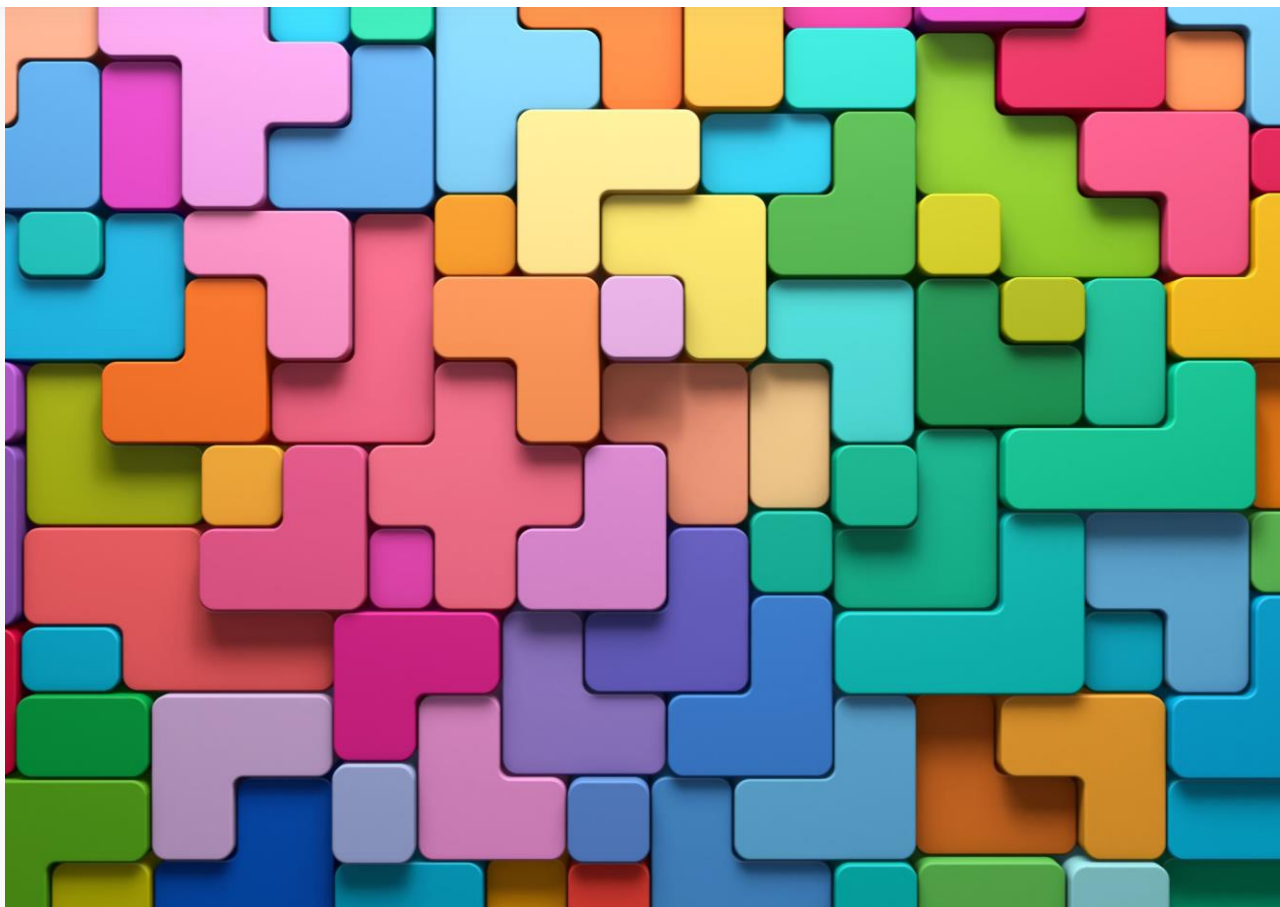


デュエット種目

一般社団法人日本ボタン協会



1. IBTFの全種目に適用される概念の解説

アクロバットが許可されている種目でも、それによって選手の評価や順位の決定に影響はありません。IBTFの審査の方針は、何よりもまず、エーリアル、ロール、コンタクトマテリアル及びそれに伴うボディーワークのテクニックと質を優先します。

たとえば、アクロバット、フロアワーク、ダンス、斬新な動きなど、パフォーマンスを強化するための要素は、バトントワーリングのテクニックと質に取って代わるものではありません。

2. デュエット種目の概要

デュエットとは、3モードにおける2人の同時性に加えて、エクスチェンジ、2ボタン、2人の関連性のある振り付けや相互依存的なアプローチを音楽のリズムに合わせておこなう種目です。

デュエットの課題曲を使用します。この課題曲は2分間で、6種目の規定曲より15秒間長いことが特徴です。そのため、スタミナ配分が求められることとなります。ジュニアとシニアの年齢区分は、アーティスティックペアより合計1歳上である点に違いがありますが、審査で特別な考慮はありません。アンダータイムの減点はありません。課題曲の終了と共に審査も終了します。

3. デュエット種目 審査の要約

- ・ 同時性…シンクロニクツワーリングを最優先します。（一人のフューチャーワークだけが優先されることはありません）且つ、エネルギーを感じさせることが大切です。
- ・ 音楽性は求められません。ソロトワールのようにテンポベースです。
- ・ 性差のないの種目であるため、組み合わせによってダイナミックさには違いが表れます。そのような振付だけに惑わされず、2人のインターラクションや熟練度を平等に見極めます。
- ・ アーティスティックペアのように、広範囲の移動は行わない種目です。
- ・ 同等でなくても互換性が重要で、2人の融合が重要です。それは、2人が一つの絵柄に見えることで表現されます。
- ・ リフトやロールオフなどの相互依存（相手なくして成り立たないペアワーク）、相互関係（相手の協力を利用することで成り立つペアワーク）の効果がデュエットの大きな特徴です。


内容

デュエットの審査ポイントは、エーリアル、ロール、コンタクトマテリアルの3モードの素材にどのようなものがあつたのかをみます。それらは、2人で競技することからエクスチェンジ、2ボタン操作、動作、同時性、レイヤーなど全ての要素が互いの協力と信頼によって成り立っていることが要求されます。


プログラムがシームレスにつながり、2人でコンセプトを伝えるために協力し合っていることが求められます。

実施

デュエットのスキルにおいて、正しいボディテクニックとバトンのテクニックは最優先です。量より質が重視されるのは、どの種目とも共通です。



振り付けでは、同時性と多様性において2つのトワーリングが1つになることが求められます。デュエットは、タイミング、リズム、統一性、コーディネーション、ユニゾンを実施する種目です。これらは、演技する選手のテクニックやスキルの中で見極められます。



3モードとエクスチェンジはステージングとマッチし、テクニックやスキルを引き出していたのか。スムーズな移動は2人の協力の度合を示し、表現力は自信に満ちたパフォーマンスを演出できたのかがポイントです。

4. IBTFにおけるデュエット種目のルール

日本代表選考会では減点項目には着目せず、選手のテクニックとスキルを優先します。しかし、世界大会のデュエット種目には以下のリストラクションやペナルティがあることを記します。

■ リストラクション

- ・ アクロバット動作は、デュエットでは認められていません。尚、イリュージョンはアクロバット動作ではありません。それぞれの審査員10点満点スコアから1つの違反につき10%減点します。

■ ペナルティ

- ・ ドロップと転倒は、それぞれの審査員10点満点スコアからそれぞれ1%減点します。

作成

日本バトン協会IBTF・WBTF委員会 2024年12月30日

参考資料

2025 IBTF BATON TWIRLING RULEBOOK