

IBTF教育ポータル「TwirLED」 ＜フリースタイルソロ新審査システム（NJS）含む教育ポータル＞

TwirLED 該当コース：Module5 「Freestyle Education Program」

IBTF教育ポータル「TwirLED」への登録にはアカウント作成が必要となります。「TwirLED」アカウントをお持ちでない方は、下記メールアドレス宛に姓名、国名、メールアドレスをお送りください（英語）。その後、ログイン情報の案内が届きます。

NJSのマニュアルを含めた詳細はIBTF教育ポータル「TwirLED」より購入いただけます。

申込メールアドレス：education@ibt-batontwirling.org

フリースタイルソロ新審査システム（NJS）概要 ＜2026年IBTF世界フリースタイル・リズミククトワール選手権大会ルールブックより＞

＜2026年IBTF世界フリースタイル・リズミククトワール選手権大会ルールブック Version2＞

https://8f10b62b-4d90-4965-8375-93daec1bc1b.usrfiles.com/ugd/8f10b6_7541a248a8344bcc94729bca5a102a59.pdf

フリースタイルソロ競技（ルールブック P6より抜粋）

選手はバトンを1本のみ使用する。フロアへの入場は審査席の左側から行う。スタート位置はフロア上の任意の位置でよい。フロアからの退場は審査席の右側へ向かわなければならない。

フリースタイルソロ種目は、選手が自ら選んだ音楽に合わせて行う演技であり、3モードを包含するプログラムの中で、選手が達成した最高レベルの技術的・芸術的技能を披露するものである。

◆ フリースタイルソロのガイドライン：

フリースタイル構成は、「Code of Points」に従って作成され、新審査システムに基づいて審査される。フリースタイルソロのテクニカル・スコア（技術点）における必須要素（エーリアルとロール）は、ジュニアが6種、シニアが7種：

エーリアル（1つは水平でなければならない）：

- ・ トラベリングコンプレックス1種
- ・ ステーションアリーコンプレックス1種
- ・ ピュアスピン1種
- ・ フリー（自由選択） ジュニア1種、シニア2種

ロール：

- ・ パーティカルロールシリーズ1種
- ・ 水平ロールシリーズ1種

◆ 必須要素の申告方法:

競技前にコーチは「フィッシ」と呼ばれる書面を作成し、大会10日前までに提出する。この書面には、選手がフリースタイルソロ演技において必須要素として披露する要素を申告する。提出期限後の変更・編集は一切できない。

各エーリアルについて、コーチは以下の情報を提供する：

- ・ エーリアルの種類（トラベリングコンプレックス（TC）／ステーションナリーコンプレックス（SC）／ピュアスピン（S）／フリー）
- ・ エーリアル「リリースチャート」から選択した、リリースの種類とそのベースバリュー
- ・ 「ボディムーブメントチャート」から選択した、トス下で実施される各要素の種類とそのベースバリュー
- ・ エーリアル「キャッチチャート」から選択した、キャッチの種類とそのベースバリュー

※エーリアルは、フリースタイル演技中に実施される順序と同じ順序で申告する必要がある。

バーティカルおよびホリゾンタルロールのシリーズについて、コーチは以下の情報を提供する：

- ・ 「ロールのエントランスとエグジットチャート」から選択した、エントランスの種類コードとそのベースバリュー
- ・ 「ロールチャート」から選択した、ロールコンビネーションのベースバリューに寄与するロールの種類
- ・ 「ロールのエントランスとエグジットチャート」から選択される、エグジットの種類コードとそのベースバリュー

各必須要素について、コーチは6種（ジュニア）または7種（シニア）の要素全体の実施順序も提示する。これにより、演技中のジャッジのスコア管理を円滑にする。

詳細な説明は全てIBTFジャッジマニュアルの「フリースタイルソロ」セクションに掲載されている。同マニュアルはIBTFのTwirLEDポータルで購入可能。

IBTFジャッジマニュアルは、IBTFの全競技種目における審査方法を網羅している。

TwirLED (<https://twirled.ibtf-batontwirling.org>) のログインにはアカウントが必要。アカウントを取得するには、氏名、国名、メールアドレスを明記の上、education@ibtf-batontwirling.org 宛にメールで申し込み。

◆ ペナルティ（ルールブック P19より抜粋）

ドロップと転倒

プログラムコンポーネントの総合スコアから0.2減点（プログラムコンポーネント・スコアの2%）＋フィッシ内のエーリアルおよびロールに対する特定減点（NJSマニュアル参照）

- ・ ドロップ - 意図せず選手の手からバトンが離れ、同時にシャフトの一端（ボールおよび／またはティップ）が床に触れた場合。バトンがまだ手にあり、一端が床に触れた場合、それはドロップとはみなされない。
- ・ 転倒 - コントロールを完全に失い、意図せず身体が床に接触すること。