



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)

2020年度ルールブック

※熟読の上、大会に出場すること。赤字は変更・追記箇所。

1. Drill Teamの主旨
2. Drill Teamとは
3. 部門ごとの構成人数&演技時間
4. 音源について
5. 演技前、演技中の中断について
6. 演技フロア
7. 入退場
8. セーフティガイドライン
9. ペナルティ
10. 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)

2. 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。

3. 部門ごとの構成人数 & 演技時間

- (1) 演技時間とは、動き出しもしくは曲の始まりから動き終わりもしくは曲の終わりとする。
音響係がスタートの合図を行うこと。
- (2) 部門ごとの出場人数及び演技時間は下表に定める。

団体部門

部門名	出場人数	演技時間
JAZZ	3人以上	1分45秒 ～ 2分15秒
HIP HOP(女子)		
HIP HOP(男子)		
HIP HOP(男女混成)		
ソングリーダー		
KICK		
POM	5人以上	2分 ～ 2分30秒
CHEER		
ショートフラッグ		
メジャーレット		
リリカル		
ノヴェルティ		
プロップ	20人以上	4分～5分
ミリタリー		
トールフラッグ		
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
～10人	11人～19人	20人～

※人数による編成分けはエントリー後に行う。
※編成分けはエントリー数に応じて以下のいずれかの方法で行う。

- ・Small編成、Medium編成、Large編成の3区分
(上記基準での実施)
- ・Small編成、Large編成の2区分で実施。
(分割人数は状況に応じて決定する)
- ・編成分けを行わずに実施

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 ～
ミスティーンダンスドリルチーム(女子)	
Mr. SOLO(男子)	2分

※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。

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	

4. 音源について

- (1) 部門で定められた時間内に収まるように編集すること。
- (2) 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。歌詞カードの入手が困難な場合は、できる限り歌詞をおこし、その内容を確認すること。特
にHIP HOPの楽曲には注意すること。
- (3) **違法ダウンロードによる楽曲(サンプル楽曲含む)を使用しないこと。**
- (4) 大会当日、日本語以外の歌詞の楽曲に関し、審判が疑わしいと判断した場合は、演技終了後に
歌詞カード・日本語訳の提出を求められることがある。必ず持参すること。
- (5) **不適切な歌詞を含む楽曲の使用は審査に影響することがある。**
※国際大会では失格となる。

5. 演技前、演技中の中断について

- (1) 怪我等の発生、施設・音響機材の不具合、道具類のトラブル等の不測の事態が発生した場合、事務局の判断で演技を中断することができる。
- (2) **チーム音響係による音響スタッフへの申告**で演技を中断することができる。
- (3) 演技の中断が発生した場合、再演技の申請をすることができる。
- (4) 再演技は1曲通して行うこととし、審査は演技中断以降の部分のみが対象とする。
- (5) 再演技の可否および実施タイミングは事務局が判断する。
- (6) **チームの過失による中断は原則再演技を認めない。**

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。
フロアラインを踏んでいる状態はラインオーバーとせず、**体の一部**が完全に出てしまった場合をラインオーバーとし、減点の対象とする。
- (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。

7. 入退場

Drill Teamに於ける入退場とは、選手全員が統一され一定のペースで行う移動を指す。

- (1) どの地点から入場してもよい。退場は各会場の注意事項に従うこと。
- (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

8. 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) シューズを着用すること。裸足、靴下、タイツのみ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) 演技中に衣装、帽子、ヘアピン、メガネ、シューズ、装飾品等の身につけているものの落下は禁止とする。しっかりと固定すること。

[演技内容] ※d)、e)、f)に関してはCHEER部門を除く

- d) 部位を問わず他者の上に乗る行為、他者に完全に体重をかける行為は禁止とする。
- e) 他者を持ち上げる・下ろす、または他者に持ち上げられる・下ろされる等の他者に触れた状態で両足が床から完全に離れる行為は禁止とする。(ラインダンスは除く)
- f) ジャンプや空中で回転を伴う技は必ず一人で行うこと。他者が補助等により触れることも禁止とする。
- g) 空中から足の裏以外で着地することは禁止とする。技の失敗もこれに含む。

ただし腰の高さを上回らない空中からであれば肩、背中、座位での着地は実施可。

いかなるジャンプからでも、腕立て伏せのポジションでの着地は実施可。

- h) 手具(ポンポン、バトンなど)を持った手の上に全体重をかけることは禁止とする。

例)手具を持った手での側転など(前転・後転は実施可)

(2) CHEER部門禁止事項

10項(2)「部門ごとの演技の特質と審査項目、ペナルティ」CHEERの項参照

9. ペナルティ

- (1) 大会実施要項記載の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) 演技人数の変更(欠員)・補欠選手との交代・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) 3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) 6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) 6項(4)演技フロア保護の為に適切な処置がされていなかった場合は失格および修繕の為に実費請求を行うことがある。
- (6) 7項が定める適切な入退場を行わなかった場合、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。
- (7) 7項(3)が定める入退場時間を越えた場合、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。
- (8) 8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、一つの違反につき結果より2点減点とする。
- (9) 10項(2)部門ごとの演技の特質と審査項目、ペナルティ参照
- (10) その他、審判が危険と判断した場合、警告及び減点となる場合がある。

出場に関する留意事項

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。欠員による大幅な減員の場合、審査に影響することがある。

10. 審査項目

(1) 共通項目

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／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は固定されていなければならない)

【オーバーオール】

- ・総合的な評価

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。

(2) 部門ごとの演技の特質と審査項目、ペナルティ

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、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

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
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

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、バレエベーシックはもちろん、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

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
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

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

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 ヒップホップ的要素
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 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 アイソレーション(首/胸/腰)
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
オーバーオール(5)	

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は禁止とする。

審査項目

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 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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でポンポンを**90%以上**使用しない場合、結果より**2点減点**される

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、ターンやジャンプ、リープ等のテクニックの習熟度が要求されます。

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

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
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でポンポンを**90%以上**使用しない場合、結果より2点減点される。

ラインダンス規定

a) 16カウント以上連続で隣とつながったまま行うこと。不履行の場合、結果より2点減点される。

b) そのうちラインを組んで全員同時にストレートキックを4回連続入れること。不履行の場合、結果より2点減点される。

※キックとキックの間にパッセ等を挟むと連続とは見做されないので注意すること。

c)キックの方向は問わない。フォーメーションは一行が好ましいが、これに限らない。

6)CHEER

チア的要素(アームモーション、スタッツ、タンプリング、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

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 ポンポンの使い方
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 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 スタッツ・コール
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
オーバーオール(5)	

CHEER部門規定 ※下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

- ピラミッドやパートナースタッツはプレップレベル(2層2段)までとする。(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。
- スタッツで崩れた場合は**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ッツ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ッツにはスポッターを
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。

- h) 前後方向の宙返り(フリップ)を伴う乗り込み方(クライミング)、降ろし方(デスマウント)は禁止とする。
- i) フロアに足がついている状態からスタートすること
- j) 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

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 演出・オープニング/フィナーレ
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

8)プロップ

プロップを主役とした演出、プロップ操作の工夫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

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 移動しながらの操作・プロップの使い方・演出
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でプロップを**90%以上**使用しない場合、**結果より2点減点**される

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

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 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 (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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

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

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
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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

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

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 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 (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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でフラッグを**90%以上**使用しない場合、結果より**2点減点**される

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

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 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 (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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でフラッグを**90%以上**使用しない場合、結果より2点減点される

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

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 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 (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 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 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 (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
オーバーオール(5)	

※演技の中でバトンを**90%以上**使用しない場合、結果より2点減点される

14) KICK

様々な種類のKICKを取り入れ、柔軟性とKICKの強さ、流れのある隊列、変化、KICKの高さの統一が要求されます。プロップを使用しても良いが、ルーティーンの中で重大な要素を占めてはいけません。衣装はコスチュームでもユニフォームでも可

審査項目

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 KICKの連続性・KICKのバラエティ・移動しながらのキック
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 バランスと洗練さ・歩調の揃ったフットワーク
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
オーバーオール(5)	

・組んで無くても良いが、チーム半数が同時に上げるKICKの数が50本以上とする(高さは問わない)

※上記の規定が満たされていない場合、結果より2点減点される

15) Mr. SOLO ※ダンス審査

この部門では、リーダーとしての資質、人格、品位を具え、ダンサ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 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

16) 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) ※ダンス審査

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、リーダーとしての資質、人格、品位を具え、ダンサ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。

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 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

※全国大会でのミスダンスドリルチーム部門はダンス審査の他に、モデリング審査・インタビュー審査が行われる。

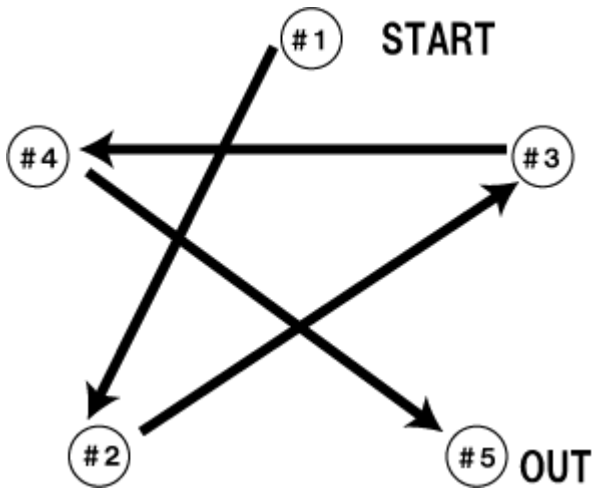
17) モデリング審査 (Mr.SOLO部門、ミスダンスドリルチーム部門)

※全国大会でのミスダンスドリルチーム部門、Mr.SOLO部門はダンス審査の他に、モデリング審査・インタビュー審査が行われる。

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 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・ダイナミクス 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 表現力/自己投影

- ・Mr. SOLO部門の出場者は黒のタイトTシャツ(透ける素材、飾り・柄付のものは禁止)及び、黒のタイトパンツを着用。アクセサリーの着用不可。必ずシューズを着用すること。
- ・ミスダンスドリルチーム部門の出場者は黒の長そでのレオタード(透ける素材、飾り付のもの、長そで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。アクセサリーの着用不可。必ずシューズを着用すること。
- ・下記1)から9)までを45秒以内で行うこと。制限時間を越えた場合は結果より**2点減点**する。
- ・ウォーキング/8ステップ …各ウォーキングは8歩以上歩くこと。歩数が不足した場合は結果より**2点減点**する。
- ・ウォーキングは速やかな移動行為であり、ジャズウォーク等のダンス要素の強いスタイルは望ましくない。



- 1) ポジション #1 自由(フリースタイル)
- 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 リープ・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(フリースタイル)

18) インタビュー審査 (Mr.SOLO部門、ミスダンスドリルチーム部門)

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

- ・出された質問に対し、その場で答えるもの。
- ・質問への回答は45秒以内で行うこと。制限時間を越えた場合、一律の減点はないが、審査項目「計画性」にて審査される。