

2023 年 IBTF 世界バトントワーリング選手権大会  
日本代表選考九州予選

競技規定  
審査規定



日本バトン協会 九州支部

# ソロ/トゥーバトン/スリーバトン

## 1. 競技規定

### 【ソロ】

- ①人数 …1名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン1本
- ③競技フロア …縦7.5m×横9mの広さを目安とする
- ④演技曲 …課題曲(2分00秒)
- ⑤コスチューム …自由(女子はパンツスタイル不可)

### 【トゥーバトン】

- ①人数 …1名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン2本
- ③競技フロア …縦7.5m×横9mの広さを目安とする
- ④演技曲 …課題曲(1分45秒)
- ⑤コスチューム …自由(女子はパンツスタイル不可)

### 【スリーバトン】

- ①人数 …1名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン3本
- ③競技フロア …縦7.5m×横9mの広さを目安とする
- ④演技曲 …課題曲(1分30秒)
- ⑤コスチューム …自由(女子はパンツスタイル不可)

## 2. 審査規定

### 【ソロ】

#### (1) 内容

- エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの3モード
- 両手使い
- 多様なボディワーク
- 連続性
- 一貫性
- 流れ
- 様々なプレーン、パターン、ディレクション使い
- 困難度としてのスピード
- フォロースルー
- 複雑さ
- タイミング
- 3モードの固有の深さ

#### (2) 実施

- ボディの動きやバトンの回転速度に関連するスピード
- スピードコントロールと一貫性
- 熟練度の達成
- プレゼンテーションの質

### 【トゥーバトン】

#### (1) 内容

- エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの3モード
- 両手使い
- 多様なボディワーク
- 連続性

- 一貫性
- 流れ
- マルチプレーン・パターン、ディレクション、ミラードの利用

(2) 実施

- シームレスで、左右同等、無理のない連続性と流れ
- プログラム全体の卓越性と習得度合の質
- 一貫したスピード
- コントロールと一貫性
- 熟練度を示すレボリューションとスピードコントロール
- 2バトンの空間認識
- パフォーマンスにおけるコミットメント

【スリーバトン】

(1) 内容

- シークエンスの多様さ
- マルチプレーン・パターン、ディレクションチェンジの利用
- ロールやコンタクトマテリアルの利用
- 困難度
- デマンド

(2) 実施

- シームレスで、左右同等、無理のない連続性と流れ
- プログラム全体の卓越性と習得度合の質
- ジャグリングのタイミングとリズム
- リリースとレセプションの速さ
- 3バトンの空間認識
- 連続性と流れ
- コントロールと一貫性
- コレクションのない熟練度
- パフォーマンスにおけるコミットメント

<ソロ／トゥーバトン／スリーバトンの技術内容の制約事項>

- ・ソロではトスの有無に関わらず、アクロバット動作は最大2つまで許可される。動作は組み合わせても良いし、2つの動作を別々に行っても良い。
- ・2バトン、3バトンでは、アクロバット動作は禁止。
- ・イリュージョンは全種目において許可される

アクロバット要素の制約

**アクロバット動作の定義**

バトントワーリングまたはメジャレットのプログラムにおいて、両足がフロアから離れ、頭の上を通過し反対側のフロアに着地するような動きをアクロバットとみなす。両足は同時に、又は時間差でフロアから離れることができ、同時に又は時間差で着地することができる。

- ・手による支持（例：手を使って行う回転技）
- ・腕による支持（例：前腕を使って行う回転技）
- ・頭による支持（例：ヘッドスタンド）
- ・空中で他人の体を支持（例：他人の脚で体を支えてもらった回転技）

代表的な例：前方又は後方へのウォークオーバー、カートウィールなど

**空中アクロバット動作の定義**

フロアに手をついたり支えたりすることなく、空中で完全に回転するスタントのことを言う。

- ・体の支えなしに空中で行う動き（例：サイドエアリアル、後方宙返り、エアリアルウォークオーバー）

注意：水平バタフライ（脚が頭の上を通過しない）は空中アクロバットとは見なされない。メジャーボディムーブと見なされる。

## 1. 競技規定

- ①人数 …1名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン1本
- ③競技フロア …縦6m×横12mの広さを目安とする
- ④演技曲 …課題曲(1分45秒)
- ⑤コスチューム …スポーツであることを前提に、コスチュームに関する規定は設けない。

## 2. 審査規定

### (1) 内容

- エアーリアル・ロール・コンタクトマテリアルの3モードを使用した振付
- トラベリングコンプレックスを使用した空間構成や演出
- 音楽に対するバトンとボディの幅広いスキルの一貫性

### (2) 実施

- シームレスな技のつながり
- 適切なボディテクニックとバトンテクニック
- ミュージカルティ
- インパクト
- パフォーマンスの質
- 芸術性
- エンターテイメント性

## 1. 競技規定

- ①人数 …2名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン2本（各1本）
- ③競技フロア …縦6m×横12mの広さを目安とする
- ④演技曲 …課題曲（1分45秒）
- ⑤コスチューム …スポーツであることを前提に、コスチュームに関する規定は設けない。

## 2. 審査規定

### （1）内容

- 「ペアの美学」に基づいた振付
- 3モードとエクステンジ
- トラベリングを利用した空間構成
- 音楽に対するバトンとボディの幅広いスキルの一貫性

### （2）実施

- シームレスなつながり
- バトンとボディの正確なテクニック
- コンセプトの優秀さ
- ミュージカルティ
- パフォーマンスの質
- 芸術性
- コミュニケーション
- エンターテイメント性

## 1. 競技規定

- ①人数 …6名から8名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン（各自1本）
- ③競技フロア …縦15m×横25mの広さを目安とし競技フロアは枠を取り、口の各ラインの中央に印をつける
- ④演技曲（時間） …3分から3分30秒（過不足なし）の自由曲を使用
- ⑤入退場について …原則として演技者は、チーム名をアナウンスされてから審査員より見て、左側より入場し、ポジション取りを行い演技を始め、演技終了後審査員より見て、右側に退場すること。但し会場によりその限りではない。  
入場は、曲（音楽）なしで行うこと。
- ⑥内容<プログラム構成>…アーティスティックトワールとアーティスティックペアの内容をコンセプトに、バトントワーリング、ボディワークのユニゾン性、シンクロニクトワーリング、バトントワーリングとボディワークが一体となった変化や困難度、音楽解釈に基づくステージング・フォーメーションを表現する。
- ⑦コスチューム …スポーツであることを前提に、コスチュームに関する規定は設けない。  
手のひらと顔を覆うようなものは不可。

## 2. 審査規定

### （1）内容

- ステーションナリーコンプレックス・トラベリングコンプレックスと3モードの融合
- 音楽性と論理性
- 創造性
- 芸術性
- 革新性
- エクステンジ
- 2・3バトンを使用した視覚的效果
- ステージング
- フロアの利用
- フォーム
- トランジション

### （2）実施

- シームレスさ
- バトンスキルとボディスキルの均等さ
- プログラムのメッセージ性
- 質の高い芸術的アプローチ

## 1. 競技規定

- ①人数 …10名～30名
- ②使用するバトン …レギュラーバトン（各自1本）
- ③競技フロア …縦15m×横25mの広さを目安とし競技フロアは枠を取り、□の各ラインの中央に印をつける。  
演技途中、境界線を越してしまった場合は、審査規定の「フロアの利用」で判断する。
- ④演技曲（時間） …3分から3分30秒（過不足なし）の自由曲を使用  
曲の長さ（時計）は、音楽の第一音より最終音までとする。
- ⑤入退場について …原則として演技者は、チーム名をアナウンスされてから審査員より見て、左側より入場し、ポジション取りを行い演技を始め、演技終了後審査員より見て、右側に退場すること。但し会場によりその限りではない。  
入場は、曲（音楽）なしで行うこと。
- ⑥コスチューム …スポーツであることを前提に、コスチュームに関する規定は設けない。  
手のひらと顔を覆うようなものは不可。

## 2. 審査規定

- (1) 全体的効果
  - キャラクター性
  - 視覚的な効果と完成度
  - 論理性や信頼性に基づく、優秀な演技
  - 驚きや巧妙な瞬間の演出
  - 感情
  - 音楽との一体感
  - エンターテインメント性
- (2) デザイン/コレオグラフィー
  - 創造性と独創性に富んだ構成
  - ステージングと振付
  - 幾何学的なドリル/ムーブメント/フロアの利用
- (3) バトントワーリング
  - タイミング
  - 一貫性
  - 均一性/シームレスさ
  - 全体的な完成度
- (4) ボディワーク
  - 身体表現のテクニックと質によるプログラムの展開

<技術内容の制約事項>

スピン	・ 1ー2スピン…リリースの制限なし レセプションの制限なし
エーリアル ジムナスティック	・ トスの有無に関わらず空中動作は禁止。
ステーションナリー コンプレックス&トラベリング コンプレックス	・ トスの下で、メジャーボディムーブ（※）は1回。 その際、リリースの制限なし レセプションの制限なし
ダブルエレメント トリック	・ トスを伴うダブル以上は禁止。
ロール	・ コンティニューアスフロントネックロール（手の有無に関係なく）禁止。 ・ フロントネックフィギュアエイト禁止。 ・ モンスターロール（パーシャルも完成形も）禁止。
コンタクトマテリアル	・ 制限なし

（※）メジャーボディムーブが1つ許されています。

トス後やキャッチ前にマイナーな体の動きを追加することはできません。

メジャーボディムーブとはイリュージョン・ウォークオーバー（前・後）・リープ  
やジャンプ・ソッテ・アラベスク・アチチュード・グランバットマン・ソデバスク・  
トワジュテ・カプリオーレで、約3拍又はそれ以上の拍数のもの。

マイナーボディムーブとは、ホップ・スキップ・シャッセ・ピケ・ステップーステップ  
・クッペ・ソッテなど予備動作やフォローのために使われるもので約2拍のもの。

アクロバットな動きは禁止されています。



## その他の競技規定

### 1. 全種目共通

- ①ボールとティップは新しいものを使用すること。競技前にバトンのチェックを行う。
- ②バトンのシャフトはどのような色を使用しても良い。
- ③バトンのシャフトに貼るテープはどのような色を使用しても良い。但しグリップテープはシャフトの長さの二分の一までとし、センターから同等に巻くこと。
- ④グリップテープは隙間なく巻いても、ストライプ状でも渦巻状でも良い。
- ⑤テープやテープの類似品以外の付属品等を使用することはできない。  
(視覚的補助及びハンドリング補助のためは可)
- ⑥アーティスティックペア・チーム・グループは、グリップテープの色や巻き方を同一にすること。
- ⑦競技フロアヘタオール・パウダー等バトン以外を持ち込んで서는ならない。  
但し、感染対策上のもものはこの限りではない。
- ⑧怪我のための包帯等は可。
- ⑨必要ならばメガネは可。サングラス・光ものによる顔の装飾、ピアス、アクセサリ類は全て禁止とする。

※大会当日バトンのボールとティップのチェックを行います。ボール、ティップは新品を使用のこと。  
シャフトの錆については、各団体の責任において安全性を確認の上使用すること、但し過度な錆の場合、大会本部において使用不可とする場合がある。

<グリップテープの使用について>

IBTF 世界バトントワーリング選手権大会に参加する際は、次のルールが適用となります。

#### バトンでのグリップテープの使用【IBTFルールブックP27】

グリップテープの使用はオプションであり、これがスポーツであることを念頭に置いて使用することができる。  
グリップテープは、シャフト（ボールとティップを含まない）の最大 1/2 をカバーでき、中心から均等になるように巻く。

グリップテープは、ソリッド、ストライプ、またはスパイラル方式で巻く。

テープは、黒、灰色、白から 2 色を使用する。(1色で巻き、もう1色で中心をマークする)

ペア、チーム、またはグループ内では、グリップテープは同じである必要がある。

### 2. 競技におけるアクシデントに関する規定

- ①大会期間中のアクシデント（体調不良、怪我、演技中にバトンが折れる）について、再演技の判断は、団体責任者・本人・審査員長・実行委員長（大会役員）が協議し決定する。
- ②再演技を行った場合は、再演技の採点を有効とする。ただし、再演技を行わなかった場合は演技をしたところまでを採点対象とする。
- ③選手が自分の演技時間に出遅れ、途中から演技を行った場合は、演技を行ったところを採点対象とする。演技コートにいない場合は棄権とみなす。

### 3. その他

- ①大会の主旨及び実施要項・競技規定・審査規定に反する行為を行った場合、理事会にて判定を行う。
- ②競技規定・審査規定の主旨を変更することなく、理事会において加除訂正を行うことができる。

## 順位、選考に関する規定

### 1. 審査

[1] 審査員長・副審査員長

審査員長は1名、副審査員長は1名とし、審査の円滑な遂行を統括する。

[2] 審査員

審査員は、5名とする。

審査員は、ペナルティを加味し総合的に評価して採点する。

### 2. 順位、選考

順位の決定は次の通りとする。

【ソロ/トゥーバトン/スリーバトン】

\*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

- ①10点法（小数点第2位まで）により採点し、得点とする。
- ②各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。
- ③同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。  
優先順1 各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。  
優先順2 各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。  
優先順3 各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。  
優先順4 全審査員の投票により決定する。
- ④九州代表として成績順に発表する。
- ⑤決勝のみとする。

【アーティスティックトワール/アーティスティックペア】

\*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

- ①10点法（小数点第2位まで）により採点し、得点とする。
- ②各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。
- ③同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。  
優先順1 各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。  
優先順2 各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。  
優先順3 各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。  
優先順4 全審査員の投票により決定する。
- ④九州代表として成績順に発表する。
- ⑤決勝のみとする。

【アーティスティックチーム/アーティスティックグループ】

\*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

- ①100点法（小数点第1位まで）により採点し、得点とする。
- ②各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。
- ③同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。  
優先順1 各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。  
優先順2 各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。  
優先順3 各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。  
優先順4 全審査員の投票により決定する。
- ④九州代表として成績順に発表する。
- ⑤決勝のみとする。