



～TOKYO スポーツチャレンジ～
チアリーディング&チアダンス大会 夏チア 2017

夏チア 2017 大会ルール

CHEERLEADING

—目次—

P.1	目次
P.2	大会概要
P.3	競技規定
P.4	安全規定
P.5	演技規定
P.10	ジャッジシート解説
P.11	減点について
P.12	表彰について

開催日 2017/6/4

<<大会概要>>

- ・ 名称：～TOKYO スポーツチャレンジ～ チアリーダーディング&チアダンス大会 夏チア 2017
- ・ 日程：2017年7月29日(日) ※雨天決行
- ・ 会場：味の素スタジアム (東京都調布市)
- ・ 主催：TOKYO スポーツチャレンジ実行委員会
- ・ 主管：公益社団法人調布市体育協会
- ・ 特別協力：味の素スタジアム
- ・ 協賛：株式会社マンダム
- ・ 運営：夏チア CUP 運営事務局

■夏チアとは

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。

夏チアは、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ダーディング&チアダンス大会です。

身心共に大きく成長するこの『夏』に、積み上げた努力を発揮し、自分を信じてチャレンジする皆様に夏チアは応援します。

■夏チアのテーマ

～正しく安全な技術の習得を目指して～

成長過程にあるチアリーダーが、より正しく安全な技術を身につけること、指導者が大会出場のためのルール知識を身につけることを目的とし、大会前には『ワークショップ』を、大会後には『クリニック』を開催します。大会当日においては、それぞれの専門性に配慮し、『チアリーダーディング』と『チアダンス』2つの部門で開催します。指導者・選手を対象とした学びのコミュニケーション機会を提供し、出場チーム同士が高め合い、称え合う大会を目指します。

～チアリーダーの成長に繋がる審査を目指して～

夏チアの特徴は、チアリーダーディング、チアダンス、クラシックバレエなど、各分野の専門知識を有する審査員による厳正で丁寧な審査を行い、豊富なコメントをジャッジ表の中で表現することです。

大会後の『クリニック』では、このジャッジ表を元に、各チームの成長に繋がるお手伝いをします。審査員とのコミュニケーションをはかり、具体的なステップアップを目指してください。

■夏チアスピリット

- ① お互いを尊重し、称え合う気持ちを大切にします
- ② 安全で正しい技術を習得します
- ③ 支えてくれる全ての人に感謝の気持ちを表現します

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。

<<競技規定>>

■カテゴリー

【チアリーディング部門】

レベル1 PREP/レベル2 PREP/レベル3 PREP

【チアダンス部門】

カテゴリー区分はございません

■年齢ディビジョン

- ・ MINI (ミニ) 出場選手全員が小学校4年生以下 ※未就学児は対象ではございません
 - ・ YOUTH (ユース) 出場選手全員が小学校6年生以下
 - ・ JUNIOR (ジュニア) 出場選手全員が中学生以下
 - ・ SENIOR (シニア) 出場選手全員が5年生以上高校生以下
- ※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2016年8月7日時点で)

■人数ディビジョン

【チアリーディング部門】 8名以上/36名まで

【チアダンス部門】 5名以上/上限は設けません

※人数によるディビジョンの分けはございません

■演技フロアサイズ

縦12m×横16m

◇演技床面

【チアリーディング部門】 チアマット

【チアダンス部門】 スポーツコート/硬質プラスチック・全天候多目的床材

■演技時間

◇チームの持ち時間 4 分間

※下記①+②を 4 分間以内に構成してください。

※チーム名が呼ばれたら速やかにコートに入場下さい。

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。

①演技：1 チーム@2 分 00 秒以内

②チーム紹介：メンバーによるチーム紹介（センターにマイク有り）

チアリーディング部門に関しては、チーム紹介とは別にマイク無しのチアクライテリア（コールパート）を入れること。

チアリーディング部門

<<安全規定>>

■共通項目

- 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。
- 3, 全てのチームメンバー、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。それぞれのチーム責任者またはコーチは、自チームのメンバー、コーチ、保護者、チーム運営に関わる人の監督責任を持つこと。
- 5, 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。

■部門別項目 / チアリーディング

<練習、演技について>

スタンツ、ピラミッド、トス、タンブリング等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。スタンツ、タンブリング時に棒状の小道具は禁止。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。スタンツの上から固い素材のボードを放り投げることは禁止です。

<スポッターについて>

スタンツに必要なスポッターは自チームメンバーで行うこと。

<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>>

■共通項目

1. <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。

※2017年の実施より、『安全で適切なユニフォームの基準』として下記の項目について、考えていきたいと思えます。

◇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や、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1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

シニア編成で出場する選手を除き、お腹が出ているユニフォームは認められません。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。

シニア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。

心配な場合には事務局にお問い合わせください。

2. <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。

■部門別項目/チアリーディング

1. 演技内容

チアリーディングの要素（コール、スタンツ、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、スタンツでチームアピールをする構成を組み込むこと。

2. ビルディングについて

パートナースタンツ→チームの大多数でレベル該当の4種類以上入れると望ましい。

ピラミッド→チームの大多数でレベル該当の2種類以上のトランジション※1)と

2つ以上の異なるストラクチャー※2)を入れると望ましい。

※1) ピラミッド中のスタンツの展開、つなぎのこと

※2) ピラミッドの体型のこと

3. ジャンプについて

チームの大多数でシンクロしアドバンスレベルのジャンプを3連続し飛ぶことが望ましい。

4. タンブリングについて

・立位タンブリング（助走なし）→レベル該当スキル※1)を入れる

・走り込みタンブリング（助走あり）→レベル該当スキル※1)を入れる

※1) レベル該当スキルについては指導者講習会にて詳細をご案内します。

5、ダンスについて

エネルギーがあり、エンターテインメント性、シンクロナシティ、視覚効果のある振付であること。

6、演技時間について

チーム紹介、コールパート、ミュージックパートのカテゴリーを4分以内に行うこと。

コールパートは30秒程度、ミュージックパートは2分以内に行うこと。

チーム紹介は評価の対象とはならない。

■カテゴリー別項目【レベル1PREP】

1、タンブリング

◆全般

- ・タンブリングでスタンツや選手、小道具などを飛び越えたり、下をくぐるのは禁止
- ・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

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
- ・プレップレベルより高さの上がるスタンツは禁止
- ・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やピラミッドを越えたりくぐるのは禁止
- ・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に注意
- ・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こと)

■カテゴリー別項目【レベル2PREP】

1. タンブリング

◆全般

- ・タンブリングでスタンツや選手、小道具などを飛び越えたり、下をくぐるのは禁止
- ・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
- ・ロンダート以外のツイストは禁止

◆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やピラミッドを越えたりくぐるのは禁止
- ・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

5, バスケッットス

- ・レベル2PREPでは、いかなるバスケッットスも禁止

■カテゴリー別項目【レベル3PREP】

1, タンブリング

◆全般

- ・タンブリングでスタンツや選手、小道具などを飛び越えたり、下をくぐるのは禁止
- ・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
- ・ロンダート以外のツイストは禁止

◆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、後転は可能）
- ・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
- ・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やピラミッドを越えたりくぐるのは禁止
- ・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プレー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

5, バスケッットス

- ・レベル3 PREPでは、いかなるバスケッットスも禁止

<<ジャッジシート解説>>

■カテゴリー別項目【レベル 1,2,3PREP】

◆CHEER CRITERIA

観客への呼びかけ、声の大きさ、レスポンスができていないかにより配点されます。(マイク無し)

配点/"BELOW" : 9.0~9.5 "LOW" : 9.5~10.0"

~Difficulty (難度) の配点について~

STUNTS、PYRAMIDS、TUMBLING、は "BELOW" "LOW" により配点されます。

◆BUILDING

配点/"BELOW" : 3.0~3.5 "LOW" : 3.5~4.0"

【STUNTS】

LOW レンジはチームメンバーの大多数がレベル該当のスタントを 4 種類行っていること

【PYRAMIDS】

LOW レンジはレベル該当スタントを 2 種類と 2 種類のピラミッドをチームメンバーの大多数が行っていること

STUNTS、PYRAMIDS は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

配点 / 4.0~5.0

◆TUMBLING

配点/"BELOW" : 3.0~3.5 "LOW" : 3.5~4.0"

【STANDING TUMBLING】

LOW レンジはチームメンバーの大多数がレベル該当のタンブリングを 1 回行っていること。

【RUNNING TUMBLING】

LOW レンジはチームメンバーの過半数未満がレベル該当のタンブリングを 1 回行っていること。

【JUMP】

配点 / 4.0 4.2 4.4 4.6 4.8

4.0 チームの過半数未満でアドバンスジャンプを 1 回飛んでいる

4.2 チームの過半数以上でアドバンスジャンプを 1 回飛んでいる

4.4 チームの大多数でシンクロし、アドバンスジャンプを 1 回飛んでいる

4.6 チームの大多数でシンクロし、アドバンスジャンプを 2 連続して飛んでいる

4.8 チームの大多数でシンクロし、アドバンスジャンプを 3 連続して飛んでいる

※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、トゥタッチジャンプ

~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。

AVOBE AVERAGE はチームメンバーの大多数～全員が正確性と同調性をもって演技を行っていること。
配点／ 3.0～5.0

◆OVERALL

【DANCE】

エネルギーがあり、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／ 4.0～5.0

【ROUTINE COMPOSITION】

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

【PERFORMANCE】

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

※人数の定義について 過半数→チーム全体の半数+1名/大多数→チーム全体の75%

<<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（0.25 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

・ビルディング時の大きな落下（1.0 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

・最大減点 (1.5 減点)

パートナースタンツ、トスなどで複数の減点が取られた場合や、ピラミッドの崩壊などは 1.5 減点となるがそれ以上の減点が課されることはない。

※安定不足やタイミングのずれは Technique スコアで反映する

・ラインオーバー

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。

0.25 減点

・タイムオーバー

ミュージックパート部分が 2 分より 1 秒を超えた場合には 1.0 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。コールパートの長さは減点の対象とはならない)

・規定違反

該当レベルを超えたタンブリング、一般安全基準、イメージポリシー違反を行った場合→0.5 減点

該当レベルを超えたビルディングを行った場合→1.0 減点

・スポーツマンシップの欠如による減点

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→2.0 減点

<< 審査・表彰について >>

【審査について】

- ・審査は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。(コールパートについては審査員の平均点が得点となります)

【表彰について】

- ・総合賞：MINI/YOUTH/JUNIOR/SENIOR の年齢ディビジョンごとに 1 位～4 位が表彰されます。
(エントリー数によっては、表彰数が変更する可能性があります)
- ・特別賞：マンダム賞、テクニカル賞、スピリット賞、スマイル賞が表彰されます。
- ・チーム賞：全出場チームに表彰されます。(得点ごとに賞が異なります)