

---

## 경기 규정(일반)

---

대한치어리딩협회

# 2019 KCA 국내 경기 규정(일반)

## 1. 대회 규정

- 가. 경기리허설은 대회시작 1시간 전까지 완료해야 하며, 입.퇴장과 경기장 확인, 음악점검 정도이다.
- 나. 경기순서는 대회본부에서 임의 경기순서를 정한다.  
(경기순서는 대회 1주일 전 팀들에게 고지한다. 단 크로스오버 되는 선수로 인하여 순서를 조정해야하는 경우는 경기 5일전까지 신청 조율 가능하다.)
- 다. 경기장에서 정해진 순서에 따라 대기하며, 장소에 해당 팀이 현장에 없을 시는 실격처리 한다.
- 라. 경기장 내외에 현수막, 깃발, 클럽 팀원 모집 등의 홍보행위는 어떠한 경우에도 불가하며, 퇴거조치 가능하다.(팀의 로고, 팀명만 가능. 팀을 알리는 모든 문구 불가)

### 1) 일반규정

- ① 경기 인원 (경기인원은 시작과 끝이 같아야 한다).
  - 팀 치어, 퍼포먼스 치어 : ⑨ 종목 구분 <표 참조>
- ② 경기 시간 : 치어(챌트) 30초 이내(치어는 경기 런닝타임에서 제외되며, 작품의 처음에 실시한다).  
팀치어 루틴시간 2분 30초 이내(음악 시작해서 끝나는 시간)  
퍼포먼스 치어 루틴시간 2분 15초 이내(음악 시작해서 끝나는 시간)  
치어(챌트)가 끝난 후 20초 이내로 경기를 준비한다.  
퍼포먼스 치어는 학교스포츠클럽 경기(치어챌트 필수)를 제외한 타 대회에서 치어(챌트)는 선택사항이다.(감점없음)
- ③ 경기장 : 스텐트(16.5M× 12.8M), 댄스(12.8M× 12.8M), 액션(12.8M× 12.8M)을 준수하며 같은 규격의 치어리딩 전용플로어를 사용을 의무 규정한다. 단, 전국대회가 아닌 경우 경기장 상황에 따라 규정을 변경할 수 있다.
- ④ 경기복장
  - a. 유니폼은 전체가 동일한 디자인의 유니폼 착용해야한다.
  - b. 클럽 유니폼에 국가대표 성격의 로고, 레터링 사용금지한다. ⑧-e 페널티 감점 <참조>  
(국가대표 유니폼, KOREA 레터링, 태극기, 국가대표 로고 등)
  - c. 귀걸이, 목걸이 등 액세서리 착용 금지. 지나친 노출, 혐오감을 줄 수 있는 장식품과 소품은 금한다.  
(교육부·교육청 주최대회, 학교스포츠클럽대회 :배꼽이 보이는 유니폼 금지.  
기타 대회는 배꼽 노출 허용)
  - d. 힙합의 경우 의상의 한 부분으로 사용가능한 도구는 허용된다. (사용가능도구: 목걸이 재킷 모자 등)
  - e. 경기내용을 안전하고 효과적으로 수행할 수 있는 치어리딩 전용슈즈를 착용한다.
    - 실내화, 슬리퍼, 발목 있는 운동화, 바닥면 굴곡이 심하거나, 돌기가 있거나 굽이 높은 운동화를 금지한다.
    - 치어리딩 전용슈즈에 대한 의심이 가는 경우 경기위원회에 문의하여 승인받는다.

- \* 퍼포먼스 치어(댄스)의 경우 치어슈즈 금지
- \* 액션의 경우 대회에 따라 부츠 금지(대회 마다 공지)

[ 퍼포먼스 치어 전용 슈즈 참고 사진]

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p>■ 가능한 슈즈</p>  |  |   |  |
|   |                         |   |   |
|   |                         |   |   |
| <p>■ 가능한 슈즈</p>  |  | <p>■ 금지되는 슈즈</p>  |  |
|  | <p>힙합만 허용<br/>↓↓↓</p>  |  |  |

⑤ 음악

- 음악이 시작되면 중간에 중단되지 않아야 한다.
- 음악은 팀에서 준비하며 팀 코치가 직접 플레이한다.(USB, CD 지참)
- 음악은 3개 이상의 곡을 믹스하는 것을 권장하며, 저작권을 해결해야 한다.  
단, 저작권문제가 발생 시 모든 책임을 팀에 있다.
- 음악 재생에 문제가 발생할 경우 각 팀에게 책임을 묻는다. ⑧-f 페널티 감점 <참조>
- 주최 측의 문제로 인해 경기 진행에 차질이 생긴 경우에는(해당 팀에서 원할 경우) 경기위원회의 승인을 받고, 모든 경기가 종료된 이후에 재경기, 재심사를 할 수 있다.

⑥ 경기중단

- 예측 불허의 상황이 발생시
  - 재경기를 실시 할 때 루틴은 처음부터 시작하며, 심사는 경기 중단된 시점부터 한다.
  - 단, 팀이 전체루틴을 수행하지 못할 경우 그 팀은 하위레벨의 점수를 받게 된다.

위 내용은 경기위원회에서 결정한다.

- 경기 중 용품(팜, 메가폰 등)이 준비가 되지 않아 루틴이 중단 되었을 때, 그 팀은 루틴을 지속하거나 대회에 기권한다고 양자택일을 해야 한다.

### ⑦ 부상

- 부상 발생 시 루틴 중단할 수 있는 사람은 a)경기위원회, b)팀 관계자 및 코치 c)부상선수
- 부상으로 루틴이 중단 되었을 때 팀의 재경기를 결정하는 권한은 경기위원회에 있으며 경기위원회는 팀의 재경기의 시간도 결정한다. 재경기를 실시 할 때 처음부터 시작하며 심사는 경기 중단된 시점부터 한다. 단, 팀이 전체루틴을 수행하지 못할 경우 그 팀은 하위레벨의 점수를 받게 된다. 위 내용은 경기위원회에서 결정한다.
- 부상당한 선수는 아래와 같은 경우 재경기 참가할 수 없다.
  - 대회 의료진의 판단으로 경기를 할 수 없는 경우
  - 팀의 감독 및 코치, 부모의 판단으로 경기를 할 수 없는 경우
- 부상선수를 후보 선수로 교체 시 경기위원회의 판단으로 교체가 가능하며, 교체선수는 해당 디비전에 연령제한을 준수하여야 한다.

### ⑧ 올스타디비전 코치 안전요원( L0 ~ L2해당)

경기중 안전요원은 각 팀의 코치(팀 관계자) 2명까지 가능하다.

- 스텐트, 피라미드, 바스켓토스 실행 중 안전을 위한 접촉만 가능. 경기에 영향을 주어서는 안된다.

### ⑨ 페널티심판 감점규정(총점에서 5감점)

- 허용되는 도구 : 천조각(깃발, 현수막), 사인보드, 팜, 메가폰만 사용가능. 위반 시 총점에서 **5점 감점**.
  - 경기중에 허용되는 도구중 팀을 홍보행위는 어떠한 경우에도 불가하며, 심판위원 1인당 5점 감점. (팀의 로고, 팀명만 가능. 팀을 알리는 모든 문구 불가).
- 기술 규정 위반 시 **위반 횟수 마다, 심판위원 1인당 5점 감점**.
- 치어를 중간 또는 마지막에 실시 할 경우 총점에서 **5점 감점**.
- 루틴시간 초과 시 심판1인당 **5~10초까지 1점 감점, 11초 이상 3점 감점, 15초이상 실격**
  - 치어가 끝난 후 20초를 초과할 경우 5~10초까지 1점 감점, 11~14초 3점 감점
- 경기복장규정 위반 시 **5점 감점**.
  - 대회 리허설시간에 경기복장을 검사하며, 문제가 되는 레터링은 가리도록 조치한다.
  - 국가대표 성격의 로고, 레터링등 사용 시 실격
- 음악에 문제가 발생할 경우 **5점 감점(감점 후 음악을 교체 하여 경기에 참가 할 수 있으며, 2회 음악 교체 후에 문제가 발생할 경우 실격)**.
- 대회 참가 인원 위반 시 **참가 불가**
  - 단) 학교스포츠클럽대회 지역예선전의 경우 인원 위반 시 **5점 감점**.
- 경기 인원이 시작과 끝이 다른 경우 **5점 감점**.
- 경기중 안전요원(코치)가 선수들과 접촉이 있을 경우. 심판 **1인당 5점 감점**

⑩ 종목 구분

a.[팀 치어(스턴트)]

| Team Cheer Divisions(Coed / All Girl / All Boy) |                      | 팀사이즈 구분 : Small 8-15명, Large 16-24명 |                   |                  |
|---|----------------------|-------------------------------------|-------------------|------------------|
| Division  | Level                | School Club                         | All Star Club     | Team Size        |
| 파트너스턴트  | Elite / Lv.5         |                                     | 15 years or older | 2 Athletes       |
|   | Premier / Lv.6       |                                     | 16 years or older | 2 Athletes       |
| 그룹스턴트   | Prep Advanced / Lv.3 | 중등부                                 | 8 ~ 16 years      | Up to 5 Athletes |
|   | Advanced / Lv.4      | 고등부                                 | 13 ~ 19 years     | Up to 5 Athletes |
|   | Elite / Lv.5         | 대학부                                 | 15 years or older | Up to 5 Athletes |
|   | Premier / Lv.6       |                                     | 16 years or older | Up to 5 Athletes |
| Team Cheer                                      | Beginner Lv.0        | 유치부                                 | 5 ~ 7 years       | 8-24 Athletes    |
|   | Novice Lv.1          | 유치부/초등부                             | ~ 13 years        | 8-24 Athletes    |
|   | Intermediate /Lv.2   | 초등부                                 | 8 ~ 13 years      | 8-24 Athletes    |
|   | Prep Advanced / Lv.3 | 중등부                                 | 8 ~ 16 years      | 8-24 Athletes    |
|   | Advanced / Lv.4      | 고등부                                 | 13 ~ 19 years     | 8-24 Athletes    |
|   | Elite / Lv.5         | 대학부                                 | 15 years or older | 8-24 Athletes    |
|   | Premier / Lv.6       |                                     | 16 years or older | 8-24 Athletes    |
|   | Team Cheer Open      |                                     | 전 연령 All Age      | 8-24 Athletes    |

b. [퍼포먼스 치어(댄스-프리스타일 팜,힙합,재즈)]

| Performance Cheer Divisions                     |             | 팀사이즈 구분 Small : 5-12명 / Large : 13-24명 |                     |               |
|---|-------------|--|---------------------|---------------|
| Division  | School Club | Detailed                               | All Star Club       | Team Size     |
| Hip Hop Doubles<br>Freestyle Pom Doubles        | 유치부         | Peewee                                 | 5 ~ 7 years         | 2 Athletes    |
|   | 초등부         | Tiny                                   | 5 ~ 13 years        |               |
|   | 중등부         | Miny                                   | 8 ~ 13 years        |               |
|   | 고등부         | Junior                                 | 13 - 17years        |               |
|   |             | Elderly                                | 65 years or older   |               |
|   | 대학부         | Senior                                 | 14 years or older   |               |
|   |             | Open                                   | 전 연령 All Age        |               |
| Team Hip Hop<br>Team Freestyle Pom<br>Team Jazz | 유치부         | Peewee                                 | 5 ~ 7 years         | 5-24 Athletes |
|   | 초등부         | Tiny                                   | 9 years or younger  |               |
|   | 중등부         | Miny                                   | 13 years or younger |               |
|   | 고등부         | Junior                                 | 13 - 17 years       |               |
|   |             | Elderly                                | 65 years or older   |               |
|   | 대학부         | Senior                                 | 14 years or older   |               |
|   |             | Open                                   | 전 연령 All Age        |               |

- ※ 전국학교스포츠클럽대회는 10명이상의 팀만 참가 가능)
- ※ 대회 별 세부 종목 반드시 확인(대회 성격에 따라 대회 종목이 변경 될 수 있음)
- ※ 종목 별 참가팀 3팀 이상일 경우만 트로피, 메달, 상장 제공.  
종목 별 참가팀 3팀 미만일 경우 메달, 상장 제공.
- ※ 국내대회 학교디비전은 팀치어 종목 세부구분은 코에드, 올걸, 올보이로 구분한다.  
단, 올스타 클럽 디비전으로 진행되는 국내/국제 대회는 올보이 디비전 없음.
- ※ 학교스포츠클럽대회의 초등부, 중등부, 고등부는 학교소속 클럽만 참가 가능.
  - 초등부는 레벨 2규정을 적용
  - 같은 팀에서 팀 치어, 프리스타일 팜 크로스오버 출전 불가하다.  
단, 같은 학교 다른 팀인 경우 가능하다.(예선전은 참가 가능)

⑪ 실격

대회 규정을 위반 시 대회에서 실격 될 수 있으며, 대회의 시상에 대한 권리는 자동으로 상실되고 다음해에 참가할 기회를 박탈 할 수도 있다. 위에대한 결정은 경기위원회에서 한다.

- a. 신발 규정 위반 시 실격
  - 전국학교스포츠클럽 지역예선전에서는 위반 시 5점 감점
- b. 종목 구분 규정 위반 시 실격
- c. 경기장 표면을 훼손하는 경우 실격 (예: 스프레이, 분말, 오일 등의 잔여물)
- d. 부적절한 안무, 의상 및 음악을 사용하는 경우 (욕설, 음란행위 안무 등)

⑫ 순위 결정

- a. 심사규정에 따라 심사위원의 총점이 높은 팀이 승자가 된다.
- b. 5명 이상의 심사위원 경우 최고, 최저점을 뺀 나머지 점수의 총점으로 순위를 결정한다.
- c. 예선전의 경우 경우에 따라 3명의 심사위원이 심사를 하며, 3명의 총점으로 순위를 결정한다.
- d. 동점의 경우
  - 최고점과 최저점을 더하여 계산한다.
  - 그래도 동점일 경우, 각 심판들의 랭킹점수를 사용한다.

⑬ 선수 안전지도를 위한 지도자 규정

- a. 2015년부터 선수의 안전을 위해서 반드시 협회가 인정하는 공인기관의 코치자격을 취득한 지도자가 지도함을 원칙으로 하며, 공인자격 번호와 발급 일을 기록하여야 한다. 단, 교사 직무연수 수료자, 팀 치어(스턴트)는 안전지도자 포함한다.
- b. 2020년부터 시행되는 지도자 레벨규정에 의해 2020년부터는 레벨에 맞는 지도자격을 취득한 지도자가 지도하며, 각 선수는 레벨별 디비전을 구별해서 대회에 참가할 수 있다.
  - \* 2020년 팀치어 지도 가능 레벨 구분 -  
 프라이م 2급(L0, L1, L2) / 프라이م 1급(L3, L4) / 엘리트 2급(L5, L6)
  - \* 2020년 퍼포먼스치어 지도 가능 레벨 구분 -  
 프라이م 2급(1단계) / 프라이م 1급(2단계) / 엘리트 2급(3단계) / 엘리트 2급(역량강화)(4단계)
- c. 2019년은 2020년을 위한 준비기간에 해당되며, 각 지도자는 레벨별 안전지도 교육이나 자격증 레벨업을 준비하여, 2020 경기 디비전에 따는 지도자자격을 준비하여야 한다. 2019년 대회 참가팀의 레벨에 맞지 않는 지도자는 대회 전, 협회에서 5월에 진행되는 레벨별 안전지도 교육을 필수로 이수해야 한다.

2) 2019 전국 대회 안내

- ① 2019 치어업 코리아오픈! 치어리딩 대회
  - 학교스포츠클럽부분 / 올스타스포츠클럽부분
- ② 2019 삼척월드비치치어리딩오픈 마스터즈
  - 8.30(전야제), 8.31(예선전), 9.1(본선 및 파이널)

③ 2019 학교스포츠클럽 치어리딩 대회

- 초등부 : 팀 치어(L.2) / 중등부 : 팀 치어(L.3) / 고등부 : 팀 치어(L.4)

※ 전국학교스포츠클럽 치어리딩대회는 교육부 종목별 1개 종목 원칙에 따라 짝수년도 프리스타일팜, 홀수년도 팀 치어 개최 결정

따라서, 2019 전국학교스포츠클럽 치어리딩대회는 팀 치어 개최

(변동사항이 생길 수 있음. 전국학교스포츠클럽 팀치어, 프리스타일 팜 2개 종목으로 확대 운영 조정중)

※ 학교스포츠클럽대회는 중등부, 고등부 치어(코에드, 올걸) 구분 없음.

※ 팀치어 종목 올걸팀의 경우 총점에서 5점의 가산점 부여 (중.고등부)

※ 같은 팀에서 팀 치어, 프리스타일 팜 크로스오버 출전 불가하다.

단, 같은 학교 다른 팀인 경우 가능하다.(예선전은 참가 가능)

④ 2019 서울치어페스타

- 8.24 (서울 국제 치어리딩 대회), 8.25 (아시아 대학 치어리딩 선수권 대회)

3) 심사 규정

☺ (사)대한치어리딩협회 규정에 준하여 실시한다.

---

# 심사기준표

---



[ 심사 기준표 ]

1) Level 0~1 심사 기준표

○ 심사 기준(총점 : 100점)

|    | 치어 | 파트너 스텐트 | 피라미드 | 텀블링 | 루틴변화 | 전체적인 느낌, 관중의 호응 | 합계   |
|----|----|---------|------|-----|------|-----------------|------|
| 배점 | 10 | 25      | 25   | 10  | 15   | 15              | 100점 |

○ 구분별 배점 방식

| 구분                   | 세 부 설 명   |
|----------------------|---|
| 치어(10점)              | (5점) 참신하고 독창적인 치어의 구성으로 자신의 팀을 얼마나 어필하고 관중을 집중 및 호응을 이끌어 내는 능력<br>(목소리, 속도, 흐름)<br>(5점) 관중을 이끌기 위해 싸인, 팜, 메가폰, 모션 테크닉의 적절한 기술의 실행 능력, 기술(스텐트, 피라미드)과 실행능력 |
| 파트너 스텐트(25점)         | (15점) 기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성)<br>(10점) 기술 난이도(기술수준, 베이스 수, 스텐트 그룹 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성)  |
| 피라미드(25점)            | (15점) 기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성)<br>(10점) 기술 난이도(기술수준, 구조물의 수, 사용된 베이스의 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성)   |
| 텀블링(10점)             | (5점)그룹 텀블링 수, 기술실행 난이도(해당되는 경우 점포포함)<br>(5점)기술의 정확성, 일치성  |
| 루틴변화(15점)            | 루틴 구성(흐름, 속도, 기술의 타이밍)  |
| 전체적인 느낌, 관중의 환호(15점) | 전체적은 느낌, 쇼맨쉽, 댄스(해당되는 경우)와 관중환호   |

## 2) Level 2~4 심사 기준

○ 심사 기준(총점 : 100점)

|    | 치어 | 파트너 스텐트 | 피라미드 | 바스켓 토스 | 텀블링 | 루틴변화 | 전체적인 느낌, 관중의 호응 | 합계   |
|----|----|---------|------|--------|-----|------|-----------------|------|
| 배점 | 10 | 25      | 25   | 15     | 10  | 5    | 10              | 100점 |

○ 구분별 배점 방식

| 구분                   | 세 부 설 명   |
|----------------------|---|
| 치어(10점)              | (5점) 참신하고 독창적인 치어의 구성으로 자신의 팀을 얼마나 어필하고 관중을 집중 및 호응을 이끌어 내는 능력<br>(목소리, 속도, 흐름)<br>(5점) 관중을 이끌기 위해 싸인, 팜, 메가폰, 모션 테크닉의 적절한 기술의 실행 능력, 기술(스텐트, 피라미드)과 실행능력 |
| 파트너 스텐트(25점)         | (15점) 기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성)<br>(10점) 기술 난이도(기술수준, 베이스 수, 스텐트 그룹 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성)  |
| 피라미드(25점)            | (15점) 기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성)<br>(10점) 기술 난이도(기술수준, 구조물의 수, 사용된 베이스의 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성)   |
| 바스켓 토스(15점)          | (10점) 기술의 실행<br>(적절한 기술, 완성도, 일치성, 높이, 타이밍, 다양성)<br>(5점) 기술의 난이도(기술수준, 그룹의 수, 기술의 수)  |
| 텀블링(10점)             | (5점) 그룹 텀블링 수, 기술실행 난이도(해당되는 경우 점포포함)<br>(5점) 기술의 정확성, 일치성  |
| 루틴변화(5점)             | 루틴 구성(흐름, 속도, 기술의 타이밍)  |
| 전체적인 느낌, 관중의 환호(10점) | 전체적인 느낌, 쇼맨십, 댄스(해당되는 경우)와 관중환호   |

# 코에드 · 올걸 · 올보이 스텐트 심사표

레벨0    레벨1

TEAM NAME :

JUDGE NO.

**치어** 10점 ( )  
-참신하고 독창적인 치어의 구성으로 자신의 팀을 얼마나 어필하고 관중을 집중 및 호응을 이끌어 내는 능력(목소리, 속도, 흐름) \_\_\_\_\_ 5점  
-관중을 이끌기 위해 싸인, 팜, 메가폰, 모션 테크닉의 적절한 기술의 실행능력, 기술(스텐트, 피라미드)과 실행능력 \_\_\_\_\_ 5점

**파트너 스텐트** 25점 ( )  
-기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성) \_\_\_\_\_ 15점  
-기술 난이도(기술수준, 베이스 수, 스텐트 그룹 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성) \_\_\_\_\_ 10점

**피라미드** 25점 ( )  
-기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성) \_\_\_\_\_ 15점  
-기술 난이도(기술수준, 구조물의 수, 사용된 베이스의 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성) \_\_\_\_\_ 10점

**텀블링** 10점 ( )  
-그룹 텀블링 수, 기술실행 난이도(해당되는 경우 점프포함) \_\_\_\_\_ 5점  
-기술의 정확성, 일치성 \_\_\_\_\_ 5점

**루틴변화** 15점 ( )  
- 루틴 구성(흐름, 속도, 기술의 타이밍)

**전체적인 느낌, 관중의 환호** 15점 ( )  
- 전체적인 느낌, 쇼맨십, 댄스(해당되는 경우)와 관중환호

합 계

100점 ( )

COMMENTS :

# 코에드 · 올걸 · 올보이 스텐트 심사표

레벨2  레벨3  레벨4

TEAM NAME :

JUDGE NO.

**치어** 10점 ( )  
-참신하고 독창적인 치어의 구성으로 자신의 팀을 얼마나 어필하고 관중을 집중  
및 호응을 이끌어 내는 능력(목소리, 속도, 흐름) \_\_\_\_\_ 5점  
-관중을 이끌기 위해 싸인, 팜, 메가폰, 모션 테크닉의 적절한 기술의 실행능력, 기  
술(스텐트, 피라미드)과 실행능력 \_\_\_\_\_ 5점

**파트너 스텐트** 25점 ( )  
-기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성) \_\_\_\_\_ 15점  
-기술 난이도(기술수준, 베이스 수, 스텐트 그룹 수, 움직임의 변화, 창의성, 다양성) \_\_\_\_\_ 10점

**피라미드** 25점 ( )  
-기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성) \_\_\_\_\_ 15점  
-기술 난이도(기술수준, 구조물의 수, 사용된 베이스의 수,  
움직임의 변화, 창의성, 다양성) \_\_\_\_\_ 10점

**바스켓 토스** 15점 ( )  
-기술의 실행(적절한 기술, 완성도, 일치성, 높이, 타이밍, 다양성) \_\_\_\_\_ 10점  
-기술의 난이도(기술수준, 그룹의 수, 기술의 수) \_\_\_\_\_ 5점

**텀블링** 10점 ( )  
-그룹 텀블링 수, 기술실행 난이도(해당되는 경우 점프포함) \_\_\_\_\_ 5점  
-기술의 정확성, 일치성 \_\_\_\_\_ 5점

**루틴변화** 5점 ( )  
- 루틴 구성(흐름, 속도, 기술의 타이밍, 전환)

**전체적인 느낌, 관중의 환호** 10점 ( )  
- 전체적인 느낌, 쇼맨십, 댄스(해당되는 경우)와 관중환호

**합 계** 100점( )

COMMENTS :

### 3) 퍼포먼스 팜 심사기준

- 심사 기준(총점 : 100점)

| 구분 | 기술 | 그룹수행 | 안무 | 종합성 | 합계  |
|----|----|------|----|-----|-----|
| 배점 | 30 | 30   | 30 | 10  | 100 |

- 구분별 배점 방식

| 구분            | 세 부 설 명   |          |          |          |    |       |   |
|---------------|---|----------|----------|----------|----|-------|---|
| 1. 기술 (30점)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 움직임의 정확성 (10점) - POM의 움직임과 기술적인 요소의 정확성, 경기 수행시 개인 및 2인 이상의 선수의 정확한 신체 정렬 및 정확한 배치 구성</li> <li>• 팜의 수행/배치/조절 (10점) -POM 수행시 pom의 정확한 높낮이 위치 및 강약조절, 팜은 루틴의 80~100%를 사용해야 함</li> <li>• 기술               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 필수기술 (4점)/ 점프, 리프트, 키크라인, 턴 - 반드시 전원 동시실시                   <ol style="list-style-type: none"> <li>① 전체 점프(1) : 초등부-턱점프 실시, 중등부이상-토터치점프 실시</li> <li>② 전체 리프트(1) : 전원참여, 올리는 댄서는 항상 손과 팔을 올라가는 댄서의 몸에 접촉/리프트는 올라가는 댄서의 몸 전체가 올리는 댄서의 어깨 높이 이상이면 인정.</li> <li>③ 전체 키크라인(1) : 8카운트 이상(최소 4회 이상 실시) 그랑 바뜨망(Grand Battement)*으로 실시.<br/>다리형태 - 인(In), 턴아웃(Turn Out) 모두 허용.<br/>키크라인 - 대열에 대한 제약은 없으나 키크라인 그룹 최소인원은 5명이상으로 구성하여 실시.<br/>(팔 동작에 대한 제한은 없으나 필이 팔과 팔은 접촉 되어 있을 것)</li> </ol> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>카운트</th> <th>8 카운트 이상</th> <th>8 카운트 미만</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>점수</td> <td>0.2/1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> </li> <li>④ 전체 턴(1) : 앙 디올(En Dehor)* 턴을 실시<br/>다리형태는 인 파세(In Passe), 아웃 파세(Out Passe) 모두 허용</li> </ol> </li> <li>2) 그 외 기술 (6점) - 경기를 수행 중 필요한 필수기술 동작 외 기술의 수행 능력으로 립(Leaps), 턴(Turns), 점프(Jump), 리프트(Lift), 파트너수행(Partner work) 등</li> </ul> | 카운트      | 8 카운트 이상 | 8 카운트 미만 | 점수 | 0.2/1 | 0 |
| 카운트           | 8 카운트 이상  | 8 카운트 미만 |          |          |    |       |   |
| 점수            | 0.2/1   | 0        |          |          |    |       |   |
| 2. 그룹수행 (30점) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악과 움직임의 조화성 (10점) - 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절한가.</li> <li>• 통일성 (10점) - 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.</li> <li>• 공간구성 (10점) - 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수간의 공간 유지.</li> </ul>  |          |          |          |    |       |   |
| 3. 안무 (30점)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의성/음악성/구성력 (10점)- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.</li> <li>• 루틴의 전개방법 (10점) - 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.</li> <li>• 난이도 (10점) - 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.</li> </ul>   |          |          |          |    |       |   |
| 4. 종합성 (10점)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체적인 느낌 (10점) - 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정 (각 요소의 조화, 쇼맨십과 관객호응 등)</li> </ul>  |          |          |          |    |       |   |

※ 초등부의 경우 필수기술 중 리프트 동작은 제외(필수기술 3점, 그 외 기술 7점)

※ 기술 규정을 어길 경우 심판위원 5점씩 감점

\* 그랑 바뜨망 : 다리와 무릎을 곧게 일직선으로 키크하는 동작

\* 앙 디올 : 축으로 회전하는 앙 디올 동작 시 방향을 안에서 밖으로만 허용한다.

# 퍼포먼스 팜 심사시트 (초등부)

TEAM NAME :

JUDGE NO.

|           |   |      |   |           |   |             |
|-----------|---|------|---|-----------|---|-------------|
| Poor      |   | Fair |   | Very Good |   | Outstanding |
| 4         | 5 | 6    | 7 | 8         | 9 | 10          |
| Need Work |   | Good |   | Excellent |   |             |

| 구분         | 세부항목  | 점수             |
|------------|---|----------------|
|            |   | <b>30점 ( )</b> |
| 기술         | <b>움직임의 정확성</b><br>- POM의 움직임과 기술적인 요소의 정확성, 경기수행 시 개인 및 2인 이상의 선수의 정확한 신체 정렬 및 정확한 배치 구성                             | _____ 10점      |
|            | <b>팜의 수행/배치/조절</b><br>-POM 수행 시 pom의 정확한 높낮이 위치 및 강약조절, 팜은 루틴의 80~100%를 사용해야 함  | _____ 10점      |
|            | <b>필수기술</b><br>- 점프, 키크라인, 턴 - 반드시 전원 동시실시  | _____ 1점       |
|            | 1 전체 점프 (1)   | _____ 1점       |
|            | 2 전체 키크라인 (1)   | _____ 1점       |
|            | <b>그 외 기술</b><br>- 경기를 수행 중 필요한 필수기술 동작 외 기술의 수행 능력으로 립(Leaps), 턴(Turns), 점프(Jump), 리프트(Lift), 파트너 수행(Partner work) 등 | _____ 7점       |
|            |   | <b>30점 ( )</b> |
| 그룹 수행      | <b>음악과 움직임의 조화성</b><br>- 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절한가.  | _____ 10점      |
|            | <b>통일성</b><br>- 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.   | _____ 10점      |
|            | <b>공간구성</b><br>- 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수간의 공간 유지.   | _____ 10점      |
|            |   | <b>30점 ( )</b> |
| 안무         | <b>창의성/음악성/구성력</b><br>- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.                                | _____ 10점      |
|            | <b>루틴의 전개방법</b><br>- 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.  | _____ 10점      |
|            | <b>난이도</b><br>- 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.  | _____ 10점      |
|            |   | <b>10점 ( )</b> |
| 종합성        | <b>전체적인 느낌</b><br>- 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정  | _____ 10점      |
| <b>합 계</b> |   | <b>( )</b>     |

# 퍼포먼스 팜 심사시트 (중등부-)

TEAM NAME :

JUDGE NO.

|           |   |      |   |           |   |             |
|-----------|---|------|---|-----------|---|-------------|
| Poor      |   | Fair |   | Very Good |   | Outstanding |
| 4         | 5 | 6    | 7 | 8         | 9 | 10          |
| Need Work |   | Good |   | Excellent |   |             |

| 구분           | 세부항목   | 점수             |
|--------------|--|----------------|
|              |  | <b>30점 ( )</b> |
|              | <b>움직임의 정확성</b><br>- POM의 움직임과 기술적인 요소의 정확성, 경기수행시 개인 및 2인 이상의 선수의 정확한 신체 정렬 및 정확한 배치 구성   | _____ 10점      |
|              | <b>팜의 수행/배치/조절</b><br>-POM 수행 시 pom의 정확한 높낮이 위치 및 강약조절, 팜은 루틴의 80~100%를 사용해야 함   | _____ 10점      |
| <b>기술</b>    | <b>필수기술</b><br>- 점프, 리프트, 키크라인, 턴 - 반드시 전원 동시 실시<br>1 전체 점프(1) _____ 1점<br>2 전체 리프트(1) _____ 1점<br>3 전체 키크라인(1) _____ 1점<br>4 전체 턴(1) : _____ 1점 |                |
|              | <b>그 외 기술</b><br>- 경기를 수행 중 필요한 필수기술 동작 외 기술의 수행 능력으로 립 (Leaps), 턴(Turns), 점프(Jump), 리프트(Lift), 파트너 수행(Partner work) 등                           | _____ 6점       |
|              | <b>음악과 움직임의 조화성</b><br>- 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절한가.   | <b>30 ( )</b>  |
| <b>그룹 수행</b> | <b>통일성</b><br>- 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.  | _____ 10점      |
|              | <b>공간구성</b><br>- 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수간의 공간 유지.  | _____ 10점      |
|              | <b>창의성/음악성/구성력</b><br>- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.   | _____ 10점      |
| <b>안무</b>    | <b>루틴의 전개방법</b><br>- 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.   | _____ 10점      |
|              | <b>난이도</b><br>- 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.   | _____ 10점      |
| <b>종합성</b>   | <b>전체적인 느낌</b><br>- 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정   | <b>10점 ( )</b> |
|              |  | _____ 10점      |
| <b>합 계</b>   |  | <b>( )</b>     |

#### 4) 팀치어 힙합 심사기준

○ 심사기준(총점 : 100점)

| 구분 | 기술<br>(TECHNIQUE) | 그룹수행<br>(GROUP EXECUTION) | 안무<br>(CHOREOGRAPHY) | 종합성<br>(OVERALL EFFECT & CHEER) | 합계  |
|----|-------------------|---------------------------|----------------------|---------------------------------|-----|
| 배점 | 30                | 30                        | 30                   | 10                              | 100 |

○ 구분별 배점 방식

| 구분            | 세 부 설 명  |
|---------------|--|
| 1. 기술 (30점)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동작의 힘(10점) - 동작을 통한 힘의 표현</li> <li>• 힙합스타일의 수행도(10점) -힙합스타일 수행하는데 있어서 맞는 정확한 위치 팔/몸통/엉덩이/다리/손/발 과 신체 조절력</li> <li>• 기술수행력 (10점) - 플로어 위에서 움직임수행력, 멈춤 협동심, 리프트, 트릭, 점프 등의 실행</li> </ul>                          |
| 2. 그룹수행 (30점) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악과 움직임의 조화 or 조화성 (10점) - 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절한가.</li> <li>• 통일성 or 동일성 (10점) - 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.</li> <li>• 공간구성 (10점) - 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수간의 공간 유지.</li> </ul>                                      |
| 3. 안무 (30점)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의성 / 음악성 / 독창성(구성력) (10점) - 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의 하여 표현.</li> <li>• 루틴의 전개방법 (10점) - 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.</li> <li>• 난이도 (10점) - 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.</li> </ul> |
| 4. 종합성 (10점)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체적인 느낌 (5점) - 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정 (각 요소의 조화, 쇼맨쉽과 관객호응 등)</li> <li>• 치어 / 챗트 (5점) - 참신하고 독창적인 치어의 구성으로 자신의 팀을 얼마나 어필하고 관중을 집중 및 호응을 이끌어 내는 능력.</li> </ul>                       |



# 팀 힙합 심사시트

TEAM NAME :

JUDGE NO.

|      |           |      |      |           |           |             |
|------|-----------|------|------|-----------|-----------|-------------|
| Poor |           | Fair |      | Very Good |           | Outstanding |
| 4    | 5         | 6    | 7    | 8         | 9         | 10          |
|      | Need Work |      | Good |           | Excellent |             |

| 구분         | 세부항목   | 점수             |
|------------|--|----------------|
|            |  | <b>30점 ( )</b> |
| 기술         | <b>동작의 힘</b><br>- 동작을 통한 힘의 표현   | _____ 10점      |
|            | <b>힙합스타일의 수행도</b><br>- 힙합스타일 수행하는데 있어서 맞는 정확한 위치 팔/몸통/엉덩이/다리/손/발 과 신체 조절력                      | _____ 10점      |
|            | <b>기술수행력</b><br>- 플로어 위에서 움직임수행력, 멈춤 협동심, 리프트, 트릭, 점프 등의 실행                                    | _____ 10점      |
|            |  | <b>30점 ( )</b> |
| 그룹<br>수행   | <b>음악과 움직임의 조화 or 조화성</b><br>- 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절 한가.  | _____ 10점      |
|            | <b>통일성 or 동일성</b><br>- 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.   | _____ 10점      |
|            | <b>공간구성</b><br>- 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수 간의 공간 유지.   | _____ 10점      |
|            |  | <b>30점 ( )</b> |
| 안무         | <b>창의성 / 음악성 / 구성력</b><br>- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.     | _____ 10점      |
|            | <b>루틴의 전개방법</b><br>- 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.   | _____ 10점      |
|            | <b>난이도</b><br>- 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.   | _____ 10점      |
|            |  | <b>10점 ( )</b> |
| 종합성        | <b>전체적인 느낌</b><br>- 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정 (각 요소의 조화 쇼맨십과 관객 호응 등) | _____ 10점      |
| <b>합 계</b> |  | <b>( )</b>     |

## 5) 팀 재즈 심사기준

○ 심사기준(총점 : 100점)

| 구분 | 기술<br>(TECHNIQUE) | 그룹수행<br>(GROUP EXECUTION) | 안무<br>(CHOREOGRAPHY) | 종합성<br>(OVERALL EFFECT<br>& CHEER) | 합계  |
|----|-------------------|---------------------------|----------------------|------------------------------------|-----|
| 배점 | 30                | 30                        | 30                   | 10                                 | 100 |

○ 구분별 배점 방식

| 구분            | 세 부 설 명  |
|---------------|--|
| 1. 기술 (30점)   | <p><b>기술 수행도(10점)</b><br/>- 도약, 턴, 점프, 리프트, 협동심 등의 적절한 실행</p> <p><b>위치/조절/유연 (10점)</b><br/>- 레벨에 맞은 정확한 위치의 팔/ 몸통 /엉덩이 /다리/ 손/발, 신체조절력, 유연성, 균형</p> <p><b>스타일/동작의 힘(10점)</b><br/>-스타일, 동작을 통한 힘의 표현</p>                        |
| 2. 그룹수행 (30점) | <p><b>음악과 움직임의 조화 or 조화성 (10점)</b><br/>- 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절 한가.</p> <p><b>통일성 or 동일성 (10점)</b><br/>- 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.</p> <p><b>공간구성</b><br/>- 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수간의 공간 유지.</p>                                     |
| 3. 안무 (30점)   | <p><b>창의성 / 음악성 / 구성력 (10점)</b><br/>- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.</p> <p><b>루틴의 전개방법 (10점)</b><br/>- 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.</p> <p><b>난이도 (10점)</b><br/>- 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.</p> |
| 4. 종합성 (10점)  | <p><b>•전체적인 느낌 (10점)</b><br/>- 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정 (각 요소의 조화 쇼맨십과 관객 호응 등)</p>  |

# 팀 재즈 심사시트

TEAM NAME :

JUDGE NO.

|      |           |      |      |           |           |             |
|------|-----------|------|------|-----------|-----------|-------------|
| Poor |           | Fair |      | Very Good |           | Outstanding |
| 4    | 5         | 6    | 7    | 8         | 9         | 10          |
|      | Need Work |      | Good |           | Excellent |             |

| 구분    | 세부항목   | 점수                |
|-------|--|-------------------|
|       |  | <b>30점 (    )</b> |
|       | <b>기술 수행도</b><br>- 도약, 턴, 점프, 리프트, 협동심 등의 적절한 실행   | _____ 10점         |
| 기술    | <b>위치/조절/유연</b><br>- 레벨에 맞은 정확한 위치의 팔/ 몸통 / 엉덩이 / 다리/ 손/발, 신체조절력, 유연성, 균형                      | _____ 10점         |
|       | <b>스타일/동작의 힘</b><br>- 스타일, 동작을 통한 힘의 표현  | _____ 10점         |
|       |  | <b>30점 (    )</b> |
|       | <b>음악과 움직임의 조화 or 조화성</b><br>- 음악과 동작의 조화, 수행시간이 적절 한가.  | _____ 10점         |
| 그룹 수행 | <b>통일성 or 동일성</b><br>- 전반적인 루틴의 모든 움직임에 동일성을 보임.   | _____ 10점         |
|       | <b>공간구성</b><br>- 대형구성 및 신속한 변화수행, 선수 간의 공간 유지.   | _____ 10점         |
|       |  | <b>30점 (    )</b> |
|       | <b>창의성 / 음악성 / 구성력</b><br>- 독창적인 대형과 창조적인 방법을 사용하여 움직임과 위치의 변화가 매끄럽고 음악과 시각적인 영향을 창의하여 표현.     | _____ 10점         |
| 안무    | <b>루틴의 전개방법</b><br>- 대형형성과 무대의 변화 및 이를 수행할 때의 표현력.   | _____ 10점         |
|       | <b>난이도</b><br>- 어려움의 정도, 기술의 다양성과 연결성.   | _____ 10점         |
|       |  | <b>10점 (    )</b> |
| 종합성   | <b>전체적인 느낌</b><br>- 동적이고 에너지 넘치는 루틴을 설명하고 관중들과 소통하는 팀의 능력과 전체적인 어울림 판정 (각 요소의 조화 쇼맨십과 관객 호응 등) | _____ 10점         |
|       | <b>합 계</b>   | <b>(    )</b>     |

## 6) 더블종목 심사기준

○ 심사기준(총점 : 100점)

| 구분 | 기술<br>(TECHNIQUE) | 안무<br>(CHOREOGRAPHY) | 수행<br>(EXECUTION) | 전체적인 느낌<br>(OVERALL EFFECT) | 합계  |
|----|-------------------|----------------------|-------------------|-----------------------------|-----|
| 배점 | 40                | 40                   | 10                | 10                          | 100 |

○ 구분별 배점 방식

| 구분               | 세 부 설 명   |
|------------------|---|
| 1. 기술 (40점)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>기술의 실행 (10점)</b> (POM , Hip Hop , Jazz)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 종목에 따른 적절한 기술의 움직임 (POM , Hip Hop , Jazz)</li> </ul> </li> <li>• <b>배치 / 제어 (10점)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팔 움직임에 있어 적절한 수준과 위치를 보이고(팜 모션을 취할 때), 킥과 립 턴 등을 할 때, 엉덩이, 다리, 발의 정확한(적절한)위치와 “턴아웃”을 보임, 움직임 및 기술전반에 걸친 몸통 및 신체부위의 컨트롤을 보여줌.</li> </ul> </li> <li>• <b>움직임의 강도 (10점)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 움직임의 강도 , 힘 , 존재감</li> </ul> </li> <li>• <b>유연성 (10점)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-팔,다리, 발등의 해당동작의 스트레칭 및 이동의 유연성</li> </ul> </li> </ul> |
| 2. 안무 (40점)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>음악 (10점):</b> 음악의 악센트와 리듬 서정적인 느낌을 얼마나 잘 살리는지.</li> <li>• <b>난이도 (10점):</b> 기술의 난이도, 대형변화와 움직임, 템포 그외 등등.</li> <li>• <b>창의성과 스타일 (10점):</b> 안무의 창의성과 그에 따른 일관성.</li> <li>• <b>무대구성(연출) (10점):</b> 무대를 얼마나 효율적으로 사용하는지, 변형과 팀워크, 무대의 흐름 호흡이 끊기지 않는지.</li> </ul>  |
| 3. 수행 (10점)      | 선수들간의 통일성과 획일성.   |
| 4. 전체적인 느낌 (10점) | 의사소통과 함께 최상의 공연을 보여줄 수 있는 다양한 루틴 변화와 함께 관객들과 어울어질 수 있는 쇼맨십, 음악, 의상, 안무.   |

※ 경기시간 : 1분 30초 이내

# 더블종목 심사시트

TEAM NAME :

JUDGE NO.

|      |           |      |      |           |           |             |
|------|-----------|------|------|-----------|-----------|-------------|
| Poor |           | Fair |      | Very Good |           | Outstanding |
| 4    | 5         | 6    | 7    | 8         | 9         | 10          |
|      | Need Work |      | Good |           | Excellent |             |

| 구분         | 세부항목   | 점수             |
|------------|--|----------------|
|            |  | <b>40점 ( )</b> |
| 기술         | <b>기술의 실행</b> (POM , Hip Hop , Jazz)<br>- 종목에 따른 적절한 기술의 움직임 (POM , Hip Hop , Jazz)  | _____ 10점      |
|            | <b>배치 / 제어</b><br>- 팔 움직임에 있어 적절한 수준과 위치를 보이고(팜 모션을 취할 때), 킥과 립 턴 등을 할 때, 엉덩이, 다리, 발의 정확한(적절한)위치와 "턴아웃"을 보임, 움직임 및 기술전반에 걸친 몸통 및 신체부위의 컨트롤을 보여줌. | _____ 10점      |
|            | <b>움직임의 강도</b><br>- 움직임의 강도 , 힘 , 존재감  | _____ 10점      |
|            | <b>유연성</b><br>- 팔,다리, 발등의 해당동작의 스트레칭 및 이동의 유연성   | _____ 10점      |
|            | <b>음악</b><br>- 음악의 악센트와 리듬 서정적인 느낌을 얼마나 잘 살리는지   | _____ 10점      |
| 안무         | <b>난이도</b><br>- 기술의 난이도, 대형변화와 움직임, 템포 그 외 등   | _____ 10점      |
|            | <b>창의성과 스타일</b><br>- 안무의 창의성과 그에 따른 일관성  | _____ 10점      |
|            | <b>무대구성</b><br>- 무대를 얼마나 효율적으로 사용하는지, 변형과 팀워크, 무대의 흐름 호흡이 끊기지 않는지  | _____ 10점      |
| 수행         | 선수들 간의 통일성과 획일성  | <b>10점 ( )</b> |
| 전체적인 느낌    | 의사소통과 함께 최상의 공연을 보여줄 수 있는 다양한 루틴 변화와 함께 관객들과 어울어 질 수 있는 쇼맨십, 음악, 의상, 안무  | <b>10점 ( )</b> |
| <b>합 계</b> |  | <b>( )</b>     |

---

# 팀치어 규정

---

대한치어리딩협회

## **BEGINNER DIVISION RULES (Level 0)**

### **GENERAL TUMBLING(일반 텀블링)**

A. 모든 텀블링 기술은 대회 플로어에서 시작해서 대회 플로어에서 끝나야 한다.

설명 : 텀블러는 텀블링 마친후 스텐트 포지션으로 이동할 때 플로어에 두발이 다은후 이동해야 한다.

예 : 푸쉬업(푸런포지션) 포지션에서 스텐트포지션으로 이동가능.

예외 :

B. 텀블링으로 스텐트, 사람, 소품을 넘어가거나, 밑으로 가거나 통해가는 것은 허용되지 않는다.

설명 : 사람이 다른 사람을 점프해서 넘어갈 수 있다.

C. 소품을 가지고 있는 상태에서는 텀블링 할 수 없다.

D. 구르기로 다이브하는 것은 허용되지 않는다.

E. 점프는 텀블링 기술이 아니므로 텀블링 중간에 점프를 한다면 연결된 기술이 아닌 두 개의 다른 기술로 평가된다.

### **STANDING TUMBLING/ RUNNING TUMBLING(스탠딩 텀블링/런닝 텀블링)**

A. 모든 기술은 신체가 대회 플로어와 닿아야 한다. 모든 기술은 몸이 거꾸로 있는 상태라면 두 손이 땅에 닿아 있어야 한다.

예외 : 옆돌기(Block Cartwheels), 측전 허용한다.

B. 앞구르기와 뒤구르기 허용한다.

C. 옆돌기와 측전, 물구나무서기는 허용된다.

D. 프런트나 백 워크오버 허용되지 않는다.

E. 측전을 하고 다른 텀블링 연결할 수 없다.(단 정지상태에서 다음기술가능)

F. 백, 프런트 핸드스프링 불가.

### **BEGINNER DIVISION**

#### **STUNT**

A. Spotters

1. 그라운드 레벨에서는 각각 위에 위치한 선수의 스포터 필요하다.

예 : 사이 스텐트, 그라운드 스텐트, 니(knee) 스텐트(예, 테이블탑)

설명 : 스포터는 위에 있는 선수에 허리를 잡아야 한다.

B. 스텐트 레벨

1. 한발, 두발 스텐트는 허리 높이에서만 허용한다.

(예 : 탑 퍼슨의 허리를 잡고 있는 스포터는 손과 팔이 연결되어야 한다.)

베이스, 스포터를 제외한 다른 사람과 연결되어야 한다.

2. 허리 높이 이상의 스텐트는 허용되지 않는다. 허리 높이를 지나가서도 안된다.

설명 : 탑 퍼슨은 베이스의 허리 높이를 지나갈 수 없다.

C. 회전기술, 연결기술의 스텐트 허용하지 않는다.

설명 : 허리 밑에서(prone position:허리포지션) 하는 스텐트 동작은 가능. 180도 회전가능.

D. 탑 포지션에서 다른 동작으로 전환할 때 베이스는 탑포지션과 접촉되어야 한다.

예외 : 릿프로그(개구리변형), 릿프로글 변형동작 허용하지 않는다.

E. 모든 플리핑동작 및 플리핑 변형동작 허용하지 않는다.(flipping)

F. 스텐트, 피라미드 또는 다른 스텐트, 피라미드 또는 사람을 넘어갈 수 없다.

설명 1 : 선수의 몸통이 다른 선수의 몸통 위 아래로 움직이는 것을 말하며, 팔 다리와 관련이 없습니다.

설명 2 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

예외 : 한 개인이 다른 개인을 뛰어 넘을 수 없다.

G. 싱글베이스에서 다른 사람이 받는건 허용하지 않는다.

H. 싱글베이스에 여러명의 탑퍼슨이 올라갈수 없다.

#### I. BEGINNER DIVISION

##### Stunt-Release Moves

1. 스텐트 릴리즈 동작은 허용하지 않는다.

설명 1 : 헬리콥터 허용하지 않는다.

설명 2 : 로그롤, 베럴롤 허용하지 않는다.

#### J. BEGINNER DIVISION

##### Stunts-Inversions

설명 : 모든 거꾸로 된 탑 퍼슨은 경기장 바닥에 접촉되어 있어야 한다.

(비기너 디비전 제자리텀블링/런닝텀블링)

1. 스텐트 인버전 허용하지 않는다.

예 : 보조되어진 핸드스텐드 스텐트로 관주하지 않으나, 할 수 있다.

K. 베이스는 백 밴드 또는 거꾸로 된 탑 퍼슨의 무게를 지탱 할 수 없다.

설명 : 경기장에 서있는 사람은 탑퍼슨으로 간주되지 않는다.

### BEGINNER DIVISION

#### PYRAMIDS

A. 피라미드는 비기너 단계의 디스마운트, 스텐트 규정을 모두 따라야 하다.

B. 탑 퍼슨은 베이스로부터 주된 서포터를 받아야 한다.

설명 : 스텐트 동작에서 바로 피라미드 동작으로 전환할 수 없다. 크레이들 할수 없으며, 비기너 디비전 디스마운트 규정을 따라야 한다.

C. 어떤 스텐트, 피라미드 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다.

설명 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

### BEGINNER DIVISION

#### DISMOUNTS(착지)

**Note :** 디스마운트로 간주되는 동작들은 다음과 같다. 놓아지는 것, 바닥에 착지하는 것을 도와주는 것

A. 스트레이트 팝다운만 허용한다.

설명 1 : 원래 베이스, 스파터가 보조되어야 한다.

설명 2 : 스트레들 드롭, 스몰 홉 오프, 추가스킬 없이 진행될 때 도움이 필요하다.

설명 3 : 도움없이 허리 높이에서 혼자 착지할 수 없다.

B. 허리높이 크레이들 허용하지 않는다.

C. 트위스트 디스마운트 허용하지 않는다.

D. 스텐트, 피라미드, 사람 또는 소품을 넘어 갈수 없으며,

E. 피라미드에서 허리 높이 이상의 기술에서 착지할 수 없다.

설명 : 도움없이 허리 높이에서 내려 올수 없다.

F. 자유롭게 뒤로 도는 기술, 도움을 받아 도는 기술은 허용되지 않는다.

G. 디스마운트를 의도적으로 이동할 수 없다.

H. 착지할때는 의도적으로 이동하는 것은 불가능.

I. 텐션드롭, 롤등의 어떠한 기술도 허용되지 않는다.

#### 토스

A. 토스도 허용되지 않는다.

설명 1 : 스폰지 토스 포함됩니다.



설명 2 : 모든 허리 높이의 크레이들 허용되지 않는다.

## NOVICE DIVISION RULES (Level 1)

### NOVICE DIVISION

#### **GENERAL TUMBLING(일반 텀블링)**

A. 모든 텀블링은 경기장 바닥에서 시작해서 바닥에서 끝나야 한다.

설명 : 텀블러는 발에서 리바운드해서 전환한다.

만약, hip-over-head 동작을 리바운드 한다면, tumbler/top person이 non-inverted position에서 정지한 다음, hip-over-head 동작을 하거나 스텐트로 전환할 수 있다.

예 : 라운드 오프 핸드스프링 후 베이스나 브레이서에게 도움을 받아서 연속으로 백 플립하는 것은 Beginner/L0 – Elite/L5 Divisions의 규정을 위반하는 것이다.

텀블링에서 스텐트로 이동할 때 명확한 분리가 되어야 유효하다.

리바운드를 잡아 당긴 후 디핑하여 회전을 위한 던지기를 만드는 것은 합법적입니다.

라운드 오프를 하지 않는 스텐딩 백핸드 스플링이 이러한 경우이다.

예외 : 스텐트에서 프론 포지션으로 Novice Division에서 허용된다,

B. 텀블링으로 스텐트, 사람, 소품을 넘어가거나, 밑으로 가거나 통해가는 것은 허용되지 않는다.

설명 : 사람이 다른 사람을 점프해서 넘어갈 수 있다.

C. 소품을 가지고 있는 상태에서는 텀블링 할 수 없다.

D. 구르기로 다이브하는 것은 허용되지 않는다.

E. 점프는 텀블링 기술이 아니므로 텀블링 중간에 점프를 한다면 연결된 기술이 아닌 두 개의 다른 기술로 평가된다.

### NOVICE DIVISION

#### **STANDING/RUNNING TUMBLING**

A. 모든 기술은 신체가 대회 플로어와 닿아야 한다. 모든 기술은 몸이 거꾸로 있는 상태라면 두 손이 땅에 닿아 있어야 한다.

예외 : 옆돌기(Block Cartwheels), 축전 허용한다.

B. 앞구르기와 뒤구르기, 프런트 그리고 백 워크오버 그리고 핸드스텐드 허용한다.

C. 옆돌기와 축전, 물구나무서기는 허용된다.

D. 축전을 하고 다른 텀블링 연결할 수 없다.(단 정지상태에서 다음기술가능)

E. 백, 프런트 핸드스프링 불가.

### NOVICE DIVISION

#### **STUNTS**

A. Spotters :

1. 프랩 레벨에서는 각각 위에 위치한 선수의 스파터 필요하다.

예 : 프랩레벨까지 가능함. 한명당 스파터 한명씩 요구되어진다.

(익스텐디드 v-sits, 익스텐디드 플랫폼 등) 프랩레벨 인정. 스파터가 있어야 한다, 어깨에(숄더잇) 얹는기술, 스트레들, 티리프트 기술은 스파터가 필요하지 않다.

프랩레벨 이하는 스파터가 필요없다.

2. 경기장 바닥에서 각 탑 퍼슨 각각에 스파터가 필요하다.

설명 : 경기장 바닥에서 탑 퍼슨의 허리를 잡아주어야 한다.

B. Stunt Levels

1. 플라이어가 한 다리로 서는 기술은 허리 레벨에서 허용된다.

설명 1 : 플라이어가 다른 베이스와 접촉이 되어 있다면 프랩레벨에서 한발로 서는 것은 가능하다.

## 2베이스와

스파터가 아닌 다른 1인과 연결되어 있어야 한다. 연결은 손/팔에서 손/팔 이어야 하며, 싱글 레그 프랩레벨을

시작하기 전에 연결되어 있어야 한다.

설명 2 : 워크업 솔더 스텐트 허용한다. 어깨위에 발이 올라갈때까지 베이스와 플라이의 양손은 접촉되어 있어야 한다.

2. 프랩레벨 위로 올려진 스텐트는 허용되지 않는다. 익스텐션 포지션에서 정지하거나 지나가서도 안된다.

설명 : 탑 퍼슨이 베이스들의 머리 위로 올라가는 것은 허용되지 않는다.

C. 스텐트를 돌리는 기술은 90도 회전까지만 가능하다.

기준은 플라이어의 90도를 회전하는 것으로 한다.

설명 : 베이스로 인해 회전되어서는 안되며, 회전이 더 추가되는 것은 허용되지 않는다.

세이프티 심판은 플라이어의 회전은 엉덩이를 기준으로 결정된다.

기술이 완전히 실행이 된후 다음 동작으로 이동해야 한다.

예외 1 : 프론 포지션으로 가능하다.

예외 2 : 1/2 wrap around stunts 가능하다.

예외 3 : 90도 회전해서 올라가는 기술은 두명의 베이스로 가능하다.

D. 스텐트를 움직인다면 최소한 한명의 베이스는 플라이어와 신체적 접촉이 있어야 한다.

예외 : 립프로그 기술 또는 변형은 허용되지 않는다.

E. 혼자서 돌거나 도움을 받아 회전하는 스텐트는 허용되지 않는다.(free flipping)

F. 스텐트, 피라미드 또는 다른 스텐트, 피라미드 또는 사람을 넘어갈 수 없다.

설명 1 : 선수의 몸통이 다른 선수의 몸통 위 아래로 움직이는 것을 말하며, 팔 다리와 관련이 없습니다.

설명 2 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

예외 : 한 개인이 다른 개인을 뛰어 넘을 수 있다.

G. 한명의 베이스가 하는 스플릿 캐치는 허용되지 않는다.

H. 한명의 베이스위에 여러명의 플라이가 올라 가는 것은 허용되지 않는다.

## I. NOVICE DIVISION

### Stunts-Release Moves

1. 디스마운트 그리고 토스동작일 때 허용한다.

2. 플라이어의 착지할 경우 바닥에 엎드리거나 거꾸로된 자세는 불가능.

3. 플라이어의 착지할 경우 원래의 베이스에게로 가야한다.

설명 : 항상 베이스의 도움을 받아 내려와야 한다.

4. 헬리콥터는 불가능.

5. 플라이어의 착지할 경우 한바퀴 풀다운, 로그롤, 베럴롤은 불가능.

6. 플라이어의 착지할 경우 고의적으로 이동하는것은 불가능.

7. 플라이어의 착지할 경우 다른 스텐트, 피라미드 사람 위로, 밑으로 통과하는것은 불가능.

## J. NOVICE DIVISION

### Stunts-Inversions

1. 인벌전 동작은 허용하지 않는다.

설명 : 탑 퍼슨(위에 위치한 선수). 거꾸로 되어지는 동작은 모두 바닥에 접촉되어 있어야 한다.(스텐딩, 런닝 텀블링)

예 : 잡아주는 핸드스텐트 동작은 스텐트 동작은 아니고, 인벌전으로 간주한다,

K. 베이스가 백밴드 또는 인벌전을 하는 동안 베이스들은 탑플라이어의 무게를 지탱하여서는 안된다.

설명 : 경기장에 서있는 사람은 탑퍼슨으로 간주되지 않는다.

## NOVICE DIVISION

## PYRAMIDS

- A. 피라미드는 스텐트, 디스마운트 규정을 모두 따라야 하며, 2명 높이까지 갈 수 있다.  
노트 : 싱글베이스 또는 어시스트 싱글베이스는 익스텐디드 스텐트는 할수 없다.
- B. 플라이어는 베이스로부터 주된 서포터를 받아야 한다.  
설명 : 톱 퍼슨은 피라미드에 착지시 크레이들과 디스마운트 기술로 내려와야 한다. 프랩 레벨이상에서는 브레이서와 접촉이 되어 있으면 안된다.
- C. 두발스텐트(Two leg stunts)
1. 프랩레벨에서 두발로 서는 스텐트를 할적에는 톱 퍼슨 손과 팔로 지탱되어야 한다.
    - a. 연결동작은 두발 익스텐디드 스텐트 시작전에 연결이 되어있어야 한다.
    - b. 브레이서는 프랩레벨에서 베이스의 양손에 발이 있어야 한다.  
예외 : 탑퍼슨이 숄더 스텐드, 플랫폼, 스트레들 리프트, 숄더 스텐드를 할때는 지탱하지 않아도 된다.
  2. 익스텐 스텐트는 브레이서가 없거나 브레이서가 익스텐션 스텐트를 하고 있다면 불가능.
- D. single leg stunt
1. 프랩레벨에서 한 다리만 사용하는 스텐트(리버티)는 최소한 한명의 플라이어(프랩레벨이나 그 이하)에게 손, 팔이 지탱되어 있어야 한다.
    - a. 그 연결은 플라이어가 프랩레벨에서 한다리로 올라가기 전에 이루어 져야 한다.
    - b. 프랩 레벨의 브레이서들은 두발모두 베이스의 손에 있어야 한다. (단, 어깨에 앉아있는 경우, 플랫폼, 스트레들 리프트, 숄더스탠드는 제외)
  2. 익스텐디드 싱글레그 스텐트는 불가능하다.
- E. 어떤 스텐트, 피라미드 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다.  
설명 : 이동할 수 없다.

## NOVICE DIVISION

### DISMOUNTS

Note : 디스마운트로 간주되는 동작들은 다음과 같다. 놓아지는 것, 바닥에 착지하는 것을 도와주는 것

- A. 싱글베이스 스텐트에서 크레이들을 할때 머리와 어깨 주변을 보호하고, 스파터가 허리부터 어깨까지 적어도 한손으로 서포트를 해줘야 한다.
- B. 스텐트 기술 크레이들을 할 때 2명이 베이스, 1명의 백스팟이 있어야한다.  
구분1 : 스폰지, 로드인, 스퀘시 크레이들은 토스로 간주하고, 노비스 디비전에서는 할수 없다,  
구분2 : 모든 허리레벨에서는 크레이들이 허용하지 않는다.
- C. 디스마운트 할때 원래의 베이스쪽으로 해야한다.  
예외1 : 디스마운트 할 때 스파터 또는 베이스에 도움을 받을수 있다.  
예외2 : 허리보다 낮은 쪽에서 착지 한다면 그대로 일자로 내려오거나 작게 점프를 내려올 때 보조가 필요하지 않다.  
설명 : 허리위에서는 보조 없이 내려올수 없다.
- D. 일자로 팜다운으로 내려오거나, 일자로 도움을 받아서 플라이어가 어깨를 받치면서 내려오거나 일자 크레이들만 허용한다.
- E. 어떤 회전도 허용되지 않는다.(90도회전 불가)
- F. 어떤 스텐트, 피라미드 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다. 또한 기술을 할때에 소품을 사용할 수 없다.
- G. 파라미드에서 내려올때 프랩레벨보다 위에 있을 때에는 디스마운트는 허용되지 않는다. 프랩레벨로 내려온뒤 디스마운트 한다.
- H. 앞으로나 뒤로 회전하는 것은 허용되지 않는다. 도움받아 회전도 불가능
- I. 착지할때는 원래의 베이스에게로 가야한다.
- J. 착지할때는 의도적으로 이동하는 것은 불가능.
- K. 착지할때 여러 종류의 텐션드랍, 롤은 불가능하다.

## NOVICE DIVISION

### TOSSES

레벨 1에서는 어떤 토스도 허용되지 않는다.

설명 1 : 스폰지 토스(로드인 또는 스퀴시 토스) 허용되지 않는다.

설명 2 : 허리레벨에서 크레이들 허용하지 않는다.

## INTERMEDIATE DIVISION (Level 2)

### INTERMEDIATE DIVISION

#### GENERAL TUMBLING(일반 텀블링)

A. 모든 텀블링은 경기장 바닥에서 시작해서 바닥에서 끝나야 한다.

설명 : 텀블러는 발에서 리바운드해서 전환한다.

만약, hip-over-head 동작을 리바운드 한다면, tumbler/top person이 non-inverted position에서 정지한 다음, hip-over-head 동작을 하거나 스텐트로 전환할 수 있다.

예 : 라운드 오프 핸드스프링 후 베이스나 브레이서에게 도움을 받아서 연속으로 백 플립하는 것은 Beginner/L0 – Elite/L5 Divisions의 규정을 위반하는 것이다.

텀블링에서 스텐트로 이동할 때 명확한 분리가 되어야 유효하다.

리바운드를 잡아 당긴 후 디핑하여 회전을 위한 던지기를 만드는 것은 합법적입니다.

라운드 오프를 하지 않는 스텐딩 백핸드 스플링이 이러한 경우이다.

B. 텀블링으로 스텐트, 사람, 소품을 넘어가거나, 밑으로 가거나 통해가는 것은 허용되지 않는다.

설명 : 사람을 넘어 점프한 후 텀블링을 할 수 있다,

C. 소품을 가지고 있는 상태에서는 텀블링 할 수 없다.

D. 구르기로 다이브하는 것은 허용한다.

예외1 : 다이브를 스완/아치포지션 불가

예외2 : 회전다이브를 불가

E. 점프는 텀블링 기술이 아니다. 텀블링과 점프는 분리해서 해야한다. 연속으로 할수 없다.

F. 백핸드 스프링 후에 뒤에 트위스트 또는 몸을 도는 동작 허용되지 않는다. 기술이 트위스트 또는 몸을 돌기 전에 발은 모아서 완료해야 합니다.

예 : 백핸드 스프링후 1/2턴으로 몸을 돌아서 나가는 것은 허용하지 않습니다.

### INTERMEDIATE DIVISION

#### STANDING TUMBLING

A. 앞뒤공중돌기, 석고(손집지 않고 옆돌기)는 불가능.

B. 연속으로 핸드스프링(앞,뒤)은 불가능.

단, 백워크 후 백핸드스프링 가능.

C. 점프에서 바로 핸드스프링으로 넘어가는 것은 불가능.

예) 토터치 후 핸드스프링/핸드스프링 후 토터치는 불가능.

D. 몸이 공중에 있을때에 회전은 불가능. 단, 측전은 제외.

### INTERMEDIATE DIVISION

#### RUNNING TUMBLING

A. 앞뒤공중돌기, 석고(손집지 않고 옆돌기)는 불가능.

B. 연속으로 핸드스프링(앞,뒤)은 가능.

C. 몸이 공중에 있을때에 회전은 불가능. 단, 측전은 제외.

### INTERMEDIATE DIVISION

## STUNTS

### A. Spotters:

1. 프렙 레벨위로 각각 스팟 요구되어진다.
2. 경기장 바닥에서 각 탑 퍼슨 각각에 스팟터가 필요하다.  
설명 : 경기장 바닥에서 탑 퍼슨의 허리를 잡아주어야 한다.

### B. Stunt Levels :

1. 플라이어가 한다리로 서는 기술은 프렙레벨보다 위에 있으면 불가능. 한발로 서는 기술은 프렙레벨보다 위로 지나가서도 안된다.  
설명 1 : 머리위로 올라가는 것은 허락하지 않는다.  
설명 2 : 플로워 스텐트에서는 가능. 스퀴트 자세, 무릎을 굽히거나, 최대한 자세를 낮추고 팔을 편상태로 기술을 할 경우 인정하지 않는다.(익스텐디드 기술로 간주한다.)

### C. 회전은 180도 까지만 가능.

- 설명 1 : 스텐트를 돌리는 기술은 180도 회전까지만 가능하다.  
베이스로 인해 회전되어서는 안되며, 회전이 더 추가되는 것은 허용되지 않는다.  
세이프티 심판은 플라이어의 회전은 엉덩이를 기준으로 결정된다.  
기술이 완전히 실행이 된후 다음 동작으로 이동해야 한다.  
예외 : 크레이들 포지션에서 시작과 끝에 베럴롤, 로그롤 가능하다.

설명 2 : 로그롤, 베럴롤할 때 다른 동작은 할 수 없다,(킥풀트위스트)

설명 3 : 로그롤, 베럴롤할 때 다른 탑 퍼슨에서 도움을 받을 수 있다.

### D. 스텐트를 움직인다면 최소한 한명의 베이스는 플라이어와 신체적 접촉이 있어야 한다.

### E. 혼자서 앞뒤공중돌기 회전을 하거나 도움을 받아 앞뒤공중돌기 회전하는 스텐트는 불가능.

### F. 스텐트, 피라미드 또는 다른 스텐트, 피라미드 또는 사람을 넘어갈 수 없다.

설명 1 : 선수의 몸통이 다른 선수의 몸통 위 아래로 움직이는 것을 말하며, 팔 다리와 관련이 없습니다.

설명 2 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

예외 : 한 개인이 다른 개인을 뛰어 넘을 수 있다.

### G. 한명의 베이스가 하는 스플릿 캐치는 허용되지 않는다.

### H. 한명의 베이스위에 여러명의 플라이가 올라가는 것은 허용되지 않는다.

## I. INTERMEDIATE DIVISION

### Stunt-Release Moves

1. 디스마운트 그리고 토스동작일 때 허용한다.
2. 플라이어가 착지할 경우 바닥에 엎드리거나 거꾸로된 자세는 불가능.
3. 플라이어가 착지할 경우 원래의 베이스에게로 가야한다.  
설명 : 항상 베이스의 도움을 받아 내려와야 한다.  
예외 : 디스마운트(C) 참고.
4. 거꾸로 되어있는 동작에서는 변화된 동작으로 이동하는 것은 허용하지 않는다.(인벌전동작 허용하지 않는다.)
5. 헬리콥터 동작은 허용하지 않는다.
6. 플라이어가 착지할 경우 싱글 풀 트위스트, 로그롤, 베럴롤은 허용한다.  
설명 1 : 싱글베이스 로그롤/베럴롤은 2명이 잡아야 한다. 여러명의 베이스 로그롤/ 베럴롤은 3명이 잡아야한다.  
설명 2 : 로그롤/베럴롤은 다른 탑 퍼슨에 의해서 도움을 받으면 안된다.  
설명 3 : 로그롤/베럴롤은 항상 시작한 베이스로 돌아와야하며, 트위스트만 허용한다.  
예 : 킥 풀 트위스트 허용하지 않는다.
7. 플라이어가 착지할 경우 고의적으로 이동하는것은 불가능.
8. 플라이어가 착지할 경우 다른 스텐트, 피라미드 사람 위로, 밑으로 통과하는것은 불가능.

## J. INTERMEDIATE DIVISION

### Stunts-Inversions

1. 그라운드레벨에서 거꾸로 되어있는 동작은 변화된 동작으로 이동하는 것은 허용한다.

설명 : 거꾸로 된 선수는 도움을 받아 올라가지 않는 한 경기장과 접촉을 유지해야 한다.

예 1 : 허용-물구나무서기에서 변화된 동작 가능하다.(예 : 솔더 싯)

예 2 : 불허용-크레이들 자세에서 핸드스텐드 또는 프론 포지션 포워드 롤.

K. 베이스는 백 밴드 또는 거꾸로 된 탑 퍼슨의 무게를 지탱 할 수 없다.

설명 : 경기장에 서있는 사람은 탑퍼슨으로 간주되지 않는다.

## INTERMEDIATE DIVISION

### PYRAMIDS

A. 피라미드는 스텐트, 디스마운트 규정을 모두 따라야 하며, 2명 높이까지 갈 수 있다.

노트 : 싱글베이스 또는 어시스트 싱글베이스는 익스텐디드 스텐트는 할수 없다.

B. 플라이어는 베이스로부터 주된 서포터를 받아야 한다.

설명 : 톱 퍼슨은 피라미드에 착지시 크레이들과 디스마운트 기술로 내려와야 한다. 프랩 레벨이상에서는 브레이서와 접촉이 되어 있으면 안된다.

C. 익스텐디드 스텐트는 다른 익스텐디드 스텐트와 보조되어서도 안되고 잡아서도 안된다.

D. 어떤 스텐트, 피라미드 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다.

설명 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

E. 익스텐디드 싱글레그 스텐트

1. 익스텐디드 싱글레그 스텐트는 프랩레벨 또는 그 밑에서 1명에게 보조자에게 손또는 팔이 연결되어 보조되어야 한다.

탑 퍼슨은 브레이서의 손 또는 팔이 연결상태로 유지되어야 한다.

2. 익스텐디드 싱글 레그스텐트를 시작 직전에 연결되어 있어야 한다.

3. 프랩 레벨의 브레이서들은 두발모두 베이스의 손에 있어야 한다.

(단, 어깨에 앉아있는 경우, 플랫폼, 스트레들 리프트, 솔더스텐드는 제외)

## INTERMEDIATE DIVISION

### DISMOUNTS

Note : 디스마운트로 간주되는 동작들은 다음과 같다. 놓아지는 것, 바닥에 착지하는 것을 도와주는 것

A. 싱글베이스 스텐트에서 크레이들을 할때 머리와 어깨 주변을 보호하고, 스파터가 허리부터 어깨까지 적어도 한손팔로 서포터를 해줘야 한다.

B. 멀티베이스 스텐트 기술 크레이들을 할 때 2명의 캐처가 필요하고, 1명의 스파터가 허리에서 어깨까지 적어도 한손팔로 서포터 해줘야 한다.

C. 디스마운트 할때 원래의 베이스쪽으로 해야한다.

예외1 : 디스마운트 할 때 스파터 또는 베이스에 도움을 받을수 있다.

예외2 : 허리보다 낮은 쪽에서 착지 한다면 그대로 일자로 내려오거나 작게 점프를 내려올 때 보조가 필요하지 않다.

설명 : 허리위에서는 보조 없이 내려 올수 없다.

D. 스트레이트 팜다운, 베이직 스트레이트 크레이들 그리고 1/4턴만 허용한다.

E. 트위스팅 디스마운트는 1/4턴 및 로테이션을 초과해서는 안된다. 이외 그 이상의 위치나 기술은 허용하지 않는다.

예 : 토터치, 파이크, 턱 등 / 그 이상의 기술 및 자세는 허용하지 않는다.

F. 어떤 스텐트, 피라미드 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다. 또한 기술을 할때에 소품을

사용할 수 없다.

- G. 익스텐디드 싱글 레그 스텐트 피라미드에서 크레이들 허용된다.
- H. 앞으로나 뒤로 회전하는 것은 허용되지 않는다. 도움받아 회전도 불가능
- I. 착지할때는 원래의 베이스에게로 가야한다.
- J. 착지할때는 의도적으로 이동하는 것은 불가능.
- K. 착지할때 여러 종류의 텐션드랍, 롤은 불가능하다.

## **INTERMEDIATE DIVISION**

### **TOSSES**

- A. 토스는 4명의 베이스까지 가능. 한명은 반드시 플라이어 뒤에 위치해야 한다.
- B. 토스는 모든 베이스들의 발이 지면에서 시작해야 하며 반드시 크레이들 포지션에서 끝나야 한다.  
크레이들할 때 최소한 3명은 처음에 시작했던 3명의 베이스들 이어야 한다. (3명의 베이스들은 머리와 어깨 주변에 있어야 한다. 베이스들은 던져진 동안 고정되어 있어야 한다.)  
예) 의도적으로 토스를 움직이는 것은 허용하지 않는다.
- C. 앞뒤 공중돌기, 플리핑(공중회전), 거꾸로 되거나 이동하는 토스는 허용하지 않는다.
- D. 착지는 어떤 스텐트나 선수, 피라미드, 소품 위로나 밑으로 통과해 갈 수 없다.
- E. 허용되는 바디 포지션은 스트레이트 라이더 허용한다.  
설명 : 뒤로 과장된 아치는 스트레이트 포지션으로 포함되지 않으므로 허용하지 않는다.
- F. 플라이어는 라이드 토스를 하는동안 팔을 이용해 변화를 줄 수 있지만 몸은 스트레이트 포지션에 있어야 한다. 경례를 하거나 키스를 불고 있지만 다리와 몸을 똑바로 타는 자세로 유지해야 합니다.
- G. 플라이어는 다른 토스 그룹에 있는 다른 플라이어와 신체적 접촉이 있어서는 안된다.
- H. 토스를 할 때에 한명의 플라이어만 한 그룹에서 허용한다.

## **MEDIAN DIVISION RULES(Level 3)**

### **MEDIAN DIVISION**

#### **GENERAL TUMBLING**

- A. 모든 텀블링은 경기장 바닥에서 시작해서 바닥에서 끝나야 한다.  
설명 : 텀블러는 발에서 리바운드해서 전환한다.  
만약, hip-over-head 동작을 리바운드 한다면, tumbler/top person이 non-inverted position에서 정지한 다음, hip-over-head 동작을 하거나 스텐트로 전환할 수 있다.  
예 : 라운드 오프 핸드스프링 후 베이스나 브레이서에게 도움을 받아서 연속으로 백 플립하는 것은 Beginner/L0 – Elite/L5 Divisions의 규정을 위반하는 것이다.  
텀블링에서 스텐트로 이동할 때 명확한 분리가 되어야 유효하다.  
리바운드를 잡아 당긴 후 디핑하여 회전을 위한 던지기를 만드는 것은 합법적입니다.  
라운드 오프를 하지 않는 스텐딩 백핸드 스플링이 이러한 경우이다.
- B. 스텐트, 개인 또는 소품을 넘어서 아래, 위로 넘는 것은 장애 운동선수를 위한 이동장비가 아닌 이상 허용하지 않는다.  
설명 : 한 개인이 다른 개인을 뛰어 넘을 수 있다.
- C. 소품을 착용하거나 들고 텀블링을 할 수 없다. 장애 운동선수를 위한 이동장비가 아닌 이상.
- D. 다이브 롤 허용한다.  
설명 1 : 다이브롤 스완/아치코지션은 허용하지 않는다.  
설명 2 : Dive rolls involve twisting 허용하지 않는다.
- E. 점프는 텀블링 기술로 간주하지 않습니다. 따라서 연속 텀블링에 점프가 포함 된다면 점프는 분리해야 된다.  
예 : 만약 선수가 L3에서 round off - toe touch - back handspring- back tuck 기술은 허용하지 않는다.  
왜냐하면 L3 Standing Tumbling 규정에서 허용되지 않았기 때문이다.

## 스탠딩 텀블링

A. 플립(공중돌기) 허용하지 않는다.

설명 : 점프를 하고 3/4 프론트 플립는 허용되지 않는다.

B. 시리즈 앞, 뒤 핸드 스프링 허용한다.

C. 공중에서 회전은 허용하지 않는다.

예 : 측전은 제외.

## 런닝 텀블링

A. 플립(Flips) :

1. 뒤공중돌기는 측전 또는 측전-백핸드스프링(들) 한뒤에 턱포지션으로 보여져야 한다.(백턱)

예 : X아웃, 레이아웃, 레이아웃 스텝 아웃, Whips, 파이크, 손집지 않고 핸드스프링, 아라비안 허용하지 않는다.

2. 먼저 손으로 지면을 지지하여 측전 또는 측전-백핸드스프링은 허용한다.

예 : 앞으로 핸드스프링 또는 측전-백핸드스프링-백턱은 허용한다.

3. 카트월 턱 플립 그리고 카트 월 백 핸드스프링-턱은 허용하지 않는다.

4. 공중옆돌기, 런닝 프론트 턱, 그리고 4/3 프론트 플립은 허용한다.

설명 : 프론트 핸드스프링에서(또는 다른 텀블링 기술) 프론트 턱은 허용하지 않는다.

에어리얼 카트월, 플립후에 텀블링하지 않는다면 허용된다.

설명 : 만약 플립 또는 에어리얼 카트월를 하고 다른 텀블링을 하고자 할때는, 1 스텝을 포함해야 연속텀블링으로 인정한다.

플립에서의 스텝핑은 텀블링을 지속적으로 하는 것으로 간주한다.

선수는 한발짝 내딛는 단계에서 한발더 나아가야 합니다. 선수가 양발로 기술을 끝내면 한동작이 된다.

C. 공중에서 트위스트는 허용하지 않는다.

예외 1 : 라운드 오프 허용한다.

예외 2 : 에어리얼 카트월 허용한다.

## STUNTS

A. 프렙레벨 위에있는 탑 퍼슨에게는 각각 스파터가 필요하다.

B. 싱글 레그 익스텐디드 스텐트 허용한다.

C. 트위스트 스텐트 그리고 트랜지션(전환)

1. 트위스트 스텐트 및 트랜지션 진행시 탑 퍼슨은 경기장 바닥에 연결되어 있을때는 1회전 허용한다.

설명 : 같은 기술에서 베이스 때문에 회전이 추가되는 것은 허용하지 않는다.

심판들은 플라이어의 엉덩이를 보며 몇번의 회전을 했는지 알 수 있다. 프렙에서 탑 퍼슨이 스텐트가 시작되었을 때 깔끔하고 확실하게 멈춰진다면, 추가 회전이 가능하다.

2. 풀 트위스트 프렙 레벨 또는 그 이하에 가능하다.

예 : 익스텐디드 포지션에서 풀업이 안된다.

3. 익스텐션 포지션 스텐트를 회전하는 것은 180도만 가능. 180도 회전을 초과할 수 없다.

D. 스텐트를 움직인다면 최소한 한명의 베이스는 플라이어와 신체적 접촉이 있어야 한다.

예외 : 메인 디비전"릴리즈 무브"참조.

E. 프리 플리핑 마운트 그리고 전환은 허용하지 않는다.

F. 스텐트, 피라미드 또는 다른 스텐트, 피라미드 또는 사람을 넘어갈 수 없다.

설명 1 : 선수의 몸통이 다른 선수의 몸통 위 아래로 움직이는 것을 말하며, 팔 다리와 관련이 없습니다.

설명 2 : 스텐트 또는 피라미드가 분리되어 있는지 여부와 상관없이 탑 퍼슨은 다른 탑 퍼슨의 몸통을 통과할 수 없다.

예 : 스텐트 아래로 걸어서 이동할 수 없다.

예외 : 한 개인이 다른 개인을 뛰어 넘을 수 있다.



- G. 싱글베이스에서 다른 사람이 받는건 허용하지 않는다.
- H. 여러명의 탑 퍼슨이 있는 싱글베이스에서는 각각의 스파터가 필요하다. 익스텐드시 싱글레그 탑 퍼슨은 익스텐디드 탑 퍼슨과 연결할 수 없다.

## I. MEDIAN DIVISION

### Stunts-Release Movesl. 스텐트에서 놓아주는 동작(stunt release moves)

1. 싱글베이스가 스플릿을 한 플레이어를 잡는 것은 불가능.
2. 싱글베이스의 더블큐피는 플레이어마다 각각의 스파터가 요구되어 진다.
3. 플레이어가 착지할때 익스텐션 포지션보다 높은 것은 불가능. 익스텐션보다 높아진다면, 그것은 토스로 간주될 수 있다.
4. 플레이어가 착지할때 착지하는 것 이외에 다른기술은 불가능. 플레이어가 착지시 거꾸로 착지해서는 안되며 시작했던 베이스들과 끝나야 한다.
5. 플레이어가 착지할때 프렙레벨 아래에서 시작되어야 하며, 프렙레벨 또는 그 아래에서 받아져야 한다. 익스텐션을 지나 위에서 놓아지는 것은 불가능.
6. 플레이어가 착지할때 한가지의 기술만 가능.
7. 플레이어가 착지할때는 원래의 베이스에게로 가야한다.
8. 헬리콥터 기술은 허용되지 않는다.
9. 플레이어가 착지할때 의도적으로 이동해서는 안된다.
10. 플레이어가 착지할때 플레이어가 다른 스텐트, 피라미드 사람 위로, 밑으로 통과해서 갈 수 없다.
11. 플레이어가 착지할때 분리되어 있는 다른 플레이어들과 접촉은 불가능.
12. 어깨 이상의 높이에서는 거꾸로 된 자세가 불가능, 플레이어와 베이스들의 연결도 어깨 아래에서 이루어져야 한다. (단, 크레이들 후 여러명의 베이스들이 서스펜즈롤 기술을 하는데에 지면에서 착지를 하면 가능. 여러베이스들이 서스펜즈롤을 할때에는 두손으로 서포트를 해줘야 한다. 플레이어의 양손은 베이스와 연결되어 있어야 한다.
13. 거꾸로 된 상태에서는 180도 회전으로 제한한다.
14. 플레이어가 착지할때 프렙레벨 아래에서 거꾸로 되어있다면 최소한 두명의 베이스들에 의해 보조되어야 한다. 머리와 어깨를 보호하기 위해 어깨에서 허리주변을 잡아야 한다. 플레이어는 원래의 베이스들에게 있어야 한다.
15. 팬케이크는 불가능.

## MEDIAN DIVISION

### PYRAMIDS

- ① 레벨3의 스텐트, 디스마운트(착지)를 모두 따라야 한다.
- ② 플레이어는 거의 모든 서포트를 자신의 베이스로부터 받아야 한다.
- ③ 익스텐션 한다리 스텐트는 다른 그룹의 익스텐션 기술과 연결되서는 안된다.
- ④ 어떤 스텐트, 피라미드를 하고있는 사람은 다른 스텐트 피라미드로 옮겨가서는 안된다.  
(포지션 바꾸는것은 불가능)
- ⑤ 피라미드가 움직이는 동안 신체적으로 직접적인 접촉만 있다면 2명 높이로 갈 수 있다. 신체적인 접촉은 최소한 2명이여야 하며 프렙레벨 또는 더 낮아야 한다. 2명의 브레이서가 프렙레벨 또는 그보다 더 아래에 있다면 익스텐션 기술에서 풀다운은 가능.
- ⑥ 가장 위로 올라가는 플레이어는 프렙레벨 이하의 다른 2명의 플레이어들과 팔들이 연결되어 있어야 한다.
- ⑦ 플레이어는 직접 팔에서 팔로 최소한 두명의 프렙레벨 또는 그 아래에 다른 플레이어들과 연결되어 있어야 한다. 움직이는 동안에 베이스들이 바뀌는 것은 불가능.
- ⑧ 베이스들이 바뀌어서 놓아지면 불가능.
- ⑨ 피라미드 중 플레이어를 받을 때는 최소 두명의 베이스들(한명은 베이스, 한명은 스팟) 이 있어야 하며, 그 베이스들은 움직여서는 안되고 전체 피라미드 중 항상 시선을 플레이어에게 두어야 한다.

- ⑩ 피라미드 중 물구나무 상태에 있는것은 가능하다. 단, 그 플레이어를 서포트하는 베이스들은 지면위에 서있어야 한다. 그 베이스들은 팔을 익스텐션 포지션까지 올려도 되지만, 그럴경우 시작과 끝은 어깨 레벨이나 그 아래에서 이루어져야 한다.
- ⑪ 피라미드 중 물구나무 상태가 될 때는 플레이어가 베이스들의 손에서 벗어나는 것은 불가능.

## **MEDIAN DIVISION**

### **DISMOUNTS**

- ① 싱글베이스 스텐트에서 내려올 때 크레이들은 스파터가 각각 있어야 최소한 한손으로 허리에서 어깨를 지지해줄 수 있고, 머리와 어깨 주변을 보호할 수 있다.
- ② 그룹스텐트에서 내려올 때 2명에서 잡아야하며, 스파터가 각각 있어야 최소한 한손으로 허리에서 어깨를 지지해줄 수 있고, 머리와 어깨 주변을 보호할 수 있다.
- ③ 스텐트와 피라미드의 착지는 원래의 베이스들에 의해 보조되어야 하며, 허리레벨보다 위의 레벨의 착지는 지면으로 보여져야 한다. 허리레벨 또는 그 아래 레벨은 지면으로 보조되어야만 하고, 스트레이트(직선)로 내려올때는 추가적인 기술은 불가능. 베이스들은 플레이어를 고의적으로 세계 던지고, 이동하고, 토스해서는 안된다.
- ④ 한발 익스텐션에서 스트레이트 팝다운, 직선 크레이들은 1/4 회전 가능.
- ⑤ 두발로 서 있는 스텐트에서 450도(한바퀴+90도) 회전까지 가능하다.
- ⑥ 착지는 어떤 스텐트나 선수, 피라미드, 소품 위로나 밑으로 통과할 수 없다.
- ⑦ 어느 두발 스텐트에서 착지할 때 한번의 기술만 가능.
- ⑧ 프렙레벨에서 기술이 더 추가된 트위스트회전, 토터치로 내려 올때는 크레이들로 잡아야 한다.
- ⑨ 앞,뒤 공중돌기는 불가능.
- ⑩ 착지할 때 원래의 베이스에게로 돌아가야 한다.
- ⑪ 착지할 때 의도적으로 움직이는 것은 불가능.
- ⑫ 베이스가 플레이어를 놓아지는 동안 플레이어는 다른 플레이어와 접촉을 하는 것은 불가능.
- ⑬ 착지할때 여러 종류의 텐션드랩, 롤은 불가능.
- ⑭ 싱글베이스 더블큐피에서 크레이들로 착지할 때, 플레이어를 2명의 잡는 사람이 각각 잡아야 한다. 착지하기 전에 잡는사람들과 베이스는 고정되어 있어야 한다.

## **MEDIAN DIVISION**

### **TOSSES**

- ① 토스는 4명의 베이스까지 가능. 한명은 반드시 플레이어 뒤에 위치해야 한다.
- ② 토스는 모든 베이스들의 발이 지면에서 시작해야 하며 반드시 크레이들 포지션에서 끝나야 한다. 크레이들할 때 최소한 3명은 처음에 시작했던 3명의 베이스들 이어야 한다. (3명의 베이스들은 머리와 어깨 주변에 있어야 한다. 베이스들은 던져진 동안 고정되어 있어야 한다.)  
예) 의도적으로 토스를 움직여서는 안된다.
- ③ 앞뒤 공중돌기, 회전, 거꾸로 되거나 이동하는 토스는 불가능.
- ④ 한가지 기술을 사용하는 것은 허락된다. 회전은 1회전을 넘어서는 안된다. 예) 토터치, 불아웃, 프리티걸은 가능/ 스위치 킥, 프리티걸 킥, 더블토터치는 불가능. 아치는 기술로 인정되지 않는다.
- ⑤ 트위스트 회전 토스를 하는동안, 다른기술은 불가능. 예를들어, 킥풀, 1/2회전토터치는 불가능.
- ⑥ 플레이어는 다른 토스그룹에 있는 다른 플레이어와 신체적 접촉이 있어서는 안된다.
- ⑦ 토스를 할 때에 한명의 플레이어만 한 그룹에서 가능.

## ADVANCED DIVISION RULES (Level 4)

### ADVANCED DIVISION

#### 일반 텀블링

- ① 모든 기술은 지면에서 시작해서 지면에서 끝난다. 단, 텀블링 후 리바운드를 통해 다른 스텐트 포지션으로 이동하는 것은 가능.
- ② 텀블링으로 스텐트, 사람, 소품을 넘어가거나, 밑으로 가거나 통해가는 것은 허용되지 않는다.
- ③ 소품을 가지고있는 상태에서는 텀블링을 할 수 없다.
- ④ 다이브해서 하는 앞구르기 가능.
- ⑤ 점프는 텀블링 기술이 아니므로 텀블링 중간에 점프를 한다면 연결된 기술이 아닌 두개의 다른 기술로 평가된다.

#### 스탠딩 텀블링

- ① 스탠딩 앞뒤 공중돌기, 앞뒤 공중돌기에서 백핸드스프링 가능.
- ② 기술은 한번의 앞뒤 공중돌기 가능. 트위스트는 0회전.  
예외 : 석고와 Onodis는 허용한다.
- ③ 연속으로 앞뒤공중돌기는 불가능.  
예 : 백턱-백턱, 백턱-펀치 프런트는 허용하지 않는다.
- ④ 제자리 앞뒤 공중돌기 후 바로 점프기술은 허용하지 않는다.  
예 : 토터치-백턱, 백턱-토터치, 파이크점프-앞공

#### 런닝 텀블링

- ① 기술은 한번의 앞뒤 공중돌기 가능. 트위스트는 0회전.  
예외 : 석고와 Onodis는 허용한다.

### ADVANCED DIVISION

#### STUNT

- ① 프렙레벨 이상의 높이에서는 플라이어 한명당 한명의 스파터가 필요하다.
- ② 한발 익스텐션(리버티) 스텐트는 가능.
- ③ 스텐트의 회전은 프렙레벨이나 그 이하라면 1-1/2회전 가능. 지면과 플라이어 기준으로 베이스로 인해 회전이 추가 되는것은 불가능.
- ④ 익스텐션 기술은 1/2까지 회전이 가능. 예를들어, 1/2회전을 하여 익스텐션 리버티는 가능. 베이스로 인해 추가적인 회전으로 회전의 수가 초과되면 안된다.
- ⑤ 익스텐션 기술에서 1/2 초과하여 1회전은 두 다리로서는 스텐트 이어야 한다. 예를들어, 풀업 익스텐션 리버티로 바로 가는 것은 불가능. 풀업으로 바로 익스텐션 가는 것은 가능.
- ⑥ 연결되는 동작동안 최소한 한명의 베이스는 플라이어와 신체적 접촉이을 유지하고 있어야 한다.
- ⑦ 앞뒤공중으로 올라가거나 변형되는 것은 불가능.
- ⑧ 어떤 스텐트, 피라미드, 선수는 다른 스텐트, 피라미드, 선수를 넘어갈 수 없다. 선수를 점프해 넘어가는 것이나 선수가 스텐트 밑으로 이동하는 것은 가능.
- ⑨ 싱글베이스가 스플릿을 잡는 것은 불가능.
- ⑩ 싱글베이스의 더블큐피는 플라이어마다 각각의 스파터가 요구되어 진다.
- ⑪ 플라이어가 놓아질 때 익스텐션 높이를 초과하면 안된다. 만약, 베이스가 팔을 뻗었을 때 이상의 높이가 나온다면 그것은 토스로 간주된다. 그렇게 되면 토스의 룰을 따라야 한다.
- ⑫ 플라이어가 놓아질 때 거꾸로 착지하는 것은 불가능. 만약, 놓아질 때 거꾸로된 포지션에서 바른 자세로 이어지는 것은 반동으로 내려갔을 때 상태로 시작했을 때의 포지션이 거꾸로 되었는지를 판단해야 한다.
- ⑬ 플라이어가 놓아질 때 원래의 베이스에게로 돌아가야 한다. (단, 더블큐피는 예외이다.)
- ⑭ 익스텐션 높이에서 플라이어가 놓아질 때는 지면에서 시작하여야 하며, 트위스트 회전이나, 앞뒤

공중돌기는 불가능 하다.

- ⑮ 헬리콥터 기술은 180도 회전만 가능하며, 트위스트 회전은 불가능. 최소한 3명의 스파터가 있어야 하며, 한명은 반드시 머리와 어깨 부분을 서포트 해주어야 한다.
- ⑯ 플라이어가 놓아질 때 의도적으로 이동은 불가능.
- ⑰ 플라이어가 놓아질 때 다른 그룹의 플라이어와 접촉은 불가능. (단, 더블큐피는 예외이다.)
- ⑱ 익스텐션 높이의 거꾸로된 스텐트는 가능. 스텐트와 피라미드 룰을 참고해야 한다.
- ⑲ 프렙레벨에서 거꾸로 내려올 때 최소한 3명의 보조자가 있어야 한다. 그중 2명은 머리와 어깨를 보호하기위한 위치에 있어야 한다. 스텐트는 프렙레벨 이상으로 가면 안된다. 프렙레벨 아래에서 거꾸로된 포지션이 되어야 한다. (단, 두다리로 하는 팬케이크는 어깨레벨 아래에서 시작되어야 하고, 익스텐션 높이를 통과를 해야 인정이 된다. 또한 거꾸로된 자세에서 멈추거나 착지는 불가능.)
- ⑳ 플라이어가 인벌전으로 놓아질 때 원래의 베이스와 접촉을 유지하고 있어야 한다.
- ㉑ 베이스는 백밴드 또는 인벌티드 포지션을 하고있는 플라이어 무게를 서포트 해줄 수 없다.

## **ADVANCED DIVISION**

### **PYRAMIDS**

- ① 피라미드는 레벨4의 스텐트, 디스마운스(착지) 기술을 따라야 하며, 2사람 높이까지 가능.
- ② 플라이어는 주요한 서포트를 베이스로부터 받아야 한다.
- ③ 익스텐션 한발 스텐트는 다른 익스텐션 높이의 한발 스텐트를 보조할수도 보조 받을 수도 없다.
- ④ 어떤 스텐트, 피라미드, 선수는 다른 스텐트나 피라미드로 옮겨가서는 안된다.(포지션 바꾸는것 불가능) 단, 다른 선수를 점프해서 넘어가거나, 선수가 어떤 스텐트 밑으로 옮겨가는 것은 가능.
- ⑤ 레벨4 피라미드가 놓아질 때 기술은, 한명의 베이스와 한명의 브레이서의 접촉이 유지가 된다면 가능.
- ⑥ 피라미드 중 플라이어가 프렙레벨 또는 그 아래의 레벨에서 최소한 1명과 신체적 접촉이 있다면 다른 플라이어 2명의 높이 이상을 넘어갈 수 있다. (단, 브레이서와 접촉이 끝나기 전 지면위에 있는 베이스와 접촉이 이뤄져야 한다.)
- ⑦ 피라미드 중 플라이어가 다른 플라이어에게로 이동하는 것은 그 플라이어와 프렙레벨 또는 그아래에서 접촉이 되어있다면 가능.
- ⑧ 주요한 무게를 2단 높이에서 지탱할 수 없다.
- ⑨ 거꾸로 되는 동작이 아니라면 베이스를 바꾸는 것이 가능. (단, 플라이어가 프렙레벨이나 그 아래의 선수와 신체적 접촉을 유지하고 있어야 하며, 최소한 2명에게 받아져야 한다. 그 두명은 플ाय어를 받는 것 이외에 다른 동작이나 기술을 하고 있어서는 안된다.)
- ⑩ 거꾸로 되지 않은 피라미드가 놓아질 때 최소 2명의 받는 사람이 필요하다. 1명은 받는사람, 1명은 스파터이며, 받는사람 둘다 고정되어 있어야 한다. 또한 전체적인 동작이 끝날때까지 플라이어에게 시선을 유지해야 한다.
- ⑪ 프렙 레벨 또는 그 아래에서 베이스로부터 릴리즈 될 때 최소 한명과 접촉을 유지하고 있다면 피라미드 연결동작은 브레이스된 인벌전을 포함 할 수 있다. (단, 브레이스된 플립 포함해서. 접촉은 연결 동작이 끝날 때까지 같은 브레이서에 의해 유지되어야 한다.)
- ⑫ 보조된 인벌전은 (브레이스된 플립 포함) 1-1/4 앞뒤공중돌기와 0회전까지 가능.
- ⑬ 보조된 인벌전은 (브레이스된 플립 포함) 베이스를 바꿀 수 없다.
- ⑭ 보조된 인벌전은 (브레이스된 플립 포함) 지속적으로 이동이 있어야 한다.
- ⑮ 보조된 인벌전은 (브레이스된 플립 포함) 최소한 3명에 의해서 받아져야 한다. (단, 3명의 받는사람은 움직이지 않아야 하며, 플라이어에게 시선을 계속 유지하고 있어야 한다. 또한 다른동작이나 기술을 하고 있어서는 안된다.)
- ⑯ 프렙레벨 또는 그보다 위에서는 바른 자세로 내려오는 보조된 인벌전(브레이스된 플립 포함)은 최소 1명의 베이스와 2명의 스파터가 있어야 한다.
- ⑰ 보조된 인벌전은 (브레이스된 플립 포함) 거꾸로 된 자세에서 아랫방향으로 움직이는 것은 불가능.
- ⑱ 브레이스된 플립은 다른 사람과 접촉할 수 없다.

## **ADVANCED DIVISION**

### **DISMOUNTS**

- ① 싱글베이스 스텐트 크레이들은 크레이들을 하는동안 허리부터 어깨까지 최소 한손이나 팔로 지지를 해줘 머리와 어깨를 보호해 줄 수 있는 스파터가 있어야 한다.
- ② 그룹스텐트는 2명이 크레이들 하는동안 허리부터 어깨까지 최소 한손이나 팔로 지지를 해줘 머리와 어깨를 보호해 줄 수 있는 스파터가 있어야 한다.
- ③ 허리 레벨 이상의 스텐트와 피라미드에서 지면으로 내려올 때 원래의 베이스의 도움을 받아야 한다. 베이스는 도움을 주지 않고, 의도적으로 던져서 넘기거나 이동하거나 하는 것은 안된다. 직선으로 내려주거나 추가적인 기술없이 허리레벨 또는 그 아래에서 내려오는 것은 보조가 필요하지 않다.
- ④ 두발로 서있는 스텐트에서 크레이들을 한다면 2~1/4회전까지 가능.
- ⑤ 한발인 경우 1~1/4회전 가능.
- ⑥ 착지는 어떤 스텐트나 선수, 피라미드, 소품 위로나 밑으로 통과해 갈 수 없다.
- ⑦ 1~1/4 회전을 초과하여 크레이들을 하는 동안, 트위스트 회전 이외 다른 기술은 불가능.
- ⑧ 플라이어가 내려올 때 앞뒤공중돌기는 불가능.
- ⑨ 플라이어가 내려올 때 원래의 베이스에게로 돌아가야 한다.
- ⑩ 플라이어가 내려질 때 의도적으로 움직이는 것은 불가능.
- ⑪ 플라이어가 내려질 때 다른 그룹의 플라이어와 접촉할 수 없다.
- ⑫ 여러종류의 텐션 드롭이나 구르기는 불가능.
- ⑬ 싱글베이스 더블 큐피에서 크레이들 할 때에는 2명의 받는 사람들이 각각 플라이어를 받아야 한다. 받는 사람들과 베이스는 착지 전에 고정하고 있어야 한다.

## **ADVANCED DIVISION**

### **TOSSES**

- ① 토스는 4명의 베이스까지 가능. 한명은 반드시 플라이어 뒤에 위치해야 한다.
- ② 지면에서 시작해야하며 반드시 크레이들 포지션에서 끝나야 한다. 크레이들할 때 최소한 3명에게 받아져야 하며, 그중 한명은 플라이어의 머리와 어깨 주변에 위치해야 한다. 또한 베이스는 토스하는 동안 고정되어 있어야 한다. (단, 킥풀 바스켓토스에서 베이스들이 1/2도는 것은 가능.)
- ③ 앞뒤공중돌기, 거꾸로 되거나 이동하는 토스는 허용되지 않는다.
- ④ 토스의 위, 아래로는 스텐트, 피라미드, 개인, 소품등이 지나갈 수 없다. 또한 토스는 스텐트, 피라미드, 개인, 소품의 위 아래로 던져 질 수 없다.
- ⑤ 두가지의 기술을 사용하는 것은 가능. 예를들어, 킥풀, 풀업토터치
- ⑥ 1~1/2회전이 넘어간다면 회전 이외에 다른기술을 쓸 수 없다. 예를들어 킥더블 토스는 불가능.
- ⑦ 토스는 2~1/4회전을 넘어가서는 안된다.
- ⑧ 플라이어가 다른 토스 그룹의 플라이어들의 신체적 접촉은 불가능.
- ⑨ 한 그룹에 한명의 플라이어만 가능하다.

## 2019 레벨 득점 체계 - 스텐트 레벨 0

|          | 인버전스타일<br>INVERSION STYLE | 릴리즈스타일<br>RELEASE STYLE | 트위스트<br>TWISTING | 디스마운트스타일<br>DISMOUNT STYLE          | 그 외스텐트기술 OTHER STUNTS   |
|----------|---------------------------|-------------------------|------------------|-------------------------------------|---|
| 기본<br>레벨 | · 허용안함                    | · 허용 안함                 | · 허용안함           | · 스트레이트 팝 다운<br>(STRAIGHT pop down) | <ul style="list-style-type: none"> <li>·그라운드 스텐트 (GroundStunt)</li> <li>· 니 스텐트(Knee Stunt)</li> <li>· 두발 스텐트-허리 높이에서 허용</li> </ul> |
| 상위<br>레벨 |                           |                         |                  |                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 싸이 스탠드 (Tight Stand)</li> <li>· 한발 스탠드 (One Leg Stand)</li> </ul>                          |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

## 2019 레벨 득점 체계 - 스텐트 레벨 1

|          | 인버전스타일<br>INVERSION STYLE                       | 릴리즈스타일<br>RELEASE STYLE   | 트위스트<br>TWISTING  | 디스마운트스타일<br>DISMOUNT STYLE   | 그 외스텐트기술<br>OTHER STUNTS   |
|----------|---|---|---|--|--|
| 기본<br>레벨 | · 인버전 에서 땅으<br>로 (INVERSION TO<br>GROUND LEVEL) | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨 밑에서<br/>리버티로 바꾸기 (SWITCH<br/>UP TO LIB BELOW PREP<br/>LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 바디<br/>포지션 바꾸기 (SWITCH UP<br/>TO BODY POSITION BELOW<br/>PREP LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 틱톡<br/>(리버티에서 리버티로) (TIC<br/>TOC BELOW PREP LEVEL (LIB<br/>TO LIB))</li> <li>· 프렙레빌 밑에서 틱톡<br/>(리버티에서 바디 포지션<br/>으로) (TIC TOC BELOW<br/>PREP LEVEL (LIB TO BODY<br/>POSITION))</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/4회전에서 프렙레벨<br/>밑으로 (1/4 TWISTING<br/>TRANSITION TO BELOW<br/>PREP LEVEL)</li> <li>· 1/4회전에서 땅으로 (1/4<br/>DOWN TO GROUND LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨에서1/4회전 (1/4<br/>TWISTING TRANSITION<br/>FROM PREP LEVEL)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스텝다운 STEP DOWN)</li> <li>· 회전없는 크레이들<br/>(STRAIGHT CRADLE)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 백스탠드(BACK STAND : 허리를숙이고 있는)</li> <li>· 프렙레벨쇼앤고(PREP LEVEL SHOW &amp;GO)</li> <li>· 스트래들(STRADDLE SIT)</li> <li>· 플랫 백 (FLAT BACK)</li> <li>· 높여진 스트래들(EXTENDED STRADDLE SIT)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 1다리 스텐트 (BELOW PREP<br/>LEVEL 1 LEG STUNT)</li> <li>· 높여진 플랫백(EXTENDED FLAT BACK)</li> <li>· 프렙레벨1 다리 스텐트 다리는 감싸주는 브<br/>레이서와 함께 (PREP LEVEL 1 LEG STUNT WITH<br/>BRACER)</li> <li>· 프렙레벨에서 프론 (플랫백의 반대로 가슴이<br/>땅을 향함) (PREP LEVEL TO PRONE)</li> <li>· 어깨에 앉기 (SHOULDER SIT)</li> <li>· 어깨에 서기 (SHOULDER STAND)</li> <li>· 두개 이상의 레벨에 적합한 기술이 이어지는<br/>것(COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL<br/>APPROPRIATE SKILLS PERFORMED<br/>SIMULTANEOUSLY)</li> </ul> |
| 상위<br>레벨 |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 틱톡프렙레벨 밑에서<br/>(가슴높이 밑), (바디<br/>포지션에서 바디포지션<br/>으로) (TIC TOC BELOW<br/>PREP LEVEL (BODY POSITION<br/>TO BODY POSITION))</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/4회전에서 프렙레벨<br/>(1/4 TWISTING TRANSITION<br/>TO PREP)</li> </ul>  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨 밑에서 프렙 레벨로 가서 바디 포지<br/>션을 브레이서와 함께 하는 것 (TRANSITION<br/>FROM BELOW PREP LEVEL TO PREP LEVEL<br/>BODY POSITION STUNT WITH BRACER)</li> <li>· 1/4회전에서 프렙레벨 한 다리로 브레이서와<br/>함께 (1/4 TWISTING TRANSITION TO PREP<br/>LEVEL 1 LEG STUNT WITH BRACER)</li> </ul>  |



## 2019 레벨 특점 체계 – 스텐트 레벨 2

|          | 인버전스타일<br>INVERSION STYLE   | 릴리즈스타일<br>RELEASE STYLE  | 트위스트<br>TWISTING   | 디스마운트스타일<br>DISMOUNT STYLE   | 그 외스텐트기술<br>OTHER STUNTS  |
|----------|---|--|--|--|---|
| 기본<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인버전 땅에서부터 프렙레벨 까지 (INVERSION FROM GROUND LEVEL TO BELOW PREP LEVEL)</li> <li>· 인버전 땅에서부터 프렙레벨 밑까지 (INVERSION FROM GROUND LEVEL TO PREP LEVEL)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스위치업리버티 프렙레벨 (SWITCH UP TO LIB PREP LEVEL)</li> <li>· 틱톡 프렙레벨에서 리버티에서 리버티로(TIC TOC PREP LEVEL (LIB TO LIB))</li> <li>· 틱톡 프렙레벨에서 리버티에서 바디포지션으로 (TIC TOC PREP LEVEL (LIB TO BODY POSITION))</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/2 회전 프렙레벨 밑까지 (1/2 TWISTING TRANSITION TO BELOW PREP LEVEL)</li> <li>· 1/2 회전 프렙레벨(1/2 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL)</li> <li>· 1/4회전 프렙레벨 한 다리 스텐트 (1/4 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> <li>· 1/2 회전 프렙 레벨 바디 포지션 (1/2 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 1/4 회전 익스텐디드(1/4 TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 익스텐션에서 회전없는 크레이들 (STRAIGHT CRADLE FROM EXTENSION)</li> <li>· 바디포지션에서 회전없는 크레이들 (STRAIGHT CRADLE FROM PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 프렙이나익스텐션에서 1/4회전 디스마운트(1/4 TWISTING DISMOUNT FROM PREP OR EXTENSION)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프론(플랫백과 반대) (PRONE)</li> <li>· 프렙레벨 한 다리 스텐트 (PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> <li>· 익스텐션(EXTENSION)</li> <li>· 베럴롤 (크레에들에서 회전) (BARREL ROLL)</li> <li>· 다양한 개구리 자세 (LEAP FROG VARIATIONS)</li> <li>· 1/2회전에서 프론 (1/2 TWIST TO PRONE)</li> <li>· 워크인 프렙에서 익스텐션으로 올리기 (WALK IN PREP LEVEL PRESS EXTENSION)</li> <li>· 두 개 이상의 레벨에 적합한 기술을 이어서 (COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY)</li> </ul> |
| 상위<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인버전 땅에서 익스텐션까지 (INVERSION FROM GROUND LEVEL TO EXTENDED STUNT)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 틱톡프렙레벨 에서 (바디 포지션에서 바디 포지션으로) (TIC TOC PREP LEVEL (BODY POSITION TO BODY POSITION))</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/2회전에서 익스텐디드(1/2 TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT)</li> </ul>   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/2회전 인버전에서 익스텐션으로(1/2 TWISTING INVERSION TO EXTENDED STUNT)</li> <li>· 1/2회전 틱톡 프렙레벨에서 한다리 스텐트 (1/2 TWISTING TIC TOC TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> <li>· 1/2회전 인버전에서 프렙레벨 한다리 스텐트 (1/2 TWISTING INVERSION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> </ul>   |

## 2019 레벨 득점 체계 - 스팀트 레벨 3

|          | 인버전스타일<br>INVERSION STYLE  | 릴리즈스타일<br>RELEASE STYLE  | 트위스트<br>TWISTING   | 디스마운트스타일<br>DISMOUNT STYLE  | 그 외스팀트기술<br>OTHER STUNTS   |
|----------|--|--|--|---|--|
| 기본<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨 밑에서 인버티드(INVERTED BELOW PREP LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨에서인벌티드(INVERTED AT PREP LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 밑으로 향하는 인버전(DOWNWARD INVERSION FROM BELOW PREP LEVEL)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨이나 그 밑에서 놓아주기 (RELEASE TO PREP LEVEL OR BELOW)</li> <li>· 스위치업 프렙레벨리버티 (SWITCH UP TO PREP LEVEL LIB)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 톱톡(BALL UP, STRADDLE UP AND/OR RELEASE TO PREP LEVEL LIB)</li> <li>· 프렙레벨 밑에서 프렙레벨로 톱톡(TIC TOC BELOW PREP LEVEL TO PREP LEVEL (LIB TO LIB))</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨 밑에서 1회전 (FULL UP BELOW PREP LEVEL)</li> <li>· 1회전에서 프렙레벨로(FULL UP PREP LEVEL STUNT)</li> <li>· 1/4회전에서 한다리익스텐션(1/4 TWISTING TRANSITION TO EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 1회전에서 프렙 레벨 한 다리</li> <li>· 스팀트 (FULL UP TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> <li>· 프렙 레벨 1회전에서 프렙 레벨 한 다리 스팀트 (REP LEVEL FULL TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 익스텐션한다리 스팀트에서 회전없는크레이들(STRAIGHT CRADLE FROM EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 프렙레벨에서 풀 다운 (FULL DOWN FROM PREP)(1회전 후 크레이들)</li> <li>· 익스텐션한다리 스팀트에서 1/4회전 디스마운트(TWISTING DISMOUNT FROM EXTENDED 1 LEG)</li> <li>· 두다리 스팀트에서 크레이들(SINGLE SKILL CRADLE FROM 2 LEG STUNT (NON-TWISTING))</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙에서1회전 에서 프론(FULL TWIST TO PRONE FROM PREP LEVEL)</li> <li>· 익스텐션 한 다리 스팀트(EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 팔 연결된 앞공중돌기(SUSPENDEd FRONT FLIP non-twisting)</li> <li>· 다른 방법의 팔 연결된 앞 공중 돌기 (SUSPENDEd TWISTING FRONT FLIP)</li> <li>· 토스에서 핸드스(Toos Hands)</li> <li>· 베이스 한명의 한 다리 스팀트 익스텐션 (SINGLE BASEd 1 LEG EXTENDED STUNTS)</li> <li>· 워크인 익스텐션(WALK IN EXTENSION)</li> <li>· 두 개 이상의 레벨에 적합한 기술을 이어서 (COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY)</li> </ul> |
| 상위<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인버전에서익스텐션 한다리 스팀트 (INVERSION TO EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 톱톡프렙에서 리버티에서 익스텐션 바디 포지션 (TIC TOC PREP LEVEL LIB TO EXTENDED BODY POSITION)</li> <li>· 스위치업 프렙레벨에서 바디포지션 (SWITCH UP TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 볼업스트래들 업 에서 프렙 레벨 바디 포지션 (BALL UP, STRADDLE UP AND/OR RELEASE TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1회전 프렙레벨 바디포지션 (FULL UP TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 1/2 회전 익스텐션 한다리 스팀트 (1/2 TWISTING TRANSITION TO EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 프렙레벨1회전 해서 프렙 레벨 바디포지션 (PREP LEVEL FULL TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1/2 회전 인버전에서 한 다리 익스텐션(1/2 TWISTING INVERSION TO EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 프렙레벨1회전 톱톡(FULL TWISTING TIC TOC AT PREP LEVEL (LIB TO BODY POSITION))</li> </ul>   |

## 2019 레벨 특점 체계 – 스팀트 레벨 4

|          | 인버전스타일<br>INVERSION STYLE   | 릴리즈스타일<br>RELEASE STYLE   | 트위스트<br>TWISTING   | 디스마운트스타일<br>DISMOUNT STYLE  | 그 외스팀트기술<br>OTHER STUNTS  |
|----------|---|---|--|---|---|
| 기본<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨이나 그 밑에서 연결 안 된 인버전(RELEASED INVERSION TO PREP LEVEL OR BELOW)</li> <li>· 프렙레벨에서 프렙레벨로 인버전 (RELEASED INVERSION AT PREP LEVEL TO PREP LEVEL)</li> <li>· 프렙레벨에서 밑으로 향하는 인버전 (DOWNWARD INVERSION FROM PREP LEVEL)</li> <li>· 인버전익스텐션 레벨에서 EXTENDED INVERTED STUNT)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스위치업에서 익스텐션 한다리 스팀트 (SWITCH UP TO EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 틱톡리버티에서 리버티(TIC TOC LIB TO LIB (HIGH TO LOW)</li> <li>· 헬리콥터 (HELICOPTER RELEASE MOVES)</li> <li>· 놓았다가 익스텐션리버티(RELEASE TO EXTENDED LIB)</li> <li>· 스위치업해서 익스텐션 바디포지션 (SWITCH UP TO EXTENDED BODY POSITION)</li> <li>· 1회전에서 놓았다가 프렙레벨이나 그 이하 (FULL TWISTING RELEASE TO PREP LEVEL OR BELOW)</li> <li>· 프렙레벨에서 놓았다가 다시 프렙레벨(RELEASE FROM PREP LEVEL TO PREP LEVEL)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1 1/2 회전에서 프렙 레벨 밑으로(1 1/2 TWISTING TRANSITION TO BELOW PREP LEVEL)</li> <li>· 3/4회전에서 익스텐션(3/4 TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT)</li> <li>· 1회전에서 두 다리 익스텐션 (FULL UP TO EXTENDED 2 LEG STUNT)</li> <li>· 1 ½ 회전에서 프렙레벨(1 1/2 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL)</li> <li>· 1 ½ 회전해서 프렙레벨 한 다리 스팀트 (1 1/2 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEGSTUNT)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 익스텐션한다리 스팀트에서 풀다운 (FULL DOWN FROM EXTENDED 1 LEG STUNT)</li> <li>· 프렙레벨에서 더블다운 (DOUBLE DOWN FROM PREP LEVEL)</li> <li>· 익스텐션에서 더블다운, 2회전 후 크레이들 (DOUBLE DOWN FROM EXTENDED STUNT)</li> <li>· 킥 1회전 후 디스마운트(KICK FULL TWISTING DISMOUNT)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 토스 익스텐션(TOSS EXTENSION)</li> <li>· 토스에서 1 다리 (TOSS 1 LEG EXTENDED STUNT)</li> <li>· 두 개 이상의 레벨에 적합한 기술을 이어서 (COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY)</li> </ul>  |
| 상위<br>레벨 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프렙레벨이나 밑에서 연결 안된 인버전에서 익스텐션 스팀트로 (RELEASED INVERSION FROM BELOW PREP LEVEL TO EXTENDED STUNT)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 틱톡익스텐션 바디 포지션에서 프렙레벨이나 그 밑에서 바디포지션 (TIC TOC EXTENDED BODY POSITION TO PREP LEVEL OR BELOW BODY POSITION (HIGH TO LOW))</li> <li>· 볼업, 스트래들업 놓았다가 바디포지션 BALL UP, STRADDLE UP AND/OR RELEASE TO EXTENDED BODY POSITION (NOT INCLUDING SWITCH UP)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1회전 해서 익스텐션리버티 (FULL UP TO EXTENDED LIB (NOT BODY POSITION))</li> <li>· 1 1/2회전해서 프렙레벨 바디 포지션 (1 1/2 TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 익스텐션 1회전에서 다시 익스텐션 스팀트로(EXTENDED FULL TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT)</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1회전 인버전에서익스텐션 스팀트 (FULL TWISTING INVERSION TO EXTENDED STUNT)</li> <li>· 1회전 틱톡에서 프렙레벨1다리 스팀트 (FULL TWISTING TIC TOC RELEASE TO PREP LEVELM1 LEG STUNT)</li> <li>· 1회전 볼업, 스트래들 업이나 스위치업 에서 바디포지션 (FULL TWISTING BALL UP, STRADDLE UP AND/OR SWITCH UP TO PREP LEVEL BODY POSITION)</li> <li>· 1 ½ 회전 볼업, 스트래들업 이나 스위치업에서 한 다리 스팀트 (1 1/2 TWISTING BALL UP, STRADDLE UP AND/OR SWITCH UP TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT)</li> </ul> |

## 2019 레벨 득점 체계 - 바스켓 토스

### 레벨2

| 회전없는 기술                  | 회전하는 기술' |
|--------------------------|----------|
| 기본 토스 STRAIGHT RIDE TOSS |          |

### 레벨3

| 회전없는 기술   | 회전하는 기술       |
|---|---------------|
| 볼아치,프리티걸 아치,파이크 아치,킥 아치,볼엑스형,토터치<br>BALL ARCH • PRETTY GIRL ARCH • PIKE ARCH • KICK ARCH • BALL-X • TOE TOUCH | 1회전FULL TWIST |

### 레벨4

| 회전없는 기술  | 회전하는 기술  |
|--|--|
| 파이크 엑스형,히치 킥, 스위치 킥, 더블토터치<br>PIKE-X • HITCH KICK • SWITCH KICK • DOUBLE TOE TOUCH | 볼1회전,파이크1회전,킥1회전,토터치1회전,1회전업토터치,2회전<br>BALL FULL • PIKE FULL • KICK FULL • TOE TOUCH FULL/FULL UP TOE TOUCH<br>• DOUBLE FULL |

# 2019 레벨 득점 체계 - 텀블링

## 레벨1

|  |  |
|--|--|
| 스탠딩 텀블링  | 러닝 텀블링   |
| 앞구르기, 스트래들 구르기, 물구나무, 물구나무 앞구르기, 손 짚고 앞돌기, 옆돌기, 뒤구르기, 뒤로물구나무서고구르기, 손짚고뒤돌기, 손짚고다리차서돌기 | 옆돌기, 손짚고 앞돌기, 측전, 옆돌기 손집고 뒤돌기, 손짚고 앞돌기에서 옆돌기나 측전, 옆돌기 1/2회전 손집고 앞돌기, 옆돌기나 손집고뒤돌기로 연결하는기술 |

## 레벨2

|   |   |
|---|---|
| 스탠딩 텀블링   | 러닝 텀블링  |
| 백핸드스프링, 백핸드스프링 스텝아웃 (두 다리 따로 착지), 뒤로 물구나무 뒤구르기, 백핸드스프링, 손짚고 뒤돌기, 백핸드스프링 | 옆돌기 백핸드스프링, 측전 백핸드 스프링, 측전 백핸드 스텝아웃, 측전 여러개의 백핸드스프링, 손집고 앞돌기에서 측전 여러개의 백핸드스프링 |

## 레벨3

|   |   |
|---|---|
| 스탠딩 텀블링   | 러닝 텀블링  |
| 백핸드스프링시리즈, 점프백핸드스프링시리즈, 점프백핸드스프링, 점프 백핸드스프링 시리즈, 백핸드스텝아웃 백핸드스프링 | 손안짚고 옆돌기, 앞공중돌기, 측전 뒤공중돌기, 측전 백핸드 뒤공중, 측전 여러개의 백핸드뒤공중, 손짚고 앞돌기 측전 백핸드뒤공중, 손짚고 앞돌기 측전 백핸드 여러개에 뒤공중 |

## 레벨4

|  |   |
|--|---|
| 스탠딩 텀블링  | 러닝 텀블링  |
| 백턱, 백핸드스프링 백턱, 백핸드 스프링 시리즈 후 백턱, 점프 후 백핸드스프링 백턱, 점프 백핸드 스프링 시리즈 백턱 | 측전 뒤공중, 측전 레이아웃, 측전 백핸드 레이아웃, 레이아웃 스텝아웃, 엑스아웃, 측전 백핸드 여러개에서 레이아웃, 손집고 앞돌기에서 레이아웃까지, 앞공중 스텝아웃에서 레이아웃, 앞공중 스텝아웃 측전 백핸드 휘핑 백핸드 뒤공중, 앞핸드스프링 앞공중, 앞핸드스프링 앞공중에서 측전 백핸드에서 뒤공중이나 레이아웃 |