

2018 ICU World Cheerleading Championships
 2018 ICU Junior World Cheerleading Championships
PERFORMANCE CHEER DIVISION RULES & REGULATIONS
 Team Cheer Hip Hop, Freestyle Pom & Jazz

I. GENERAL RULES

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

II. TOURNAMENT

1. The 2018 ICU World Cheerleading Championships will take place on Wednesday 25 April 2018 to Friday 27 April 2018 in Orlando, Florida, USA.
Wednesday 25 April 2018
 ICU Junior World Championships & Awards
 ICU World Championships Opening Ceremonies
Thursday 26 April 2018
 ICU ParaCheer World Championships, Special Abilities World Championships & Awards
 ICU World Championships Semi-Finals
Friday 27 April 2018
 ICU World Championships Finals & Awards
 ICU World Championships Closing Ceremonies
2. The competition is scheduled to be held at the ESPN Wide World of Sports ® Complex.
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 erformance should be made to the Competition Director immediately after the team's performance and/or following the outcome of the competition and should be made exclusively by the advisor/coach.

I. 一般規則

1. 大会期間中、全てのチーム/参加者は適切な資格を有するディレクター/アドバイザー/コーチの管理指導のもと行動すること。
2. コーチは演技に組み込まれた技術、またそれらの適正なレベルの向上のため、各選手、またチームの技術レベルを考慮すること。
3. 全てのディレクター/アドバイザー/コーチは、怪我人が出た場合に備えて緊急対応策を立て、確認しておくこと。

1. 2018 ICU World Cheerleading Championshipsは2018年4月25日(水)～27日(金)まで、アメリカ・フロリダ州オーランドで開催される。
4月25日(水)
 ICU Junior World Cheerleading Championshipsと表彰式
 ICU World Cheerleading Championships 開会式
4月26日(木)
 ICU Para Cheer World Championships, Special Abilities World Championshipsと表彰式
 ICU World Cheerleading Championships 準決勝
4月27日(金)
 ICU World Cheerleading Championships 決勝と表彰式
 ICU World Cheerleading Championships 閉会式

2. 大会はESPN Wide World Sports ®Complexにて行うことを予定する。
3. 大会の運営者側は、大会を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。アドバイザー、コーチによってのみ質問を受ける。

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.

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.

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則って行動すること。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. 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ところから行う。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い場合、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. 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. ルールと解釈

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. MUSIC

1. For the 2018 ICU World Championships and Junior World Championships, all National Teams will have the choice of following the USA Cheer (www.usacheer.net) or ICU (www.cheerunion.org) Music Copyrights Educational Initiative.
2. I have read and understand the USA Cheer or ICU Music Copyrights Educational Initiative and all sound recordings used in our team’s music shall only be used with the written license from the owner(s) of
3. Teams must be able to provide proof of licensing during the registration at the Championships.
4. If a team does not have proof of music licensing available, they will be allowed to perform to an optional approved track of music or a track with counts (provided by the ICU) or can count verbally.
5. If a team cannot provide proof of licensing, and do not perform to an optional approved track of music or to counts, the team will be disqualified from the competition.
6. If there are concerns regarding a certain team’s use of music, a Challenge Form must be completed immediately following the team’s performance.
7. A challenge can only be made by the official coach or an official National Federation representative of a team competing at the event at where the challenge is being made.
8. Challenge Process:
 - a. All music challenges must be submitted in writing to the International Cheer Union head official.

VIII. 音楽

1. 2018年のICU世界選手権及びジュニア世界選手権に出場するすべてのナショナルチームはUSA Cheer (www.usacheer.net)またはICU (www.cheerunion.org)の音楽著作権教育主導権を選択すること。
2. USA CheerまたはICU音楽著作権教育主導権を読み理解し、チームの音楽として使用されるものは、録音の所有者によるライセンス証書でのみ認められるものとする。
3. チームは、大会中にライセンス証書を提出することができなければならない。
4. チームが音楽のライセンス証書を入手できない場合、承認された音楽トラックまたはカウント付きトラック(ICUが提供する)で演技するか、口頭でのカウントで演技することができる。
5. チームがライセンス証書を提出できず、承認済みの音楽トラックやカウントで演技しない場合、競技会から失格となる。
6. チームの音楽使用に関して懸念がある場合は、チームの演技の直後にチャレンジフォームを完了すること。
7. チャレンジは、公認コーチまたはその競技会でのチームの公式な国の連盟代表によってのみ行われることができる。
8. チャレンジの方法:
 - a. すべての音楽チャレンジはICU国際チア連合代表役員へ提出されること

- b. There will be a \$100 USD fee to request a music challenge and must be in the form of USA currency.
 - c. Fees collected will be returned if the challenge is correct.
 - d. If the team challenged can provide documentation during the event or can be verified, the fees will be donated to a local children's charity, St. Jude Children's Research Hospital.
 - e. If the team challenged can provide documentation that requires further review, a decision will be finalized within 48 hours of the event.
9. Each team is required to have a responsible adult remain at the music station that knows the routine and music. This representative is responsible for start the music and stopping the music in case of technical malfunction or injury. Please make sure that all devices are fully charged, volume turned up and placed in airplane mode. If using CDs, please make sure the CD is unscratched so there is no skip while playing.
10. Teams may not use Disney themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable if following the music guidelines.
- b. 音楽チャレンジの要求には100米ドルの手数料がかかり、必ず米国通貨の支払いであること。
 - c. 手数料はチャレンジが正当なものであれば返金される。
 - d. チームのチャレンジが大会期間中に書類を提出するか、正当性を確認できればその費用は地元の子供慈善団体セント・ジュード・チルドレンズ・リサーチ・ホスピタルに寄付される。
 - e. チャレンジしたチームがさらなる調査を必要とする書類を提供できる場合、48時間以内に決定が確定される。
9. 各チームは、ルーティンと音楽を理解している責任ある大人を音楽ステーションに置くこと。この代表者は、音楽を開始し、技術的な不具合や怪我の場合には音楽を停止する責任がある。すべてのデバイスは完全に充電され、音量が上がった状態で飛行機モードになっていることを確認すること。CDを使用する場合は、再生中に音飛びがないよう、CDに傷がないことを確認すること。
10. ディズニーテーマを使用することやディズニーキャラクターに似た衣装の着用は不可。ただし、音楽のガイドラインに従えば、ディズニーの音楽は受け入れられる。

IX. SPECIFIC ROUTINE GUIDELINES

A. CHOREOGRAPHY AND COSTUMING

1. Suggestive, offensive, or vulgar choreography, costuming, makeup and/or music are inappropriate for family audiences and therefore lack audience appeal.
2. Routine choreography should be appropriate and entertaining for all audience members. Vulgar or suggestive material is defined as any movement or choreography implying something improper or indecent, appearing offensive or sexual in content, and/or relaying lewd or profane gestures or implications.
3. Teams may not compromise the integrity of the performance surface (Examples: residue from sprays, powders, oils, etc.)
4. Use of fire, noxious gases, live animals and other potentially hazardous elements are strictly prohibited.
5. Inappropriate choreography, costuming and/or music may also affect the judges' overall impression and/or score of the routine.
6. All costuming, makeup and choreography should be age appropriate and acceptable for family audiences.
7. All costuming should be secure and offer full coverage of body parts. Costume malfunctions resulting in team members being exposed may be grounds for disqualification.
8. Tights should be worn under briefs, hot pants or excessively short shorts.
9. Shoes must be worn during the competition. Dance paws are acceptable. Performing barefoot, in socks and/or footed tights, high heels, roller skates, roller blades or any other footwear that is inappropriate for the sport is prohibited. If in doubt, please consult the ICU Rules Committee for approval.
10. Jewelry as a part of the costume is allowed.

IX. 特定演技ガイドライン

A. 振り付けと衣装について

1. 挑発的、攻撃的もしくは卑猥な振り付け、衣装、化粧および音楽は、家族連れの観客が見るに不相応であり、観客へのアピールを欠くこととなる。
2. 演技の振り付けは、適切且つ全ての観客を楽しませるものであること。挑発的、もしくは卑猥な要素は、不適切、あるいはいかかわしいものをほめかすもの、攻撃的、あるいは性的な内容を表すもの、わいせつな、あるいは下劣なジェスチャーやそれを連想させるものとみなされる。
3. 各チームは演技フロアに汚れを残さないこと。(例:スプレーやパウダー、オイルなどの付着、残留)
4. 火や有毒ガス、動物など危険を伴う物の使用は厳重に禁止される。
5. 不適切な振り付け、衣装および音楽は、審判の演技全体に対する印象や得点に影響を与える。
6. 全ての衣装、メイク、振り付けは年齢相応で、家族連れの観客がみるにふさわしいものであること。
7. 全ての衣装は、安全かつ全身を覆うものであること。体を露出する衣装は失格の事態を招く恐れがある。
8. ブリーフ、ホットパンツ等、極端に短いショートパンツ類の下にはタイツを着用すること。
9. 大会中は靴を着用すること。ダンスポウは可。裸足、靴下またはタイツ、ハイヒール、ローラースケート、ローラーブレードおよび、その他スポーツにふさわしくない履物で演技を行うことは禁止。不明な点がある場合は、ICU規則管理委員会まで問い合わせること。
10. 衣装の一部としてのアクセサリ類は可。

11. All male performers' costumes must include a shirt that is fastened; however, it can be sleeveless.
12. No cheers or chants are allowed.

B. TIME LIMIT/MUSIC/ENTRANCES

1. Each Team will have a maximum of 2 minutes and 30 seconds (2:30).
2. Each Doubles will have a maximum of 1 minute and 30 seconds (1:30).
3. Every effort should be made to ensure that the lyrics of the music are appropriate for all audience members.
4. Timing will begin with the first choreographed movement or note of the music.
5. Timing will end with the last choreographed movement or note of the music.
6. If a performance (Team or Doubles) exceeds the time limit, a penalty will be assessed for each violation. One (1) point deduction for 5-10 second and three (3) point deduction for 11 seconds and over.
7. All teams 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 or Doubles performance.
8. All music must be on a CD. The ICU recommends that you bring multiple copies in case the sound system(s) has difficulties reading your CD.
9. Teams must enter the performance floor as quickly as possible. Choreographed entrances/exits will not be allowed.
10. Teams may not use Disney themes nor may they have costumes that resemble a Disney character. However, Disney music is acceptable.

C. PROPS

1. A prop is defined as anything that is used in the routine choreography that is not/was not originally part of the costume.
Clarification 1: For Freestyle Pom Categories, Poms are considered part of the uniform.
Clarification 2: For ParaCheer & Special Ability Divisions, all mobility equipment, prosthesis, and braces are considered part of the athlete unless they are removed, in which case they are considered legal props, until replaced or returned to the athlete.
2. Handheld props and free-standing props in all categories are not allowed. Use of parts of a costume (e.g. costume elements- such as a necklace, jacket, hat, etc.) is allowed and may be used and discarded. (Please see #1 for further clarification)
3. Within the Freestyle Pom Category it is compulsory to use poms throughout the entire routine. If there are male performers in this category they are not required to use poms.
4. No large free "standing props" will be allowed in any category, such as chairs, stools, benches, boxes, stairs, steps, ladders, bars, sheets, etc. Any item that bears the weight of the participant is considered a "standing prop".

11. 全ての男性選手の衣装は、前面が全て覆われた シャツを含むこと。ノースリーブは可。
12. チアやチャンツは禁止。

B.時間制限/音楽/入場

1. チーム演技時間は最長2分30秒とする。
2. ダブルスでの演技時間は最長1分30秒とする。
3. 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。
4. 演技時間の計測は振付の最初の動きまたは音楽の最初から始まる。
5. 演技時間の計測は振付の動きの最後または音楽の最後で終了する
6. 演技が(チーム、ダブルス同様)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。
7. 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。
8. 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、予備を持っていくことを推奨する。
9. チームは可能な限り早く入場すること。振付つきの入退場は不可。
10. ディズニーをテーマにすることや、キャラクターに似せた衣装を用いるのは禁止。しかしディズニーの音楽は可。

C. 小道具

1. 小道具とは、振り付けの一部として使用されるもので、衣装に付いていないものすべてを指す。

参考1: フリースタイルポンカテゴリーではポンは衣装の一部としてみなされる。

参考2: パラチアとスペシャルアビリティ部門ではすべてのモビリティ機器、プロテーゼ、ブレースは取り外されない限りアスリートの一部とみなされる。その場合、選手には違反のないものとみなされる。
2. 手に持つ、または自立型小道具はすべてのカテゴリーで使用不可。衣装の一部(例えば、ネックレス、ジャケット、帽子など)は使用することができ、体から外して捨てられる。(詳細は#1を参照)
3. フリースタイルポン部門では、演技中ずっとポンを使う必要がある。男性がこの部門で演技をする場合は、ポンポンを使用しなくてもよい。
4. 椅子、スツール、ベンチボックス、階段、踏み台、梯子、ハーブ、シート等、支えなしで立つような大型の自立型小道具は全ての部門において使用禁止。競技者の体重を支えるようなアイテムは全て自立型小道具と見なされ禁止。

D. TEAM PARTICIPATION

- There will be 7 separate Categories- Hip Hop, Freestyle Pom, Jazz, ParaCheer Unified Hip Hop, ParaCheer Freestyle Pom, Special Abilities Unified Hip Hop*, Special Abilities United Freestyle Pom*.
*NOTE: The ICU reserves the right to split the Special Abilities Unified Divisions into a separate Special Abilities Unified Division (50% or more athletes with intellectual abilities per team) and a Special Abilities Traditional Division (100% athletes with intellectual disabilities per team) on the condition that 3 or more National Teams are registered that would comply with each division's composition requirements.
- Each category will have a separate title winner.
- Each country will provide a National Team comprised of individual team members. The National Team may compete in a single category or multiple categories.
- If the National Team chooses to compete in more than 1 category, it is permissible, but not compulsory for each individual team member to compete as part of the National Team in each category.
- Each National Team may be comprised of as many individual team members as desired; however, the National Team may only participate in a category with a minimum of 16 performers (Team Freestyle Pom and Team Hip Hop) or 18 performers (Team Jazz) and a maximum of 24 on the floor at one time. It is permissible, but not compulsory, that the same individual team members compete in each category.
- Each Doubles will be comprised of 2 team members.
- Participants will be allowed to crossover into the National Team Cheer Divisions at the coaches' discretion as scheduling conflicts may occur.
- Each country's federation will need to provide proof of permanent residency (minimum of six (6) months consecutive permanent residence) for each member of its team.
- Each athlete must be compliant with the age requirements as follows:
Junior World Championships: 12 to 16 years of age within the year of the competition.
Special Abilities World Championships: 12 years of age or older within the year of the competition. There is no maximum age.
Senior & ParaCheer World Championships: 14 years of age or older within the year of the competition. There is no maximum age.
Any team proven to be in violation of the age requirements will be automatically disqualified.
- Females and males are allowed to participate on the team.

E. COMPETITION AREA

- The performance floor will be approximately 42 x 42 feet/12.8 x 12.8 meters.
- The surface will be professional grade material (e.g. Marley floor or a wooden parquet floor)
- There is no penalty for stepping outside the performance floor area.

D. チーム参加

- 7つの分割したカテゴリーがある-ヒップホップ、フリースタイルポン、ジャズ、パラチアユニファイドヒップホップ、パラチアフリースタイルポン、スペシャルアビリティユニファイドヒップホップ*、スペシャルアビリティユニファイドフリースタイルポン**注:ICUは、スペシャルアビリティユニファイド部門(チームに知的能力を有する選手50%以上)とスペシャルアビリティトラディショナル部門(チームに知的障害を持つ選手100%)で、各部門の構成要件を満たすナショナルチームが3チーム以上出場の場合には部門を分割する権利を留保する。
- 表彰は各カテゴリーごとに行われる。
- 各国とも、個人の選手で構成された「ナショナルチーム」が出場すること。「ナショナルチーム」は1部門、もしくは複数の部門に出場することができる。
- 「ナショナルチーム」が2つ以上の部門に出場することは認められるが、各選手が「ナショナルチーム」の一員として各部門に出場することは必須ではない。
- 各国代表チームは、希望するチーム人数で構成することができる。ただし、チーム人数は最低16人(Team Freestyle PomとTeam Hip Hop)、または18人(Team Jazz)で最大24人での参加可能。同一のチームメンバーが各カテゴリーに出場することは認められているが必須ではない。
- 各ダブルスは演技者2人で構成されること。
- スケジュール面での不都合が生じる可能性はあるが、コーチの指示により、選手はチア部門とのクロスオーバーが可能である。
- 各国の連盟は、自チームの各選手の永住権(最低6ヶ月の永住権)を証明する書類を提出すること。
- 各選手は、次の年齢要件を満たしていなければならない。
Junior World Championships:
大会の年に12歳から16歳
Special Abilities World Championships:
大会の年に12歳以上、上限なし
Senior & ParaCheer World Championships:
大会の年に14歳以上、上限なし
年齢要件に違反していると判明したチームは、自動的に失格となる。
- 男女が同チームに参加することは可。

E. 競技エリア

- 競技フロアは42フィート×42フィート(12.8m×12.8m)
- 表面はプロフェッショナルグレードの素材である。(例: Marleyフロアまたは木製の寄せ木フロア)
- 演技フロアの外に踏み出すことにはペナルティはない。

F. CATEGORY DEFINITIONS

FREESTYLE POM – Poms are required to be used throughout the routine. Important characteristics of a pom routine include synchronization and visual effects, along with proper pom placement and technique. Motions should be very sharp, clean and precise. Your team should be synchronized and appear as “one.” A routine that is visually effective is extremely important, including level changes, group work, formation changes, etc. Keep in mind that a pom routine carries a more traditional cheerleading theme, while incorporating the concepts of Jazz and Hip Hop. See Score Sheet for more information.

HIP HOP - Incorporates street style influenced movements and rhythms with an emphasis on execution, style, creativity, body isolations and control, rhythm, uniformity and musical interpretation. The uniformity of all movement throughout the performance should complement the beats and rhythm of the music. There is also an additional focus on athletic incorporations such as jumps, freezes, floor work and other skills. Distinctive clothing and accessories reflecting the Hip Hop Culture must be worn. See Score Sheet for more information.

JAZZ - Incorporates and exhibits traditional and stylized movements and combinations with strength, attack and presence, formation changes, group work and technical elements. An emphasis is placed on proper technical execution, extension, control, body placement, style, musical interpretation, continuity of movement and team uniformity. The overall impression of the routine should be up-tempo, lively, energetic and motivating while allowing for texture of movement to utilize musicality. See Score Sheet for more information.

X. SPECIFIC RULES

A five (5) point per judge penalty will be assessed to any team violating any of the specific rules as stated below. This deduction does not apply to violations mentioned elsewhere that are designated a lesser point value.

FREESTYLE POM

A. EXECUTED BY INDIVIDUALS (TUMBLING AND AERIAL SKILLS)

Tumbling as a skill is allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Hip over-head rotation- Skills with hand support are not allowed while holding poms in supporting hand(s).
Exception: Forward rolls and backward rolls are allowed.
2. Airborne hip over-head rotation skills without hand support are not allowed
Exception: Front Aerials and Aerial Cartwheels are allowed.
3. Simultaneous tumbling over or under another individual that includes hip over-head rotation by both performers is not allowed.
4. Drops (airborne) to knee, thigh, back, shoulder, seat, front or head are not allowed unless the individual first bears weight on the hands(s) or foot/feet.

F. カテゴリー定義

フリースタイルボン 演技全体を通してPomを使用することが求められる。シンクロ性と視覚効果を含み、正確なPomのモーションやダンステクニックの要素が組み込まれているかどうか重要なポイントである。モーションにはシャープで、クリーンで、正確さが求められ、チームがシンクロし、“ひとつ”に見えることが大切である。構成にはレベルチェンジ、グループワーク、フォーメーションチェンジなどの視覚効果が重要である。PomのルーティンはJazzやHip-Hopの要素を織り交ぜつつも、トラディショナルなチアリーディングのテーマを伝えることが重要である。詳細については、スコアシートを参照。

ヒップホップ 実施、スタイル、創造性、ボディアイソレーションやボディコントロールを強調した、ストリートスタイルの動きが取り入れられたルーティンであること。演技全体を通して、動きの一体感や音楽のビートやリズムを伝えることが求められる。ジャンプやジャンプバリエーション、ジャンプコンビネーション、ストールやフロアワークなどを取り入れることでHip-Hopならではの効果を加えることができる。ヒップホップ文化を反映した衣装やアクセサリを着用すること。詳細については、スコアシートを参照。

ジャズ -スタイルに見合った動きとコンビネーション、フォーメーションチェンジ、グループワーク、ダンステクニック要素が組み込まれているルーティンであること。演技全体を通して、動きの連続性とチームの均一性が求められる。正しいダンステクニックの実施、身体の伸び(引き上げ)、ボディコントロール、ボールチェンジなどのバレエを基礎としたボディワークは非常に重要である。詳細については、スコアシートを参照。

X. 詳細ルール

以下で述べられるルールに違反したチームは、審査員1人につき5点の減点が課せられる。5点の減点は、ここで述べられる全ての違反のうち、予め5点未満の点数が明記された減点対象には該当しない。
(その場合、明記された通りの点数が減点される。)

フリースタイル ボン

個人で行うダンプリング及び空中技について-

以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. 手の支えを伴う回転技は、体を支える手にボンボンを持った状態での実施は不可。
(例外:前転又は後転は可)
2. 手の支えを伴わない空中回転技ーフロアに一切触れずに行う、腰が頭を超える個人の空中回転技は実施不可。
(例外:前方支持転回・側方宙返りは実施可。)
3. 同時に行い他者の上下を通過する回転技ー同時に行うことで実施者同士がお互いの体の上下を通過する回転技は実施不可。
4. 空中からの着地ーフロアから完全に体が離れた状態から、膝・腿・背中・肩・座位・前面・頭での着地を実施する場合は、衝撃を受け止めるため片手または片足から先に体重を受け止めること。

5. Landing in a push up position onto the performance surface from an Airborne Skill is not allowed.

B. EXECUTED BY GROUPS OR PAIRS

Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. A Supporting Individual does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.
2. At least one Supporting Individual must maintain contact with the Executing Individual(s) throughout the entire skill above shoulder-level. Exception: When an Executing Individual is supported by a single Supporting Individual they may be released at any level provided:
 - a. The Executing Individual does not pass through an inverted position after the release.
 - b. The Executing Individual is either caught or supported to the performance surface by one or more Supporting Individual.
 - c. The Executing Individual is not caught in a prone position.
 - d. Any Supporting Individual must have hands free for the duration of the skill to aid in the support/catch/release as needed.
3. Hip over head rotation of the Executing Individual(s) is allowed provided:
 - a. A Supporting Individual maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or is returning to the upright position.
4. Vertical Inversion is allowed provided:
 - a. The Supporting Individual(s) maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or returns to the upright position.
 - b. When the height of the Executing Individual's shoulders exceeds shoulder level there is at least one additional performer to spot who does not bear the weight of the Executing Individual. (Clarification: When there are 3 supporting individuals an additional spot is not required)

C. DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE (Clarification: May be assisted but not required)

1. An Executing Individual may jump, leap, step or push off a Supporting Individual (s) provided:
 - a. The highest point of the released skill does not elevate the Executing Individual's hips above shoulder level.
 - b. The Executing Individual may not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Individual (s) may toss an Executing Individual provided:
 - a. The highest point of the toss does not elevate the Executing Individual's hips above shoulder level.
 - b. The Executing Individual is not supine or inverted when released.
 - c. The Executing Individual may not pass through a prone or inverted position after release.

5. 腕立て伏せのポジションでの着地ーフロアから完全に体が離れた状態からの腕立て伏せのポジションでの着地は実施不可。

B. ペアやグループで行うリフト及びパートナーリングについて-以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。
2. 肩の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。
 - a. 実施選手がリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)になってはならない。
 - b. 実施選手は、一人または複数のサポート選手によりキャッチされるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - c. 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。
 - d. いかなるサポート選手も、技の実施を通してリリースまたはキャッチ、サポートをする際には手には何も持たずに行わなくてはならない。
3. 実施選手による腰が頭を超える回転技ー
 - a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続ける場合のみ実施可。
4. 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続けること。
 - b. 実施選手の肩の高さがサポート選手の肩の高さを超える場合、少なくとも一名のスポッター(実施選手が体重をかけていない)をつけること。(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. フロアへの着地について-アシストを伴うが必須ではない

1. 実施選手がジャンプ・リープ・ステップ・プッシュオフでサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。
 - a. リリースの最高到達点において、実施選手の腰の高さがサポート選手の肩の高さを超えてはならない。
 - b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
2. サポート選手が実施選手をトス(実施選手の高さを増すために、サポート選手が実施選手を投げ上げる動きを伴う行為)を行う場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、実施選手の腰の高さがサポート選手の肩の高さを超えてはならない。
 - b. リリース時、実施選手は仰向け及び逆さのポジションになってはならない。
 - c. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。

HIP HOP**A. EXECUTED BY INDIVIDUALS (TUMBLING AND AERIAL SKILLS)**

Tumbling as a skill is allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Inverted Skills:
 - a. Non airborne skills are allowed.
 - b. Airborne skills with hand support that land in a perpendicular inversion or shoulder inversion are allowed.
2. Tumbling skills with hip over-head rotation:
 - a. Non-airborne skills are allowed.
 - b. Airborne skills with hand support:
 - i. Are allowed (Example: Back Handspring)
 - ii. Are limited to two consecutive hip overhead rotation skills (Clarification: both skills must have hand support)
 - c. Airborne skills without hand support are allowed provided all of the following:
 - i. Involves no more than one twisting transition.
 - ii. May not connect to another skill that is airborne with hip over-head rotation with or without hand support.
 - d. Hip-over-head rotation skills with hand support must use free hand(s) for the supporting hand(s). (Exception: Forward rolls and backward rolls)
3. Simultaneous tumbling over or under another individual that includes hip over-head rotation by both performers is not allowed.
4. Only drops (airborne) to the shoulder, back or seat are permitted provided the height of the airborne individual does not exceed hip level. (Clarification: drops directly to the knee, thigh, front or head are not allowed)
5. Landing in a push up position may involve any jump.
6. Hip over-head rotation skills with hand support must use free hand(s) for the supporting hand(s). (Exception: forward rolls and backward rolls).

B. EXECUTED BY GROUPS OR PAIRS

Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. A Supporting Individual does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.
2. At least one Supporting Individual must maintain contact with the Executing Individual(s) throughout the entire skill above head-level. Exception: When an Executing Individual is supported by a single Supporting Individual they may be released at any level provided:
 - a. The Executing Individual does not pass through an inverted position after the release.
 - b. The Executing Individual is either caught by or supported to the performance surface by one or more Supporting Individual.
 - c. The Executing Individual is not caught in a prone position.

ヒップホップ**A. 個人で行うタンブリング及び空中技について**

以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. 逆さの状態の技
 - a. 空中で行わない技は実施可。
 - b. 手の支えを伴う空中技で、逆さ直立の状態、もしくは肩から逆さになる状態で着地するものは実施可。
2. 腰が頭を超える回転を含むタンブリング技
 - a. 空中で行わない技は実施可。
 - b. 手の支えを伴う空中技
 - i. 実施可(例:後方倒立回転跳び)
 - ii. 一人が連続して行う技で、ステップ、ポーズ、ブレイク無くすぐに行う場合は2回連続まで実施可。(補足:どちらの技も手の支えを伴うこと。)
 - c. 手の支えを伴わない空中技は以下の条件下で実施可。
 - i. 捻り技は1回まで実施可。
 - ii. 手の支えの有無にかかわらず、他の、腰が頭を超える回転を含む空中技をつなげて実施してはならない。
 - d. 手の支えを伴う腰が頭を超える回転技は、支持の手に何も持たずに行うこと。(例外:前転又は後転)
3. 同時に行い他者の上下を通過する回転技一同時に行うことで実施者同士がお互いの体の上下を通過する回転技は実施不可。
4. 腰の高さを上回らない空中からであれば、肩、背中、座位での着地は実施可。(＊膝、腿、前面、頭での着地は実施不可。)
5. いかなるジャンプからでも、腕立て伏せのポジションでの着地
6. 手の支えを伴う腰が頭を超える回転技は、支持の手に何も持たずに行うこと。(例外:前転又は後転)

B. ペアやグループで行うリフト及びパートナーリングについて

以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。
2. 頭の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。例外:一人の実施選手が一人のサポート選手に支持されリリース(実施選手がサポート選手の支えから完全に離れ、かつフロアにも接地しない動き)される場合は、いかなる高さであっても、以下の条件下のみで実施可。
 - a. 実施選手はリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)を通過してはならない。
 - b. 実施選手は、一人または複数のサポート選手により受け止められるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - c. 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。

3. Hip over-head rotation of the Executing Individual(s) is allowed provided:
 - a. A Supporting Individual maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or is returning to the upright position.
4. Vertical Inversion is allowed provided:
 - a. The Supporting Individual(s) maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or returns to the upright position.
 - b. When the height of the Executing Individual's shoulders exceeds shoulder level there is at least one additional performer to spot who does not bear the weight of the Executing Individual. (Clarification: When there are 3 supporting individuals an additional spot is not required)

C. DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE (Clarification: May be assisted but not required)

1. An Executing Individual may jump, leap, step or push off a Supporting Individual (s) provided:
 - a. At least one part of the Executing Individual's body is at or below head-level at the highest point of the released skill.
 - b. The Executing Individual may not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Individual (s) may toss an Executing Individual provided:
 - a. At least one part of the Executing Individual's body is at or below head-level at the highest point of the release skill.
 - b. The Executing Individual may be supine or inverted when released but must land on their foot/feet.
 - c. The Executing Individual may not pass through a prone or inverted position after release.

JAZZ

A. EXECUTED BY INDIVIDUALS (TUMBLING AND AERIAL SKILLS)

Tumbling as a skill is allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. Hip over-head rotation- Hip over-head rotation skills with hand support must use free hand(s) for the supporting hand(s). (Exception: forward rolls and backward rolls).
2. Airborne hip over-head rotation skills without hand support are not allowed
Exception: Front Aerials and Aerial Cartwheels are allowed.
3. Simultaneous tumbling over or under another individual that includes hip over-head rotation by both performers is not allowed.
4. Drops (airborne) to knee, thigh, back, shoulder, seat, front or head are not allowed unless the individual first bears weight on the hands(s) or foot/feet.
5. Landing in a push up position may involve any jump.

3. 実施選手による腰が頭を超える回転技一

- a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続ける場合のみ実施可。
4. 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続けること。
 - b. 実施選手の肩の高さがサポート選手の肩の高さを超える場合、少なくとも一名のスポッター(実施選手が体重をかけていない)をつけること。
(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. フロアへの着地について-アシストを伴うが必須ではない

1. 実施選手がジャンプ・リープ等でサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。
 - a. リリースの最高到達点において、実施選手の体の一部が頭の高さを超えてはならない。
 - b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
2. サポート選手が実施選手をトス(実施選手の高さを増すために、サポート選手が実施選手を投げ上げる動きを伴う行為)を行う場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、実施選手の体の一部が頭の高さを超えてはならない。
 - b. リリース時に実施選手が仰向けまたは逆さの状態の場合、実施選手は片足もしくは両足で着地しなければならない。
 - c. リリース後、実施選手は逆さまたはうつ伏せのポジションを通過してはならない。

ジャズ

A. 個人で行うタンブリング及び空中技について-

以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. 手の支えを伴う腰が頭を超える回転技は、支持をする手に何も持たずに行うこと。(例外:前転又は後転)
2. 手の支えを伴わない空中回転技一フロアに一切触れずに行う、腰が頭を超える個人の空中回転技は実施不可。(*例外:前方支持転回・側方宙返りは実施可。)
3. 同時に行い他者の上下を通過する回転技一同時に行うことで実施者同士がお互いの体の上下を通過する回転技は実施不可。
4. 空中からの着地一フロアから完全に体が離れた状態から、膝・腿・背中・肩・座位・前面・頭での着地を実施する場合は、衝撃を受け止めるため片手または片足から先に体重を受け止めること。
5. 腕立て伏せのポジションでの着地一フロアから完全に体が離れた状態からの腕立て伏せのポジションでの着地は実施可。

B. EXECUTED BY GROUPS OR PAIRS

Lifts and Partnering are allowed, but not required in all divisions with the following limitations:

1. A Supporting Individual does not have to maintain contact with the performance surface provided the height of the skill does not exceed shoulder level.
2. At least one Supporting Individual must maintain contact with the Executing Individual(s) throughout the entire skill above shoulder-level. Exception: When an Executing Individual is supported by a single Supporting Individual they may be released at any level provided:
 - a. The Executing Individual does not pass through an inverted position after the release.
 - b. The Executing Individual is either caught or supported to the performance surface by one or more Supporting Individual.
 - c. The Executing Individual is not caught in a prone position.
3. Hip over head rotation of the Executing Individual(s) is allowed provided:
 - a. A Supporting Individual maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or is returning to the upright position.
4. Vertical Inversion is allowed provided:
 - a. The Supporting Individual(s) maintains contact until the Executing Individual returns to the performance surface or returns to the upright position.
 - b. When the height of the Executing Individual's shoulders exceeds shoulder level there is at least one additional performer to spot who does not bear the weight of the Executing Individual. (Clarification: When there are 3 supporting individuals an additional spot is not required)

C. DISMOUNTS TO THE PERFORMANCE SURFACE (Clarification: May be assisted but not required)

1. An Executing Individual may jump, leap, step or push off a Supporting Individual (s) provided:
 - a. At least one part of the Executing Individual's body is at or below head-level at the highest point of the released skill.
 - b. The Executing Individual may not pass through the prone or inverted position after the release.
2. A Supporting Individual (s) may toss an Executing Individual provided: (Clarification: the Executing Individual may be assisted to the performance surface but not required)
 - a. At least one part of the Executing Individual's body is at or below head-level at the highest point of the release skill.
 - b. The Executing Individual may be supine or inverted when released but must land on their foot/feet.
 - c. The Executing Individual may not pass through a prone or inverted position after release.

B. ペアやグループで行うリフト及びパートナーリングについて-以下の制限内で実施可であるが、必須ではない。

1. サポート選手は、実施選手が肩の高さを超えない場合はフロアに完全に接地し続ける必要はない。
2. 頭の高さを超える技を行う場合は、その技全体を通して少なくとも一人のサポート選手が一人の実施選手に触れ続けていなければならない。例外:一人の実施選手が一人のサポート選手に支持されリリース(実施選手がサポート選手の支えから完全に離れ、かつフロアにも接地しない動き)される場合は、いかなる高さであっても、以下の条件下のみで実施可。
 - a. 実施選手がリリース後、逆さ(個人のウエスト・腰・足が頭・肩よりも高くなるポジション)になってはならない。
 - b. 実施選手は、一人または複数のサポート選手によりキャッチされるか、着地をサポートされなくてはならない。
 - c. 実施選手はうつ伏せのポジションで受け止められてはならない。
3. 実施選手による腰が頭を超える回転技
 - a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続ける場合のみ実施可。
4. 逆立ちのポジションは以下の条件下で実施可。
 - a. 実施選手がフロアに着地、もしくは直立の状態に戻るまでサポート選手が支え続けること。
 - b. 実施選手の肩の高さがサポート選手の肩の高さを超える場合、少なくとも一名のスポッター(実施選手が体重をかけていない)をつけること。(補足:サポート選手が三人いる場合、スポッターは不要。)

C. フロアへの着地について-アシストを伴うが必須ではない

実施選手がジャンプ・リープ等でサポート選手から飛び降りる場合は以下の条件下で実施可。

- a. リリースの最高到達点において、実施選手の体の一部が頭の高さを超えてはならない。
- b. リリース後、実施選手はうつ伏せ及び逆さのポジションを通過してはならない。
サポート選手が実施選手をトス(実施選手の高さを増すために、サポート選手が実施選手を投げ上げる動きを伴う行為)を行う場合は以下の条件で実施可。
 - a. トスの最高到達点において、実施選手の体の一部が頭の高さを超えてはならない。
 - b. リリース時に実施選手が仰向けまたは逆さの状態の場合、実施選手は片足もしくは両足で着地しなければならない。
 - c. リリース後、実施選手は逆さのポジションを通過してはならない。

XI. GLOSSARY OF TERMS

1. **Aerial Cartwheel**: An airborne tumbling skill, which emulates a cartwheel executed without placing hands on the ground.
2. **Airborne (executed by Individuals, Groups or Pairs)**: A state or skill in which the performer is free of contact from a person and/or the performing surface.
3. **Airborne Hip Over Head Rotation (executed by Individuals)**: An action in which the hips continuously rotate over the head and there is a moment of no contact with the performance surface. (Example: Round off or a Back Handspring).
4. **Category**: Denoting the style of the routine. (Example: Pom, Hip Hop, Jazz)
5. **Connected/Consecutive Skills**: An action in which the individual performs skills continuously, without a step, pause or break in between. (Example: Double Pirouette or Double Toe Touch.)
6. **Contact (executed by Groups or Pairs)**: The state or condition of physical touching. Touching of the hair or clothing is not considered contact.
7. **Division**: Denoting the composition of a competing group of individuals. (Example: Junior, Senior)
8. **Drop (executed by Individuals)**: An action in which the airborne individual lands on a body part other than his/her hand(s) or feet.
9. **Elevated**: An action in which an individual is moved to a higher position or place from a lower one.
10. **Executing Individual**: An individual who performs a skill as a part of "Groups or Pairs" who use(s) support from another individual(s).
11. **Head Level**: A designated and averaged height; the crown of the head of a standing individual while standing upright with straight legs. (Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
12. **Height of the Skill**: Where the action is taking place
13. **Hip Level**: A designated and averaged height; the height of a standing individual's hips while standing upright with straight legs. (Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
14. **Hip Over Head Rotation (executed by Individuals)**: An action characterized by continuous movement where an individual's hips rotate over his/her own head in a tumbling skill (Example: Back Walkover or Cartwheel).
15. **Hip Over Head Rotation (executed by Groups or Pairs)**: An action characterized by continuous movement where the Executing Individual's hips rotate over his/her own head in a lift or Partnering skill.
16. **Inversion/Inverted**: A position in which the Individual's waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders and there is a stop, stall or change in momentum.
17. **Inverted Skills (executed by Individuals)**: A skill in which the individual's waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders and is characterized by a stop, stall, or pause.

XI. 用語

1. **エアリアル・カートウィール【側宙】**: 空中で行うタンブリング技で、手を競技フロアにつかずに行う側転。
2. **エアボーン【空中(技)】(個人、グループ又はペアで実施)**: 演技者が競技フロアもしくは他者に接さずに行う技、またはその状態。
3. **エアボーン・ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を超える回転を含む空中技】(個人で実施)**: 腰が頭を越えて連続的に回転し、競技フロアに接していない瞬間がある動き。(例: ラウンドオフやバック・ハンドスプリング)
4. **カテゴリー**: ルーティーンの様式を表すもの。(例: Pom、Hip Hop、Jazz、High Kick)
5. **コネクティド/コンセクティブ・スキルズ【連続技】**: 個人が、技を連続した状態で、ステップや停止、ブレイクを間に含まずに行うこと。(例: ダブル・ピルエットやダブル・トータッチ)
6. **コンタクト(グループ又はペアで実施)**: 身体的接触がある状態・状況。毛髪や衣服の接触はコンタクトとみなされない。
7. **ディヴィジョン**: それぞれの競技グループの構成を表すもの。(例: Senior、Junior)
8. **ドロップ**: 空中にいる個人が、手や足以外の体のパーツで着地する動き。
9. **エレベイトイド**: 個人が低いポジション・場所から高いポジション・場所へ移動する動き。
10. **エグゼクティング・インディビジュアル【実施選手】**: グループ又はペアの一部として技を行う際、他の選手から補助をされる人。
11. **ヘッド・レベル【頭の高さ】**: 膝を伸ばして垂直に立っている状態での演技者の頭頂部の高さをさす。(補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態やさかさまの状態に変化するものではない。)
12. **スキル(技)の高さ**: スキルが実施される場所(高さ)の位置
13. **ヒップ・レベル【腰の高さ】**: 膝を伸ばして垂直に立っている状態での演技者の腰の高さをさす。(補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態や逆さまの状態に変化するものではない。)
14. **ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を超える回転技】(個人で実施)**: 連続性のある動きによる、個人の腰が自身の頭を超えて回転するタンブリング技。(例: 後方支持回転や側転)
15. **ヒップ・オーバー・ヘッド・ローテーション【腰が頭を超える回転技】(グループ又はペアで実施)**: 連続性のある動きによる、個人の腰が自身の頭を超えて回転するリフト又はパートナーリング技
16. **インバージョン【逆さ】**: 静止、ストール、もしくははずみをつけた状態のとき、個人のウエスト/腰/両足が、頭や肩よりも高い位置にある状態。
17. **インバーティド・スキルズ(個人で実施)**: 個人のウエスト・腰が、自身の頭・肩より高い位置に来る状態で静止、ストール(フリーズ)、もしくはポーズを行う技。

18. **Lift (executed by Groups or Pairs):** A skill in which an individual(s) is elevated from the performance surface by one or more individuals and set down. A Lift is comprised of an Executing Individual(s) and a Supporting Individual(s).
19. **Partnering (executed by pairs):** A skill in which two performers use support from one another. Partnering can involve both Supporting and Executing skills.
20. **Perpendicular Inversion (executed by Individuals):** An inverted position in which the individual's head, neck and shoulders are directly aligned with the performance surface at a 90-degree angle.
21. **Prone:** A position in which the front of the individual's body is facing the ground, and the back of the individual's body is facing up.
22. **Prop:** Anything that is used in the routine choreography that is not/was not originally part of the
Clarification 1: For Freestyle Pom Categories, Poms are considered part of the uniform
Clarification 2: For ParaCheer Divisions, all mobility equipment, prosthesis, and braces are considered part of the athlete unless they are removed, in which case they are considered legal props, until replaced or returned to the athlete.
23. **Shoulder Inversion (executed by individuals):** A position in which the individual's shoulders / upper back area are in contact with the performance surface and the individual's waist and hips and feet are higher than his/her head and shoulders.
24. **Shoulder Level:** A designated and average height; the height of a standing performer's shoulders while standing upright with straight legs.
(Clarification: this is an approximate height to measure space, and is not changed by bending, inverting, etc.)
25. **Supine:** A position in which the back of the individual's body is facing the ground, and the front of the individual's body is facing up.
26. **Supporting Individual:** An individual who performs a skill as a part of "Groups or Pairs" who supports or maintains contact with an Executing Individual
27. **Toss:** A skill where the Supporting Individual(s) releases the Executing Individual. The Executing Individual's feet are free from the performance surface when the toss is initiated.
28. **Tumbling:** A collection of skills that emphasize acrobatic or gymnastic ability by an individual without contact, assistance or support of another individual(s) and begin and end on the performance surface.
29. **Vertical Inversion (executed by Groups or Pairs):** A skill in which the Executing Individual's waist and hips and feet are higher than his/her own head and shoulders and bears direct weight on the Supporting Individual(s) by a stop, stall or change in momentum.
18. **リフト(グループ又はペアで実施):** 1名が、1名もしくは複数名によって競技フロアから持ち上げられ、下される技。ダンスリフトは「エグゼクティング・インディビジュアル」(持ち上げられる人)と「サポーティング・インディビジュアル」(持ち上げる人)によって構成される。
19. **パートナーリング(ペアで実施):** 演技者2名が互いを支え合う力を使って行う技。パートナーリングは、技を「補助する」(Supporting)技術と「行う」(Executing)技術の両方を含む。
20. **パーペディキュラー・インバージョン(個人で実施):** 個人の頭・首・肩が、競技フロアから90度の一直線になる様、逆さになるポジション。
21. **プローン【うつ伏せ】:** 体の前面が床に、背面が天井に向いている。
22. **プロップ【手具】:** 衣装の一部、もしくは衣装ではないもので、振付けにおいて(演技内で)使うもの。
(補足1: PomはPomカテゴリーにおいて衣装の一部とみなされ、ルーティーン全体を通して使用すること)
(補足2: 省略)
23. **ショルダー・インバージョン【肩の位置での逆さ状態】(個人で実施):** 演技者の肩/上背の辺りがフロアに接しており、演技者の腰や臀部、足が頭や肩よりも高い位置にある状態。
24. **ショルダー・レベル【肩の高さ】:** 膝を伸ばして垂直に立っている状態での演技者の肩の高さ及びその平均の高さをさす。
(補足: 空間を測るための大体の高さであり、膝を曲げた状態や逆さまの状態に変化するものではない。)
25. **スーパイン【仰向け】:** 個人の背中がフロアに面し、体の全面が上を向いているポジション。
26. **サポーティング・インディビジュアル【サポート選手】:** グループ又はペアの一部として技を行う際、実施選手を支持、もしくは接触し続ける人。
27. **トス:** サポート選手が実施選手から接触を離す行為。トスが実施される際は、実施選手の足は競技フロアからも離れる事になる。
28. **タンプリング:** アクロバット、体操の能力を強調した技の集まり。他の人の接触や補助、サポートなく個人によって実施され、競技フロアに接した状態で始まり、競技フロアに着地する。
29. **バーティカル・インバージョン(グループ又はペアで実施):** 実施選手のウエスト・腰が、自身の頭・肩より高い位置に来る状態で体重を直接サポート選手に預け、静止、ストール(フリーズ)、もしくははずみをつけて転換する技。

XII. PARACHEER QUALIFICATION GUIDELINES

省略

XIII. JUDGING PROCEDURES

The judges for the event will be appointed at the sole discretion of the International Cheer Union. As teams make their presentations, the judges will score the teams according to the judging criteria on a 100 point system. The highest score and 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.

XV. FINALITY OF DECISIONS

By participating in this championship, each team agrees that decisions 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.

XVI. SEMI-FINALS AND FINALS

ICU reserves the right to determine if a semi-final or final round will be necessary. All divisions with one round of competition prior to the finals will be classified as a semi-final. Ten (10) of the teams in each semi-final round will advance to the finals. In the event of a tie for the final team advancing, both teams that are tied will advance. Tournament officials will have the full authority to make the final determination of the number of teams selected to advance to the next round.

XVII. APPEARANCES, ENDORSEMENTS AND PUBLICITY

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

XVIII. 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 contact the ICU Office.

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もみ開示される。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. 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。

XVI. 準決勝 決勝

ICUは、準決勝が必要かどうかを決定する権利を保持する。全ての部門において決勝に先立って行われる演技は準決勝として分類される。各部門、準決勝出場チームのうち10チームが決勝に進出する。2チームが同点となった場合には両チーム決勝に進出となる。トーナメント役員は、決勝進出チーム数の最終決定において完全な権限を持つ。

XVII. 掲載、出演、及び宣伝広報

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。

XVIII. 罰則

上に記したルールにな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オフィスまで連絡すること。