

ミスダンスドリルチーム2008年度・ルールブック

1. Drill Teamの主旨
2. エントリー規定
3. 部門ごとの構成人数&演技時間
4. 音源について
5. セーフティガイドライン
6. 演技フロア
7. 入退場
8. ペナルティ
9. 共通審査項目
10. 部門ごとの演技の特質と審査項目

1. Drill Team の主旨

現在Drill Teamは世界各国に広がり始め、様々な競技会で非常に卓越した演技を披露するチームを目にするのも稀な事ではありません。

本来Drill Teamのメンバーであるためには、学生として「品行方正」「成績優秀」「容姿端麗」であり、演技者としては高いレベルを持ち、さらに厳しく訓練されていることが求められます。そのためDrill Teamは、ある意味でプロフェッショナルでなければなりません。人から頼りにされる人間性、健康を自己管理できる習慣、一つのことを最後までやり遂げられる忍耐力、物事に対する粘り強さ、常に何事にも積極的に取り組む姿勢や責任感などが身に付くなど、Drill Teamのメンバーになると多くの事を体得する事が出来るのです。さらに他の国々の学生達と競技を通じて交流を持つことで、多くの豊かな感性を学ぶことができると私達は思っております。

Dr. ケイ・ティア・クロフォード(初代MDDIJ会長)

Drill Team とは

日本では、チアリーディング、バトントワリング、マーチングバンドなどと呼ばれている競技をアメリカでは総称して「Drill」〔ドリル〕と呼んでいます。Drill Teamというのは、一つのチームとして一緒に演技をするグループのことです。メンバーはさまざまな身体の動き、フットワーク、バックに流れる音楽やビートに合ったリズムカルなステップを創り出すという技を学び、さらにそれを完全に身につけていなければなりません。演技においては、チーム独自の創造性、チームとしての協調性を通しての表現内容・技術・衣装・観客へのアピール、そしてチームとして充分満足できる演技ができた時に見せる表情などが評価対象として含まれます。

Drill Teamが結成された当初は、ミリタリーDrill Teamのカテゴリーからのスタートでした。その後、ダンス、プロップ、ノヴェルティが加わり、さらにソングリーディング、バトン、フラッグトワラーという他の“ペップアート”のチームが加わって、Drill Teamとして確立されてきました。現在は、時代の流れに伴いHIP HOPなどの新しいカテゴリーを設け、より多くの学生が参加し、自己表現のできるスポーツとして、女子だけでなく男子も参加する競技として広まりを見せています。

また、多くの国に“Drill Team”がありますが、ケイ・ティア・クロフォード女史の遺志を継ぎ、すべてのカテゴリーをひとつの競技会で行っている唯一の大会が「ミスダンスドリルチーム」です。

2. エントリー規定

(1) エントリー資格について

高等学校に在籍している学生。(部活動・同好会)

一般クラブチームの場合は事前に事務局まで問い合わせ下さい。

2010年度より学校名義の団体のみエントリーとなります。

(2) 出場部門のエントリー・補欠登録について

1団体につき同一部門にエントリーできるのは1チーム(ソロは1人)のみで、複数のチーム及び複数のソロのエントリーは禁止とする。

同一団体、同一人物の複数の部門へのエントリーは可。(2008年度より上限撤廃)

各部門の構成人数は3項の規定に従うこと。規定人数以下でのエントリーは認めない。

HIP HOP部門、POM部門のSmall編成、Large編成はエントリー人数により振り分けられる。

1団体から同一部門でSmall編成、Large編成の両方へのエントリーは不可。

ex) 地区大会時はLarge編成(13人以上)で出場したがケガ等で欠員が出て日本大会時、12人以下に減ってしまった場合でもLarge編成での出場となる。

ミスダンスドリルチーム部門は、団体部門に出場する選手に限る。

この部門のみエントリーは認められない。

部門ごとに、出場登録選手以外に補欠の選手を5名以内で認める。

エントリー後の増員、メンバー変更は認めない。但し補欠登録選手との入れ替えは除く。

(3) 怪我等での欠員・補欠との入れ替えについて

a) 地区大会で、演技するのが困難な選手(補欠で補わなかった時)が、椅子などに腰掛けるなどして演技フロア枠外で出場した場合のみ、その選手の日本大会出場を認める。

b) 怪我等で出場が困難になった場合には補欠登録メンバーと入れ替えることが出来る。

その場合は選手No.と変更の補欠選手No.を大会3日前までに、必ず事務局にFAXで申請すること。大会2日前以降は補欠登録メンバーとの入れ替えを認めない。

c) 怪我等で出場人数が減る場合は、大会3日前までは事務局に選手No.氏名に「欠員理由書」を添えてFAXで必ず申請すること。

大会2日前以降に急に欠員が出た場合、当日選手受付場所で同じく「欠員理由書」を提出すること。

(4) 演技発表のみを希望するチームは、エキシビションにエントリーすることができる。(地区大会のみ)

(5) 中学生及び中学生・高校生混成チームはエキシビションでの出場となる。

3. 部門ごとの構成人数 & 演技時間

ダンス		3人以上	2分～2分30秒
リリカル		3人以上	2分～2分30秒
HIP HOP	Small編成	3～12人	2分～2分30秒
	Large編成	13人以上	
POM	Small編成	3～12人	2分～2分30秒
	Large編成	13人以上	
CHEER		3人以上	2分～2分30秒
ノヴェルティ		5人以上	2分～2分30秒
プロップ		5人以上	2分～2分30秒
ショードリル		20人以上	2分～5分
ミリタリー		5人以上	2分～2分30秒
トールフラッグ		5人以上	2分～2分30秒
フラッグトワラー		3人以上	2分～2分30秒
メジャーレット		3人以上	2分～2分30秒
ミスダンスドリルチーム		1人	1分30秒～2分

4. 音源について

- 音源はCDで提出。(録音は標準モード、Mp3形式等は不可)
- 音源の中には1曲のみ入れること。(2曲以上使用する場合は、必ず1曲に編集しておくこと)
- CDは必ずCDデッキ等、異なる複数の機器で再生できることを確認すること。
- 予備としてMD(録音は標準モード)で録音した音源を用意すること。
(MDは、当日要請がない限り提出する必要はない)

5. セーフティガイドライン

本協会では、安全に競技を行うために、下記のセーフティガイドラインを設定する。

1. 全カテゴリー共通事項

- ・ピアス、イヤリングは禁止。

[演技内容]

- ・ジャンプ、空中で回転を伴うものについては一人で行うこと。
(バックフリップ、ヘリコプター、人の上から飛び降りるなど危険を伴うもの)
- ・着地は必ず足の裏で行うこと。
- ・人の上に乗る場合必ず出場メンバー内で補助をつけること。(肩、背中、手、膝など)

2. CHEER禁止事項

- 10項「部門ごとの演技の特質 & 審査項目」CHEERの項参照

出場に関する留意事項

1. 日本語以外の歌詞の楽曲を使用する場合は、その歌詞に不適切な言葉がないか、確認をすること。
特にHIP HOPの楽曲には注意すること。
(インターナショナル、USA大会では不適切な歌詞の楽曲を使用した場合は失格となる。)
2. 出場チーム並びにその関係者は、競技会場内外を問わず、Drill Teamとしての自覚ある行動をとること。
第三者が見ていて不快な印象を与えるような行動、言動は上部大会に推薦されない場合がある。
顧問、キャプテン並びにメンバーはその周知徹底に努めること。

6. 演技フロア

- (1) 演技フロアはバスケットコートと同じ縦15m×横28mとする。
また地区大会においては、会場の状況によって演技フロアのサイズを変更する場合がある。
- (2) 演技フロアの中央に縦のラインを引く。さらにセンターポイントとして横に1mラインを引く。
- (3) 全ての演技は演技フロアの中で行わなければならない。
- (4) 演技フロアの保護のため、出場選手はピンヒール等、床に傷のつく恐れのあるシューズを着用してはならない。また演技に使用するパトン、プロップ等にはゴム等を装着するなど床に傷を付けない工夫をすること。

7. 入退場

- (1)入退場の位置は設けてあるが、演技フロアの周りであれば、どの地点から入場あるいは退場してもよい。
- (2)選手は演技フロアの外で待機しなければならない。
- (3)入退場にかかる時間は、チームの入退場各20秒、ミスダンスドリルチーム(ソロ)の入退場は各15秒を越えてはならない。入場時間の計測は、演技フロアにチーム内の最初の選手が入った時から全ての選手が演技開始の位置についた時までとする。退場時間の計測は、演技の最後のポーズの後、最初に動き始めたところから最後尾の演技者が演技フロアを出た時までとする。
- (4)演技以外で音楽を使用してはならない。
- (5)選手以外の者がフロアに入ることは許されない。但し、大道具・小道具の設置・撤去の場合は許されるが、進行の妨げにならないよう迅速に行うこと。

入退場についての細則

入退場は、演技の一つであることを意識し、ドリルチームらしく整然かつ迅速な移動を心がける。
入退場も採点対象であるが過度な演出は必要としない。

8. ペナルティ

- (1) 2項(1)エントリー資格を有しない者が出場した場合。(失格)
- (2) 2項(2)エントリーした選手以外、または多い人数が出場した場合。(失格)
- (4) 2項(3)b補欠選手との交代の申請が無い場合、c)欠員の申請が無い場合。(失格)
- (5) 6項(3)および7項(3)の内容が守られなかった場合、ポイントでのペナルティが課せられることはないが、悪質な違反と見なされた場合には、失格となることがある。
- (5) 6項(4)演技フロア保護の為の適切な処置がされていない場合(失格および修繕の為の実費請求)
- (6) 5項1.が定める禁止事項一人一回の実施につき結果より2点減点する。
- (7) 3項が定める演技時間の過不足±5秒以上あった場合は2点減点する。
- (8) 10項5)「CHEER」参照

9. 共通審査項目

Drill TeamではスポーツのHalf Time Showのような、フロア全体を使いSHOW UPされた観客を魅了するパフォーマンスとその完成度が要求されます。

【演技内容】

- ・チーム/カテゴリーごとのオリジナリティーある演技。
- ・多様なフロアの使い方、フォーメーションの連続性のある移り変わり。
- ・技の難度がチームのレベルにあっていること

【実施】

- ・正確さ(一致した動き、人と人との間隔が均等であること、など)

【演技者としての自覚】

- ・観客を楽しませる表情、表現力、アピール

【外見】

- ・工夫を凝らした美しい衣装(高校生らしさを損ない観客に不快感を与えるものは避けること。また帽子等アクセサリーは固定されていなければならない)

カテゴリーごとのテクニックにおいて難度の高さがすべてではありません。
未熟なものは逆に作品の完成度を下げてしまうことになります。

10. 部門ごとの演技の特質と審査項目

1) ダンス

主にジャズダンスの要素が強く、バレエのベーシックが要求されます。

プロップ(小道具)は使用してもよいが、ルーティーンの中で重大な要素を占めてはいけません。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズミカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・技術・キック/開脚/ターン シャープな動き
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

2) リリカル

身体の動きの美しさとリリカル(叙情的)であることが必要条件となるため、ダンスレベルの習熟度のみならず、その表現力の豊かさが要求されます。

プロップ(小道具)は使用してもよいが、ルーティーンの中で重大な要素を占めてはいけません。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・ボディムーブメント 柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ・アームと手の動き 歩調の揃ったフットワーク・技術・キック/開脚/ターン・叙情的な動き
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

3) HIP HOP

HIP HOP特有のさまざまなダンススタイルをドリルチームらしく見せることが要求されます。

プロップ(小道具)は使用してもよいが、ルーティーンの中で重大な要素を占めてはいけません。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズミカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・シャープな動き
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

4) POM

ポンポンをプロップとして生かした視覚的効果とダンスとが融合した構成・演出が要求されます。
ポンポン以外のプロップは使用できません。

審査項目

入退場(5)	アトラクティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容(35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性 ポンポンの使い方
実施(30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・ポンポンのハンドリング
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
衣装(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

5) CHEER

チアの要素(スタンツ、コール、タンブリング、ボードの使用など)とダンスとが融合した構成・演出が
求められます。

審査項目

入退場(5)	アトラクティブ、統一性、チアリーダーとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性 ポンポンの使い方
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・ポンポンのハンドリング
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

- ・ピラミッドやパートナースタンツは2層2段までとする。(安全確保の為、技術的に不安定なものは避けること)
- ・上記の高さを超えたら**失格**となる。
- ・スタンツで崩れた場合は**一回につき2点減点**される。
- ・全てのピラミッドやパートナースタンツは必ず出場メンバー内でスポッター(補助)をつけること。
- ・音楽は止めずに使用する。(曲の中に無音の部分を作ってはならない。)
- ・手具(ポンポン、ボード等)の使用、バック転などの体操技は可。

6)ノヴェルティ

観客に分かりやすいキャラクター描写、テーマをダンスと融合した構成・演出が要求されます。

審査項目

入退場(5)	アトラクティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性 プロップの使い方・演出・オープニング/フィナーレ
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・プロップのハンドリング テーマをきちんと伝えているか・演じようとしているものの特徴を十分に表現しているか
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

7)プロップ

プロップを主役とした演出とダンスを融合した構成・演出が要求されます。

1つまたはそれ以上のプロップ(小道具)を使用しなければなりません。

審査項目

入退場(5)	アトラクティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性 プロップの使い方・演出・オープニング/フィナーレ
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・プロップのハンドリング テーマをきちんと伝えているか
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

8)ショードリル

演技時間の長さや構成人数を生かし、ストーリー性がありテーマが分かりやすく観客を楽しませる為に考えられた構成・演出が要求されます。

審査項目

入退場(5)	アトラクティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性 プロップの使い方・演出・オープニング/フィナーレ
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ アームと手の動き・歩調の揃ったフットワーク・プロップのハンドリング テーマをきちんと伝えているか・演じようとしているものの特徴を十分に表現しているか
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

9)ミリタリー

ドリルチームの基本動作の習熟度が要求されます。

次々と変化を見せていく流れのある隊列、腕やフットワークなどのシャープな身のこなし一致した動きが要求されます。

プロップ(小道具)は使用してもよいが、ルーティーンの中で重大な要素を占めてはいけません。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・ボディムーブメント 柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ・技術・シャープな動き 隊列での動き Movements:頭、身体、腕、フットワーク、ピボット(旋回軸)/ターン/脇のしめ
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

10)トールフラッグ

トールフラッグを使用し、フラッグの視覚的効果とトワリング技術、ダンスとが融合した構成・演出が要求されます。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ Movements:頭、身体、腕、フットワーク、ピボット(旋回軸)/ターン/脇のしめ Equipment:フラッグテクニク・用具のコントロール・トワリングテクニク
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

11)フラッグトワラー

1本または2本のショートフラッグを使用し、フラッグの視覚的効果とトワリング技術、ダンスとが融合した構成・演出が要求されます。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズムカルな動作 ボディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ Movements:頭、身体、腕、フットワーク、ピボット(旋回軸)/ターン/脇のしめ Equipment:フラッグテクニク・用具のコントロール・トワリングテクニク
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

12)メジャーレット

レギュラーバトンを使用して、トワリング技術とダンスとが融合した構成・演出が要求されます。
 難度の高いバトンテクニックはあくまでも観客にアピールするひとつの表現であり、難度の高さが全てではありません。

審査項目

入退場(5)	アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信
演技内容 (35)	構成・速さと高さの変化・技の難度が適正か・独創性/創造性・移り変わり・技の器用さ 多様性と連続性・フロアの使い方・フォーメーションと変化・音楽の解釈・独自性
実施 (30)	正確さ・リズム/タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・リズミカルな動作 ポディムーブメント・柔軟性・整列・間隔・一致した動き・バランスと洗練さ Movements:頭、身体、腕、フットワーク、ピボット(旋回軸)/ターン/脇のしめ Equipment:フラッグテクニック・用具のコントロールトワリングテクニック
演技者としての自覚 (25)	チームとしての自覚・計画性・自信が見られるか・アイコンタクト・観客へのアピール 顔の表情・笑顔・表現力・熱心さ
外見(5)	ユニフォーム・身だしなみ・アクセサリ・メイクアップ・ふさわしい衣装かどうか

13)ミスダンスドリルチーム

ドリル競技唯一のソロ部門で、チームの代表となる選手がソロ(個人)で出場し、ドリル競技大会の最高名誉が与えられます。

この部門では、ダンサーとしての資質、人格、品位を具え、リーダーとしての自覚が演技に現れているか、観衆をどこまで魅了することができるかということが要求されます。

ダンス審査では、フロア全体を使い、連続性、オリジナリティーのある構成・演出が要求されます。
 体操的要素を含む動作を3つ以上取り入れてはなりません。

審査項目

演技内容(40)	構成・多様性・技の難度が適正か・連続性とレベル・独創性/創造性・ムダのない動き 特長の生かし方・技の器用さ・速さの変化・フロアワーク・適正さ・音楽の解釈
実施(30)	タイミング/同時性・ダイナミックさ・技術・身体の使い方・得意 Movements:頭・腕・身体・フットワーク・キック・開脚・跳躍・柔軟性・ターン・胴体の動き
演技者としての自覚 (30)	観客へのアピール・自信が見られるか・計画性・姿勢・印象・アイコンタクト・身のこなし スタイル・顔の表情・身だしなみ・コスチューム・メーキャップ・アクセサリ・品格 ふさわしい衣装かどうか
スピーチ(10)	内容・構成力・表現力・説得力・観客へのアピール・自信・品性・所作(身のこなし) 個性・高校生らしさ

・この競技のファイナリスト(決勝進出者)には、約1分間のスピーチが課せられます。

その内容、立ち振る舞いなどによって、人間性や品性がトータル的に審査されます。

[注意]スピーチの時間について計測を行うことはないが、おおむね1分とし、短すぎたり長すぎたりしないよう注意してください。

内容について、特にテーマを与えないが、自分の夢・ダンスドリルを通して得たものなどチームの代表者としてふさわしいものにしてください。