

チームコンテスト審査基準

2016.12

入 門	金賞 85点以上
内 容	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られる 。
入門 演技内容手引きに準ずる	・ドロップやミスが 少なく安定している 。
	・チームワークが 見られる 。
	銀賞 70点以上
	・基本的なトワールとボディーの正確さが ほぼ見られる 。
	・ドロップやミスは あるがほぼ安定している 。
エクスチェンジ パスのチェンジ	・チームワークが ほぼ見られる 。
	銅賞 69点未満
	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られない 。
フロアデザイン 3回以上の変化が望ましい	・ドロップやミスが多く 不安定 。
	・チームワークが 見られない 。

初 級	金賞 85点以上
内 容	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られる 。
初 級 演技内容手引きに準ずる	・ドロップやミスは 少なくほぼ安定している 。
	・チームワークが みられる 。
	銀賞 70点以上
エクスチェンジ	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られる 。
・ペアのチェンジ	・ドロップやミスは あるがほぼ安定している 。
・複数の人数のチェンジ	・チームワークが ほぼ見られる 。
	銅賞 69点未満
フロアデザイン 3回以上の変化が望ましい	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られない 。
	・ドロップやミスが多く 不安定 。
	・チームワークが 見られない 。

中 級	金賞 85点以上
内 容	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られる 。
中 級 演技内容手引きに準ずる	・ドロップやミスが 少なく安定している 。
	・チームワークが 見られる 。
	・フロアデザインや空間の利用が 見られる 。
	・音楽の解釈が 見られる 。
	・自信のある演技が 見られる 。
	銀賞 70点以上
エクスチェンジ 複数の人数のチェンジ	・基本的なトワールとボディーの正確さが ほぼ見られる 。
メンバーの配置移動	・ドロップやミスは あるがほぼ安定している 。
・ロールでのチェンジ	・チームワークが ほぼみられる 。
・高低のチェンジ	・フロアデザインや空間の利用が 時々見られる 。
・時間差のチェンジ	・音楽の解釈が ほぼ見られる 。
・トウバトンとの組合せ	・自信のある演技が ほぼ見られる 。
	銅賞 69点未満
	・基本的なトワールとボディーの正確さが 見られない 。
	・ドロップやミスが多く 不安定 。
	・チームワークが 見られない 。
フロアデザイン 5回以上の変化が望ましい	・フロアデザインや空間の利用が 見られない 。
	・音楽の解釈が 見られない 。
	・自信のある演技が 見られない 。

チームコンテスト審査基準

上 級	金賞 80点以上
内 容 上 級 演技内容手引きに準ずる	・基本的なトワールとボディーの正確さが見られる。 ・ドロップやミスが少なく安定している。 ・チームワークが見られる。 ・フロアデザインや空間の利用が見られる。 ・音楽の解釈が見られる。 ・自信のある演技が見られる。
エクスチェンジ 上限なし	銀賞 70点以上
	・基本的なトワールとボディーの正確さがほぼ見られる。 ・ドロップやミスはあるがほぼ安定している。 ・チームワークがほぼみられる。 ・フロアデザインや空間の利用が時々見られる。 ・音楽の解釈がほぼ見られる。 ・自信のある演技がほぼ見られる。
フロアデザイン 5回以上の変化が望ましい	銅賞 69点未満
	・基本的なトワールとボディーの正確さが見られない。 ・ドロップやミスが多く不安定。 ・チームワークが見られない。 ・フロアデザインや空間の利用が見られない。 ・音楽の解釈が見られない。 ・自信のある演技が見られない。

最 上 級	金賞 85点以上
内 容 上級以上とし上限を定めない。	・基本的なトワールとボディーの正確さが見られる。 ・ドロップやミスが少なく安定している。 ・チームワークが見られる。 ・フロアデザインや空間の利用がみられる。 ・音楽の解釈が見られる。 ・自信のある演技が見られる。
エクスチェンジ 上級以上制限なし	銀賞 70点以上
	・基本的なトワールとボディーの正確さがほぼ見られる。 ・ドロップやミスはあるがほぼ安定している。 ・チームワークがほぼ見られる。 ・フロアデザインや空間の利用が時々見られる。 ・音楽の解釈がほぼ見られる。 ・自信のある演技がほぼ見られる。
フロアデザイン 5回以上制限なし	銅賞 69点未満
	・基本的なトワールとボディーの正確さが見られない。 ・ドロップやミスが多く不安定。 ・チームワークが見られない。 ・フロアデザインや空間の利用が見られない。 ・音楽の解釈が見られない。 ・自信のある演技が見られない。

	入門 (Novice)	初級 (Beginner)	中級 (Inntermediate)	上級 (Advance)
コンタクト マテリアル	・ベークショットワール ・トゥーフィンガー ・サムフリップ	・フィンガー (フォー、エイト) ・アンダーハンドフリップ ・カートウィールフリップ ・リバースカートウィールフリップ	・フィンガー全般 ・グラブビハインドバック ・ブラインドキャッチ	・フラッシュ系 ・連続性のある組み合わせ ・ボディーワークとの組み合わせ
ロール	・アームロール ・ハンドロール ・リバースハンドロール ・トゥーアームロール ・エルボーロール ・エルボーリストダブルロール	・フィッシュテール ・リバースフィッシュテール ・ダブルエルボーロール ・リストエルボーダブルロール ・フォーウェイフロントロール	・レイアウトロール ・カットバック ・エンジェルロール ・キャリー *2つ以上のコンティニュー (例)・フィッシュテールキャリー ・ダブルエルボーロール～レイアウトロール	・トリプルエルボーロール ・バックネックロール ・フロントオブネックロール ・カットバックス ・ポップアップ *3つ以上のコンティニュー
エーリアル	・トス～グラブ ・トス～キャッチ	・トス～1ポーズ ・1スピンのグラブ ・1スピンのキャッチ	・1スピン～様々なレセプション ・2スピンのグラブ ・2スピンのキャッチ	・2スピン～様々なレセプション ・3スピンのグラブ ・3スピンのキャッチ ・トス～ボディーワーク (例)トス～イルリュージョン
ボディーワーク	・イルリュージョン、 - ジムナスティックは不可	・イルリュージョン、 - ジムナスティックは不可 ・カートウィールのみ可	・イルリュージョン、 - ジムナスティックは可	・ハイトスにおいての - イルリュージョン - ジムナスティック等は3回以内

※各級の上限範囲を挙げているもので、全て行うものではない。
 ※最上級の演技内容は、上級以上とし上限を定めない。