

6 種目競技審査の理論



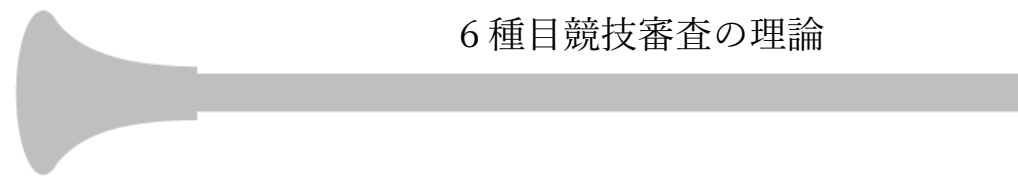
6 種目競技

6 種目競技 審査理論 1 6 種目競技審査の理論

一般社団法人日本バトン協会

BATON TWIRLING ASSOCIATION OF JAPAN





■はじめに

6種目競技バトンの躍進には、指導者や選手の努力は言うまでもありませんが、審査システムの開発と確立が貢献しています。審査員として6種目の正しい方向性を示していくためには、日々の研鑽を怠らず、大会において公平で適正な審査をすることが重要な任務です。

■審査員の責任

(1) 大会事前確認事項

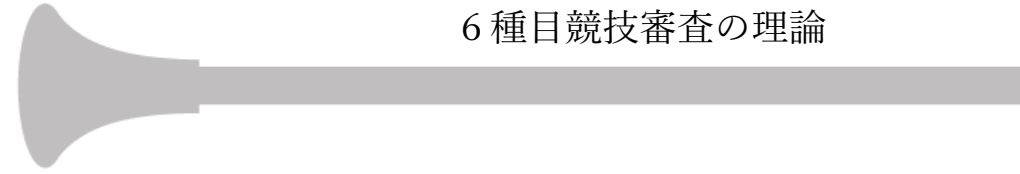
審査する内容（種目、部門、選手数、ペナルティ）と審査用紙、ペナルティ用紙を把握する
集計方法を把握する（予選複数コートの合算の場合、準決勝の場合、決勝の場合）

(2) 大会当日

時間を厳守する
定められた服装を着用し身だしなみを整える
さわやかにこやかな表情で審査に臨む
審査する選手の演技から目を離さず、常に集中する
マスターシートには得点とポイントだけをメモする
得点を記入する際、数字を明確に書く

(3) 大会終了後

自分が行った審査などの質問には答えられるようにしておく
集計表を確認し、審査に対する研鑽を怠らない



■審査理念

(1) 知識が豊富である

- ・バトントワーリングの正しい方向性を理解している
- ・各種目の規定や規則を熟知している
- ・選手の到達度を5段階に分け評価した「レンジ」を把握している

(2) 能力を持っている

- ・ルーティーンを分析できる
- ・質を見抜く目を持っている
- ・一貫性を持って判断し、採点ができる
- ・ひとつのことに惑わされず、全体を把握する力がある
- ・偏見がなく、公平である
- ・集中力と持続力を持っている
- ・様々なスタイルの演技を受け入れる柔軟性を持っている
- ・論理的に考えられる

(3) 経験が豊かである

- ・選手としての経験
- ・指導の経験
- ・振り付けの経験
- ・審査の経験

(4) 心構え

- ・スポーツマンシップを理解している
- ・信頼される人間性を持っている
- ・専門家としての誇りを持っている
- ・態度や言葉遣いが礼儀正しい
- ・自分の考えに固執せず、他人の意見を聞く耳を持っている
- ・親交が広く、他の審査員と協調して大会運営に貢献できる

(5) 学ぶ姿勢がある

- ・映像を使ったトレーニングなどで審査の実習を行い、学ぶ努力を怠らない

■テクニック

演技が正確にできているかどうかの度合い

(1) テクニックの優秀さ

基礎的なものの正確さ並びに熟練度

- ・バトントワーリングとボディワークの強さ、柔軟性、コントロールの到達度

(2) テクニックの3要素

①正確な開発 (正しいバトントワーリングと身体の動きが発達していく状況)

- ・基本的な動きを正確に学び、段階を踏んで発達、発展していくこと

②安全性 (怪我をする危険の回避)

- ・全ての技術は、まず安全に行われることが第一条件。スポーツ理論にも通じる体操やバレエ・ダンスなど、長年にわたって研究されたものを取り入れていくこと。

例：ターンアウトをしない演技→下半身に負担

リープの着地にプリエしない→膝足首に負担

正しい知識によるボディトレーニングを習得していること

③芸術性 (美しさの価値)

- ・美への追求
- ・観衆を楽しませる
- ・バトントワーリングの社会的地位向上

テクニックの詳細

バトントワーリングにおけるテクニック

- ・パターン
- ・プレースメント
- ・ポジション
- ・レボリューション
- ・タイミング、コントロール
- ・スムーズネス
- ・リードイン
- ・フォロースルー
- ・熟練度
- ・3モード

習得されているかの判断が損なわれた場合、競技理念のモラルを低下させ、若年層の選手にはスポーツ障害のリスクが高まることを踏まえ、度合いや頻度を判断する

■エーリアルにおけるテクニック 重要視される項目

<リリース>

1. エンドトス：バトンの端を持ってリリースする。

- | | |
|--------------|-----------------|
| エンドトスのマイナス要因 | 1) コントロールが悪く不安定 |
| | 2) バトンの回転が悪い |

フリップや低いトスはバランスポイント、ハイトスはシャフト 1/3 以内を持つ

2. ジャンピングトス（ジャンプアシストス）：リリースする時に足が床から離れる

3. 膝を曲げた反動を利用したトス

4. 片腕または両腕が頭上まで上がってしまうトス

- ・リストスナップが弱い
- ・タイミングが悪く、コントロールできていないトス
- ・ビジュアルトラッキングが未発達

<レセプション>

- ・両手で取らない、定位置でキャッチ
- ・テクニック不足での両手キャッチはマイナスの要因になる

<リードイン・フォロースルー>

- ・スムーズさが大切



■ルールにおけるテクニック 重要視される項目

- ・バトンを手で持たない、ひっかけない
- ・バトンが滑らかに転がっているか 押したり勢いではなくスムーズに転がる
- ・パターン ロールの種類にはそれぞれのパターンがある
- ・スムーズネス 勢いや押したり止めたりせずに滑らかに行う
- ・正しい姿勢 前屈みや反り姿勢にならない
- ・フットワークとのコンビネーション 種類によりフットワークが必要なロールがある

■コンタクトマテリアルにおけるテクニック 重要視される項目

- ・パターン コンタクトマテリアルにはそれぞれのパターンがある
- ・スムーズネス 手首の柔軟性が滑らかさにつながる
- ・ハンドリング（両手使い） 左右の手の強さのバランスが均等
- ・バトンとボディワークのコーディネーション リズム、タイミングが正確に行えるとバラエティある組み合わせができる



■ボディワークにおけるテクニック 重要視される項目

- ・正しい姿勢
- ・ボディの余分な力みがない
- ・ターンアウト
- ・ボディコントロール
- ・身体の伸び（リブケイジアップ）
- ・脚の伸び（含、膝のロック）
- ・フリーアーム
- ・腕と頭のポジションの位置
- ・バランス

<スピン>

- ・正しい姿勢（頭と身体のラインが一直線 リブケイジアップ）
- ・踵ではなく、ボール重心で回転すること
- ・プッシュオフの足はクロスオーバーせず、身体に対してまっすぐの方向
- ・プッシュオフした足を軸足首につけて回ること
- ・膝のロック
- ・腕の動き、位置
- ・正しいヘッドポジション
- ・ダブルフットに注意し、一本の足で回ること

<イリュージョン>

- ・頭からつま先まで一直線でストレッチすること
- ・両膝のロック
- ・重心はボール
- ・ニードルポイント
- ・腕はタイト
- ・フィニッシュ → 正確な位置
- ・パターン（入る方向が前後45度以上は不正確）
- ・床に手をつかない

*ダブル以上になった場合、足のつき直しをしない方がより高度



■テクニックを判断するミスについて

<ドロップ>

- ・インプロパー テクニック（未発達なテクニック）
バトンをトスした場合、プレースメントが悪く、思いがけない方向に飛んでいって落とすなど、コントロールができず、無理な技術を入れたことによって、ミスした場合のことをいう。
- ・パフォーマンスエラー（演技上の失敗）
普段なら簡単にキャッチできるものを一瞬、タイミングをのがして、ミスした場合のことをいう

<ブレイク&スリップ>

- ・コントロールを失い、バトンの回転が中断したり、滑ったりすること。

<オフ パターン>

- ・基本的なパターンからバトンの描く面がはずれること

<ロス オブ バランス>

- ・瞬間的に身体のバランスを失うこと

ペナルティの解説



◆ ペナルティの解説		
全日本選手権大会(6種目)・全日本ジュニア選手権大会		
項目	減点対象・内容	減点
ドロップ	バトンが手から離れて床についた場合	0.1
転倒	部分転倒 ボディコントロール不足、オフバランスなどで手や膝をついてしまった場合 (イリュージョンで手をついた場合は1回ごとに対象とする)	0.1
	全転倒 ボディコントロール不足、オフバランスなどで尻もちをついてしまった場合 手と膝の両方を床についてしまった場合	0.2
アンダータイム	出遅れ、途中の振り忘れ、曲余り(サリュートやエンディングポーズは含まない) 合計32拍を超えた場合 (ドロップミスによるものは除く)	0.2
リストラクション	技の制限、制約	0.2
<p>演技が中断している時に発生したドロップや転倒はペナルティをとらない。</p> <p>※ジュニア選手権リストラクション (対象については基本実施要項、競技規定・審査規定を参照のこと)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エアリアルにおけるジムナスティックのトリプル以上〈例 トリプスイリュージョン〉 ・エアリアルにおける全てのジムナスティック3つの組み合わせ〈例 イリュージョン～側転～ウォークオーバー〉 ・全てのアクロバティック空中動作〈例 バトンを持ったまま側宙〉 		