** A stunt where a top person is in an upright (standing) position and has both feet together in the hand(s) of the base(s). Also referred to as an "Awesome."

ベース: 競技フロアに直接重心がある状態で、別の人の重心を支える人。スタントでトップを持ち、リフトし、トスする人。("ニューベース"または"オリジナルベース"参照) トップの足の下の支えが1名しかいない場合、トップを持つ手の位置に関わらず、その人はベースとみなされる。

バスケットトス: 2名か3名のベースとスポッターで行うトス。ベースのうち2名は手首を組み合う。

ブロック: タンブリング技の実施中に、手を使い競技フロアを押すことで、体を上に押し上げ、高さを増すことを表すタンブリング用語。

ブロック側転: タンブラーが技の実施中、競技フロア上で肩をブロックすることにより一瞬体が宙に浮く状態の側転。

ブレイス: トップを安定させるために他のトップと身体の一部が繋がっている状態。ピラミッドやピラミッドの移行で、トップの髪やユニフォームをブレイスすることは身体の一部として適切でないため禁止。

ブレイスフリップ: 他のトップと接触している状態でトップが腰を頭上に回転させるスタント。

ブレイサー: トップを安定させるために直接トップと接触している人。ベースやスポッターとは区別される。

カートウィール(側転): 地面から離れないタンブリング技で、選手は自身の腕で体重を支え、インバート状態を経過する間、横に回転しながら片足ずつ着地する。

キャッチャー: スタント、ディスマウント、トス、リリースにおいて、トップの安全な着地に責任のある人。全てのキャッチャーは:

1. 注意深くあること。
2. 他の振付を行ってはいはならない。
3. キャッチの際にはトップに直接触れなくてははいけない。
4. 技の開始時に競技フロア上にいること。

チェア: ベースが片手でトップの足首、もう片方の手で尻骨を支えるブレイブレベルスタント。支えられている脚はトップの胴体より下で垂直の状態にあること。

コエド(男女混合)スタイルトス: 1名のベースがトップのウエストを持ち、地面からトスすること。

クレイドル: トップがクレイドルポジションでキャッチされるディスマウント。

クレイドルポジション: ベースが腕をトップの背中と脚の下に巻きつけて支えている状態。トップはV/パイク/ホローボディーポジションで(顔は上、両脚はまっすぐ揃え)ブレイブレベルより低い位置でキャッチされる。

キューピー: トップが直立姿勢で両足を揃えてベースの手にのるスタント。"オーサム"とも言われる。

**Dismount:** The ending movement from a stunt or pyramid to a cradle or the performing surface. Movements are only considered “Dismounts” if released to a cradle or released and assisted to the performing surface. Movement from a cradle to the ground is not considered a “Dismount”.

**Dive Roll:** An airborne tumbling skill with a forward roll where the athlete’s feet leave the ground before the athlete’s hands reach the ground.

**Double-Leg Stunt:** See "Stunt".

**Double Cartwheel:** An inverted stunt with partnered or paired cartwheel with hand/ankle or arm/thigh connection done simultaneously.

**Downward Inversion:** A stunt or pyramid in which an inverted person’s center of gravity is moving towards the performing surface.

**Drop:** Dropping to the knee, thigh, seat, front, back or split position onto the performing surface from an airborne position or inverted position without first bearing most of the weight on the hands/feet which breaks the impact of the drop.

**Extended Arm Level:** The highest point of a base’s arm(s)(not spotter’s arms) when standing upright with the arm(s) fully extended over the head. Extended arms do not necessarily define a “extended stunt”. See “Extended Stunt” for further clarification.

**Extended Position:** A top person, in an upright position, supported by a base(s) with the base(s) arms fully extended. Extended arms do not necessarily define an “extended stunt”. See “Extended Stunt” for further clarification.

**Extended Stunt:** When the entire body of the top person is extended in an upright position over the base(s). Examples of “Extended Stunts”: Extension, Extended Liberty, Extended Cupie. Examples of stunts that are not considered “Extended Stunts”: Chairs, torches, flat backs, arm-n-arms and straddle lifts. (These are stunts where the base(s) arm(s) are extended overhead, but are NOT considered “Extended Stunts” since the height of the body of the top person is similar to a shoulder/prep level stunt.)

**Extension Prep:** See “Prep”.

**Flat Back:** A stunt in which the top person is lying horizontal, face-up, and is usually supported by two or more bases.

**Flip (Stunting):** A stunting skill that involves hip-over-head rotation without contact with the performing surface or base(s) as the body passes through the inverted position.

**Flip (Tumbling):** A tumbling skill that involves hip-over-head rotation without contact with the performing surface as the body passes through the inverted position.

**Flipping Toss:** A toss where the top person rotates through an inverted position.

**Floor Stunt:** Base lying on performance surface on their back with arm(s) extended. A “Floor Stunt” is a waist level stunt.

**Flyer:** See "Top Person".

**Forward Roll:** A non-airborne tumbling skill where one rotates forward through an inverted position by lifting the hips over the head and shoulders while curving the spine to create a motion similar to a ball “rolling” across the floor.

ディスマウント: スタッツやピラミッドからクレイドルや競技エリアに着地する終わりの動作。リリースされてクレイドルになる動き、補助されて地面に着地する動きのみが“ディスマウント”とみなされる。クレイドルから地面への動作は“ディスマウント”とはみなさない。

ダイブロール(飛び込み前転): 手をつくより先に足が地面を離れて前転をする空中タンブリングスキル。

ダブル・レッグ スタッツ(両足スタッツ): "スタッツ参照"

ダブルカートウィル: パートナーやペアで手/足首や腕/腿をつないで同時に回転するインバートスタッツ。

ダウンワードインバージョン: インバート状態の人の重心をそのまま競技フロアに向かって下降させるスタッツやピラミッド。

ドロップ: エアボーンポジションやインバートポジションから着地する際に、衝撃を和らげるため手足で体重を支えずに、膝や腿、尻、うつ伏せ、仰向け、開脚の状態に着地すること。

エクステンディットアームレベル: ベースが直立姿勢で頭上に腕を伸ばした状態で、ベースの腕(スポッターの腕ではない)の一番高い位置。腕を伸ばした高さは、必ずしも“エクステンションスタッツ”と同義ではない。詳細は “エクステンションスタッツ”参照

エクステンディッドポジション: ベースが腕を伸ばし直立姿勢のトップを支えている状態。ベースが腕を伸ばした状態は、必ずしも“エクステンションスタッツ”と同義ではない。詳細は “エクステンションスタッツ”参照。

エクステンションスタッツ: トップの全身が直立姿勢でベースの真上にある状態。“エクステンションスタッツ”の例: エクステンション、エクステンションリバティー、エクステンションキューピー。“エクステンションスタッツ”に該当しないスタッツ例: チェアー、トーチ、フラットバック、腕で支持しあうスタッツ、ストラドルリフト。(これらは、ベースが腕を伸ばした高さでトップがいるが、スタッツの高さがショルダー/プレップレベルと同じため、エクステンションスタッツには該当しない。)

エクステンションプレップ: “プレップ”参照

フラットバック: トップが水平で顔を上にして横たわった状態で、通常2人以上のベースに持ち上げられたスタッツ。

フリップ(スタッツ): 競技フロアやベースと接触せずに、インバートポジションを経過し、腰を頭上に回転させるスタッツ技。

フリップ(タンブリング): 競技フロアと接触せずに、インバートポジションを経過して腰を頭上に回転させるタンブリング技。

フリップトス: トップがインバートポジションを経過して回転するトス。

フロアスタッツ: ベースが腕を伸ばし、背中を演技フロアにつけて横たわっている状態。フロアスタッツはウエストレベルのスタッツとなる。

フライヤー: “トップパーソン”参照

フォワードロール(前転): 地面を離れないタンブリング技で、背中を丸めたまま前方へ転がり、インバートポジションを経過し腰を上げて頭、肩を越える。動作はボールが床を“転がる”ように行う。

**Free Flipping Stunt** : A Stunt Release Move in which the top person passes through an inverted position without physical contact with a base, brace, or the performing surface. This does not include Release Moves that start inverted and rotate to non-inverted.

**Free Release Move**: A release move in which the top person becomes free of contact with all bases, bracers, or the performing surface.

**Front Limber** : A non-aerial tumbling skill where one rotates forward through an inverted position to a non-inverted position by arching the legs and hips over the head and down to the performing surface landing on both feet/legs at the same time.

**Front Tuck** : A tumbling skill in which the athlete generates momentum upward to perform a forward flip.

**Front Walkover** : A non-aerial tumbling skill in which an athlete rotates forward through an inverted position to a non-inverted position by arching the legs and hips over the head and down to the performing surface landing one foot/leg at a time.

**Full**: A 360 degree twisting rotation.

**Ground Level** : To be on the performance surface.

**Half (Stunt)**: See "Prep".

**Hand/Arm Connection** : The physical contact between two or more athletes using the hand(s)/arm(s). The shoulder is not considered a legal connection when hand/arm connection is required.

**Handspring**: An airborne tumbling skill in which an athlete starts from the feet and jumps forwards or backwards rotating through a handstand position. The athlete then blocks off the hands by putting the weight on the arms and using a push from the shoulders to land back on the feet, completing the rotation.

**Handstand**: A straight body inverted position where the arms of the athlete are extended straight by the head and ears.

**Hanging Pyramid** : A pyramid in which one or more persons are suspended off the performing surface by one or more top persons. A "Hanging Pyramid" would be considered a 2 and 1/2 high pyramid due to the weight of the top person being borne at the second level.

**Helicopter Toss ("Helicopter")** : A stunt where a top person in a horizontal position is tossed to rotate around a vertical axis (like helicopter blades) before being caught by original bases.

**Horizontal Axis (Twisting in Stunts)** : An invisible line drawn from front to back through belly button of the top person.

**Initiation/Initiating** : The beginning of a skill; the point from which it originates. The point of initiation for a stunt is the bottom of the dip from which the skill originates.

**Inversion**: See "Inverted"; it is the act of being inverted.

**Inverted**: When the athlete's shoulders are below her/his waist and at least one foot is above her/his head.

フリー フリップングスタント:トップがスタントに乗る際、ベースやブレイサー、競技フロアと接触せずにインバートポジションを経過するリリースムーブスタント。インバート姿勢からインバート姿勢でない状態への回転するリリースムーブはこれに含まれない。

フリー リリースムーブ:トップが全てのベース、ブレイサーや競技フロアから離れるリリースムーブ。

フロントリンバー:地面を離れないタンブリングスキルで、前方方向へ両足と腰を上げてインバートポジションを経過してから競技フロアに両足/脚が同時に着地して直立に戻る。

フロントタック:一瞬身体を真上に引き上げ、競技フロアと接触せずに前方に宙返りする空中技。

前方ウォークオーバー:地面を離れないタンブリング技で、前方へ回転し、両脚と腰を頭上へ上げてインバートポジションから反り、片足/脚ずつフロアへ着地して直立に戻る。

フル:360度のツイスト回転。

グラウンドレベル:競技フロア上にいること。

ハーフ(スタント):"プレップ"参照

ハンド/アーム コネクション:2名以上で手/腕をつなぐこと。肩による接続は手/腕の接続が必要な場合、違反とみなされる。

ハンドspring:空中タンブリングスキルで、選手が足から開始し、前方、または後方にジャンプして倒立姿勢を経過して回転する。選手は体重をかけた手を突いて、肩から押し、足で着地し、回転を完了させる。

倒立:直立のインバートポジションで、頭と耳の横にまっすぐ腕を伸ばし、体を支える技。

ハンギングピラミッド:1名またはそれ以上のトップが1名以上の別のトップにより競技フロアから離れて吊られているピラミッド。"ハンギングピラミッド"はセカンドレベルのトップによって体重を支えられているため、2-1/2の高さのピラミッドとみなす。

ヘリコプタートス:トップがフロアと水平な状態で宙に投げられ、(ヘリコプターの羽のように)回転し、もとのベースにキャッチされるスタント。

水平軸(スタントでのツイスト):直立姿勢ではないトップのおへその前から後ろを通る軸。

開始:技の開始時点。スタントの開始時点はそのスキルを実施する時のダウンの一番深いところになる。

インバージョン:"インバート"参照。インバートでいる状態。

インバート:選手の肩が腰よりも低い位置にあり、少なくとも片足が頭よりも高い位置にある状態。

**Kick Double Full (“Kick Double”)** : Skill, typically from a toss, which involves a kick and a 720 degree twisting rotation. A quarter turn performed by the top person during the kick portion is customary and permitted to initiate the twists.

**Kick Full**: Skill, typically from a toss, which involves a kick and a 360 degree twisting rotation. A quarter turn performed by the top person during the kick portion is customary and permitted to initiate the twist.

**Knee (Body) Drop** : See “Drop”.

**Layout**: An airborne tumbling skill that involves a hip over head rotation in a stretched, hollow body position.

**Leap Frog**: A stunt in which a top person is transitioned from one set of bases to another, or back to the original bases, by passing over the torso and through the extended arms of the base. The top person remains upright and stays in continuous contact with the base while transitioning.

**(Second Level) Leap Frog** : Same as a “Leap Frog” but the top person is supported by bracer(s) instead of base(s) when traveling from one set of base(s) to another (or same) set of bases.

**Leg/Foot Connection** : The physical contact between two or more athletes using the leg(s)/foot (feet). Any connection from the shin to the toe is considered a legal connection when leg/foot connection is allowed.

**Liberty**: A stunt in which the base(s) hold 1 foot of the top person while the top person’s other leg is bent placing the bent leg foot next to the supporting leg knee.

**Load-In**: A stunting position in which the top person has at least one foot in the base(s) hands. The base(s) hands are at waist level.

**Log Roll**: A release move in which the top person’s body rotates at least 360 degrees while remaining parallel to the performing surface. An “Assisted Log Roll” would be the same skill, with assistance from an additional base that maintains contact throughout the transition.

**Mount**: See “Stunt”.

**Multi-Based Stunt** : A stunt having 2 or more bases not including the spotter.

**New Base(s)**: Bases previously not in direct contact with the top person of a stunt.

**Non-Inverted Position** : A body position in which either of the conditions below are met:

- 1.The top person's shoulders are at or above their waist.
- 2.The top person’s shoulders are below their waist and both feet are below their head.

**Nugget**: A body position in which an athlete is in a tucked position on their hands and knees on the performing surface. When an athlete in a nugget position is supporting a top person, they are considered a base of a waist level stunt.

**Onodi**: Starting from a back handspring position after pushing off, the athlete performs a 1/2 twist to the hands, ending the skill as a front handspring step out.

**Original Base(s)**: Base(s) that is/are in contact with the top person during the initiation of the skill/stunt.

キックダブルフル(キックダブル):主にトスで行われ、キックして720度のツイスト回転を入れる技。キックの間にツイストのきっかけとして1/4回転を入れることは可。

キックフル:主にトスで行われ、キックして360度ツイスト回転を入れる技。キックの間にツイストのきっかけとして、1/4回転を入れることは可。

ニードロップ:"ドロップ"参照

レイアウト(伸身):体を伸ばしてホローポジションで行う腰が頭を越えて回転を伴う空中タンブリングスキル。

リープフロッグ:トップが他の人と両手をつなぎ、ベースの伸ばした腕の間からベースの胴体を飛び越えて他のベースや元のベースに移行するトランジション。トップはトランジションの間、体を起こして手をつないだ状態を維持する。

(セカンドレベル)リープフロッグ:"リープフロッグ"同様だがトップはベースから他の(もしくは同じ)ベースに移行する際にベースでなくブレイサーの支持で技を行う。

レッグ/フット コネクション:2名以上の選手が脚/足でつながっていること。脚/足での接続が認められている場合、すねからつま先までの接続が可能。

リバティ:トップの片足がベースに持たれ、もう一方の足は曲げ、支持されている足の膝の横にあるスタンツ。

ロードイン(乗り込み):トップの少なくとも片足がベースの手にあるスタンツポジション。ベースの手はウエストレベルにある。

ログロール:トップが競技フロアと平行の状態ですらなくとも360度以上回転させるリリース・ムーブ。"補助付きログロール"は、同様の技を追加のベースが移行の間ずっとトップに触れた状態で補助で行う。

マウント:"スタンツ"参照

マルチベーススタンツ:スポッター以外で2名以上のベースがいること。

ニューベース:スタンツの開始時、トップに直接触れていないベース。

ノンインバートポジション:以下のどちらかの状態にあるボディポジション。

- 1.トップの肩が腰以上の高さにある状態。
- 2.トップの肩が腰よりも低く、両足が頭よりも低い位置にある状態。

ナゲット:選手がタック姿勢で手と膝が競技フロアに接しているボディポジション。選手がナゲットポジションでトップを支えている場合、ウエストレベルスタンツのベースとみなされる。

オノディー:バック転から始め、両手をつき1/2ツイストを加えて転回と同様のステップで終了する技。

オリジナルベース:スタンツや技の開始時にトップに触れているベース。

**Pancake:** A downward inversion stunt in which both of the top person's legs/feet remain in the grip of a base(s) while performing a fold over/pike forward rotation to be caught on the top person's back.

**Paper Dolls:** Single-leg stunts bracing each other while in the single leg position. The stunts may or may not be extended.

**Pike:** Body bent forward at the hips with legs straight and together.

**Platform Position:** A single leg stunt where the top person's non-supported leg is held straight next to the supporting leg. Also known as a "dangle" or "target position".

**Power Press:** When bases bring the top person from an extended position, down to prep level or below, and then immediately re-extend the top person.

**Prep (stunt):** A multi base, two leg stunt in which the top person is being held at shoulder level by the bases in an upright position.

**Prep-Level:** The lowest connection between the base(s) and the top person is above waist level and below extended level (e.g. prep, shoulder level hitch, shoulder sit, etc.). A stunt may also be considered at prep-level if the arm(s) of the base(s) are extended overhead, but are not considered "Extended Stunts" since the height of the body of the top person is similar to a shoulder/prep level stunt. (e.g. flatback, straddle lifts, chair, t-lift, etc.). *Clarification: A stunt is considered below prep level if at least one foot of the top person is at waist level, as determined by the height/positioning of the base.* (Exception: chair, t-lift and should sits are prep level stunts)

**Primary Support:** Supporting a majority of the weight of the top person.

**Prone Position:** A face down, flat body position.

**Prop:** An object that can be manipulated. Flags, banners, signs, pom poms, megaphones, and pieces of cloth are the only props allowed. Any uniform piece purposefully removed from the body and used for visual effect will be considered a prop.

**Punch:** See "Rebound".

**Punch Front:** See "Front Tuck".

**Pyramid:** Two or more connected stunts.

**Rebound:** An airborne position not involving hip-overhead rotation created by using one's own feet and lower body power to propel off the performance surface -- typically performed from or into a tumbling skill.

**Release Move:** When the top person becomes free of contact with all people on the performing surface; see "Free Release Move"

**Rewind:** A free-flipping release move from ground level used as an entrance skill into a stunt.

**Round Off:** Similar to a cartwheel except the athlete lands with two feet placed together on the ground instead of one foot at a time, facing the direction from which they arrived.

**Running Tumbling:** Tumbling that involves a forward step or a hurdle used to gain momentum as an entry to a tumbling skill.

**Second Level:** Any person being supported above from the performing surface by one or more bases.

パンケーキ: トップの両足がベースに持たれている状態で、身体を折り曲げバイク型になり前方へ回転し、背中をキャッチされるダウンワードインバージョンスタント。

ペーパードール: 複数の片足スタントがお互いに支え合っている状態。スタントはエクステンションの高さでもそうでなくてもよい。

パイク: 両脚を揃えて伸ばしたまま、腰から身体を前に曲げる体勢。

プラットフォームポジション: トップが支持されている脚に支持されていない脚をまっすぐにそえている状態の片足スタント。"ダングル"や"ターゲットポジション"としても知られる。

パワープレス: ベースがエクステンションポジションからプレップ以下にトップを下ろし、またすぐにエクステンションにトップを上げること。

プレップ(スタント): 直立姿勢のトップがショルダーレベルで複数のベースに両足を持たれているスタント。

プレップレベル: ベースとトップがつながっている状態で、一番低い位置がウエストレベルよりも高く、エクステンションレベルよりも低いこと。(例: プレップ、ショルダーレベルヒッチ、ショルダーシット) ベースの腕が伸びて頭を越えていても、トップの高さがショルダースタント、プレップスタントと同等で、"エクステンションスタント"とはみなされない場合、プレップレベルとなる。(例: フラットバック、ストラドルリフト、チェア、Tリフト等)。補足: 少なくともトップの片足がウエストレベルにある場合、そのスタントはプレップレベルよりも低いとみなされ、高さ/位置はベースを基準に判断される。(例外: チェア、Tリフト、ショルダーシットはプレップレベルスタント)

プライマリーサポート: トップの体重の大部分を支えること。

プローンポジション: 顔を下にして水平に横たわった状態。

プロップ: 細工できる小道具。フラッグ、バナー、サイン、ポンポン、メガホン、布きれのみ使用可。視覚的効果のために衣装の一部を故意に外した場合、小道具とみなす。

パンチ: "リバウンド"参照

パンチフロント: "フロントタック"参照

ピラミッド: 2つ以上のスタントが繋がっていること。

リバウンド: 通常タンブリングからまたはタンブリングへの動きで実施される、腰を頭上で回転せずに脚と下半身の力を使い、競技フロアから身体を弾ませる空中姿勢。

リリースムーブ: トップが競技フロア上の誰とも接触していない状態。"リリースムーブ"参照。

リワインド: スタントに入るスキルとして使われ、グラウンドレベルからトップが空中でフリップをするリリースムーブ。

ロンダート: 側転に似ている技で、選手が片足ずつではなく、両足を揃え、開始した方向を見て着地する技。

ランニングタンブリング: 技を開始するときに前への勢いを得るために、前方へのステップやホップを入れて行うタンブリング。

セカンドレベル: 競技フロアより上で1名、または複数のベースによって支えられている人。

**Second Level Leap Frog** : Same as “Leap Frog” but the top person is supported by bracer(s) instead of base(s) when traveling from one set of base(s) to another (or same) set of bases.

**Series Front or Back Handsprings** : Two or more front or back handsprings performed consecutively by an athlete.

**Shoulder Level** : A stunt in which the connection between the base(s) and top person is at shoulder height of the base(s).

**Shoulder Sit** : A stunt in which a top person sits on the shoulder(s) of a base(s). This is considered a prep level stunt.

**Shoulder Stand** : A stunt in which an athlete stands on the shoulder(s) of a base(s).

**Show and Go** : A transitional stunt in which a stunt passes through an extended level and returns to a non-extended stunt.

**Shushunova** : A straddle jump (toe touch) landing on the performing surface in a prone/push-up position.

**Single-Based Double Cupie** : A single base supporting 2 top persons who each have both feet in a separate hand of the base; see "Cupie"

**Single-Based Stunt** : A stunt using a single base for support.

**Single-Leg Stunt** : See "Stunt".

**Split Catch** : A stunt with a top person who is in an upright position having knees forward. The base(s) is holding both inner thighs as the top person typically performs a high "V" motion, creating an "X" with the body.

**Sponge Toss** : A stunt similar to a basket toss in which the top person is tossed from the “Load In” position. The top person has both feet in the bases’ hands prior to the toss.

**Spotter** : A person whose primary responsibility is to prevent injuries by protecting the head, neck, back and shoulders area of a top person during the performance of a stunt, pyramid or toss. All “Spotters” must be trained in proper spotting techniques.

The spotter:

- must be standing to the side or the back of the stunt, pyramid or toss.
- must be in direct contact with the performing surface.
- must be attentive to the stunt being performed.
- must be able to touch the base of the stunt in which they are spotting, but does not have to be in direct physical contact with the stunt.
- cannot stand so that their torso is under a stunt.
- may grab the wrist(s) of the base(s), other parts of the base(s) arms, the top person(s) legs/ankles, or does not have to touch the stunt at all.
- may not have both hands under the sole of the top person’s foot/feet or under the hands of the bases.
- may not be considered both a base and the required spotter at the same time. If there is only 1 person under a top person’s foot, regardless of hand placement, that person is considered a base. Example: In a two leg stunt, the base of one of the legs is not allowed to also be considered the required spotter (regardless of the grip).

セカンドレベルリープフロッグ: "リープフロッグ"と同様だが、トップがベースではなくブレイサーによって支持され、ベースから元のもしくは別のベースに移行する技。

連続フロント/バック転: 2回以上の転回またはバック転の連続技。

ショルダーレベル: ベースとトップとのつながりがベースの肩の高さにあるスタンツ。

ショルダーシット: トップがベースの肩に座った状態のスタンツ。プレップレベルスタンツとみなされる。

ショルダースタンド: 選手がベースの肩に立つスタンツ。

ショウアンドゴー: エクステンションレベルを通過してエクステンションではない高さへ移行するスタンツ。

シュシュノバ: ストラドルジャンプ(トウタッチ)からうつ伏せ/腕立て姿勢で演技フロアに着地する技。

シングルベースダブルキューピー: 1名のベースが左右の手にそれぞれ1名のトップの両足を乗せ、2名のトップを支えている状態。"キューピー"参照。

シングルベーススタンツ: シングルベースで支えるスタンツ。

片足スタンツ: "スタンツ"参照。

スプリットキャッチ: トップが直立姿勢で膝が前に向いたスタンツ。ベースは腿の内側を支え、トップは通常ハイVモーションで、Xの体型を作る。

スポンジトス: トップが"ロードイン"ポジションから投げられるバスケットトスのようなスタンツ。トップはトスされる前に両足をベースの手に持たれている。

スポッター: スタンツ、ピラミッド、トスの演技中、トップの頭、首、背中、肩を保護する責任を担う人。全ての"スポッター"はスポット技術の訓練を受けていること。

スポッターは:

- スタンツ、トス、ピラミッドの横か後ろに立つこと。
- 競技フロアに直接立つこと。
- 実施しているスタンツを注視しなければならない。
- スポットしている間、ベースに触れることが可能な位置にいる必要があるが、直接スタンツに触れなくても良い。
- スタンツの真下に立つことはできない。
- ベースの手首、ベースの腕の他の部分、トップの脚/足首を持つか、またはスタンツに全く触れなくても良い。
- スポッターの両手がトップの足やベースの手の真下にあってはいけない。
- ベースと必須のスポッターを同時に兼任できない。トップの足の下への支えが1名しかいない場合は、トップを持つ手の位置に関わらず、その人はベースとみなされる。例: 両足スタンツにおいて、どちらか一方の足のベースは(グリップに関わらず)必要なスポッターとの兼任は認められない。

NOTE: If the spotter's hand is under the top person's foot it must be their front hand, the spotter's back hand MUST be placed at the back of the ankle/leg of the top person or on the back side of the back wrist of the base.

**Standing Tumbling** : A tumbling skill (series of skills) performed from a standing position without any previous forward momentum. Any number of steps backward prior to execution of tumbling skill(s) is still defined as "standing tumbling."

**Step Out**: A tumbling skill that lands on 1 foot at a time as opposed to landing on both feet simultaneously.

**Straight Cradle**: A release move/dismount from a stunt to a cradle position where the top person keeps their body in a "Straight Ride" position -- no skill (i.e. turn, kick, twist, pretty girl, etc.) is performed.

**Straight Ride** : The body position of a top person performing a toss or dismount that doesn't involve any trick in the air. It is a straight line position that teaches the top to reach and to obtain maximum height on toss.

**Stunt**: Any skill in which a top person is supported above the performance surface by one or more persons. A stunt is determined to be "One Leg" or "Two Leg" by the number of feet that the top person has being supported by a base(s). If the top person is not supported under any foot than the skill will be considered a "Two Leg" stunt.

**Suspended Roll** : A stunt skill that involves hip overhead rotation from the top person while connected with hand/wrist to hand/wrist of the base(s) that is on the performing surface. The base(s) will have their arms extended during the rotation of the skill. The rotation of the top person is limited to either forward or backward.

**Suspended Forward Roll** : A suspended roll that rotates in a forward rotation. See "Suspended Roll".

**Suspended Backward Roll**: A suspended roll that rotates in a backward rotation. See "Suspended Roll".

**T-Lift**: A stunt in which a top person with arms in a t-motion is supported on either side by two bases that connects with each of the hands and under the arms of the top person. The top person remains in a non-inverted, vertical position while being supported in the stunt.

**Tension Roll/Drop** : A pyramid/stunt in which the base(s) and top(s) lean forward in unison until the top person(s) leaves the base(s) without assistance. Traditionally the top person(s) and/or base(s) perform a forward roll after becoming free from contact from each other.

**Three Quarter (3/4) Front Flip (stunt)** : A forward hip-over-head rotation in which a top person is released from an upright position to a cradle position.

**Three Quarter (3/4) Front Flip (tumble)**: A forward hip-over-head rotation from an upright position to a seated position on the ground, with the hands and/or feet landing first.

**Tic-Tock**: A stunt that is held in a static position on one leg, base(s) dip and release top person in an upward fashion, as the top person switches their weight to the other leg and lands in a static position on their opposite leg.

備考:スポッターの手がトップの足の下にある場合、前方の手でなければならない。スポッターの後方の手はトップの脚/足首もしくはベースの後方の手首の後ろ側になければならない。

立位タンブリング:立位から進行方向へ勢いをつけずに行う(連続)技。何歩か後ろへステップを踏んでから行った場合にも"立位タンブリング"とみなす。

ステップアウト:両足で同時着地でなく、片足で着地するタンブリングスキル。

ストレートクレイドル:スタンツからトップがストレートライドポジションを維持し、クレイドルポジションに入るリリースムーブ/ディスマウント。(ターン、キック、ツイスト、プリティーガールなどの)技は入れない。

ストレートライド:空中で技を入れないトスやディスマウントでのトップの空中姿勢。トップがトスで最も高い高さを得るために示されるストレートラインの体勢である。

スタンツ:1人または複数のベースが、競技フロアより高い位置でトップを支える技。ベースが支えるトップの足の数によって"1レッグ(片足)"または"ツーレッグ(両足)"スタンツと定義される。

サスペンディッドロール:競技フロアに直接立つベースの手/手首とトップの手/手首が繋がった状態で、トップが腰を頭上に回転するスタンツスキル。ベースはトップが回転している間、腕を伸ばし、トップの足/脚をリリースする。トップの回転は前方か後方に限られる。

サスペンディッドフォワードロール:前方に回転するサスペンディッドロール。"サスペンディッドロール"参照。

サスペンディッドバックワードロール:後方に回転するサスペンディッドロール。"サスペンディッドロール"参照。

Tリフト:2人のベースがTモーションのトップの左右の手をそれぞれつなぎ、腕の下を支えているスタンツ。スタンツで支えられている間、トップはインバージョンでなく、水平姿勢を維持している。

テンションロールドロップ:トップがベースを離れるまでの間補助なしで、同時に前方へ傾いた状態を経過するスタンツ、ピラミッド。通常トップと/またはベースはお互いが離れたら前転を行う。

3/4フロントフリップ(スタンツ):直立姿勢からリリースされて前方へ回転し、腰が頭上を経過してクレイドルになるスタンツ。

3/4フロントフリップ(タンブリング):直立から前方へ回転し、腰が頭上を経過して、座った姿勢で両手と、もしくは足が最初に地面に着地するタンブリング。

ティックトック:トップが片足で静止した状態から、ベースがポップし、トップが足を入れ替えて体重移動して、反対の足で静止した状態に戻るスタンツ。

**Toe/Leg Pitch** : A single or multi-based stunt in which the base(s) toss upward traditionally using a single foot or leg of the top person to increase the top person's height.

**Torso** : The midsection/waist area of an athlete's body.

**Toss** : An airborne stunt where base(s) execute a throwing motion initiated from waist level to increase the height of the top person. The top person becomes free from all contact of bases, bracers and/or other top persons. The top person is free from the performance surface when toss is initiated (ex: basket toss or sponge toss). Note: Toss to hands, toss to extended stunts and toss chair are NOT included in this category. (See "Release Moves")

**Top Person** : The athlete(s) being supported above the performance surface in a stunt, pyramid or toss.

**Tower Pyramid** : A stunt on top of a waist level stunt.

**Transitional Pyramid** : A top person moving from one position to another in a pyramid. The transition may involve changing bases provided at least one athlete at prep level or below maintains constant contact with the top person.

**Transitional Stunt** : Top person or top persons moving from one stunt position to another thereby changing the configuration of the beginning stunt. Each point of initiation is used in determining the beginning of a transition. The end of a transition is defined as a new point of initiation, a stop of movement, and/or the top person making contact with the performance surface.

**Traveling Toss** : A toss which intentionally requires the bases or catchers to travel in a certain direction to catch the top person. (This does not include a quarter or half turn by the bases in tosses such as a "Kick Full").

**Tuck Position** : A position in which the body is bent at the waist/hips with the knees drawn into the torso.

**Tumbling** : Any hip over head skill that is not supported by a base that begins and ends on the performing surface.

**Twist** : An athlete performing a rotation around their body's vertical axis.(vertical axis=head to toe axis)

**Twisting Stunt** : Any twisting transition involving a top person and a base(s). The degree of twist is generally determined by the total continuous rotation(s) of the top person's hips in relation to the performance surface. Twisting will be measured by using both the "Vertical Axis" (head-to-toe) and "Horizontal Axis" (through belly button in a non-upright position). Simultaneous rotation on the Vertical and Horizontal axes should be considered separately, not cumulatively, when determining the degree of twist. A dip by the bases and/or change in direction of the twist/rotation, starts a new transition.

**Twisting Toss** : A toss in which the athlete rotates around their body's "Vertical Axis"

**Twisting Tumbling** : A tumbling skill involving hip overhead rotation in which an athlete rotates around their body's "Vertical Axis".

トウレグピッチ:通常、トップの片足を1名、または複数のベースが押し上げ、トップの高さを増すスタント。

胴:選手の身体の中間/ウエスト部分

トス:トップの高さを増すために腰の高さから開始し、ベースがトップを投げ上げる空中スタント。トップは全てのベース、プレイヤーや他のトップとも離れた状態となる。トップはトスの開始時競技エリアからも離れた状態となる。(例:バスケットスやスポンジトス)備考:トスからのハンズ、トスからのエクステンションスタント、トスチェアはこのカテゴリーには含まれない。("リリースムーブ参照)。

トップパーソン:演技フロアより上で、スタント、ピラミッド、トスの際に支えられている選手。

タワーピラミッド:ウエストレベルスタントの一番高い位置にトストラジショナルピラミッド:ピラミッドでトップが1つのポジションから別のものに移行すること。トランジションは異なるベースに移行できるが、必ずプレップレベル以下の高さの1名以上がトップの体に触れていなくてはならない。

トランジショナルスタント:トップが一つのポジションから他のポジションに移行して、開始の形から形状を変えること。各技の開始時点がトランジションの始まりとみなされる。次の技の開始時点、動きの停止時点またはトップが演技フロアに着地した時点がトランジションの終了と定義される。

トラベリングトス:ベースやキャッチャーがトップをキャッチするために故意にある方向へ飛ばすトス。(これは"キックフル"のようにベースが1/4回転または1/2回転をする場合には含まれない)

タックポジション:腰を曲げ、膝を胴体に引き寄せる体勢。

タンブリング:演技フロア上で開始、終了し、ベースに支持されていない状態で腰が頭よりも高くなる技。

ツイスト:身体の垂直軸に沿った回転。(垂直軸=頭からつま先までの軸)

ツイストスタント:トップとベースが行うあらゆるツイストトランジション。回転数は通常、トップの連続した腰の回転で判断される。ツイストスタントは"垂直軸"(頭からつま先の軸)と"水平軸"(直立姿勢ではない状態のおへそを通る軸)の両方によって決定される。ツイストの回転を判定する場合、垂直軸と水平軸の同時回転の時は合算せずに、それぞれ分けて考えられる。ツイスト回転のベースのダウンや、またはツイスト回転の方向変化が新しいトランジションの開始とみなす。

ツイストトス:選手が"垂直軸"に体を回転させるトス。

ツイストタンブリング:選手が自分の"垂直軸"に沿って回転しながら腰が頭を超える回転をするタンブリングスキル。



**Two – High Pyramid** : A pyramid in which all top persons are primarily supported by a base(s) who is in direct weight-bearing contact with the performing surface. Any time a top person is released from their base(s) in a “Pyramid Release Move”, regardless of the height of the release, this top person would be considered “passing above two persons high”. “Passing above two persons high” does not relate to the actual height of the top person but to the number of layers to which they are connected.

**Two and One Half (2-1/2) – High Pyramid** : A pyramid in which the top person(s) has weight bearing support (not braced) by at least one other top person and is free of contact from the base(s). Pyramid height for a “Two and One Half High Pyramid” is measured by body lengths as follows: chairs, thigh stands and shoulder straddles are 1 1/2 body lengths; shoulder stands are 2 body lengths.

**Upright**: A body position of a top person in which the athlete is in a standing position on at least one foot while being supported by a base(s).

**V-Sit**: A top person’s body position when sitting in a stunt with straight legs parallel to the performing surface in a “V” position.

**Vertical Axis (Twisting in Stunts or Tumbling)** : An invisible line drawn from head to toe through the body of the tumbling athlete or top person.

**Waist Level** : A stunt in which the lowest connection between the base(s) and the top person is above ground level and below prep level and/or at least one foot of the top person is below prep level, as determined by the height/positioning of the base. Examples of stunts that are considered waist level: All 4s position based stunts, a nugget-based stunt. A chair and a shoulder sit are considered prep level stunts, based on the point of connection to the base(s), and is not considered a Waist Level stunt.

**Walkover**: A non-aerial tumbling skill involving hip-over-head rotation in which a person rotates forward/backward (usually performed with the legs in a split position) with support from one or both hands.

**Whip**: A non-twisting, backward-traveling, aerial tumbling skill in which the athlete’s feet rotate over their head and body, while the body remains in a stretched upper back position. A “Whip” has the look of a back handspring without the hands contacting the ground.

**X-Out**: A tumbling skill or toss in which an athlete performs a flip while spreading the arms and legs into an “x” fashion during the rotation of the flip.

ツーハイピラミッド: 競技エリア上のベースに、すべてのトップが支えられているスタントで構成されたピラミッド。"ピラミッドのリリースムーブ"でトップがベースからリリースされる場合はいつでも、リリースの高さに関わらずトップは"2 high以上の高さの経過"とみなす。"2 high以上の高さの経過"はトップの実際の高さでつながっているピラミッドの層の数によって判断される。

ツーアンドハーフ(2-1/2) ハイピラミッド: 少なくとも1名のトップがトップの体重を支え(ブレイスされていない)トップがベースから離れているピラミッド。"2-1/2igh ピラミッド"の高さは次の長さで測定される: チェア、サイスタンド、ショルダーストラドルは1-1/2の長さ; ショルダースタンドは2名分の長さのみなされる。

直立: トップの少なくとも片足がベースに支えられている状態で直立している姿勢のボディポジション。

Vシット: トップが脚を演技フロアと水平に伸ばし、Vの形で座っているスタントでのボディポジション。

垂直軸(スタントやタンブリングでのツイスト): タンブリング選手やトップにおいて頭からつま先にかけての体の軸。

ウエストレベル: ベースの高さ/位置を基準として、ベースとトップが繋がっている一番低い位置が、グラウンドレベルより高いか、または少なくともトップの片足がプレップレベルよりも低いこと。ウエストレベルとみなされるスタント例: オール4Sポジションのベースのスタント、ナゲットベースのスタント、チェアやショルダーシットはウエストレベルでなく、プレップレベルスタントとみなされる。

ウォークオーバー: 地面を離れないタンブリング技で、前方または後方へ(通常、脚を開いた状態で)片手または両手で支え、腰を頭上に回転する技。

ウィップ: ツイストを含まず、後方に回転する空中タンブリング技で身体は伸ばして反った状態で足が頭上を通過して回転する。"ウィップ"は手をつかいない状態のバック転のように見える。

Xアウト: タンブリングやトスの技で、選手が回転中に腕と脚をXのかたちを広げて行う。

## XII. PARACHEER QUALIFICATION GUIDELINES

省略

## XIII. TIME LIMITATIONS/ MUSIC / ENTRANCES

- Each team will have a maximum of 2 minutes 30 seconds for music (2:30) and a recommended 30 seconds (:30) Cheer that must be performed in the beginning or middle of the routine.
- Every effort should be made to ensure that the lyrics of the music are appropriate for all audience members.

## XII. PARACHEER QUALIFICATION GUIDELINES

省略

## XIII. 時間制限/音楽/入場

- 各チームは最大2分30秒の音楽パートを持つ。最短30秒のチアクライテリアを演技の最初か中間に行うことが推奨される。音楽の歌詞がすべての観客にとって適正であるように最大限に注意すること。
- 音楽の歌詞がすべての観客にとって適正であるように最大限に注意すること。

- C. Timing will begin with the first choreographed movement or note of the music and end with the last choreographed movement or note of music whichever comes last.
- D. If a team exceeds the time limit, a penalty will be assessed for each violation. One point deduction for 5-10 seconds and three (3) point deduction for 11 seconds and over per judge.
- E. BECAUSE PENALTIES ARE SEVERE, IT IS RECOMMENDED THAT ALL TEAMS TIME THEIR PERFORMANCE SEVERAL TIMES PRIOR TO COMPETITION AND LEAVE A SEVERAL SECOND CUSHION TO ALLOW FOR VARIATIONS IN SOUND EQUIPMENT.
- F. Each team must have a coach/representative to play their music. This person is responsible for bringing the music to the music table and pushing "play" and "stop" for the team.
- G. All music must be on a CD. The ICU recommends that you bring both in case sound systems have trouble reading your CD.
- H .In order to keep the competition on time, teams must enter the performance floor as quickly as possible. Teams will have limited time to enter the floor and start their routine. Elaborate choreographed entrances will not be allowed.
- I. Teams may not use Disney Themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable.
- C. 時間計測は最初の振付の動き、または音楽の最初から始まり、振付の動きの最後または音楽の最後で終わる。
- D. 時間を超過すると減点される。各ジャッジから、5-10秒で1点減点、11秒以上超過で3点減点。
- E. この超過違反は非常に多い為、全てのチームは大会前に数回は演技時間を計測すること、また音響システムが変わっても対応できるよう数秒の余裕をもっておくことを推奨する。
- F. 各チームは音楽を再生するためにコーチやチーム代表者を担当にすること。この担当者は責任をもって音響テーブルに音楽を持ってきて、「再生」と「停止」を押すこと。
- G. 全ての音楽はCDにすること。ICUとしては音響システムがCDを読み取らないことがあるので、予備を持ってくることを推奨する。
- H 大会進行時間を守るためチームは可能な限り早く入場すること。フロアに入場し、演技を始めるまでの時間には制限がある。振付つきの入場は不可。
- I. ディズニーをテーマにすることや、キャラクターに似せた衣装を用いるのは禁止。しかしディズニーの音楽は可。

#### XIV. COMPETITION AREA

- A. The performance floor will be approximately 42 feet x 54 feet/12.8 meters x 16.5 meters. The surface will be traditional foam Cheerleading mat.
- B. Teams may line up anywhere inside the competition area.
- C. No penalty for stepping outside the area.

#### XV. JUDGING CRITERIA

The judges will score the teams according to the judging criteria on a 100-point system.

#### ALL GIRL PREMIER

##### CHEER CRITERIA 10 points

Crowd leading ability/ability to lead the crowd for teams Nation, use of signs, poms, flags or megaphones, practical use of Stunts/pyramids to lead the crowd, execution (native language encouraged)

##### PARTNER STUNTS 25 points

Execution of skills, Difficulty (Level of skill, Number of bases, Number of Stunt Groups), Synchronization, Variety

##### PYRAMIDS 25 points

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

##### BASKET TOSSES 15 POINTS

Execution of skills, Height, Synchronization (when applicable), Difficulty, Variety

##### TUMBLING 10 POINTS

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

#### XIV. 競技フロア

競技フロアは42フィート×54フィート(12.8m×16.5m)スプリングなしチアリーディングマット

競技フロアの中であればどこにラインナップしてもよい

フロアから出てしまったときの罰則はない

#### XV. ジャッジシート

100点満点のジャッジシートに従って審査される

#### オールガールプレミア

##### チアクライテリア 10点

観客をリードする能力/サインボード、ボン、メガフォンまたはスタンツ、ピラミッド等を効果的に使用し観客をリードできているか(母国語が推奨される)

##### パートナースタンツ 25点

技の実施、難度(技のレベル、ベースの人数、スタンツグループの数)シンクロ性、バリエーション

##### ピラミッド 25点

難度、展開、技への乗り込み、デスマウント、実施、タイミング、創造性

##### バスケットス 15点

技の実施、高さ、(必要に応じて)シンクロ性、難度、バリエーション

##### タンブリング 10点

グループタンブリング、技の実施(必要に応じてジャンプ)、難度、適正なテクニック、シンクロ性

**FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS**

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

**OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE 10 POINTS**

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

**TOTAL POINTS (100)****COED ELITE****CHEER CRITERIA 10 points**

Crowd leading ability/ability to lead the crowd for teams Nation, use of signs, poms, flags or megaphones, practical use of Stunts/pyramids to lead the crowd, execution (native language encouraged)

**PARTNER STUNTS 25 points**

Execution of skills, Difficulty (Level of skill, Number of bases, Number of Stunt Groups), Synchronization, Variety

**PYRAMIDS 25 points**

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

**BASKET TOSSES 15 POINTS**

Execution of skills, Height, Synchronization (when applicable), Difficulty, Variety

**TUMBLING 10 POINTS**

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

**FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS**

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

**OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE 10 POINTS**

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

**TOTAL POINTS (100)****XVI. JUDGING PROCEDURES**

The judges for the event will be appointed at the sole discretion of the International Cheer Union. As teams make their presentations, the judges will score the teams according to the judging criteria on a 100 point system. The highest score and lowest score given for each team will be dropped and the remaining judges' scores will be totaled to determine the overall team score. In the event of a first place tie, the high and low score will be added back into the total score. If a tie remains, the ranking points from each judge will be used to break the tie.

**XVII. SCORES AND RANKINGS**

Individual score sheets are for the exclusive use of each particular judge. Each judge has the responsibility and authority to review and submit his or her final scores and rankings prior to the final tally of the scores for all teams. Scores and rankings will be available only to coaches or captains at the conclusion of the competition. No scores or rankings will be given over the telephone. After each round of competition, teams will receive the judges' score sheets as well as their score and the top score in the group. In addition, teams will receive a ranking sheet with the names and scores of the teams final placement.

**ルーティーン of 展開 5点**

演技内容の実施:流れ、ペース、技のタイミング、展開

**全体評価、観客へのアピール、ダンス 10点**

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

**合計 (100点) \_\_****コエドエリート****チアクライテリア 10点**

観客をリードする能力/サインボード、ポン、メガフォンまたはスタンツ、ピラミッド等を効果的に使用し観客をリードできているか(母国語が推奨される)

**パートナースタンツ 25点**

技の実施、難度(技のレベル、ベースの人数、スタンツグループの数)シンクロ性、バリエーション

**ピラミッド 25点**

難度、展開、技への乗り込み、デスマウント、実施、タイミング、創造性

**バスケットス 15点**

技の実施、高さ、(必要に応じて)シンクロ性、難度、バリエーション

**タンブリング 10点**

グループタンブリング、技の実施(必要に応じてジャンプ)、難度、適正なテクニック、シンクロ性

**ルーティーン of 展開 5点**

演技内容の実施:流れ、ペース、技のタイミング、展開

**全体評価、観客へのアピール、ダンス 10点**

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

**合計 (100点) \_\_****XVI. 審査方法**

本大会の審査はICUだけにその決定権がある。チームの演技に対してジャッジは100点満点で点数をつける。最高点と最低点を外し残ったジャッジの点数が全体のチーム得点となる。1位が同点だった場合、最高点と最低点を戻す。それでも同点の場合は各ジャッジの順位点によって決定する。

**XVII. 得点と順位**

各スコアシートは各ジャッジの責任においてのみ使用される。各ジャッジは自分のスコアシートに責任をもって記入提出し、チームのスコアの最終集計が終了する前までにすべての得点を確定する。大会終了後スコアと順位はコーチかチーム代表者にのみ開示される。スコアと順位は電話での問い合わせには答えることは不可能。加えて最終決定した得点と順位、チーム名が記載されたランキングシートを受け取ることができる

**XVIII. FINALITY OF DECISIONS**

By participating in this championship, each team agrees that decision by the judges will be final and will not be subject for review. Each team acknowledges the necessity for the judges to make prompt and fair decisions in this competition and each team therefore expressly waives any legal, equitable, administrative or procedural review of such decisions.

**XIX. SEMI-FINALS AND FINALS**

ICU reserves the right to determine if a semi-final or final round will be necessary. All divisions with one round of competition prior to the finals will be classified as a semi-final. Ten (10) of the teams in each semi-final round will advance to the finals. In the event of a tie for the final team advancing, both teams that are tied will advance. Tournament officials will have the full authority to make the final determination of the number of teams selected to advance to the next round.

**XX. APPEARANCES, ENDORSEMENTS AND PUBLICITY**

All teams winning titles or awards agree to have all appearances, endorsements and publicity approved through the ICU office.

**XXI. PENALTIES**

A five (5) point per judge penalty will be assessed to any team violating any of the specific rules as stated above. This deduction does not apply to violations mentioned above that are designated a lesser point value. If you have any questions concerning the legality of a move or trick, please send a video copy of your skills to the ICU Office.

**XVIII. 最終判断**

本大会に参加するにあたり各チームはジャッジに同意し、最終決定に従うこと。大会において審査は速やかに、公平な判断を下されていくことを認識していること。また、その判断に関して法律上正当であっても運営または手続き上の翻意に関する権利を放棄すること。

**XIX. 準決勝 決勝**

ICUは、準決勝が必要であるかどうかを決定する権利を保持する。全ての部門において決勝に先立って行われる演技は準決勝として分類される。各部門、準決勝出場チームのうち10チームが決勝に進出する。2チームが同点となった場合には両チーム決勝に進出となる。トーナメント役員は、決勝進出チーム数の最終決定において完全な権限を持つ。

**XX. 掲載、出演、及び宣伝広報**

全ての表彰チームはICU本部が認可しているメディアへの掲載、出演に同意することとする。

**XXI. 罰則**

上に記したルールになにがしかの違反があった時には各ジャッジから5点減点される。上記の中で5点よりも低い減点と記載されている場合はそれに従う。もしも構成の違反に疑問があればICUオフィスまで映像を送ること。