



## 1. 適用ルール

- 1.1. スペシャルオリンピックスの競技チア公式スポーツルールは、スペシャルオリンピックスのすべての競技チアに適用される。本ルールは、国際的なスポーツ組織として、国際チア連合（ICU）が定めるスペシャルアビリティチアリーディングのルール（[www.cheerunion.org](http://www.cheerunion.org)）に基づき、スペシャルオリンピックスが定めたものである。スペシャルオリンピックスの競技チア公式スポーツルールまたはスペシャルオリンピックススポーツルール第Ⅰ章—総則との間で矛盾が生じない限り、ICUのルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのチア競技公式スポーツルールおよびスペシャルオリンピックススポーツルール第Ⅰ章—総則を適用するものとする。
- 1.2. 行動規範、トレーニング基準、医療・安全面の要件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件、およびユニファイドスポーツ®に関する情報の詳細は、スペシャルオリンピックススポーツルール第Ⅰ章総則 [https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Essentials-Sports-Article-1-Rules-2021-English.pdf?\\_ga=2.107208898.1769478848.1624071270-315360498.1558421899](https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Essentials-Sports-Article-1-Rules-2021-English.pdf?_ga=2.107208898.1769478848.1624071270-315360498.1558421899) を参照のこと。
- 1.3. SOIは、ICUが定める安全に関するルールおよび技能レベル（イントロダクトリー、ビギナー、ノービス、インターメディエイト）に準拠する。ICU規約は、特に知的障害のある選手を対象とする修正をすでに実施した。スペシャルオリンピックスは、ICUのスペシャルアビリティ規約を補完するために、追加条項を作成した。コーチは、安全に関するルールに従うとともに、アスリートやユニファイドパートナーの技能の進歩を把握する責任を負う。

## 2. 公式種目

- 2.1. 競技チア—種目の範囲は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任を負う。以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。
  - 2.1.1. 個人技能競技
  - 2.1.2. チーム競技
  - 2.1.3. ユニファイドスポーツ® チーム競技
- 2.2. 非競技チア—スペシャルオリンピックスプログラムでは、スペシャルオリンピックスの競技、特別イベント、コミュニティイベント（ウォーキングイベント、レース、高等学校の試合等）などでチアや演技の場を提供する非競技チアの提案をオプションとして選択できる。非競技チアの機会を提供することで、競技チアプログラムの普及に役立ち、発展に貢献できる。

## 3. 個人技能競技

- 3.1. 個人技能競技の目的は、アスリートが、イントロダクトリー、ビギナー、ノービス、インターメディエイトのカテゴリーにおいてチアリーディングの基本技能をトレーニングし、競い合えるようになることである。評価対象の技能は、モーション、観客のリード、および取り入れ方である。
- 3.2. モーション
- 3.3. 観客をリードする：ゲームデー—サイドライン
  - 3.3.1. アスリートは、モーションや簡単な技とともに、場面にに応じてチャントを繰り返し、観客を鼓舞する。
- 3.4. 取り入れ方
  - 3.4.1. ポンポン、サインボード、メガホンの使い方。
  - 3.4.2. ジャンプ、タンブリング、モーション、ダンスなどの技の使い方。

## 4. チーム競技

- 4.1. チアリーディングの目的は、観客を楽しませ、チームを応援するよう働きかけることである。これらの各ルーティーンには、チア、ダンス、スタンツ、タンブリングのすべてか、いずれかを取り入れる。
- 4.2. チーム規模：チームの登録人数は、各プログラム選択の傾向に応じて調整することができる。SOIが推奨するチームの人数は以下のとおりである：
  - 4.2.1. 小：最少4人、最多15人
  - 4.2.2. 大：最少16人、最多24人
- 4.3. イントロダクトリー（プレレベル0 | ビルドなし、タンブリングなし）
  - 4.3.1. ルーティーン令和3年6月23日
  - 4.3.2. ゲームデー
    - 4.3.2.1. サイドライン



- 4.3.2.2. タイムアウト
- 4.3.2.3. ファイトソング
- 4.3.2.4. チア
- 4.3.2.5. バンドチャント
- 4.4. ビギナー（レベル0）
  - 4.4.1. ルーティーン
  - 4.4.2. ゲームデー
    - 4.4.2.1. サイドライン
    - 4.4.2.2. タイムアウト
    - 4.4.2.3. ファイトソング
    - 4.4.2.4. チア
    - 4.4.2.5. バンドチャント
- 4.5. ノービス（レベル1）
  - 4.5.1. ルーティーン
  - 4.5.2. ゲームデー
    - 4.5.2.1. サイドライン
    - 4.5.2.2. タイムアウト
    - 4.5.2.3. ファイトソング
    - 4.5.2.4. チア
    - 4.5.2.5. バンドチャント
- 4.6. インターメディアイト（レベル2）
  - 4.6.1. ルーティーン
  - 4.6.2. ゲームデー
    - 4.6.2.1. サイドライン
    - 4.6.2.2. タイムアウト
    - 4.6.2.3. ファイトソング
    - 4.6.2.4. チア
  - 4.6.2.5. バンドチャント
- 5. ユニファイドスポーツ® チーム競技
  - 5.1. このカテゴリーで競技するチームは、ユニファイドスポーツ®競技モデルに準拠しなければならない。アスリートとユニファイドパートナーとの人数比は、1：1でなければならない。人数が奇数のチームについては、ユニファイドパートナーがアスリートの総数より1人少なくなるようにしなければならない。ユニファイドスポーツ®に関する補足については、スペシャルオリンピックススポーツルール第I章セクション14を参照のこと。
  - 5.2. チーム規模：チームの登録人数は、各プログラム選択の傾向に応じて調整することができる。SOIが推奨するチームの人数は以下のとおりである：
    - 5.2.1. 小：最少4人、最多15人
    - 5.2.2. 大：最少16人、最多24人
  - 5.3. スペシャルオリンピックスのユニファイドパートナーは、チーム内のスペシャルオリンピックスアスリートのレベルを超える技を行ってはならない。
  - 5.4. イントロダクトリー（プレレベル0 | ビルドなし、タンブリングなし）
    - 5.4.1. ルーティーン
    - 5.4.2. ゲームデー
      - 5.4.2.1. サイドライン
      - 5.4.2.2. タイムアウト
      - 5.4.2.3. ファイトソング
      - 5.4.2.4. チア
      - 5.4.2.5. チャント
  - 5.5. ビギナー（レベル0）
    - 5.5.1. ルーティーン
    - 5.5.2. ゲームデー

- 5.5.2.1. サイドライン
  - 5.5.2.2. タイムアウト
  - 5.5.2.3. ファイトソング
  - 5.5.2.4. チア
  - 5.5.2.5. バンドチャント
- 5.6. ノービス (レベル 1)
  - 5.6.1. ルーティーン
  - 5.6.2. ゲームデー
    - 5.6.2.1. サイドライン
    - 5.6.2.2. タイムアウト
    - 5.6.2.3. ファイトソング
    - 5.6.2.4. チア
    - 5.6.2.5. バンドチャント
- 5.7. インターメディエイト (レベル 2)
  - 5.7.1. ルーティーン
  - 5.7.2. ゲームデー
    - 5.7.2.1. サイドライン
    - 5.7.2.2. タイムアウト
    - 5.7.2.3. ファイトソング
    - 5.7.2.4. チア
    - 5.7.2.5. バンドチャント



添付資料：

- 別表 A：ICU スペシャルアビリティー規約
- 別表 B：ICU ディビジョン規約
- 別表 C：スペシャルオリンピックス スポーツルール第 I 章
- 別表 D：競技チアスコアシート
- 別表 E：競技チア—ルーティーン／技基準表
- 別表 F：競技チア—技簡易基準表
- 別表 G：ゲームデー基準表