

2014 ICU **チアリーディング世界選手権**  
**TEAM CHEER ルール & 規定**  
(JAZZ, HIP HOP, FREESTYLE POM & DOUBLES)

## I. 一般規則

1. 大会期間中、全てのチームは適切な資格を有する監督／アドバイザー／コーチの管理指導のもと行動すること。
2. 全ての監督、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ておくこと。

## II. 大会施設

1. 大会役員は、天候不良、施設の不具合、テレビ局からの要請、その他、大会役員により大会の成功のために必要と判断された理由により、大会の時間や場所の変更が必要となった場合、それを行う権利を持つ。

## III. 運営上の質問について

- A. **ルールおよび手続き** — 大会規則および手続きに関する質問は、チームのアドバイザー／コーチのみが行い、大会ディレクターに連絡すること。問い合わせは、大会での演技に先立って済ませること。
- B. **演技について** — チームの演技に関する質問は、演技終了後または結果発表後、速やかにチームのアドバイザー／コーチから大会ディレクターに連絡すること。

## IV. スポーツマンシップ

全ての大会参加者は、競技中のみならず、競技エリアへの入退場時にもポジティブなプレゼンテーションを行うとともに、大会期間を通してスポーツマンシップを発揮することに同意するものとする。各チームのアドバイザーおよびコーチは、自チームの選手、コーチ、保護者、およびチームに関わる他の人々が、大会期間中それに従って行動する責任を持つ。スポーツマンシップに反する行為が深刻な場合には、資格剥奪の理由となる。

## V. 演技の中断

### A. 不測の事態による場合

1. もし、チームの演技が大会設備や施設の不備、または大会側に起因する要因によって妨害されると大会役員が認めた場合、そのチームは演技を中断すること。
2. そのチームは、再度演技を全て通して行うことが出来る。しかし、採点は中断したポイント以降の演技についてのみ行われる。妨害の程度と影響は、大会役員によって判断される。
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となる。

### B. チーム側に責任がある場合

1. チームの演技がチーム自身の不備によって中断された場合、そのチームは演技を続行するか、大会を棄権するかを選択しなければならない。
2. 大会役員は、そのチームが改めて演技をすることが認められるかを決定する。認められた場合、最初から通して行った演技の採点は中断したポイント以降の演技についてのみ行われる。

3. チームがルーティーンのリパフォーマンスを行う必要がある場合に、ルーティーン全体を行うことができないのであれば、低い点数のパフォーマンスに基づいて得点を与えられる。

### C. 怪我による場合

1. 怪我による演技の中断をできるのは、a) 大会役員、b) 演技チームのアドバイザー／コーチ、またはc) 怪我をした選手本人のみとする。
2. 大会役員は、そのチームが改めて演技をすることが認められるかを決定する。認められた場合、その再演技が行われるスケジュールは大会役員の裁定による。チームは、再度演技を全て通して行うことが出来るが、採点は中断したポイント以降の演技についてのみ行われる。
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になる。
4. 怪我をした選手が演技を希望する場合は、以下の条件が満たされない限り演技フロアへ戻ることはできない。
  - a. 第1にその参加者の救護を担当する医療関係者、その親(その場にいる場合)、第2にヘッドコーチ／アドバイザーからの許可を大会役員が受け取ること。
  - b. もしもチームの医療関係者がいない場合は保護者または法的書式にサインをもらっている人からの承諾。
  - c. 脳震盪や頭部の怪我の可能性がある場合は、法的書類や保護者の承諾があっても、頭部外傷の訓練を受けた免許のある医療関係者からの承諾がないと演技には戻ることはできない。

## VI. ルールの解釈

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う判断を決定していく。ルール委員会には大会役員、ヘッドジャッジ、大会関係者で構成される。

## VII. 失格

大会規則の内容および手続きに従わなかったチームは全て失格となり、自動的に、大会における全ての賞に対する権利を放棄したものとす。更に、翌年の大会に出場する権利を剥奪されることもある。

## VIII. 用語

別紙(ダンス用語集)参照

## IX. 詳細ルール

詳細はIASFのダンスルールチャートを参照のこと

\*\*注:リフト、トリックおよびパートナーリングのルール改定により、事前に動画による確認を受けることを強く推奨する。提出はDVDによってのみ。チーム名、担当者の氏名、電話番号、メールアドレスを明確に記載したラベルを貼付の上、下記の住所まで送付のこと。

ICU, Attn: Liz Rifino, 6745 Lenox Center Court, Suite 300, Memphis, TN 38115

## A. 振り付けおよび衣装

1. 挑発的、攻撃的、卑猥な振り付け、衣装、および音楽は、家族連れの観客が見るにふさわしくなく、結果として観客へのアピールを欠くこととなる。
2. 演技の振り付けは、適切且つ全ての観客を楽しませることができるものであること。挑発的、もしくは卑猥な要素は、不適切、あるいはいかかわしいものをほのめかすもの、攻撃的、あるいは性的な内容を表すもの、わいせつな、あるいは下劣なジェスチャーやそれを連想させるものとみなされる。
3. 不適切な振り付け、衣装および音楽は、審判の演技全体に対する印象や得点に影響を与える。
4. 全ての衣装、メイク、振り付けは年齢相応で、家族連れの観客がみるにふさわしいものであること。
5. チアや掛け声は禁止。
6. 全ての衣装は、安全かつ全身を覆うものであること。体を露出する衣装は失格の事態を招く恐れがある。
7. ブリーフ、ホットパンツ等、極端に短いショートパンツ類の下にはタイツを着用すること。
8. 大会中は靴を着用すること。ダンスポニーは可。裸足、靴下またはタイツ、ハイヒール、ローラースケート、ローラーブレードおよび、その他スポーツにふさわしくない履物で演技を行うことは禁止。不明な点がある場合は、ICU 規則管理委員会まで問い合わせること。
9. 衣装の一部としてのアクセサリ類は可。
10. 全ての男性選手の衣装は、前面が全て覆われたシャツを含むこと。ノースリーブは可。

## B. 制限時間／音楽／入場

1. 各チーム、持ち時間は最大2分30秒とする。
2. 各ダブルス、持ち時間は最大1分30秒とする。
3. 曲の歌詞は、全ての観客が聞くのにふさわしいものであるよう、最大限の努力をすること。
4. 演技時間計測のタイミングは、振りの動き出し、または音楽の始まりで開始し、最後の振りの動き、または音楽の終わりのどちらか遅いほうで終了とする。
5. 制限時間をオーバーした場合は減点となる。ジャッジ1名につき、5-10秒のオーバーで1点、11秒以上のオーバーで3点が減点される。
6. 各チーム、音楽の再生はコーチ／代表者が行うこと。その者が、責任を持って再生場所まで音楽を運び、「再生」および「ストップ」ボタンを押すこと。
7. 全ての音楽は、CDで持参すること。ICUはCDの読み込みにトラブルが発生した場合に備え複数のコピーを持参することを推奨する。
8. 大会の円滑な進行のため、競技フロアには出来る限り迅速に入場すること。入場から演技開始までの時間には限りがある。念入りに作られた振り付きの入場は禁止。
9. ディズニーのテーマおよびディズニーキャラクターに類似する衣装の使用は禁止。ただし、ディズニーの音楽は使用可とする。

## C. 小道具

1. 小道具とは、振り付けの一部として使用されるもので、衣装に付いていないものすべてを指す。
2. 振り付けを引き立たせるための、着用および手に持つことができるアイテム／小道具は、ジャズおよびヒップホップ部門において使用が認められる。体から外して捨てることも可。
3. フリースタイル部門では、演技の80～100%でポンポンが使用されるため、小道具の使用は禁止。男性がこの部門で演技をする場合は、ポンポンを使用しなくてもよい。
4. 椅子、スツール、ベンチボックス、階段、踏み台、梯子、バー、シート等、支えなしで立つような大型の小道具は、全ての部門において使用禁止。

#### D. チームの参加

1. カテゴリーは3つとする。－ ジャズ、ヒップホップ、フリースタイル・ポン
2. カテゴリーごとに優勝チームを選出する。
3. 各国とも、個人の選手で構成された「ナショナルチーム」が出場すること。「ナショナルチーム」は1部門、もしくは複数の部門に出場することができる。
4. 「ナショナルチーム」が2つ以上の部門に出場することは認められるが、各選手が「ナショナルチーム」の一員として各部門に出場することは必須ではない。
5. 「ナショナルチーム」の構成人数に制限は設けられていないが、1部門につき、一度にフロアに上がれる参加可能人数は、最少4人から最大24名までとする。同じ選手がそれぞれの部門に出場することは認められるが、必須ではない。
6. 各ダブルスは、2名の選手で構成されること。
7. スケジュール面での不都合が生じる可能性はあるが、コーチの指示により、選手はチア部門との掛け持ちが可能である。
8. 各国の連盟は、自チームの各選手の永住権を証明する書類を提出すること。
9. 各選手は大会が行われる年に満14歳以上であること。年齢の上限はなし。年齢制限に違反した場合は、自動的に失格とする。
10. 男女が同じチームで参加することは可。

#### E. 競技エリア

1. 競技フロアのサイズはおよそ42フィートx42フィート。(12.8016メートル x 12.8016メートル)フロアの表面は、マーリーフロアもしくは寄木張りフロアとする。
2. 競技エリア内すべてを使って演技を行うことが可能。
3. 競技エリアからはみ出したことに対するペナルティーはなし。

#### F. カテゴリーの定義

- ジャズ** – 定型化された動きとコンビネーション、フォーメーションチェンジ、グループワークおよび技術的要素が取り入れられていること。チームの統一性ととも、技の正確性、エクステンション、コントロール、ボディプレイズメント、動きのスタイルおよび連続性が重視される。詳細についてはスコアシートを参照。
- ヒップホップ** – ストリートスタイルの動きとリズムが取り入れられている。完成度、スタイル、創造性、ボディアイソレーションおよびコントロール、リズム、チームの統一性、そして音楽を活かした演出が最も重視される。また、ジャンプ、フリーズ/ストール、その他トリック等、アスレチックが組み込まれているかも重要な要素である。詳細についてはスコアシートを参照。
- フリースタイル** – ジャズとヒップホップのコンセプトが取り入れられており、振り付け、技の正確な実施、視覚効果、創造性、ステージング、チームの統一性が重視される。ポンポンは演技の80~100%で使用される。このタイプの演技では、シンクロ性と視覚効果、クリーンで的確な動き、高いポンポン技術、ダンステクニックの要素とダンススタイルが組み込まれているかどうか重要なポイントである。視覚効果には、レベルチェンジ、グループワーク、フォーメーションチェンジ、異なった色のポンポンの使用等が含まれる。(詳細については、上記「C.小道具」を参照)

## XI. 採点基準

審査員は採点基準に従い、100点満点方式で各チームの採点を行う。

### <フリースタイル・ボン スコアシート>

#### テクニック

**ボン・モーション・テクニックの実施** 10点

クリーンなアームライン、高さ、位置、動きにおけるシャープさ、力強さ、正確さ

**ダンステクニックの実施** 10点

腕・上体・腰・脚・手・足の正確なプレースメントとボディコントロール

**テクニカルスキルの実施** 10点

リープ、ターン、ジャンプ、リフト、パートナーワークの正確な実施

#### グループの実施

**同時性／音の取り方** 10点

音楽と同調し、一体となって動いているか

**動きの均一性** 10点

各選手が同様にクリア、クリーン、正確に動いているか

**位置感覚** 10点

ルーティーンと移動全体の演技フロアでの均等で正しい位置感覚だったか

#### 振り付け

**音楽性／創造性／オリジナリティー** 10点

音楽のアクセント、スタイル、創造性、オリジナルの動きを活かしているか

**ルーティーンの演出／視覚的効果** 10点

フォーメーションや移動、グループワークでの視覚的インパクト、高低差、対照などを活かしているか

**難易度** 10点

技、動き、重心移動、テンポなどの難度

#### 総合評価

**コミュニケーション／プロジェクション／観客へのアピールと適応性** 10点

ショーマンシップと観客へのアピールで、ダイナミックに演技を行う能力  
パフォーマンスを高めるような年齢に見合った音楽、衣装、振り付け

合計100点

### <ヒップホップ スコアシート>

#### テクニック

**動きの力強さ** 10点

動きにおける力強さや存在感

**ヒップホップスタイルの実施 - プレースメント／コントロール** 10点

ヒップホップスタイル(タッティング・ポッピング・ロッキング・ウェービング・  
リリカルなど)の実施における、腕・上体・腰・脚・手・足の正確なプレースメントと  
ボディコントロール

**スキル／取り入れたアスレチックの実施** 10点

フロアワーク、フリーズ、パートナーワーク、リフト、トリック、ジャンプなどの実施

## グループの実施

**同時性／音の取り方** 10点

音楽と同調し、一体となって動いているか

**均一性／動きの明快さ** 10点

各選手が同様にクリア、クリーン、正確に動いているか

**位置感覚** 10点

ルーティーンと移動全体の演技フロアでの均等で正しい位置感覚だったか

## 振り付け

**音楽性／創造性／オリジナリティー** 10点

音楽のアクセント、スタイル、創造性、オリジナルの動きを活かしているか

**ルーティーンの演出／視覚的効果** 10点

フォーメーションや移動、グループワークでの視覚的インパクト、高低差、対照などを活かしているか

**難易度** 10点

技、動き、重心移動、テンポなどの難度

## 総合評価

**コミュニケーション／プロジェクション／観客へのアピールと適応性** 10点

ショーマンシップと観客へのアピールで、ダイナミックに演技を行う能力  
パフォーマンスを高めるような年齢に見合った音楽、衣装、振り付け

合計100点

## <ジャズ スコアシート>

### テクニク

**テクニカルスキルの実施** 10点

リープ、ターン、ジャンプ、リフト、パートナーワーク等

**プレースメント／コントロール／エクステンション** 10点

腕・上体・腰・脚・手・足の正確なプレースメントとボディコントロール、伸び、バランス

**スタイル／動きの力強さ** 10点

スタイル、動きの中の力強さ

### グループの実施

**同時性／音の取り方** 10点

音楽と同調し、一体となって動いているか

**動きの均一性** 10点

各選手が同様にクリア、クリーン、正確に動いているか

**位置感覚** 10点

ルーティーンと移動全体の演技フロアでの均等で正しい位置感覚だったか

### 振り付け

**音楽性／創造性／オリジナリティー** 10点

音楽のアクセント、スタイル、創造性、オリジナルの動きを活かしているか

**ルーティーン of 演出 / 視覚的効果** 10 点  
フォーメーションや移動、グループワークでの視覚的インパクト、高低差、対照などを活かしているか

**難易度** 10 点  
技、動き、重心移動、テンポなどの難度

**総合評価**

**コミュニケーション / プロジェクション / 観客へのアピールと適応性** 10 点  
ショーマンシップと観客へのアピールで、ダイナミックに演技を行う能力  
パフォーマンスを高めるような年齢に見合った音楽、衣装、振り付け

合計100点

<ダブルス スコアシート>

**テクニック**

**スキル / スタイル (Freestyle Pom, Jazz, Hip Hop) の実施** 10 点  
カテゴリーのスタイルにおける動きとスキルの実施

**プレースメント / コントロール** 10 点  
コントロール、プロパー・レベル、プレースメント (ポンのモーションにおける) アームの動きが表現できているか? キックやリープ、ターンなどにおいて、“ターンアウト” や正確な腰 / 脚 / 足の位置ができているか? 動きやスキルを通して上体や体がコントロールできているか?

**動きの力強さ** 10 点  
激しさ、力強さ、動きの存在感

**エクステンション / フレキシビリティ** 10 点  
しっかりとした伸び (腕、脚、足など) が表現できているか? 動きの中でストレッチや柔軟性が適応できているか?

**振り付け**

**音楽性** 10 点  
音楽のアクセントやリズム、歌詞やスタイルを利用できているか?

**難易度** 10 点  
スキル、動き、体重移動、テンポなどにおける難易度

**創造性 / スタイル** 10 点  
カテゴリーのスタイルに合致した、創造性でオリジナル性の高さを表現しているか?

**ルーティーン of ステージング** 10 点  
フロアスペース、移動、パートナーワーク、グループワーク、継ぎ目のない流れが考慮された一連の動きなどが活用されているか?

**実施**

**同時性** 10 点  
ルーティーンを通しての動きの同調性や音楽とタイミングが正しく合っていたか

## 総合評価

10点

### コミュニケーション／プロジェクト／観客へのアピール

ショーマンシップと観客へのアピールで、ダイナミックに演技を行う能力  
パフォーマンスを高めるような年齢に見合った音楽、衣装、振り付け

合計100点

## X. 採点の流れ

審査員は、インターナショナル・チア・ユニオンからの指名によってのみ決定される。各チームの演技中、審査員は100点満点方式で採点を行う。各審査員によって出された最高点と最低点は切り捨てられ、残った点数の合計点がチームの得点となる。複数のチームが同点で一位となった場合、各チームの最高点と最低得点を加えた合計点で優勝チームを決定する。それでも同点の場合は、各審査員の順位得点の利用により、優勝チームを決定する。

## XI. 得点および順位

スコアシートは、各審査員自らの使用のみに限られる。各審査員は、得点の最終集計に先立ち、全てのチームに対する最終得点と順位のレビュー、および提出を行う責任と権利を持つ。得点および順位は、大会終了時点では、各チームのコーチとキャプテンのみ知ることが出来る。電話による問い合わせは一切不可。大会後、各チームはスコアシートを受け取ることができ、そこで得点とグループ内での最高得点が報告される。また、チーム名と得点が記載された最終順位のランキングシートも配布される。

## XII. 審査結果の最終化

各チームはこの大会に参加することにより、審査員による審査結果は最終的なものであり、見直し要求には応じられないことに同意したものとする。各チームは、この大会において、審査員が迅速で公平な決定を行う必要があることを認め、いかなる法的、公的、事務的、手続き上の見直し請求の権利も放棄するものとする。

## XIII. メディア出演、宣伝および広報活動

全ての優勝チームおよび入賞チームは、全てのメディア出演、宣伝および広報活動について、ICUオフィスを通して承認を得ることに同意するものとする。

## XIV. ペナルティ

上記で述べられたルールに違反したチームは、審査員1人につき5点の減点が課せられる。この減点は、上記で述べられた違反のうち、点数が5点未満のものには適応されない。特定の動きやトリックについて、それがルールに適応しているか不明な点がある場合は、ICU オフィスにDVD をお送り下さい。提出はDVDIによってのみ。チーム名、担当者の氏名、電話番号、メールアドレスを明確に記載したラベルを貼付の上、下記住所までお送り下さい。(4月1日必着)

ICU, Attn Liz Rifino, 6745 Lenox Center Court, Suite 300, Memphis, TN 38115



## その他(安全規定)

### タンブリングとストリートスタイルの空中技(一人で実施されるもの)

ダンススキルとしてのタンブリングは全てのディビジョンにおいて以下の制限を守る限り許可される。但し、必須では無い。

#### 逆さの状態の技:

- a. 空中で行わない技は実施可能。(例:ヘッド・スタンド)
- b. 逆さに直立した状態で手のサポートの有り/無しで行う空中技はアプローチの段階で後ろ向きの状態を含まないこと。

#### 腰が頭を越える回転を含むタンブリング技:

- a. 空中で行わない技は実施可能。
  - b. 手でのサポートを伴う空中技:
    - i. アプローチが空中ではなく2連続までに限定される腰が頭を越える回転の場合に、空中で下っていること。(説明:ラウンド・オフ(ロンダード)は可。但し、足が床を離れる前に手が床に接していること)
    - ii. アプローチにおいて空中ではないこと。(例外:ダイブ・ロール)
  - c. 手でのサポートの無い空中技は禁止。(例外:他の技と連続していない空中側転)
3. 選手の腰が頭を越える回転を含み、他にタンブリングを行う人の上や下を通して同時にタンブリングを行うことは禁止。
  4. 着地の衝撃を減らすために、最初に手または足で体重を支えることなく、ひざ、もも、背中、肩、臀部、前面や頭からフロアに着地することは不可。
  5. 足が体より前にある状態や後方にスウィングした状態でジャンプからフロア上に腕立ての姿勢で降りることは禁止。全てのシュシュノバのバリエーション禁止。
  6. ポンポンや手具を手にしたまま行う腰が頭を越える回転は禁止。(例外:前転・後転)

### グループ又はペアとしての実施(リフト、パートナーリング)

1. ダンス・リフトは可。
2. 実施選手はフロア上に直に接しているサポート選手の支持を受けなければならない。(例外:キックライン・リープ)
3. 少なくとも1名のサポート選手が、肩の高さを越える技を行っている間、実施選手と接し続けていなければならない。
4. 実施選手の腰が頭を越える回転は、以下の場合に許可される:
  - a. サポート選手は、実施選手がフロア上に戻るまで、または直立の状態になるまで実施選手に接していなければならない。
  - b. この技は1回転のみに限定される。(説明:パートナーリングやリフトにおける腰が頭を越える回転は、直立の上体で明確に静止する必要がある)
5. 垂直に逆さになるポジションは以下の場合に許可される:
  - a. サポート選手は、実施選手がフロア上に戻るまで、または直立の状態になるまで実施選手に接していなければならない。
  - b. 実施選手の肩の高さが、立っている選手の肩の高さを越える際、体重を支える動きをしていない少なくとも1名の選手がいなければならない。

### リリースの動き(サポート無しでフロア上に降りる動き)

1. 実施選手が、サポート選手からジャンプ、リープ、ステップなどで離れる場合：
  - a. 離れる動きの技の最高到達点において、実施選手の腰の高さが肩の高さを越えないこと。
  - b. 技の高さが腰と肩の高さの間にある場合、離れる動きの後に実施選手がうつ伏せまたは逆さのポジションを通らないこと。
  - c. フリー・フライング・トゥピッチは禁止
2. サポート選手が実施選手をトスする場合：
  - a. トスの最高到達点において、実施選手の腰の高さが肩の高さを越えないこと。
  - b. 離れる時点で、実施選手が仰向けもしくは逆さのポジションにならないこと。
  - c. 離れる動きの後に、実施選手がうつ伏せまたは逆さのポジションを通らないこと。