

IBTF 世界テクニカルバ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4.5～6m×横7.5～9m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 …スポーツであることを前提に、安全性が確保できていること

【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4.5～6m×横7.5～9m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 …スポーツであることを前提に、安全性が確保できていること

【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4.5～6m×横7.5～9m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 …スポーツであることを前提に、安全性が確保できていること

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

① 実施

- 無理のない連続性と流れ
- シームレスなトランジション
- 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つのバトンの相互関係と複雑さによって生み出される難易度/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
- 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効果的な利用
- 3本のバトンの相互関係と複雑さによって生み出される難易度/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
- スリーバトンの空間認識
- 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。
- **トゥーバトン、スリーバトン**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のプログラムにおいて、両足が床から離れ、頭の上を通過し反対側の床に着地するような動きをアクロバット動作とみなす。両足は同時に、又は時間差で床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ての回転技）

代表的な例：前方又は後方へのウォークオーバー、側転など

空中アクロバット動作の定義

床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身体動作のことを言う。

- ・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。

デュエット

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(各自1本)
- ③競技フロア …縦4.5~6m×横7.5~9m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 …スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

2. 審査規定

(1) 内容

- エアリアル、ロール、コンタクトマテリアルの3モード
- エクスチェンジ
- 効果的なトゥーバトンの使い方
- ペアワーク
- 同時性
- レイヤー構造
- 連携と相互関係の重要性
- シームレスなつながりと対等なスキル
- コンセプトを伝えるための協力

(2) 実施

- バトンとボディの正確なテクニック
- 「二人のトゥーリングが1つになる」考えを反映した同時性と複雑性
- タイミング、リズム、画一性、コーディネーション、ユニゾン
- 相互依存性
- ステージング
- 滑らかなトランジションと相互関係によるシームレスな展開
- プレゼンテーションの質

<デュエットの技術内容の制約事項>

- ・アクロバット動作は禁止。

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、安全性が確保されていること

2. 審査規定

(1) 内容

- エアリアル・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
- 表現スタイルの一貫性

(2) 実施

- シームレスな技のつながり
- バトンとボディの正確なテクニック
- ミュージカルティ
- ペーシングとインパクト
- 高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
- 芸術性
- エンターテインメント性
- 表現スタイルの継続性

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、安全性が確保されていること**

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
- **表現スタイルの一貫性**

（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
- **ペーシングとインパクト**
- **高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質**
- **相互関係、相互作用のある表現**
- 芸術性
- コミュニケーション
- エンターテインメント性
- **表現スタイルの継続性**

トワールチーム

1. 競技規定

- ①人数 …6名～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） …課題曲（3分00秒）
※演技の最初と最後にサリュートを実施すること
- 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、スタートポジションから演技を始め、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、安全性が確保されていること
手のひらと顔を覆うようなものは不可
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

2. 審査規定

（1）内容

- 3モードのバラエティ、ディフィカルティの均等さ
- トラベリングを利用した空間構成
- エクステンジ
- フォーメーションの変化
- トゥーバトン・スリーバトン等、複数のバトンワークの効果的な融合と相互関係
- 表現スタイルと実施におけるすべてのメンバーの統一性

（2）実施

- バトンとボディの正確なテクニック
- コンセプトから見た3モードのシームレスさ
- リズミカルなスキル
- 音楽とのタイミング
- 熟練されたバトン、ボディ、チームワークのスキル
- 全員が一体となるトワールとムーブメント
- インパクト
- 高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
- 相互関係、相互作用のある表現
- 質の高いハンドリングとバトンスキルの深さ

＜トワールチームの技術内容の制約事項＞

- ・アクロバット動作は禁止
- ・小道具の使用は不可

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、□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（過分なし）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、スタートポジションから演技を始め、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、安全性が確保されていること
手のひらと顔を覆うようなものは不可。
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

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
- エクスチェンジ
- トゥーバトン・スリーバトンを使用した視覚的効果
- 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
- ペーシングとインパクト
- 高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
- 相互関係、相互作用のある表現

アーティスティックグループ

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、口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（過分なし）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、スタートポジションから演技を始め、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、安全性が確保されていること。
手のひらと顔を覆うようなものは不可。
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

2. 審査規定

（1）内容

（a）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

（b）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

（c）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

（d）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

（2）実施

- シームレスさ
- 一貫した完成度の高さ、均一さ
- 音楽と一体化した視覚的效果
- エンターテインメント性
- 創造性

<アーティスティックグループの技術内容の制約事項>

- ・ シングルのアクロバット動作は許可される
- ・ 小道具の使用は不可

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。

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 **デュエット・アーティスティックペア・トワールチーム・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
- 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、アクセサリー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**テクニカル**バトントワール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P28】

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。**両端側 1/4 は覆われてはならない**

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き状でも良い

テープの色は自由。ただし、

ペア、チーム、またはグループ内では、グリップテープ内では、統一のグリップテープである必要がある。

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 *支部はこの限りではない

- [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

準決勝・決勝とも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/デュエット】

*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準決勝・決勝は次の通りにする。
 - ア) 準決勝上位10位までが決勝に進出する。
 - イ) 準決勝出場者人数により、準決勝を行わず決勝のみとする。

【アーティストックトワール/アーティストックペア】

*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準決勝・決勝は次の通りにする。
 - ア) 準決勝上位10位までが決勝に進出する。
 - イ) 準決勝出場者人数/組により、準決勝を行わず決勝のみとする。

【トワールチーム/アーティストックチーム/アーティストックグループ】

*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準決勝・決勝は次の通りとする。
 - ア) 準決勝上位4位までが決勝に進出する。
 - イ) エントリーが6チーム・6グループ以下の場合は決勝のみとする

