

～マーチングバンドの部～

1. マーチングバンド部門審査担当者と審査内容

(1) ショー全体の効果 (篠原 修)

- 音楽効果
- 視覚効果

(2) 管楽器の技術 (川口 春生)

- 管楽器の技術
- 全体的効果

(3) 打楽器の技術 (鈴木 夕貴)

- 打楽器の技術
- 全体的効果

(4) カラーガードの技術 (樋口 亜紀)

- カラーガードの技術 (カラーガードがない場合は演技・動きの技術を審査)
- 全体的効果

\* 全体的効果(川口、鈴木先生、樋口先生)

管楽器の技術、打楽器の技術、カラーガード、演技・動きの技術それぞれの観点から作品全体の効果についての審査。

\* 審査委員長 山崎 浩 (岡山県マーチングバンド協会相談役)

2. コンテストの部の審査の基本的方針 (IC レコーダ審査)

- (1) タイムオーバー等による失格や減点はない。上位大会で問題となる点がある場合は審査委員長より各団体に注意を促す。
- (2) ショー全体の効果、管楽器の技術、打楽器の技術、カラーガード (演技・動き) の技術の内容でそれぞれ 1 名、計 4 名で審査する。
- (3) 各審査内容の 2 つの観点について A～E の 5 段階評価をする。
- (4) 金賞、銀賞、銅賞については全ての演技終了後、審査委員会にて決定する。
- (5) 中学生・高等学校・一般の部の各部門では、各 2 団体以上のエントリーがあったので、審査員の審査内容の観点から最も印象に残った団体に対してキャプション賞として、ショー全体の効果 (篠原) からパフォーマンス賞、管楽器の技術 (川口) からプラス賞、

打楽器の技術（鈴木）からパーカッション賞、カラーガードの技術（樋口）からビジュアル賞をそれぞれ贈呈する。

- (6) ICレコーダ審査におけるコメントについては、県大会レベルで各団体の優劣を競うことを目的とせず、中国大会、全国大会に向けたアドバイスをすることを主の目的とする。

### 3. フェスティバルの部の審査

- (1) タイムオーバーによる失格はない。
- (2) 審査方法は、コンテストの部に準ずる。
- (3) すべての団体に優秀賞を授与する。
- (4) 同一カテゴリーに 3 団体以上団体のエントリーがなかったため、今回はフェスティバル賞を授与しない。

## 第17回マチング・バント・バントワーク・岡山県大会 審査規定

### ～カラーガードの部～ (フェスティバルの部のみ実施)

- (1) タイムオーバーによる失格はないが、大会運営に協力すること。
- (2) 以下の観点①～③について、各審査員が50点×2観点の100点の持ち点で採点し、その合計点を集計し、複数団体エントリーがあった場合にフェスティバル賞授与の参考とする。

- ① 全体的効果とアンサンブル  
(全体的効果 50点、アンサンブル 50点)  
・・・篠原 修
- ② ボディーワーク(表現形式50点、理解度と達成度50点)  
・・・稲田 麻衣子
- ③ カラーガードの技術  
(表現形式50点、理解度と達成度50点)  
・・・樋口 亜紀

- (3) すべての団体に優秀賞を授与する。

※すべての部門でICレコーダ審査を行う。

★カラーガード部門審査内容

(1) 全体的効果とアンサンブル

①全体的効果 …作品の効果と解釈・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視覚と音楽の調和</li> <li>・表現の幅と質</li> <li>・コーディネーション</li> <li>・独創性と多様性</li> <li>・ショーマンシップ</li> <li>・完成度</li> </ul>
②アンサンブル …構成・演技の質と技術	<ul style="list-style-type: none"> <li>・統一性</li> <li>・視覚的音楽性（フレーズ、解釈、強調）</li> <li>・同一性</li> <li>・リカバリー</li> <li>・表現慮</li> <li>・全体的技術</li> <li>・アーティキュレーション</li> <li>・多様性</li> <li>・鮮明度</li> </ul>

(2) ボディーワーク

①表現形式	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バラエティー</li> <li>・コンビネーション</li> <li>・ダイナミックス</li> <li>・適正</li> </ul>
②理解度と達成度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トレーニング</li> <li>・ポジション</li> <li>・リカバリー</li> <li>・コントロール</li> <li>・融合</li> <li>・タイミング</li> </ul>

(3) カラーガードの技術

①表現形式 …手具の動作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バラエティー</li> <li>・コンビネーション</li> <li>・ダイナミックス</li> <li>・適正</li> </ul>
②理解度と達成度 …手具の操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トレーニング</li> <li>・融合</li> <li>・リカバリー</li> <li>・コントロール</li> <li>・タイミング</li> </ul>

# 第17回マチング・バトン・バトントワーリング岡山県大会 審査規定

## ～バトントワーリングの部～

1. 審査内容 ※バトンのすべての部門でICレコーダ審査を行う。

### (1) 作品完成度

①実施	<ul style="list-style-type: none"><li>・ドロップやミスのない到達度の高い、完成された作品</li><li>・個々の責任意識が高く、グループプレーや協調性の高い演技</li><li>・グループとしての同調性</li><li>・正確なポジションワークと困難度あるステージングの展開</li><li>・リズムやタイミングの統一性、多様性</li></ul>
②表現	<ul style="list-style-type: none"><li>・作品のテーマを主張した、視聴覚の調和された表現</li><li>・フロア、立体、空間によるステージングデザイン</li><li>・ユニゾンやアンサンブル、ハーモニーのバランス</li><li>・観客への作品アピールやショーマンシップ</li><li>・プロジェクションや自信ある演技、リカバリー能力</li></ul>

### (2) 全体的効果

①作品効果	<ul style="list-style-type: none"><li>・明確なテーマとプログラムコンセプト</li><li>・集団美が活かされた作品</li><li>・創造的で独創的な多様性あるプログラム構成</li><li>・視覚と聴覚の一体性</li><li>・衣装やプロップの色彩、デザインと作品との調和</li></ul>
②演技効果	<ul style="list-style-type: none"><li>・作品の理解、解釈</li><li>・音楽の理解、解釈</li><li>・バトンとボディーワークによるデザイン</li><li>・フロア、立体、空間によるデザイン</li><li>・ポジションや方向、高低、遠近感によるフロアワーク</li><li>・ミュージカリティ、観客への作品アピールやコミュニケーション</li></ul>

### (3) パフォーマンス

①バトン トワーリング	<ul style="list-style-type: none"><li>・バトンテクニックの正確さ、優秀さ</li><li>・グループスタイルやリズム、タイミングの統一性</li><li>・トワーリングの多様性、困難度</li><li>・エフェクティブなバトンの使い方</li><li>・集団演技の複雑性</li><li>・トワーリングリズムと音楽リズムの調和</li><li>・バトンとボディーワークやステージングの困難度ある組み合わせ</li></ul>
----------------	---

②ボディーワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボディーワークの正確さ、優秀さ</li> <li>・グループスタイルやリズム、タイミングの統一性</li> <li>・ボディーワークの多様性、困難度</li> <li>・エフェクティブな動きやアングル</li> <li>・集団演技の複雑性</li> <li>・ダンスリズムと音楽リズムの調和</li> <li>・ボディーワークとバトンやステージングの困難度ある組み合わせ</li> </ul>
③ステージング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ムーブメントの正確さ</li> <li>・グループスタイルやリズム、タイミングの統一性</li> <li>・スムーズで困難度あるフォーメーションの展開</li> <li>・ポジションや方向、高低、遠近感によるフロアワーク</li> <li>・フロアと立体、空間のステージングデザイン</li> <li>・フロアデザインと音楽の調和</li> <li>・ステージングとバトンやボディーワークの困難度ある組み合わせ</li> </ul>

審査担当者と観点、持ち点

稲田 麻衣子 作品完成度 10点 全体的効果 10点 パフォーマンス 15点  
樋口 亜紀 全体的効果 10点

## 2. コンテストの部の審査

- (1) タイムオーバーによる失格はないが、大会運営に協力すること。
- (2) 各内容の5つの観点についてA～Eの5段階評価をし、Aが5点・Bが4点・Cが3点・Dが2点・Eが1点に換算し、その合計点を集計する。その後45点満点を100点満点に換算（20/9倍して、小数点以下四捨五入の整数値）
- (3) 100点満点中、80点以上を金賞、79点～60点を銀賞、59点以下を銅賞とする。
- (4) コンテスト部門全体に3団体以上のエントリーがあったので、審査員の審査内容の観点もふまえ、最も印象に残った1団体に対して審査員特別賞を授与する。なお、受賞団体の選考については、審査委員会で合議の上で決定する。

## 3. フェスティバルの部の審査

- (1) タイムオーバーによる失格はないが、申告時間を遵守すること。
- (2) 審査方法は、コンテストの部に準ずる。（評価あり、点数なし）
- (3) すべての団体に優秀賞を授与する。
- (4) フェスティバル部門全体で3団体以上の出演があったので、審査員の審査内容の観点もふまえ、最も観客を魅了したと判断された1団体に対してフェスティバル賞を授与する。受賞団体の選考については、審査委員会で合議の上で決定する。