



# ミスダンスドリルチーム・インターナショナル・ジャパン

(高等学校・中学校対象)

## 2015年度ルールブック

※熟読の上、大会に出場すること。特にセーフティガイドラインが大幅に見直されている為必ず確認すること。

赤字は変更・追記箇所。

1. Drill Teamの主旨
2. エントリー規定
3. 音源について
4. 部門ごとの構成人数&演技時間
5. 演技フロア
6. 入退場
7. セーフティガイドライン
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“ペッパーアート”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

各大会の大会要項に準じる。

### (2) 演技人数の変更(欠員)・選手の交代(補欠)・椅子による演技について

以下に該当する場合は、大会当日に「選手受付書」に選手名と理由を記載し申請すること。

- エントリー人数が変更(欠員)となる場合。
- 地区大会では補欠選手の事前登録を認めており、大会当日に怪我等で演技を実施することが困難な選手を補欠選手と交代することができる。
- 地区大会では大会当日に怪我等で演技を実施することが困難な選手を演技フロア枠内で椅子に腰掛けて演技を実施することで出場したと見做す。
- 全国大会に出場できる選手は、地区大会等に出場した(または出場したと見做された)選手に限る。※補欠選手が地区大会で演技した場合、この選手が全国大会に出場することができる。

## 3. 音源について

- 音源はCDで提出。(録音は標準モード、Mp3等データ形式は不可)
- 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。

## 4. 部門ごとの構成人数 & 演技時間

### 団体部門

| 部門名           | 出場人数  | 演技時間             |
|---------------|-------|------------------|
| JAZZ          | 3人以上  | 2分<br>～<br>2分30秒 |
| リリカル          |       |                  |
| HIP HOP(女子)   |       |                  |
| HIP HOP(男子)   |       |                  |
| HIP HOP(男女混成) |       |                  |
| ソングリーダー       |       |                  |
| POM           |       |                  |
| CHEER         |       |                  |
| ショートフラッグ      |       |                  |
| メジャーレット       |       |                  |
| ノヴェルティ        | 5人以上  |                  |
| プロップ          |       |                  |
| ミリタリー         |       |                  |
| トールフラッグ       | 20人以上 | 2分～5分            |
| ショードリル        |       |                  |

### 人数による編成分けを行う際の基準

| Small編成 | Medium編成 | Large編成 |
|---------|----------|---------|
| ～13人    | 14～19人   | 20人～    |
| Small編成 | M、L編成    |         |
| ～13人    | 14人～     |         |

※人数による編成分けはエントリー後に行う。

また、HIP HOP部門はエントリー数が少ない場合はHIP HOP部門として統合する場合がある。

### 個人部門

| 部門名                    | 演技時間       |
|------------------------|------------|
| Ms. SOLO / ミスダンスドリルチーム | 1分30秒<br>～ |
| ミスティーンダンスドリルチーム (女子)   |            |
| Mr. SOLO (男子)          | 2分         |

### 個人部門(全国高等学校ダンスドリル選手権大会のみ)

| 審査内容   | 演技時間  |
|--------|-------|
| モデリング  | 45秒以内 |
| インタビュー |       |

※Ms. SOLOは全国高等学校ダンスドリル選手権大会では「ミスダンスドリルチーム」部門として、全国中学校ダンスドリル選手権大会では「ミスティーンダンスドリルチーム」部門として実施。

## 5. 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バトン、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。**

## 6. 入退場

- (1) **どの地点から入場してもよい。退場は審査員席に向かって右へ退場すること。**
- (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、団体部門の入退場各20秒、個人部門の入退場は各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、最初の選手が**歩き**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・撤去の場合は引率の2名のみ補助が許されるが、進行の妨げにならないよう迅速に行うこと。**
- (6) **大道具・小道具の設置・撤去時間を下表に定める**

| 部門       | 時間       |
|----------|----------|
| ショードリル部門 | 各1分30秒以内 |
| その他の部門   | 各1分以内    |

## 7. 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. 全部門共通事項

[身だしなみ]

- a) シューズの着用は必須であり、裸足での演技は禁止とする。（コンテンポラリーシューズはシューズと認める）
- b) ピアス、イヤリングの装着は禁止とする。また、耳にスパンコール等をつける疑わしい装飾も避けること。
- c) 演技中に身につけているもの（衣装、帽子、ヘアピン、メガネ、シューズ、装飾品等）の落下は禁止とする。しっかりと固定すること。

[演技内容]

- e) 部位を問わず人の上に乗る行為、人に持ち上げられる行為は禁止とする。
- f) 他者に触れた状態で両足が床から離れる行為は禁止とする。
- g) 単独以外でのジャンプ、空中で回転を伴う技の実施は禁止とする。必ず一人で行うこと。
- h) 空中から足の裏以外での着地は禁止とする。

### 2. CHEER部門禁止事項

10項「部門ごとの演技の特質&審査項目」CHEERの項参照

## 8. ペナルティ

- (1) **2項**(1)エントリー資格を有さない者・登録した選手以外が出場した場合は失格とする。
- (2) **2項**(2) **演技人数の変更(欠員)・選手の交代(補欠)・椅子による演技が事前申請無く実施された場合は失格とする。**
- (3) **4項**が定める演技時間の5秒以上の過不足があった場合、**地区大会等では警告、全国大会では結果より2点減点する。**
- (4) **5項**(3)演技中に演技フロアより出た場合、地区大会等では警告、全国大会では一回につき結果より**2点減点**する。
- (5) **5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は**失格および修繕の為の実費請求を行うことがある。**
- (6) **6項**(3)が定める入退場時間を過ぎた場合、地区大会等では警告、全国大会では結果より**2点減点**する。
- (7) **7項**1.が定める**セーフティガイドラインに反する行為があった場合は、一回の実施につき結果より2点減点とする。また、これ以外に審判部が危険と判断した行為(技の失敗を含む)に対して警告・減点を行うことがある。**
- (8) **10項**5)「ソングリーダー」、6)「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。

### 【入退場】

- ・入退場は最初から最後まで出場選手全員が統一された動きであること。また退場時は最後まで一定のペースで行う事(NG例:途中までカウントで行進→走り出す)
- ・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。但し、入退場も採点対象であるがダンスではなく、あくまで入退場の為、過度な演出は必要としない。

### 【演技内容】

- ・チーム／部門ごとのオリジナリティある演技。
- ・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(青少年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。**

### 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、必ず確認をすること。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、言動は失格になる場合がある。  
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。

## 10. 部門ごとの演技の特質と審査項目

### 1) JAZZ

JAZZ特有の様々なダンススタイルをドリルチームらしく見せることができるか、またバレエのベーシックができているかが要求されます。

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<br>(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<br>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   |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・ポイント・シャープな動き・身体の引き上げ |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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<br>(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<br>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  |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・ポイント・叙情的な動き・身体の引き上げ |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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(女子、男子、男女混成共通)

HIP HOP特有の様々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<br>(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<br>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<br>ヒップホップ的要素              |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・リズム感・インパクトある動き<br>アイソレーション(首/胸/腰) |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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。

チアユニフォーム等の学校名・チーム名が入っているユニフォームの着用を禁止とする。

##### 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<br>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<br>ポンポンの使い方・移動しながらの操作                  |
| 実施(30)            | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・ポンポンの向き・ポンポンのハンドリング |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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)ソングリーダー

ストレートアームモーションを中心とした構成で、アームモーションのバリエーションや正確なアームポジションが要求されます。

ポンポン以外の手具は使用できません。

学校名またはチーム名入りのユニフォームを着用すること。

##### 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<br>(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<br>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  |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・アームモーション・ラインダンス(ポイント/高さ/軸足) |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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  |

・Line Danceを16カウント入れること。そのうちラインを組んで(形も何でもOK)全員同時にストレートキックを4回連続入れること。**※キックの方向は問わない**

例)キックとキックの間にパッセ等を挟むと連続とは見なされない。・演技の中でポンポンを4分の3以上使用すること。

**※上記の規定が満たされていない場合、それぞれ結果より2点減点される**



## 6) CHEER

チア的要素（アームモーション、スタント、タンブリング、コール、**ボードやポンポン等を使用したクラウドレスポンス**）とダンスとが融合した構成・演出が求められます。

**チアユニフォーム等の学校名・チーム名が入っているユニフォームを着用すること。**

### 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<br>(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<br>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<br>ポンポンの使い方              |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・アームモーション・ポンポンのハンドリング<br>スタント・コール |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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トはプレップレベル(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。(エクステンションレベルは失格)

・スタントで崩れた場合は**一回**につき結果より**2点減点**される。

・**2段以上**のピラミッドやパートナースタントには必ず出場メンバー内でスポッター(補助)をつけること。  
**但しショルダーストラドル、サイスタンド等の肩より低い高さのパートナースタントにはスポッターを付けなくてもよい。**

・スポッターはトップの選手から離れないこと(ポンポンやボードなどを拾ってはならない)

・ジェネラルスポッターは各チームの判断により付けても構わない。

・トップの選手は横回転(ツイスト)のみ1回転まで可とする。縦回転(フリップ)は禁止とする。

・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。)

## 7) 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・ストーリー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)            | アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信   |
| 演技内容<br>(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<br>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<br>演出・オープニング/フィナーレ  |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・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<br>(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<br>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)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)            | アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信   |
| 演技内容<br>(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<br>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<br>移動しながらの操作・プロップの使い方・演出                      |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・プロップのハンドリング・プロップの向きが揃っているか |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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)ショードリル

演技時間の長さで構成人数を生かし、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)            | アトラティブ、統一性、ドリルチームとしての自信   |
| 演技内容<br>(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<br>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<br>バックボード/舞台装飾・演出・オープニング/フィナーレ                                  |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・ターン/キック/ジャンプ/リープ<br>ターンアウト・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<br>現しているか |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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)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<br>(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<br>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                                     |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・隊列での動き<br>頭・腕・フットワーク・ピボット(旋回軸)・脇のしめ・シャープな動き |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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) 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<br>(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<br>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<br>トワリングの連続性・パターンのバラエティ・移動しながらの操作 |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・トワリングテクニック<br>エーリアル・キャッチ・エクスチェンジ          |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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) ショートフラッグ

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<br>(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<br>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<br>トワリングの連続性・パターンのバラエティ・移動しながらの操作 |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・トワリングテクニック<br>エーリアル・キャッチ・エクスチェンジ          |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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) 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<br>(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<br>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<br>トワリングの連続性・パターンのバラエティ・移動しながらの操作 |
| 実施<br>(30)        | 正確さ・タイミング・ボディコントロール・ダイナミックさ・柔軟性・整列・間隔・一致した動き<br>バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク・トワリングテクニック<br>エーリアル・キャッチ・エクスチェンジ          |
| 演技者としての自覚<br>(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<br>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   |

#### 14) Mr. SOLO

男子個人部門。

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。

クラシックバレエ・モダンダンスがベースになっている事が望ましいが、他のダンススタイルでも可。

フロア全体を使い、連続性、オリジナリティのある構成・演出が要求されます。

##### 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<br>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<br>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<br>(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<br>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<br>ふさわしい衣装かどうか |

#### 15) Ms. SOLO (ミスダンスドリルチーム・ミスティーンダンスドリルチーム)

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の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:ダンス

|                   |  |
|-------------------|--|
| 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<br>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<br>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<br>(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<br>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<br>ふさわしい衣装かどうか |

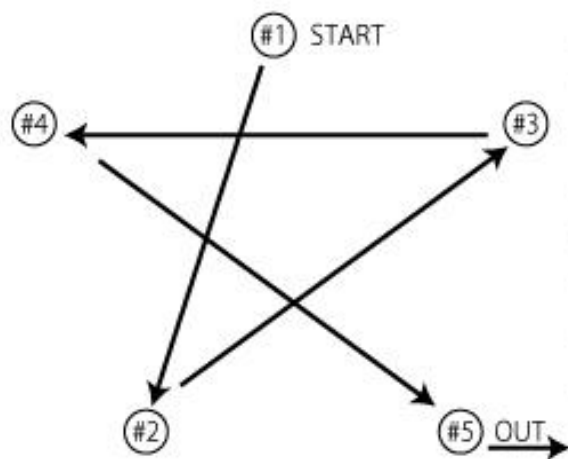
全国高等学校ダンスドリル選手権大会ではダンス審査の他にモデリング審査とインタビュー形式の審査を実施します。

### 審査項目：モデリング

|                     |   |
|---------------------|---|
| コンテンツ&プレゼンテーション(10) | アピアランス・独創性/創造性・速さと高さの変化・技の難度・ムーブメント/流れ<br>スペシャリティ・多様性・ウォーク                            |
| 実施(10)              | 姿勢/立ち居振る舞い・バランス・バランスと優雅さ・ダイナミックス<br>テクニック/ボディコントロール・フレキシビリティ・アームス/・フットワーク<br>表現力/自己投影 |

出場者は黒の長そでのレオタード(透ける素材、飾りのある、長そで以外のレオタードは禁止)及び、黒のタイツ(網タイツ、レース素材は禁止)を着用。裸足禁止。必ずシューズを着用すること。

下記1)から9)までを45秒以内で行います。**※ウォーキング/8ステップ … 8歩以上歩くこと**



- 1) ポジション#1 自由
- 2) #1→#2 ウォーキング/8ステップ
- 3) ポジション#2 キックコンビネーション
- 4) #2→#3 ウォーキング/8ステップ
- 5) ポジション#3 ターンコンビネーション
- 6) #3→#4 ウォーキング/8ステップ
- 7) ポジション#4 リーブ・ジャンプコンビネーション
- 8) #4→#5 ウォーキング/8ステップ
- 9) ポジション#5 自由

### 審査項目：インタビュー

|          |                                   |
|----------|-----------------------------------|
| 話しぶり(10) | 自信が見られるか・話し方・計画性・立ち居振る舞い・バランス・熱心さ |
| 話の内容(10) | 創造性・興味深い内容・構成・オリジナリティ             |

インタビュー審査では出された質問に対してその場で答えます。

質問への回答は45秒以内で行います。