

～We create the future～
チアリーディング&チアダンス大会 春チア 2026



<<スコアシート解説>> PREP 部門

◆ Difficulty (難度) の配点について

スタント

難度によってそれぞれの点数で評価される。5.0 点獲得には、チームの大多数がレベルに該当する 3 種類の異なるスキルを同時カリプルで行うこと。

加えて、スタント難度判断基準は技の種類、関わっている割合により、合計 1.0 点で判断される。

ピラミッド

難度によってそれぞれの点数で評価される。4.5 点獲得には、2 種類のピラミッドを大多数で行い、レベルに該当する 3 種類の異なるスキルを行うこと。

スタンディングタンブリング

難度によってそれぞれの点数で評価される。1.5 点獲得には、チームの過半数がレベルに該当するスキルを行うこと。

ランニングタンブリング

難度によってそれぞれの点数で評価される。1.5 点獲得には、チームの過半数がレベルに該当するスキルを行うこと。

ジャンプ

難度によってそれぞれの点数で評価される。2.0 点獲得には、チームの大多数がアドバンスジャンプの 3 連続コンビネーション、もしくは 2 連続と追加で 1 種類のアドバンスジャンプを追加で飛ぶこと。またこれらのジャンプにはバリエーションが含まれること。

ミニ編成はアドバンスジャンプを飛んでいれば、連続、バリエーションを含まなくてもよい。

※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等

ダンス

難度は 0.5-1.0 で評価される。

◆ EXECUTION (完成度) の配点について

スタント/ピラミッド/スタンディングタンブリング/ランニングタンブリング

4.0 点が完成度の最高点となる。それぞれの完成度がたりない場合には減点される。

ダンス

完成度は、0.5-1.0 で評価される。

◆ その他の配点について

フォーメーション&トランジション

スペーシングや動きの統一性を評価し、1.0-2.0 で評価される。

ルーティンクリエイティビティー

ルーティン全体の創造性を評価し、1.5-2.0 で評価される。(各カテゴリージャッジの平均点)

ショウマンシップ

ルーティン全体の表現力を評価し、1.0-2.0 で評価される。(各カテゴリージャッジの平均点)

スタントス基数チャート			
選手人数	過半数	大多数	最大数
5~11	1	1	2
12~15	1	2	3
16~19	2	3	4
20~23	3	4	5
24~30	4	5	6

タンブリング人数チャート			
選手人数	過半数	大多数	最大数
5~11	5	6	7
12~15	6	7	9
16~19	8	10	12
20~23	10	13	16
24~30	12	15	19

<<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。

・選手個人の減点 (0.15 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両膝が地面についてしまった場合

・ビルディング時の軽微なミス (0.25 減点)

例) ビルディング時にトップがスポッターによりかかる場合
クレイドルやディスマウント時にベースが地面に転がってしまった場合

・ビルディング時の落下 (0.75 減点)

例) ビルディング時にカウントより早くクレイドルや乗り込み姿勢に落ちてしまった場合

・ビルディング時の大きな落下 (1.25 減点)

例) スタント、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 (0.05 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。

・タイムオーバー (0.05 減点)

ミュージックパート部分が部門の指定秒数より3秒を超えた場合には減点
(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→0.05 減点

該当レベルを超えたビルディングを行った場合→0.1 減点

ビルディングセーフティ違反 →0.5 減点

・イメージポリシー違反を行った場合→0.1 減点