

トワールチーム種目

一般社団法人日本バトン協会

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要素であっても、バトントワーリングのテクニックと質に取って代わることはありません。

2. トワールチームの概要

■課題曲「Gloria（3分）」のリズムとタイミングにもとづき、3モードとエクステンジのテクニックとスキルを競技する種目です。

■人数 やルール

- ・ 性差はなく、6~8名編成です。
 - ・ 小道具の使用は認められません。
 - ・ アクロバットは認められません。（尚、イリュージョンはアクロバット動作ではありません。）
 - ・ 入退場は、原則ジャッジの左側から入場し、ジャッジの右側へ退場します。
-

3. トワールチーム審査の要約

- ダンストワールチームがダンスにフォーカスするように、トワールチームはトワールにフォーカスします。そのトワールは、バトンとボディの同時性(ユニゾン)で判断されます。
- トワーリング(Xチェンジや2,3…バトンを含む)の同時性やコントロールに、いかに難しさがあったのかを見極めます。
- ステーションナリーだけではなく、ムーブメント（全般的な動き）、ダンス（ボディの使い方）、ドリルセグメント（特定の動作や手順を繰り返し訓練すること）の特徴を捉えます。
- テンポベースであることから、ディスプリン(規律や訓練)の熟練度の一致や、チームが一つに見える強さと革新性を重要視します。
- コンセプトは、統一性、チームワークです。

内容

- ・すべてのメンバーがステーションナリーおよびトラベリングの両方の場面において、3モードの多様性と難易度が均等に実施されているかどうか。
- ・エクスチェンジ、フォーメーション変化、複数のボタンワークが統合され、相互に協力し合いながら実施されていおるかどうか。
- ・演技スタイルの統合と、メンバーの団結が最も重要視されているかどうか。

実施

- トワールチームで求められるスキルとは、シームレスなつながりです。3モードにおける正しいボディテクニックとボタンテクニックを最優先したかどうか。
- 振り付けが音楽のリズムとタイミングに焦点をあてていて、プログラムは音楽のタイミングに重点が置かれているかどうか。（ダンストワールチームやフリースタイルチームのように音楽の意味解釈は重要視しません。）
- 訓練されたボタン、身体、チームワークのスキルは「一体感」を感じさせたのかどうか。
- プログラムは、インパクト、緩急、ダイナミックなパフォーマンスによって、相互関係、相互作用などが織り交ざった質の高いスキルと奥深さを生み出せていたのかどうか。パフォーマンスは、美的な印象を与えたのかどうか。

4. IBTFにおけるトワールチーム種目のルール

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、世界大会のトワールチーム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、トワールチーム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。100点満点、1つの違反につきジャッジ1人につき10点減点です。

■ペナルティ

- ・ドロップと転倒は、それぞれの審査員100点満点スコアから1%減点です。
- ・オーバータイムとアンダータイムは、それぞれの審査員スコアから0.1点減点です。
- ・オープニングとエンディングのサリュートがない場合は、それぞれの審査員スコアから0.5%減点です。
- ・オープニングサリュート前に演技を開始したり、エンディングサリュート後に演技を行った場合は、それぞれの審査員スコアから0.5%減点です。

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