



2021 ICU World Cheerleading Championships
2021 ICU Junior World Cheerleading Championships
PERFORMANCE CHEER DIVISIONS RULES & REGULATIONS

Team Cheer Hip Hop, Freestyle Pom & Jazz

(2021年から追記及び修正点をグレー網掛けにて表記)

※2021年日本代表選考部門に関わる規則を抜粋のうえ翻訳しています。

I. GENERAL RULES

- A. All teams must be supervised during all official functions by a qualified director/advisor/coach.
- B. Coaches must require proficiency before skill progression. Coaches must consider the athlete, group and team skill levels with regard to proper performance level placement.
- C. All directors, advisors and coaches should have an emergency response plan in the event of an injury.

II. TOURNAMENT

- A. The 2021 ICU World Cheerleading Championships will take place on Wednesday 21 April 2021 to Friday 23 April 2021 in Orlando, Florida, USA.
Wednesday 21 April 2021
ICU Junior World Championships & Awards
ICU World Championships Opening Ceremonies
Thursday 22 April 2021
ICU Adaptive Abilities World Championships, Special Olympics & Special Abilities World Championships & Awards
ICU World Championships Semi-Finals
Friday 23 April 2021
ICU World Championships Finals & Awards
ICU World Championships Closing Ceremonies
- B. The competition is scheduled to be held at the ESPN Wide World of Sports @ Complex.
- C. 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
- B. **PERFORMANCE** — Any questions concerning the team's performance 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 are 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

- A. 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。
- B. コーチは演技に組み込まれた技術、またそれらの適正なレベルの向上のため、各選手、またチームの技術レベルを考慮すること。
- C. 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。

II.大会日程

- A. 2021 ICU World Cheerleading Championshipsは2021年4月21日(水)～23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21日(水)
ICU Junior World Championships と表彰式
ICU World Championships 開会式
4月22日(木)
ICU Adaptive Abilities World Championships, Special Olympics & Special Abilities World Championships と表彰式
ICU World Championships 準決勝
4月23日(金)
ICU World Championships 決勝と表彰式
- B. 大会はESPN Wide World Sports @Complexにて行うことを予定する。
- C. 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、保護者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; however, 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; however, 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; however, 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、その他避けが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ところから行う。中断の程度や影響は大会役員が判断する。
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。

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い場合、より低い点数を獲得することとなる。

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。保護者、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

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. MUSIC

- A. For the 2020 ICU World Championships and Junior World Championships, all National Teams will have the choice of following the USA Cheer (<https://www.usacheer.org/music>) or ICU (<http://cheerunion.org/education/musicinfo/>) Music Copyrights Educational Initiative.
- B. 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.
- C. Teams must be able to provide proof of licensing during the registration at the Championships.
- D. 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.
- E. 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.
- F. If there are concerns regarding a certain team’s use of music, a Challenge Form must be completed immediately following the team’s performance.
- G. 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.
- H. Challenge Process:
 1. All music challenges must be submitted in writing to the International Cheer Union head official.
 2. There will be a \$100 USD fee to request a music challenge and must be in the form of USA currency.
 3. Fees collected will be returned if the challenge is correct.
 4. 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.
 5. If the team challenged can provide documentation that requires further review, a decision will be finalized within 48 hours of the event.
- I. 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.

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を失うこともある。

VIII. 音楽

- A. 2020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 (<https://www.usacheer.org/music>) また ICU (<http://cheerunion.org/education/musicinfo/>) の音楽著作権を選択すること。
- B. USA CheerまたはICU音楽著作権を読み理解し、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。
- C. 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。
- D. 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。
- E. 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。
- F. 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。
- G. 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。
- H. チャレンジの方法:
 1. 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
 2. 音楽チャレンジの要求には100米ドルの手数料がかかり、必ず米国通貨の支払いであること。
 3. 手数料はチャレンジが正当なものであれば返金される。
 4. 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。
 5. 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。
- I. 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。

- J. If available and if applicable, it is recommended that teams who prepare their routine music on a Digital Audio Workstation (DAW) should assure the volume of the music is at “0”. Should a DAW be available, a few additional reminders:
- Most DAWs have a default that sets a track at -6 when a track is added
 - Check to see if there is a normalization process after the work is rendered/saved
- K. All teams must provide their own CD or MP3 device for use on the sound system provided for the event. Music must be recorded at the correct tempo on a high quality CD or loaded onto an MP3 device.
- L. Use of a Smart Phone for playing routine music is not recommended due to the probably of music interference during the routine.
- M. MP3 devices must be free of any cover (protective, decorative or otherwise) to assure an unobstructed connection with the event sound system.
- N. It is important (if applicable) that all devices have a headphone connection component/jack to connect to the sound system and that all devices are fully charged, volume turned up and placed in airplane mode. For teams using a CD, it is important that the CD is unscratched to prevent a music malfunction while in play.
- O. All device connection components/jacks must be clean and free of any debris to prevent a music malfunction. Should a team’s device not have a headphone connection component/jack, then the team must have an adapter to accommodate this device requirement on site for the competition.
- P. Music on a CD must be labeled with the team/country name and division. One (1) or more selections of music may be used within accordance of the rules enclosed herein; however, based on the higher probably of technical errors of CDs, teams must also have their routine music on an MP3 device for back up.
- Q. 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.
- J. デジタルオーディオワークステーション(DAW・音楽編集ソフト)で大会使用曲を作成するチームは、音量が「0」であることを確認することを推奨する。
DAWを使用する場合、下記に注意すること。
- ほとんどのDAWには、トラックが追加されたときに音量を-6に初期設定する機能がある。
 - 保存後に音量が均一化されているかどうかを確認すること。
- K. すべてのチームは、会場の音響設備につなぐCDまたはMP3プレイヤーを準備する必要がある。音楽は高品質のCDに正しいテンポで録音するか、MP3プレイヤーにデータを入れる必要がある。
- L. 大会使用曲を再生するためにスマートフォンを使用することは、演技中に音楽が途切れる可能性があるため、推奨しない。
- M. MP3プレイヤーを正しく接続するために、カバー（保護、装飾、またはその他）を外すこと。
- N. 音楽再生デバイスを使用する場合は、会場の音響設備につなげるためのイヤホンジャックがあり、完全に充電され、音量が上がった状態で機内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。
- O. 音楽の誤動作を防ぐために、デバイスの接続端子は清潔で埃が詰まっていない状態であること。デバイスにイヤホンジャックがない場合、大会会場の機材に接続可能なアダプターを持参すること。
- P. CDにはチーム名/国名/部門名を記載すること。本書に記載されている規則に従って1つ以上の音楽が使用できる。但し、予備音源としてMP3プレイヤーを用意すること。
- Q. 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。

IX. LOGO USAGE

- A. Teams will not be allowed to use the ICU logo including: banners, rings, bows, t-shirts, etc. without prior approval from the ICU office. The use of the ICU letters will be allowed.
- B. Due to the conditions of television production, venue and/or ICU sponsorships, teams are permitted to have sponsors (names, logos, etc.) on athlete outerwear/warm up attire, as well as athlete practice wear; however, sponsors (names, logos, etc.) are not allowed on athlete attire (uniform, etc.) that will be worn on the ICU Junior or ICU World Cheerleading Championships competition floor.
- IX. ロゴの使用
- A. ICU事務局からの事前承認なしに、バナー、リング、ヘアリボン、TシャツなどにICUロゴを使用できない。ICUの文字の使用は可。
- B. テレビ制作、会場、ICUスポンサーシップの条件により、チームは選手の上着や練習着にスポンサー名、ロゴを入れることができるが、ICU世界選手権及びジュニア世界選手権の競技場で着用するユニフォームでは入れることができない。

X. MEDIA POLICY

No commercial recording (audio or visual) or commercial live streaming is allowed in the event venue or other event-related venues (including but not limited to, hotels and restaurants) or on the grounds of any such venues (collectively, "Event Locations". In the event a team authorizes the commercial recording or streaming in any Event Location, the team will be automatically disqualified. In addition, the personal, non-commercial use of live streaming apps (such as Periscope, Facebook Live, etc.) to capture all or any part of a performance during the event is not permitted. By attending/ purchasing admission to the event, each attendee grants permission to ICU and its affiliates, designees, agents, licensees and invitees to use the image, likeness, action and statements of the attendee in any live or recorded audio, video, film, or photographic display or other transmission, exhibition, publication, or reproduction made of, or at, the event in any medium, whether now known or hereafter created, or context for any purpose, including commercial or promotional purposes, without further authorization or compensation.

XI. SPECIFIC ROUTINE GUIDELINES

A. CHOREOGRAPHY AND COSTUMING

1. Suggestive, offensive, or vulgar choreography, costuming, makeup and/or music are inappropriate for family audiences and therefore lack audience appeal.
2. Routine choreography should be appropriate and entertaining for all audience members. Vulgar or suggestive material is defined as any movement or choreography implying something improper or indecent, appearing offensive or sexual in content, and/or relaying lewd or profane gestures or implications.
3. Teams may not compromise the integrity of the performance surface (Examples: residue from sprays, powders, oils, etc.)
4. Use of fire, noxious gases, live animals and other potentially hazardous elements are strictly prohibited.
5. Inappropriate choreography, costuming and/or music may also affect the judges' overall impression and/or score of the routine.
6. All costuming, makeup and choreography should be age appropriate and acceptable for family audiences.
7. All costuming should be secure and offer full coverage of body parts. Costume malfunctions resulting in team members being exposed may be grounds for
8. Tights should be worn under briefs, hot pants or excessively short shorts.
9. Shoes must be worn during the competition. Dance paws are acceptable. Performing barefoot, in socks and/or footed tights, high heels, roller skates, roller blades or any other footwear that is inappropriate for the sport is prohibited. If in doubt, please consult the ICU Rules Committee for approval.
10. Jewelry as a part of the costume is allowed.
11. All male performers' costumes must include a shirt that is fastened; however, it can be sleeveless.
12. No cheers or chants are allowed.

B. TIME LIMIT/MUSIC/ENTRANCES

1. Each **Team** will have a maximum of 2 minutes and 15 seconds (2:15).
2. Each **Doubles** will have a maximum of 1 minute and 30 seconds (1:30).

X. メディアポリシー

大会会場やその関連会場(ホテルやレストランを含むがこれらに限定されない)は「イベントロケーション」と指定されているので、そこでの商業目的の録音、録画やライブストリーミングを禁止とする。チームが大会会場で商業目的の録音、録画やライブストリーミングを行った場合、チームは自動的に失格となる。さらに、個人的、非営利的であっても大会中に演技の全てまたは一部をライブストリーミングアプリ(Periscope、Facebook Liveなど)を使用し配信してはいけない。大会へ参加/チケットを購入して会場へ入場することにより、各参加者は、ICUおよびその関連団体、被指名者、代理人、ライセンサー、および招待者に、録音された動画、著作権物、動作、声明を、生放送、録画、ビデオ、フィルム、写真、その他の通信手段、展示、出版、その他メディア上での複製を、商業目的及び宣伝目的での利用を含む、現時点で知られている及び今後作られる可能性のある全てのもの、に関して許可なしで、無償で提供するものとする。

XI. 特定演技ガイドライン

A. 振り付けと衣装について

1. 挑発的、攻撃的もしくは卑猥な振り付け、衣装、化粧および音楽は、家族連れの観客が見るに不相応であり、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を含む動きや振り付けとみなされる。
3. 各チームは演技フロアに汚れを残さないこと。(例:スプレーやパウダー、オイルなどの付着、残留)
4. 火や有毒ガス、動物など危険を伴う物の使用は厳重に禁止される。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 大会中は靴を着用すること。ダンスボウは可。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。
10. 衣装の一部としてのアクセサリ類は可。
11. 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。
12. チアやチャントは禁止。

B. 時間制限/音楽/入場

1. チームの演技時間は最長2分15秒とする。
2. ダブルスの演技時間は最長1分30秒とする。

3. Every effort should be made to ensure that the lyrics of the music are appropriate for all audience members.
4. Timing will begin with the first choreographed movement or note of the music.
5. Timing will end with the last choreographed movement or note of the music
6. If a performance (Team or Doubles) exceeds the time limit, a penalty will be assessed for each violation. One (1) point deduction for 5-10 second and three (3) point deduction for 11 seconds and over.
7. All teams 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 or Doubles performance.
8. Teams must enter the performance floor as quickly as possible. Choreographed entrances/exits will not be allowed.
9. Teams may not use Disney themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable.

C. PROPS

1. A prop is defined as anything that is used in the routine choreography that is not/was not originally part of the costume.
Clarification 1: For Freestyle Pom Categories, Poms are considered part of the uniform.
Clarification 2: For Adaptive Abilities, Special Olympics & Special Abilities Divisions, all mobility equipment, prosthesis, and braces are considered part of the athlete unless they are removed, in which case they are considered legal props, until replaced or returned to the athlete.
2. Handheld props and free-standing props in all categories are not allowed. Use of parts of a costume (e.g. costume elements- such as a necklace, jacket, hat, etc.) is allowed and may be used and discarded. *(Please see #1 for further clarification)*
3. Within the Freestyle Pom Category, it is compulsory to use poms throughout the entire routine. If there are male performers in this category they are not required to use poms.
4. No large free “standing props” will be allowed in any category, such as chairs, stools, benches, boxes, stairs, steps, ladders, bars, sheets, etc. Any item that bears the weight of the participant is considered a “standing prop”.

D. TEAM PARTICIPATION

1. There will be 7 separate divisions - Hip Hop, Freestyle Pom, Jazz, Adaptive Abilities Unified Hip Hop, Adaptive Abilities Unified Freestyle Pom, Special Olympic Unified Hip Hop, Special Olympics United Freestyle Pom*.
**Note: ICU reserves the right to add Adaptive Abilities Unified Divisions specifically for athletes with Visual or Hearing Impairments. See Performance Cheer Divisions Rules & Regulations (PCDRR) Section XIV for more information.*
2. Each division will have a separate title winner.
3. Each country will provide a National Team comprised of individual team members. The National Team may compete in a single division or multiple divisions.
4. If the National Team chooses to compete in more than 1 division, it is permissible, but not compulsory for each individual team member to compete as part of the National Team in each category.

3. 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。
4. 演技時間の計測は振付の最初の動きまたは音楽の最初から始まる。
5. 演技時間の計測は振付の動きの最後または音楽の最後で終了する
6. 演技が(チーム、ダブルス同様)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。
7. 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。
8. チームは可能な限り早く入場すること。振付つきの入退場は不可。
9. 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。

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。

参考1: フリースタイルポンカテゴリーではポンは衣装の一部としてみなされる。

参考2: (省略)
2. 手に持つ、または自立型小道具はすべてのカテゴリーで使用不可。衣装の一部(例えば、ネックレス、ジャケット、帽子など)は使用することができ、体から外して捨てられる。(詳細は#1を参照)
3. フリースタイルポン部門では、演技中常にポンを使う必要がある。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自立型小道具は全ての部門において使用禁止。競技者の体重を支えるようなアイテムは全て自立型小道具と見なされ禁止。

D. チーム参加

1. 7つの分割したディヴィジョンがあるセップホップ、フリースタイルポン、ジャズ、アダプティブアビリティユニファイドヒップホップ、アダプティブアビリティユニファイドフリースタイルポン、スペシャルオリンピックユニファイドヒップホップ*、スペシャルオリンピックユニファイドフリースタイルポン*
**注: (省略)*
2. 表彰は各ディヴィジョンごとに行われる。
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. Each National Team may be comprised of as many individual team members as desired; however, the National Team may only participate in a division with a minimum of 16 performers (Team Freestyle Pom and Team Hip Hop) or 18 performers (Team Jazz) and a maximum of 24 on the floor at one time. It is permissible, but not compulsory, that the same individual team members compete in each category.
 6. Each Doubles will be comprised of 2 team members.
 7. Participants will be allowed to crossover into the National Team Cheer Divisions at the coaches' discretion as scheduling conflicts may occur.
 8. Each country's federation will need to provide proof of permanent residency (minimum of six (6) months consecutive permanent residence) for each member of its team.
 9. Each athlete must be compliant with the age requirements as follows:
5. 各国代表チームは、希望するチーム人数で構成することができる。ただし、チーム人数は最低16人 (Team Freestyle Pomと Team Hip Hop)、または18人 (Team Jazz) で最大24人での参加可能。同一のチームメンバーが各ディヴィジョンに出場することは認められているが必須ではない。
 6. 各ダブルスは演技者2人で構成されること。
 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クロスオーバーが可能である。
 8. 各国の連盟は、自チームの各選手の永住権(最低6ヶ月の永住権)を証明する書類を提出すること。
 9. 各選手は、次の年齢要件を満たしていなければならない。

Junior World Championships: 13 to 17 years of age within the year of the competition.

Special Olympics & Special Abilities World Championships: 12 years of age or older within the year of the competition. There is no maximum age.

Adaptive Abilities World Championships: 14 years of age or older within the year of the competition. There is no maximum age.

Senior World Championships: 15 years of age or older within the year of the competition. There is no maximum age.

Any team proven to be in violation of the age requirements will be automatically disqualified.

10. Females and males are allowed to participate on the team.

E. COMPETITION AREA

1. The performance floor will be approximately 42 x 42 feet/12.8 x 12.8 meters.
2. The surface will be professional grade material (e.g. Marley floor or a wooden parquet floor)
3. There is no penalty for stepping outside the performance floor area.

F. CATEGORY DEFINITIONS

FREESTYLE POM – Poms are required to be used throughout the routine. Important characteristics of a pom routine include synchronization and visual effects, along with proper pom placement and technique. Motions should be very sharp, clean and precise. Your team should be synchronized and appear as “one.” A routine that is visually effective is extremely important, including level changes, group work, formation changes, etc. Keep in mind that a pom routine carries a more traditional cheerleading theme, while incorporating the concepts of Jazz and Hip Hop. See Score Sheet for more information.

HIP HOP - Incorporates street style influenced movements and rhythms with an emphasis on execution, style, creativity, body isolations and control, rhythm, uniformity and musical interpretation. The uniformity of all movement throughout the performance should complement the beats and rhythm of the music. There is also an additional focus on athletic incorporations such as jumps, freezes, floor work and other skills. Distinctive clothing and accessories reflecting the Hip Hop Culture must be worn. See Score Sheet for more information.

Junior World Championships:

大会の年に13歳から17歳

Special Olympics & Special Abilities World Championships:

大会の年に12歳以上、上限なし

Adaptive Abilities World Championships:

大会の年に14歳以上、上限なし

Senior World Championships:

大会の年に15歳以上、上限なし

年齢要件に違反していると判明したチームは、自動的に失格となる。

10. 男女が同チームに参加することは可。

E. 競技エリア

1. 演技フロアは42フィート×42フィート(12.8m×12.8m)
2. 表面はプロフェッショナルグレードの素材である。(例:Marleyフロアまたは木製の寄せ木フロア)
3. 演技フロアの外に踏み出すことには減点はない。

F. カテゴリー定義

フリースタイルポム 演技全体を通してPomを使用することが求められる。シンクロ性と視覚効果を含み、正確なPomのモーションやダンステクニックの要素が組み込まれているかどうか重要なポイントである。モーションにはシャープで、クリーンで、正確さが求められ、チームがシンクロし、“ひとつ”に見えることが大切である。構成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などの視覚効果が重要である。PomのルーティンはJazzやHip-Hopの要素を織り交ぜつつも、トラディショナルなチアリーディングのテーマを伝えることが重要である。詳細については、スコアシートを参照。

ヒップホップ 実施、スタイル、創造性、ボディラインレーションやボディコントロールを強調した、ストリートスタイルの動きが取り入れられたルーティンであること。演技全体を通して、動きの一体感や音楽のビートやリズムを伝えることが求められる。ジャンプやジャンプバリエーション、ジャンプコンビネーション、ストールやフロアワークなどを取り入れることでHip-Hopならではの効果を加えることができる。ヒップホップ文化を反映した衣装やアクセサリを着用すること。詳細については、スコアシートを参照。

JAZZ - Incorporates and exhibits traditional and stylized movements and combinations with strength, attack and presence, formation changes, group work and technical elements. An emphasis is placed on proper technical execution, extension, control, body placement, style, musical interpretation, continuity of movement and team uniformity. The overall impression of the routine should be up-tempo, lively, energetic and motivating- while allowing for texture of movement to utilize musicality. See Score Sheet for more information.

XII. SPECIFIC RULES

A five (5) point per judge penalty will be assessed to any team violating any of the specific rules as stated below. This deduction does not apply to violations mentioned elsewhere that are designated a lesser point value.

FREESTYLE POM

A. PERFORMED BY INDIVIDUALS

Tumbling and Aerial Street Style Skills are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Inverted Skills:
 - a. Non-airborne skills are allowed. (*Example: Headstand*)
 - b. Airborne inverted skills with hand support are not allowed while holding poms and/or articles of clothing (e.g. used for choreography purposes).
2. Skills with hip over-head rotation:
 - a. That include hand support, must use hand(s) free of any materials in the supporting hand(s) for the skill. (*Exception: Forward rolls and backward rolls are allowed.*)
 - b. Non-airborne skills are allowed.
 - c. Airborne skills with hand support are allowed provided that they are limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
 - d. Airborne skills without hand support are allowed provided that all of the following criteria are met:
 - i. Involves no more than 1 twisting transition.
 - ii. Does not connect to another skill that is airborne with hip over-head rotation without hand support.
 - iii. Are/Is limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
3. Simultaneous tumbling over or under another athlete that includes hip over-head rotation by both athletes is not allowed.
4. Only drops to the shoulder, back or seat are permitted provided that the height of the airborne skill does not exceed hip level. (*Clarification: Drops directly to the knee, thigh, front or head are not allowed.*)
5. Landing in a push up position onto the performance surface from a jump where the legs swing from the front of the body to behind the body in the landing- is not allowed while holding poms and/or articles of clothing in supporting hands.

B. PERFORMED BY GROUPS AND PAIRS

Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. A Supporting Athlete does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.

ジャズ-スタイルに見合っ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、ダンステクニック要素が組み込まれているルーティンであること。演技全体を通して、動きの連続性とチームの均一性が求められる。正しいダンステクニックの実施、身体の伸び(引き上げ)、ボディコントロール、ボールチェンジなどのバレエを基礎としたボディワークは非常に重要である。詳細については、スコアシートを参照。

XII. 詳細ルール

以下で述べられる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。5 点の減点は、ここで述べられる全ての違反のうち、予め 5 点未満の点数が明記された減点対象には該当しない。

(その場合、明記された通りの点数が減点される。)

フリースタイルボン

A. 個人で行う技について

タンブリング及びストリートスタイルの空中技は、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。

1. 逆さの状態の技
 - a. 空中で行わない技は実施可。(例: 三点倒立)
 - b. 手の支えを伴う空中で逆さになる技は、ボン及び/もしくは衣装の一部(例えば振り付けに使用するもの)を持った状態での実施は不可。
2. 腰が頭を超える回転技
 - a. 手の支えを伴う場合は、体を支える手に何かを持った状態での実施は不可。(例外: 前転又は後転は実施可)
 - b. 空中で行わない技は実施可。
 - c. 手の支えを伴う空中技は、腰が頭を超える回転技2連続まで実施可。
 - d. 手の支えを伴わない空中技は、以下の全ての基準を満たす場合、実施可。
 - i. 捻り技は1回まで実施可。
 - ii. 手の支えがなく腰が頭を超える回転を含む空中技とつなげて実施してはならない。
 - iii. 2連続まで実施可。
3. 腰が頭を超える回転技を含むタンブリングで、選手同士がお互いの体の上下を通過する技は実施不可。
4. 腰の高さを上回らない空中からであれば、肩、背中、座位での着地は実施可。(* 膝、腿、前面、頭での着地は実施不可。)
5. 体を支える手にボン及び/もしくは衣装の一部を持った状態で、体の前方から後方に両脚を振り、回してジャンプから腕立て伏せのポジションでの着地は実施不可。

B. ペアやグループで実施するものについて

リフト及びパートナリングは、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。

1. サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。

2. At least 1 Supporting Athlete must maintain contact with the Performing Athlete(s) throughout the entire skill above head level. *Exception: When a Performing Athlete is supported by 1 Supporting Athlete, the Performing Athlete may be released at any level provided:*
 - a. *The Performing Athlete does not pass through an inverted position after the release.*
 - b. *The Performing Athlete is either caught or supported to the performance surface by 1 or more Supporting Athlete(s).*
 - c. *The Performing Athlete is not caught in a prone position.*
 - d. *Any Supporting Athlete must have hands free for the duration of the skill to aid in the support/catch/release as needed.*
3. Hip over-head rotation of the Performing Athlete(s) is allowed provided that contact between the Performing Athlete and at least 1 Supporting Athlete(s) must be maintained until the Performing Athlete returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
4. A Vertical Inversion is allowed provided:
 - a. Contact between the Performing Athlete and at least 1 Supporting Athlete is maintained until the Performing Athlete returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
 - b. At the point when the height of the Performing Athlete's shoulders exceeds shoulder level, there is at least 1 additional athlete to spot who is not concurrently bearing the weight of the Performing Athlete. *(Clarification: When there are 3 Supporting Athletes an additional spot is not required).*

C. PERFORMED BY GROUPS AND PAIRS - DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE
(Clarification: May be assisted but not required)

1. A Performing Athlete may jump, leap, step or push off a Supporting Athlete(s) provided:
 - a. The highest point of the released skill does not elevate the Performing Athlete's hips above head level.
 - b. The Performing Athlete does not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Athlete(s) may toss a Performing Athlete provided:
 - a. The highest point of the toss does not elevate the Performing Athlete's hips above head level.
 - b. The Performing Athlete is not supine or inverted when released.
 - c. The Performing Athlete does not pass through a prone or inverted position after release.

HIP HOP

A. PERFORMED BY INDIVIDUALS

Tumbling and Aerial Street Style Skills are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Inverted Skills:
 - a. Non-airborne skills are allowed. *(Example: Headstand)*
 - b. Airborne inverted skills with hand support are not allowed while holding article(s) of clothing (e.g. used for choreography purposes).

2. 頭の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。例外:一人の実施選手が一人のサポート選手に支持されリリースされる(実施選手がサポート選手の支えから完全に離れる)場合は、いかなる高さであっても、以下の条件下のみで実施
 - a. 実施選手がリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)になってはならない。
 - b. 実施選手は、一人または複数のサポート選手によりキャッチされるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - c. 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。
 - d. いかなるサポート選手も、技の実施を通してサポート、キャッチ、リリースをする際は手に何も持たずに行わなくてはならない。
3. 実施選手の腰が頭を超える回転技は、実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれなければならない。
4. 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - a. 実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれること。
 - b. 逆立ちのポジションの選手の肩の高さが、チームの平均的な肩の高さを超える場合、少なくとも一名の(実施選手の体重を同時に支えていない)スポッターをつけること。(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. ペアやグループで行うフロアへの着地について
 アシストは必須ではない。

1. 実施選手がジャンプ・リープ・ステップ・プッシュオフでサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。
 - a. リリースの最高到達点において、実施選手の腰の高さがサポート選手の頭の高さを超えてはならない。
 - b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
2. サポート選手が実施選手をトスする(サポート選手が実施選手から手を離す)場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、実施選手の腰の高さがサポート選手の頭の高さを超えてはならない。
 - b. リリース時、実施選手は仰向け及び逆さのポジションになってはならない。
 - c. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。

ヒップホップ

A. 個人で行う技について

タンブリング及びストリートスタイルの空中技は、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。

1. 逆さの状態の技
 - a. 空中で行わない技は実施可。(例:三点倒立)
 - b. 手の支えを伴う空中で逆さになる技は、体を支える手に衣装の一部(例えば振り付けに使用するもの)を持った状態での実施は不可。

- c. Airborne skills with hand support that land in a perpendicular inversion or shoulder inversion are allowed.
2. Skills with hip over-head rotation:
- That include hand support, must use hand(s) free of any materials in the supporting hand(s) for the skill. (*Exception: Forward rolls and backward rolls are allowed.*)
 - Non-airborne skills are allowed.
 - Airborne skills with hand support are allowed provided the skill is limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
 - Airborne skills without hand support are allowed provided all of the following criteria are met:
 - Involves no more than 1 twisting transition.
 - Does not connect to another skill that is airborne with hip over-head rotation without hand support.
 - Are/Is limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
3. Simultaneous tumbling over or under another athlete that includes hip over-head rotation by both athletes is not allowed.
4. Only drops to the shoulder, back or seat are permitted provided the height of the airborne skill does not exceed hip level. (*Clarification: drops directly to the knee, thigh, front or head are not allowed.*)
5. Landing in a push up position from an airborne skill in which the legs start in front of the body and swing behind while holding article(s) of clothing (e.g. used for choreography purposes) is not allowed.
- B. PERFORMED BY GROUPS OR PAIRS**
Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:
- A Supporting Athlete does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.
 - At least 1 Supporting Athlete must maintain contact with the Performing Athlete(s) throughout the entire skill above head-level. *Exception: When a Performing Athlete is supported by 1 Supporting Athlete they may be released at any level provided:*
 - The Performing Athlete does not pass through an inverted position after the release.
 - The Performing Athlete is either caught by or supported to the performance surface by 1 or more Supporting Athlete(s).
 - The Performing Athlete is not caught in a prone position.
 - Any Supporting Athlete must have hands free for the duration of the skill to aid in the support/catch/release as needed.
 - Hip over-head rotation of the Performing Athlete(s) is allowed provided that contact between the Performing Athlete and at least 1 Supporting Athlete(s) is maintained until the Performing Athlete returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
 - A Vertical Inversion is allowed provided:
 - Contact between the Performing Athlete and at least 1 Supporting Athlete is maintained until the Performing Athlete returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
- c. 手の支えを伴う空中技で、逆さ直立の状態、もしくは肩から逆さになる状態で着地するのは実施可。
2. 腰が頭を超える回転技
- 手の支えを伴う場合は、体を支える手に何かを持った状態での実施は不可。
(例外: 前転又は後転は実施可)
 - 空中で行わない技は実施可。
 - 手の支えを伴う空中技は、腰が頭を超える回転技2連続まで実施可。
 - 手の支えを伴わない空中技は、以下の全ての基準を満たす場合、実施可。
 - 捻り技は1回まで実施可。
 - 手の支えがなく腰が頭を超える回転を含む空中技とつなげて実施してはならない。
 - 2連続まで実施可。
3. 腰が頭を超える回転技を含むタンブリングで、選手同士がお互いの体の上下を通過する技は実施不可。
4. 腰の高さを上回らない空中からであれば、肩、背中、座位での着地は実施可。(＊膝、腿、前面、頭での着地は実施不可。)
5. 体を支える手に衣装の一部(例えば振り付けに使用するもの)を持った状態で、体の前方から後方に両脚を振り、回してジャンプから腕立て伏せのポジションでの着地は実施不可。
- B. ペアやグループで実施するものについて**
リフト及びパートナーリングは、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。
- サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。
 - 頭の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。例外: 一人の実施選手が一人のサポート選手に支持されリリースされる(実施選手がサポート選手の支えから完全に離れる)場合は、いかなる高さであっても、以下の条件下のみで実施
 - 実施選手はリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)を通過してはならない。
 - 実施選手は、一人または複数のサポート選手により受け止められるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。
 - いかなるサポート選手も、技の実施を通してサポート、キャッチ、リリースをする際は手に何も持たずに行わなくてはならない。
 - 実施選手の腰が頭を超える回転技は、実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれること。
 - 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - 実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれること。

- b. At the point when the height of the Performing Athlete's shoulders exceeds shoulder level, there is at least 1 additional athlete to spot who is not concurrently bearing the weight of the Performing Athlete. *(Clarification: When there are 3 Supporting Athletes, an additional spot is not required).*

C. PERFORMED BY GROUPS AND PAIRS - DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE
(Clarification: May be assisted but not required)

1. A Performing Athlete may jump, leap, step or push off a Supporting Athlete(s) provided:
 - a. At least 1 part of the Performing Athlete's body is at or below head-level at the highest point of the released skill.
 - b. The Performing Athlete does not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Athlete(s) may toss a Performing Athlete provided:
 - a. At least 1 part of the Performing Athlete's body is at or below head-level at the highest point of the release skill.
 - b. The Performing Athlete may be supine or inverted when released but must land on their foot/feet.
 - c. The Performing Athlete does not pass through an inverted position after release.

JAZZ

A. PERFORMED BY INDIVIDUALS

Tumbling and Aerial Street Style Skills are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Inverted Skills:
 - a. Non-airborne skills are allowed. *(Example: Headstand)*
 - b. Airborne inverted skills with hand support are not allowed while holding article(s) of clothing (e.g. used for choreography purposes).
 - c. Airborne skills with hand support that land in a perpendicular inversion or shoulder inversion are allowed.
2. Skills with hip over-head rotation:
 - a. That include hand support, must use hand(s) free of any materials in the supporting hand(s) for the skill. *(Exception: Forward rolls and backward rolls are allowed).*
 - b. Non-airborne skills are allowed.
 - c. Airborne skills with hand support are allowed provided the skill is limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
 - d. Airborne skills without hand support are allowed provided all of the following criteria are met:
 - i. Involves no more than 1 twisting transition.
 - ii. Does not connect to another skill that is airborne with hip over-head rotation without hand support.
 - iii. Are/Is limited to 2 consecutive hip over-head rotation skills.
3. Simultaneous tumbling over or under another athlete that includes hip over-head rotation by both athletes is not allowed.
4. Only drops to the shoulder, back or seat are permitted provided the height of the airborne skill does not exceed hip level. *(Clarification: drops directly to the knee, thigh, front or head are not allowed).*

- b. 逆立ちのポジションの選手の肩の高さが、チームの平均的な肩の高さを超える場合、少なくとも一名の(実施選手の体重を同時に支えていない)スポッターをつけること。(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. ペアやグループで行うフロアへの着地について
 アシストは必須ではない。

1. 実施選手がジャンプ・リープ・ステップ・プッシュオフでサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。
 - a. リリースの最高到達点において、少なくとも実施選手の体の一部が頭の高さ以下であること。
 - b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
2. サポート選手が実施選手をトスする(サポート選手が実施選手から手を離す)場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、少なくとも実施選手の体の一部が頭の高さ以下であること。
 - b. リリース時に実施選手が仰向けまたは逆さの状態の場合、実施選手は片足もしくは両足で着地しなければならない。
 - c. リリース後、実施選手は逆さのポジションを通過してはならない。

ジャズ

A. 個人で行う技について

ダンプリング及びストリートスタイルの空中技は、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。

1. 逆さの状態の技
 - a. 空中で行わない技は実施可。(例: 三点倒立)
 - b. 手の支えを伴う空中で逆さになる技は、体を支える手に衣装の一部(例えば振り付けに使用するもの)を持った状態での実施は不可。
 - c. 手の支えを伴う空中技で、逆さ直立の状態、もしくは肩から逆さになる状態で着地するものは実施可。
2. 腰が頭を超える回転技
 - a. 手の支えを伴う場合は、体を支える手に何かを持った状態での実施は不可。
(例外: 前転又は後転は実施可)
 - b. 空中で行わない技は実施可。
 - c. 手の支えを伴う空中技は、腰が頭を超える回転技2連続まで実施可。
 - d. 手の支えを伴わない空中技は、以下の全ての基準を満たす場合、実施可。
 - i. 捻り技は1回まで実施可。
 - ii. 手の支えがなく腰が頭を超える回転を含む空中技とつなげて実施してはならない。
 - iii. 2連続まで実施可。
3. 腰が頭を超える回転技を含むダンプリングで、選手同士がお互いの体の上下を通過する技は実施不可。
4. 腰の高さを上回らない空中からであれば、肩、背中、座位での着地は実施可。(＊膝、腿、前面、頭での着地は実施不可。)

5. Landing in a push up position from an airborne skill in which the legs start in front of the body and swing behind while holding article(s) of clothing (e.g. used for choreography purposes) is not allowed.

B. PERFORMED BY GROUPS OR PAIRS

Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. A Supporting Athlete does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.
2. At least 1 Supporting Athlete must maintain contact with the Performing Athlete(s) throughout the entire skill above head-level. *Exception: When a Performing Athlete is supported by 1 Supporting Athlete they may be released at any level provided:*
 - a. *The Performing Athlete does not pass through an inverted position after the release.*
 - b. *The Performing Athlete is either caught by or supported to the performance surface by 1 or more Supporting Athlete(s).*
 - c. *The Performing Athlete is not caught in a prone position.*
 - d. *Any Supporting Athlete must have hands free for the duration of the skill to aid in the support/catch/release as needed.*
3. Hip over-head rotation of the Performing Athlete(s) is allowed provided that contact between the Performing Athlete(s) and at least 1 Supporting Athlete(s) is maintained until the Performing Athlete(s) returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
4. A Vertical Inversion is allowed provided:
 - a. Contact between the Performing Athlete and at least 1 Supporting Athlete is maintained until the Performing Athlete returns to the performance surface or is returning to the upright body position.
 - b. At the point when the height of the Performing Athlete's shoulders exceeds shoulder level, there is at least 1 additional athlete to spot who is not concurrently bearing the weight of the Performing Athlete. *(Clarification: When there are 3 Supporting Athletes, and an additional spot is not required).*

C. PERFORMED BY GROUPS AND PAIRS - DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE (Clarification: May be assisted but not required)

1. A Performing Athlete may jump, leap, step or push off a Supporting Athlete(s) provided:
 - a. At least 1 part of the Performing Athlete's body is at or below head-level at the highest point of the released skill.
 - b. The Performing Athlete does not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Athlete(s) may toss a Performing Athlete provided:
 - a. At least 1 part of the Performing Athlete's body is at or below head-level at the highest point of the release skill.
 - b. The Performing Athlete may be supine or inverted when released but must land on their foot/feet.
 - c. The Performing Athlete does not pass through an inverted position after release.

5. 体を支える手に衣装の一部(例えば振り付けに使用するもの)を持った状態で、体の前方から後方に両脚を振り、回してジャンプから腕立て伏せのポジションでの着地は実施不可。

B. ペアやグループで実施するものについて

リフト及びパートナーリングは、以下の制限内で実施可であるが必須ではない。

1. サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。
2. 頭の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。例外:一人の実施選手が一人のサポート選手に支持されリリースされる(実施選手がサポート選手の支えから完全に離れる)場合は、いかなる高さであっても、以下の条件下のみで実施
 - a. 実施選手はリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)を通過してはならない。
 - b. 実施選手は、一人または複数のサポート選手により受け止められるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - c. 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。
 - d. いかなるサポート選手も、技の実施を通してサポート、キャッチ、リリースをする際には手には何も持たずに行わなくてはならない。
3. 実施選手の腰が頭を超える回転技は、実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれること。
4. 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - a. 実施選手が演技フロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまで、少なくとも1名のサポート選手とのコンタクトが保たれること。
 - b. 逆立ちのポジションの選手の肩の高さが、チームの平均的な肩の高さを超える場合、少なくとも一名の(実施選手の体重を同時に支えていない)スポッターをつけること。(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. ペアやグループで行うフロアへの着地について アシストは必須ではない。

1. 実施選手がジャンプ・リープ・ステップ・プッシュオフでサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。
 - a. リリースの最高到達点において、少なくとも実施選手の体の一部が頭の高さ以下であること。
 - b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
2. サポート選手が実施選手をトスする(サポート選手が実施選手から手を離す)場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、少なくとも実施選手の体の一部が頭の高さ以下であること。
 - b. リリース時に実施選手が仰向けまたは逆さの状態の場合、実施選手は片足もしくは両足で着地しなければならない。
 - c. リリース後、実施選手は逆さのポジションを通過してはならない。

XIII. GLOSSARY OF TERMS

1. **Aerial Cartwheel:** An airborne tumbling skill, which emulates a cartwheel performed without placing hands on the ground.
2. **Airborne:** A state or skill in which the athlete is free of contact from another athlete and the performance surface.
3. **Airborne Hip Over Head Rotation:** An action in which the hips continuously rotate over the head and there is a moment of no contact with the performance surface. (Example: Round off or a Back Handspring).
4. **Axis Rotation:** An action in which an athlete rotates around her/his vertical or horizontal center.
5. **Category:** Denoting the style of the routine. (Example: Pom, Hip Hop, Jazz, High Kick)
6. **Connected/Consecutive Skills:** An action in which the athlete executes skills without a step, pause or break in between. (Example: Double Pirouette or Double Toe)
7. **Contact (Groups or Pairs):** The state or condition of physical touching. Touching of the hair or clothing is not considered contact.
8. **Division:** Denoting the composition of a competing group of athletes. (Example: Junior, Senior)
9. **Drop:** An action in which the airborne athlete lands on a body part other than his/her hand(s) or feet.
10. **Elevated:** An action in which an athlete is moved to a higher position from a lower position in relation to the performance surface.
11. **Head Level:** A designated and averaged height; the crown of the head of a standing athlete while standing upright with straight legs. (Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
12. **Height of the Skill:** Where the action is taking place.
13. **Hip Level:** A designated and averaged height; the height of a standing athlete's hips while standing upright with straight legs. (Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
14. **Hip Over Head Rotation:** An action characterized by continuous movement where an athlete's hips rotate over his/her own head in a tumbling skill (Example: Back Walkover or Cartwheel).
15. **Hip Over Head Rotation (Groups or Pairs):** An action characterized by continuous movement where the Performing Athlete's hips rotate over his/her own head in a lift or partnering skill.
16. **Inversion/Inverted:** A position in which the athlete's waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders.
17. **Inverted Skills:** A skill in which the athlete's waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders and there is a stop, stall or change in momentum.
18. **Lift (Groups or Pairs):** A skill in which an athlete(s) is elevated from the performance surface by 1 or more athletes and placed back onto the performance surface. A Lift is comprised of a Performing Athlete(s) and a Supporting Athlete(s).
19. **Partnering (Pairs):** A skill in which 2 athletes use support from one another. Partnering can involve both Supporting and Performing Athlete skills.

XIII. 用語

1. **エアリアル・カートウィール【側宙】:** 空中で行うタンブリング技で、手を演技フロアにつかずに行う側転。
2. **エアボーン【空中(技)】:** 演技者が演技フロアもしくは他者に接さずに行う技、またはその状態。
3. **エアボーン・ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を越える回転を含む空中技】:** 腰が頭を越えて連続的に回転し、演技フロアに接していない瞬間がある動き。(例: ロンダートや後方倒立回転飛び)
4. **アクシス・ローテーション:** 垂直軸もしくは、水平軸で回転する動き。
5. **カテゴリー:** ルーティーンの様式を表すもの。(例: Pom, Hip Hop, Jazz, High Kick)
6. **コネクティド/コンセクティブ・スキルズ【連続技】:** 個人がステップや停止、ブレイクを間に挟まずに技を行うこと。(例: ダブル・ピルエットやダブル・トータッチ)
7. **コンタクト(グループ又はペアで実施):** 身体的接触がある状態・状況。毛髪や衣服の接触はコンタクトとみなされない。
8. **ディヴィジョン:** それぞれの編成を表すもの。(例: Junior, Senior)
9. **ドロップ:** 空中にいる個人が、手や足以外の体のパーツで着地する動き。
10. **エレベイト:** 個人が演技フロア上で低い位置から高い位置に移動する動き。
11. **ヘッド・レベル【頭の高さ】:** 膝を伸ばして垂直に立っている状態での選手の頭頂部の高さをさす。(補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態や逆さまの状態に変化するものではない。)
12. **スキル(技)の高さ:** スキルが実施される場所(高さ)の位置
13. **ヒップ・レベル【腰の高さ】:** 膝を伸ばして垂直に立っている状態での演技者の腰の高さをさす。(補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態や逆さまの状態に変化するものではない。)
14. **ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を超える回転技】:** 連続性のある動きによる、個人の腰が自身の頭を超えて回転するタンブリング技。(例: 後方支持回転や側転)
15. **ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を超える回転技】(グループ又はペアで実施):** 連続性のある動きによる、個人の腰が自身の頭を超えて回転するリフト又はパートナリング技。
16. **インバージョン【逆さ】:** 個人がウエスト/腰/両足が、頭や肩よりも高い位置にある状態。
17. **インバーテッド・スキルズ:** 個人がウエスト・腰が、自身の頭・肩よりも高い位置に来る状態で静止、ストール、もしくははずみをつける技。
18. **リフト(グループ又はペアで実施):** 1名が、1名もしくは複数名によって演技フロアから持ち上げられ、下される技。ダンスリフトは「バフォーミング・アスリート」(持ち上げられる人)と「サポーティング・アスリート」(持ち上げる人)によって構成される。
19. **パートナリング(ペアで実施):** 選手2名が互いを支え合う力を使って行う技。パートナリングは、技を「補助する」(Supporting)技術と「行う」(Performing)技術の両方を含む。

20. **Performing Athlete:** An athlete who performs a skill as a part of “Groups or Pairs” who use(s) support from or maintains contact with another athlete(s).
21. **Perpendicular Inversion:** An inverted position in which the athlete’s head, neck and shoulders are directly aligned with the performance surface at a 90-degree angle.
22. **Prone:** A position in which the front of the athlete’s body is facing the ground, and the back of the athlete’s body is facing up.
23. **Prop:** Anything that is used in the routine choreography that is not/was not originally part of the costume / uniform.
Clarification 1: For Freestyle Pom Categories, Poms are considered part of the uniform
Clarification 2: For Adaptive Abilities, Special Olympics, Special Abilities & All Divisions as applicable, all mobility equipment, prosthesis, and braces are considered part of the athlete unless they are removed, in which case they are considered legal props, until replaced or returned to the athlete.
24. **Release (Groups or Pairs):** An action that results in a moment of time when the Performing Athlete is free of contact from the performance surface and Supporting Athlete(s) with whom there was prior contact.
25. **Shoulder Inversion:** A position in which the athlete’s shoulders / upper back area are in contact with the performance surface and the athlete’s waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders.
26. **Shoulder Level:** A designated and average height; the height of a standing athlete’s shoulders while standing upright with straight legs.
(Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
27. **Supine:** A position in which the back of the athlete’s body is facing the ground, and the front of the athlete’s body is facing up.
28. **Supporting Athlete:** An athlete who performs a skill as a part of “Groups or Pairs” who supports or maintains contact with a Performing Athlete.
29. **Toss:** A skill where the Supporting Athlete(s) releases the Performing Athlete. The Performing Athlete’s feet are free from the performance surface when the toss is initiated.
30. **Vertical Inversion (Groups or Pairs):** A skill in which the Performing Athlete’s waist and hips and feet are higher than his/her own head and shoulders and bears direct weight on the Supporting Athlete(s) by a stop, stall or change in momentum.
20. **パフォーマンス・アスリート【実施選手】:** グループ又はペアの一部として技を行う際、他の選手から補助をされる、または他の選手と触れ続ける人。
21. **パーペディキュラー・インバージョン:** 個人の頭・首・肩が、演技フロアから90度の一直線になる様、逆さになるポジション。
22. **プローン【うつ伏せ】:** 体の前面が床に、背面が天井に向いている。
23. **プロップ【道具】:** 衣装／ユニフォームの一部、もしくは衣装／ユニフォームではないもので、振付けにおいて(演技内で)使うもの。
 補足1: PomはFreestyle Pomカテゴリーにおいて衣装の一部とみなされ、ルーティーン全体を通して使用すること
 補足2: (省略)
24. **リリース(グループ又はペアで実施):** 実施選手が演技フロアや直前に接していたサポート選手から離れる行為。
25. **ショルダー・インバージョン【肩の位置での逆さ状態】:** 演技者の肩／上背の辺りがフロアに接しており、演技者の腰や臀部、足が頭や肩よりも高い位置にある状態。
26. **ショルダー・レベル【肩の高さ】:** 膝を伸ばして垂直に立っている状態での演技者の肩の高さ及びその平均の高さをさす。
 (補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態や逆さまの状態で変化するものではない。)
27. **スーパイン【仰向け】:** 個人の背中がフロアに面し、体の全面が上を向いているポジション。
28. **サポーティング・アスリート【サポート選手】:** グループ又はペアの一部として技を行う際、実施選手を支持、もしくは接触し続ける人。
29. **トス:** サポート選手が実施選手から手を離す行為。トスが実施される際は、実施選手の足は演技フロアからも離れる事になる。
30. **バーティカル・インバージョン(グループ又はペアで実施):** 実施選手のウエスト・腰が、自身の頭・肩より高い位置に来る状態で体重を直接サポート選手に預け、静止、ストール(フリーズ)、もしくははずみをつける技。

XIV. 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 1st 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.

XIV. 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。

XV. 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.

XVI. FINALITY OF DECISIONS

By participating in this championship, each team agrees that decisions 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.

XVII. 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.

XVIII. APPEARANCES, ENDORSEMENTS

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

XIX. 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 contact the ICU Office.

XV. 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

XVI. 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。

XVII. 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。

XVIII. 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。

XIX. 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オフィスまで連絡すること。