

**ジャパンオープンチアリーディング選手権 2014**  
**兼日本代表チーム選考会**  
**チームチア部門 ルール (2014 ICU ルールに準ずる)**

**ICU エリート部門 ルール**

**エリート部門 タンブリング全般**

注意：ICU としては補助付きタンブリングの制限はしない。しかしながら、補助付きタンブリングは大会主催者の判断としてチームのスコアにマイナスの影響が出ることがある。審判の視点からは、演技フロア上で選手が他の選手を補助した場合、当該レベルのスタンツルールに則ってスタンツとしての判断をされる。ICU としてはタンブリング技実施において他選手を補助することを奨励もしないし、黙認もしない。すべての技において、演技の中で行う技が実施可能なものであるか、チームの力量にあっているかを決定するのはコーチの責任である。

例 1：エリート部門でバックフリップを行う際に補助を受けたとした場合、レベル 4 スタンツ技—インバージョンとみなされる。この技はととも低いレベルのスタンツに相当するため、演技全体の評価を下げることになる

例 2：エリート部門で 6 名がバックフリップを行いそのうちの 3 名が補助付きだった場合、ジャッジは補助なしの 3 名のみを審査対象とする。残りの 3 名は「補助付きバックフリップ」とみなされ、スコアを取ることができないか、またはととも低いレベルの技としてみなされ演技全体の評価を下げることになる

**A. 全てのタンブリングは演技フロアに接している状態から実施しなくてはならない**

例外：(腰が頭を超える回転を含まない場合) タンブリングを行う選手の足がスタンツの上に乗ってもよい。スタンツ上にうつぶせ状態で乗ることも可

例：ラウンドオフをしてベースまたはキャッチャ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 のルール違反になる。このような違反を防ぐためには、タンブリングからのスタンツを明確に区別しておくこと。着地をキャッチしてディップしてから回転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は可

**B. タンブリングでスタンツの下や中を通ること、ならびに個人技、道具を持ったままは不可**

定義：個人技とは選手が別の選手を飛び越えること

**C. なにかしら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：スワンやアーチポジションでのダイブロールは不可

例外 2：ツイスト付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す**

**エリート部門 スタンディング/ランニングタンブリング**

**A. 1 回のフリップと 1 回のツイストは実施可**

**B. フリップとツイストが含まれているタンブリング技から続いてツイストタンブリング技にはいることは不可**

**C. ツイストの入ったタンブリング技からツイスト技につなげることは禁止**

**LEVEL5 スタンツ**

- A.全てのエクステンションスタuntsまたはエクステンションポジションを通過するスタuntsのトップには  
スポッターが必要
- B.片足のエクステンションは実施可
- C.トップが演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回のツイストまで可能  
定義：同じ技のセットの中でベースによるツイスト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腰の部分の回転数で判断する。(例えば)プレップを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。それから追加の回転などに入ること
- D.フリップのある乗り込みやトランジションは禁止
- E.プレップレベル以上のペンデュラムとペンデュラムスタイルトランジションでトップがベースから降りる場合は、3名のキャッチャーが必要。3名のキャッチャーのうち少なくとも2名は元のベースであること。ペンデュラムとペンデュラムスタイルトランジションを行っている間、少なくとも1名のベースはトップに触れていること
- F.ベース1名のスプリットキャッチは禁止
- G.ベース1名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
- H.エリート部門スタunts - リリースムーブ
1. リリースムーブは実施可能だが、伸ばした腕から18インチ(45.72cm)以上にならないこと  
例：ティックトックは実施可能  
定義：行ったリリースムーブが伸ばした腕の18インチ以上の場合にはトスとみなされるので「トス」の当該ルールに従うこと。リリースムーブの高さの決定とはリリースの最高高度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よりも大きい場合はトスまたはディスマウントとみなされ「トス」「ディスマウント」の当該ルールに従うこと
  2. リリースムーブでは逆さ状態で着地しないこと。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どうかで判断される。
  3. リリースムーブは元のベースに戻ることに  
定義：支持なしで演技フロアにおりてはいけない  
例外：ディスマウントCを参照  
例外：ベースが1名のダブルキューピーのディスマウント
  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、トップの頭と肩を支持すること
  5. リリースムーブは別の場所に移動しない
  6. リリースムーブは他のスタuntsピラミッドまたは他の選手を超えたり、くぐったりしてはいけない
  7. 別のリリースムーブのトップと接触してはいけない

#### I.エリート部門 スタunts-インバージョン

1. 逆さのエクステンションは可。「スタunts」と「ピラミッド」参照
2. 逆さ姿勢で下降することはプレップかそれ以上の高さが実施可。最低3名のベースが支持すること  
そのベースのうち2名は頭と肩を守る位置であること。この支持はベースの肩の高さ(またはそれ以上)から行うこと  
定義：キャッチャーは頭と肩を守るため、腰と肩のあたりを支持すること。

定義：プレップレベルまたはそれ以下の高さの逆さの下降ではベースは3名でなくてもよい

例外：肩レベルで力をかけている逆さ姿勢（ニードル、倒立）は実施可

3. 下降の逆さ姿勢は元のベースの支持を保つこと

例外：やむを得ず元のベースの支持が失われる場合（例：側転スタイルの展開のディスマウント）

4. プレップレベル、またはそれ以上の高さから下降する逆さ姿勢は

a.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：力をかけている肩の高さの逆さ姿勢（例：ニードルや倒立）は実施可

b.逆さ状態のとき着地または地面に接することは禁止

定義：エクステンションからのうつ伏せ、あおむけの着地は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、いかなる逆さ状態でも地面に着くまえにキャッチすること

5. 逆さの下降はお互いに接触しないこと

J.ベースが体を反っていたり、逆さ状態になっている時は、トップの体重を支えてはいけない

## エリート部門 ピラミッド

A.ピラミッドではレベル5「スタンツ」と「ディスマウント」ルールに従うこと、高さは2段まで

B.トップはベースから主に支持されること

C.エリート部門ピラミッド リリースムーブ

1. ピラミッドでトランジションを行う場合、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段半の高さを越えてもよい

2. トップの重心が2段レベルで支持されないこと

定義：トランジションは連続して行われること

3. 逆さ状態にならないピラミッドのリリースムーブは最低2名のキャッチャーが必要

a.キャッチャー2名は移動してはならない（例：リープフロッグ、ウルフウォールトランジション）

b.トランジションしている間は、キャッチャー2名はトップを見ていること

4.逆さ状態にならないピラミッドにはベースの交代をしてもよい。その際には；

a.プレップレベルまたは、それ以下でトップが支持されていること

b. トップは最低でも2名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャー両名は移動しないこと。またトランジションしている間は他の技や振付に参加しないこと（人を投げるためにディップすることは技の内にはいる）

D.エリート部門ピラミッド- インバージョン

1. エリートスタンツインバージョンルールに従うこと

E.エリート部門ピラミッド- リリースムーブ/ブレイスドインバージョン

1. プレップレベルまたはそれ以下の最低でも1名に支持された状態で、ベースからリリースされつかまれた状態で逆さ状態になるトランジション（ブレイスドフリップも含む）の間中、トップとベースが支持されていること

定義：安全にベースにキャッチされるまで、ブレイサーに支持され続ける事

2. 支持されている逆さ状態（ブレイスドフリップも含む）は1-1/4回のフリップ、または1/2回のツイストまで実施できる

3. 支持されている逆さ状態（ブレイスドフリップも含む）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

定義：実施可能・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してもよい
5. 支持されている逆さ状態(ブレイスドフリップも含む)は連続した動きであること
6. 支持されている逆さ状態(ブレイスドフリップも含む)は最低でも3名でキャッチされること  
例外：ブレイスドフリップから直立姿勢でプレップレベルまたはそれ以上の高さになること  
(以下の7を参照)
  - a. 3名のキャッチャーは移動しないこと
  - b. 3名のキャッチャ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名のキャッチャーはトランジションの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)
7. 全ての支持されている逆さ状態(ブレイスドフリップも含む)のうちプレップまたはそれ以上の高さに直立姿勢になる場合は1名のベースに加え、2名のスポッターが必要である
  - a. ベースとスポッターは移動しない
  - b. トランジションの間中ベースとスポッターはトップを見ていること
  - c. 3名の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. 支持されている逆さ状態(ブレイスドフリップも含む)はその姿勢の間、下降してはいけない

### エリート部門ディスマウント

- A. シングルベーススタutz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、または片腕で補助すること
- 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、または片腕で補助すること
- C. 腰の高さ以上のスタutzやピラミッドから演技フロアへ着地するディスマウントでは元のベースの補助があること。ベースは選手をポップしたり、動いたり、選手を演技フロアヘトスしたりしないこと。補助なしの演技フロアへのディスマウントとして唯一実施可能なのは、追加技を含まない、腰またはそれ以下の高さからのストレートドロップ、スモールポップオフだけである  
定義：腰またはそれ以上の高さから演技フロアへおりる場合は補助が必要
- D. 全てスタutzからのツイストは2-1/4回まで実施可
- E. スタutz、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utz、ピラミッド、選手または道具を飛び越えるもしくはくぐることは禁止
- F. 補助なしのフリップを含むディスマウントは禁止
- G. いかなる場合もテンションドロップ・ロールは不可
- 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名はトップの後ろからトスに入るトップを補助をしてもよい
- B. トスはベース全員が演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すること。トップは最低3名の

元ベースによってクレイドルキャッチされること、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すること。ベースはトスの間は動かないこと

例外：キックフルバスケッ トスのキャッチの際のベースの移動

C.フリップ、逆さ姿勢、違う場所への移動を伴うトスは禁止

D.スタンツ、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。トスをスタンツ、ピラミッド、選手、道具の上や下へ投げるのも禁止

E.2-1/2回のツイストまで実施可

F.別のバスケッ トスのトップと接触するのは禁止

G.バスケッ 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演技フロアから始め演技フロアに着地すること

例外 1：(腰が頭を超える回転を含まない場合) タンブリングを行う選手の足がスタンツの上に乗ってもよい。スタンツ上にうつぶせ状態で乗ることも可

例外 2：ラウンドオフまたは立位のバックハンドスプリングからのリワインドは実施可。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.スタンツ、選手、道具を飛び越える、くぐる、通りぬけるのは禁止

定義：選手が他の選手を飛び越えるのは可

C.なにがしかの道具を持つ、触れている状態でのタンブリングは禁止

D.補助付きまたはつながった状態でのタンブリングは禁止

定義：二人組のカートウィールと二人組の前転は可（これらはスタンツであり補助付きタンブリングではないという解釈）

E.ダイブロールは実施可

例外 1：スワンやアーチポジションでのダイブロールは不可

例外 2：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.1回のフリップと1回のツイストは実施可

### プレミア部門スタンツ

A.以下の場合にはスポッターが必要

1. キューピーやリバティー以外の腕を伸ばした片手スタンツを行う場合

2. ツイストまたはフリップを含む乗り込みやトランジションを行う場合

B.トップが演技フロアから行うツイストの入ったトランジショナルスタンツは2回のツイストまで実施可

定義：同じ技のセットの中でベースによるツイスト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になる。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部分の回転数で判断する。(例えば)プレップを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。それから追加の回転などに入ること

C.フリーフリッピング、もしくは補助されてのフリッピングスタンツとトランジションは実施可。リワインドはフロアの高さから始め1回のフリップと2回のツイストまで可。

例外 1：クレイドル姿勢へのリワインドは可。全てのリワインドは 2 名のキャッチャーによって肩の高さ以下でキャッチされること（例：ストラドルに着地するリワインド）

例外 2：ラウンドオフと 1 回の立位バック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ブリング技を加えることは禁止

D. トランジショナルスタutzではベース交代してもよい

E. シングルベースのスプリットキャッチは禁止

F. ベース 1 名のダブルキューピーは各トップにそれぞれスポッターをつけること

#### G. プレミア部門スタutz-リリースムーブ

1. リリースムーブは実施可能だが、伸ばした腕から 18 インチ（45.72cm）以上にならないこと

定義：行ったリリースムーブが伸ばした腕の 18 インチ以上の場合にはトスとみなされるので

「トス」の当該ルールに従うこと。リリースムーブの高さの決定とはリリースの最高高度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よりも大きい場合はトスまたはディスマウントとみなされ「トス」「ディスマウント」の当該ルールに従うこと

2. リリースムーブから逆さ状態で着地してはいけない

3. リリースムーブは元のベースに戻ることに

例外：コエドの場合、トランジションが始まった時、他の技や振付に入っていないベースと追加のスポッターがシングルベースから投げられたトップをキャッチするのは可

定義：腰の高さ以上から補助なしで着地するのは禁止

4. ヘリコプターは 180 度までの回転、最低 3 名のキャッチャーで行い、キャッチャーの 1 名はトップの頭と肩を保護する場所にいること

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utzピラミッド、選手を飛び越える、くぐることは禁止

7. リリースされたトップ同士が接触することは禁止

#### H. プレミア部門スタutz-インバージョン

1. プレップレベル以上からの下降する逆さ姿勢は最低 2 名のベースに補助されていること。トップとベースは接触を保ち続ける

#### 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 段半のピラミッドの場合最上段の選手 1 名につき、前と後ろに 1 名ずつスポッターをおくこと。スポッターはトップが 2 段半に乗っている間はずっとスポットの場所にいること。スポッターは少し横にずれた場所に立ってもよいが、トップをスポットできる場所にはなくてはならない。スポッターはトップが 2 段半の高さにいる間は常にトップから目を離さない。スポッターはピラミッドの主要な補助となてはいけない

C. フロアの高さからフリーライティングで乗り込む場合、1 回のフリップ、1 回のツイストまで実施可、またはフリップなしでの 2 回のツイストは実施可。

#### D. プレミア部門ピラミッド-リリースムーブ

1. ピラミッドでトランジションを行う場合、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 段半の高さを越えてもよい

#### E. プレミア部門ピラミッド-インバージョン

1. 逆さ姿勢を 2 段半の高さで実施する場合、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

なくてはいけない

2. プレップの高さからの逆さ姿勢の下降は最低 2 名の補助をつけること。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/ブレイスドインバージョン

1. つかまれている状態での 1-1/4 回のフリップと 1 回のツイストは実施可
2. つかまれている状態でのフリップは身体接触を伴えば、プレップ以下の高さのトップ最低 1 名と接触し続けるか、最低 2 名のキャッチャーによってキャッチされるのであれば実施可

#### プレミア部門ディスマウント

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または腕で補助すること

B. 腰の高さ以上のスタンツやピラミッドから演技フロアへ着地するディスマウントでは元のベースの補助があること。ベースは選手をポップしたり、動いたり、選手を演技フロアヘトスしたりしないこと。補助なしの演技フロアへのディスマウントとして唯一実施可能なのは、追加技を含まない、腰またはそれ以下の高さからのストレートドロップ、スモールポップオフだけである

定義：腰またはそれ以上の高さから演技フロアへおりる場合は補助が必要

C. 2 段の高さのスタンツやピラミッドからは 2-1/4 回のツイストまで可。ただし最低 2 名のキャッチャーのクレイドルキャッチが必要。2 段半のピラミッドからのクレイドルは 1-1/2 回のツイストまで可能。ただし 3 名のキャッチャーが必要

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能（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. フリーフリッピングからのディスマウント

1. 1-1/4 回のフリップと 0 回のツイストまで可
2. 演技フロアへの着地は不可

F. プレップレベルまたはそれ以下のレベルのスタンツからフリップをしてクレイドルする場合、少なくとも 2 名のキャッチャーが必要。キャッチャーの 2 名のうち 1 名は元のベースであること

G. プレップレベルを超える高さからのフリップは禁止

例外：2 段半の高さのピラミッドからの 3/4 回のフロントフリップは可だが、トップの頭と肩を支えるキャッチャーと追加のスポッターが必要。スポッターは多少横にずれて位置していてもよいがトップの頭と肩の下を腕か手のどちらかを使ってスポットすること

H. いかなる場合もテンションドロップ・ロールは禁止

I. 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

#### 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おり、トスに入るトップを補助してもよい

B. トスはベース全員が演技フロアに足をつけている状態で行い、クレイドルキャッチをすること。トップは最低 3 名の元ベースによってクレイドルキャッチされること。キャッチャーの 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すること。ベースはトスの間は動かないこと

C.フリップは1-1/4回まで。2つの追加技も実施可。タック、パイクまたはレイアウトは追加の2つに数えない。パイクのオープンダブルフルは禁止。タックのXアウトダブルフルは実施不可、なぜならXアウトが1つの技と判断されるからである

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

D.スタンツ、ピラミッド、選手または道具がトスを飛び越えたりくぐる事は禁止。トスがスタンツ、ピラミッド、選手の上に飛ばされる、またはくぐる事は禁止

E.フリップなしのトスでは3-1/2回のツイストまで実施可

F.トップが別の組のベースにトスされる場合、3名以上のキャッチャーでクレイドルキャッチすること。

キャッチャーは他の技や振付を行ってはならない。トスが始まった時から最後までトップから目を離さないこと。トスはフリップなしの場合、1-1/2回のツイストまで可。トスに関わっているベースはトスを行う間、故意に移動しないこと

例外：ツイストなしの3/4回のフロントフリップは可

G.別のバスケットトスのトップと接触するのは禁止

H.バスケットトスにはトップは1名のみ可

## X 時間制限/音楽/入場

1. 各チームは最大2分30秒の音楽パートを持つ。30秒のチアパートを演技の最初か中間に行うことが推奨される
2. 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
3. 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
4. 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
5. 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
6. 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
7. 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
8. 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
9. ディズニーをテーマにしたり、キャラクターに似せた衣装を用いるのは禁止。しかしディズニー音楽は可

## XI 演技フロア

1. 演技フロアは42フィート×54フィート（12.8m×16.5m）トラディショナルフォームマット
2. 演技フロアの中であればどこにラインナップしてもよい
3. フロアから出てしまったときの罰則はない

## XII 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

## オールガールエリート

### チア部分

観客をリードする能力

10点



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）

<u>パートナースタンツ</u>	<u>25点</u>
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	
<u>ピラミッド</u>	<u>25点</u>
難度、展開、技への乗り込み、ディスマウント 実施、タイミング、創造性	
<u>バスケットトス</u>	<u>15点</u>
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	
<u>タンブリング</u>	<u>10点</u>
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	
<u>ルーティーンの展開</u>	<u>5点</u>
演技内容の実施：流れ、ペース、技のタイミング、展開	
<u>全体評価、観客へのアピール</u>	<u>10点</u>
全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果	
	<u>合計 100点</u>

## オールガールプレミア

<u>チア部分</u>	<u>10点</u>
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）	
<u>パートナースタンツ</u>	<u>25点</u>
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	
<u>ピラミッド</u>	<u>25点</u>
難度、展開、技への乗り込み、ディスマウント 実施、タイミング、創造性	
<u>バスケットトス</u>	<u>15点</u>
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	
<u>タンブリング</u>	<u>10点</u>
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	
<u>ルーティーンの展開</u>	<u>5点</u>
演技内容の実施：流れ、ペース、技のタイミング、展開	
<u>全体評価、観客へのアピール</u>	<u>10点</u>

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

チア部分 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、ディスマウント

実施、タイミング、創造性

バスケットトス 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

難度、適正なテクニック、シンクロ性

ルーティーンの展開 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 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

### コエドプレミア

チア部分 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、ディスマウント

実施、タイミング、創造性

バスケットトス 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	
難度、適正なテクニック、シンクロ性	
<u>ルーティーン</u> の展開	<u>5点</u>
演技内容の実施：流れ、ペース、技のタイミング、展開	
<u>全体評価、観客へのアピール</u>	<u>10点</u>
全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果	
	<u>合計 100点</u>

### オールガール グループスタント

#### A).スタント と トス 75点

- |   |            |
|---|------------|
| 1) 技の実施   | <u>30点</u> |
| スタントを実施する際の適正なテクニック   |            |
| スタントの安定感  |            |
| 2) 難度   | <u>25点</u> |
| 演技内のスタントの難度、実施する力量  |            |
| 技の組み直しがなく、続けて展開しているか、片手スタント、トスなど<br>(継続しているほど難度が増す)                       |            |
| 3) スタントのフォームと見え方  | <u>20点</u> |
| スタントが安定しているか、腕が伸びているか、<br>正しいポジションで柔軟性を示しているか、ベースとトップが一行か<br>顔の表情ができていないか |            |

#### B). 全体評価 25点

- |  |            |
|--|------------|
| 1) 展開  | <u>15点</u> |
| 展開のペース、展開における視覚効果と創造性                                      |            |
| 音楽に合っているか、展開の間難度とテクニックが保てるか<br>できる限り組み直しはない方が望ましい          |            |
| 2) ショーマンシップ  | <u>10点</u> |
| ルーティーンがエキサイティングか 音楽にあった振付か                                 |            |
| スタントが音楽のタイミングに合っているか、スタントの創造性、<br>または視覚効果、早いペース、顔の表情、エネルギー |            |

合計 100点

### コエド グループスタント

#### A).スタント と トス 75点

- |   |            |
|---|------------|
| 1) 技の実施   | <u>30点</u> |
| スタントを実施する際の適正なテクニック                                 |            |
| スタントの安定感  |            |
| 2) 難度   | <u>25点</u> |
| 演技内のスタントの難度、実施する力量                                  |            |
| 技の組み直しがなく、続けて展開しているか、片手スタント、トスなど<br>(継続しているほど難度が増す) |            |

- 3) スタンツのフォームと見え方 20 点  
 スタンツが安定しているか、腕が伸びているか、  
 正しいポジションで柔軟性を示しているか、ベースとトップが一直線か  
 顔の表情ができていますか

**B). 全体評価 25 点**

- 1) 展開 15 点  
 展開のペース、展開における視覚効果と創造性  
 音楽に合っているか、展開の間難度とテクニックが保てるか  
 できる限り組み直しはない方が望ましい
- 2) ショーマンシップ 10 点  
 ルーティーンがエキサイティングか 音楽にあった振付か  
 スタンツが音楽のタイミングに合っているか、スタンツの創造性、  
 または視覚効果、早いペース、顔の表情、エネルギー

合計 100 点

**XIII 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

**XIV 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

**XV 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

**XVI 罰則**

上に記したルールにな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チアジャパンオフィスまで映像を送ること。映像は DVD またはメールにて提出、その際にはチーム名、連絡先の名前、電話番号、メールアドレスをしっかりと明示すること。