



2015 ICU World Cheerleading Championships General Information

Bold denotes change

※英文原文における太字は変更部分です

The International Cheer Union (ICU) will host the 2015 ICU World Cheerleading Championships on Thursday and Friday, 23-24 April 2015 at the **ESPN Wide World of Sports@** Complex. Since many countries converge to Florida this weekend; expense, time and highest anticipated national participation was the criteria in this decision. Many athletes and coaches will participate in the ICU World Cheerleading Championships; then will also have their teams perform at the IASF Cheerleading Worlds Saturday, Sunday & Monday.

I. Tentative Schedule of Events

Thursday, 23 April 2015

ICU World Championship Opening Ceremonies
ICU World Championship Competition
ICU VIP Reception & Athlete Cultural Exchange

Friday, 24 April 2015

ICU World Championship Competition
ICU Closing Ceremonies

Saturday-Monday, 25-27 April 2015

Club Worlds Championships
Club Worlds Block Party (Monday)

II. Divisions (8 total):

A). Team Cheer (4 divisions)

Based on the objectives of growth for existing and emerging nations, the 2015 ICU World Cheerleading Championships will offer 2 levels of cheerleading for the Coed & All Girl divisions.

Note: Nations can select one of the following All Girl Divisions:

1. All Girl Elite (equivalent to Level 5)
2. All Girl Premier (equivalent to Level 6)

Note: Nations can select one of the following Coed Divisions:

1. Coed Elite (equivalent to Level 5)
2. Coed Premier (equivalent to Level 6)

Note: Each nation can enter one (1) All Girl Division (Elite or Premier) and one (1) Coed Division (Elite or Premier)

The International Cheer Union (ICU) は 2015 世界 ICU チアリーディング選手権大会を

2015 年 4 月 23 から 24 日 ESPN Wide World of Sports にて開催する。

この週末に多くの国が参加するため、この要項に記載されている費用、時間、参加規約に従うこと。

ICU 世界チアリーディング選手権に参加する選手・コーチは土・日・月曜日に開催される IASF Worlds に参加できる。

I. 大会暫定スケジュール

2015 年 4 月 23 日 (木)

- ・ ICU 世界チアリーディング選手権 オープニングセレモニー
- ・ ICU 世界チアリーディング選手権
- ・ ICU VIP レセプション、選手文化交流会

2015 年 4 月 24 日 (金)

- ・ ICU 世界チアリーディング選手権 競技
- ・ ICU 世界チアリーディング選手権 クロージングセレモニー

2015 年 4 月 25-27 日 (土-月)

- ・ IASF Worlds
- ・ IASF Worlds ブロックパーティー (月)

II 部門 (8 部門)

A) チームチア (4 部門)

参加国数の増加を目的として、2015 年 ICU 世界チアリーディング選手権ではコエドとオールガールのそれぞれに 2 つのレベルを設ける。

【注】以下のオールガール部門から 1 つを選択する

1. オールガール・エリート (Level5 に相当)
2. オールガール・プレミア (Level6 に相当)

【注】以下のコエド部門から 1 つを選択する

1. コエド・エリート (Level5 に相当)
2. コエド・プレミア (Level6 に相当)

【注】各国は(1)オールガール部門 (エリートかプレミア) と(1)コエド部門 (エリートかプレミア) から各 1 部門ずつ選択すること。

B). Team Cheer (2 divisions)

Based on the idea of participation and global representation, the 2015 ICU World Cheerleading Championships will offer the following divisions:

1. Team Cheer Hip Hop
2. Team Cheer Freestyle Pom

Notes: All divisions are available to all nations. Crossover of teams into each category is allowed as needed for each country.

D). Doubles (2 divisions)

Reflective of the ICU Team Cheer divisions in each discipline (rules & score sheets), the following are based on the ICU initiative of global participation opportunities for athletes, as well as global development of cheer around the world. All divisions are available to all nations who wish to participate:

1. Doubles Team Cheer Hip Hop (2 athletes)
2. Doubles Team Cheer Freestyle Pom (2 athletes)

Each nation can only have 1 entry per nation per division.

III. Time of Routine

A. Team Cheer (Coed & All Girl):

1. Cheer portion: can be placed in the beginning or middle of routine. Time minimum requirement thirty seconds (details below).
2. Maximum time between Cheer and Music portion: 20 seconds
3. Music portion:
 - a. Coed & All Girl: Two minutes, thirty seconds (2:30)
 - b. Team Cheer (Hip Hop & Freestyle Pom): Two minutes, thirty seconds (2:30)
 - c. Doubles: One minute, thirty seconds (1:30)

IV. Cheer Portion of Routine

(Team Cheer Coed & All Girl Divisions Only)

Based on importance of separation of cheerleading from other sports; making it a unique sport globally, a cheer will be included in the beginning or middle of routine. Use of native language in the cheer and also using a more national pride style cheer is encouraged. The Cheer portion of the routine is worth 10 points (of 100 points) and is based on the ability to lead the crowd for the team's nation, use of signs, poms, and practical use of stunt pyramids to lead the crowd. Video examples will be provided; again, native language is encouraged.

B) チームチア (2部門)

2015 世界チアリーディング選手権では世界的規模の代表と参加という理念から以下の部門を設ける。

1. チームチア・ヒップホップ
2. チームチア・フリースタイル・ポン

注：すべての国はどの部門でも参加できる。各国の事情により、重複参加も可

D)ダブルス (2部門)

各チームチア部門の指針（ルールやスコアシート）に沿い、チアの世界中での発展のため、また選手に、世界的規模での出場の手助けを与えるという ICU の試みに基づき、2015ICU 世界チアリーディング選手権では以下の部門を設ける。参加希望があればどの国もすべての部門に出場できる。

1. ダブルスチームチア・ヒップホップ (2名)
2. ダブルスチームチア・フリースタイル・ポン (2名)

各国は各部門 1 エントリーのみ可

III 演技時間

A. チームチア (コエドとオールガール)

1. チアクリテリア：演技の最初または中間に実施すること（最長 30 秒）（詳細は以下）
2. チアクリテリアと音楽パートの間は最長 20 秒とすること
3. 音楽パート
 - a. コエドとオールガールズ：2 分 30 秒
 - b. チームチア（ヒップホップ、フリースタイル・ポン）：2 分 30 秒
 - c. ダブルス：1 分 30 秒

IV. チアクリテリア

(チームチアコエド・オールガール部門のみ)

チアリーディングと他のスポーツとの差異を明確にする意味で、演技のはじめまたは中間に行うチアパートはこの種目の世界的な独自性をもつものである。チアでは母国語を用いより国民性を活かしたスタイルを奨励される。チアクリテリアは 10 点満点（100 点満点中）。観客を代表チーム応援に導く能力、サインボード・ポン・スタンプ・ピラミッドが観客をリードするために活用されているか、が審査される。サンプル映像の用意がある。母国語使用が強く推奨される。

V. Team Size / Number of athletes per team

Objective is to best represent global cheerleading in its present status allow best size to form the best routines, without creating a financial barrier for emerging nations.

1. Team Cheer (Coed & All Girl Divisions) - Minimum 16 athletes, maximum 24 people
2. Team Cheer (Hip Hop & Freestyle Pom Divisions) - Minimum 12 athletes, maximum 24 people.
3. Doubles (Hip Hop & Freestyle Pom Divisions) - 2 athletes

VI. Age of Athlete

1. **Elite / Level 5 divisions:**
14 years or older within the year of the World Championship
2. **Premier / Level 6 division:**
15 years or older within the year of the World Championship
3. **Team Cheer (Hip Hop & Freestyle Pom Divisions):**
14 years or older within the year of the World Championship.
4. **Doubles (Hip Hop & Freestyle Pom Divisions):**
14 years or older within the year of the World Championship

Note: This age range best represents cheerleading on the global status for national team competition; however, all federations can adjust their own team age ranges to be more restrictive (older) than the World Championship parameters as needed. Each participant must be a minimum of 14 years of age within the year of competition. There is no set maximum age. Any team proven to be in violation of the age requirements will be automatically disqualified.

VII. Performance Surface

1. **Team Cheer (Hip Hop, Freestyle Pom & Doubles Divisions):**
Marley dance floor or a wooden parquet floor surface. (minimum surface area of 42 feet x 42 feet or 12.8 meters x 12.8 meters)
2. **Team Cheer (Coed & All Girl Divisions):** No spring floor, standard foam mat surface. (9 strips / 42 feet x 54 feet or 12.8 meters x 16.5 meters)

Note: For the reason of accessibility, cost, and ICU objective of grassroots growth of cheerleading within every nation, a standard foam mat was selected for the Team Cheer Coed & All Girl Divisions, and Partner & Group Stunt Performances.

VIII. Cross-Overs (athletes participating in multiple divisions)

Based on the number of national teams anticipated in the 2015 ICU World Cheerleading Championships, crossovers between divisions will only be allowed in the ICU (cross-overs will not be allowed for the IASF Worlds).

V. チームサイズ、チーム毎の人数

各国の状況に応じて、また経済的に許す範囲内において、良い演技のできる人数で代表としてふさわしいチームを構築すること。

1. チームチア (コエド・オールガール部門) 16~24名
2. チームチア (ヒップホップ、フリースタイルポン部門) 12~24名
3. ダブルス (ヒップホップ、フリースタイルポン部門) 2名

VI. 選手の年齢

1. **エリート/レベル5部門**
世界選手権の年 (CJ注: 2015年12月31日まで) に14歳以上
2. **プレミア/レベル6部門**
世界選手権の年に15歳以上
3. **チームチア (ヒップホップ、フリースタイルポン部門):**
大会実施年 (CJ注: 2015年12月31日まで) に14歳以上
4. **ダブルス (ヒップホップ、フリースタイルポン部門):**
大会実施年 (CJ注: 2015年12月31日まで) に14歳以上

注: この年齢区分はナショナルチーム競技としての世界基準である。しかし、各国ごとに世界選手権基準の年齢を高く設定することは構わない。選手は最低14歳でなければならない。(最高年齢の制限はない)万が一メンバーが求められている年齢に違反することがあれば、早急に失格とする。

VII. 演技フロア

1. チームチア (ヒップホップ、フリースタイルポン、ダブルス部門): Marley ダンスフロアまたは寄木貼りの床 (最少サイズ 12.8m x 12.8m)
2. チームチア (コエド・オールガール部門): スプリングなしの通常のマット (9枚、12.8m x 16.5m)

注: チームチア (コエド・オールガール、パートナー・グループスタンツ部門) 向けとしては使いやすさ、費用、ICUとしての理念 (世界にチアリーディングを普及していくこと) に照らし通常のマットを使用することとする。

VIII. クロスオーバー (選手の重複参加)

2015ICU 世界チアリーディング選手権への参加が予想されるチーム数に鑑み、ICUでの複数部門の重複参加は可。(IASF Worldsでは重複は不可)

IX. Residence of Athletes

All athletes are required to be permanent residents of their respective nation on the 2015 World Championship date. Federation to determine status.

X. ICU World Anti-Doping Code: Guidelines and Operations Procedures

The ICU is committed to doping free sport, and strictly follow the enclosed guidelines and procedures of the ICU WADA approved Anti-Doping guidelines and procedures for the safety of our athletes and fairness of play for our sport.

http://www.cheerunion.org/aspnet_client/FreeTextBox/upload/documents/AboutUS/Documents/ICU_Guidelines_Drug-Testing.pdf

XI. ICU Rules and Regulations against Illegal Betting and Competition Fixing

The ICU is committed to fair play for our athletes and the integrity of the sport, and follows rules and regulations in the fight against illegal betting and competition fixing.

http://www.cheerunion.org/aspnet_client/FreeTextBox/upload/documents/AboutUS/Documents/ICU_Rules_Competition-Fixing.pdf

IX. 選手の居住地

2015ICU 世界チアリーディング選手権の日において、代表国の永住者であること。各機関が認可すること。

X. ICU アンチドーピング規約： ガイドラインと手続き

ICU はアンチドーピングを取り入れ、ICU WADA は我々の選手の安全と公正な競技のために、その規約に則った活動をしている。

VI. 違法賭博と厳正なる結果確定への ICU 規則と規約について

ICU は不正賭博と厳正なる結果確定について選手のフェアプレイと競技の品性を保つために規則と規約に則った運営を行う。



2015 ICU World Championships

TEAM CHEER DIVISIONS RULES & REGULATIONS

Bold Text denotes change from 13-14

I. GENERAL RULES

1. All teams must be supervised during all official functions by a qualified director / advisor / coach.
2. All directors, advisors and coaches should have an emergency response plan in the event of an injury.

II. TOURNAMENT

1. The event (2015 ICU World Cheerleading Championships) will take place on Thursday and Friday (23-24 April 2015) before the IASF / USASF Worlds Championship in Orlando Florida (25-27 April 2015)
2. The competition is scheduled to be held at the ESPN Wide World of Sports @hp Field House.
3. The tournament officials shall have the right to alter the time and location of the competition in the event changes become necessary due to inclement weather, facility problems, television production requirements, or any other situation deemed by the tournament officials to be essential to the successful execution of the championship.

III. HOW TO HANDLE PROCEDURAL QUESTIONS

- A. **RULES & PROCEDURES** - Any questions concerning the rules or procedures of the competition will be handled exclusively by the director & coach of the team and will be directed to the Competition Director. Such questions should be made prior to the team's competition performance.
- B. **PERFORMANCE** - Any questions concerning the team's performance should be made to the Competition Director immediately after the team's performance and /or following the outcome of the competition.

IV. SPORTSMANSHIP

All participants agree to conduct themselves in a manner displaying good sportsmanship throughout the competition with positive presentation upon entry and exit from the performance area as well as throughout the routine. The advisor and coach of each team is responsible for seeing that team members, coaches, parents and other persons affiliated with the team conduct themselves accordingly. Severe cases of unsportsmanlike conduct are grounds for disqualification.

英文原文における太字は 13-14 シーズンからの変更部分です

I. 一般ルール

1. 全てのチームは有資格の監督・アドバイザー・コーチの監督を受けていること
2. 全ての監督・アドバイザー・コーチは不急の事態に備えておくこと

II. 大会

1. 2015 ICU 世界チアリーディング選手権大会は 2015 年 4 月 23~24 日に行われ、続いて 25~27 日には IASF/USASF ワールドがフロリダ、オーランドにて行われる。
2. 大会は ESPN Wide World Sports @hp Field House にて行うことを予定する。
3. 大会の運営者側は、大会の安全に遂行するために天候、施設の問題、テレビ放映に関する必要性、また他の理由により、大会の時間や場所を変更する権利を有する。

III. 運営上の質問について

A. ルールと手続き

ルールや手続きに関する質問はチームの監督またはコーチからのみ大会運営側に問い合わせること。大会での演技に先立って済ませること。

B. 演技

演技に関する質問は演技終了後、または大会終了後までに速やかに大会運営側に行うこと。

IV. スポーツマンシップ

全ての参加者は、イベントを通してスポーツマンシップにのっとり行動する事。各チームの監督・指導者・コーチは、各選手、コーチ、父兄およびその他の関係者がしかるべく行動するよう監督する。スポーツマンシップに著しく反する行為は参加資格剥奪の対象となる。

V. INTERRUPTION OF PERFORMANCE

A. UNFORSEEN CIRCUMSTANCES

1. If, in the opinion of the competition officials, a team's routine is interrupted because of failure of the competition equipment, facilities, or other factors attributable to the competition rather than the team, the team affected should **STOP** the routine.
2. The team will perform the routine again in its entirety, but will be evaluated **ONLY** from the point where the interruption occurred. The degree and effect of the interruption will be determined by the competition officials.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.

B. FAULT OF TEAM

1. In the event a team's routine is interrupted because of failure of the team's own equipment, the team must either continue the routine or withdraw from the competition.
2. The competition officials will determine if the team will be allowed to perform at a later time. If decided by officials, the team will perform the routine again in its entirety, but will be evaluated **ONLY** from the point where the interruption occurred.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.

C. INJURY

1. The only persons that may stop a routine for injury are: a) competition officials, b) the advisor / coach from the team performing or c) an injured individual.
2. The competition officials will determine if the team will be allowed to perform at a later time. If the competition officials allow a routine to be performed at a later time, the spot in the schedule where the re-performance is to take place is at the sole discretion of competition officials. The team may perform the routine again in its entirety, but will be evaluated **ONLY** from the point where the interruption occurred.
3. If a team needs to re-perform a routine but fails to do the routine in its entirety, then this team will receive a score based on the lower level performance.
4. The injured participant that wishes to perform may not return to the competition floor unless:
 - a. The competition officials receive clearance from, first, the medical personnel attending to that participant, the parent (if present) **AND THEN** the head coach/advisor of the competing team

V. 演技の中断

A. 不測の事態

1. 大会施設、設備の不備、その他避けがたい要因で演技が中断された場合は、大会役員の判断で演技を止めることができる。
2. 演技は最初からやり直しができるが、ジャッジは中断した箇所から行う。中断の程度や影響は大会役員が判断する。
3. もしチームが再演技をしても完全な演技ができなかったとすれば、より低い点数しか獲得できないことになる。

B. チーム側の不備

1. チームの不備で演技が中断した場合は、チームは演技を続けるか棄権しなくてはならない。
2. チームがもう一度演技できるかどうかは大会役員が判断する。役員が再演技を選択した場合は演技を最初から行えるが、ジャッジは中断したところから行う。
3. チームが再演技をしても完全な演技ができなかったとすれば、より低い点数しか獲得できないこととなる。

C. 怪我

1. 怪我による演技の中断を求めることができるのは a)大会役員 b)チーム関係者・コーチ c) 怪我をした本人
2. チームが再度演技できるかどうかは大会役員が判断する。再演技が許可された場合でも、スケジュールのどこで演技するかを決めるのは大会役員である。演技は最初から行えるが、ジャッジは中断したところから行う。
3. チームが再演技をしても完全な演技ができない場合、より低い点数を獲得することとなる。
4. 怪我をした選手は以下のものがなくては演技に戻ることはできない
 - a. 第1にチームの医療関係者、第2に保護者、そしてチームコーチや関係者からの承諾

- b. If the medical personnel do not clear the participant, the participant can only return to the competition if a parent or legal guardian in attendance signs a return to participation waiver.
- c. **In the event of a suspected concussion, the participant cannot return to perform without clearance from a physician (MD/DO) that has training related to head injuries, and waiting 24 hours, even with a waiver from a parent or legal guardian.**
- d. **In addition to the head injury policy, we encourage you to be familiar with the specific law where the competition is being held.**

- b. もしもチームの医療関係者がいない場合は保護者または法定後見人からの承諾
- c. 脳震盪の疑いがある場合には、頭部外傷に関する研修を受けた医師 (M.D.かD.O.)の許可なしに演技を再開することはできない。親、または法定後見人からの権利放棄があったとしても、24時間は演技の再開はできない。
M.D. (Medicine Doctor)
D.O. (Doctor of Osteopathic Medicine)
- d. 頭部外傷に関するルールその他、開催地に於ける特別な法律についても熟知しておくことを推奨する。

VI. INTERPRETATIONS AND / OR RULINGS

Any interpretation of any aspect of these Rules and Regulations or any decision involving any other aspect of the competition will be rendered by the Rules Committee. The Rules Committee will render a judgment in an effort to ensure that the competition proceeds in a manner consistent with the general spirit and goals of the competition. The Rules Committee will consist of the Competition Director, Head Judge, and a designated competition official.

VI. ルールの解釈

ルールや規則の判断は大会に関係することであればルール委員会から発表される。ルール委員会は大会の精神や目標に沿った判断を決定していく。ルール委員会は大会役員、ヘッドジャッジ、大会関係者で構成される。

VII. DISQUALIFICATION

Any team that does not adhere to the terms and procedures of these "Rules and Regulations" will be subject to disqualification from the competition, will automatically forfeit any right to any prizes or awards presented by the competition, and may also forfeit the opportunity to participate the following year.

VII. 資格はく奪

大会が設ける「ルールと規則」が守れないチームは賞や順位がはく奪されることもある。また次年の参加資格も失うこともある。

VIII. SPOTTER POLICY

In an effort to promote a higher level of safety for competing athletes The ICU World Cheerleading Championships will provide spotters for all rehearsal and competition floors. To provide the safest competitive environment, teams should not attempt skills beyond their ability level.

VIII. スポッター

ICU 世界チアリーディング選手権に参加する選手への安全を配慮して、すべてのリハーサルと本番フロアではスポッターが提供される。これはあくまで安全な競技環境を整える目的であるので、チームの力量に見合った技術のみを行うこと。

IX. GENERAL SAFETY RULES

1. All athletes must be supervised during all official functions by a qualified director / coach.
2. Coaches must require proficiency before skill progression. Coaches must consider the athlete, group and team skill levels with regard to proper performance level placement.
3. All teams, gyms, coaches and directors must have an emergency response plan in the event of an injury.

IX. 共通安全規定

1. 全ての選手は有資格の監督、コーチの監督を受けること。
2. コーチは技の向上に先立ってコーチという任務への熟達が必要である。コーチは選手やチームの技術レベルに適した内容が実践できるようにすること。
3. 全てのチーム運営者、監督、コーチは不急の事態に備えておくこと。

4. Athletes and coaches may not be under the influence of alcohol, narcotics, performance enhancing substances or over-the-counter medications that would hinder the ability to supervise or execute a routine safely, while participating in a practice or performance.
 5. Athletes must always practice and perform on an appropriate surface. Technical skills (stunts, pyramids, tosses or tumbling) may not be performed on concrete, asphalt, wet or uneven surfaces or, surfaces with obstructions.
 6. Soft-soled shoes must be worn while competing. No dance shoes/boots, and/or gymnastics slippers (or similar) allowed. Shoes must have a solid sole.
 7. Jewelry of any kind, including but not limited to, ear, nose, tongue, belly button and facial rings, clear plastic jewelry, bracelets, necklaces and pins on uniforms is not allowed. Jewelry must be removed and may not be taped over. Exception: medical ID tags/bracelets. Clarification: Rhinestones are legal whether adhered to the uniform or the skin.
 8. Any height increasing apparatus used to propel an athlete is not allowed. Exception: spring floor.
 9. Flags, banners, signs, pom poms, megaphones and pieces of cloth are the only props allowed. Props with poles or similar support apparatus may not be used in conjunction with any kind of stunt or tumbling. All props must be safely discarded out of harm's way (example: throwing a hard sign across the mat from a stunt would be illegal). Any uniform piece purposefully removed from the body and used for visual effect will be considered a prop once it is removed from the body.
 10. Casts that are hard and unyielding or have rough edges must be appropriately covered with a padded material. *Clarification: The appropriately padded material must be such that it protects both the athlete and fellow athletes from injury.*
 11. On the level grid, all skills allowed for at a particular level encompass all skills allowed in the preceding level.
 12. Required spotters for all skills must be your own team's members, and be trained in proper spotting techniques.
 13. Drops including but not limited to knee, seat, thigh, front, back and split drops from a jump, stunt, or inverted position are not allowed unless the majority of the weight is first borne on the hands or feet, which breaks the impact of the drop. Shushinovs are allowed. *Clarification: Drops that include any weight bearing contact with the hands and feet are not in clear violation of this rule.*
4. 選手もコーチも、十分な監督や安全な演技を行う能力を妨げるようなアルコール、麻薬、筋肉増強剤、処方薬の影響下にある場合は、練習や演技を行ってはならない。
 5. 選手はいつでも適正な場所で練習、演技すること。技術的なスキル（スタunts、ピラミッド、トス、タンブリング）はコンクリート、濡れている場所、平らでない場所、障害物のある場所では行わないこと
 6. 競技の間は柔らかいソールの靴を着用する。社交ダンスシューズ、ブーツ、体操シューズ（または同等品）は禁止。
 7. 耳、鼻、舌、へそまたはフェイシャルリング、ブレスレット、ネックレス、ユニフォームにつけるピンは禁止。ジュエリーは外すかテープでとめること。例外：医療用 ID タグ ブレスレット。ユニフォームや皮膚にしっかりとつけている状態のラインストーンは可。
 8. (注：スタuntsにおいて投げる際などの場面で動作の力を増強させるような設備の使用は禁止。例外：スプリングフロア)
 9. 旗、パナー、サインボード、ボンボン、メガフォン、布のみが使用可能な道具。竿や同等のもので支持して使用する道具はスタuntsやタンブリングでは使用してはならない。道具を投げるときは危険のないようにする。(例：サインボードをスタuntsからマットを横切って投げることは違反にあたることもある)ユニフォームの一部を体から外して視覚効果に使用した場合は道具とみなされる。
 10. 固く曲がらない素材のもの、とがった角のあるものは当てものでカバーすること。(当てものとは選手と周囲の人を傷つけないようにするためのもの)
 11. レベルグリッドにおいて、当該のレベルはそれより下のレベルのスキルを包含する。
 12. 望ましいスポッターとは、チームメンバーであり正しいスポッティングテクニックを学んでいること。
 13. ひざ、尻、腿、体の前面、背中での着地、ジャンプ、スタuntsや逆さ姿勢からのスプリット着地は、着地の衝撃を和らげるため手や足に体重の大部分が乗っていなければ不可。シュシュノバは可。補足：両手足で体重を支えるいかなる着地も明確なルール違反ではない。

14. Athletes must have at least one foot, hand or body part (other than hair) on the performing surface when the routine begins. Exception: Athletes may have their feet in the hands of base(s) if the base(s) hands are resting on the performing surface.
15. The competitors who begin a routine must remain the same throughout the course of a routine. A performer is not permitted to be "replaced" by another performer during a routine.
16. An athlete must not have gum, candy, cough drops or other such edible or non-edible items, which may cause choking, in her/his mouth during practice and/or performance.

ICU ELITE DIVISION RULES

ELITE DIVISION GENERAL TUMBLING

- A.** All tumbling must originate from and land on the performing surface.
Exception: Tumbler may [without hip-over-head rotation] rebound from his/her feet into a stunt transition. Rebounding to a prone position in a stunt is allowed.
Example: Round off handspring and then a bump or contact from a base or bracer straight into a back flip would break this rule for levels 1-5. A clear separation from the tumbling to the stunt is needed to make this legal. Catching the rebound and then dipping to create the throw for the rotation is legal. This would also be true if coming from just a standing back handspring without the round off.
- B.** Tumbling over, under, or through a stunt, individual, or prop, is not allowed.
Clarification: An individual may jump over another individual.
- C.** Tumbling while holding or in contact with any prop is not allowed.
- D.** Dive rolls are allowed:
Exception: Dive rolls that involve twisting are not allowed.
- E.** Jumps are not considered a tumbling skill from a legalities point of view. Therefore, if a jump skill is included in a tumbling pass, the jump will break up the pass.

ELITE DIVISION STANDING TUMBLING

- A.** Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.
- B.** Tumbling skills involving flipping and twisting immediately into a twisting tumbling skill are not allowed.
- C.** Twisting skills immediately out of a twisting tumbling skill are not allowed.

14. 演技の開始時、選手の片足、片手、体の一部（髪以外）が競技フロアに接していること。補足：ベースの手に足を乗せている場合はベースの手がフロアに接していること。
15. 競技者は演技の間は交代してはならない。
16. 窒息を防ぐため、選手は練習でも大会演技時でもガム、キャンディー、咳止めドロップなどの食べるもの、または食べ物以外でも、口に入れていてはいけない。

ICU エリート部門 ルール

エリート部門 タンプリング全般

- A.** 全てのタンプリングは演技フロアに接している状態から実施しなくてはならない。
例外：（腰が頭を超える回転を含まない場合）タンプリングを行う選手の足がスタンツの上に乗ってもよい。スタンツ上につぶせ状態で乗ることも可。
例：ラウンドオフをしてベースまたはブレイサーとのコンタクトの後バックフリップをするとレベル1-5のルール違反になる。このような違反を防ぐためには、タンプリングからのスタンツを明確に区別しておくこと。着地からキャッチしてディップしてから回転させるために投げることは違反ではない。立位からのバックハンドスプリングは可。
- B.** タンプリングでスタンツの下や中を通ること、ならびに個人技、道具を持ったままは不可。
補足：個人技とは選手が別の選手を飛び越えること
- C.** なにかしら道具を持っているまたは触れている状態でのタンプリングは不可
- D.** ダイブロールは可
例外1：ツイスト付きのダイブロールは禁止
- E.** ジャンプは審査の観点からはタンプリングとはみなさない。それ故一連のタンプリングの流れの中にジャンプが含まれている場合、ジャンプがその流れの区切りとみなす。

エリート部門 スタンディングタンプリング

- A.** 1回のフリップと1回のツイストは実施可
- B.** フリップとツイストが含まれているタンプリング技から続いてツイストタンプリング技にはいることは不可
- C.** ツイストの入ったタンプリング技からツイスト技につなげることは禁止

ELITE DIVISION RUNNING TUMBLING

- A. Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.
- B. Tumbling skills involving flipping and twisting immediately into a twisting tumbling skill are not allowed.
- C. Twisting skills immediately out of a twisting tumbling skill are not allowed.

LEVEL 5 STUNTS

- A. A spotter is required for each top above prep level.
- B. Single leg extended stunts are allowed.
- C. Twisting mounts and transitions are allowed up to 2 , twisting rotations by the top person in relation to the performing surface.
Clarification: A twist performed with an additional turn by the bases performed in the same skill set, would be illegal if the resulting cumulative rotation of the top person exceeds 2 1/4 rotations. The safety judge will use the hips of the top person to determine the amount of total rotation a top person performs in a skill set. Once a stunt is hit (i.e. prep) and the athletes show a definite and clear stop, they may continue to walk the stunt in additional rotation.
- D. Free flipping mounts and transitions are not allowed.
- E. Single based split catches are not allowed.
- F. Single based double cupies require a separate spotter for each top person.
- G. **ELITE DIVISION Stunts-Release Moves**

1. Release moves are allowed but must not exceed more than eighteen inches above extended arm level.
Example: tic-tocks are allowed.
Clarification: If the release move exceeds more than 18 inches above extended arm level, it will be considered a toss, and must follow the appropriate "Toss" rules. To determine the height of a release move, at the highest point of the release, the distance from the hips to the extended arms of the bases will be used to determine the height of the release. If that distance is greater than the length of the top person's legs plus an additional 18 inches, it will be considered a toss or dismount and must follow the appropriate "Toss" or "Dismount" rules.
2. Release moves may not land in an inverted position. When performing a release move from an inverted position to a non-inverted position, the bottom of the dip will be used to determine if the initial position was inverted. Release moves inverted to non-inverted positions may not twist. Exception: Front handspring half up (1/2 twist) to extended stunt. Release moves from inverted to non-inverted positions landing at prep level or higher must have a spot.

エリート部門 スタンディングタンブリング

- A. 1回のフリップと1回のツイストは実施可
- B. フリップとツイストが含まれているタンブリング技から続いてツイストタンブリング技にはいることは不可
- C. ツイストの入ったタンブリング技からツイスト技につなげることは禁止

LEVEL5 スタンツ

- A. 全てのエクステンションスタンツまたはエクステンションポジションを通過するスタンツのトップには、スポッターが必要
- B. 片足のエクステンションは実施可
- C. トップが競技フロアから実施するツイストを伴う乗り込みやトランジションは2・1/4回転のツイストまで可能
*補足: 同じ技のセットの中でベースによるツイストを伴う追加のターンは、積算で2回転を過ぎる場合は違反となる。セーフティージャッジは、1セットの技の中で回転総数を腰の部分の回転数で判断する。
(例えば) プレップを完成させた場合はクリアにとまっていることをみせること。それから追加の回転などに入ること。*
- D. フリップのある乗り込みやトランジションは禁止
- E. ベース1名のスプリットキャッチは禁止
- F. ベース1名のダブルキュービーは各トップにスポッターをつけること
- G. **エリート部門スタンツ - リリースムーブ**

1. リリースムーブは実施可能だが、伸ばした腕から 18 インチ (45.72cm) 以上にならないこと。
例: ティックトックは実施可能
補足: 行ったリリースムーブが伸ばした腕の 18 インチ以上の場合にはトスとみなされるので「トス」の当該ルールに従うこと。リリースムーブの高さの決定とはリリースの最高高度において腰と伸ばした腕の距離がリリースの高さとなる。この距離がトップの足と 18 インチを足した長さよりも大きい場合はトスまたはデスマウントとみなされ「トス」「デスマウント」の当該ルールに従うこと。
2. リリースムーブでは逆さ状態で着地しないこと。リリースムーブを逆さ状態から逆さではない状態へ実施する場合、開始のポジションが逆さかどうかは、ディップして下がった地点のトップの姿勢が逆さかどうかで判断される。リリースムーブを逆さ状態から逆さではない状態へ実施する場合、ツイストしてはいけない。
例外: 前方転回からツイスト 1/2 回転のエクステンションスタンツリリースムーブを逆さ状態から逆さではない状態へ実施する場合、プレップ以上ではスポットをつけること。

3. Release moves must return to original bases.
Clarification: An individual may not land on the performing surface without assistance.
Exception: See Dismount "C".
Exception: Dismounting True Double Cupies.
4. Helicopters are allowed up to a 180 degree rotation and must be caught by at least 3 catchers, one of which is positioned at head and shoulder area of the top person.
5. Release moves may not intentionally travel.
6. Release moves may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
7. Top persons in separate release moves may not come in contact with each other. Exception: Dismounting True Double Cupies.

H. ELITE DIVISION Stunts-Inversions

1. Extended inverted stunts allowed. Also, see "Stunts" and "Pyramids."
2. Downward inversions are allowed from prep level and above and must be assisted by at least three bases, at least two of which are positioned to protect the head and shoulder area. Contact must be initiated at the shoulder level (or above) of the bases.
Clarification: Catchers must make contact with the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area.
Clarification: Downward inversion originating from prep level or below do not require three bases.
Exception: A controlled power pressing of an extended inverted stunt (example: needle or handstand) to shoulder level is allowed.
3. Downward inversions must maintain contact with an original base.
Exception: The original base may lose contact with the top person when it becomes necessary to do so (example: cartwheel-style transition dismounts).
4. Downward inversions from above prep level:
 - a. May not stop in an inverted position. (Example: A cartwheel roll off would be legal because the top person is landing on their feet) Exception: A controlled power pressing of an extended inverted stunt (example: needle or handstand) to shoulder level is allowed.
 - b. May not land on or touch the ground while inverted.
Clarification: Prone or supine landings from an extended stunt must visibly stop in a non-inverted position and be held before any inversion to the ground.
5. Downward inversions may not come in contact with each other.

3. リリースムーブは元のベースに戻ること
補足：支持なしで演技フロアにおいてはいけない

例外：ディスマウント C を参照
例外：ベースが1名のダブルキューピーのディスマウント
4. ヘリコプターは180度回転まで可。最低3名でキャッチし、トップの頭と肩を支持すること
5. リリースムーブは別の場所に移動しない
6. リリースムーブは他のスタンツピラミッドまたは他の選手を超えたり、くぐったりしてはいけない
7. 別のリリースムーブのトップと接触してはいけない
例外：ベースが1名のダブルキューピーのディスマウント

H. エリート部門 スタンツ-インバージョン

1. 逆さのエクステンションは可。「スタンツ」と「ピラミッド」参照
2. 逆さ姿勢で下降することはプレップかそれ以上の高さが実施可。最低3名のベースが支持すること。
そのベースのうち2名は頭と肩を守る位置であること。この支持はベースの肩の高さ（またはそれ以上）から行うこと。

補足：キャッチャーは頭と肩を守るため、腰と肩のあたりを支持すること。
補足：プレップレベルまたはそれ以下の高さの逆さの下降ではベースは3名でなくてもよい
例外：肩レベルで力をかけている逆さ姿勢（ニードル、倒立）は実施可
3. 下降の逆さ姿勢は元のベースの支持を保つこと

例外：やむを得ず元のベースの支持が失われる場合（例：側転スタイルの展開のディスマウント）
4. プレップ以上の高さからの逆さ姿勢の場合：
 - a. 逆さ状態でとまらない（例：トップが両足で着地するのであれば側転も可）
例外：力をかけている肩の高さの逆さ姿勢（例：ニードルや倒立）は実施可
 - b. 逆さ状態のとき着地または地面に接することは禁止
補足：エクステンションからのうつ伏せ、あおむけの着地は逆さでない状態で止まっていることがわかるようにすること、且つ、いかなる逆さ状態でも地面に着くまえにキャッチすること。
5. 逆さの下降はお互いに接触しないこと

J. Bases may not support any weight of a top person while that base is in a backbend or inverted position.

J. ベースが体を反っていたり、逆さ状態になっている時は、トップの体重を支えてはいけない。

ELITE DIVISION PYRAMIDS

A. Pyramids must follow Level 5 "Stunts" and "Dismounts" rules and are allowed up to 2 high.

B. Top persons must receive primary support from a base.

C. ELITE DIVISION PYRAMIDS - Release Moves

1. During a pyramid transition, a top person may pass above 2 persons high while in direct physical contact with at least one person at prep level or below. Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.
2. Primary weight may not be borne at second level. Clarification: *The transition must be continuous.*
3. Non-inverted pyramid release moves must be caught by at least 2 catchers (minimum of one catcher and one spotter).
 - a. Both catchers must be stationary
 - b. Both catchers must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
4. Non inverted transitional pyramids may involve changing bases. When changing bases:
 - a. The top person must maintain physical contact with a person at prep level or below. Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.
 - b. The top person must be caught by at least 2 catchers (minimum of one catcher and one spotter). Both catchers must be stationary and may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)

D. ELITE DIVISION Pyramids-Inversions

1. Must follow Elite stunt inversions rules.

E. ELITE DIVISION Pyramids-Release moves w/ braced inversions

1. Pyramid transitions may involve braced inversions (including braced flips) while released from the bases if contact is maintained with at least 1 person at prep level or below. Contact must be maintained throughout entire transition with either the top person(s) or the base(s). Clarification: Contact must be made with a base on the performing surface BEFORE contact with the bracer(s) is lost.
2. Braced inversions (including braced flips) are allowed up to 1-1/4 flipping rotations and 1/2 twisting rotations.

エリート部門 ピラミッド

A. ピラミッドではレベル 5 「スタunts」と「ディスマウント」ルールに従うこと、且つ、高さは2段までとする。

B. トップはベースから主に支持されること

C. エリート部門ピラミッド リリースムーブ

1. ピラミッドでトランジションを行う場合、トップはプレップレベル以下の少なくとも1名のブレイサーがいる場合のみ2段半の高さを越えてもよい。
補足：ブレイサーとの支持が離れる前に地上にいるベースがトップに触れること
2. トップの重心が2段レベルで支持されないこと
補足：トランジションは連続して行われること
3. 逆さ状態にならないピラミッドのリリースムーブは最低2名のキャッチャーが必要（最低1名のキャッチャーと1名のスポッター）
 - a. キャッチャー2名は移動してはならない
 - b. トランジションしている間は、キャッチャー2名はトップを見ていること。
4. 逆さ状態にならないピラミッドにはベースは交代をしてもよい。その際には；
 - a. プレップレベルまたは、それ以下でトップが支持されていること。ブレイサーとの支持が離れる前に地上にいるベースがトップに触れること。
 - b. トップは最低でも2名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャー両名は移動しないこと。またトランジションしている間は他の技や振付に参加しないこと。（人を投げるためにディップすることは技の内にはない）

D. エリート部門ピラミッド-インバージョン

1. エリートスタuntsインバージョンルールに従うこと

E. エリート部門ピラミッド-リリースムーブ/ブレイストインバージョン

1. プレップレベルまたはそれ以下の最低でも1名に支持された状態で、ベースからリリースされつかまれた状態で逆さ状態になるトランジション(ブレイストフリップも含む)の間中、トップとベースが支持されていること。
補足：安全にベースにキャッチされるまで、ブレイサーに支持され続ける事
2. 支持されている逆さ状態(ブレイストフリップも含む)は1-1/4回のフリップ、または1/2回のツイストまで実施可。

3. Braced inversions (including braced flips) that exceed 1/2 twisting rotations are only allowed up to a 3/4 flipping rotation provided release is initiated from an upright, non-inverted position, doesn't transition past a horizontal position (i.e. cradle, flatback, prone) and doesn't exceed one twisting rotation. Clarification: LEGAL - An athlete tossed from an upright, non-inverted position (i.e. basket toss or sponge) performing a full twist and a backward 3/4 rotation to a prone position while in contact with one bracer.
 4. Inverted transitional pyramids may involve changing bases.
 5. Braced inversions (including braced flips) must be in continuous movement.
 6. Braced inversions (including braced flips) must be caught by at least 3 catchers. Exception: Brace flips that land in an **upright position at prep level or above** (see #7 below).
 - a. The 3 catchers must be stationary.
 - b. The 3 catchers must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
 - c. The 3 catchers may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)
 7. All braced inversions (including braced flips) that land in an upright position at prep level or above require at least one base and 2 additional spotters.
 - a. The base(s) and spotter(s) must be stationary.
 - b. The base(s) and spotter(s) must maintain visual contact with the top person throughout the entire transition.
 - c. The base(s) and spotter(s) may not be involved with any other skill or choreography when the transition is initiated. (The dip to throw the top person is considered the initiation of the skill.)
 8. Braced inversions (including braced flips) may not travel downward while inverted.
 9. Braced flips may not come in contact with each other.
3. 支持されている逆さ状態 (ブレイドフリップも含む) で 1/2 回のツイストを超えてよいのは 3/4 回までのフリップを行う場合のみとする。トップが逆さ姿勢でなく地面に垂直な状態からスタートすること、水平姿勢(クレイドル、フラットバック、うつぶせ)からの移行でないこと、ツイストは1回を超えないこと。
補足：実施可能・トップが直立、逆さでない姿勢から(バスケットかスポンジ)トスされ 1 名のブレイサーに支持されながら 1 回のツイストを含む後方 3/4 フリップを行い、うつぶせでキャッチされる。
 4. トップが逆さになるトランジショナルピラミッドはベースの交代をしてもよい
 5. 支持されている逆さ状態 (ブレイドフリップも含む) は連続した動きであること
 6. 支持されている逆さ状態 (ブレイドフリップも含む) は最低でも 3 名でキャッチされること 例外：ブレイドフリップから直立姿勢でプレップレベルまたはそれ以上の高さになること (以下の 7 を参照)
 - a. 3 名のキャッチャーは移動しないこと
 - b. 3 名のキャッチャーはトランジションの間ずっとトップを見ていること
 - c. 3 名のキャッチャーはトランジションの間は他の技や振付には入らないこと (トップを飛ばすためのディップは技の開始とみなす)
 7. 全ての支持されている逆さ状態 (ブレイドフリップも含む) のうちプレップまたはそれ以上の高さに直立姿勢になる場合は 1 名のベースに加え、2 名のスポッターが必要である。
 - a. ベースとスポッターは移動しない
 - b. トランジションの間中、ベースとスポッターはトップを見ていること
 - c. 3 名のキャッチャーは展開が行われている間は他の技や振付には入らないこと (トップを飛ばすためのディップは技の開始とみなす)
 8. 支持されている逆さ状態 (ブレイドフリップも含む) はその姿勢の間、下降してはいけない
 9. ブレイドフリップは互いに接触することは不可。

ELITE DIVISION DISMOUNTS

Note: Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface.

- A. Cradles from single based stunts must have a separate spotter with at least one handjarm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.
- B. Cradles from multi-based stunts must have two catchers and a separate spotter with at least one handjarm supporting the waist to shoulder region to protect the head and shoulder area through the cradle.

エリート部門ディスマウント

注意：トップがリリースされクレイドルになる動き、リリースまたは補助しながら地面に着地する動きのみを「ディスマウント」とする。

- A. シングルベーススタントからのクレイドルキャッチには、別のスポッターが頭と肩の部分を守るために、腰から上の部分を少なくとも片手、または片腕で補助すること。
- B. 複数ベースからのクレイドルキャッチには 2 名のキャッチャーが頭と肩の部分を守るために、腰から上の部分を少なくとも片手、または片腕で補助すること。

- C. Dismounts to the performing surface, from above waist level, from stunts and pyramids must be assisted by an original base. Bases may not intentionally pop, move or toss an athlete to the performance surface without assistance. Straight drops or small hop offs, with no additional skills, from waist level or below are the only dismounts allowed to the performing surface that do not require assistance.

Clarification: An individual may not land on the performing surface from above waist level without assistance.

- D. Up to a 2-1/4 twisting rotations allowed from all stunts.
- E. No stunt, pyramid, individual, or, prop may move over or under a dismount, and a dismount may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or prop.
- F. No free flipping dismounts allowed.
- G. Dismounts must return to original base(s).
- H. Dismounts may not intentionally travel.
- I. Top persons in dismounts may not come in contact with each other while released from the bases.
- J. Tension drops/rolls of any kind are not allowed.
- K. When cradling single based double cupies, 2 catchers must catch each top person. Catchers and bases must be stationary prior to the initiation of dismount.

ELITE DIVISION TOSSES

- A. Tosses are allowed up to a total of 4 tossing bases. One base must be behind the top person during the toss and may assist the top person into the toss.
- B. Tosses must be performed with all bases having their feet on the performing surface and must land in a cradle position. Top person must be caught in a cradle position by at least 3 original bases one of which is positioned at the head and shoulder area of the top person. Bases must remain stationary during the toss.
Clarification: no intentional traveling tosses
Exception: A 1/2 turn is allowed by bases as in a kick full basket.
- C. Flipping, inverted or traveling tosses are not allowed.
- D. No stunt, pyramid, individual, or prop may move over or under a toss, and a toss may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or props.
- E. Up to 2-1/2 twisting rotations allowed.
- F. Top persons in separate basket tosses may not come in contact with each other.
- G. Only a single top person is allowed during a basket toss.

- C. 腰の高さ以上のスタuntsやピラミッドから演技フロアへ着地するディスマウントでは元のベースの補助があること。ベースは選手をポップしたり、動いたり、選手を演技フロアヘトスしたりしないこと。補助なしの競技フロアへのディスマウントとして唯一実施可能なのは、追加技を含まない腰またはそれ以下の高さからのストレートドロップ、スモールポップオフだけである。

定義: 腰またはそれ以上の高さから演技フロアへおろす場合は補助が必要

- D. 全てのスタuntsからのツイストは2-1/4回まで実施可
- E. スタunts、ピラミッド、道具または選手が、ディスマウントを越えるもしくはくぐる、またディスマウントがスタunts、ピラミッド、選手または道具を飛び越えるもしくはくぐることは禁止。
- F. 補助なしのフリップを含むディスマウントは禁止
- G. ディスマウントは元のベースに戻ることに。
- H. ディスマウントは意図的に別の場所に移動しない
- I. ディスマウントにおいて、トップはベースにリリースされている間はお互いに接触してはならない。
- J. いかなる場合もテンションドロップ・ロールは不可
- K. シングルベースのダブルキューピーからのクレイドルは、各トップがそれぞれ2名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャーもベースもディスマウントの開始から場所を動かないこと。

エリート部門トス

- A. トスは最大4名のベースまで可。ベース1名はトップの後ろからトスに入るトップを補助してもよい。
- B. トスはベース全員が演技フロアに足をつけている状態でクレイドルキャッチをすること。トップは最低3名の元ベースによってクレイドルキャッチされること、キャッチャー1名はトップの頭と肩を保護できる場所をクレイドルキャッチすること。ベースはトスの間は動かないこと。
補足: 故意に移動するトスは禁止
例外: キックフルバスケットトスのキャッチの際のベースの移動
- C. フリップ、逆さ姿勢、違う場所への移動を伴うトスは禁止
- D. スタunts、ピラミッド、選手、道具がトスを飛び越えたりくぐるのは禁止。トスをスタunts、ピラミッド、選手、道具の上や下へ投げるのも禁止。
- E. ツイスト2-1/2回まで実施可
- F. 別のバスケットトスのトップと接触するのは禁止
- G. バスケットトスではトップは1名のみ可

ICU PREMIER DIVISION RULES

PREMIER DIVISION GENERAL TUMBLING

A. All tumbling must originate from and land on the performing surface.

Exception 1: Tumbler may (without hip-over-head rotation) rebound from his/her feet into a stunt transition.

Rebounding to a prone position in a stunt is allowed.

Exception 2: Round off rewinds and standing single back handspring rewinds are allowed. No tumbling skills prior to the round-off or standing BHS are permitted.

B. Tumbling over, under, or through a stunt, individual, or prop, is not allowed.

Clarification: An individual may jump over another individual.

C. Tumbling while holding or in contact with any prop is not allowed.

D. Dive rolls are allowed:

Exception: Dive rolls that involve twisting are not allowed.

PREMIER DIVISION STANDING/RUNNING TUMBLING

A. Skills are allowed up to 1 flipping and 1 twisting rotations.

PREMIER DIVISION STUNTS

A. A spotter is required:

1. During extended, one-arm stunts other than an cupies or liberties. *Clarification: A one-arm heel stretch, arabesque, high torch, scorpions, bow and arrow, etc. require a spotter.*

2. When the load/transition involves a twist greater than 360 degrees or an inversion.

3. During stunts in which the top person is in an extended inverted position.

4. When the top person is released from above ground level to a 1 arm stunt.

B. Twisting stunts and transitions are allowed up to 2 twisting rotations by the top person in relation to the performing surface.

Clarification: A twist performed with an additional turn by the bases performed in the same skill set, would be illegal if the resulting cumulative rotation of the top person exceeds 2 rotations. The safety judge will use the hips of the top person to determine the amount of total rotation a top person performs in a skill set. Once a stunt is hit (i.e. prep) and the athletes show a definite and clear stop, they may continue to walk the stunt in additional rotation.

ICU プレミア部門ルール

プレミア部門 タンプリング全般

A. 全てのタンプリングは演技フロアから始め演技フロアに着地すること

例外 1: (腰が頭を超える回転を含まない場合) タンプリングを行う選手の足がスタンツの上に乗ってもよい。スタンツ上にうつぶせ状態で乗ることも可。

例外 2: ラウンドオフまたは立位のバックハンドスプリングからのリワインドは実施可。ただしラウンドオフやバックハンドスプリングの前に他のタンプリング技を付け加えることは禁止。

B. スタンツ、選手、道具を飛び越える、くぐる、通りぬけるのは禁止

補足: 選手が他の選手を飛び越えるのは可

C. なにがしかの道具を持つ、触れている状態でのタンプリングは禁止

D. ダイブロールは実施可

例外: ツイストを含むダイブロールは不可

プレミア部門スタンディングランニングタンプリング

A. フリップ1回転とツイスト1回転は実施可

プレミア部門スタンツ

A. 以下の場合にはスポッターが必要

1. キューピーやリバティー以外の腕を伸ばした片手スタンツを行う場合 補足: ヒールストレッチ・アラベスク・ハイトーチ・スコピオン・ボウアンドアロー等を実施する場合。

2. 360度以上のツイストまたはインバージョンを含む乗り込みやトランジションを行う場合。

3. トップがエクステンションの高さでの逆さ姿勢の場合。

4. トップが地上以上の高さから片腕のスタンツに移行するスタンツの場合。

B. トップが競技フロアから行うツイストの入ったトランジショナルスタンツはツイスト2回転まで実施可

補足: 同じ技のセットの中でベースによるツイストを伴う追加のターンは、積算で2回転を過ぎる場合は違反になる。セーフティージャッジは、1セットの技の中での回転総数をトップの腰の部分の回転数で判断する。(例えば) プレップを完成させた場合はクリアにとまっていることをみせること。それから追加の回転などに入ること。

- C. Rewinds (Free flipping) and assisted flipping stunts and transitions are allowed. Rewinds must originate from ground level only and are allowed up to 1 flipping and 1 1/4 twisting rotations.

Exception 1: Rewinds to a cradle position are 1 1/4 flips. All rewinds caught below shoulder level must use 2 catchers. (Example: a rewind that lands in a straddle position)

Exception 2: Round off rewinds and standing single back handspring rewinds are allowed. No tumbling skills prior to the round-off or standing BHS are permitted.

Clarification: Free flipping stunts and transitions that do not start on the performing surface are not allowed.

Clarification: Toe pitch, leg pitch and similar types of tosses are not allowed in initiating free flipping skills.

- D. Single based split catches are not allowed.
- E. Single based double cupies require a separate spotter for each top person
- F. **PREMIER DIVISION STUNTS-Release Moves**

1. Release moves are allowed but must not exceed more than eighteen inches above extended arm level.

Clarification: If the release move exceeds more than 18 inches above extended arm level, it will be considered a toss, and must follow the appropriate "Toss" rules.

2. Release moves may not land in an inverted position.
3. Release moves must return to original bases.

Exception: Coed style tosses to a new base are allowed if the stunt is thrown by a single base and caught by at least one base and an additional spotter who are not involved in any other skill or choreography when the transitions is initiated.

Clarification: An individual may not land on the performing surface without assistance from above waist level.

4. Helicopters are allowed up to a 180 degree rotation must be caught by at least 3 catchers, one of which is positioned at head and shoulder area of the top person.
5. Release moves may not intentionally travel. See exception in #3 above.
6. Release moves may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
7. Top persons in separate release moves may not come in contact with each other.

G. **PREMIER DIVISION STUNTS -Inversions**

1. Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 bases. Top person must maintain contact with a base.

- C. フリーフリッピング、もしくは補助されてのフリッピングスタuntsとトランジションは実施可。リワインドはフロアの高さから始めリップ1回転とツイスト1-1/4回転まで可。

例外 1: クレイドル姿勢へのリワインドは可。全てのリワインドは2名のキャッチャーによって肩の高さ以下でキャッチされること (例: ストラドルポジションに着地するリワインド)

例外 2: ラウンドオフと1回の立位バックハンドスプリングからのリワインドは実施可。ラウンドオフバックハンドスプリングの前に他のタンブリング技を加えることは禁止。

補足: フリーフリッピングのスタuntsと演技フロアから始まっていないトランジションは禁止。

補足: トウピッチ・レッグピッチやトスに似たタイプはフリーフリッピングスキルの導入での実施は禁止。

- D. シングルベースのスプリットキャッチは禁止
- E. ベース1名のダブルキューピーは各トップにそれぞれスポッターをつけること
- F. **プレミア部門スタunts-リリースムーブ**

1. リリースムーブは実施可能だが、伸ばした腕から18インチ(45.72cm)以上にならないこと

補足: 行ったリリースムーブが伸ばした腕の18インチ以上の場合はトスとみなされるので「トス」の当該ルールに従うこと。リリースムーブの高さの決定とはリリースの最高高度において腰と伸ばした腕の距離がリリースの高さとなる。この距離がトップの足と18インチを足した長さよりも大きい場合はトスまたはディスマウントとみなされ「トス」「ディスマウント」の当該ルールに従うこと。

2. リリースムーブから逆さ状態で着地してはいけない
3. リリースムーブは元のベースに戻ること

例外: コエドの場合、トランジションが始まった時、他の技や振付に入っていないベースと追加のスポッターがシングルベースから投げられたトップをキャッチするのは可

補足: 腰の高さ以上から補助なしで着地するのは禁止

4. ヘリコプターは180度までの回転、最低3名のキャッチャーで行い、キャッチャーの1名はトップの頭と肩を保護する場所にいること
5. リリースムーブは故意に別の場所に投げてはいけない。上記3を参照
6. リリースムーブは他のスタuntsピラミッド、選手を飛び越える、くぐることは禁止
7. リリースされたトップ同士が接触することは禁止

G. **プレミア部門スタunts-インバージョン**

1. プレップレベル以上からの下降する逆さ姿勢は最低2名のベースに補助されていること。トップとベースは接触を保ち続ける

PREMIER DIVISION PYRAMIDS

- A.** Pyramids are allowed up to 2-1/2 high.
- B.** For 2-1/2 high pyramids, there must be at least two spotters, one providing additional pyramid support, and both designated for each person who is above two persons high and whose primary support does not have at least one foot on the ground. Both spotters must be in position as the top person is loading onto the pyramid. One spotter must be behind the top person and the other must be in front of the top person or at the side of the pyramid in a position to get to the top person if they were to dismount forward. Once the pyramid shows adequate stability and just prior to the dismount, this spotter can move to the back to catch the cradle. As pyramid design varies greatly, we recommend a review of any new pyramids where the spotting position may be in question. *Clarification: For all "2-1-1 thigh stand tower" pyramids, there must be a spotter who is in not in contact with the pyramid in place behind the top person and one bracer to assist the thigh stand middle layer.*
- C.** Free-flying mounts originating from ground level, may not originate in a handstand position, and are allowed up to 1 flipping (3/4 maximum free flip between release and catch) and 1 twisting rotation, or 0 flipping and 2 twisting rotations. Free-flying mounts originating from above ground level are permitted, may not originate in a handstand position, and are allowed up to 1 flipping (3/4 maximum free flip between release and catch) and 0 twisting rotation, or up to 0 flipping and 2 twisting rotations. Free-flying mounts may not significantly exceed the height of the intended skill and may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
- D. PREMIER DIVISION Pyramids-Release Moves**
1. During a pyramid transition, a top person may pass above 2-1/2 high
 - a. Anytime a pyramid release moved is released from a second layer base and is caught by a second layer base, the second layer base that is catching the top person must also be the second layer base that originally released the top person. (i.e. 2-1-1 thigh stand tower tick-tocks)
 - b. Free release moves from 2 yz high pyramids may not land in a prone or inverted position.
- E. PREMIER DIVISION Pyramids-Inversions**
1. Inverted stunts are allowed up to 2-yz persons high.
 2. Downward inversions from above prep level must be assisted by at least 2 bases. Top person must maintain contact with a base or another top person.

プレミア部門ピラミッド

- A.** ピラミッドは2段半の高さまで実施可
- B.** 2段半のピラミッドの場合、最上段の選手(ハイトップ)につき、最低2人のスポッターが必要。その内の一人は追加のサポートを行うこと。また、2名はどちらもハイトップをメインで支える片足或いは両足が地面についていない人の為に配置する。その2人のスポッターは、ハイトップがピラミッドに乗り込む時、定位置にいないといけない。一人のスポッターは、トップの後ろ側にスタンバイすること。もう一人は、トップが前にディスマウントする場合、前かピラミッドの横に位置すること。そのピラミッドがとても安定している且つディスマウント前であれば、そのスポッターはクレイドルキャッチをする為に後ろへ移動しても可。様々に変化するピラミッドにおいて、構成内に新しいピラミッドを入れる場合は、スポッターが正しい位置につけているか明確にすること。
補足: 全ての2-1-1サイスタンドタワーピラミッドにおいて、ピラミッドに関わっていないスポッター(これまで説明してきたハイトップの為に2人のスポッター)の他にミドルを支えるブレイサーが必要。
- C.** フロアの高さからフリーフライングで乗り込む場合、フリップ1回転(フリップ最大3/4回転)、ツイスト1回転まで、またはフリップなしでのツイスト2回転は実施可。地上レベルからスタートするフリーフリッピングマウントは、ツイスト無しのフリップ1回転(最大3/4回転フリップ)、またはフリップ無しのツイスト2回転は実施可。
※どちらも、トップがハンドスタンド(倒立姿勢になること)は禁止。フリーフライングマウントは、乗せようとしている技の高さを著しく超えてはならず、他のスタンツピラミッド・選手を飛び越えたりくぐることは禁止。

※CJ注 こちらの部分については、現在確認中です。

D. プレミア部門ピラミッド-リリースムーブ

1. ピラミッドでトランジションを行う場合、トップは以下の場合には2段半の高さを越えてもよい。
 - a. 2層ベースからリリースムーブされ2層ベースによってキャッチされるピラミッドはいかなる時でも、トップは元の2層ベースにキャッチされなければならない。(例: 2-1-1サイスタンドタワーのティックトック)
 - b. 2-1/2からのフリーリリースムーブは、うつぶせ状態または逆さの状態でも地面に着いてはいけない。

E. プレミア部門ピラミッド-インバージョン

1. 逆さ姿勢を伴うスタンツは2段半の高さまで実施可
2. プレップの高さからの逆さ姿勢の下降は最低2名の補助をつけること。トップはベースまたは他のトップと接触し続けること。

F. PREMIER DIVISION Pyramids-Release Moves w/ Braced Inversions

1. Braced flips are allowed up to up to 1-1/4, flipping and 1 twisting rotation.
2. Braced flips are allowed if direct physical contact is maintained with at least 1 top person at prep level or below and must be caught by at least 2 catchers.

G. Free released dismounts from 2 1/2 high pyramids may not land in a prone or inverted position.

PREMIER DIVISION DISMOUNTS

Note: Movements are only considered "Dismounts" if released to a cradle or released and assisted to the performing surface.

- A.** Single based cradles that exceed 1-1/4, twisting rotations must have a spotter assisting the cradle with at least one hand/arm supporting the head and shoulder of the top person.
- B.** Dismounts to the performing surface, from above waist level, from stunts and pyramids must be assisted by an original base. Bases may not intentionally pop, move or toss an athlete to the performance surface without assistance. Straight drops or small hop offs, with no additional skills, from waist level or below are the only dismounts allowed to the performing surface that do not require assistance.

Clarification: An individual may not land on the performing surface from above waist level without assistance.

C. Up to a 2-1/4 twist cradle is allowed from all stunts and pyramids up to 2persons high and requires at least 2 catchers. Cradle from 2-1/4 high pyramids are allowed up to 1-1/2 twist and require 3 catchers, 1 of which must be stationary at the initiation of the cradle.

Exception: 2-1-1 thigh stands may perform 2 twists from a forward facing stunt only (example: extension, liberty, heel stretch).

D. Free released dismounts from 2 1/2 high pyramids may not land in a prone or inverted position.

E. Free flipping dismounts to a cradle:

1. Are allowed up to 1-1/4, flipping and 1/2 twisting rotations (Arabians).
2. Require at least 2 catchers, one of which is an original base.
3. May not intentionally travel.
4. Must originate from prep level or below. (May not originate from 2 1/2 pyramid.)

F. プレミア部門ピラミッド・リリースムーブ/ブレイスドインバージョン

1. つかまれている状態でのフリップ 1-1/4 回とツイスト 1 回転は実施可。
2. つかまれている状態でのフリップは身体接触を伴えば、ブレップ以下の高さのトップ最低 1 名と接触し続けるか、最低 2 名のキャッチャーによってキャッチされるのであれば実施可。

G. 2 段半の高さのピラミッドからのフリーリリースディスマウントはうつ伏せや逆さの状態を着地してはならない。

プレミア部門ディスマウント

注意: クレイドルの為のリリースや競技フロアへ着地する為のリリースの場合、動きはすべて“ディスマウント”と考える。

- A.** 1-1/4 回を越えるツイストを伴うシングルベースクレイドルは、スポッターがトップの頭と肩を保護するため最低でも片方の手または腕で補助すること。
- B.** 腰の高さ以上のスタンツやピラミッドから競技フロアへ着地するディスマウントでは元のベースの補助があること。ベースは選手をポップしたり、動いたり、選手を補助なしで競技フロアへトスしたりしないこと。補助なしで競技フロアへのディスマウントとして唯一実施可能なのは、追加技を含まない、腰またはそれ以下の高さからのストレートドロップ、スモールポップオフだけである

補足: 腰またはそれ以上の高さから競技フロアへ降りる場合は補助が必要。

C. 2 段の高さのスタンツやピラミッドからはツイスト 2-1/4 回転クレイドルまで可。ただし最低 2 名のキャッチャーのキャッチが必要。2 段半のピラミッドからのクレイドルはツイスト 1-1/2 回転まで可能。ただし 3 名のキャッチャーが必要であり、その内の 1 名はクレイドル開始から静止していなければならぬ。

例外: 2-1-1 でトップが正面を向いているサイスタンドは 2 回のツイストまで可。(例: エクステンション、リバティ、ヒールストレッチ)

D. 2 段半のピラミッドからのフリーリリースディスマウントはうつぶせや逆さ姿勢での着地は禁止。

E. フリーフリッピングからのディスマウントクレイドル:

1. フリップ 1-1/4 回転とツイスト 1/2 回転まで実施可。(アラビアン)
2. 最低 2 名のキャッチが必須であり、その内の 1 人は元のベースであること。
3. 故意に移動することは禁止。
4. ブレップもしくはそれ以下のレベルから始めなくてはならない。(2-1/2 ピラミッドから始めてはならない)

Exception: 3/4 front flip to cradle may occur from a 2 1/2 high pyramid and requires 2 catchers, 1 on each side of the top person and 1 of which must be stationary when the cradle is initiated, 3/4 front flip to cradle from 2 1/2 high may not twist.

- F.** Free flipping dismounts to the performing surface are only allowed in front flipping rotation: Clarification: Back flipping dismounts must go to cradle.
 1. Allowed up to 1 front flipping and 0 twisting rotations.
 2. Must return to an original base.
 3. Must have a spotter.
 4. May not intentionally travel.
 5. Must originate from prep level or below. (May not originate from 2 1/2 high pyramid.)
- G.** Tension drops/rolls of any kind are not allowed.
- H.** When cradling single based double cupies 2 catchers must catch each top person. Catchers and bases must be stationary prior to the initiation of the dismount.
- I.** Cradles from 1 arm stunt that involve a twist must have a spotter assisting the cradle with at least one hand-arm supporting the head and shoulder of the top person.
- J.** Dismounts may not pass over, under or through other stunts, pyramids or individuals.
- K.** Dismounts must return to original base(s).
- L.** Dismounts may not intentionally travel.
- M.** Top persons in dismounts may not come in contact with each other while released from the bases.

PREMIER DIVISION TOSSES

- A.** Tosses are allowed up to a total of 4 tossing bases. One base must be behind the top person during the toss and may assist the top person into the toss.
- B.** Tosses must be performed from ground level and must land in a cradle position. Top person must be caught in a cradle position by at least 3 original bases one of which is positioned at the head and shoulder area of the top person. Tosses may not be directed so that the bases must move to catch the top person.

例外：フロントフリップ 3/4 回転からのクレイドルは 2-1/2 ピラミッドから行うこと、ただし 2 名のキャッチャーが必須。その内 1 名はトップのどちら側かに位置すること。もう 1 名はクレイドルの開始から静止していなければならない。2-1/2 の高さからのフロントフリップ 3/4 回転クレイドルを実施する際、ツイストは禁止。

- F.** 地面フロアへのフリーフリッピングディスマウントはフロントフリッピングのみ実施可。補足：バックフリッピングディスマウントはクレイドルにならなければならない。
 1. フロントフリッピング 1 回転とツイスト 0 回転は実施可。
 2. 元のベースに戻らなければならない。
 3. 1 人のスポッター必須。
 4. 故意の移動の禁止。
 5. ブレップまたはそれ以下の高さから始めなければならない。(2-1/2 の高さのピラミッドから始めてはいけない)
- G.** いかなる場合もテンションドロップ・ロールは禁止。
- H.** シングルベースのダブルキューピーからのクレイドルは、各トップがそれぞれ 2 名のキャッチャーにキャッチされること。キャッチャーもベースもディスマウントの開始から場所を動かないこと。
- I.** ツイストを含む片腕スタントからのクレイドルの際、クレイドルを補助する為の 1 人のスポッターが必須。スポッターは少なくとも片方の腕でトップの頭と肩を補助すること。
- J.** ディスマウントは他のスタントやピラミッド、選手の下や上をくぐったり越えてはならない。
- K.** ディスマウントは、元のベースに戻ってこなければならない。
- L.** ディスマウントは故意に移動してはならない。
- M.** ディスマウントにおいてトップは、ベースからリリースされる際、お互いに接触してはならない。

プレミア部門トス

- A.** トスは最大 4 名のベースまで可。ベースの 1 名はトスの間トップの後ろにおり、トスに入るトップを補助しても可。
- B.** トスはベース全員が地上レベルに足をつけている状態で行い、クレイドルキャッチをすること。トップは最低 3 名の元ベースによってクレイドルキャッチされること。キャッチャーの 1 名はトップの頭と肩を保護できる場所をクレイドルキャッチすること。ベースはトスの間は動かないこと。

- C. Flipping tosses are allowed up to 1-1/4 flipping rotation and 2 additional skills. A tuck, pike or lay out are not counted in the 2 additional skills. A pike open double full is legal. A tuck X-out double full is illegal because the X-out is considered a skill

- C. フリップは 1-1/4 回転まで。2つの追加技も実施可。タック、パイクまたはレイアウトは追加の 2 つに数えない。パイクのオープンダブルフルは可。タックの X アウトダブルフルは禁止。なぜなら X アウトが 1 つの技と判断されるからである。

Legal (Two Skills)	Illegal (Three Skills)
Tuck flip, X-Out, Full Twist	Tuck flip, X-Out, Double Full Twist
Double Full-Twisting Layout	Kick, Double Full-Full Twisting Layout
Kick, Full-Twisting Layout	Kick, Full-Twisting Layout, Kick
Pike, Open, Double Full-Twist	Pike, Split, Double Full-Twist
Arabian Front, Full-Twist	Full-Twisting Layout, Split, Full-Twist

実施可 (二つのスキル)	禁止 (3つのスキル)
タックフリップ・エックスアウト・フルツイスト	タックフリップ・エックスアウト・ダブルフルツイスト
ダブルフルツイストレイアウト	キック・ダブルフル・フルツイストレイアウト
キック・フルツイストレイアウト	キック・フルツイストレイアウト・キック
パイク・オープン・ダブルフルツイスト	パイク・スピリット・ダブルフルツイスト
アラビアン・フロント・フルツイスト	フルツイストレイアウト・スピリット・フルツイスト

NOTE: An Arabian Front followed by a 1 % twist is considered to be a legal skill.

注意：ツイスト 1-1/2 回転からのアラビアンフロントは実施可能技とみなされる。

- D. No stunt, pyramid, individual, or, prop may move over or under a toss, and a toss may not be thrown over, under, or through stunts, pyramids, individuals, or props.
- E. Non-flipping tosses may not exceed 3-1/2 twists.
- F. Top persons tossed to another set of bases must be caught in a cradle position by at least 3 stationary catchers. Catchers may not be involved in any other choreography and must have visual contact with top person when the toss is initiated and must maintain visual contact throughout the entire toss. The toss is allowed up to 0 flipping and 1-1/2 twisting rotations or 3/4 front flips with 0 twists. The bases involved in the toss must be stationary while tossing.
Exception: 3/4 front flips with no twists are allowed.
- G. Top persons in separate basket tosses may not come in contact with each other.
- H. Only a single top person is allowed during a basket toss.

- D. スタンツ、ピラミッド、選手または道具がトスを飛び越えたりくぐる事は禁止。トスがスタンツ、ピラミッド、選手の上に乗せられる、またはくぐる事は禁止。

- E. フリップなしのトスではツイスト 3-1/2 回転まで実施可。
- F. トップが別の組のベースにトスされる場合、3名以上のキャッチャーでクレイドルキャッチすること。キャッチャーは他の技や振付を行ってはならない。トスが始まった時から最後までトップから目を離さないこと。トスはフリップ無しツイスト 1-1/2 回転、もしくはツイスト無しフロントフリップ 3/4 回転まで実施可。トスに関わっているベースはトスを行う間、故意に移動しないこと。

例外：ツイストなしのフロントフリップ 3/4 回転は実施可。

- G. 別のバスケットトスのトップと接触するのは禁止
- H. バスケットトスにはトップは 1 名のみ可

X. TIME LIMITATIONS / MUSIC / ENTRANCES

X 時間制限音楽/入場

- Each team will have a maximum of 2 minutes 30 seconds for music and a minimum 30 seconds for cheer which must be performed in the beginning or middle of the routine. **Maximum time between Cheer and Music portion: 20 seconds**
 - Every effort should be made to ensure that the lyrics of the music are appropriate for all audience members.
- Timing will begin with the first choreographed movement or note of the music and end with the last choreographed movement or note of music whichever comes last.
 - If a team exceeds the time limit, a penalty will be assessed for each violation. One point deduction for 5-10 seconds and three (3) point deduction for 11 seconds and over per judge.

- 各チームは最大 2 分 30 秒の音楽パートを持つ。最短 30 秒のチャクリテリアを演技の最初か中間に行うことが推奨される。**チャクリテリアと音楽パートの間は最長 20 秒であること。**
 - 音楽の歌詞がすべての観客にとって適正であるように最大限に注意すること
- 時間計測は最初の振付の動き、または音楽の最初から始まり、振付の動きの最後または音楽の最後で終わる
 - 時間を超過すると減点される。各ジャッジから、5-10 秒で 1 点減点、11 秒以上超過で 3 点減点

3. BECAUSE PENALTIES ARE SEVERE, IT IS RECOMMENDED THAT ALL TEAMS TIME THEIR PERFORMANCE SEVERAL TIMES PRIOR TO COMPETITION AND LEAVE A SEVERAL SECOND CUSHION TO ALLOW FOR VARIATIONS IN SOUND EQUIPMENT.
4. Each team must have a coach/representative to play their music. This person is responsible for bringing the music to the music table and pushing "play" and "stop" for the team.
5. All music must be on a CD. The ICU recommends that you bring both in case sound systems have trouble reading your CD.
6. In order to keep the competition on time, teams must enter the performance floor as quickly as possible. Teams will have limited time to enter the floor and start their routine. Elaborate choreographed entrances will not be allowed.
7. Teams may not use Disney Themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable.

XI. COMPETITION AREA

1. The performance floor will be approximately 42 feet x 54 feet. (12.8 meters x 16.5 meters) The surface will be traditional foam mat.
2. Teams may line up anywhere inside the competition area.
3. No penalty for stepping outside the area.

XII. JUDGING CRITERIA

The judges will score the teams according to the judging criteria on a 100 point system.

ALL GIRL ELITE

CHEER CRITERIA

10 POINTS

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 (native language encouraged)

PARTNER STUNTS

25 POINTS

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

PYRAMIDS

25 POINTS

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

BASKET TOSSES

15 POINTS

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

TUMBLING

10 POINTS

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

3. この超過違反は非常に多い為、全てのチームは大会前に数回は演技時間を計測すること、また音響システムが変わっても対応できるよう数秒の余裕をもっておくことを推奨する。
4. 各チームは音楽を再生するためにコーチやチーム代表者を担当にすること。この担当者は責任をもって音響テーブルに音楽を持ってきて、「再生」と「停止」を押すこと。
5. 全ての音楽はCDにすること。ICUとしては音響システムがCDを読み取らないことがあるので、予備を持ってくることを推奨する。
6. 大会進行時間を守るためチームは可能な限り早く入場すること。フロアに入場し、演技を始めるまでの時間には制限がある。振付つきの入場は不可。
7. ディズニーをテーマにしたり、キャラクターに似せた衣装を用いるのは禁止。しかしディズニー音楽は可。

XI 競技フロア

1. 競技フロアは42フィート×54フィート(12.8m×16.5m) トラディショナルフォームマット
2. 競技フロアの中であればどこにラインナップしてもよい
3. フロアから出てしまったときの罰則はない

XII ジャッジシート

100点満点のジャッジシートに従って審査される

オールガールエリート

チアクリテリア

10点

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(母国語が推奨される)

パートナースタンツ

25点

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

ピラミッド

25点

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

バスケットトス

15点

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

タンブリング

10点

グループタンブリング、技の実施(必要に応じてジャンプ)
難度、適正なテクニック、シンクロ性

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE 10 POINTS

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

TOTAL POINTS (100)_____

ALL GIRL PREMIER**CHEER CRITERIA 10 POINTS**

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 (native language encouraged)

PARTNER STUNTS 25 POINTS

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

PYRAMIDS 25 POINTS

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

BASKET TOSSES 15 POINTS

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

TUMBLING 10 POINTS

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE 10 POINTS

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

TOTAL POINTS (100)_____

COED ELITE**CHEER CRITERIA 10 POINTS**

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 (native language encouraged)

PARTNER STUNTS 25 POINTS

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

PYRAMIDS 25 POINTS

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

BASKET TOSSES 15 POINTS

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

TUMBLING 10 POINTS

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL, DANCE 10 POINTS

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

TOTAL POINTS (100)_____

ルーティーンの開 5点

演技内容の実施: 流れ、ペース、技のタイミング、展開

全体評価、観客へのアピール 10点

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

合計 100点

オールガールプレミア**チアクリテリア 10点**

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unts、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 (母国語が推奨される)

パートナースタunts 25点

技の実施、難度 (技のレベル、ベースの人数、スタuntsグループの数) シンクロ性、バリエーション

ピラミッド 25点

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

バスケットトス 15点

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

タンブリング 10点

グループタンブリング、技の実施 (必要に応じてジャンプ)
難度、適正なテクニック、シンクロ性

ルーティーンの開 5点

演技内容の実施: 流れ、ペース、技のタイミング、展開

全体評価、観客へのアピール 10点

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

合計 100点

コエドエリート**チアクリテリア 10点**

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unts、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 (母国語が推奨される)

パートナースタunts 25点

技の実施、難度 (技のレベル、ベースの人数、スタuntsグループの数) シンクロ性、バリエーション

ピラミッド 25点

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

バスケットトス 15点

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

タンブリング 10点

グループタンブリング、技の実施 (必要に応じてジャンプ)
難度、適正なテクニック、シンクロ性

ルーティーンの開 5点

演技内容の実施: 流れ、ペース、技のタイミング、展開

全体評価、観客へのアピール 10点

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

合計 100点

COED PREMIER

CHEER CRITERIA 10 POINTS

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 (native language encouraged)

PARTNER STUNTS 25 POINTS

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

PYRAMIDS 25 POINTS

Difficulty, Transitions Moving into or Dismounting out of Skills, Execution, Timing, Creativity

BASKET TOSSES 15 POINTS

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

TUMBLING 10 POINTS

Group tumbling, Execution of skills (includes jumps if applicable), Difficulty, Proper Technique, Synchronization

FLOW OF ROUTINE/TRANSITIONS 5 POINTS

Execution of routine components: flow, pace, timing of skills, transitions

OVERALL PRESENTATION, CROWD APPEAL,

DANCE 10 POINTS

Overall presentation, showmanship, dance, crowd effect

TOTAL POINTS (100)_____

ALL GIRL GROUP STUNT

A). STUNTS AND TOSSES- 75 POINTS

1). EXECUTION OF TECHNIQUE 30 POINTS

Execution of proper technique to perform stunts, making the stunts appear to be easy.

2). DIFFICULTY 25 POINTS

Difficulty, and the ability to perform stunts in the routine.

Also includes not setting out of the stunts, continual transitions, one arm stunts, toss stunts, etc. (Difficulty based on progressions)

3). FORM AND APPEARANCE OF STUNTS 20 POINTS

This includes not moving on stunts, arms straight, flexibility of stunts in good position, straight line with base and top, comfortable facial expressions, etc.

B). OVERALL PERFORMANCE- 25 POINTS

1). TRANSITIONS 15 POINTS

Pace of transitions, visual effect and creativity of the transitions, matching specific points in music, difficulty and technique maintained during transitions.

There should be as few 'breaks' in the routine as possible.

2). SHOWMANSHIP 10 POINTS

Excitement level of routine, routine is choreographed to music, and stunts hit to beats of music, creative stunts and/or visuals, quick pace, facials, and energy.

TOTAL POINTS (100)

コエドプレミア

チアクリテリア 10点

観客をリードする能力

サインボード、ポン、メガフォンまたはスタunts、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（母国語が推奨される）

パートナースタunts 25点

技の実施、難度（技のレベル、ベースの人数、スタuntsグループの数）シンクロ性、バリエーション

ピラミッド 25点

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

バスケットトス 15点

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

タンブリング 10点

グループタンブリング、技の実施（必要に応じてジャンプ）

難度、適正なテクニック、シンクロ性

ルーティーンの開 5点

演技内容の実施：流れ、ベース、技のタイミング、展開

全体評価、観客へのアピール 10点

全体評価、ショーマンシップ、ダンス、観客への効果

合計 100点

オールガール グループスタunts

A).スタunts と トス 75点

1) 技の実施 30点

スタuntsを実施する際の適正なテクニック

スタuntsの安定感

2) 難度 25点

演技内のスタuntsの難度、実施する力量

技の組み直しがなく、続けて展開しているか、片手スタunts、トスなど（継続しているほど難度が増す）

3) スタuntsのフォームと見え方 20点

スタuntsが安定しているか、腕が伸びているか、

正しいポジションで柔軟性を示しているか、ベースとトップが一直列か、顔の表情ができていないか

B). 全体評価 25点

1) 展開 15点

展開のベース、展開における視覚効果と創造性

音楽に合っているか、展開の間難度とテクニックが保てるか

できる限り組み直しはない方が望ましい

2) ショーマンシップ 10点

ルーティーンがエキサイティングか、音楽にあった振付か

スタuntsが音楽のタイミングに合っているか、スタuntsの創造性、

または視覚効果、早いベース、顔の表情、エネルギー

合計 100点

COED PARTNER STUNT

A). STUNTS AND TOSSES- 75 POINTS

1). EXECUTION OF TECHNIQUE 30 POINTS

Execution of proper technique to perform stunts, making the stunts appear to be easy.

2). DIFFICULTY 25 POINTS

Difficulty, and the ability to perform stunts in the routine.

Also includes not setting out of the stunts, continual transitions, one arm stunts, toss stunts, etc. (Difficulty based on progressions)

3). FORM AND APPEARANCE OF STUNTS 20 POINTS

This includes not moving on stunts, arms straight, flexibility of stunts in good position, straight line with base and top, comfortable facial expressions, etc.

B). OVERALL PERFORMANCE- 25 POINTS

1). TRANSITIONS 15 POINTS

Pace of transitions, visual effect and creativity of the transitions, matching specific points in music, difficulty and technique maintained during transitions.

There should be as few 'breaks' in the routine as possible.

2). SHOWMANSHIP 10 POINTS

Excitement level of routine, routine is choreographed to music, and stunts hit to beats of music, creative stunts and/or visuals, quick pace, facials, and energy.

TOTAL POINTS (100)

XIII. JUDGING PROCEDURES

The judges for the event will be appointed at the sole discretion of the International Cheer Union. As the teams make their presentations, the judges will score the teams using a 100 point system. The highest score and the lowest score given for each team will be dropped and the remaining judges' scores will be totaled to determine the overall team score. In the event of a first place tie, the high and low score will be added back into the total score. If a tie remains, the ranking points from each judge will be used to break the tie.

XIV. SCORES AND RANKINGS

Individual score sheets are for the exclusive use of each particular judge. Each judge has the responsibility and authority to review and submit his or her final scores and rankings prior to the final tally of the scores for all teams. Scores and rankings will be available only to coaches or captains at the conclusion of the competition. No scores or rankings will be given over the telephone. After each round of competition, teams will receive the judges' score sheets as well as their score and the top score in the group. In addition, teams will receive a ranking sheet with the names and scores of the teams final placement.

コエド パートナースタント

A).スタント と トス 75点

1) 技の実施 30点

スタントを実施する際の適正なテクニック
スタントの安定感

2) 難度 25点

演技内のスタントの難度、実施する力量

技の組み直しがなく、続けて展開しているか、片手スタント、トスなど（継続しているほど難度が増す）

3) スタントのフォームと見え方 20点

スタントが安定しているか、腕が伸びているか、

正しいポジションで柔軟性を示しているか、ベースとトップが一直線か、顔の表情ができていないか

B). 全体評価 25点

1) 展開 15点

展開のペース、展開における視覚効果と創造性

音楽に合っているか、展開の間難度とテクニックが保てるか

できる限り組み直しはない方が望ましい

2) ショーマンシップ 10点

ルーティーンがエキサイティングか、音楽にあった振付か

スタントが音楽のタイミングに合っているか、スタントの創造性、

または視覚効果、早いペース、顔の表情、エネルギー

合計 100点

XIII 審査方法

本大会の審査はICUだけにその決定権がある。チームの演技に対してジャッジは100点満点で点数をつける。最高点と最低点を外し残ったジャッジの点数が全体のチーム得点となる。1位が同点だった場合、最高点と最低点を戻す。それでも同点の場合は各ジャッジの順位点によって決定する。

XIV 得点と順位

各スコアシートは各ジャッジの責任においてのみ使用される。各ジャッジは自分のスコアシートに責任をもって

記入提出し、チームのスコアの最終集計が終了する前までにすべての得点を確定する。大会終了後スコアと順位はコーチかチーム代表者にのみ開示される。スコアと順位は電話での問い合わせには答えることは不可能。

加えて最終決定した得点と順位、チーム名が記載されたランキングシートを受け取ることができる

XV. FINALITY OF DECISIONS

By participating in this championship, each team agrees that decision by the judges will be final and will not be subject for review. Each team acknowledges the necessity for the judges to make prompt and fair decisions in this competition and each team therefore expressly waives any legal, equitable, administrative or procedural review of such decisions.

XV. APPEARANCES, ENDORSEMENTS AND PUBLICITY

All teams winning titles or awards agree to have all appearances, endorsements and publicity approved through the ICU office.

XVI. PENALTIES

A five (5) point per judge penalty will be assessed to any team violating any of the specific rules as stated above. This deduction does not apply to violations mentioned above that are designated a lesser point value. If you have any questions concerning the legality of a move or trick, please send a video copy of your skills to the ICU Office. This must be submitted by DVD or Email only and clearly labeled with Team name, contact person name, number and email contact. It should be submitted by April 1st. Please send to: ICU, Attn Mike Cooper, 6745 Lenox Center Court, Suite 300, Memphis, TN 38115.

We have reviewed the Rules and Regulations with our entire team and we hereby accept the Rules and Regulations as a fair and integral part of the competition and agree to adhere to the rules, policies and procedures contained herein. Rule clarifications and changes may occur throughout the season.

XV 最終判断

本大会に参加するにあたり各チームはジャッジに同意し、最終決定に従うこと。大会において審査は速やかに、公平な判断を下されていくことを認識していること。また、その判断に関して法律上正当であっても運営または手続き上の翻意に関する権利を放棄すること。

XV 掲載、出演、宣伝広報

全ての表彰チームはICU本部が認可しているメディアへの掲載、出演に同意することとする

XVI 罰則

上に記したルールになにかがしかの違反があった時には各ジャッジから5点減点される。上記の中で5点よりも低い減点と記載されている場合はそれに従う。もしも構成の違反に疑問があればICUオフィスまで映像を送ること。映像はDVDまたはメールにて提出、その際にはチーム名、連絡先の名前、電話番号、メールアドレスをしっかりと明示すること。締切は4月1日：ICU,Attn Mike Cooper,6745 Lenox Center Court,Suite300, Memphis, TN 38115

私たちは、自チームで規約と規定を再検討し、それが公正な大会に必要な不可欠であることに同意し、規約と大会方針と手続きを遵守します。また、ルールの補足と変更は大会シーズン中に行われることがある。

Team Name

Date

チーム名

日付

City/State/Country

Coach/Director's Signature

市区町村 / 都道府県 / 国

コーチ / オーナー 署名

Division

Captain's Signature

部門

キャプテン署名