

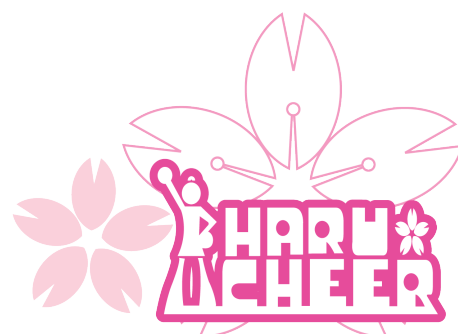


～We create the future～
チアリーディング&チアダンス大会
春チア 2023

春チア 2023・大会ルール
【チアリーディング部門】

—目次—

P.1	目次
P.2	春チアとは
P.3	大会概要・競技規定
P.5	安全規定
P.6	演技規定
P.12	スコアシート解説
P.17	減点について
P.18	審査・表彰について





チアリーダーは『応援する気持ち』を豊かな表現力で客席に届け、常に前向きにリーダーシップを発揮し、周りの人を勇気づけます。

本大会は、基礎スキルの習得確認を丁寧に行うこと、そして実技レベルを競い合うことのみならず、チアリーダーとしての自覚を持ち・お互いを尊重し・称え合うことを大切にしているチアリーディング&チアダンス大会です。春チアは、コロナ禍という刻々と変化する状況に対応しながら活動を続けてきた団体の皆様と想いを1つに、チアリーダーたちの実演の機会として開催いたします。

また、本年度も引き続き、『春チア映像審査会 2023』を開催いたします。それぞれの活動環境を考慮し、映像参加チームのみを対象としたこの審査会は、「春チア」の姉妹大会として審査内容を同様とし、表彰のみを独立させた内容となります。全国で活動するどのチームもご参加いただけます。

この経験を通して皆様が大きく成長することを期待しています。

①お互いを尊重し、称え合う気持ちを大切にします。

「競い合い、そして学び合う」

大会とともに行われるワークショップやクリニックでは、チームの垣根を越えて、選手や指導者の交流を大切にしています。

それぞれのチームの良いところを沢山見つけて、全てが学びの機会になることを求めています。

②安全で正しい技術を習得します。

大会における『正しい基礎スキル』の重要性は、日々語られる必然のものとなっています。また、基礎スキルを基盤とし1つの技として完成させる身体能力の向上も不可欠なものです。

『正しい基礎スキル』によって裏付けされた『表現力』を選手の皆さんに求めています。

技術が完成したその先にある、チームがもっとも伝えたいことを『表現』してください。

③支えてくれる全ての人に感謝の気持ちを表現します。

チアリーダーは『応援する気持ち』を豊かな表現力で客席に届けます。そして多くの人たちが、観客席から大きな声援を送ってくれることでしょう。

皆さんがステージから見る景色は、沢山のキラキラの笑顔で溢れるでしょう。一緒に大会を作ってくれる観客席の皆さんに、大切な自分の気持ちを届けてください。

みんなで春チアを素晴らしい1日にしましょう！！



大会概要

- ・ 名称：チアリーディング&チアダンス大会『春チア 2023』及び『春チア 2023 映像審査会』
- ・ 日程：2023年3月29日（水）
- ・ 会場：横浜武道館（神奈川県横浜市）
- ・ 主催：春チア実行委員会
- ・ 共催：一般社団法人日本チア普及連盟
- ・ 特別協力：株式会社クリエイティブヘッズ
- ・ 運営：春チア運営事務局
- ・ 出場費：1名 2,970円（税込） ※1チーム4名以下の場合、1チームあたり 14,850円（税込）
- ・ 入場券：決定次第ご案内いたします。



競技規定

チアリーディングの要素（スタunts、ジャンプ、タンブリング、ダンス）を用いて構成されたカテゴリーです。手具やアームモーションでチームアピールをする構成を組み込むこと。

●エントリー種類

①コンペティション

一定の規定（安全規定、演技規定）に基づき、種目ごとの要素を取り入れた演技で審査を行います。

②フェスティバル

誰でも参加できる大会を目指し、初めて挑戦する方にもご参加いただけるよう、年齢、人数、時間の緩和をしたエントリー種類です。安全面、正しさを求める本大会コンセプトにより、規定はコンペティションと同様とさせていただきます。

※表彰はございません。審査員からのコメント（アドバイザリーシート）お渡しいたします。

●カテゴリー

① コンペティション

レベル1
レベル2
レベル3
レベル4

②フェスティバル

レベル1
レベル2
レベル3
レベル4

※PREP部門、ノンビルディング部門の設定はございません。

◇ジェネラルスポッターについて

チアリーディング部門では選手の安全のため、ジェネラルスポッターを必要とする場合には各チームでつけることが可能です。ただし、安全規定でも

2. コーチは個々の選手とチームの能力、レベルを考慮して演技全体のパフォーマンスレベルを決定すること。とあるように、自チーム選手内での安全な演技を推奨しております。

従って、演技上チームとして必要ない場合にはジェネラルスポッターは必須とはいたしません。（最大3名）

●年齢ディビジョン

TINY・・・出場選手全員が3歳以上の未就学児

MINI・・・出場選手全員が小学1年生以上小学4年生以下

YOUTH・・・出場選手全員が小学1年生以上小学6年生以下

JUNIOR・・・出場選手全員が小学1年生以上中学生以下

SENIOR・・・出場選手全員が小学5年生以上高校生以下

OPEN・・・出場選手全員が中学2年生以上

※ただしチームの80%が各部門に設定された年齢であれば上記の要件を満たすものといたします。

(大会出場時の2023年3月29日時点で)

<出場カテゴリー確認表>

	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
TINY	○			
MINI	○	○		
YOUTH	○	○	○	
JUNIOR	○	○	○	
SENIOR	○	○	○	○
OPEN				○

※チアリーディング・コンペティションおよびフェスティバルに出場するTINY（タイニー）は、レベル1、MINI（ミニ）はレベル1、2の出場のみ可能とします。

また、MINI（ミニ）以上の編成に未就学児を含む場合、安全性を考慮しレベル1のみ出場可能とします。

●人数ディビジョン

5名以上/30名程度（チームで安全に配慮した人数設定を行うこと）

●クロスオーバー

クロスオーバー（重複出場選手）について追記いたします。

1人が2チームまで重複エントリー可であるが、以下の条件を満たさなければならない

同年齢ディビジョンの2チームに一人がエントリーする事は不可

別年齢ディビジョンの2チームにエントリーする事は可

コンペティションとフェスティバルの2チームにエントリーする事は可

(例) Youth ディビジョンレベル1とYouth ディビジョンレベル2は不可

Mini ディビジョンレベル1とYouth ディビジョンレベル2には可

●演技フロアサイズ

縦12m×横16m チアリーディング専用マット（9枚）

演技者以外のフロアへの立ち入り、及び演技者以外が演技に関わる行為は禁止です。

(選手への発声指示および誘導を含む)

※フェスティバル部門につきましては、その限りではございません。

●演技時間

下記の演技時間については、コンペティション・フェスティバル共通となります。

① レベル1～4 <チームの持ち時間 4 分間>

1 人目の選手がコートに入ったところからチーム持ち時間の 4 分間がスタートいたします。
※チーム名が呼ばれたら速やかにコートに入場下さい。

◇演技時間

ミュージックパート@2 分 30 秒以内

◆注意点

マイクを利用したチーム紹介（マイクパフォーマンス：自チームアピール及び挨拶）を入れること。
秒数に規定はございませんが、「演技時間」と「チーム紹介」を持ち時間の 4 分（入退場を含める）に構成してください。



安全規定

- 1、大会期間中、全てのチームは認定された引率者もしくはコーチが付き添うこと。
- 2、コーチは選手個人とチーム能力、レベルを考慮して演技全体のパフォーマンスレベルを決定すること。
- 3、全ての選手、コーチ、引率者はメンバーが負傷した場合、迅速に対応できるよう対策をしておくこと。
- 4、本大会に参加するにあたり、スポーツマンシップに則り、マナーのある行為を心がけること。
- 5、それぞれのチーム代表者またはコーチは、自チームのメンバー、コーチ、保護者などチーム関係者の監督責任を持つこと。
- 6、演技中、審査員が危険と判断した動作に関しても、減点対象となります。

●練習、演技について

タンブリングは適切な地面で行うこと（コンクリート、アスファルト、濡れている場所、障害物のあるところで行わないこと）。

●手具について

フラッグ、バナー、サインボード、ポンポン、メガホンの使用は可能です。小道具は演技の妨げにならないよう、安全に拾捨すること。

●キャッチ・着地について

膝、お尻、正面や背中から落下するもの及び、ジャンプ、スタンツ、または頭が下になった姿勢からのスプリッツデイスマウントは禁止です。例外として、体重の大半が手もしくは足にかかり、落下の衝撃を吸収できる場合のみ可能とします。



演技規定

●振付・服装・選曲について

挑発や侮辱、品の欠ける振付、服装、音楽の使用は家族が観る大会として不適切なものは避けること。
違法ダウンロード、音楽プロバイダーのサンプル楽曲などの利用も禁止とします。

◇ユニフォームについて

挑発的で下着を彷彿させるようなユニフォームは認められません。破損の可能性がない様、安全であること。

◇ユニフォームスカート・ショーツ

ユニフォームの一部としてスカートを着用する時は、スカートの下にアンダースコートを着用すること。
また、スカートはお尻およびアンダースコートを完全に覆っていること。

◇ユニフォームトップ

シニア、オープン編成で出場する場合を除き、腹、背中部分が極度に出るものに関しては不可とする。
演技中は、全てのユニフォームは選手を覆い、下着も覆っていなければなりません。
心配な場合には事務局にお問い合わせください。

●演技構成について

全ては観客に向けて適切であり、楽しめるものであること。選手の年齢を考慮した内容で演技構成をすること。
音楽の解釈が演技構成とマッチしていること。

【レベル1】 カテゴリー別

1、タンブリング

◇全般

- ・今大会においてラインオーバーの減点はないが、タンブリングは開始から終了までマット内で行うこと。
- ・タンブリングで選手・小道具などの飛び越えや、下をくぐる行為は禁止。
- ・ポンポンなど小道具や手具を持ったままでのタンブリングは禁止。
- ・飛び込み前転は禁止。

◇立位/走り込み

- ・タンブリング中、床を突き放した状態で体が宙に浮くことは禁止。
- ・前転、後転、前方・後方ウォークオーバー、倒立、側転、ロンダートは可能。
- ・ロンダートからすぐに続くコンビネーションタンブリングを入れるのは禁止。

2、スタンツ

- ・ブレップ（エレベーター）レベル以上のスタンツには必ずスポッターをつけること。
- ・フロアスタンツ（ベースが地面に寝て腕を伸ばして支えるスタンツ）を行う場合には各トップにスポッターが必要。

- ・片足スタutzはウエストレベルでのみ可能。
- ・プレップレベルより高さの上がるスタutzは禁止。
- ・スタutzのマウントや移行で1/4回転までは可能。
- ・スタutz、ピラミッド、選手が他のスタutz・ピラミッドを越えたり、くぐる行為は禁止。
- ・ベースからトップが離れるリリースムーブにおいては、必ずもとのベースに戻ること。
- ・レベル1で許可されている”ディスマウント”以外のリリースムーブは禁止。

3、ピラミッド

- ・ピラミッドを行う際はパートナースタutz、ディスマウントの規則に則り行うこと
- ・シングルベースでのエクステンションスタutzはミニ、ユース編成では禁止
- ・両足のエクステンションスタutzは、プレップレベル以下のトップ1名と、手か腕で支えあうこと
この場合ブレサーとの支持はエクステンションになる前、プレップレベル以下の段階で行うこと
- ・片足のプレップレベルスタutzは、プレップレベルかそれ以下のブレサーと、手か腕で支えあうこと。
この場合、ブレサーとの支持は片足になる前に行うこと
- ・エクステンションでの片足スタutzは禁止

4、ディスマウント

- ・ベースからリリースされて、クレイドルになる動きと、補助されながら競技フロアに着地する動きをディスマウントと定義する。
- ・一人ベースからのディスマウントは、1名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・複数ベースからのディスマウントは2名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・フロアへのディスマウントをする場合には、必ず元のベースかスポッターに補助されること。
- ・レベル1のディスマウントはストレートポップダウンかストレートクレイドルのみ可能。
- ・ピラミッドでプレップレベルより高い高さからディスマウントすることは禁止。
(ピラミッドでエクステンションの高さに上がる場合にはディスマウント時にプレップまで下げる)
- ・ウエストレベルからのクレイドル、スポンジトスは禁止。

【レベル2】 カテゴリー別

1、タンブリング

◇全般

- ・今大会においてラインオーバーの減点はないが、タンブリングは開始から終了までマット内で行うこと。
- ・タンブリングで選手・小道具などの飛び越えや、下をくぐる行為は禁止。
- ・ポンポンなど小道具や手具を持ったままでのタンブリングは禁止。
- ・飛び込み前転は可。

◇立位

- ・宙返り系は禁止。
- ・連続バック転は禁止。
- ・ジャンプバック転、バック転ジャンプなどの連続技は禁止。

◇走り込み

- ・宙返り系は禁止。
- ・フロントから入りロンダートバック転など連続技は可能。
- ・ロンダート以外のツイストは禁止。

2、スタント

- ・すべてのプレップレベルより高い高さのスタントには必ずスポッターをつけること。
- ・フロアスタント（ベースが地面に寝て腕を伸ばして支えるスタント）を行う場合には各トップにスポッターが必要。
- ・プレップレベルより高い高さの片足スタントは禁止。
- ・シングルベースでのエクステンションスタントはミニ、ユース編成では禁止。
- ・スタントのマウントや移行で 1/2 回転までは可能。
- ・フリップを含むスタントやトランジションは禁止。
- ・スタント、ピラミッド、選手が他のスタント・ピラミッドを越えたり、くぐる行為は禁止。
- ・シングルツイストのログロールは可能だがクレイドルの形で始めクレイドルの形で終了すること。
- ・レベル 2 で許可されている”ディスマウント”以外のリリースムーブは禁止。
- ・リリースムーブは必ず元のベースに戻ることに。
- ・インバージョンについて、競技フロアで逆さ状態から逆さでないスタントへの移行は可能。

3、ピラミッド

- ・ピラミッドを行う際はパートナースタント、ディスマウントの規則に則り行うこと
- ・シングルベースでのエクステンションスタントはミニ、ユース編成では禁止
- ・エクステンションスタントは、他のエクステンションスタントとブレースし合うことは禁止
- ・片足のエクステンションレベルスタントは、プレップレベルかそれ以下のブレースと、手か腕で支えあうこと。この場合、ブレースとの支持はエクステンションになる前に行うこと

4、ディスマウント

- ・ベースからリリースされて、クレイドルになる動きと、補助されながら競技フロアに着地する動きをディスマウントと定義する。
- ・一人ベースからのディスマウントは、1名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・複数ベースからのディスマウントは2名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・フロアへのディスマウントする場合には、必ず元のベースかスポッターに補助されること。
- ・スタントでのディスマウントはストレートポップダウン、ストレートクレイドル、1/4ツイストクレイドルのみ可能。
- ・ウエストレベルからのクレイドルは禁止。

5、バスケットトス

- ・レベル 2 では、ストレートトスのみ可。

【レベル3】 カテゴリー別

1、タンブリング

◇全般

- ・今大会においてラインオーバーの減点はないが、タンブリングは開始から終了までマット内で行うこと。
- ・タンブリングで選手・小道具などの飛び越えや、下をくぐる行為は禁止。
- ・ポンポンなど小道具や手具を持ったままでのタンブリングは禁止。
- ・飛び込み前転は可。

◇立位

- ・宙返り系は禁止。
- ・転回・バック転の連続技は可。

◇走り込み

- ・フリップ技を行う場合には、ロンダートもしくは、ロンダートバック転から始めること。
- ・フロントから入りロンダート宙返りなどの技は可能。
- ・側転からのフリップ技は禁止。
- ・側宙、前宙、3/4 前方フリップは可能。
- ・フリップや側宙から続くタンブリングは禁止（前転、後転も不可）。続けて行う場合には少なくとも1ステップ加え、次のタンブリングパスと明確に分けること。
- ・ロンダート、側宙以外のツイストは禁止。

2、スタンツ

- ・すべてのプレップレベルより高い高さのスタンツには必ずスポッターをつけること。
- ・片足エクステンションスタンツは可能。
- ・シングルベースでのエクステンションスタンツはミニ、ユース編成では禁止。
- ・スタンツでのツイストは1回転までとし、プレップレベル以下から始めプレップレベル以下で終了すること。
- ・エクステンションからや、エクステンションへのツイストは1/2回転までとすること。
- ・スタンツ、トランジションの間、少なくともベース1名がトップの体に触れていること。
(リリースムーブの例外除く)
- ・フリーフリッピングスタンツ、トランジションは禁止。
- ・スタンツ、ピラミッド、選手が他のスタンツ・ピラミッドを越えたり、くぐる行為は禁止。
- ・リリースムーブはベースが手を伸ばしたところを超えない限り可能。
- ・リリースムーブでのインバート状態での着地は禁止。
- ・リリースムーブではウエストレベルから開始し、プレップレベル以下でキャッチすること。
- ・リリースムーブで行なえる技は1種類でツイストは不可。
- ・リリースムーブで他の場所に飛ばすことや、選手を超えることは禁止。
- ・インバージョンになる場合にはトップはショルダーレベルより低い高さでベースに支えられること。
- ・インバージョンのツイストは1/2まで。
- ・ダウンワードインバージョンはウエストレベルからの実施のみ。

3、ピラミッド

- ・ピラミッドを行う際はパートナースタンツ、デismountの規則に則り行うこと
- ・片足のエクステンションスタンツは、他のエクステンションスタンツとブレースし合うことは禁止

- ・リリースムーブはベースと二人のブレイサーに支えられている場合のみ実施可能
- ・リリースムーブでベースが交代するのは禁止
- ・トランジションの間、少なくとも2名のキャッチャー（1名はスポッターであること）が必要

4、デismount

- ・ベースからリリースされて、クレイドルになる動きと、補助されながら競技フロアに着地する動きをデismountと定義する。
- ・一人ベースからのデismountは、1名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・複数ベースからのデismountは2名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・スタンツやピラミッドで、腰よりも高い高さから競技フロアへデismountする場合には、必ず元のベースに補助されること。
- ・片足からのデismountはストレートポップダウンか1/4クレイドル
- ・両脚からのデismountは1-1/4ツイストクレイドルまで可能。
- ・両脚からのデismountは1種類のみ技を入れる事が可能。
- ・ウエストレベルからのクレイドルは禁止。

5、バスケットトス

- ・レベル3では、1技を入れたバスケットトス実施が可能。例) トウタッチ、フル、キック等

【レベル4】 カテゴリー別

1、タンブリング

◇全般

- ・今大会においてラインオーバーの減点はないが、タンブリングは開始から終了までマット内で行うこと。
- ・タンブリングで選手・小道具などの飛び越えや、下をくぐる行為は禁止。
- ・ポンポンなど小道具や手具を持ったままでのタンブリングは禁止。
- ・飛び込み前転は可。

◇立位

- ・立位宙返りとバック転からの宙返りは可。
- ・宙返りから続けて技の実施はできない。

◇走り込み

- ・ツイストなしの宙返りは1回転まで可。

2、スタンツ

- ・すべてのプレップレベルより高い高さのスタンツには必ずスポッターをつけること。
- ・片足エクステンションスタンツは可能。
- ・シングルベースでのエクステンションスタンツはミニ、ユース編成では禁止。
- ・スタンツでのツイストは1-1/2回転までとし、プレップレベル以下から始めプレップレベル以下で終了すること。

- ・1/2 回転までのエクステンションスタutzは可。
- ・1/2 回転を超えてエクステンションになる場合には両足スタutz、プラットフォームポジション、リバティエーのみとする。
- ・スタutz、トランジションの間、少なくともベース1名がトップの体に触れていること。
(リリースムーブの例外除く)
- ・フリーフリッピングスタutz、トランジションは禁止。
- ・スタutz、ピラミッド、選手が他のスタutz・ピラミッドを越えたり、くぐる行為は禁止。
- ・リリースムーブはベースが手を伸ばしたところを超えない限り可能。
- ・リリースムーブでのインバート状態での着地は禁止。
- ・リリースの際直立で着地しない場合には複数ベースでは3人以上のキャッチャー、シングルベースでは2人以上のキャッチャーが必要。
- ・リリースされたら元のベースにもどること。
- ・エクステンションになるリリースムーブはウエストレベル以下から開始し、ツイストやフリップ技は不可。
- ・リリースムーブで行なえる技は1種類でツイストは不可。
- ・ヘリコプターは180°まで可能。3人キャッチャーが必要。
- ・リリースムーブで他の場所に飛ばすことや、選手を超えることは禁止。
- ・エクステンションの高さでのインバージョンは可。
- ・プレップレベルからのダウンワードインバージョンは可。3人キャッチャーが必要。
- ・ダウンワードインバージョンはもとのベースがトップにふれていること。
- ・ダウンワードインバージョン同士で接触することは禁止。

3、ピラミッド

- ・ピラミッドを行う際はパートナースタutz、デismountの規則に則り行うこと
- ・片足のエクステンションスタutzは、他の片足エクステンションスタutzとブレースし合うことは禁止
- ・スタutz、ピラミッドが他のスタutz、ピラミッドを超えたり下をくぐったりすることは禁止
- ・レベル4のリリースムーブで認められるすべての技はベースとプレップレベル以下の2人のブレイサーに支えられている場合実施可能

4、デismount

- ・ベースからリリースされて、クレイドルになる動きと、補助されながら競技フロアに着地する動きをデismountと定義する。
- ・一人ベースからのデismountは、1名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・複数ベースからのデismountは2名のキャッチャーと、頭、肩を守るためにスポッターを必ず1名つけること。
- ・デismountは、必ず元のベースに戻ることに。
- ・両脚からのデismountは2-1/4ツイストクレイドルまで可能。
- ・片足からのデismountは1-1/4クレイドルまで可能。
- ・ウエストレベルからのクレイドルは禁止。

5、バスケットトス

- ・レベル4では、2技を入れたバスケットトス実施が可能。
- 例) キックフル、パイクX、トウタッチフル、ダブルフル等



STUNTS

Difficulty（難度）の配点について

難度は、BELOW/LOW/MID/HIGH により配点されます。
HIGH レンジ取得には、チームの大多数(MOST)がレベルに該当する 4 種類の異なるスキルを行い、2 種類は以下の Elite レベル該当スキルを行うこと。

◆BUILDING

配点	
BELOW	3.0~3.5
LOW	3.5~4.0
MID	4.0~4.5
HIGH	4.5~5.0

演技構成の創造性としての（CREATIVITY）配点があります。
実施されたスキルに創造性（視覚的効果や革新的なアイデア等）があること。

【STUNTS】

配点	
CREATIVITY	2.0~2.5

Technique（完成度）の配点について

STUNTS/PYRAMIDS/TUMBLING/JUMP には、スキル完成度（Technique）が配点されます。

配点	
Technique	3.5~5.0

スタントズ基数チャート		
選手人数	過半数	大多数
5~11	1	1
12~15	1	2
16~19	2	3
20~23	3	4
24~	4	5

LEVEL1 スタッツのレベル別核当スキル（※印はエリートスキル）

レベル1	グランドレベルでのインバージョン
	スイッチアップからブレップレベルより低い位置でのリパティ/ボディポジション
	ブレップレベルより低い位置でのティックトック(リパティ→リパティ/ボディポジション→リパティ)
	※ブレップレベルより低い位置でのティックトック(ボディポジション→ボディポジション)
	1/4ツイスト・トランジションからブレップレベルより低いスタッツ
	※1/4ツイスト・トランジションからブレップ
	ステップダウン
	ストレートクレイドル
	ブレップレベルのショーアンドゴー
	ストラドルシット/ストラドルシット・エクステンション
	フラットバック/フラットバック・エクステンション
	プレイサー付きのブレップレベルでの片足スタッツ
	ショルダーシット
	ショルダースタンド
	※プレイサー付きで行う1/4ツイストトランジションからブレップレベルでの片足スタッツ
※プレイサー付きで行うブレップレベルでのティックトック(ボディポジション～ボディポジション)	

LEVEL2 スタッツのレベル別核当スキル（※印はエリートスキル）

レベル2	グランドレベルでのインバージョンからブレップレベルより低いスタッツ/ブレップレベル
	※グランドレベルでのインバージョンからのエクステンションスタッツ
	スイッチアップからブレップレベルのリパティ
	ブレップレベルでのティックトック（リパティ→リパティ/リパティ→ボディポジション）
	※ブレップレベルでのティックトック（ボディポジション→ボディポジション）
	1/2ツイストトランジションからのブレップレベルより低いスタッツ /ブレップレベル/ブレップレベルの片足スタッツ
	1/4トランジションスタッツからのブレップスタッツレベルの片足スタッツ /エクステンションスタッツ
	※1/2ツイストトランジションからのエクステンションスタッツ
	エクステンション/ブレップレベルのボディポジションからのストレートクレイドル
	ブレップレベル/エクステンションからの1/4ツイストデスマウント
	うつ伏せ姿勢
	ブレップレベルの片足スタッツ
	エクステンション
	ログロール/パレルロール
	※1/2ツイストでインバージョンからのエクステンション/ブレップレベルの片足スタッツ
※1/2ツイストティックトックからブレップレベルの片足スタッツ	

LEVEL3 スタッツのレベル別核当スキル（※印はエリートスキル）

レベル3	ブレップレベルより低い位置/ブレップレベルでのインバージョン
	ブレップレベルより低い位置からのダウンワード・インバージョン
	※インバージョンからのエクステンションの片足スタッツ
	スイッチアップからブレップレベルのリバティ
	ブレップレベルより低い位置からブレップレベルより低い位置/ブレップレベルへのティックトック（リバティ→リバティ）
	※ブレップレベルリバティからエクステンションレベルのボディポジションへのティックトック
	※スイッチアップからブレップレベルのボディポジション
	※ボールアップ・ストラドルアップからブレップレベルのボディポジション
	※リリースからブレップレベルのボディポジション
	ブレップレベルより低い位置/ブレップレベルでのフルアップ
	1/4ツイストトランジションから片足エクステンションスタッツ
	フルアップからブレップレベルの片足スタッツ
	ブレップレベル～ブレップレベルの片足スタッツへのフルツイストトランジション
	※フルアップからブレップレベルのボディポジション
	※1/2ツイストトランジションからの片足エクステンションスタッツ
	※ブレップレベル～ブレップレベルのボディポジションへのフルツイストトランジション
	片足エクステンションスタッツからのストレートクレイドル
	ブレップレベル/エクステンションからのフルツイスト
	片足エクステンションスタッツからの1/4ツイストディスマウント
	両足スタッツからの1技クレイドル
	サスペンテッド・フロントフリップ
	シングルベースの片足エクステンションスタッツ
	※インバージョンから1/2ツイストで片足エクステンションスタッツ
※ブレップレベルでのフルツイストティックトック（リバティ→ボディポジション）	

LEVEL4 スタッツのレベル別核当スキル（※印はエリートスキル）

レベル4	インバージョンからリリースしてブレップレベル以下のスタッツ
	ブレップレベルでのインバージョンからリリースしてブレップレベル
	ブレップレベルからのダウンワードインバージョン
	エクステンションレベルのインバートスタッツ
	※ブレップレベルより低い位置でのインバージョンからリリースしてエクステンションスタッツ
	スイッチアップからの片足エクステンションスタッツ
	リリースからエクステンションスタッツ
	リバティ→リバティのティックトック（high→low）
	ヘリコプター・リリースムーブ
	リリースからエクステンションリバティ
	スイッチアップからボディポジション
	フルツイスト・リリースからブレップレ以下のスタッツ
	※エクステンションボディポジションからブレップレレベル以下のボディポジションへのティックトック（high→low）
	※ボールアップ、ストラドルアップからエクステンションレベルのボディポジション
	※リリースからエクステンションレベルのボディポジション（スイッチアップ含まない）
	1-1/2ツイストトランジションからブレップレベルより低いスタッツ/ブレップレベル/ブレップレベルの片足スタッツ
	フルアップから両足エクステンションスタッツ
	※フルアップから片足エクステンションリバティ（ボディポジションではない）
	※1-1/2ツイストトランジションからブレップレレベルのボディポジション
	※エクステンションレベルでのシングルツイストトランジションからエクステンションスタッツ
	※エクステンションからのダブルフルツイスト
	※フルツイストでインバージョンからエクステンションスタッツ
	※フルツイストでリリースティックトックからブレップレレベルの片足スタッツ
※フルツイストでボールアップ、ストラドルアップかつ、またはスイッチアップからブレップレレベルのボディポジション	
※1-1/2ツイストでボールアップ、ストラドルアップかつ、またはスイッチアップからブレップレレベルの片足スタッツ	

TUMBLING

Difficulty（難度）の配点について

難度はスタンディングタンブリング、ランニングタンブリング、ジャンプそれぞれ BELOW/LOW/MID/HIGH により配点されます。

◆TUMBLING

配点	
BELOW	3.0~3.5
LOW	3.5~4.0
MID	4.0~4.5
HIGH	4.5~5.0

【JUMP】

配点	
3.5	4.0 の条件を満たしていない
4.0	チームの大多数でアドバンスジャンプを 1 回飛んでいる
4.5	チームの大多数でアドバンスジャンプを 2 回飛んでいる
5.0	チームの大多数でアドバンスジャンプを 3 回飛び、バリエーションがある

※アドバンスジャンプ=フロントジャンプ、サイドジャンプ、パイクジャンプ、トウタッチジャンプ

Technique（完成度）の配点について

TUMBLING,JUMP には、スキル完成度（Technique）が配点されます。

配点	
Technique	3.5~5.0

タンブリング人数チャート		
選手人数	過半数	大多数
5~7	2	4
8~9	4	5
10~15	6	7
16-19	8	9
20-	10	13

【LEVEL1,2】 立位タンブリングのレベル別核当スキル

レベル1	レベル2
前転	立位バック転
開脚前転	バック転・ステップアウト
倒立	後転倒立+バック転
倒立前転	後方ウォークオーバー+バック転
前方倒立回転	
前方ウォークオーバー	
側転	
後転	
後転倒立	
ブリッジ	
立位からのブリッジ	
ブリッジ・キックオーバー	
後方ウォークオーバー	
側転/後方ウォークオーバーの連続技	

【LEVEL1,2,3,4】 立位タンブリングのレベル別核当スキル

レベル3	レベル4
連続バック転	立位バックタック
ジャンプ+バック転	バック転+バックタック
ジャンプ+連続バック転	連続バック転+バックタック
連続バック転+ジャンプ+連続バック転	ジャンプ+バック転+バックタック
バック転・ステップアウト+バック転	ジャンプ+連続バック転+バックタック

【LEVEL1,2,3,4】 走り込みタンブリングのレベル別核当スキル

レベル1	レベル2
側転	側転+バック転
ロンダート	ロンダート+バック転
前方ウォークオーバー	ロンダート+バック転・ステップアウト
側転+後方ウォークオーバー	ロンダート+連続バック転
前方ウォークオーバー+側転/ロンダート	前方ウォークオーバー+ロンダート+連続バック転
側転+1/2 ターン+前方ウォークオーバー	
レベル3	レベル4
着手なし側転	側転+バックタック
パンチフロント	ロンダート+レイアウト
ロンダート+タック	ロンダート+バック転+レイアウト/レイアウト ステップアウト/X-OUT
ロンダート+バック転+バックタック	
ロンダート+連続バック転+バックタック	ロンダート+連続バック転+レイアウト
前方ウォークオーバー+ロンダート	前方ウォークオーバー～レイアウト
+バック転+バックタック	パンチフロント・ステップアウト+レイアウト
	ロンダート+連続バック転+レイアウト
前方ウォークオーバー+ロンダート +連続バック転+バックタック	ロンダート+バック転+ウィップ+バック転+レイアウト

OVERALL

DANCE の配点について

エナジーがあり、ダンステクニック、振付が優れており、かつ、完成度、均一性、エンターテインメント性があること。

配点	9.0~10.0
----	----------

PERFORMANCE/SHOWMANSHIP の配点について

ルーティンを通して、高い完成度、統一性、ショーマンシップがあること。

配点	9.0~10.0
----	----------

Routine Composition の配点について

ルーティンを通して、演技の創造性（革新的、独創的、視覚的）が表現できていること。

配点	9.0~10.0
----	----------



減点について

減点方法は部門により異なります。

チアリーディング部門では、『競技規定』、『安全規定』、『演技規定』の他、下記項目について減点対象といたします。減点対象とみなされる項目について、減点ではなく警告または審査の対象外となる場合がございます。予めご了承ください。

・選手個人の減点 (0.1 減点)

例) タンブリングやジャンプの際に手が地面についてしまった場合
タンブリングやジャンプの際に膝が地面についてしまった場合
タンブリングやジャンプの際に体の複数部分が地面についてしまった場合
タンブリング、ジャンプの個人技の際、地面に落下してしまった場合

・ビルディング時の落下 (0.5 減点)

例) ビルディング時にタイミングの問題ではなく、カウントより早く落ちてしまった場合
クレイドルやデismount時にベースが地面に転がってしまった場合

・ビルディング時の大きな落下 (1.0 減点)

例) スタッツ、ピラミッドから地面へトップが直接落下した場合や複数のベースが転倒した場合

・ラインオーバー (0.1 減点)

マットから完全に手、足 (片手、片足でも) が出た場合ラインオーバーとなる。

今大会に限り、密にならないよう配慮のためラインオーバーの減点はしない。タンブリング実施時は安全性のため開始から終了までマット内で行うこと。

・タイムオーバー

ミュージックパート部分が2分30秒より3秒を超えた場合には0.1減点 (マットに入場から退場まで4分を超える場合にも同様とする)

・規定違反

該当レベルを超えたタンブリングを行った場合→0.1 減点

該当レベルを超えたビルディングを行った場合→0.2 減点

ビルディングセーフティ違反 →1.0 減点

・イメージポリシー違反を行った場合→0.1 減点

・コーチが話し合いに際してプロフェッショナルでなかった場合→1.0 減点



審査・表彰について

- ・審査は部門、カテゴリー、レベル、年齢ディビジョンごとに行われます。
- ・3名以上の審査員と、セイフティー審査員1名以上により厳選なる審査を行います。
- ・獲得得点は各カテゴリー審査員の点数を足して100点換算し、減点対象ポイントを引いた点数となります。
(チアクライテリアについては審査員の平均点が得点となります)

<ビデオ審査について>

春チアは、チアリーダーの継続的な活動を応援することを目的として開催をいたします。当日会場に来られないチームの皆様にもご参加いただけるよう、「春チア映像審査会」の開催をいたします。詳しくは、春チアオフィシャルサイトをご確認ください。

※審査は春チアルールに基づき行いますので、競技規定、演技規定、安全規定等のご確認をお願いいたします。

●表彰について

①コンペティション

- ・総合賞：カテゴリー、年齢ディビジョンごとの高得点チームへの表彰（1位から最大8位）。
- ・特別賞：テクニカル賞、スピリット賞、スマイル賞の表彰

②フェスティバル

アドバイザーシートのお渡しとなります。

