

## C グループ

- 全ての難度要素は、認識できる難度要素の技術で、必要な体力要素を用いて実施しなければならない。
- 全ての難度要素は、フロアに落下をせずに実施しなければならない。
- 全ての難度要素は、フロアに明らかに接触することなく、実施しなければならない。
- 片足または両足で着地する全ての難度要素は、立位で終了しなければならない。
- 全ての難度要素のプッシュ・アップでの着地は、両手と両足の着地が同時でなければならない。
- 全ての難度要素のスプリット・ポジションでの着地は、両手は必ず身体の両サイドのフロアの上に接地された状態でなければならない。
- 明らかに 90° を超える不完全な回転の実施に対しては、同系列の難度要素の回転数が低い難度要素として認識し、難度評価を行う。

ファミリー	最低条件
Straight Jump (ストレート・ジャンプ)	- 落下なしで実施する
Horizontal Jump (水平・ジャンプ)	- 落下なしで実施する
Bent leg(s) Jump (ベント・レッグ・ジャンプ)	- 両脚は最低水平位にする
Pike Jump (パイク・ジャンプ)	- 両脚は最低水平位にする
Straddle Jump (ストラドル・ジャンプ)	- 両脚は最低水平位にする
Split Jump (スプリット・ジャンプ)	- スプリット・ポジションの開脚は最低 170° にする
Scissors Leap (シザース・リープ)	- スプリット・ポジションの開脚は最低 170° にする
Kick Jump (キック・ジャンプ)	- リード脚は最低水平位にする
Off Axis Jump (オフ・アクシス・ジャンプ)	- 身体は水平線から上に 45° 以内にする
Butterfly Jump (バタフライ・ジャンプ)	- 身体は水平線から上に 45° 以内にする

## D グループ

- 全ての難度要素は、認識できる難度要素の技術で、必要な体力要素を用いて実施しなければならない。
- 全ての難度要素は、フロアに落下をせずに実施しなければならない。
- 全ての難度要素は、フロアに 2 回以上、または 2 箇所以上接触せずに実施しなければならない。
- 複数の難度要素が複合されている場合、それぞれの最低条件を満たさなければならない。
- パーティカル・スプリット・ポジションで終了する難度要素： パーティカル・スプリット・ポジション時の支持脚は垂直であり、支持足は必ずフロアに接地していなければならない。
- 明らかに 90° を超える不完全な回転の実施に対しては、同系列の難度要素の回転数が低い難度要素として認識し、難度評価を行う。

ファミリー、他	最低条件
SPLIT (スプリット)	- 両脚の角度は、最低 170° にする
TURN (ターン)	- ターンはホッピングなしに拇指球で実施する
TURN WITH LEG AT HORIZONTAL (ターン・ウィズ・レッグ・アット・水平)	- ホッピングせず拇指球に乗り、片脚が水平位で、軸足の方向へ回転する(アン・デダンのピルエット)
BALANCE TURN (バランス・ターン)	- ホッピングせず拇指球に乗り、開脚角度が最低 170° で、軸足の方向へ回転する(アン・デダンのピルエット)
ILLUSION (イリュージョン)	- 軸足のホッピングなしに、フリーな脚は、最低 170° 開脚で完全にローテーションする
KICK (キック)	- 最低 170° の開脚にする