

## 第12回マーチング&バトンステージ・イン・オカヤマ 審査規定 ～バトン・カラーガードの音部～

### 1. バトン部門審査内容

- 全ての内容を 北田 有加先生が担当
- すべての部門でICレコーダ審査を行う。
- ボンボン・ペップアーツ部門の審査内容は、バトン部門の規定に準ずる。

#### (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> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <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>

## 2. Div1 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(1)～(3)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35点満点を100点満点に換算  
(20/7倍して、小数点以下四捨五入の整数値)
- (3) 100点満点中、75点以上を金賞、74点～55点を銀賞、  
54点以下を銅賞とする。
- (4) 同一カテゴリーで複数団体のエントリーがあった場合、もっとも  
優秀な1団体に審査員特別賞を授与する

## 3. Div2 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、Div1 に準ずる。(評価あり、点数なし)
- (3) 同一カテゴリーに複数団体のエントリーがあった場合、もっとも  
観客を魅了したと判断された1団体にフェスティバル賞を授与する。

★今大会の賞の授与については、実行委員会で検討し、次のとおりとする。

なお、ボンボン・ペップアーツ部門をバトンと同一のカテゴリーとして扱う

	Div.2(フェスティバル賞)	Div.1(審査員特別賞)
U12	この2カテゴリーから1団体に授与 (計5団体出場)	
U15		
U18	この2カテゴリーから1団体に授与 (計3団体出場)	
Op		
高		

#### 4. カラーガード部門の講評内容

(1) 以下の観点①～③について、各審査員が100点×2観点の200点の持ち点で採点する。その合計点を集計して100点化(1/6倍)し、バトンの基準に準じて金銀銅賞を決める。

(100点満点中、75点以上を金賞、74点～55点を銀賞、54点以下を銅賞)

① 全体的効果とアンサンブル

(全体的効果100点、アンサンブル100点)

・・・篠原 修 先生

② ボディーワーク(表現形式100点、理解度と達成度100点)

・・・北田 有加 先生

③ カラーガードの技術

(表現形式100点、理解度と達成度100点)

・・・山崎 浩 先生

(2) Div1 で同一部門から3団体以上の出演があった場合、最も優れた団体に審査員特別賞を授与する。

(3) Div2 はバトンの Div1 の審査に準ずる。すべての団体に優秀賞を授与する。3団体以上のエントリーがあった場合、もっとも観客を魅了したと判断された1団体にフェスティバル賞授与する。

#### 5. カラーガード部門審査内容 ※すべての部門でICレコーダ審査を行う。

##### (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(フレージング、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>