

## 第44回全日本バトントワリング選手権東北支部大会

- バトントワリングコンテスト
- 第44回全日本バトントワリング選手権大会東北支部予選

### 【部門別規定】



※日本バトン協会HP等で公開される本予選にかかわる規定に変更があった場合、この規定の内容も同様に変更します。

## 1 種目

全国共通規定演技ソロトワール [課題曲レインボーマーチ 1分]

- (1) 入門 全国共通技能ライセンス 6 級～5 級の内容
- (2) 初級 全国共通技能ライセンス 6 級～3 級の内容
- (3) 中級 全国共通技能ライセンス 6 級～2 級の内容
- (4) 上級 全国共通技能ライセンス 6 級～1 級の内容

## 2 審査員

審査員は 1 名とする。

## 3 コスチュームに関する規定

コスチュームは自由とする。

## 4 バトン、その他に関する規定

- (1) ボールとティップは新しいものを使用すること。演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。
- (4) 演技スペースヘタオル・パウダー等バトン以外を持ち込んではいない。
- (5) 演技中の怪我のための包帯は可。
- (6) 必要ならばメガネは可。サングラス・光りものによる顔の装飾、ピアス、アクセサリ類は全て禁止する。
- (7) 付け爪、マニキュア等、爪の装飾は全て禁止する。
- (8) スポーツ競技であることを前提に、適度なメイクアップは良い。装飾（顔に絵を描いたりすること）は禁止する。
- (9) 演技スペース・・・横 7 m×縦 7 m の広さを目安とし、中央に十文字印を明示する。

## 5 表彰

それぞれの技術に応じて金・銀・銅の賞状を、一般社団法人日本バトン協会から授与する。

## 6 警告及び出場停止

大会の主旨に反する行為を行った場合、警告又は次回大会出場停止となる場合がある。

## 【ソロトワール】

## (1) 演技に関する規定

- ① 演技人数 … 1名
- ② 演技に使用するバトン … レギュラーバトン1本
- ③ 演技スペース … 横7m×縦7mの広さを目安とする
- ④ 課題曲（時間） … Solo Special（約1分45秒）
- ⑤ 演技内容 … 1本のバトンを使って技術を競う

**ルーティーン構成** 以下の組み合わせでルーティーンを構成する。

- ア) イントロダクション（オープニング サリュートは自由）
  - イ) 3モード エアリアル [バーティカル・フラット（水平）]
  - ロール [バーティカル・フラット（水平）]
  - コンタクト マテリアル [バーティカル・フラット（水平）]
  - ウ) エンディング（エンディング サリュートは自由）
- ※フロアワークは組み入れない方が望ましい。

## (2) 審査内容

## ① 内容

- ア) バリエティー
  - ・ 3モードのバランス／両手使い
- イ) ディフィカルティー
  - ・ バトンとボディの困難度／リリース、レセプション、リードイン、フォロースルー、コネクション

## ② 実施

- ア) テクニック
  - ・ バトンの正確さ／ボディワークの正確さ／バトンの熟練度・質／ボディワークの熟練度・質／リズム・タイミングのコントロール
- イ) パフォーマンス&エクスペッション
  - ・ プロジェクション（意気込み）／ダイナミックさ／持続性（忍耐力とスタミナ）／自信のある演技／リカバリー能力／観客や審査員に対しての一体感
- ウ) スピード
  - ・ バトンの回転だけでなく、全体（3モード）を通しての一貫したスピード／スピードコントロール

## ③ ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

- ア) ドロップ 1本につき0.1点減点
- イ) 転倒 部分転倒1回につき0.1点減点 全転倒1回につき0.2点減点
- ウ) アンダータイム 出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り合計32拍を超えた場合0.2点減点（サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない）

## 【トゥーバトン】

### (1) 演技に関する規定

- ① 演技人数 …… 1名
- ② 演技に使用するバトン …… レギュラーバトン2本
- ③ 演技スペース …… 横7m×縦7mの広さを目安とする
- ④ 課題曲（時間） …… Two Baton・Three Baton & Pair Special（約1分30秒）
- ⑤ 演技内容 …… 2本のバトンを使って技術を競う

### ルーティーン構成

- ア) コンタクト マテリアル（2本のバトンを身体の近くで行うトワール）
- イ) ロール（両手を使ったロール。又は空中で1本のバトンが高く、もう1本がロールの組み合わせ）
- ウ) ハイ ロー（空中で1本のバトンが高く、もう1本が低いエアリアル。又は1本が高くもう1本はコンタクト マテリアル等の組み合わせ）
- エ) ダブル トス トリック（2本同時に空中ヘトス）
- オ) ジャグル（片手で連続的なリリースとキャッチ。例：片手で2本のバトンを交互にトス）
- カ) シャワー（両手で連続的なリリースとキャッチ。例：1本のバトンをトスしている間にもう1本をパスして最初のバトンをキャッチ）
- キ) コンプレックス トリック（複雑なトリック・リリース・レセプション）

### (2) 審査内容

#### ① 内容

- ア) バラエティー
  - ・コンタクト マテリアル／ロール／ハイ ロー／ダブル トス トリック／ジャグル／シャワー／コンプレックス トリック
- イ) デイフィカルティー
  - ・バトンとボディの困難度／リリース、レセプション、リードイン、フォロースルー、コネクション

#### ② 実施

- ア) テクニック
  - ・バトンの正確さ／ボディワークの正確さ／トゥーバトンの熟練度・質／ボディワークの熟練度・質／リズム・タイミングのコントロール
- イ) パフォーマンス&エクスペッション
  - ・プロジェクション（意気込み）／ダイナミックさ／持続性（忍耐力とスタミナ）／自信のある演技／リカバリー能力／観客や審査員に対しての一体感
- ウ) スピード
  - ・バトンの回転だけでなく全体を通しての一貫したスピード／スピードコントロール

#### ③ ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

- ア) ドロップ 1本につき0. 1点減点
- イ) 転倒 部分転倒1回につき0. 1点減点 全転倒1回につき0. 2点減点
- ウ) アンダータイム 出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り合計32拍を超えた場合0. 2点減点（サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない）

## 【スリーバトン】

### (1) 演技に関する規定

- ① 演技人数 …… 1名
- ② 演技に使用するバトン …… レギュラーバトン3本
- ③ 演技スペース …… 横7m×縦7mの広さを目安とする
- ④ 課題曲（時間） …… Two Baton・Three Baton & Pair Special（約1分30秒）
- ⑤ 演技内容 …… 3本のバトンを使って技術を競う

#### ルーティーン構成

- ア) カスケード（左右交互に行われるリリースとキャッチ）
- イ) シャワー（両手による継続的なリリースとキャッチ）
- ウ) ジャグル（片手による継続的なリリースとキャッチ）
- エ) ダブルトスーシングルトス  
（2本同時に空中へトスし、それとコーディネーションして残りもう1本を続いてトスする）
- オ) ハイロー（高いエアリアルの下でトゥーバトンの技を行うこと）
- カ) スタックス（高いエアリアルの下に低いエアリアルを投げあげ、その下でコンタクトマテリアルを行う）
- キ) トリプルトス（3本のバトンが同時に空中にある状態のこと）

### (2) 審査内容

#### ① 内容

- ア) バラエティー
  - ・シークエンスの広がりと変化、それらのミックス／両手使い／コンタクトマテリアルロール／パターン、プレーン、ディレクションの扱い方
- イ) デイフィカルティー
  - ・密度／リリース、レセプションの困難度／リスク／エアリアル

#### ② 実施

- ア) テクニック
  - ・バトンの精密さ、安定度／コレクション／リズム、タイミングのコントロール／バトンとボディのブレンド及びスピード／フォロースルー、パターンチェンジ、レボリューションの正確さ
- イ) パフォーマンス&エクスペリション
  - ・エンターテインメント性／持続力&スタミナ／自信のある演技／リカバリー能力
- ウ) デマンド
  - ・継続性／同時責任性／ビジュアルトラッキング／空間構成能力

#### ③ ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

- ア) ドロップ 1本につき0.1点減点
- イ) 転倒 部分転倒1回につき0.1点減点 全転倒1回につき0.2点減点
- ウ) アンダータイム 出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り合計32拍を超えた場合0.2点減点（サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない）

## 【ペア】

### (1) 演技に関する規定

- ①演技人数 …… 2名
- ②演技に使用するバトン ……レギュラーバトン2本（各1本）
- ③演技スペース ……横8m×縦8mの広さを目安とする
- ④課題曲（時間） ……Two Baton・Three Baton & Pair Special（約1分30秒）
- ⑤演技内容 ……二人で、バトンとボディワークの調和した技術を競う

#### ルーティーン構成

ア) ソロワールと同様であるが、エクステンジなどペア要素を重視したもので構成する。

※二人がソロワールの同じことを行うだけではなく、ペアの特色を生かした演技することに価値がある。

### (2) 審査内容

#### ① 内容

ア) バラエティー

・3モードのバランス/エクステンジ/ペアワーク/フロアパターン

イ) ディフィカルティー

・バトンとボディワークの困難度/シンクロナイゼーションの困難度/  
コーディネーションの困難度

#### ② 実施

ア) テクニック

・バトンの正確さ/ボディワークの正確さ/バトンの熟練度・質/

ボディワークの熟練度・質/ペアのコントロール/リズム・タイミングのコントロール

イ) パフォーマンス&エクスペリション

・ペアとしての責任/プロジェクション（意気込み）/持続性（忍耐力とスタミナ）/  
自信のある演技/リカバリー能力

ウ) スピード

・バトンの回転だけでなく一貫したスピード/二人の統一したスピード

#### ③ ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

ア) ドロップ 1本につき0.1点減点

イ) 転倒 部分転倒1回につき0.1点減点 全転倒1回につき0.2点減点

ウ) アンダータイム 出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り合計32拍を超えた場合0.2点減点  
（サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない）

## 【ソロストラット】

### (1) 演技に関する規定

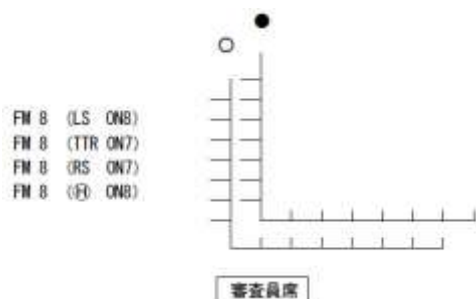
- ①演技人数 …… 1名
- ②演技に使用するバトン …… レギュラーバトン1本
- ③演技スペース …… 横15m×縦10mの広さを目安とするが、会場によっては若干狭くなる場合もある
- ④課題曲（時間） …… 栄光へのマーチ（約1分30秒）
- ⑤演技内容 …… マーチのリズムの中で、優雅で気品のあるボディワークとバトンの技術を競う

#### ルーティーン構成

|               |     |
|---------------|-----|
| ア) イントロダクション  | 8拍  |
| イ) ミリタリーストラット | 32拍 |
| ウ) プレゼンテーション  | 32拍 |
| エ) フォワードモーション | 96拍 |
| オ) エンディング     | 16拍 |

#### 構成内容

- ア) イントロダクション
  - ・振り付けは自由だが、ミリタリーストラットに導入しやすい動作（アテンション・サリュート等）
- イ) ミリタリーストラット（ダブルL字ストラット）
  - ・足の動き …… 審査員に向かってベーシックストラット（腿は、床と平行になる）で8拍前進、8歩目（右足）を踏み出すと同時に右足を軸にして左に90度方向変換、新方向へ左足より7拍前進、7歩目（左足）を踏み出すと同時に左足を軸にして右廻りで180度方向変換、右足より8拍前進、8歩目（左足）を踏み出すと同時に左足を軸にして右に90度方向変換、審査員を後ろにし、8拍前進、9歩目で右足を左足に揃える。



- ・右手はビートタイム（拍子をとる）〔指揮杖でバンドを指揮するような動作〕
- ・左手は、指を揃えて左腰におく
- ・足は、ベーシックストラット
- ・背中はずっと正面（進行方向）を向く、顔は引き締める

- ウ) プレゼンテーション
  - ・自由に表現できるセクション
- エ) フォワードモーション
  - ・ビートに合わせてパレードを先導するように前進しながらバトンと優雅なボディワークを組み合わせ、フロアをデザインするセクション
- オ) エンディング
  - ・全ての終わりを示し、自由に表現できるセクション

## (2) 審査内容

### ①内容

- ア) イントロダクション・ミリタリーストラット
  - ・ビートタイム/ミリタリースタイル/ベーシックストラット
- イ) プレゼンテーション・エンディング
  - ・バトンとボディのバラエティー/ディフィカルティー/オリジナリティー
- ウ) フォワードモーション
  - ・バトンとボディの組み合わせのバラエティー、ディフィカルティー/  
バトンとボディの組み合わせのオリジナリティー/フロアデザイン

### ②実施

- ア) テクニック
  - ・バトンとボディの調和と正確さ/シャープさ、柔軟性、優雅さ/リズムのとり方/  
ボディコントロール
- イ) パフォーマンス&エクスペリション
  - ・パレードを先導する演技/アピール性、自信/リカバリー能力
- ウ) アウトオブステップ
  - ・フォワードモーションにおける足踏みの誤りを指し、奇数は左足、偶数は右足でステップ  
する。両足は1拍までとする。

例：ダブルイリュージョンはステップを踏み変える事

### ③ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

- ア) ドロップ 1本につき0. 1点減点
- イ) 転倒 部分転倒1回につき0. 1点減点 全転倒1回につき0. 2点減点
- ウ) アンダータイム 出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り合計3 2拍を超えた場合0. 2点減点  
(サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない)



## 【ダンストワールド】

### (1) 演技に関する規定

- ①演技人数 …… 1名
- ②演技に使用するバトン …… レギュラーバトン1本
- ③演技スペース …… 横15m×縦10mの広さを目安とするが、会場によっては若干狭くなる場合もある
- ④課題曲（時間） …… 輝きの時（約1分34秒）
- ⑤演技内容 …… バトンとダンスワークのブレンドが、音楽に調和した技術を競う

### ルーティーン構成

ア) 音楽のテンポ、リズム、フレーズに合わせ、曲想表現ができるよう、様々なダンスワークとバトンをブレンドし構成する。

### (2) 審査内容

#### ①内容

ア) コレオグラフィ

- ・バトンとダンスワークの組み合わせ／音楽に合った構成・振り付け／
- チェンジオブペース／フロアの使い方・ステージング

イ) バトンとダンスのブレンド

- ・バトンのバラエティー・ディフィカルティー／
- ダンスワークのバラエティー・ディフィカルティー／
- バトンとダンスのコンビネーション／
- シリーズのディフィカルティー／オリジナリティー

#### ②実施

ア) テクニック

- ・バトン・ボディの正確さ・明確さ／動きの熟練度・質／リズム・タイミング／
- 音楽との関わり・調和／ダンスワークの質／ボディコントロール

イ) パフォーマンス&エクスペッション

- ・ショーマンシップ・エンターテインメント性／自信

#### ③ペナルティ ※ペナルティ審査員の点数を減点した結果が得点となります。

ア) ドロップ

1本につき0.1点減点

イ) 転倒

部分転倒1回につき0.1点減点 全転倒1回につき0.2点減点

ウ) アンダータイム

出遅れ、途中の振り忘れ、曲残り合計32拍を超えた場合0.2点減点  
(サリュートやエンディングポーズ、ドロップミスによるものは含まれない)

## 審査、順位に関する規定

### 1 審査員

審査員及びペナルティ審査員の人数ならびに役割は次の通りとする。

- (1) 審査員は原則として準決勝3名・決勝5名とする。
- (2) ペナルティ審査員は1名とする。

### 2 準々決勝・準決勝・決勝

- (1) エントリー数16人(組)以下の場合は決勝のみとする。
- (2) エントリー数が17人(組)以上49人(組)以下の場合は準決勝を実施し、8位までが決勝に進出する。
- (3) エントリー数が50人(組)以上の場合は準々決勝を実施し、16位までが準決勝に進出する。

### 3 準々決勝、準決勝

各審査員の評定(10点法小数第2位まで)からペナルティ審査員の点数を減点したものを得点とし、それを席次に換算する。

- (1) 全審査員の席次合計
- (2) 全審査員の得点合計

### 4 決勝

各審査員の評定(10点法小数第2位まで)からペナルティ審査員の点数を減点したものを得点とし、それを席次に換算する。

- (1) 最上位と最下位の得点の上下をカットした席次合計
- (2) 全審査員の席次合計
- (3) 最上位と最下位の得点の上下をカットした得点合計
- (4) 全審査員の得点合計

※準決勝に出場した選手で、決勝を棄権した場合は決勝の最下位とする。

## 表彰に関する規定

- 1 各種目各部門共8位までを入賞とし、賞状を授与する。
- 2 上位入賞者は、3月開催予定の全日本バトントワーリング選手権大会に推薦する。

## コスチュームに関する規定

### 1 【ソロトワール・トゥーバトン・スリーバトン・ペア・ソロストラット共通】

- (1) 自由とする。(女子はパンツスタイル不可)

### 2 【ダンストワール】

- (1) 自由とする。(小道具・帽子着脱は不可)

## バトン、その他に関する規定

### (1)すべての種目共通

- ①ボールとティップは新しいものを使用すること。演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。
- ④演技スペースヘタオール・パウダー等バトン以外を持ち込んで서는ならない。
- ⑤演技中の怪我のための包帯は可。
- ⑥必要ならばメガネは可。サングラス・光りものによる顔の装飾、ピアス、アクセサリ類は全て禁止する。
- ⑦付け爪、マニキュア等、爪の装飾は全て禁止する。
- ⑧スポーツ競技であることを前提に、適度なメイクアップは良い。装飾（顔に絵を描いたりすること）は禁止する。

## 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・審査委員長・実行委員長が協議し決定する。
- 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、演技を行っ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。

## その他

- 1 警告及び出場停止  
大会の主旨に反する行為を行った場合、警告又は次回大会出場停止となる場合がある。
- 2 災害発生等における開催中止、延期について  
選手と観客の皆様の安全確保のため、災害が発生または予見される場合及び交通機関が止まり、参加者が会場に到着できないと判断した場合並びに感染症等の流行により健康に大きな被害が及ぶ恐れがある場合等、実行委員会において大会開催の可否を検討し、中止または延期する場合があります。中止または延期となった場合の連絡は随時当支部ホームページにてお知らせします。  
なお、大会前日、大会当日に中止となった場合、団体連絡責任者を通じて連絡します。