

～届け！応援する気持ち～
チアリーディング&チアダンス大会 夏チア 2026



夏チア 2026 大会規約

CHEER

—目次—

競技規定
演技規定
安全規定
スコアシート解説
審査・表彰について

<< 競技規定 >>

チアリーディングの要素（スタッツ、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	PREPレベル1
レベル2	PREPレベル2
レベル3	PREPレベル3
レベル4	

②フェスティバル

レベル1	PREPレベル1
レベル2	PREPレベル2
レベル3	PREPレベル3
レベル4	

※PREPは、各レベルのルールは共通ですが、スコアリングが異なります。また、演技時間は2分となります。

◇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、小学校4年生以下

YOUTH・・・出場選手全員が小学1年生以上小学生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。

(2026年8月6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名まで（チームで安全に配慮した人数設定を行うこと）

●クロスオーバーについて

1人は、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。

- ・同一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15m 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。

◆レベル1～4 <チームの持ち時間5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5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

チアクライテリア 30～40 秒程度 (チアクライテリアは必ず入れること)

ミュージックパート@2分30秒以内 (PREPは2分以内)

◆注意点

チアクライテリアは選手が声を出してのコールパートとなるため、曲の使用不可。

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5分 (入退場を含める) に構成してください。

<<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。

◇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、下着も覆っていない必要があります。
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。

<<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

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、安全に捨捨すること。
演技に利用しない手具、小道具（ぬいぐるみなどを含む）の持ち込みは不可。

●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、スタンプ、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。

カテゴリー別【PREP レベル 1、レベル 1 共通】

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

- ・プレップ（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。
- ・片足スタンツはウエストレベルでのみ可能。
- ・プレップレベルで片足スタンツになる場合、スポッターとポストは兼任できない。ポストは技の開始から終了までトップと手を繋ぎ続けること。
- ・プレップレベルより高さの上がるスタンツは禁止。
- ・インバージョンからやインバージョンへの移行は禁止。
- ・スタンツのマウントや移行で 1/4 回転までは可能。
- ・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。腕や足は可。
- ・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に。
- ・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ンツ、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ツはミニ、ユース編成では禁止
- ・両足のエクステンションスタンツは、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
この場合プ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ンツは、プレップレベルかそれ以下のプレサーと、手か腕で支えあうこと。
この場合、プ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ンツは禁止

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。

カテゴリー別【PREP レベル2、レベル2共通】

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。
- ・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。
- ・プレップレベルより高い高さの片足スタンツは禁止。
- ・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ツや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。**腕や足は可。**
- ・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。
- ・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ツへの移行は可能。

3、ピラミッド

- ・ピラミッドを行う際はパートナースタンツ、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ツはミニ、ユース編成では禁止。
- ・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。
- ・片足のエクステンションレベルスタンツは、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。
- ・ スタンツ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、**スポンジトスはPREP及びミニレベルでは禁止。**

5、バスケットトス

- ・ レベル2では、ストレートトスのみ可。**(PREPではいかなるバスケットトスも禁止)**

カテゴリー別【PREPレベル3、レベル3共通】

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エクステンションで終了すること。
- ・ 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。**腕や足は可。**
- ・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。
- ・インバージョンからのツイストは、エクステンディッドレベルへは1/2ツイストまで、プレップレベル以下は1回転まで可。
- ・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utz、ディスマウント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、他のエクステンションスタutz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。
- ・スタutzやピラミッドで、腰よりも高い高さから競技フロアへディスマウントする場合には、必ず元のベースに補助されること。
- ・片足からのディスマウントはストレートポップダウンか1/4クレイドル
- ・両脚からのディスマウントは1-1/4ツイストクレイドルまで可能。
- ・両脚からのディスマウントは1種類のみ技を入れる事が可能。
- ・PREPでは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
(PREPではいかなるバスケットトスも禁止)

カテゴリー別【レベル4】

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。
- ・片足エクステンションスタントは可能。
- ・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で終了すること。
(両足スタントはエクステンションまで可)
- ・1/2回転までのエクステンションスタントは可。
- ・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ント、プラットフォームポジション、リバティーのみとする。
- ・スタント、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ト、トランジションは禁止。
- ・選手がスタントをくぐり抜ける、また選手を飛び越えるスタントは可。
- ・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ント、デスマウントの規則に則り行うこと
- ・片足のエクステンションスタントは、他の片足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
- ・スタント、ピラミッドが他のスタント、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人のプレイヤーに支えられている場合実施可能

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。
- ・ ディスマウントは、必ず元のベースに戻ることに。
- ・ 両脚からのディスマウントは2-1/4 ツイストクレイドルまで可能。
- ・ 片足からのディスマウントは1-1/4 クレイドルまで可能。

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

<<スコアシート解説>>

スタッツやタンブリングについての人数規定は下記の表をご参照ください。

スタッツ基数チャート			
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

通常部門・スコアシート解説

◆Difficulty（難度）の配点について

スタッツ

難度によってそれぞれの点数で評価される。6.0点獲得には、チームの大多数がレベルに該当する5種類の異なるスキルを同時カリプルで行うこと。

加えて、スタッツ難度判断基準は技の種類、関わっている割合により、合計1.5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。5.5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5種類の異なるスキルを行うこと。

トス

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、レベルに該当するトスをチームの過半数で、同時カリプルで行うこと。

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。2.0点獲得には、チームの大多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。2.0点獲得には、チームの大多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。

◆EXCECUTION（完成度）の配点について

スタッツ/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。

トス/ジャンプ

2.0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)

ショーマンシップ

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)

通常部門・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 (0.05 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

PREP 部門・スコアシート解説

◆Difficulty（難度）の配点について

スタッツ

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、スタッツ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。

◆EXCECUTION（完成度）の配点について

スタッツ/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）

ショーマンシップ

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）

PREP 部門・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 (0.05 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

<<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、減対象ポイントを引いた点数となります。

●ビデオ審査について

夏チアは、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、「夏チア映像審査」を行います。詳しくは、夏チアオフィシャルサイトをご確認ください。

※夏チア映像審査は、フェスティバルでの参加となります。

※演技構成は夏チアルールに基づき、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。