



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship

CHEER LEVEL1



DIVISON & COTEGORY :

JUDGE NO.

TEAM NO.

TEAM NAME :

CHEER CRITERIA

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

10 POINTS _____

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ッツ、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)

PARTNER STUNTS

25 POINTS _____

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

技の実施・難易度(技のレベル、ベースの人数、スタッツグループの数)・シンクロ性・バリエーション

PYRAMIDS

25 POINTS _____

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

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

TUMBLING

10 POINTS _____

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), 10 POINTS

Difficulty, Proper Technique, Synchronization

グループタンブリング・技の実施(ジャンプの実施がある場合は含む)・

難度・適正なテクニック・シンクロ性

5 POINTS _____

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS

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

演技内容の実施：流れ・ペース・技のタイミング・展開

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE

10 POINTS _____

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

全体評価・ショーマンシップ・ダンス・観客への効果

85POINTS POSSIBLE

TOTAL _____

COMMENTS:



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship

CHEER



DIVISON & COTEGORY :

JUDGE NO.

TEAM NO.

TEAM NAME :

CHEER CRITERIA

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

10 POINTS _____

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)

PARTNER STUNTS

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

25 POINTS _____

技の実施・難易度(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

PYRAMIDS

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

25 POINTS _____

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

BASKET TOSSES

Execution of skills, Height, Synchronization (When Applicable), Difficulty, Variety

15 POINTS _____

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

TUMBLING

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

10 POINTS _____

グループタンブリング・技の実施(ジャンプの実施がある場合は含む)・

難度・適正なテクニク・シンクロ性

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS

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

5 POINTS _____

演技内容の実施:流れ・ペース・技のタイミング・展開

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

10 POINTS _____

全体評価・ショーマンシップ・ダンス・観客への効果

100 POINTS POSSIBLE

TOTAL _____

COMMENTS: