



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship

2022.12.3

CHEERLEADING



DIVISION & CATEGORY :

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

10 POINTS _____

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

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

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・ディスマウント・実施・タイミング・創造性

BASKET TOSSES

15 POINTS _____

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

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

10 POINTS _____

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

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・適正なテクニク・シンクロ性

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS

5 POINTS _____

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

100 POINTS POSSIBLE

TOTAL _____

COMMENTS:



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship

2022.12.3

CHEERLEADING <Mini編成>



DIVISION & CATEGORY :

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

10 POINTS _____

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ト、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

PARTNER STUNTS

25 POINTS _____

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

技の実施・難度(技のレベル、ベースの人数、スタントグループの数)・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・ディスマウント・実施・タイミング・創造性

TUMBLING

10 POINTS _____

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), 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・適正なテクニク・シンクロ性

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS

5 POINTS _____

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

85 POINTS POSSIBLE

TOTAL _____

COMMENTS:

100点換算 TOTAL _____



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship

2022.12.3

CHEERLEADING <Exhibition>



DIVISION & CATEGORY :

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

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

PARTNER STUNTS

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

技の実施・難度(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

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

BASKET TOSSES

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

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

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

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

全体評価・ショーマンシップ・ダンス・観客への効果

COMMENTS:



JAPAN OPEN

Cheerleading Championship
2022.12.3



CHEERLEADING <Safety&Legality>

COTEGORY :

TEAM NO.

TEAM NAME :

STUNT

PYRAMID

TOSS

RUNNINGTUMBLING

STANDING TUMBLING

Describe the skill:

Rule Infraction:

Outcome/Comments (Was the team able to change the skill to make legal?):

Penalty:

YES

NO

Penalty Points:

Event Director/Rules Committee Initials:
