

2011 ICU 世界選手権大会

チア部門

安全規約および演技内容に関する条件

1. 大会期間中、全ての選手は適切な資格を有する監督／コーチの管理指導のもと行動すること。
2. コーチはスキルの向上を図る以前に、選手やチームのスキルレベルを考慮し、演技内容を適切なレベルに設定すること。
3. 全てのチーム、コーチおよび監督は、怪我人が出た場合に備えて緊急対応策を立てておくこと。
4. 管理指導能力や安全な演技の実施の妨げとなるため、選手およびコーチは、アルコール、麻薬、運動能力を高める効果のある薬物、市販薬の影響を受けた状態で練習および演技に臨んではならない。
5. 練習および演技は適切なフロア上にて行うこと。
6. 競技中は底の柔らかいシューズを着用すること。ダンスシューズ／ブーツ、体操用シューズ(もしくはそれに類似したもの)は禁止。靴底が頑丈なシューズを使用すること。
7. 鼻、耳、舌、へそおよび顔のピアス、透明プラスチックのアクセサリ、ブレスレット、ネックレス、ユニフォームに付けたピン等、いかなるアクセサリの使用も禁止。アクセサリ類は必ず外すこととし、テープによる仮止めも禁止。(例外: 医療用IDタグ／ブレスレット、ユニフォームに付けられたラインストーンは可。ラインストーンを体に直接付けることは禁止。一時的なタトゥーは可。)
8. 高さを出すための器具の使用は一切禁止。
9. フラッグ、バナー、サインボード、ポンポン、メガホンおよびカットした布のみ小道具として使用可能。ポールやそれに類似した器具が付いた小道具をスタンツやタンブリング中に使用することは禁止。小道具を下ろすときは、常に安全な方法で行うこと。(固いサインボードをスタンツの上からマットを横切って投げることは違反。)視覚効果を狙い、意図的に体から取り外したユニフォームの一部も小道具とみなす。
10. 硬く曲がらない、もしくは表面にざらつきがあるギプスは、パッドの役割を果たす素材で適切にカバーすること。(選手自身および他の選手達を怪我から守るような素材を使用すること。)
11. レベルの分類上、特定のレベルで許可される技は全て、それ以下のレベルで許可される技を全て含む。
12. 全ての技において必要とされるスポッターは、チームのメンバーが行うこと。

13. 膝、尻、腿、正面や背面からの落下、ジャンプやスタutzおよび倒立姿勢からのスプリットディスクマウントはいかなる場合も禁止。ただし、重心の大部分が腕か足にあり、落下の衝撃を抑えられる状態である場合は認められる。シュシュノバは可。
14. 大会演技の制限時間は 2 分 30 秒とする。
15. 選手は少なくとも片足もしくは片手、または体の一部(頭髪以外)が競技フロアに触れた状態で演技を開始すること。(ベースの手がフロアに触れている場合は、ベースの手の上に足を乗せた状態で演技を開始してもよい。)

ICU エリート部門規定

エリート部門タンブリング全般

- A 全てのスタンツは競技フロア上から始まり、フロア上に着地すること。(例外:タンブラーは、頭が腰の高さを超える回転をしなければ、足で踏み切ってそのままスタンツに移行してもよい。うつ伏せの状態でのスタンツへの移行も可。)
- B タンブリングによる、スタンツや選手、小道具の飛び越えおよびぐり抜けは禁止。
- C 小道具を持ったり触れたりした状態でのタンブリングは禁止。
- D 補助付きタンブリングおよび連結タンブリングは禁止。

詳細説明: 2人組み側転／前転は、補助付きのタンブリングではなくスタンツとみなされるため可。

- E 飛び込み前転は可。
 - 1. スワン／アーチ姿勢での飛び込み前転は禁止。
 - 2. ツイストを加えた飛び込み前転は禁止。

エリート部門 立位／走りこみからのタンブリング

- A フリップ、ツイスト共に1回転まで可。

エリート部門 スタンツ

- A エクステンションのスタンツには、必ずスポッターを付けること。
- B シングルレッグのエクステンションスタンツは可。
- C ツイストでのマウントおよび移行を行う場合、トップのツイストは2回転まで可。
- D フリーフリップでのマウントおよび移行は禁止。
- E プレップレベル以上で、トップがベースから離れるペンドウラムおよびペンドウラムスタイルの移行を行う場合、固定のキャッチャーを3名付けること。少なくともそのうち2名は、元のベース以外であること。ペンドウラムおよびペンドウラムスタイルでの移行中は、少なくとも1名のベースが常にトップに触れていること。
- F シングルベースのスプリッツ・キャッチングは禁止
- G シングルベースのダブルオーサム／キューピーは各トップに1名ずつスポッターを付けること。

H エリート部門スタッツ - リリース・ムーブ

1. リリース・ムーブは可。ただし、伸ばした腕の高さから18インチ以上高く飛ばさないこと。
(例外: ティックトックは可)
2. リリース・ムーブからのうつ伏せでの着地は禁止。
3. リリース・ムーブにおいて、トップは元のベースに戻ることに。
4. ヘリコプターでの回転は 180 度、ツイストは 1/2 回転まで可。また、キャッチは3名以上で行うこと。
そのうち1名は、トップの頭部や肩周辺を補助できる場所に位置すること。
5. リリース・ムーブで意図的に移動することは禁止。
6. リリース・ムーブによる他のスタッツ、ピラミッドおよび選手の飛び越え、くぐり抜けは禁止。

I エリート部門スタッツ - インバージョン

1. エクステンションのインバージョン・スタッツは可。「スタッツ」と「ピラミッド」の章を参照。
2. ダウンワードインバージョンは、プレップレベル以上の高さから始め、ベースを3名以上補助に付けること。少なくともそのうち2名は、トップの頭部や肩周辺を守れる場所に位置し、自分の肩、もしくはそれ以上の高さでトップに触れること。(例外: エクステンションのインバージョン・スタッツからトップの重心をコントロールしながら肩の高さに下すことは可(ニードル等))

解説: キャッチャーは必ずトップの頭部や肩周辺に触れること。

3. ダウンワードインバージョンでは、元のベースに常に触れていること。(例外: サイドに移行するダウンワードインバージョン(側転スタイルの移行デスマウント等)では、必要があれば元のベースはトップと体が離れてもよい。)
4. プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンでは、インバージョン姿勢でのキャッチや着地は禁止。

解説: トップは、腰より肩が下になった状態でキャッチされたり、フロアへ着地してはならない。

- J ベースは、自分が後屈姿勢もしくはインバージョン姿勢である場合、トップの体重を支えてはいけない。

エリート部門 ピラミッド

A ピラミッドはエリート部門の「スタッツ」および「ディスマウント」の章に従って行うこと。高さは 2 段 (2 high)までとする。

B ベースはいかなるときもトップの補助を優先すること

C エリート部門 ピラミッド - リリース・ムーブ

1. ピラミッドの移行において、トップの投げ上げは2段目の高さを超えてもよい。その際、少なくともプレップレベル以下にいる1名と直接接触していること。
2. 主な重心が2段目にかかってはいけない。

解説: 移行は継続的な動きの中で行われること。

3. インバージョンを含まないピラミッドの移行は、ベースが入れ替わってもよい。

ベースが入れ替わるときは:

- a トップはプレップレベル以下にいる1名と常に接触していること。
 - b キャッチは2名以上で行い、キャッチを行うベースはその場から動かないこと。その技が行われている間、他の技や振りに加わることは禁止。
4. インバージョンを含まないリリース・ムーブのキャッチは、2名以上で行うこと。
 - a トップが支えとなる選手を超えて移動するようなピラミッド(リープ・フログ、ウルフ・ウォールの移行など)では、両方のキャッチャーがその場から動かないこと。
 - b 技を行っている間、両方のキャッチャーはトップから常に目を離さないこと。

D エリート部門 ピラミッド - インバージョン

1. エリート部門 スタッツ・インバージョンルールに従って行うこと。

E エリート部門 ピラミッド - ブレイス・インバージョンを含むリリース・ムーブ

1. ピラミッドの移行において、トップがベースから離れたとき、プレップレベル以下にいる少なくとも1名と接触している場合は、ブレイス・インバージョンを加えてもよい。(ブレイス・フリップを含む) 接触は、移行中ずっとトップあるいはベースのどちらかと保たれていること。
2. ブレイス・インバージョン(ブレイス・フリップを含む)は 1-1/4 回転まで可。
3. ブレイス・インバージョン(ブレイス・フリップを含む)はツイスト1回転まで可。その際、プレップレベル以下にいるトップ2名と常に接触していること。
4. インバージョンでの移行スタッツでは、ベースが入れ替わってもよい。
5. ブレイス・インバージョン(ブレイス・フリップを含む)は継続的な動きの中で行われること。
6. ブレイス・インバージョン(ブレイス・フリップを含む)のキャッチは3名以上で行うこと

- a. キャッチを行うベース3名は全員その場から動いてはならない。
 - b. キャッチを行うベースは3名とも、その技が終了するまでトップから常に目を離さないこと。
 - c. キャッチを行うベースは3名とも、その移行が行われている間、他の技や振りに加わることは禁止。
7. ブレイス・インバージョン(ブレイス・フリップを含む)で下降することは禁止。

エリート部門 ディスマウント

- A **プレップレベル以上**のシングルベーススタutzからのディスマウントは、ベースの他に1名スポッターをつけること。スポッターはクレイドルをしている間、少なくとも片手／腕でトップの頭部や肩周辺を支えていること。
- B **プレップレベル以上**のマルチベーススタutzからのキャッチは、ベース2名とスポッター1名で行うこと。スポッターはクレイドルをしている間、少なくとも片手／腕でトップの頭部や肩周辺を支えていること。
- C **スタutzおよびピラミッドからの競技フロアへのディスマウントは、元のベースが補助すること。**
- D スタutzからツイストを行う場合、回転は2-1/4回転までとする。
- E フリーフリップ・ディスマウントは禁止。
- F テンション・ドロップ／回転はいかなる種類も禁止。
- G シングルベースのダブルオーサム／キューピーからディスマウントするときは、トップにそれぞれ1名ずつ、合計2のキャッチャーを付けること。

エリート部門 トス

- A トスのベースは最大4名までとする。そのうち1名は、トスが行われている間トップの後方に位置すること。
- B トスはフロアレベルから始め、クレイドルの姿勢で終わること。キャッチは少なくとも元のベース3名以上で行い、そのうち1名はトップの頭部や肩周辺を守れる場所に位置すること。ベースはトスを行っている間、その場から動いてはならない。(移動トスは禁止)(例外:キック・フルバスケットの場場合は、ベースが1/2回転して入れ替わってよい)
- C フリップ、インバージョン、移動トスは禁止。
- D スタutz、ピラミッド、選手、および小道具がトスを飛び越えたりくぐり抜けたりすることは禁止。また、トスがスタutzやピラミッド、選手、および小道具を飛び越えたりくぐり抜けたりすることも禁止。

E.ツイストは 2-1/2 回転まで可。

ICU プレミア部門規定

プレミア部門 タンブリング全般

A 全てのスタントは競技フロア上から始まり、フロア上に着地すること。(例外:タンブラーは、頭が腰の高さを超える回転をしなければ、足で踏み切ってそのままスタントに移行してもよい。うつ伏せの状態でのスタントへの移行も可。)

例外:ロンダートおよび立位後転飛び(バック転)からのリwindは可。ロンダートおよび立位後転飛び(バック転)以上のレベルのタンブリングは禁止。

B タンブリングによる、スタントや選手、小道具の飛び越えおよびぐり抜けは禁止。

C 小道具を持ったり触れたりした状態でのタンブリングは禁止。

D 補助付きタンブリングおよび連結タンブリングは禁止。

E 飛び込み前転は可。

1. スワン/アーチ姿勢での飛び込み前転は禁止。

2. ツイストを加えた飛び込み前転は禁止。

プレミア部門 立位/走りこみからのタンブリング

A. フリップ、ツイスト共に1回転まで可。

プレミア部門 スタント

A 次の場合は必ずスポッターをつけること

1. オーサム/キューピーまたはリバティー以外のエクステンションの片足スタント

2. リロード/移行にツイストまたはフリップを含むとき

B ツイストを含むスタントおよび移行を行う場合、トップのツイストは2回転まで可

C. フリーフリップおよび補助付きのフリップスタントや移行は可。リwindはフロアレベルから始め、フリップは1回転、ツイストは2回転までとする。

例外1:クレイドル姿勢へのリwindは可。肩の高さ以下でキャッチされるフリップの移行には、必ずトップの頭部や肩周辺を守るキャッチャーを追加で1人付けること。

(例:ストラドル姿勢で着地するフリップには、ハンズオンのスポッターを付けること。)

例外2: ロンダードやバック転の前にタンブリングを入れるのは禁止

- D 移行スタutzでは、ベースが入れ替わってもよい。
- E シングルベースのスプリッツ・キャッチングは禁止。
- F シングルベースのダブルオーサム／キューピーは各トップに1名ずつスポッターを付けること。

G プレミア部門 スタutz - リリース・ムーブ

- 1. リリース・ムーブは可。
- 2. リリース・ムーブからのうつ伏せでの着地は禁止。
- 3. リリース・ムーブでは、トップは元のベースに戻る可。例外: トスがシングルベースで始まり、キャッチに1名スポッターを追加する場合は、競技フロア上からプレップレベルまでの移動トスは可。
- 4. ヘリコプターでの回転は 180 度、ツイストは 1/2 回転まで可。また、キャッチは3名以上で行うこと。そのうち1名は、トップの頭部や肩周辺を補助できる場所に位置すること。
- 5. リリース・ムーブで意図的に移動することは禁止。上記3. の「例外」を参照。
- 6. リリース・ムーブによる他のスタutz、ピラミッドおよび選手の飛び越え、くぐり抜けは禁止。

H プレミア部門 スタutz - インバージョン

- 1. プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンは、2名以上で補助を行うこと。トップは常にベースと接触していること。

プレミア部門 ピラミッド

- A. ピラミッドは3段 (2-1/2 high) まで可。
- B. 2-1/2 high のピラミッドでは、3段目の各トップの前後にスポッターを付けること。スポッターは、トップが 2-1/2 high の高さにいる間はその場から動かないこと。その際、若干サイドに寄ってもよいが、適切にトップをスポットできる範囲であること。また、トップが 2-1/2 high の高さにいる間は、常にトップから目を離さないこと。スポッターは、ピラミッドを支える主要な役割を担ってはならない。
- C. トスアップのマウントは、フロアレベルからのみ可。フリップ 1 回転+ツイスト 1 回転、もしくはフリップなし+ツイスト 2 回転とする。

D プレミア部門 ピラミッド - リリース・ムーブ

- 1. ピラミッドの移行において、トップの投げ上げは 2-1/2 high の高さを超えてもよい。その際、プレップレベル以下にいる少なくとも1名と直接接触していること。

E プレミア部門 ピラミッド - インバージョン

- 1. インバージョン・スタutzは 2-1/2 high の高さまでとし、プレップレベル以下にいる少なくとも1名に

支持された状態で行うこと。

2. プレップレベル以上からのダウンワードインバージョンは、2名以上のベースが補助すること。トップは、ベースまたは他のトップと常に接触していること。

F エリート部門 ピラミッド – ブレイス・インバージョンを含むリリース・ムーブ

1. ブレイス・フリップの回転は 1-1/4 回転、ツイストは1回転まで可。
2. ブレイス・フリップを行う際は、プレップレベル以下にいるトップ少なくとも1名と常に接触していること。キャッチは2名以上で行うこと。

プレミア部門 ディスマウント

- A シングルベーススタンツにて、1-1/4 回転以上のツイストからのディスマウントはスポッターの補助を付けること。スポッターは、少なくとも片手／腕でトップの頭部や肩周辺を支えること。
- B **スタンツおよびピラミッドからの競技フロアへのディスマウントは、元のベースが補助すること。**
- C 2-1/4 回転以下のツイストからのクレイドルは、全てのスタンツおよびピラミッドの2段目の高さから行うことができる。その際、キャッチは2名以上で行うこと。2-1/2 high ピラミッドからのツイストクレイドルは、ツイスト 1-1/4 回転まで可。キャッチは3名で行うこと。(例外:2-1-1 のサイ・スタンドは、正面を向いたスタンツである場合に限り(例:エクステンション、リバティ、ヒールストレッチ等)2回転のツイストが可。)
- D フリーフリップ・ディスマウントは、フリップ 1 回転+ツイストなしまで可。
- E フリーフリップ・ディスマウントによる競技フロアへの着地は禁止。
- F プレップレベル以下のスタンツにおいて、フリップからのクレイドルは2名以上でキャッチを行うこと。そのうち1名は元のベースであること。
- G プレップレベル以上からのフリップは禁止。(例外:3/4 回転のフロントフリップは 2-1/2 high から行ってもよい。ただし、キャッチャー2名とトップの頭部や肩周辺にスポッターを1名付けること。スポッターは若干サイドに寄ってもよいが、少なくとも片手／腕でトップの頭部や肩のキャッチに入ること。
- H テンション・ドロップ／ロールはいかなる種類も禁止。
- I シングルベースのダブルオーサム／キューピーからのクレイドルキャッチは、各トップに1名ずつ、合計2名のキャッチャーを付けること。キャッチャーは、ディスマウントが始まる前からその場で構えること。

プレミア部門 トス

- A トスのベースは最大4名までとする。そのうち1名は、トスが行われている間トップの後方に位置すること。
- B トスはフロアレベルから始め、クレイドルの姿勢で終わること。キャッチは少なくとも元のベース3名以上で行い、そのうち1名はトップの頭部や肩周辺を守れる場所に位置すること。
- C フリップ・トスはフリップ1回転+ツイスト2回転まで可。

認められる技(2種類)

タック・フリップ、Xアウト、フルツイスト
ダブル・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
パイク、オープン、ダブル・フルツイスト
アラビアン・フロント、フルツイスト

認められない技(3種類)

タック・フリップ、Xアウト、ダブル・フルツイスト
キック、ダブル・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
パイク、スプリット、ダブル・フルツイスト
フルツイスト・レイアウト、スプリット、フルツイスト

注: アラビアン・フロントからの 1-1/2 ツイストは認められる技とみなす。

- D スタンツ、ピラミッド、選手、および小道具がトスを飛び越えたりくぐり抜けたりすることは禁止。また、トスがスタンツやピラミッド、選手、および小道具を飛び越えたりくぐり抜けたりすることも禁止。
- E フリップ・トスにおけるツイストは 3-1/2 回転を超えてはならない。