IBTF世界テクニカルバトントワーリング選手権大会
日本代表選考会（修正版）

競　技　規　定
審　査　規　定

一般社団法人 日本バトン協会
BATON TWIRLING ASSOCIATION OF JAPAN

目　次

IBTF世界テクニカルバトントワーリング選手権大会　日本代表選考会

ソロ/トゥーバトン/スリーバトン　・・・・・・・・・・・・・　2

デュエット　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　4

アーティスティックトワール　・・・・・・・・・・・・・・・　5

アーティスティックペア　・・・・・・・・・・・・・・・・・　6

トワールチーム　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　7

ダンストワールチーム　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　8

アーティスティックグループ　・・・・・・・・・・・・・・・　9

アクロバット動作等に関する規定(P3表をP11へ移記)　・・・・　11

アクロバット動作等に関する規定一覧表　・・・・・・・・・　12

その他の競技規定　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　13

順位規定　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　14

ソロ/トゥーバトン/スリーバトン

１．競技規定

【ソロ】

①人数　…1 名
②使用するバトン　…レギュラーバトン 1 本
③競技フロア　…縦 4.5-6m×横 7.5-9m の広さを目安とする
④演技曲　…課題曲（2 分 00 秒）
⑤コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

【トゥーバトン】

①人数　…１名
②使用するバトン　…レギュラーバトン 2 本
③競技フロア　…縦 4.5-6m×横 7.5-9m の広さを目安とする
④演技曲　…課題曲（1 分 30 秒）
⑤コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

【スリーバトン】

①人数　…１名
②使用するバトン　…レギュラーバトン 3 本
③競技フロア　…縦 4.5-6m×横 7.5-9m の広さを目安とする
④演技曲　…課題曲（1 分 30 秒）
⑤コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

２．審査規定

【ソロ】

（１）内容

〇エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの 3 モード
〇両手使い
〇多様なボディワーク
〇連続性
〇一貫性
〇流れ
〇様々なプレーン、パターン、ディレクション使い
〇困難度としてのスピード
〇フォロースルー
〇複雑さ
〇タイミング
〇3 モードの固有の深さ

（２）実施

〇無理のない連続性と流れ
〇シームレスなトランジション
〇ボディの動きやバトンの回転速度に関連するスピード
〇スピードコントロールと一貫性
〇熟練度の達成
〇プレゼンテーションの質

【トゥーバトン】

（１）内容

〇エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの 3 モード
〇両手使い
〇多様なボディワーク
〇連続性
〇一貫性

〇流れ
〇マルチプレーン、パターン、ディレクション、ミラードの利用
〇２つのバトンの相互関係と複雑さによって生み出される難易度／デマンド

（２）実施
〇シームレスで、左右同等、無理のない連続性と流れ
〇プログラム全体の卓越性と習得度合の質
〇一貫したスピード
〇コントロールと一貫性
〇熟練度を示すレボリューションとスピードコントロール
〇トゥーバトンの空間認識
〇パフォーマンスにおけるコミットメント

【スリーバトン】
（１）内容
〇シークエンスの多様さ
〇マルチプレーン、パターン、ディレクションチェンジの利用
〇ロールやコンタクトマテリアルの効果的な利用
〇３つのバトンの相互関係と複雑さによって生み出される難易度／デマンド

（２）実施
〇シームレスで、左右同等、無理のない連続性と流れ
〇プログラム全体の卓越性と習得度合の質
〇ジャグリングのタイミングとリズム
〇リリースとレセプションの速さ
〇スリーバトンの空間認識
〇コントロールと一貫性
〇コレクションのない熟練度
〇パフォーマンスにおけるコミットメント

＜ソロ／トゥーバトン／スリーバトンの技術内容の制約事項＞

・ソロではトスの有無に関わらず、アクロバット動作は最大 2 つまで許可される
動作は組み合わせても良いし、2 つの動作を別々に行っても良い
・トゥーバトン、スリーバトンでは、アクロバット動作は禁止
・イリュージョンは全種目において許可される

デュエット

１．競技規定

①人数　　…2 名
②使用するバトン　　…レギュラーバトン 2 本（各自 1 本）
③競技フロア　　…縦 4.5-6m×横 7.5-9m の広さを目安とする
④演技曲　　…課題曲（2 分 00 秒）
⑤コスチューム　　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

２．審査規定

（１）内容

〇エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの 3 モード
〇エクスチェンジ
〇効果的なトゥーバトンの使い方
〇ペアワーク
〇同時性
〇レイヤー構造
〇連携と相互関係の重要性
〇シームレスなつながりと対等なスキル
〇コンセプトを伝えるための協力

（２）実施

〇バトンとボディの正確なテクニック
〇「二人のトワーリングが１つになる」考えを反映した同時性と複雑性
〇タイミング、リズム、画一性、コーディネーション、ユニゾン
〇相互依存性
〇ステージング
〇滑らかなトランジションと相互関係によるシームレスな展開
〇プレゼンテーションの質

＜デュエットの技術内容の制約事項＞

・アクロバット動作は禁止。
・リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作は禁止。

アーティスティックトワール

１．競技規定

①人数　…1 名
②使用するバトン　…レギュラーバトン 1 本
③競技フロア　…縦 6m×横 12m の広さを目安とする
④演技曲　…課題曲（1 分 44 秒）※2029 年IBTF テクニカル大会より新曲へ変更予定
⑤コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

２．審査規定

（１）内容

〇エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの 3 モードを使用した振付
〇トラベリングコンプレックスを使用した空間構成や演出
〇音楽に対するバトンとボディの幅広いスキルの一貫性
〇表現スタイルの一貫性

（２）実施

〇シームレスな技のつながり
〇バトンとボディの正確なテクニック
〇ミュージカリティ
〇ペーシングとインパクト
〇高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
〇芸術性
〇エンターテインメント性
〇表現スタイルの継続性

＜アーティスティックトワールの技術内容の制約事項＞

・アクロバット動作は許可。
・その他の技術内容の制約については、IBTF競技規則に準じる。

アーティスティックペア

１．競技規定

①人数　…2 名
②使用するバトン　…レギュラーバトン 2 本（各自 1 本）
③競技フロア　…縦 6m×横 12m の広さを目安とする
④演技曲　…課題曲（1 分 44 秒）※2029 年IBTF テクニカル大会より新曲へ変更予定
⑤コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること

２．審査規定

（１）内容

〇「ペアの美学」に基づいた振付
〇3 モードとエクスチェンジ
〇トラベリングを利用した空間構成
〇音楽に対するバトンとボディの幅広いスキルの一貫性
〇表現スタイルの一貫性

（２）実施

〇シームレスなつながり
〇バトンとボディの正確なテクニック
〇コンセプトの優秀さ
〇ミュージカリティ
〇ペーシングとインパクト
〇高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
〇相互関係、相互作用のある表現
〇芸術性
〇コミュニケーション
〇エンターテインメント性
〇表現スタイルの継続性

＜アーティスティックペアの技術内容の制約事項＞

・アクロバット動作は許可。
・リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作については、IBTF競技規則に準じる。
・ピラミッドおよびボディ　トスは禁止。

トワールチーム

トワールチームは、複数の選手によって構成される団体種目であり、3モードおよびエクスチェンジを用いた、統一性・リズム・タイミングを基盤とするプログラムを演技するものである。

１．競技規定

①人数　…6 名～8 名
②使用するバトン　…レギュラーバトン（各自 1 本）
③競技フロア　…縦 15m×横 28m の広さを目安とし、競技フロアは枠を取り、□の各ラインの中央に印をつける
④演技曲（時間）　…課題曲（3 分 00 秒）
⑤入退場について　…原則として演技者は、チーム名をアナウンスされてから審査員より見て、左側より入場し、スタートポジションから演技を始め、演技終了後審査員より見て、右側に退場すること。但し会場によりその限りではない
入場は、曲（音楽）なしで行うこと
⑥コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること
手のひらと顔を覆うようなものは不可
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

※演技の最初と最後にサリュートを実施すること
身体は直立で、両足を地面につけた状態（足の位置は自由）とし、審査員の方に向いて、最低 2 カウント維持すること。サリュートはチームメンバーの 1 人、または全員で行うことができる

２．審査規定

（１）内容
- ○3 モードのバラエティ、ディフィカルティの均等さ
- ○トラベリングを利用した空間構成
- ○エクスチェンジ
- ○フォーメーションの変化
- ○トゥーバトン・スリーバトン等、複数のバトンワークの効果的な融合と相互関係
- ○表現スタイルと実施におけるすべてのメンバーの統一性

（２）実施
- ○バトンとボディの正確なテクニック
- ○コンセプトから見た 3 モードのシームレスさ
- ○リズミカルなスキル
- ○音楽とのタイミング
- ○熟練されたバトン、ボディ、チームワークのスキル
- ○全員が一体となるトワールとムーブメント
- ○インパクト
- ○高低差、コントラストのあるダイナミックなパフォーマンスの質
- ○相互関係、相互作用のある表現
- ○質の高いハンドリングとバトンスキルの深さ

＜トワールチームの技術内容の制約事項＞
- ・アクロバット動作は禁止。
- ・リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作は禁止。
- ・ピラミッドおよびボディ　トスは禁止。
- ・小道具の使用は不可。

ダンストワールチーム

ダンストワールチームは、複数の選手によって構成される団体種目であり、音楽に合わせて身体とバトンを融合させた振付によって芸術性を表現する競技である。すべてのトワール（バトン操作）は必ず身体動作と組み合わせて行われなければならない。

１．競技規定

①人数　…6名～8名
②使用するバトン　…レギュラーバトン（各自１本）
③競技フロア　…縦 15m×横 28m の広さを目安とし、競技フロアは枠を取り、□の各ラインの中央に印をつける
④演技曲（時間）　…2 分～3 分（過分なし）の自由曲を使用
⑤入退場について　…原則として演技者は、チーム名をアナウンスされてから審査員より見て、左側より入場し、スタートポジションから演技を始め、演技終了後審査員より見て、右側に退場すること。但し会場によりその限りではない
入場は、曲（音楽）なしで行うこと
⑥コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること
手のひらと顔を覆うようなものは不可
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

２．審査規定

（１）振付/多彩なダンスと身体の動き（Choreography: VARIETY OF DANCE & BODY MOVES）：30%
- ○ダンス要素の多様性、深み、質
- ○音楽のスタイルやテーマを反映したダンス要素の構成
- ○動きの一貫性（多様性、卓越性）
- ○ダンス振付の音楽的効果

（２）構成・プログラムの全体的効果（General Effect of Design and Programming）：30%
- ○音楽に合わせた身体とバトンの動きの調和
- ○視覚的な音楽性、エンターテインメント性
- ○創造性と革新性
- ○フォーム、ステージング、構成

（３）バトンと身体の融合（Blending of body with baton）：20%
- ○身体とバトンの融合
- ○トラベリングとステーショナリーのシークエンス
- ○身体とバトンの一体感
- ○論理性、視覚的調和、立体的な表現

（３）実施・正確性・ユニゾン（Execution / Precision and Unison）：20%
- ○身体とバトンの正確さ／正しいテクニック
- ○メンバー間の統一性
- ○全体的なタイミングとコントロール
- ○チームワークと協調性、調和

＜ダンストワールチームの技術内容の制約事項＞

- ・アクロバット動作は許可される。
- ・リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作については、IBTF競技規則に準じる。
- ・リフトまたは補助を受ける選手は、少なくとも1人の他の選手と継続して接触し、1.5段を超えてはならない。
- ・ピラミッドおよびボディ トスは禁止する。

アーティスティックグループ

アーティスティックグループは、演出効果（エフェクト）とエンターテインメント性を種目の根幹として重視する団体種目である。効果的なキャラクター表現、興味深いステージング、創造性、芸術的な細部へのこだわり、そして高度な音楽解釈を組み合わせることにより、高い娯楽性と作品としての完成度を備えた演技を創出することを目的とする。

１．競技規定

①人数　…10 名～30 名
②使用するバトン　…レギュラーバトン（各自 1 本）
③競技フロア　…縦 15m×横 28m の広さを目安とし、競技フロアは枠を取り、□の各ラインの中央に印をつける
演技途中、境界線を越してしまった場合は、審査規定の「フロアの利用」で判断する
④演技曲（時間）　…3 分～3 分 30 秒（過分なし）の自由曲を使用
曲の長さ（時計）は、音楽の第一音より最終音までとする
⑤入退場について　…原則として演技者は、チーム名をアナウンスされてから審査員より見て、左側より入場し、スタートポジションから演技を始め、演技終了後
審査員より見て、右側に退場すること。但し会場によりその限りではない
入場は、曲（音楽）なしで行うこと
⑥コスチューム　…スポーツであることを前提に、安全性が確保されていること
手のひらと顔を覆うようなものは不可
尚、演技中に衣装が顔を覆うような振付も不可

２．審査規定

（１）全体的効果：40%
- ○キャラクター性
- ○視覚的な効果と完成度
- ○論理性や信頼性に基づく、優秀な演技
- ○驚きや巧妙な瞬間の演出
- ○感情
- ○音楽との一体感
- ○エンターテインメント性

（２）デザイン/コレオグラフィー：30%
- ○創造性と独創性に富んだ構成
- ○ステージングと振付
- ○幾何学的なドリル/ムーブメント/フロアの利用

（３）バトントワーリング：15%
- ○タイミング
- ○一貫性
- ○均一性/シームレスさ
- ○全体的な完成度

（４）ボディワーク：15%
- ○身体表現のテクニックと質によるプログラムの展開

全項目は、全体としての「完成度」と「きめ細やかな実施」という基準で審査される。

＜アーティスティックグループの技術内容の制約事項＞

・シングルのアクロバット動作は許可。
・トスの下で、シングルのアクロバット動作は許可。
・空中アクロバット動作は、トスの有無に関わらず禁止。
・リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作については、IBTF競技規則に準じる。
・リフトまたは補助を受ける選手は、少なくとも1人の他の選手と継続して接触し、1.5段を超えてはならない。
・ピラミッドおよびボディ トスは禁止。
・小道具の使用は不可。
※その他のスピン、ステーショナリーコンプレックス、トラベリングコンプレックス、ダブルエレメントトリック、ロールおよびコンタクトマテリアルに関する制約事項は以下の通りとする。

スピン	・１－２スピン…リリースの制限なし レセプションの制限なし
空中アクロバット動作	・トスの有無に関わらず禁止。
ステーショナリー コンプレックス＆トラベリング コンプレックス	・トスの下で、メジャーボディムーブ（※）は1 回。 その際、リリースの制限なし レセプションの制限なし
ダブルエレメント トリック	・トスを伴うダブル以上は禁止。
ロール	・コンティニュアスフロントネックロール（手の有無に関係なく）禁止。 ・フロントネックフィギュアエイト禁止。 ・モンスターロール（パーシャルもフルも）禁止。
コンタクトマテリアル	・制限なし

（※）メジャーボディムーブが１つ許されています。
トス後やキャッチ前にマイナーな体の動きを追加することはできません。
メジャーボディムーブとはイリュージョン・ウォークオーバー（前／後）・リープやジャンプ・ソッテ・アラベスク・アチチュード・グランバットマン・ソデバスク・トワジュテ・カプリオーレで、約 3 拍又はそれ以上の拍数のもの。
マイナーボディムーブとは、ホップ・スキップ・シャッセ・ピケ・ステップーステップ・クッペ・ソッテなど予備動作やフォローのために使われるもので約 2 拍のもの。

アクロバット動作等に関する規定

（１）アクロバット動作の定義

バトントワーリングのプログラムにおいて、両足が床から離れ、足が頭上を通過し、身体が反転して反対側の床に着地することを意図した動作をアクロバット動作とする。両足は同時または時間差で床から離れることができ、同時または時間差で着地することができる。

次の動作を含む。

① 手による支持　例：手を使って行う側転
② 腕による支持　例：前腕を使って行う側転
③ 頭による支持　例：ヘッドスタンド
④ 他の選手の身体による支持　例：他の選手の脚で身体を支えて行う側転

代表的な例：前方または後方ウォークオーバー、側転等

（２）空中アクロバット動作の定義

床に手をついたり、他から身体の支持を受けたりすることなく、空中で身体が完全に反転する動作を空中アクロバット動作とする。

例：側宙、後方宙返り、エーリアル ウォークオーバー等。ただし、水平バタフライのように足が頭上を通過しない動作は空中アクロバット動作とはみなさず、メジャーボディムーブとする。

（３）リフト

選手が、1人または複数の他の選手によって持ち上げられる/高い位置に上げられる/支持される技をリフトとする。

（４）マウント

選手がリフトの状態に入る、またはリフトの状態から降りるために行う動作または方法をマウントとする。

（５）補助付きアクロバット動作

他の選手の上を越える、支持された選手が支持する選手の身体の周囲を旋回する、または他の選手の身体との接触を利用して行うアクロバット動作。選手自身が持ち上げられたり、高い位置に上げられたりしないものを補助付きアクロバット動作とする。

（６）ピラミッド

ある選手が他の選手によって支持され、さらにその支持する選手自身も、別の1人または複数の選手によって支持されている構成をピラミッドとする。ピラミッドは、すべてのレベルにおいて禁止する。

（７）ボディ トス

選手が他の選手によって空中へ投げ上げられ、空中にいる間は他の選手と接触せず、その後他の選手によってキャッチされる技をボディ トスとする。ボディ トスは、すべてのレベルにおいて禁止する。

（８）高さの基準

① 1段　1人の選手が競技フロア上に立っている状態。
② 1.5段 2人の選手が上下に位置し、次のいずれかに該当する状態。
・一方の選手が座っている、または膝をついている
・一方の選手が立ち、もう一方が腰の高さまで垂直に持ち上げられている
・一方の選手が立ち、もう一方が肩の高さまたは腕を伸ばした高さで水平に持ち上げられている
③ 2段　2人の選手が直立した状態で上下に重なり、一方の選手が他方の選手の肩の上に直接立つ状態。2段の構成は禁止する。

（９）リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作

リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作は、各種目に定められた技術内容の制約事項に従うものとする。リフトまたは補助を受ける選手は、

① 常に少なくとも1人の他の選手と継続して接触していること。
② 1.5段を超える高さに上げられないこととする。

デュエット、トワールチームでは、リフト、マウントおよび補助付きアクロバット動作を禁止する。

【 アクロバット動作等に関する規定一覧表 】

種目	アクロバット動作	空中アクロバット動作	リフト（1.5段）	マウント（1.5段）	補助付きアクロバット動作（1.5段）	ピラミッド/ボディトス/高さ2段のリフト、マウント、補助付きアクロバット動作
ソロ	○※1	○※1	―	―	―	―
トゥーバトン	×	×	―	―	―	―
スリーバトン	×	×	―	―	―	―
デュエット	×	×	×	×	×	×
アーティスティックトワール	○	○	―	―	―	―
アーティスティックペア	○	○	○	○	○	×
トワールチーム	×	×	×	×	×	×
ダンストワールチーム	○	○	○	○	○	×
アーティスティックグループ	○	×	○	○	○	×

その他の競技規定

１．全種目共通

① ボールとティップは新しいものを使用すること。競技前にバトンのチェックを行う。
② バトンのシャフトはどのような色を使用しても良い。
③ バトンのシャフトに貼るテープはどのような色を使用しても良い。但しグリップテープはシャフトの長さの二分の一までとし、センターから同等に巻くこと。
④ グリップテープは隙間なく巻いても、ストライプ状でも渦巻状でも良い。
⑤ テープやテープの類似品以外の付属品等を使用することはできない。
（視覚的補助及びハンドリング補助のためは可）
⑥ デュエット・アーティスティックペア・トワールチーム・ダンストワールチーム、アーティスティックグループは、グリップテープの色や巻き方を同一にすること。
⑦ 競技フロアへタオル・パウダー等バトン以外を持ち込んではならない。
⑧ 怪我のための包帯等は可。
⑨ 必要ならばメガネは可。サングラス・光ものによる顔の装飾、ピアス、アクセサリー類は全て禁止とする。

２．競技におけるアクシデントに関する規定

① 大会期間中のアクシデント（体調不良、怪我、演技中にバトンが折れる）について、再演技の判断は、団体責任者・本人・審査員長・実行委員長が協議し決定する。
② 再演技を行った場合は、再演技の採点を有効とする。ただし、再演技を行わなかった場合は演技をしたところまでを採点対象とする。
③ 選手が自分の演技時間に出遅れ、途中から演技を行った場合は、演技を行ったところを採点対象とする。演技コートにいない場合は棄権とみなす。

３．その他

① 大会の主旨及び実施要項・競技規定・審査規定に反する行為を行った場合、警告または次回大会出場停止とする。
② 競技規定・審査規定の主旨を変更することなく、実行委員会において加除訂正を行うことができる。

順位、選考に関する規定

１．審査　　*支部はこの限りではない

[1] 審査員長・副審査員長

審査員長は 1 名、副審査員長は 1 名とし、審査の円滑な遂行を統括する。

[2] 審査員

審査員は、5 名とする。

審査員は、ペナルティを加味し総合的に評価して採点する。

２．順位、選考

準決勝・決勝とも順位の決定は次の通りとする。

【ソロ/トゥーバトン/スリーバトン/デュエット】

*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

① 10 点法（小数点第 2 位まで）により採点し、得点とする。

② 各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。

③ 同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。

優先順 1　各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。

優先順 2　各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。

優先順 3　各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。

優先順 4　全審査員の投票により決定する。

④ 日本代表として成績順に発表する。

⑤ 準決勝・決勝は次のいずれかとする。

ア）準決勝上位 10 位までが決勝に進出する。

イ）エントリー数により、準決勝を行わず決勝のみとする。

【アーティスティックトワール/アーティスティックペア】

*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

① 10 点法（小数点第 2 位まで）により採点し、得点とする。

② 各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。

③ 同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。

優先順 1 各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。

優先順 2 各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。

優先順 3　各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。

優先順 4　全審査員の投票により決定する。

④ 日本代表として成績順に発表する。

⑤ 準決勝・決勝は次のいずれかとする。

ア）準決勝上位 10 位が決勝に進出する。

イ）エントリー数により、準決勝を行わず決勝のみとする。

【トワールチーム/ダントワールチーム/アーティスティックグループ】

*ペナルティ審査員を置かず、各審査員が制約事項を加味し総合的に評価して採点する。

① 100 点法（小数点第 1 位まで）により採点し、得点とする。

② 各審査員の得点より席次点を算出し、全審査員の最上位・最下位を除いた席次点合計の低い方を上位とし、順位を決定する。

③ 同位者のみ次の優先順位に従って順位を決定する。

優先順 1 各審査員の得点より、席次点を算出し全審査員の席次点合計の低い方を上位とする。

優先順 2 各審査員の得点より、全審査員の最高点・最低点を除いた得点合計の高い方を上位とする。

優先順 3 各審査員の得点より、全審査員の得点合計の高い方を上位とする。

優先順 4 全審査員の投票により決定する。

④ 日本代表として成績順に発表する。

⑤　準決勝・決勝は次のいずれかとする。

ア）準決勝上位 3 位までが決勝に進出する。

イ）エントリー数により、準決勝を行わず決勝のみとする。