

Part 6

Artistic Freestyle and Standard Skill

フリースタイルと標準技術

Contents コンテンツ

6a Freestyle & Standard Skill Overview 74

6a フリースタイルと標準技術 概要

6.1 The Difference Between These Events 74

6.1 フリースタイルと標準技術の相違点

6.2 Age Groups and Categories 74

6.2 年齢別とカテゴリー

6.3 Safety Gear 74

6.3 プロテクター類

6.4 Categories for Smaller Competitions 75

6.4 人数の少ないカテゴリー

6.5 Performance Set-Up 76

6.5 演技の準備

6.6 Interruption Of Judging 76

6.6 審査の中断

6.7 Music 76

6.7 音楽

6.8 Announcing Of Results 77

6.8 審査結果の発表

6.9 Protests 77

6.9 抗議

6.10 Artistic Freestyle Judging Panel 78

6.10 フリースタイル審査委員会

6.11 Scoring 81

6.11 得点

6.12 World Champions 82

6.12 世界チャンピオン

6b Artistic Freestyle Rules 83

6b フリースタイル部門の規約

6.13 Individual Freestyle Overview 83

6.13 個人演技のフリースタイル 概要

6.14 Pairs Freestyle Overview 85

6.14 ペア演技のフリースタイル 概要

6.15 Group Freestyle Overview 86

6.15 グループ演技のフリースタイル 概要

6.16 Deadline For Signing Up 88

6.16 登録の締切

6.17 Size Of Performing Areas 88

6.17 演技エリアの広さ

6.18 Order Of Performance 88

6.18 演技の順番

6.19 Start Of Performance 88

6.19 演技の開始

6.20 End Of Performance 89

6.20 演技の終了

6.21 Rider's No-Signal Option 89

6.21 音によらない合図

6.22 Clean-Up 90

6.22 後片付け

6.23 Messy Performing Area 90

6.23 演技エリアを汚した場合

6.24 Pre-Event Practice Time 90

6.24 大会前の練習時間（足慣らし）

Contents コンテンツ

6c Artistic Freestyle Judging 91

6c フリースタイルの審査

6.25 Individual Freestyle – Technical Score 91

6.25 個人フリースタイル– テクニカル・スコア

6.26 Individual Freestyle – Performance Score 93

6.26 個人のフリースタイル – パフォーマンス・スコア

6.27 Pairs Freestyle – Additional Judging Criteria 96

6.27 ペアのフリースタイル – 追加審査基準

6.28 Group Freestyle – Additional Judging Criteria	97
6.28 グループのフリースタイル – 追加審査基準	
6.29 Judging Grid: Technical Scores	100
6.29 審査基準: テクニカル	
6.30 Performance Judging Grid: Execution/Presence	101
6.30 パフォーマンス審査基準: 出来栄え/存在感	
6.31 Performance Judging Grid: Choreography/Composition	102
6.31 パフォーマンス審査基準: 振り付け/構成	
6.32 Performance Judging Grid: Music and Timing	103
6.32 パフォーマンス 審査基準: 音楽とタイミング	

6a フリースタイルと標準技術 概要

6.1 フリースタイルと標準技術の相違点

標準技術では、選手は標準の一輪車に乗って、あらかじめ選択した18の技術を行うことで、技術と習熟度を披露する。標準技術の審査は、「ショー」ではなく演技の中の技術と質の得点価値に基づく。フリースタイルでは、選手は音楽に合わせて演技し、衣装、小道具、又どんな一輪車を用いても良い。選手は技術だけでなく、どれだけ上手に観客を楽しませるショーを演じたかによって審査される。フリースタイルには、個人、ペア、グループの部門がある。

6.2 年齢別とカテゴリー

年齢別とカテゴリーは部門の種類により異なる。年齢別における最少年齢はそれぞれの部門により指定される。大会開催者は自由に年齢別を加えても良いが、追加するカテゴリーは演技部門運営委員長、審査委員長、および競技主催者による合意が必要である。カテゴリーの追加や削除はIUF理事会の同意なしにUniconではできない。年齢別は大会初日の選手の年齢によって決まる。ジュニアエキスパートは0～14歳の選手なら誰でもそこに参加できる。エキスパート区分へは、0～14歳を含めて誰でも参加ができる。選手は自分が参加するフリースタイルの各競技で、各自の登録するカテゴリーを前もって決める事。

例：エキスパートとしてソロのフリースタイルに登録する選手でも、ペア部門ではどちらかの選手の年齢別で登録できる。選手は標準技術や個人のフリースタイルでは男女別に分けられるが、ペアまたはグループ部門では分けない。

6.2.1 選手の待機

予定されていた演技時間に待機ができていない選手はその年齢別の最後の選手の後に演技することが認められる場合がある。待機の遅れは言葉の壁によるものかもしれないし、あるいはその選手が大会の運営に携わっているためかもしれないので、そうしたことを審査委員長は考慮に入れるべきである。ただし、その選手の出場するカテゴリーを審査した審査団が審査を行わなければならない。（標準技術を除く）

6.3 プロテクター類

プロテクター類は必要としない。

6.4 人数の少ないカテゴリー

演技部門の選手が少ない大会においては、大会主催者は年齢別のクラスは開催しない場合がある。これは大会を公平、また観客と選手の両者にとっても有意義なものにするために決められる。

6.4.1 カテゴリーと制限時間

カテゴリーは技術レベルに応じて決められる。IUF標準技術レベルは技術レベルを決定する際の基準として用いられる。技術レベルのテストは必要としないが、判断基準として用いられる。ペアのフリースタイルにおいては、二人の選手の技術レベルはカテゴリーのクラス分けを決めるために平均的であるべきである。

カテゴリー名 レベル 制限時間

初級者 レベル0～3 2分

中級者 レベル4～6 3分

上級者 (エキスパート) レベル7～10 4分

6.4.2 カテゴリーの選択

選手は自分の演技で予定しているおおよその技術レベルに応じて、希望のカテゴリーに登録する。

自身の技術レベルがカテゴリーの基準から外れており、かつそのカテゴリーに登録を希望している選手は、あらかじめ大会前に審査委員長へ、その選択理由を知らせなければならない。

審査委員長はその選手の技術レベルがカテゴリーに見合ったものであるかを再検討する。

6.4.3 さらに上のカテゴリーへの進級

カテゴリーは年齢ではなく技術のレベルにより決定されるため、任意の演技を適切なカテゴリーに決定するのは困難である。そのため、選手の演技が評価された後にその演技をさらに上のカテゴリーに昇級させる必要があるかもしれない。

演技には、最大限、成功率の高い3つの技術、かつそのカテゴリーにおける許容レベルよりも高いものを取り入れなければならない。演技で成功した技術は、落車せずにそれに値する走行距離をこなしたとして定義され、振り付けの得点が加算される。この3つの技術という上限枠を超えた場合、その演技はさらに上の難関レベルに繰上げされる。技術レベルは演技に取り入れられた全ての技術を同レベルにしなければならないというわけではない。それ故に、演技中の技術のおおよその難易度は、そのカテゴリーにお

いては難易度が高いものとして評価されなければならない。

上級レベルの категорияに進級させるか否かは、審査委員長の自由裁量に任せる。その際には審査委員長は他の審査員の意見も考慮に入れるべきである。

6.5 演技の準備

競技エリアにおいて、選手は2分で使用する一輪車や小道具を準備しなければならない。準備時間を超える選手は失格になる恐れがある。準備時間の延長は審査委員長の許可の元で与えられるが、あらかじめ申請しておく必要がある。複雑な特殊効果や複数の小道具などを使用するというような、2分を超える準備の必要性を申請する場合、選手はその準備は正当なものであると証明をしなければならない。

6.6 審査の中断

審査は道具の損傷、選手の急な体調不良や怪我、もしくは人や物による障害物などの理由で中断することがある。この場合は、審査委員長は競技の残り時間を決め、その損傷は選手の誤りであるのかも判断する。試合の再開は規制時間内に行わなければならない。もしも演技が継続され、選手が演技中断に関わってないとした場合、中断によって評価が取り下げられることはない。

6.7 音楽

フリースタイルでは、音楽は審査の対象になり、選手は音楽の使用が義務付けられる。標準技術の演技では音楽は審査の対象にならない。しかし、BGMは全ての演技中に提供される、もしくは選手が自ら用意しても良い。選手は音楽を使わないと申請することもできる。音源の破損や紛失に備えて、音楽のバックアップを1曲以上持参すること。録音された音源を使用する際、選手は事前に様々な機器で再生可能かどうか動作確認をすること。

6.7.1 メディア タイプ

大会主催者は録音されたCDを再生する端末を用意しなければならない。主催者の裁量により、他の再生機材を使用することも可能である。演技部門運営委員長は対応する再生機器の発表をする責任があり、必要機材を提供しなければならない。

6.7.2 音楽の準備

選手は演技部門運営委員長によって発表された再生対応機器で再生可能な音楽を持参

する必要がある。全ての音源には次の内容を添付しなければならない。選手名、年齢別もしくはカテゴリー、競技タイプ（個人、ペアなど）、必要に応じて楽曲名も記載する。大会で使用する音楽はCDの頭出しをしておく必要がある。曲名の誤記載や音源が非対応であるなどのエラーが発生した場合、音楽再生担当者（以下、DJと記載）は責任を一切負わない

6.7.3 音量

音量のレベルは、審査委員長の指示のもとにDJによって操作される。フリースタイルの基本となる音量は会場全体に行き渡るほどの明瞭な音量でなければならない。標準技術における音量は、審査員の協議を妨げるため大音量にする必要はないが、フリースタイルと同じぐらいの音量でも構わない。一部の選手の音源は、大き過ぎる、もしくは小さ過ぎる音量で開始する可能性がある。そのような際には、音量を誤った指示で再生されないようにDJは前もって知らされる必要がある。また、一部の選手は使用する音源を低い音量で再生することを依頼するかもしれない。このような依頼は、DJに直接することが可能である。高い音量での再生を希望する際は審査委員長による承認が必要である。

6.7.4 特殊な音楽の指示

一部の選手には、音楽を再生してもらう際に、合図による再生・停止の指示や、演技中に音量の調整を希望するなどの特殊な再生指示がある可能性もある。このような指示に対する間違いには、DJは一切責任を負わない。そのような事態を避けるために、選手は演技中にDJに指示を出すための人を確保する必要がある。万が一DJが通常と異なる指示を受けたと感じた場合は審査委員長に相談をしなければならない。

6.8 審査結果の発表

審査結果は口頭又は掲示などにより随時発表される。一つの種目のそれぞれの年齢別の演技終了後、審査結果が掲示される。抗議時間がその時点より始まる。

6.9 抗議

抗議の際は、結果が掲示されてから15分以内に、文書で行わなければならない。得点に対する抗議は禁止されている。抗議は得点誤算や、得点そのものに関係ない他の間違いに対してのみ可能である。審査委員長は、必要事項を満たした用紙を受け取ってから30分以内に全ての抗議に判断を下さなければならない。

（6.9は全て前回のルールブックをそのまま引用。）

6.10 フリースタイル審査委員会

フリースタイルの審査は、年齢別、ジュニアエキスパート、グループ演技を含めるエキスパートのそれぞれに対して、5人以上のテクニカル審査員と5人以上のプレゼンテーション審査員で行う。

全審査員は、大会期間中のフリースタイル競技開催前に実施されるワークショップへの参加が義務付けられる。

審査ルールに変更がなく、アキュラシースコア(審査の正確さ)の高い審査員は、審査委員長の判断によりワークショップへの参加が免除される場合がある。特に明記しない限り、Uniconの審査員は審査の間は英語を話す、もしくは指定された言語の通訳補助を受けなければならない。他の部門での審査員はその大会の主要言語を話すか、通訳補助を受ける必要がある。

大会開催の1カ月前までに、審査員候補者の名前はEメール、FAX、郵便にて審査委員長へ報告されなければならない。(過去の大会における選手、審査員としての参加/経験回数等の情報を含めて)

どの団体、国が審査員を提供するかの説明はセクション6.10.8を参照。審査員の年齢は大会開催初日時点で15歳以上とする。

審査員は次のような人員に依頼される。現役または元のフリースタイル選手、現役のフリースタイル演技指導者、過去の大会の審査員、数々のフリースタイル演技を見てきた熱心な観客。

標準技術の審査委員会に関する詳細はセクション6.44に記載。

6.10.1 審査員の選出

以下の条件に該当する者は競技の審査を行うべきではない。

- その種目で競っている演技者の親、子、兄弟姉妹。
- その種目で競っている演技者の専属または所属しているチームのコーチ、マネージャー、指導員、出場登録に記載のチームメイト。(その家族も含む)
- 審査対象の選手を後援している組織、スポンサー、またその関係者。
- 他の審査員の家族

上記の基準により審査ができる者の要員がひどく限られる場合、諸制限を上記の一覧の下の項から順に、一つずつ、十分な数の審査員がそろうまで取り除いていく。

6.10.2 年齢別/カテゴリーの審査員選出方法

審査員はセクション6.10.8.に記載された審査員候補者リストより選出される。

審査対象カテゴリーの直前、もしくは直後のイベントに選手として出場する審査員は、なるべく審査員に任命されないことが望ましい。セクション6.10.5.に記載されるような、適正の低い審査員は審査員候補者リストから除名される。

審査員候補者リストに残った審査員の中から、アキュラシースコアの高い審査員が最終的な審査員に選出される。

6.10.3 エキスパート（及びジュニアエキスパート）の審査員選出方法

エキスパートとジュニアエキスパートの審査には、全審査員の中から最も適任の審査員たちを審査委員長が下記、優先度順に従って選出する。・年齢別もしくは他のジュニアエキスパートやエキスパートの大会の審査において最も精度の高いアキュラシースコアを獲得した者。（年齢別の審査は最低5人の参加者が必要である。）

- ・ジュニアエキスパートやエキスパートの審査を数多く経験している者。
- ・世界大会の審査を数多く経験している者。
- ・観客、審査もしくは選手としてフリースタイルの現場を数多く経験している者。

審査対象カテゴリーの直前、もしくは直後のイベントに選手として出場する審査員は、審査員に任命されない。さらに、セクション6.10.1.の記載に該当する審査員は、対象カテゴリーの審査員に選出されない。また、万が一審査員が年齢別の審査において、セクション6.10.5に記載のような不適切な審査をした場合、リストから除名される。Uniconにおいては、テクニカル審査員、プレゼンテーション審査員にそれぞれ5人以上の審査員が残っている場合、以前のUniconで審査を担当していない審査員はリストから削除される。それでもまだ、それぞれ5人以上いる場合は、セクション6.10.7.の記載通り、アキュラシースコアの高い審査員が最終的な審査員に選出される。

6.10.4 審査員は途中で交代しない

審査員の構成員(5人以上)は一つの年齢別カテゴリーの競技中は同じ顔ぶれでなければならない。例えば、審査員が一人でも交代することは別の年齢区分との間（もしくは別カテゴリーとの間）でしか認められない。医療上または何らかの非常事態が生じた場合は、このルールは審査委員長の判断によって撤回される場合がある。

6.10.5 審査員の評価

審査員は前の競技会での他の審査員の得点と比べて、過去の実績に基づいて評価される。

問題点のある審査の特徴

- ・ **同率の多さ**：審査員は選手の優越をつけることができなければならない。引き分けも

確かに認められるが、あまりに頻発すると審査の目的に反する。

- ・ **特定のグループへのひいき**：一人の審査員が特定のグループや特定の国のメンバーに対し、他の審査員とは著しく異なる順位をつけた場合。これはその順位が著しく高い、もしくは著しく低い（自分と同じグループの者に対してより厳しく審査することもある）ことも含まれる。
- ・ **矛盾の多い順位付け**：一人の審査員が多くの選手に、他の審査員の平均とあまりに異なる順位をつける場合。

6.10.6 審査員の復帰

審査員が問題のある審査をしたならば、下記に基づき復帰の機会が与えられる。：

- ・ 同率、ひいき、または矛盾が見られた得点について、審査委員長と話し合いをすること。
- ・ 少なくとも4人以上の選手が参加している2つのカテゴリで予行審査を行う。

予行審査に問題点が見られなかった場合、審査員は審査委員長と演技部門運営委員長によって復帰が認められる。審査員が審査委員長を兼務している場合は、次の最高地位の者の同意が必要となる。

6.10.7 アキュラシースコアの計算

審査委員長は問題のある審査をした者の交代を決めなければならない。正当な結論を導くために、審査委員長は指標として発見的方法（経験則、経験的事実に基づく法則という意味）、統計解析論などを用いる可能性もある。

6.10.8 フリースタイル審査員の任命

大会に参加するパーティー（国もしくはクラブ）は、フリースタイル参加者の人数に応じて審査員候補者をノミネートしなければならない。（下の表を参照）

登録終了後、審査委員長はすべてのパーティーに審査員の要請をする。

審査委員長からの要請には、

パーティーごとに必要な最小限の審査員候補者数や、審査員を選出するために必要な質問が含まれている。

審査員のノミネーションには、以前の大会での経験や、審査経験の長さ、年齢別やグループ、エキスパートでの審査経験、指導のような他の関連した資格などの情報を含む。

パーティごとの参加者数 パーティごとの審査員最低人数

5人以下の場合	・・・0人
5-10人	・・・2人
11-20人	・・・3人
21～30人	・・・4人
30人以上の場合	・・・5人

6.10.9 審査員を提供しない

大会で、(グループ、個人、ペア演技競技)に要求された審査員()の人数を確保できないパーティは、そのパーティの選手を大会からはずされる可能性がある。例外は審査委員長、演技部門運営委員長や大会運営委員長への書面によって特別に認められる。

注:最低限の審査員を確保できないパーティは要求されている人数よりも多くの審査員を確保できるパーティに必要な人数を依頼することができる。

6.10.10 審査員ワークショップ

大会主催者は少なくとも最初のフリースタイル競技開始の24時間前迄に審査員のワークショップを開催する必要がある。教室もしくはそれに準ずる環境において、最低3時間は実施されなければならない。

可能であれば、スケジュールに合わせて複数のワークショップを開催することを強く推奨する。この組み合わせに関しては審査委員長によって承認される。ワークショップのスケジュールは、少なくとも大会開催3週間前には全審査員に発表されなければならない。審査員はワークショップ開催前にルールを必ず読んでおかなければならない。ワークショップは審査の実践的講習会を含む。それぞれの審査員は下記の内容に署名をしなければならない。

- ・ルールを読みました
- ・ワークショップに参加しました
- ・ルールに同意したこと
- ・アキュラシースコアに審査の問題が見られた場合、審査員リストから除外されること

6.11 得点

フリースタイルの得点を集計するために(X-Styleや標準技術ではない)、カテゴリや年齢別におけるそれぞれの審査員の得点は、各演技者に対する審査員の相対的な選好評価値として、審査員ごとの合計得点に対するの割合値に換算される。

その後、全審査員の得点の割合値が合計される。これはパフォーマンス・スコアとテクニカル・スコアの両方ではじめに行われる。一度、選手毎のパフォーマンス・スコアとテ

テクニカル・スコアのそれぞれの合計点が計算されたら、その割合値は最終結果を出す為に合算されます。

6.11.1 得点の除外

審査員の全得点は保持されなければならない。

審査委員長は、得点に対する偏り、不正確さ、極端な部分が見られた場合にのみ、その得点を除外する権利がある。

6.11.2 同率

二人以上の選手の順位点が上記の過程において同率であった場合、テクニカル・スコアの順位点によって順位づけがされる。

同率の選手の順位を決定する為には、同率の選手のテクニカル・スコアのみを比較を繰り返し行われなければならない。

もし選手のテクニカル・スコアの順位が同等になった場合は、その選手たちは同順位で表彰される。

6.12 世界チャンピオン

Uniconにおける各部門のエキスパート区分の勝者が世界チャンピオンとなる。個人部門では、男女別で表彰される。ジュニアエキスパートの勝者はジュニア世界チャンピオンとなる。

6b フリースタイル部門のルール

6.13 個人フリースタイル概要

6.13.1 最低限の年齢区分

0～14歳、15歳以上、エキスパート

エキスパートかジュニアエキスパートに登録するかどうかの選択は選手に任されている。ただし、前もって決めておくこと。

6.13.2 制限時間

0～14歳（ジュニアエキスパートは除く）2分以内

15歳以上（エキスパートは除く）3分以内

ジュニアエキスパート 3分以内

エキスパート 4分以内

6.13.3 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.13.4 音楽と衣装

全てが審査の対象になるので、演技の際には考慮しなければならない。

6.13.5 小道具と装飾

小道具は選手が演技中に使用する全ての道具を意味し、選手による技術的な取扱いを求める。（典型的な例として、クラブ、リボン、フープなど）

これらの道具はあくまで一輪車でパフォーマンスをするために用いられることができる。（例、一輪車に乗りながら縄跳びをするなど）

しかし、小道具は演技の振り付けとして（一輪車に関係のない技術を見せるために）使用されることも可能である。（例、帽子を使用した振り付けなど）

小道具は選手によって使用されなければならない。演技中の小道具の使用は義務ではない。小道具の使用がないからといって得点が下がることはない。

装飾：小道具と対象的に、選手を目立たせたり、パフォーマンスのテーマを明確にするために装飾が使われることもある。

装飾は選手が自ら行わなくても良い。そのため審査の対象にはならない。（例、衣装をまとった選手以外の人、背景画像。）

むしろ、装飾は選手のパフォーマンスと合っていない場合は減点の対象になりうる。ジュニアエキスパートとエキスパートのカテゴリーにおいて、選手が一人で準備できないほどの大掛かりな装飾（人を使用する装飾も含む）は禁じられる。

小道具、装飾両方においても火や尖ったものを用いることは認められていない。（ジャグリングナイフも同様）

6.13.6 審査方法

選手の得点は、テクニカルとプレゼンテーションの二つのパートに分けられる。（各50%ずつ）詳細は、フリースタイル審査の項を参照。

6.13.7 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会:ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者は選手の人数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国は個人のフリースタイル部門の各カテゴリーで3人までの選手を登録できる。（例、男子ジュニアエキスパートで3人、女子ジュニアエキスパートで3人、男子エキスパートで3人、女子エキスパートで3人）

ある国の選手が前のUniconの個人のフリースタイルで3位以内に入った場合、そのカテゴリー内であれば、追加でもう一人選手の登録ができる。

例えば、A国が前回のUniconの男子エキスパートで優勝をしたとすると、その国は選手を今回のUniconの男子エキスパートに4人まで出場させてよい。また、もし国Bが前回のUniconの女子ジュニアエキスパートで2位と3位に入賞した場合、その国は今回のUniconの女子ジュニアエキスパートに選手を5人まで出場させてよい。

6.13.8 出場選手の制限方法

選手の割り当て人数以上の登録を希望する国は各国で選手の選出を行うこと。選手選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国独自の評価方法で選抜ができる。例えば、前回のUniconの個人フリースタイルで三位以内に入賞した選手がいる国の場合は、その選手は高い得点を与えられる

国に三位以内の入賞選手がいない場合は、順位が最も優れている選手だけに高い点数をつけることができる等の例がある。

少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の三カ月前までに報告しなければならない。

6.14 ペア・フリースタイル 概要

6.14.1 最低限の年齢別

年齢別（全年齢）、エキスパート。各選手は1回のみ登録できる。ペア部門では、年齢の高い選手の年齢別に登録する。エキスパートは「最も年齢の高い」年齢別とみなされ、以下ジュニアエキスパート、その他の年齢別と続いていく。エキスパートないしジュニアエキスパートとして登録するかの選択は選手に任されている。ただし、前もって決めておくこと。

6.14.2 制限時間

個人のフリースタイルと同様。

6.14.3 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.14.4 音楽と衣装

個人のフリースタイルと同様。

6.14.5 小道具と装飾

個人のフリースタイルと同様。

6.14.6 審査方法

個人のフリースタイルと同様。テクニカルに対し50%、プレゼンテーションに対し50%。ペア部門では、チームワークと二人組の技術などに特に重点が置かれる。（審査基準の項を参照）

6.14.7 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会:ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者は選手の組数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国はペアのフリースタイル部門の各カテゴリーで最大3組の選手を登録できる。（例、ペアのジュニアエキスパートで3組、ペアのエキスパートで3組）

ある国の選手が前のUniconのペアのフリースタイルで3位以内に入った場合、そのカテゴリー内であれば、追加でもう一組の登録ができる。

例えば、A国が前回のUniconのペアのエキスパートで優勝をしたとすると、その国は選手を今回のUniconのペアのエキスパートに4組のペアまで出場させてよい。また、もし国Bが前回のUniconのペアのジュニアエキスパートで2位と3位に入賞したら、その国は

今回のUniconのペアジュニアエキスパートにペアを5組まで出場させてよい。ペアが二つの国の選手で構成されている場合は、そのチームは代表の国を一つに決めなければならない。

6.14.8 出場選手の制限方法

ペア選手の割り当て組数以上の登録を希望する国は各国で選手の選出を行うこと。選手選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国独自の評価方法でペアの選抜ができる。例えば、前回のUniconのペアのフリースタイルで三位以内に入賞したペアの選手がいる国の場合は、そのペアが選抜に参加し、かつ、今年もまだペアとして成り立っている場合に限り、高い得点を与えることができる

また、国に三位以内の入賞選手がいない場合は、順位が最も優れているペアにのみ高い点数をつけることができる等の例がある。少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の三カ月前までに報告しなければならない。

6.15 グループ・フリースタイル 概要

グループ・フリースタイルはラージとスモールに分けられる。各選手は各カテゴリー（ラージとスモール）に1回のみ登録できる。

例、選手は一つのスモール演技と一つのラージ演技に出場できるが、許可なく二つのスモール演技には出場できない。ただし、審査委員長の許可があれば、病気や怪我、その他の事故のために欠場した選手に交代して出場した選手は、グループ・フリースタイルのラージ、スモールに2回出場して構わない。

6.15.1 スモール

3人以上8人未満。

6.15.2 ラージ

9人以上で人数の上限はない。

6.15.3 最低限の年齢区分

スモール：0~14歳、15歳以上 ラージ：なし

6.15.4 制限時間

5分

6.15.5 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.15.6 音楽と衣装

個人のフリースタイルと同様。

6.15.7 小道具と装飾

個人のフリースタイルと同様。

6.15.8 審査方法

個人のフリースタイルと同様。ただし、加えてチームワークやフォーメーション走行のような複数の人間によってなされる技術に審査の重点が置かれる。グループの規模の差、選手の技術レベルや年齢の差を特に考慮に入れた上で審査する。

6.14.9 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会: ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者はスモール、ラージの出場数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国は以下の各カテゴリーにおいて、最高3つのグループを出場させることができる。

カテゴリー: エクスパートのスモール、ジュニアエキスパートのスモール、エキスパートのラージ、ジュニアエキスパートのラージ

6.15.10 出場選手の制限方法

割り当て組数以上のグループの登録を希望する国は各国でグループの選出を行うこと。グループ選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国の評価方法でグループの選抜ができる。少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の三カ月前までに報告しなければならない。

6.16 登録の締切

これらの部門には出場登録の締め切りがある。締切日は登録フォームに明記されていなければならない。登録フォームに明記されていない場合は、大会の公式開催初日の一カ月前を締切日とする。開催国への渡航プランが困難であったり、その他正当な理由が前って報告されていれば、最大10人の選手、10組のペアと2組のグループは、締切日の後に追加されても良いこととする。これらの追加は電子メールもしくはファクスにて、審査委員長と大会運営委員長へ申請されなければならない。特定の部門の開始まで36時間を切った場合は選手は登録をすることはできない。カテゴリーの変更がない限り、ペアのパートナー変更は部門開始の36時間前までは認められる。グループの出場選手の追加および削減は部門開始の35時間前までは認められる。

6.17 演技エリアの広さ

フリースタイルにおける演技エリアは最低でも28×15メートルの広さがなければならない。大会主催者は選手に演技エリアよりもさらに広いスペースを提供すべきである。大会主催者は演技エリアの大きさを、できる限り早めに、国際大会では少なくとも3カ月前までに公表をすることが義務付けられている。

6.18 演技の順番

ペア、個人、グループ・フリースタイルのジュニアエキスパートとエキスパートの演技順は、コンピュータを使わずに公開の抽選で決められる。抽選もしくは選考は、公的で不正がないように行われるべきである。事前に発表される時間に行われることで、関係者は立ち会うことができる。年齢別の演技順を決定する方法は、演技部門運営委員長の裁量に任せる。

6.19 演技の開始

6.19.1 フリースタイル部門

審査、計測、演技は全て同時に開始される。音楽の再生が開始、もしくは選手が合図をする、どちらが最初であっても計測は開始される。開始合図は、うなずき、手を振る、おじぎ、口頭での合図出し（「スタート！」）、もしくは分かり易く理解可能な手段であれば何でもよい。笛のような音による合図は計測と審査が開始されたことを示します。ポーズをとる、ダンス、アクロバットなどをするといった、一輪車を使用しないどんな動作も審査の時間内に終えなければならない。

フリースタイルの全演技において、残り30秒になった時に音による合図が鳴らされる。全演技部門において、2回鳴らされる音の合図、もしくは異なる合図は一輪車の乗車時間と審査の終了を示す。

6.20 演技の終了

演技は、選手によるおじぎ、「Thank you(ありがとうございました)」などの明白な終了合図や制限時間が終わりに到達したところで終了する。制限時間後に起こったことは何であれ、審査点に影響を及ぼさない。

6.20.1 フリースタイル部門

音の合図は制限時間の終了を意味する。制限時間後のいかなる演技も審査の対象にはならない。時間を過ぎても演技を続けることは減点の対象になる。

全ての制限時間は演技をしてもよい最大の時間を表す。選手は制限時間の全てを演技で埋める必要はないが、あまりにも短い演技は、その演技よりも項目が多い演技を超える得点を獲得することが難しい可能性がある。

しかしながら、退屈で繰り返しが多く、ただ引き延ばしたような長い演技は減点の対象になる。選手は何をすれば最高のパフォーマンスになるかを判断しなければならない。

6.20.2 演技時間の公表告知

フリースタイルの演技が終了したとき、計測係は演技の実際の時間を伝える。その演技時間は見えるように表示されるか音声でアナウンスされる。視覚的な表示は、審査員と観客に向けて見え易くなければならない（電子計測掲示板に表示する、ホワイトボードに記載するなどの方法で）。演技が制限時間を超過した場合、制限時間の最大時間のみ表示される必要がある。（例：4分 エキスパート）もしくは何も表示しない。音声の場合は、選手が退場した後、もしくは演技終了が明確になった後に公表される。言い換えるならば、たとえ審査の対象にならなくても、選手が退場するのを待つほうが良い。その後、「現在の演技時間は2分42秒でした」というような形式で公表されるべきである。選手の審査結果にかかわってくるため、演技時間の告知は遅れてされてはならない。選手が演技時間を超過した場合は、口頭での公表は不要である。

6.21 音によらない合図

6.21.1 フリースタイル部門

演技を損ねる音の合図を望まない選手は、制限時間内に収まっている音楽に合わせてうまく構成された演技を行ってよい。選手は競技係りに届出をするときに、「音による合

図はいりません」と申し出る。これにより、開始合図と終了30秒前の合図をなくすことができる。計測員は時間を計りながら、選手が制限時間を超過した場合、時間を超えていることを選手に示すために、「音を2回鳴らして合図」する。

6.22 後片付け

一輪車で走る際は、走行面が清潔で乾いた状態であることが重要である。演技の後は、走行エリアを演技前と同じ状態に戻さなければならない。選手および手伝いの者は、演技終了後2分以内に、演技エリアにある全ての小道具や一輪車、ごみなどを片付けなければならない。次の選手はこの間に準備をしてもよい。

6.23 演技エリアを汚した場合

演技中、演技エリアを汚すような小道具の利用を考えている選手は、上記の規定を十分考慮に入れること。割れた風船、土や粉、紙吹雪、水、パイなどは、片付けるのに2分以上かかる恐れがある。そのような小道具を用いる際には、審査委員長または演技部門運営委員長から特別な許可を得ておかななければならない。片付けられないほど乱雑にした選手は、その種目で失格にする場合もある。

6.24 大会前の練習時間（足慣らし）

フリースタイル会場にて上級選手に平等な練習時間を提供するために、各ジュニアエキスパート、エキスパート部門の直前に練習時間を30分設けられなければならない。30分のウォーミングアップの間、その部門の選手のみが競技フロアに入ることが許される。競技に出場する各グループも競技フロアで練習する時間を与えられなければならない。演技部門運営委員長は、少なくとも大会開催日の2週間前に練習のスケジュールを発表する責任がある。各グループへの割り当て時間は演技部門運営委員長によって定められるが、その練習時間はそれぞれ同じ長さを提供されなければならない。それは15分より短くなってはならない。

6c フリースタイルの審査

個人、ペア、グループのフリースタイルは、「テクニカル」と「パフォーマンス」の二つのコンポーネントに分けられる。有資格審査員はテクニカルのみ、パフォーマンスのみ、もしくは両方の審査をする。テクニカル・コンポーネントの3項目とパフォーマンス・コンポーネントの4項目に対し、審査員は0から10点（もしくは0から15点）までの得点（高得点のほうが高評価を意味する）を与える。2.0、2.2、2.25のような小数点付の得点は似たようなレベルの選手を区別し易くするために用いられる。

6.25 個人フリースタイル – テクニカル・スコア

審査のテクニカル・スコアの部分は、3項目に分けられる。各審査員は、0から10（もしくは0から15）の3得点を、以下の項目につける。

- ・一輪車技術と切り替え技術（技と技のつなぎ）の数（0~10ポイント）
- ・習熟度と完成度（0~15ポイント）
- ・難易度と持続度（0~15ポイント）

テクニカル・スコアの総点: 40 ポイント

6.25.1 一輪車技術と切り替え技術の数

Quantity(技の数)とは、一輪車技術と切り替え技術の成功した技の数を意味する。技の前後の切り替えはカウントする必要がある。成功した技の後の切り替えの際に落車があった場合、完全な技のみカウントされ、失敗した切り替えはカウントされない。

例えば、立ちグライディングの間に落車した場合、一輪車をこぐところから立ち上がるまでの切り替えのみカウントされる。立ちグライディングの後で立ちグライディングから走行までの切り替えの間に落車があった場合は、立ち上がったことと立ちグライディングはカウントされる。'一輪車の技術'のみカウントされる。（CHAPTER 1dの定義を参照）例えば、選手がアイドリングしている間にジャグリングしている場合、アイドリングは一輪車の技としてカウントされ、ジャグリングはインタープリテーション（演出）に影響を与える。（インタープリテーションとは小道具やその他の表現点のことである。）速い切り替えで多くの短い技をすることは、この点数を増やすことができるが、持続度に関するスコアは減点の対象になる。

多様性: 標準技術と異なり、同じ種類の技の異なるバリエーションは別にカウントされる。技はパフォーマンスの様式で選択される必要があるが、同じ技を何度も用いることは減点の対象になる。

例：

- ・’ サドル前落し前進’ と’ サドル後ろ落し前進’ はそれぞれカウントされる。
- ・’ 片足の立ちグライディング’ の以下のバリエーションは別にカウントされる。；
 - アラベスク（フリーレッグ（上げる足）を体の後ろで腰の高さより上に伸ばす—最低90度の角度で）
 - ニーホールド- **Knee hold**-（フリーレッグの膝を片手で支える）（※タワー・手持ちアラベスクのこと）
 - Y字バランス（片方のまっすぐ伸ばした足をかかえ、もう一方の手はYの字の形のする）
 - キャッチフット-**Catch-foot**-（フリーレッグを片手または両手で持つ）
 - ビールマン（後方からフリーレッグをつかみ、ビールマンポジションの頭上に引っ張り上げる）
- ・フェイスアップスピン-**Face up spins**-は通常の直立したスピンとは異なる
- ・ワンローテーションスピン/ターンのコンビネーションは連続スピンとは異なる

独創性: フリースタイルでは、新たな技はFlatlandにおいてさほど重要視はされない。しかし、完全に新しくユニークなバリエーションや、新たなアプローチだと判断された技は、点数の加算の対象になる。独創性は主にプレゼンテーションの部分で審査される。（セクション6.26）

6.25.2 習熟度と完成度

習熟度は、演技中に技や切り替えをどの程度コントロールできているかということである。乗車姿勢には一輪車のコントロール能力や習熟度が表れる。選手が難易度の高い技を行った際に、良い姿勢を見せることができれば、習熟度の得点は高くなる。一輪車に乗車しながらジャグリング、ダンスやアクロバットのような一輪車以外のことを取り入れることも習熟度を要求される。

完成度を見極める際には、切り替えまでの自然な流れ、音楽と技の同調性、速度、技の持続性と安定性のようないくつかの視点がある。これらの視点は、全て同じレベルで重要視される必要はないが、審査の対象として見られる。

安定性: 意図しない不安定な体勢や、スピン、ピルエットなどのふらつきが見られた場合は、高得点は与えられない。

速度: 選手がターン、スピン、切り替えの速度を（速く、もしくは遅く）上手くコントロールした際には、高得点が与えられる。

同期性（シンクロ）: 音楽のリズムと技のタイミングが正確に同期していることも審査される必要がある。技のタイミングが正確に行われていると見られた場合、高得点が与えられる。

円滑な切り替え: 選手が技から技へ無駄なく素早く切り替えが出来た場合、高得点が与えられる。より難易度の高い技を行う前に、車輪の回転、アイドリング、ホッピングなどの不必要な準備が入ると、切り替えの部分の得点は低くなる。-振り付けを増やしたり、演技のタイミングをとるために行われることが明らかな場合を除く。

6.25.3 難易度と持続度

難易度のレベルは、切り替えを含め、成功した技に対して考慮される。全ての技が難易度の高い演技には高得点が与えられる。行う技のうち、一つか二つのみが高いレベルの場合は、高得点は与えられるべきではない。

通例:

- バック系の技術は同じタイプの前進技術よりも難易度が高い。
 - ‘体がサドルに接触している’場合は‘体がサドルに接触していない’場合よりも難易度が低い。
 - 径の小さな高速スピンやターンは径の大きな遅いスピンやターンよりも難易度が高い。
 - ‘手でサドルを持って立つ立ちグライディング’は、‘ノーハンドの立ちグライディング’よりも難易度が低い。
 - ‘ジャンプ・アップ・スタンド・グライディング’は‘片足または両足をフォークにかけて立つ立ちグライディング’よりも難易度が高い。
- 選手がアイドリングしながらジャグリングをする場合、例えば、アイドリングの難易度はジャグリングなしのアイドリングと同じ難易度にはならない。
ダンスやアクロバティックも同様に難易度に適応される。

持続度: 長い距離と時間、技を維持することは、その技の難易度と完成度が高いことを表す。

6.26 個人フリースタイル – パフォーマンス・スコア

審査の半分を占めるパフォーマンス・スコアは、4項目に分けられる。
各審査員は、0から10の4得点を、以下の項目につける。

:

- ミス: 落車 (0~10 点)
- 存在感/出来栄 (0~10 点)
- 構成/振付 (0~10 点)
- 音楽の解釈/タイミング (0~10 点)

パフォーマンス・スコアの総点: 40 点 各項目には審査員が考慮すべき基準と用語の定義が含まれる。

6.26.1 ミス: 落車

ルーティンに8回以上の大きな落車が見られた場合、ルーティンの流れが妨げられることになるので、低い点数が与えられる。。おおよそ三つの大きな落車やいくつかの小さな落車が見られたルーティンには、中間の得点が与えられる。大きな落車や小さな落車がない（もしくは少々の小さな落車がある）ルーティンには、高い得点が与えられる。審査員は意図的な降車とそうでない落車の区別ができる必要がある。

大きな落車 (Major) とは、一輪車が倒れたり、手や、選手の足以外の体の一部が地面につくことを意味する。また、選手のルーティンの振り付けに明らかに影響を与えたときも大きな落車にあたる。

小さな落車 (Minor) とは、一輪車が倒れず、選手の足のみが落ち、ルーティンの振り付けに影響を与えないときのことを意味する。また、審査員が意図的な降車とそうでない落車の区別ができなかった場合もそれにあたる。例外：「サドル落とし」の場合は、一輪車が既に地面に触れているため、少し別の方法で評価されなければならない。「サドル落とし」の場合は、審査員は、一輪車が倒れているかどうかに関係なく、大小 (Major/Minor) の言葉を使用すべきである。例えば、選手が「サドル後ろ落とし前進」をして、足だけ床に着いて一輪車から降りた場合、それはルーティンの振り付けに明らかに影響を与えていない限り、小さな落車とみなされる。

得点は以下の方法で算出される:

スコア = $10 - 1.0 \cdot (\text{大きな落車の数})$

$- 0.5 \cdot (\text{小さな落車の数})$

6.26.2 存在感/出来栄

この項目には二つの要素がある。各要素は等分に配点される必要はないが、審査員は両要素を考慮に入れて審査しなければならない。

存在感: 音楽と振り付けの趣旨を解釈しながら、身体的、感情的、知的に演技すること

出来栄: 動作のクオリティと演技の運びの正確さ。これには動きの調和も含まれる。

評価基準:

- 身体的、感情的、知的な存在感
- 身のこなし
- 確実性/本物らしさ（個性/独特な雰囲気）
- 動作の鮮明さ
- 多様性とコントラスト
- Projection
- 工夫

6.26.3 構成/振り付け

振り付けは、調和がとれ、統一感があり、空間、様式、構成、表現方法合わせて工夫した、独創的なアレンジであること。

評価基準:

- 趣旨（動作、技術、衣装、音楽に統一感があるか）
- 調和（技と体の動きに相互作用があるか）
- 活用（フロア全体を有効に活用しているか）
- ダイナミックであるか
- 想像性（演技の趣旨、動作、構想が想像力に富み、独創性があり、創意工夫がされているか）

6.26.4 音楽やタイミングの演出

リズム・キャラクター等、音楽に対して創造的な演技を演技エリア内で行っているか

評価基準:

- 連続性と音楽の描写（ルーティンを無理なく巧妙に曲調を表現しているか）
- 音楽のスタイルや特徴とリズムの表現力
- 音楽のニュアンスを映し出す技巧の活用
- タイミング

ミュージカル・リアライゼーションは異なる四つの方法によって生じる：

- アナログ：動作を通して音楽の中で目玉となるものを表現する
- 適合：動作を通して音楽の中であらゆるビート、トーン、響きを表現すること
- 対照：音楽に照らし合わせた動作や（遅い音楽との速い動き、もしくはその逆）、ビートがない音楽で動きをつけること
- 自主性：動作と音楽は独立している。音楽と動作は合う必要はないが、合わせること

もできる。これはアーティストの選択に任せる。

技巧とは選手によって表現されたニュアンスと洗練された一輪車の操作のことである。ニュアンスは作曲家や音楽家によって制作される音楽の強さ、テンポ、強度にバリエーションをもたらす個人の芸術的方法である。

6.27 ペア フリースタイル – 追加審査基準

ペアの審査員は二人のユニサイクリストのパフォーマンスを二人一緒に判断しなければならない。個人フリースタイルと同じ審査基準と採点方法が適用される。ただし、以下の追加要因も考慮されなければならない。唯一の例外部分は、ペアのフリースタイルの「難易度と持続度」の部分の採点ガイドラインである。（セクション6.27.3.に記載）

6.27.1 ペア フリースタイル：一輪車の技と切り替えの数

二人の各選手は技の数を別々にカウントされる必要がある。もしも、一人の選手は一輪車に乗らず演技をしており、もう片方の選手が一輪車に乗って技を行っている場合は、技をしている選手だけの技がカウントされる。

ペア VS ダブルス（二人乗り） ‘ダブルス’とは二人で一台の一輪車に乗ることを指す。二人乗りの場合、技の数は一人の選手によるものとしてカウントされる。

6.27.2 ペア フリースタイル：習熟度と完成度

同調性: お互いにタイミングを合わせることはペアのルーティンでは審査の対象になる。全ての技のタイミングが正確であった場合、ルーティンには高得点がつけられる。たとえ選手が、二人で意図的に、同じタイミングで同じ技や動きをしていなくても、それぞれの動きのタイミングの精度は音楽のリズムとの同調性として審査される。（個人のフリースタイルルーティンと類似した方法によって）個人のフリースタイルのルールと表は、ペアのフリースタイルでも使用されることになっている。

6.27.3 ペア フリースタイル：難易度と持続度

複数人による演技の難易度のレベルは、ペアによって表現される難易度の全体的なレベルで決定され、一人の選手の成果によるものではない。もしも片方の選手の技のレベルが、もう一方の選手よりも高い場合、審査員は難易度の得点を、両選手のレベルの間で採点しなければならない。技の数はそれぞれの選手を別々にして、カウントされる必要がある。もしも、片方の選手は一輪車に乗らず演技をしており、もう片方の選手が一輪車に乗って技を行っている場合は、技をしている選手だけの技がカウントされる。両選

手が明らかにお互いを支え合っている技は、別々に行われた同じ技よりも低い点数がつけられる。審査員は‘支え合う’と‘芸術的な接触’とを区別できなければならない。両選手が単に手を握っているだけなら、支え合っているのではないかもしれないが、腕をしっかりと組んでいる場合はその可能性が高い。

ペア VS ダブルス（二人乗り）：‘ダブルス’とは二人で一台の一輪車に乗ることを指す。二人乗りの場合、技の数は一人の選手によるものとしてカウントされる。ペアの演技者の中にはダブルスの動きを多く用いる者もいる。その動きは、リフト技術など体力とそれに伴う難易度を必要とする。一方でダブルスの動きを全く用いないペアもいる。どのように比べるべきなのか。忘れてはならないのは、両選手の技術レベルを審査しているということだ。

上に乗っている選手が、走行中あまり一輪車の技を披露しない場合、審査員はそのことを念頭に置いて、二人の平均的難易度を評価しなければならない。上に乗っている選手が全く一輪車で走行しない場合、ペアの演技ではないとして、大幅に減点することも可能である。ダブルスの動きは双方にとり難しい動きであるが、ダブルスでない演技が不利にならないよう慎重に評価しなければならない。一方の選手がもう一方の選手の手を握りながら、押したり、引いたりしている場合は、「**持続度**」の部分での得点は加算されるが、「一輪車の技と切り替えの数」（セクション6.27.1）に関する部分で見たときは得点は減点される。

6.27.4 ペア フリースタイル: 存在感/出来栄え

追加の評価基準:

- ・動作の一致と統一性
- ・パートナー間のパフォーマンスのバランス
- ・パートナー間の空間認識

6.27.5 ペア フリースタイル: 構成/振り付け

追加の評価基準:

- ・統一性
- ・両選手による目的達成責任の共有

6.27.6 ペア フリースタイル: 音楽やタイミングの演出

追加の評価基準:

- ・音楽の特徴を生かしたパートナー同士の関係

6.28 グループ フリースタイル – 追加審査基準

採点方法を含む、個人部門とペア部門の規定が全て適用され、さらに以下の点に加わる。例外は、6.28.3と6.28.4のセクションの詳述される採点の部分である。数人の選手から成るグループの場合、演技にも表現法にもより多くの選択肢がある。全員が同じような技術レベルでも良いし、全く異なるレベルの選手が一緒になっても良い。あるグループは他のグループよりもはるかに人数が多いかもしれない。こうしたことは全てグループ部門の審査をする際に考慮される必要がある。

6.28.1 一輪車の技と切り替えの数

技術のおおよその数は、全選手の人数分カウントされなければならない。技術の数は、グループの一輪車の選手の数によって重点を置かれるべきである。一部の選手が一輪車に乗っていない、もしくは他の選手たちが一輪車の技を行っている間に、一輪車の技を使わない演技をしている場合は、それに応じてカウントは減らされる。

6.28.2 グループ フリースタイル：習熟度と完成度

同調性: 全選手がタイミングを合わせることはグループのルーティンでは審査の対象になる。全ての技のタイミングが正確であった場合、ルーティンには高得点がつけられる。グループ内で分かれて演技をする際、たとえサブグループの選手たちが、意図的に同じタイミングで、もう一方の集団と同じ技や動きをしていなくても、それぞれの動きのタイミングの精度は音楽のリズムとの同調性として審査される。（個人のフリースタイルルーティンと類似した方法によって）

習熟度は、技を行う際に、いかに選手がきれいにバランスをとっているかということである。体勢は一輪車の習熟度や優れた制御力を表現しなければならない。長い時間、技を保つことはその技術における習熟度が高いことを指す。技を複数回行うことは、「習熟度」における得点としては加点されるが、「多様性や難易度のレベル」においては減点される。グループが難易度の高い技を行った際に、優れた体勢を見せることができたなら、「習熟度」の得点は高くなる。

6.28.3 グループ フリースタイル：難易度と持続度

ペア部門と同様、審査員はグループの中で様々に異なる選手の難易度の平均を見るようにしなければならない。最高水準の技術であっても一人の選手だけで行われたら、「難易度」の最高得点を与えることはできない。たとえ全選手によって行われたり、同じ種類だがさほどバリエーションの違いがない場合でも、行う技のうち、一つか二つのみが高いレベルの場合は、高得点は与えられるべきではない。ルーティンでは、全選手が効

果的に用いられなければならない。つまり一人またはそれ以上の選手が初心者のレベルであっても、円状に周りを走行したり、旗を揚げたり、他の選手によって運ばれたりすることなどはできるのだ。脇に立ちつくしているべきではない。

スモール VS ラージ：あるグループは他のグループと比べ随分と少ないかもしれないし逆にひどく多いかもしれない。審査員はこのことも含めて判断を下すべきである。ラージグループは走行の編成やパターンに偏る傾向がある一方、スモールのグループは難しい技術に集中しがちである。非常に多くの可能性があるので、審査員は適切に審査できるように異なる多くの要因を比較しなければならない。大人数だからというだけで難易度で高い得点を獲得できるべきではなく、また少人数だからという理由だけで難しい技術に高い得点を付けるべきではない。審査員は、グループの大きさを演技全体の一部と見なし、演技される技術の種類により異なる利点や限界もあることも考慮しなければならない。

難易度のレベルは成功した技で見られる。高い多様性を持つ技術の数で構成されたルーティンに高い得点が与えられる。一輪車の技術のみ審査される；一輪車を使わない技術は「プレゼンテーション」の得点にのみ影響する。ダンス、ジャグリングやその他一輪車を使わない技術は「プレゼンテーション」の得点でのみ加算され、「難易度」の部分には影響を与えない。

6.28.4 グループのフリースタイル：落車

グループルーティンにおいて、審査委員長は、落車をカウントする審査員を2人か4人任命しなければならない。この落車をカウントする審査員は、異なるグループを平等に指摘するために選出されるべきである。（例、異なる4カ国から4人の審査員を選出）演技の審査員は落車をカウントしてはならない。各落車専門の審査員は、床の一部分に足を付いたという事だけではなく、グループの落車の大小の回数を全てカウントすべきである。各審査員のカウントは、グループの落車における平均値で採点されるべきである。

点数は以下の計算によって算出される：落車の数はグループの選手の数によって重点を置かれる。以下の手法が使われる：

ミスの点数= 1.0 · (大きな落車の回数)

+0.5 · (小さな落車の回数)

最終的な落車の点数= 10- ミスの点数/選手の数。この得点は0以下にはならない。

6.28.5 グループのフリースタイル: 存在感/出来栄

個人のフリースタイルの詳細（セクション）に加え、審査員はチームワークと協調性を見る。その上、動作はパフォーマンスエリアや選手を有効に使用しているかということも審査の対象になる。

6.29 審査基準: テクニカル

得点範囲

一輪車の技と切り替えの数

(0-10)

習熟度と完成度

(0-15)

難易度と持続度

(0-15)

得点範囲

10.00-9.00

10.00-9.00

優秀

- ・最適な技の数を行うために割り当て時間を活用している
- ・印象的な独創性と多様性が見られる
- ・動きに余裕がある
- ・全体のルーティンにおいて不安定さはない
- ・バランスが取れた走行をしている
- ・全選手が難易度の高い技を行っている

15.00-13.50

- ・全ての技を長い時間維持できている

優秀

8.99-7.00

良い・多くの技を見せる際に効率的かつ適切に時間を活用している

- ・良い
- ・演技中のほとんどの間、走行に余裕が見られる
- ・最小の不安定さが見られる
- ・演技中のほとんどの間、バランスが取れた走行をしている
- ・難易度の高い多くの技がある

・多く技が長く持続できている

13.50-10.50

良い

6.99-4.00

平均的・ある程度の技を見せているが、
より有効的に時間を活用すべきである

- ・技の独創性や多様性はそこそこ見られる
- ・時々、走行に余裕が見られる
- ・コントロールの喪失が何度か見られる
- ・演技中に時々、走行のバランスがとれている
- ・平均的なレベルで、全選手が標準的な難易度の技を行っている
- ・技の持続度がさまざまである

10.50-6.00

平均的

3.99-1.00

不十分・技の数が少ない

- ・技の独創性および、または、多様性が欠けている
- ・走行に余裕が見られない
- ・走行がたびたび不安定である
- ・走行にバランスが見られない
- ・ルーティン全体において平均的に難易度が低い
- ・多くの技が短時間しか保たれていない

6.00-1.50

不十分

0.99-0.00

極端に

劣っている

- ・一輪車の技術が全くない・今にも落車しそうである
- ・走行が常に不安定である
- ・走行が常にアンバランスである
- ・全ての技が初心者レベルである

1.50-0.00

極端に劣っている

6.30パフォーマンス審査基準：出来栄え/存在感

得点範囲

- ・存在感、本物らしさ、鮮やかさ、多様性のある振付がある

9.00-10.00

卓越している

魅力的な存在感

体と手足のラインが洗練されている

素晴らしい本物らしさがあり、選手は完全に演技と人格が同一化されている

演技中の体の動作が全体的なルーティンにぴったり合っている。

全体のルーティンを伝える表現力と気質を兼ね備えた優れた創造力がある

並外れた演技で観客を惹きつける魅力がある

8.00-8.99

とても良い

とても優れた感情、知性、身体的表現がある

とても良い身のこなしである

とても良い本物らしさ

ほとんど全ての動きが正確かつ意図的である

選手は観客を惹きつける演技の中で、

様々な表現を使っている

強力な振付

7.00-7.99

良い

演技中のほとんどの時間、素晴らしい身のこなし、優れた本物らしさ、

演技との一体化が見られる

6.00-6.99

平均よりも上

演技との一体化

平均よりも上の、

体、手足のラインと身のこなし

平均よりも上の本物らしさ、

選手はルーティンの大部分において演技と一体化している

5.00-5.99

演技中の約75%に振付がある

5.00-5.99

平均的

平均的な調和、もしくは一つか二つの点で調和している

多少の乱れがある、平均的な身のこなしがある

平均的な本物らしさ、選手が演技になじんでいない場面が見られる

平均的な明瞭さ、いくつかの場面において、

他人が意図的に見える部分がある

表現の創造性が平均的なレベルである

ルーティンの間中、振付や表現方法がばらついている

4.00-4.99

まあまあ

体や手足のラインが悪くはない。

演技時間の約50%にのみ振付がある

3.00-3.99

弱い

時折見せる存在感、

目がうつむいている

体や手足のライン、身のこなし、動きの流れが変わりやすい

時折、選手は演技と一体化する

ルーティンの間中、幾つかの表現の多様性は見られるが、たびたび同じに見える

時折振付を見せる

2.00-2.99

不十分

体や手足のライン、身のこなし、動きの流れが不十分な仕上がり

とても不十分な明瞭さ、

意図的な動きがない

振付技術が限られており、ためらいが見られる

1.00-1.99

とても不十分

とても不十分な存在感、

選手はパフォーマンスを尻込みする

とても不十分な体や手足のラインと身のこなし、動きの流れ

とても不十分な本物らしさ、

選手はほとんど演技と一体化していない

ルーティンにぴったり合う表現の多様性が乏しい

0.00-0.99

振付が限られている

0.00-0.99

極端に劣っている

存在感のない、体や手足のラインと身のこなし、動きの流れが

極端に劣っている

極端に劣っている本物らしさ、

選手は演技と一体になっていない

動きが全く意図的ではない

演技間中、表現が同じである

振付技術が欠けており、ぎこちない

6.31 パフォーマンス審査基準: 振り付け/構成

得点範囲

目的、ハーモニー、活用、ダイナミックさ、創造力の豊かさ

9.00-10.00

優秀

ルーティンを通して、記憶に残る瞬間がある

ダンスに統一感があり、

パフォーマンスの全てがバランスのとれた振り付けをされている

選手は様々な構成による動きで競技場全体を使用し、

素晴らしい演技をしている

途切れないようにテンポを変えている

これまで無かったようなルーティンを創り出す、

想像力豊かなコンセプトが見られる

8.00-8.99

とても良い

様々な革新的な動きがある

ほとんど統一感のある振り付けである

空間の有効活用、たやすくテンポを変化させている

ルーティンを創り出す創造性に優れている

7.00-7.99

良い

コンセプトに由来する興味深い動き、テンポを活用した選手、空間の調和

6.00-6.99

平均よりも上

効果的にリズムを使う創造的でおもしろい動きが幾つかある

演技中のほとんどの時間に、統一感のあるルーティンの構成が見られる

平均よりも上の空間の活用

平均よりも上のテンポのバリエーション

平均よりも上の、想像力と創造性があるルーティンの構成

5.00-5.99

平均

たびたび見られるコンセプトに関係した動き

平均的な、パフォーマンス空間、わずかな走行の構成の多様性の使用

テンポの変化がある

平均的な、創造性、想像力に富んだルーティンの構成

4.00-4.99

まあまあ

ルーティンがコンセプトに合っている

ダンスの半分程度が揃っている印象の振り付け

構成要素が大体良いが、時折、パフォーマンス空間の一部を強調しすぎる

ルーティンに想像力と創造性が幾つか見られる

3.00-3.99

弱い

2.00-2.99

コンセプトに合った動きが孤立して見える部分がある

2.00-2.99

不十分

コンセプトに合っていない動きが幾つか見られる

1.00-1.99

動きに一貫性が無い、テンポに変化が見られない、ルーティンの構成に創造性、想像力が少し見られる

とても不十分

コンセプトに合わない動きが多い

パフォーマンスの空間において、動きのバリエーションが少ない

極端に劣っている

大多数の動きがコンセプトに合っていない

ダンスの統一性が全くない振り付けである

ルーティンの間中、テンポが変わらない

創造性が全くない、始終似たようなルーティンが繰り返される

6.32 パフォーマンス Judging Grid: 音楽とタイミング

得点範囲

9.00–10.00

継続とミュージカル・リアライゼーション、巧みな技のタイミング表現

9.00–10.00

優秀

で、適切なミュージカル・リアライゼーションがルーティン全体で無理なく連続的に感じられる

選手、音楽、ニュアンスが一体となって内面から湧き出るような演技である

ルーティンのコンセプト全体を反映した音楽の使用が抜きこんでいる

8.00–8.99

選手は卓越した動きで意味ある瞬間を創り出す。

全てを一つにし、まとまりがあり、時間も考慮されたルーティンを創り出している。

8.00–8.99

とても良い

7.00–7.99

良い

大多数のルーティンにおいて、

適切なミュージカル・リアライゼーションが平均よりも上のレベルで見られる

選手、音楽、ニュアンスが、演技の大多数の間、一つの流れを作る役割を果たしている

大多数のルーティンにおいて、選手は音楽のニュアンスを駆使しているが、

音楽の大事な所で幾つかのミスをしている

6.00–6.99

大多数のルーティンにおいて、ルーティンと音楽の結びつきが作られている

6.00–6.99

平均よりも上

5.00–5.99

平均的

4.00–4.99

まあまあ

3.00–3.99

弱い

選手は、幾つかのルーティンにおいて、
適切なミュージカル・リアライゼーションを使用している、
音楽はインスピレーションの代わりに選手そのものを表しているように思われる
ルーティンには一貫性が見られるが、選手、音楽、ニュアンスには十分な統合性は見られない
選手はインスピレーションとして音楽をめったに使わず、
ルーティンをさらに良くするための音楽を表現するニュアンスを使用しない
ルーティンの間、選手は音楽のタイミングを時折合わせているが、
たびたびそうでないときもある

2.00-2.99

不十分

1.00-1.99

とても不十分

0.00-0.99

極めて劣っている

選手には、適切なミュージカル・リアライゼーションがなく、
ルーティンは音楽を使用せずに行われ、変わり映えのないものである
ルーティンはバラバラで、選手、音楽、ニュアンスにも完全に関連性が見られない
選手はニュアンスを出すための音楽を駆使しているようには見えず、
ルーティンは一本調子な表現になっている
決められた動きではなく、タイミングも揃っていない