



ユニファイド競技チア スコアシート



チーム名 _____

ジャッジ番号 _____

チアクライテリア

10 点 _____

観客をリードする一母国語が推奨される

観客へのアピール効果—声、ベース、流れ。チームが属する国、チーム／プログラム、代表団、観客全体に対して、観客をリードする力。サインボード、ポン、メガフォン、旗、モーション・テクニクの適正な使い方。スタンツ／ピラミッドを効果的に使用し観客をリードできているか、実施

パートナースタンツ

20 点 _____

各グループ技に参加しているスペシャルオリンピックスアスリートの人数（範囲：平均して 50%未満—最高 10 点、平均して 50%以上—最高 20 点）

技の実施、適正なテクニク、シンクロ性、難度（技のレベル、ベースの人数、スタンツグループの数）、バリエーション、創造性

ピラミッド

20 点 _____

各グループ技に参加しているスペシャルオリンピックスアスリートの人数（範囲：平均して 50%未満—最高 10 点、平均して 50%以上—最高 20 点）

技の実施、適正なテクニク、シンクロ性（該当する場合）、難度（技のレベル、ピラミッドの形の数、ベースの人数）、展開、バリエーション、創造性

タンブリング／個人技

5 点 _____

グループタンブリング、技の実施（ジャンプの実施がある場合は含む）、適正なテクニク、シンクロ性

振付

25 点 _____

観客に効果的にアピールするためのルーティーンの振り付け、ルーティーン全体におけるスペシャルオリンピックスアスリートの技の効果的な活用、シンクロ性、多様性

ルーティーン／展開の流れ

10 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、ダンス、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

100 点満点

合計 _____

コメント：



競技チア スコアシート



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

チアクライテリア 10 点 _____

観客をリードする一母国語が推奨される

観客へのアピール効果—声、ベース、流れ。チームが属する国、チーム／プログラム、代表団、観客全体に対して、観客をリードする力。サインボード、ポン、メガフォン、旗、モーション・テクニクの適正な使い方。スタッツ／ピラミッドを効果的に使用し観客をリードできているか、実施

パートナースタッツ 20 点 _____

技の実施、適正なテクニック、シンクロ性、難度（技のレベル、ベースの人数、スタッツグループの数）、バリエーション、創造性

ピラミッド 20 点 _____

技の実施、適正なテクニック、シンクロ性（該当する場合）、難度（技のレベル、ピラミッドの形の数、ベースの人数）、展開、バリエーション、創造性

タンブリング／個人技 5 点 _____

グループタンブリング、技の実施（ジャンプの実施がある場合は含む）、適正なテクニック、シンクロ性

振付 25 点 _____

観客に効果的にアピールするためのルーティーンの振り付け、ルーティーン全体におけるスペシャルオリンピックスアスリートの技の効果的な活用、シンクロ性、多様性

ルーティーン／展開の流れ 10 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、ダンス、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

100 点満点 合計 _____

コメント：



ゲームデー部門 —チア限定—



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

観客をリードするテクニック **20点** _____

観客をリードする—母国語が推奨される

観客へのアピール効果—声、ペース、流れ、広範な観客に対するアピール _____ 5点

サインボード、ボン、メガフォンの適正な使い方 _____ 5点

モーション・テクニック、シャープさ、プレースメント _____ 5点

エナジー、リーダーシップ、観客をリードする力 _____ 5点

技の取り入れ **20点** _____

観客をリードするための技／該当する技の適切な使用 _____ 10点

技の実施—適正なテクニック、シンクロ性、位置間隔 _____ 10点

全体印象 **10点** _____

適正なゲームの題材に適応し、活用する能力 _____ 5点

観客へのアピール _____ 5点

50点満点 **合計** _____

コメント：



ゲームデー部門 —サイドライン限定—



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

観客をリードするテクニック	20 点	_____
観客をリードする—母国語が推奨される		
観客へのアピール効果—声、ペース、流れ、広範な観客に対するアピール	_____ 5 点	
サインボード、ボン、メガフォンの適正な使い方	_____ 5 点	
モーション・テクニック、シャープさ、プレースメント	_____ 5 点	
エナジー、リーダーシップ、観客をリードする力	_____ 5 点	
技の取り入れ	20 点	_____
観客をリードするための技／該当する技の適切な使用	_____ 10 点	
技の実施—適正なテクニック、シンクロ性、位置間隔	_____ 10 点	
全体印象	10 点	_____
適正なゲームの題材に適応し、活用する能力	_____ 5 点	
観客へのアピール	_____ 5 点	
50 点満点	合計	_____

コメント：



ゲームデー部門 —バンドチャント限定—



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

観客をリードする	20 点	_____
観客をリードする—母国語が推奨される		
ゲームデーの雰囲気になじむような題材や技の適正な使用		_____ 10 点
観客をリードする手具の使用—サインボード、ポン、メガフォン、旗の適正な使い方		_____ 5 点
モーショントラック—プレースメント、シャープさ、シンクロ性		_____ 5 点
技の実施	10 点	_____
取り入れられている技のテクニック、安定性、シンクロ性、位置間隔		
視覚的アピール	10 点	_____
視覚的アピール—広範な観客に対するアピール、観客とのクリエイティブな相互作用		
全体印象	10 点	_____
エネルギーおよび観客との結び付き		
50 点満点	合計	_____

コメント：



ゲームデー部門 —ファイトソング限定—



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

観客をリードする	20 点	_____
観客をリードする—母国語が推奨される（該当する場合）		
ゲームデーの雰囲気になじむような題材や技の適正な使用		_____ 10 点
観客をリードする手具の使用—サインボード、ポン、メガフォン、旗の適正な使い方		_____ 5 点
モーション・テクニック—プレースメント、シャープさ、シンクロ性		_____ 5 点
技の実施	10 点	_____
取り入れられている技のテクニック、安定性、シンクロ性、位置間隔		
視覚的アピール	10 点	_____
視覚的アピール—広範な観客に対するアピール、観客を巻き込むクリエイティブな題材		
全体印象	10 点	_____
エネルギーおよび観客との結び付き		
50 点満点	合計	_____

コメント：



ゲームデー部門 —タイムアウト限定—



チーム名 _____ ジャッジ番号 _____

観客をリードする **20点** _____

観客をリードする—母国語が推奨される（該当する場合）

ゲームデーの雰囲気になさわしい題材や技の適正な使用 _____ 10点

観客をリードする手具の使用—サインボード、ポン、メガフォン、旗の適正な使い方 _____ 5点

モーション・テクニク—ブレスメント、シャープさ、シンクロ性 _____ 5点

技の実施 **10点** _____

取り入れられている技のテクニク、安定性、シンクロ性、位置間隔

視覚的アピール **10点** _____

視覚的アピール—レベルチェンジ、広範な観客に対するアピール、観客とのクリエイティブな相互作用

全体印象 **10点** _____

エネルギーおよび観客との結び付き

50点満点 **合計** _____

コメント：