

2024 パン・パシフィック ルールブック

2024 競技規則



2024 年 1 月 18 ~ 21 日

アルバータ州カルガリー
カナダ

目次

1. 一般情報 … ページ 3 2. 公平な競技のための理
念 … ページ 3 3. レベル決定 … ページ 4 4. 規律 … ページ 5 5. 年齢区分とレベル … ページ 6 6. 国
ごとの出場許可人数 … ページ 7 7. 音楽と時間制
限 … ページ 7 8. アーティストチー
ム … ページ 8 9. アーティストグループ (1 レベルの
み) … ページ 8 10. すべてのイベントに特有のルール … ページ 9 11. コンテンツに適用さ
れる重要な定義

付録Aの制限表 … 9 ページ 12. 付録A … 10 ~ 16 ページ 13. 罰
則 … 17 ページ 14. 衣装、履物、バトンの
ガイドライン … 18 ページ 15. 練習
エリア … 19 ページ 16. 競技手順 … 20 ページ 17. 競技フロアのサイズ – すべての
イベント … ページ 20-24 18. 競技の順
序 … ページ 24 19. 競技と発表手順 … ページ 25 20. ラ
ウンド数 – PAN PACIFIC CUP … ページ 26 21. 採点手順 … ページ 28 22. 決
定出場枠 … ページ 29 23. 集計手順と罰
則 … ページ 30 24. 結果の投稿 … ページ 32 25. 完全な Excel 集計ファイル
の配布 … ページ 32 26. エントリー … ページ 32 27. アスリートのパスポ
ート要件ポリシー … ページ 33 28. ホテル宿泊費 …
ページ 34 29. エントリー費 … ページ 34 30. プログラム予約
費 … ページ 34 31. 参加者パッチ … ページ 34 32. コーチおよび審判員の証明
書 … ページ 34 33. パン パシフィック カップの
セレモニーと表彰 … ページ 35 34. 賞 … 36 ページ 35. 授賞式 … 37 ページ 36. 閉会式の進
行 … 38 ページ 37. 抗議/控
訴 … 40 ページ 38. 罰則の見直しに関する関与規則 … 41 ページ 39. 審査請
求フォーム … 42 ページ 40. スポーツマンシップ/倫理
規定 … 43 ページ 41. 賠償責任保
険 … 44 ページ 42. 必要な権利放棄 … 45 ~
48 ページ 42. 付録 B – 規律 … 49 ~ 65 ページ

2024 パンパシフィックカップ

1. 一般情報

パン・パシフィック・カップは、その協会/連盟が世界バトントワーリング連盟の会員である組織の会員であるアスリートが参加できるものとします。

および/または世界各国バトントワーリング協会連盟。すべてのアスリートは、市民権と年齢を証明するために、代表する国の自分の名前で有効なパスポートを保持していなければなりません。

参加連盟の認定審査員が競技会を審査します。

コンテンツのルール: 各国またはコーチは、ソロ、2 バトン、3 バトン、X ストラット、アーティスティック トワール、アーティスティック ペア、アーティスティック チームとエキシビション、パレード、およびショーにおける選手のレベルを決定する権限を有します。国際イベントでの勝利を管理するルールと以下の関連哲学の対象となる軍団。アスリートは、各特定のイベントにおけるスキル レベルに応じて、ある個人イベントまたはチーム イベントでオープン レベルになり、別の個人イベントまたはチーム イベントでエリート レベルになる場合があります。

2. 公平な競争のための哲学声明

パンパシフィックカップ出場選手の中で

に基づいて適切なレベルに入るのはコーチとアスリートの責任です。

アスリートのスキルと経験の真の習熟度。私たちは、すべての加盟国、アスリート、コーチがこれらのレベルを尊重し、尊重することを期待しています。

国際競争の誠実さを維持し、誠実な競争環境を促進します。

現在エリートレベルで競技しているすべてのアスリートは、パンパシフィックにエントリーする必要があります

エリートカテゴリー。チームは、チームを構成するアスリートのレベルを考慮して、同様の方法でチームのレベルを決定する必要があります。

実施されているコンテンツガイドラインを確認することで、アスリートは自分の習熟度や競技成績に基づいて適切なレベルに入る必要があります。アスリート

それぞれの国で年間を通じてエリート レベルで競技する者は、オープン レベルで競技するためのコンテンツ ガイドライン要件を満たすために、ルーティンを「薄め」にはいけません。

世界選手権のどの種目でも準決勝/決勝に進出した選手は、パン パシフィック カップのオープン レベルの種目に出場することはできません。

3. レベルの決定

エリートは、インターナショナルカップ、世界選手権、またはグランプリイベントでエリート部門のメダルを獲得したアスリートに必要です。

オープンはその他すべてのアスリートを対象とし、マニュアルに記載されているガイドラインに従います。

アスリートは、分野ごとに 1 つのレベルの競技会にのみ参加できます。

(注: 青少年の参加者にはエリート レベルはありません。)

パンパシフィックのアスリート間で公平な競技を行うためのアスリートのレベルを決定するには、次のページのガイドライン表を参照してください。

一般的な競技規則

4. 規律

パン・パシフィックで提供される分野は次のとおりです。

女子の規律

- ソロ
- ツーバトン
- スリーバトン
- 芸術的なくるくる回る
- Xストラット

男子の規律

- ソロ
- ツーバトン
- スリーバトン
- アーティスティックな旋回
- X ストラット

混合分野

- アーティストペア・
アーティストチーム
- 芸術グループ（ワンレベルのみで提供）
- エキシビション部隊、パレード、ショー部隊*

アーティストペアは、女性/女性、男性/女性、男性/男性で構成されます。

*

パン パシフィック カップでは、エントリーが以下を保証する場合、マジョレット コープのあらゆる規律を提供します。
例: 展示隊、パレード隊、および/またはショー隊。軍団の規律に適用される規則について尋ねます。

芸術チームおよび芸術グループは、全員が女性または全員が男性のアスリートを含む、男女の任意の組み合わせで構成することができます。

補欠・補欠の導入によって年齢区分を変更することはできない。

5. 年齢区分とレベル

年齢区分が適用される場合、選手の年齢は競技年の 2024 年 12 月 31 日時点の年齢として決定されます。

パン パシフィック カップで提供される分野とレベルは次のとおりです。

ソロ、ツーバトン、スリーバトン、アーティスティックトワール、Xストラットの女子部門
オープンレベル - ジュベナイル 9 ~ 11 歳、ユース 12 ~ 14 歳、ジュニア 15 ~ 17 歳、シニア 18 ~ 21 歳、アダルト 22+
エリート レベル - ユース 12 ~ 14、ジュニア 15 ~ 17、シニア 18 ~ 21、アダルト 22+

男子ソロ部門、ツーバトン部門、スリーバトン部門、アーティスティックトワール部門、Xストラット部門
オープンレベル - ジュニア 9 ~ 11 歳、ジュニア 12 ~ 17 歳、シニア 18 歳以上
エリート レベル - ジュニア 12 ~ 17、シニア 18+

芸術的なペア
オープンレベル - ジュニア 9 ~ 11 歳、ジュニア 12 ~ 17 歳、シニア 18 ~ 21 歳、アダルト 22 歳以上
エリート レベル - ジュニア 12 ~ 17、シニア 18 ~ 21、アダルト 22+

芸術チーム
オープンレベル - 1 つの年齢区分 - 最低年齢 9 歳エリート
レベル - 1 つの年齢区分 - 最低年齢 12 歳

芸術グループ
1 つのレベルのみと 1 つの年齢区分 - 最低年齢 12 歳

展示会、パレードまたはショー隊
1 つのレベルのみと 1 つの年齢区分 - 最低年齢 10 歳

アスリートは、以下の複数の会員になることはできません。
同じカテゴリの専門分野:

アーティスティックペア
芸術チーム

アーティスティックペアの場合、年齢区分はペアの最年長メンバーによって決定されます。アスリートは、どの分野でも 1 つのレベルでのみ競技できます。アスリートはまた、自分自身と競争することもできません（たとえば、ジュニアアーティスティックペアのメンバーは、別のアーティスティックペアカテゴリと対戦したり、別のアーティスティックペアカテゴリで競争したりすることはできません。また、エリートレベルのチームメンバーは、別のエリートに属してはなりません）
レベルチーム）。

追加の例: アスリートはオープンレベルのチームと芸術グループに所属している可能性があります。
ただし、アスリートは 2 つの異なる芸術ペア、芸術チーム、または芸術グループのメンバーになることは許可されません（たとえば、アスリートはオープン レベル チームとエリート レベル チームに参加することはできません）。

すべての分野に固有の代替ルール:

補欠は連盟の派遣団の一部とみなされます。

芸術ペア、芸術チーム、芸術グループまたは軍団は、同じ国の居住者であるメンバーのみで構成されます。

芸術的ペア - 補欠 ♦ ペアの補欠は、ペアの年齢部門の者、またはそれより若いものでなければなりません ♦ 若い部門の補欠が使用された場合でも、ペアはエントリどおりの部門で競技します。彼らは若年層の部門に降格されることはありません。

例: 芸術ペア (上記の年齢を使用) ジュニア = ジュニア + ジュニア / シニア = ジュニア + シニア; シニア + シニア / 大人 = ジュニア + 大人; シニア + 大人。大人 + 大人。

芸術チーム、芸術グループ、または軍団には 2 人の代替選手が許可されます。
代替選手は競技中およびラウンド間で使用できます。

6. 国ごとに許可される競技者の数:

2024 パン パシフィック カップには、アジア、オーストラリア、カリブ海諸島、北米、中米、南米の連盟からのすべてのエントリが参加できます。各連盟は無制限の数の選手を登録できます。そのはず

ただし、競技日は非常に遅くなる可能性があることに注意してください。

7. 音楽と時間制限

選手は、IBTF 世界バトントワーリング選手権およびネーションズカップで規定されたこれらのイベントの音楽選択に合わせて、以下の制限時間内に演奏するものとします。

ソロ	=	2:00分 1:45分
ツーバトン	=	1:30分 1:45分
スリーバトン	=	2:00分
アーティスティックトワール&アーティスティックペア	=	
Xストラット	=	

最低時間制限はないため、アスリートは音楽が終わる前にルーティンを完了することができます。審査員は、音楽終了後にペナルティを評価したり、提示された内容を評価したりすることはありません。音楽の終了とともに審査は終了する。

IBTF 世界バトントワーリング選手権とネーションズカップの音楽は、IBTF ウェブサイトで入手できます。

以下のイベントは、以下の制限時間内で、自身が選んだ音楽に合わせて実行されます。

芸術チーム	=	最長 3:00 ~ 3:30 分 (余裕なし)
芸術グループ	=	最長 3:00 ~ 3:30 分 (余裕なし) 最長 2:00
展示隊	=	~ 3:00 分
パレード隊	=	最大 3:00 ~ 4:00 分 最大
ショー軍団	=	3:00 ~ 4:00 分

必要なコンテンツ制限によってアスリートのレベルを決定するには、付録 A を参照してください。

8. 芸術チーム

チームのサイズ6～8人のメンバー、最大2人の補欠(予備)

音楽 チームの選択によるものとします。すべてのチームは、オンライン提出システムを使用して、エンタリー締め切りまでに音楽ファイルを提出する必要があります。

制限時間 最長 3:00 ～ 3:30 分（余裕がない）。タイミングと審査は、開始ビープ音を含む音楽またはサウンドの最初と最後の音で始まり、終わります。

タイミングペナルティアンダータイム/オーバータイム - 5 ポイント (各ジャッジのスコアから減点)

- 芸術チームに特有のルール
1. チームの2人の補欠は、連盟の派遣団の一部とみなされます。
 2. チームは、同じ国の居住者のみで構成されます。
 3. 小道具の使用は禁止
 4. チームは審査員の左側から入場し、審査員の右側に出ます。
 5. 制限の詳細については、付録 A を参照してください。

9. アーティストグループ (エリートレベルのみ)

サイズ 最小メンバー 10 人、最大数なし / 代替メンバー (予備) - 最大 2 人

音楽 グループの選択によるものとします。団体は応募締め切りまでにオンライン投稿システムを利用して音楽ファイルを提出する必要があります。

制限時間 最長 3:00 ～ 3:30 分（余裕がない）。タイミングと審査は、開始ビープ音を含む音楽またはサウンドの最初と最後の音符で始まり、終わります。

タイミングペナルティアンダータイム/オーバータイム - 5 ポイント (各ジャッジのスコアから減点)

アーティストグループ特有のルール

- 小道具は許可されません
- 芸術グループは審査員の左側から入場し、審査員の右側に出ます。• すべてのキャプションの合計スコアは、芸術グループ イベントのもので、ドロップペナルティとコンテンツ制限ペナルティはペナルティジャッジによって表示されます（色が異なります）。
- 注: 芸術グループには1つのレベルしかありません。芸術グループは次の事項に従わなければなりませんこのマニュアルに記載されているコンテンツ制限。
- コンテンツの制限は、アーティストグループのコンセプトの哲学をサポートし、コーチと審査員が全体的な効果、振り付け、精度に集中できるようにします。
- 制限の詳細については、付録 A を参照してください。

芸術グループのコンテンツ制限

以下の書面による制限を超える素材を含めた場合に差し引かれる以下の罰則が、違法な要素ごとに課されるものとします。

単一のアクロバティックな動きは許可されています（これらはメジャーとみなされます）
体が動きます）

10. すべてのイベントに特有のルール

アクロバットの使用は許可されていますが、特別な考慮は行われず、その使用が選手の評価やランキングの決定に寄与することはありません。裁定に関する IBTF の理念は、何よりもまず、空中作業、ロール、接触材料、および付随する車体の品質と技術を優先します。アクロバット、フロアワーク、ダンス、斬新さなど、パフォーマンスに対するその他すべての強化は、達成および開発されたバトントワリング スキルの資質やスキルに取って代わるものではありません。

11. コンテンツに適用される重要な定義

付録 A の制限表:

標準レセプション- (キャッチのタイプを参照) 垂直または水平 RH または LH キャッチ、または RH または LH グラブ。

標準リリース- 垂直方向の RH または LH 親指トス。垂直方向の RH または LH バックハンドトス、または水平方向、RH または LH のフォワードまたはリバース。

メジャーボディムーブ: 大幅なコントロール、柔軟性、強さ、振幅、伸展を必要とする動き。この分類には、希望するあらゆる身体動作が含まれ、イリュージョン、ウォークオーバー、跳躍、またはジャンプ（あらゆるタイプ）、ソテ アラベスク、アティチュード、グラン バットマン、ソテ ド バスク、トゥール ジュテ、カブリオール、フォワードまたはリバースなどの動きが含まれます。これらの動きの持続時間は約 3 カウント以上になります。

マイナーボディムーブ: 大幅なコントロール、柔軟性、強さ、振幅、または伸展を必要とせず、さらにバトンに対して水平または垂直方向の向きを変える（体の回転<ターン>を行わない）ことや、体を上下逆さまに操作する（錯覚、弓など）。これらの動きの持続時間は約 2 カウントです。これ

分類には、ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップステップ、クーペ、ソテなどの動きが含まれます。このカテゴリは、準備動作またはフォロースルー動作としてよく使用されます。この表で定義されていない用語の定義を参照してください。

• 注意: 「チェーン」ターンはスピンと同じ分類にあります。元。シングルチェーンのターン = 1 スピン; ダブルチェーンのターン = 2 スピン

12. 付録 A – コンテンツ制限ガイドライン

付録 A コンテンツの制限
オープンレベルのガイドライン

ソロコンテンツ制限ガイドライン		
カテゴリー		オープンレベル
スピン		1〜4スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
曲芸		トスの有無にかかわらず、アクロバティックな動きは最大 2 回まで許可されます。2 つの動作を組み合わせたり、別々に実行したりできます。 2 つのアクロバティックな動きの 1 つとして選択された場合、空中側転は 1 つだけ許可されます。 許可されています。 その他のダブルメジャーボディムーブも移動中または静止中のトスの下で許可されます バトン 制限なしでリリース 受付制限なし
ステーション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 2 つのスピンを伴う 1 つの主要なボディムーブ バトン 制限なしでリリース 受信制限なし トスの下では、移動中または静止中のダブルボディムーブが許可されます。 バトン 制限なしでリリース 受付制限なし
ロールズ	•	• 制限なし
接点材質	•	• 制限なし

明確化: オープンレベルでは、トスの下で 2 つの主要な体の動きが許可されます。
トスの後またはキャッチの前に小さな体の動きを追加することは許可されません。

付録 A

コンテンツの制限
オープンレベルのガイドライン

2 バトンコンテンツ制限ガイドライン		
カテゴリー		オープンレベル
スピン		2スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
定常 & トラベリング・コンプレックス アクロバット行為は禁 止です		トスの下で 1 回のスピンを伴う単一の主要なボデ ィの動き (これはダブル エLEMENT トリックとは みなされません) バトン 制限なしでリリース 受付制限なし トスの下では、移動中または静止中のダブル ボディムーブが許可されます。 バトン 制限なしでリリース 受付制限なし
ロールズ		片腕を中心に 360 度回転する、部分的なモ ンスター ロールが許可されています
接点材質	•	•制限なし
注 - スピンは 1 つまたは 2 つのバトンで実行される場合があります。これには、片手または両手からのシングルリリースとダブルリリースの両 方が含まれます。....ハイ/ロー、ハイ/ハイ、デュアルプレーン、デュアルパターン、オポジション 注 - ボディムーブは 1 つまたは 2 つのバトンで実行できます。これには、片手または両手からのシングルリリースとダブルリリース の両方が含まれます。....ハイ/ロー、ハイ/ハイ、デュアルプレーン、デュアルパターン、オポジション。		

明確化: オープンレベルでは、トスの下で 2 つの主要な体の動きが許可されます。
トスの後またはキャッチの前に小さな体の動きを追加することは許可されません。

付録 A

コンテンツの制限
オープンレベルのガイドライン

3 バトンコンテンツ制限ガイドライン		
カテゴリー		オープンレベル
スピン		2スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
ステーションナリー/トラベル 複雑な アクロバット行為は禁 止です		トスの下で 1 回のスピンを伴う単一の主要なボデ ィの動き (これはダブル エLEMENT トリックとは みなされません) バトン 制限なしでリリース 受信制限なし トリプルトスは2回まで許可される ダブルエレメントトリックは禁止 アクロバット行為は禁止です
ロールズ	•	片腕を中心に 360 度回転する、部分的なモンスタ ー ロールが許可されています
接点材質	•	•制限なし
注: トリプルトスの定義 - トリプルトス - 最初のバトンがキャッチされる前に、3 本のバトンすべてが一度に 1 つずつ順 番に放されるか、または3 本すべてのバトンが同時に放されます。どちらのタイプのトリプルトスでも、キャッチは任意 の順序で行うことができます。		

オープンレベルでは、トスの下で 1 回のスピんで 1 つの主要なボディを動かすことが許可されます。
トスの後またはキャッチの前に小さな体の動きを追加することは許可されません。

付録 A

コンテンツの制限
ガイドラインオープンレベル

アーティスティックトワールおよびアーティスティックペアのコンテンツ制限 ガイドライン アクロバティックな動きは許可されます（主要な身体動作とみなされます）		
カテゴリー		オープンレベル
スピン		1〜4スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
空中アクロバット		空中側転のみ (1) トスの下で バトン 制限なしでリリース 受信制限なし 体 - 軽い体の動きはリリース時にのみ許可されます - 受信制限なし - 空中側転を他の体の動きと組み合わせて使用することはできません - その他の空中アクロバティックな動きは許可されません
ステーション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 2 つのスピンを伴う 1 つの主要なボディムーブ バトン 制限なしでリリース 受信制限なし トスの下では、移動中でも静止中でも、ダブルメジャーボディムーブが許可されます。 数に制限はありません。 バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
ロールズ		制限なし

明確化: オープンレベルでは、トスの下で 2 つの主要なボディムーブが許可されます。トスの後またはキャッチの前にマイナーなボディムーブを追加することは許可されません。

付録 A

コンテンツの制限
オープンレベルのガイドライン

芸術チームのコンテンツ制限ガイドライン 1 人またはチームメンバー全員に適用する		
アクロバティックな動きは許可されています（主要な身体動作とみなされます）		
カテゴリー		オープンレベル
スピン		• 1〜3スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
空中アクロバット (主要な体の動きと考えられます)		• トスの有無にかかわらず禁止
ステーションナリーコンプレックス& トラベリング・コンプレックス		• トス下での 1 スピンでの単一の主要なボディムーブ バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
ダブルエレメント トリック		• トスの下では許可されません
ロールズ		• 制限なし
接点材質		• 制限なし

明確化: オープン レ

ベルでは、トスの下で 1 つのスピンで 1 つの主要なボディの動きが許可されます。

トスの後またはキャッチの前に小さな体の動きを追加することは許可されません。

芸術グループ コンテンツの制限 (1つのレベルのみ)	
カテゴリー	1つのレベルのみ
スピン	・1〜2スピン バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
空中アクロバット	トスの有無にかかわらず許可されない
ステーションリーコンプレックス& トラベリング・コンプレックス	・トスの下で単一の主要な体が動く バトン 制限なしでリリース 受信制限なし
ダブルエレメントのトリック	トスの下では許可されない
ロールズ	フロントネックロールを継続的に行わない（手を使っても使わなくても） フロントネックの8の字はありません モンスターロールなし（部分的または完全）
接点材質	制限なし

説明: 主要な体の動きは1つだけ許可されます。トスの後またはキャッチの前に小さな体の動きを追加することは許可されません。

13. 罰則

ペナルティ	説明	控除
落下または落下 ソロ、2バトン、3バトン、 芸術的なくると芸術的な ペアの分野	落下または転落ごとに (0.1) のペナルティが、ペナルティ ジャッジによっ て各ジャッジのスコアから差し引かれます。集計ではペナルティを 100 ポイントから換算します。 10 ポイントスケールにスケールして、ペナルティ を 0.1 ポイントに正規化します。	0.1点違反ごと (各審査員のスコアから減点)
落下または落下 X-Strut、アーティストチーム、そして 芸術グループの分野	落下または転落ごとに (1.0) のペナルティが、ペナルティ ジャッジによっ て 100 ポイントから各ジャッジのスコアから差し引かれます。規模。	1.0点違反ごとに (各審査員のスコアから減点)
タイミングペナルティ - 芸術チームと芸術 グループ		違反ごとに 5.0 ポイント。 (各審査員のスコアから減点)
以下に対する X-Strut 固有のペナル ティ:	0.5ポイント。違反ごとの減点は、ペナルティジャッジによって各ジャ ッジのスコアから 100 ポイントから差し引かれます。 以下のスケール：・ステップ 外れ ・トワリング（違反ごと）・セクシ ョンごとの基本ストラットの省略・バトンまた は身体の床接触・最終敬礼後の演技・不適切 な敬礼	違反ごとに 0.5 ポイント (各審査員のスコアから減点)
不正なフロア パターンに対する X-Strut に特有のペナルティ。	1.0ポイント。違反ごとの減点は、ペナルティ裁判官によって各裁判 官のスコアから差し引かれます。 100ポイントから。 規模。	1.0ポイント違反ごとに (各審査員のスコアから減点)
芸術グループ軍団向けの制限され たコンテンツ のみ	文書によるコンテンツ制限に違反する内容が含まれている場合、違反ごとに 100 点満点で 10 点が減点されます。	10点違反ごと (総スコアから差し引かれ ます)
コスチューム / 靴 / 機器の故障 - すべて イベント	テクニカルアドバイザーまたは審査委員長は、ヘッダーの下に記載さ れている理由により競技を中止する場合があります。 タイミング/ペナルティシート	--
床から離れる - すべて 個人および芸術ペアの分野	音楽が終了する前に競技者がフロアから退場した場合（病気、応急処置、音 楽、衣装の問題*以外の理由）	0.2点 (各審査員のスコアから減点)
床を離れる - チームとグループの規律	選手が最低時間に達する前にフロアを離れた場合（病気、応急処置、音楽や衣 装の問題*以外の理由）	5.0点 (各審査員のスコアから減点)
床を離れる - スポーツマンらしくない行為	嫌悪感、怒り、失望、非プロフェッショナリズムなどのスポーツマンらしくない 態度により、音楽の終了前後に競技者がフロアを離れた場合は、失格（得点 なし）の原因となります。どのタイプの退場が取られるか についてのテクニカル/ジャッジチェアの評価は、 彼らの決定によるものである。	失格 (スコアなし)
バトンの規定 装置	標準警棒の使用に違反した場合、各審査員の得点から 10 点減点されます。 18 ページの「バトンの定義」を参照し てください。	10点 (各審査員のスコアから減点)

14. 衣装、履物、警棒のガイドライン

コスチューム - センスが良く、これがスポーツであることを反映している必要があることを念頭に置いて、どのイベントでもコスチュームの選択に制限はありません。

履物

履物は施設の要件を満たしている必要があります。

バトン

バトンは「バトン」の定義に準拠する必要があります。

不適合に対するペナルティ: 10 ポイント。各ジャッジの得点によるペナルティ。

バトンの定義

標準的なバトンは、クロムメッキ/シルバーのスチールシャフトで、両端のサイズの重量が異なります。

重りは叩くか圧着して、白いゴムボール (大きい端) で覆い、もう一方の端を小さな白いゴムの先端で覆います。

さまざまな警棒には、サイズと重量に応じてさまざまなバランスポイントがあります。

ほとんどの警棒の長さは 14 ~ 32 インチ (35.5 ~ 81.5 cm) で、直径は 3/8 インチ (10 mm)、5/16 インチ (8 mm)、または 7/16 インチ (11 mm) のいずれかです。通常の標準警棒の重さは約 8 オンス (または 227 グラム) で、長さも直径も重さの要素となります。

バトンへのグリップテープの使用

グリップテープの使用は任意ですが、スポーツであることを念頭に置いて使用してください。

グリップテープは、ボールとチップを含まずシャフトのみを測定する場合、中心から等分してシャフトの半分まで覆うことができます。

グリップテープはシャフトの中心から均等に分割して最大1/2までカバーできます。

説明: 各端の外側 4 分の 1 は覆われていない可能性があります。

グリップテープは、無地、ストライプ、スパイラルなどの形状で貼り付けることができます。

テープの色は黒、グレー、または白の 2 色です。(1 つの色でラップし、もう 1 つの色で中心をマークします。)

ペア、チーム、またはグループ内では、グリップ テープは同じでなければなりません。

コスチューム / 履物 / 装備の故障 - すべてのイベント

衣装/履物/用具に不具合が生じた場合、主審、技術委員長、または審査委員長は競技を中止する場合があります。この停止が正当化される状況の例としては、次のようなものがありますが、これらに限定されません。

- 衣装の破損が危険またはわいせつになる場合
- 靴ひもが解けてフットワークが危険な場合
- シューズの脱落による滑落や転倒の危険
- バトンシャフトからのボールやチップの脱落
- バトンシャフトの破損

技術委員長は状況に対処するよう求められなければならない、必要に応じて IBTF 技術幹部の他のメンバーを関与させる責任を負います。問題が解決された後、IBTF 技術委員長の 1 人は、パフォーマンスを最初から開始する再開を命令することができます。

15. 練習エリア

練習用に指定されたエリア。

安全な環境で適切な数のアスリートを収容できる十分な広さのエリアが存在することが望ましい。

練習場所を用意する必要があります。開催国は毎日、競技開始前と昼休みにフリー練習セッションを企画します。

その日に競技するあらゆるアスリート。

ウォームアップエリア

選手が競技直前に準備するために指定されたエリア。

パンパシフィックのアスリートには、指定されたウォームアップエリアが必要です。

6 人のアスリート、または 2 つのチームまたはグループが準備をするのに十分な大きさです。

5分間の時間内での競争。

ウォームアップ期間

競技当日が始まると、メイン競技フロアでの公式ウォーミングアップ時間は許可されません。

練習期間

競技フロアでの練習時間は 1 日に 2 回のみとなります。

朝の練習時間帯と昼の練習時間帯。会場

毎日競技開始の 1 時間前と昼休みの 1 時間のみ練習のために公開されます。「整理された朝の練習スケジュールと、時間が許せば昼食時の練習スケジュールは、

競技スケジュールが決まりました。

すべての選手とコーチは練習フロアモニターの指示に従わなければなりません。

音楽テストと衣装検査

音楽テストや服装検査はありません。

音楽ファイルはデジタル送信されます。（エントリーフォームの注意事項をご覧ください。）

16. 競技手順

審査員数

- ソロ、2 バトン、3 バトン X ストラット、アーティスティック トワール、アーティスティック ペア - レーンごとに 3 人のジャッジ。
- チーム - レーンごとに 3 人のジャッジ + 3 人のペナルティ ジャッジ (利用可能な場合)。2 つあるはずですが審査員団。(合計 10 名の審査員) タイミング/ペナルティ審査員は、すべての競技者に対する音楽のタイム、ドロップペナルティ、およびその他のペナルティを記録します。注: 2 つチームのドロップ数をカウントするにはジャッジを使用する必要があり、利用可能な場合はコンテンツ制限のために 3 人目のジャッジを使用する必要があります。
- 芸術グループ - レーンごとに 6 人のジャッジ + 3 人のペナルティジャッジ (利用可能な場合)
- (合計 9 人の審査員、各キャプションごとに 2 人の審査員) 録画するタイミング/ペナルティ審査員音楽の時間、コンテンツの制限、ドロップペナルティ、およびすべての競技者に対するその他のペナルティ。注: グループのドロップ数をカウントするには 2 人のジャッジを使用する必要があり、可能な場合はコンテンツ制限のために 3 人目のジャッジを使用する必要があります。

注: 十分な裁判官がいない場合は、キャプションごとに 1 人の裁判官と 1 人のペナルティ裁判官が使用される場合があります。

コンテンツ制限ガイドラインの審査員がいない場合には、ペナルティ審査員の一人となる場合があります。
十分な数の裁判官が利用可能:

予選ラウンドを審査する審査員は、可能であれば、決勝ラウンドでも同じ部門を審査するために選出されます (組織的な設定上の問題が発生する可能性を考慮して)。

チーム審査・グループ審査の説明

審査員全員がスタンドに着席します。競技ディレクターは、出場順序を設定する最も効率的な方法を決定するものとします。

例: パネル #1 によって審査されるすべてのチームと、パネル #2 によって審査されるすべてのチームが交互に行われます。

17. 競技フロアのサイズ - すべてのイベント:

フロア境界 (最小 15 m x 28 m、最小 49.21 フィート x 91.68 フィート)。(競技会場によってはバスケットボールフロアが満席になる場合もあります)

エリア	NBA イ		FIBA	
	ンペリアル	メトリックコート	インペリアル	メトリック
長 94 フィート 28.65 m	コート幅 50 フィート 15.24		91.86 フィート	28メートル
m			49.21 フィート	15メートル

図に示すように、明るい色のテープで床のマーキングを行うことをお勧めします。競技フロアの周囲にカーペットを敷くことを提案します。

床にマークがない場合は、床の前後および左右の中央にマークを付ける必要があります。
垂直線と水平線を使用した床 - バスケットボール コートが使用されない場合。

境界は境界そのものとして厳密に解釈されるのではなく、アスリートが利用できるフロアのサイズとして解釈されます。選手がラインを踏んだり越えたりした場合、審判員はそれぞれ個別に、これが競技の原因となるかどうかを判断する。
アスリートのフロアパターンとスペースの使用状況に基づいてスコアを下げる。

床の構成は、木材、コンクリート、または滑らかで水平で、競技者のパフォーマンスを妨げる可能性のある障害物や危険性のないその他の物質で構成されているものとします。床が滑りすぎないことが重要です

および/または粘着性。

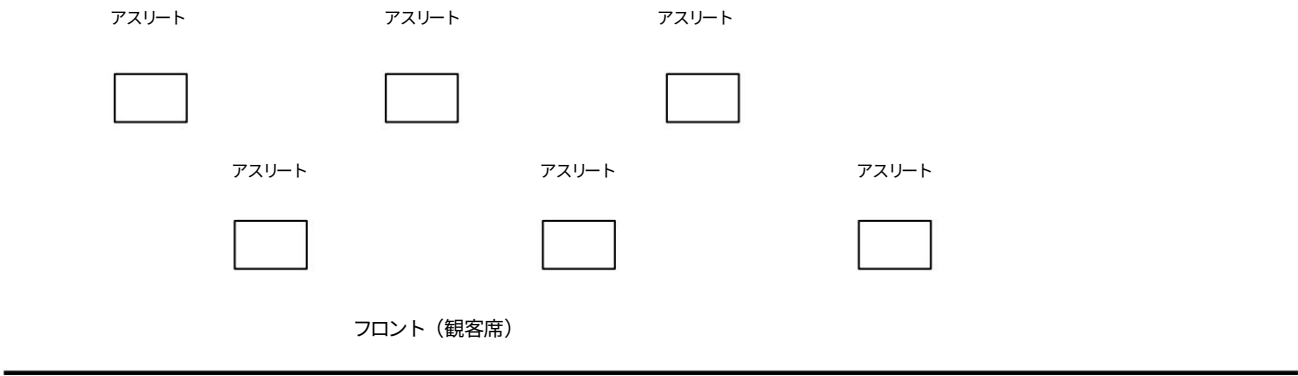
ソロ、ツーバトン、スリーバトンの各種目ではレーンが設けられます。
直径は約 15 フィート (4.5 メートル)、深さは 15 ~ 20 フィート (4.5 ~ 6 メートル) です。
レーンの数と各レーンの実際のサイズは、
競技フロアの利用可能なサイズ。

フロアのセットアップーソロ、2 バトン、および 3 バトン イベント・

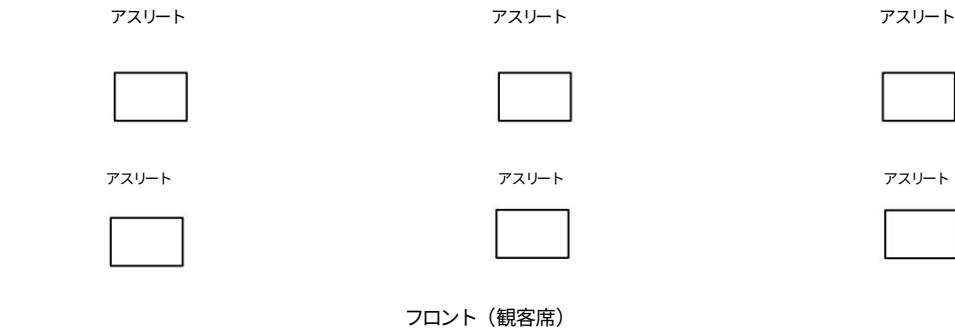
ジャッジテーブルを「レーン」と呼びます。フロアプランは以下をご覧ください。
これらのイベントでは 5 ～ 8 レーンを実行することをお勧めします（利用可能なレーンに基づいて）
競技フロアのサイズ）。
音楽コーディネーターとアナウンサーは、会場から離れたエリアに着席するものとします。
すべてのレーンが遮るものなく見える競技フロア。
テーブルにはスカートが付けられ、レーン番号（テーブルの前面に）のマークが付けられているものとします。
そして一人の裁判官の椅子の後ろにも）。
セット番号は競技フロアの近くに目立つように表示されます。

ソロ、2バトン、3バトンのフロアをセットアップする方法は次のとおりです。

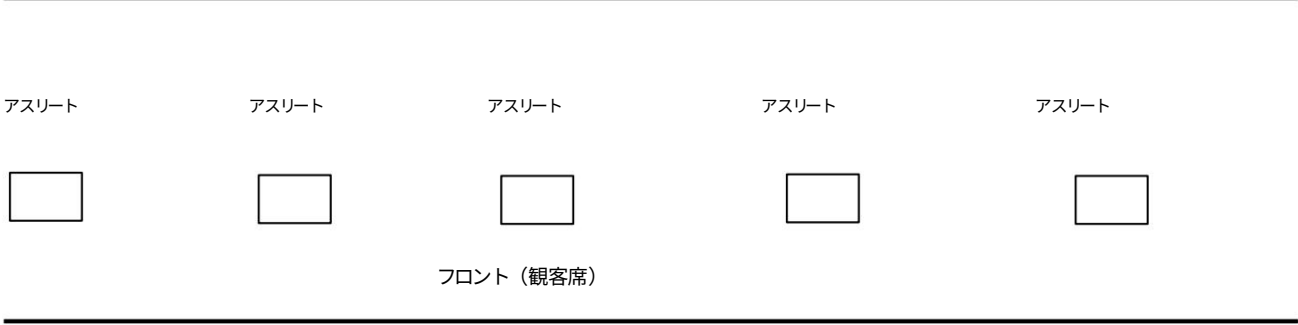
プラン「A」



フロアプラン「B」



フロアプラン「C」

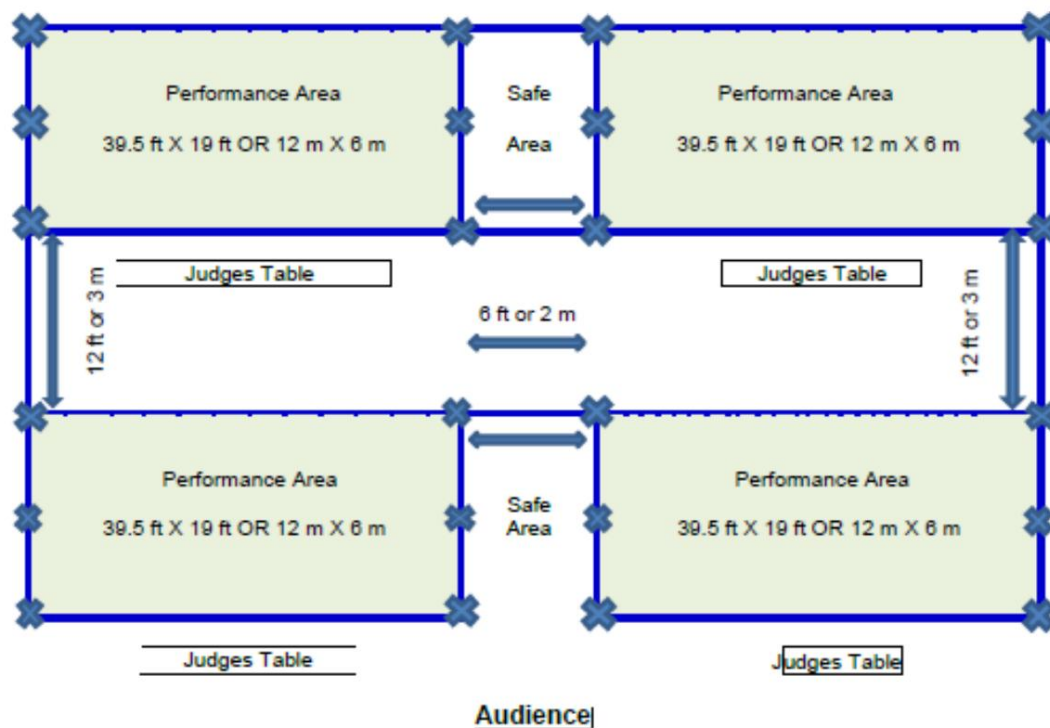


フロアのセットアップ - X-ストラット、アーティスティック・トワール、およびアーティスティック・ペアイベント

アーティスティック トワールおよびアーティスティック ペアでは、レーンは幅約 39.5 フィート (12 メートル) x 深さ 19 フィート (5.5 ~ 6.0 メートル) となります。の数
レーンはフロアを 4 つのパフォーマンス エリアに分割します。

- 2 つのテーブルは競技フロアに留まり、2 つのテーブルは競技フロアに留まらなければなりません。
競技会場の外に留まってください。
- 安全エリアを示すために、承認されたフロアテープを床に貼る必要があります。
水平マーキングは長さ 39.5 フィート (28 メートル)、長さ 9.5 フィート (3 メートル) である必要があります。
幅的には、垂直マーキングは長さ 50 フィートまたは 15 メートル、幅 3 フィートまたは 1 メートルでなければなりません。

最小 50 フィート x 94 フィート (15 x 28 メートル) (標準的なバスケットボールのフロア サイズ)



フロアのセットアップ - チームとグループ:

競技会場は空いていて空であるものとします。

裁判員は傍聴席に着席するものとする。

音楽コーディネーターとアナウンサーは、人から離れたエリアに着席するものとします。

競技フロアからは遮るものがない景色が望めます。

競技中は、施設が承認したマーカー (テープ、パイロンなど)を使用するものとします。

各コーナーと中央のフロア境界を指定するために使用されます。

競技フロアにはマークが付けられるものとする。

18. イベントの順序:

競技ディレクターは、パンの実際のイベントの順序を決定するものとします。
パシフィックカップ大会。

ラウンドの順序: すべ
ての予選ラウンドすべての決
勝ラウンド

出現順序: 予選 – ランダム
抽選最終ラウンド – 逆順

19. コンテストと発表手順

印刷された「セットシステム」プログラムを作成して、
イベントの順序と競技者が実行する順序。

公式「セットシステム」プログラムは、大会前日の登録締め切りをもって最終となります。開催国の責任は次のとおりです。

最終セット システムを競技に参加するすべての国に配布します。
(説明)

ソロ、2バトン、3バトン、アーティスティックトワール、アーティスティックペアの各種目 競技会:

セット システムでは、各アスリート (およびその国) の名前がリストされます。

各レーン (種目と部門を示す)。セット #1 の場合、アナウンサーはセット番号をコールし、次にそのセット番号に対応する各レーンの選手の名前 (およびその国名) をコールします。選手は以下のことを認めるものとする。

裁判官 (例 :腕を「V」の字に上げた状態でレレーブする)。そのセットのすべての選手が紹介された後、アナウンサーは「審判の準備はできていますか?」と尋ねます。

「音楽」と言うと、音楽が始まると各アスリートがルーティンを開始します。

音楽が完了すると、アナウンサーが次のセットをアナウンスします

それぞれに番号を付けて選手 (およびその国名) を紹介します。
車線。

競技の予選ラウンドの場合: アナウンサーが「審査員がペナルティを採点します」と言い、ペナルティ審査員がペナルティの得点を表示します。

コンテストのエリート最終ラウンド (のみ) の場合: アナウンサーは「審査員」と言います。

スコア」を選択し、審査員はフラッシュカードを使用してスコアとペナルティマークを選手と観客に示します。それらの選手はフロアを去り、次の選手が審査員の前に位置し、アナウンサーがこう尋ねます。

審査員の準備はできていますか?」そして「音楽」と言います。この手順は、すべてのセットが完了するまで続けられます。

注: すべての個人、ペア、チーム イベントのスコアは、パフォーマンス後のエリート レベル決勝についてのみフラッシュされます。

チーム/芸術グループの競争:

チーム/芸術グループは審査員の左側からフロアに入り、審査結果を受け取るものとします。

位置。アナウンサーは「審査員の皆様、準備はできましたか?」と尋ねます。それから「音楽」と言うと、チーム/芸術グループは、音楽が始まるとルーティンを開始します。

決勝戦のみ: ルーティンが完了すると、チーム/芸術グループは退場します。

裁判官の右側のフロア。チーム (のみ) がキスアンドクライ表彰台に進み、スコアを受け取ります。(芸術グループイベントのスコアは表示されません。芸術グループのスコアと順位は掲載されます。)

アナウンサーは「審査員の皆様、スコアを見せてください」と言い、スコアを読み上げます。チームは表彰台エリアから退出し、アナウンサーが次のセット番号とチーム名を述べてから「ジャッジの準備はできましたか?」と言います。そして「音楽」と言います。

この手順は、すべてのセットが完了するまで続けられます。

28. ラウンド数 – PAN PACIFIC CUP

ソロ、2 バトン、3 バトン、X ストラット、アーティスティック トワール、アーティスティック ペアの場合:

1. すべてのイベントおよびすべての部門で、予選と決勝の 2 ラウンドの競技が行われます。予選ラウンドで始まり、決勝ラウンドで終わります。
2. 20 名以下の部門の場合、上位 6 名が決勝に進みます。残り選手は競技を終えた。
3. 21名以上の部門は予選上位10名が移動
直接決勝に進出し、1位から10位までにランク付けされます。
4. 最終ラウンドは、開始時の人数に基づいて、すべての部門の 6 人または 10 人の選手で構成されます。

チーム/グループイベントの場合:

すべての種目と部門では 2 ラウンドの競技が行われます。彼らは始める予選ラウンドで終了し、決勝ラウンドで終了します。

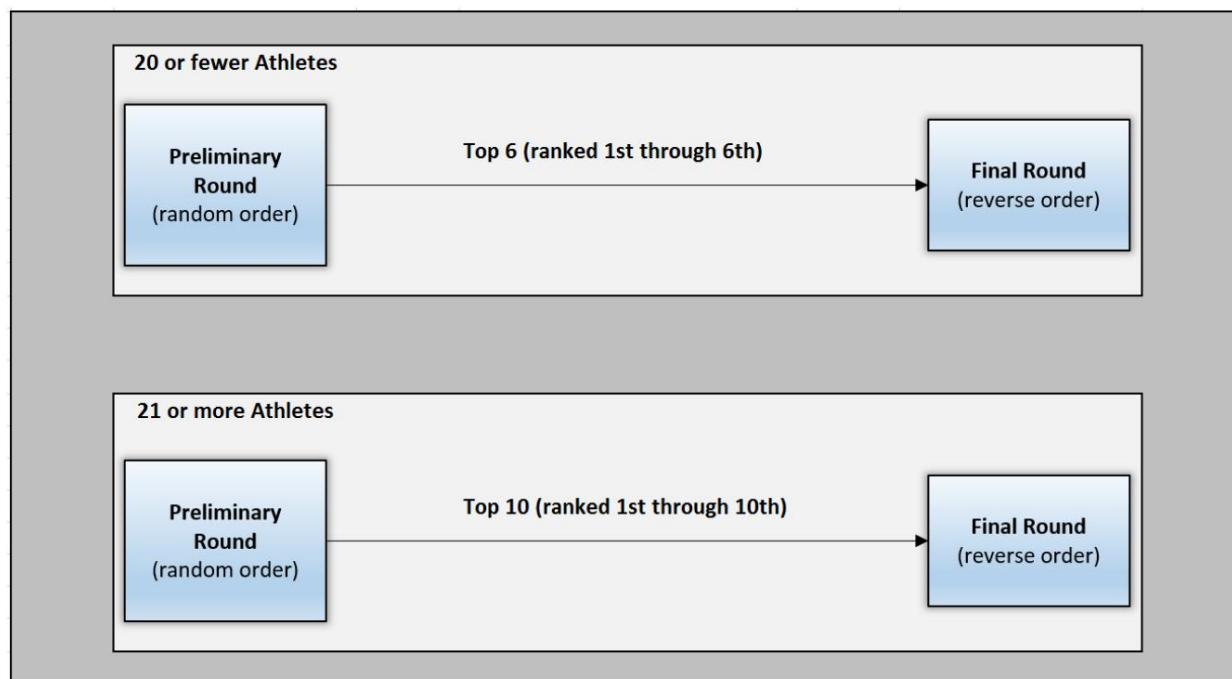
1. 20 名以下の部門の場合、上位 6 チーム/グループが決勝戦に進みます。
2. 21 以上の部門の場合、上位 10 チーム/グループが決勝戦に進みます。

例外:

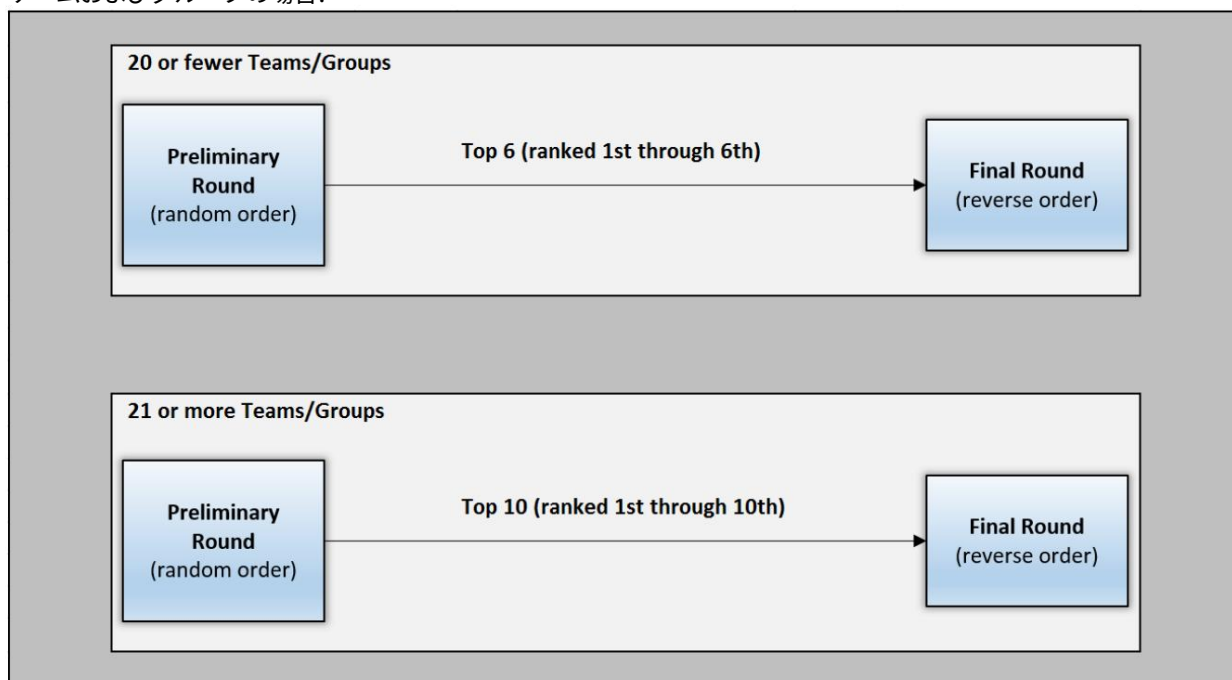
エントリー締め切り後の選手追加は認められない

- 完成したセットシステムの印刷後に発生する傷は発生しません。
予選ラウンドまたは決勝ラウンドのスケジュールを変更すること。

ソロ、ツーバトン、スリーバトン、X-ストラット、アーティスティックトワール&アーティスティック用
ペア：



チームおよびグループの場合:



ネクタイについて:

- 20名以下の予選では、全選手が5位タイ（1位がない場合は6位）5位タイまで)決勝に進出
- 21 名以上の予選では、9 位タイ（1 位から9位のタイがない場合は10 位）の選手全員が直接決勝に進みます。以下のチャートを参照してください
タイシナリオのページ。

29. 採点手順

スコアはフラッシュされません。審査員には、審査を担当する各分野および年齢部門のアスリート/チーム/グループの名前を記載した 2 枚のマスターシートが提供されます。裁判官は審査のために 1 人のマスターを使用するものとする。

独自の表記。2 番目は、各試合の公式スコアを記録するために使用されます。

競合他社と比較され、集計に送信されます。スコアシートは発行されません。ただし、各公式技術代表者は、一般公開前に完了した各分野およびラウンドの集計マスターにオンラインでアクセスできるものとします。

すべてのイベントの審査員は、Place Point Ordinal Scoring System を使用して審査します。ただし、芸術グループのイベントは除きます。

30. 配置の決定

ソロ、2バトン、3バトン、Xストラット、アーティスティックトワール&アーティスティックペア&チームイベント
各アスリートが受け取った順位ポイント（スコアではありません）は合計されます。

配置を決定します。次に、次の手順が使用されます。

ステップ #1 – 1 位の過半数によって 1 位の勝者のみが決定されます。1 位が過半数を占めていない場合は、最も低い合計プレイポイントに戻ります（合計）。

各選手が獲得した順位）。配置ポイントは、他のすべての配置のみを決定します（最低から最高へ）。

例: アスリートが 1 人のジャッジから 1 位、他の 2 人のジャッジから 2 位を獲得した場合、
そのアスリートの順位ポイントは合計 5 になります。その選手は、その順位を獲得したどのアスリートよりも上位に入ります。
2 回先着を獲得せず、合計 6 位以上のポイントを獲得した人。

ステップ #2 – ファーストの過半数がなく、その場所のポイントで同点の場合は、すべてのジャッジからの合計数値スコアに戻ります。最高の合計スコア
同点を破り、上位順位を決定します。

ステップ #3 – ステップ #1 とステップ #2 を実行してもまだ引き分けが残っている場合は、
次の手順:

a) 予選ラウンドでは、すべての選手が最終進出で同点となった

次のラウンドに進む順位

b) 最終ラウンドでは、1 位以外の順位の同点は破られません。

1 位以下の同点は同点のままとなり、順位は 1 つスキップされます。例: 2 位が同点、次の
場所が 4 位。

c) 最終的なファウンドでは、1 位タイのすべてのアスリートは、次のパネルのために再回転しなければなりません。

5 人の審査員が 1 位と 2 位を決定します。

芸術グループイベントの順位決定

芸術グループは、最初に 4 つのキャプションについて個別の審査パネルによって採点され、各キャプションの平均スコアが決定されます。その後、各キャプションの平均スコアからペナルティを差し引いたものを組み合わせて、100 点満点中 1 つの合計スコアを受け取るものとします。

表のレイアウトの例:

新しいグループ集計システム																	
インターナショナルカブ:	審査員数: 2名				裁判官の数: 2名	裁判官の数:			審査員数: 2名	審査員数:			審査員数: 2名				
国内または大陸の裁判官の数:	1人の裁判官					裁判官1名			1名				審査員の数:	裁判官1名			
グループの名前	一般的な影響				振り付けとデザイン				バトン				体				合計でペナルティが軽減される
	ジャッジA	ジャッジB	平均ジャッジC	平均ジャッジD	平均ジャッジE	平均ジャッジF	平均ジャッジG	平均ジャッジH	数値	タイミング							コンテンツ制限
	40PTS	40PTS	スコア30ポイント		30PTS	スコア15ポイント		15PTS	スコア15ポイント				15PTS	スコア5ポイント			10PTS
グループ1	40.0	38.0	39.0	24.0	22.0	23.0	12.0	10.0	11.0	14.0	12.0	13.0	86.0	-5.0	0.0	-5.0	81.0
グループ2	38.0	35.0	36.5	26.0	27.0	26.5	13.0	13.0	13.0	13.0	11.0	11.5	87.5	0.0	0.0	0.0	87.5
グループ3	36.0	36.0	36.0	28.0	25.0	26.5	14.0	12.0	13.0	14.0	13.0	13.5	89.0	0.0	-10.0	-10.0	79.0
グループ4	34.0	32.0	33.0	23.0	21.0	22.0	10.0	9.0	9.5	15.0	10.0	12.5	77.0	0.0	0.0	0.0	77.0
ネット:																	
審査員 E と F がバトンとボディキャプションの両方を審査																	
6 人のジャッジ + 2 つのペナルティ ジャッジ X ジュニア																	
6 人のジャッジ + 2 つのペナルティ ジャッジ X シニア																	
ドロップに2人のジャッジが使用されている場合、平均ドロップペナルティが記録されます。																	
十分な審査員がない場合は、キャプションごとに 1 人の審査員が使用される場合があります																	
3 人の裁判官 = 1 人のペナルティ裁判官																	
十分な数の裁判官がない場合、コンテンツ制限裁判官がペナルティ裁判官の 1 人となることがあります。																	
SW- 2015 年 9 月																	

芸術グループイベントにおける関係性について：

合計ネットスコアが同点の場合は、次の手順を使用します。

a) 予選ラウンドでは、すべてのグループが最終進出順位で同点となった次のラウンドに進む

b) 最終ラウンドでは、1 位以外の順位の同点は破られません。 1 位以下の同点は同点のままとなり、1 位となります。

配置はスキップされます。例: 2 位が同点、次の場所が 4 位。

c) 最終的な結果では、1 位に並んだすべてのグループは、次のパネルをめぐる再競争しなければなりません。 5人の審査員が1位と2位を決定します。

31. 集計手順と罰則

集計委員会は、パシフィックカップ集計コンピュータプログラムを使用するものとします。

ソロ、2 バトン、3 バトン、X ストラット、アーティスティック トワール、アーティスティック ペア イベント

10 点満点中 1 点を受け取ります。

ドロップごとに 10 分の 1 (.1) ポイントのペナルティに相当する 1% のペナルティが課せられます。

各審査員の得点から減点されます。ドロップは各ジャッジによって記録されます。

タイミング/ペナルティシート。

ブレイク、スリップ、2/3 バトン以外の素材はスコアから減算されません。

ルーティンへの影響はジャッジの最終採点で考慮されます。

タイミング & ペナルティシートはコンテンツ制限を示すために使用されます

ペナルティ、ドロップ、および発生する可能性のあるその他のペナルティ。(例: 以下

時間、時間の経過、早めにフロアを離れるなど)。

ペナルティはペナルティジャッジによって個別に点減され、ペナルティ直後にジャッジによって表示されるスコアには反映されません。

パフォーマンス。

ソロ、2 バトン、3 バトン、アーティスティック・トワール、アーティスティック・ペア種目のその他のペナルティ

音楽の終了に達する前に競技者がフロアを離れた場合 (病気、応急処置、音楽および衣装の問題* 以外の理由) = 0.2 ポイント。

(各審査員のスコアから減点)

失格: 音楽の終了前後に、嫌悪感、怒り、失望、非プロフェッショナリズムなどのスポーツマンらしくない態度により競技者がフロアを離れた場合は、失格の原因となります (いいえ)。

スコア) 。どのような種類の退場が取られるかについての審査員団の評価は、審査員団の決定によるものである。

芸術チーム/芸術グループイベント

100 点満点中 1 点を受け取ります。

グループ - を超える素材を含めると、次のペナルティが課せられます。

上記の書面による制限は、違法な要素ごとに評価されます。

違反ごとにジャッジの合計平均点から 10 点減点

チーム - 1% ペナルティ。ドロップごとに 1 ポイント (1.0) ポイントのペナルティに相当します。

各審査員の得点から減点されます。ドロップは次によって記録されます。

タイミング/ペナルティシート上のタイミング/ペナルティジャッジ。

芸術グループ - 1 ポイント (1.0) ポイントのペナルティに相当する 1% のペナルティ

ドロップごとに、審査員の合計平均点から減点されます。ドロップはタイミング/ペナルティジャッジによってタイミング/ペナルティシートに記録されます。

注: チームと芸術グループのドロップ数をカウントするには、2 人のジャッジを使用する必要があります。評価されたドロップ数が 2 人の審査員の間で異なる場合、平均値は数値が取得され、次の整数に切り上げられます。

例: ペナルティ ジャッジ # 1 は 4 つのドロップを評価します。

ペナルティ ジャッジ # 2 が 3 つのドロップを評価

平均 3.5 は 4 ドロップに切り上げられます。

ブレイク、スリップ、ユニゾン外れなど)はスコアから差し引かれるものではなく、ルーチンはジャッジの最終採点で考慮されます。

タイミングとペナルティシートは、ルーチンの時間を示すために使用されます。

コンテンツ制限ペナルティ、および発生する可能性のあるその他のペナルティ（例：時間外、時間超過、早退など）。

ペナルティはペナルティジャッジによってチームごとに個別に通知されます。

演技直後に審査員によって表示されるスコアに反映されます。

注: 芸術グループのスコアとペナルティが表示されます。結果
集計により公表・掲載させていただきます。

グループおよびチームのタイミングペナルティ:

芸術チーム: 3:00 分から 3:30 分。余裕がない

時間外/時間外ペナルティ = 5 ポイント。(各審査員のスコアから減点)

芸術グループ: 3:00 分から 3:30 分。余裕なし (2:50~3:40)

時間外/時間外ペナルティ = 5 ポイント。(最終スコアから差し引かれます)

チームおよび芸術グループに対するその他の罰則:

最低時間に達する前に競技者がフロアから退場した場合（応急処置、音楽、衣装の問題を除く*）、つまり嫌悪感、怒り、失望、非プロフェッショナリズムなどのスポーツマンらしくない態度が原因です。

どのような種類の退場が取られるかについての審査員団の評価は、審査員団の決定によるものである。

チーム:フロア退場ペナルティ = 5 ポイント。(各審査員のスコアから減点)

グループ:フロア退場ペナルティ = 5 ポイント(最終スコアから差し引かれます)

※審査員長、技術委員長、審査委員長は停止する場合があります。

ヘッダーの下に記載されている理由によるコンテスト COSTUME /

履物/用具の故障 - すべてのイベント。

32. 結果の掲載

アナウンサーと授賞式ディレクター用に、最下位から一位までの順位を示す PDF 形式の完全な要約を印刷する必要があります。

アナウンサーとアワードディレクターの両方が要約をそのまま受け取らなければなりません
遅滞なく完了し、授賞式に備えてファイルを準備および整理できるようになります。

すべてのスコアを表示する PDF 形式の完成した完全な集計シート

ペナルティ、すべての配置、および最終的な配置は、Web サイトで一般に公開される前に、指定された技術担当者によるレビューのために掲載されます。

すべてのスコア、すべてのペナルティ、およびすべてを表示する結果を含む完全な集計シート

各ラウンドの順位は、会長、テクニカルアドバイザー、または公式技術代表者および審査委員長に与えられなければなりません。

1)印刷したコピーは、すべてのコーチが見える場所に掲示される必要があります。

スポーツ選手。

2)ラウンド終了後 2 時間以内に、結果を含む Excel 集計ファイルのコピーをウェブサイトに掲載するためにウェブサイト管理者に渡す必要があります。

33. 完全な Excel 表ファイルの配布:

次の職員は、完了時に Excel 集計ファイルを受け取ることが承認されています。

1)社長

2)テクニカルアドバイザー/正式代表者

3)審査員長

4)ウェブサイト管理者

5)開催国集計部門

Excel 表作成ファイル自体を他の場所に配布しないでください。彼らは
実際の集計システムは WBTF の知的財産です。

34. エントリー

エントリーは各加盟連盟によって収集され、処理のために開催国に提出されます。エントリー
収集メカニズムはすべてのアスリートに開かれている必要があります

各加盟国、つまりオーストラリア内の組織/所属に関係なく、

カナダ、アジア諸国 - 日本、米国。診断書は必要ありません。各国は、自国の参加者全員のすべてのフ
ォームなどを含む 1 つの完全なエントリー パッケージを主催者に送信できます。

アスリートが出場するためのエントリー要件:

すべてのアスリートとジャッジの会員ステータス

すべてのアスリートとジャッジは、その協会/連盟が WBTF のメンバーである組織のメンバーでなければなりません。

例外:非加盟連盟への正式な招待。

パスポート要件ポリシーすべてのアスリートは、市民権の証明として、自分が代表する国の、自分の名前でも有効なパスポートを保持しなければなりません。

パスポートチェックのため、国の代表者は各選手のパスポートのコピーを提出する必要があります。パスポートのコピーには写真とデータが記載されている必要があります。パスポートのコピーはデジタル形式で提出する必要があります。パスポートは、登録官によるチェックを容易にするために、姓のアルファベット順に提出する必要があります。

有効なパスポートのコピーが受領されるまで、アスリートは正式に競技会に参加することはできません。

すべてのパスポートとバッジの写真のコピーを .JPG 形式で提出してください。名前には Country_SURNAME_Given Name を使用してください。

27.0 アスリートのパスポート要件ポリシー

- アスリートは、自身が代表する国の「市民権」または「居住権」を保持していなければなりません。• 二重/重国籍または居住権を持つアスリートは、次のいずれかを選択する必要があります。

彼らがどの国を代表するのか。この選挙は選挙日から 4 年間適用されます。

- 国内競技連盟は、アスリートに対して追加の資格要件を設ける場合があります。• この方針には、アスリートの国選出が 4 年間以内に開催されるすべての WBTF イベントに適用されるという要件が含まれています。

- すべてのエントリーフォームには居住国を含める必要があります
- アスリートの居住国が市民権の国と異なる場合、WBTF は国家申告書をファイルに保管しなければなりません。• 国家申告書に虚偽の記載をした場合の罰則は、4 年間の WBTF 競技会への参加禁止となります。

明確化: 「市民権」と「居住権」…各国の市民権法で定義されているとおり

エントリーにはパスポートを含める必要があります。(パスポートは居住国のものである必要はありませんが、年齢と身分証明書を考慮して有効なパスポートが必要です。)

28.0 ホテルの宿泊施設:

すべての参加者と代表団メンバーは、主催するホストホテルに滞在する必要があります。
開催国がイベントに対してStay to Playポリシーが有効であると宣言した場合は例外ではありません。はホスト
国に提供されなければなりません。

29.0 入場料

ソロ	アスリートあたり \$50.00 米ドル
2 バトン	アスリートあたり \$50.00 米ドル
3 バトン X	アスリートあたり \$50.00 USD
ストラット	アスリートあたり \$50.00 USD
アーティスティ	アスリートあたり \$50.00 米ドル
芸術的ペア	各 ックトワール 各選手 \$50.00 USD (補欠選手を含む)
芸術チーム	各 メンバー \$25.00 USD、補欠 2 名を含む
芸術グループ	展承バー \$25.00 米ドル (補欠 2 名を含む)
隊	各メンバー \$25.00 USD、補欠 2 名を含む

また、2024 年のパン パシフィック カップ チャンピオンシップでは、アスリート 1 人あたり 20.00 ドルの登録料が
かかります。この料金は、保険料および関連する管理費をカバーするために使用されます。料金はアスリート 1 人
につき 1 回のみかかります (エントリーごとに料金は請求されません)。エントリーの締め切り日は、2023 年11 月20 日
月曜日です。エントリーは、あなたの国の連盟に記入済みのエントリー フォームを 1 つ提出する必要があります。

開催国は参加費の 50% のリベートを受け取ります (関連する銀行手数料を除く)。

30.0 プログラムブック料金

事前注文されたプログラム、許容量を超える役員用の追加バッジ、および練習施設の注文は開催国に提出する必要があり、支
払いは開催国から請求されます。

エントリーおよびプログラムの支払いには PayPal による支払いが受け付けられます。

31.0 参加者パッチ:

各アスリートとそのコーチは、次のことを示す参加者バッジを受け取ります。 パン
パシフィックカップ、競技会が開催される都市および国。年パンパシフィック
カップ開催。

32.0 コーチおよび審判員の証明書:

大会のコーチと審判には認定証が発行されます。

33.0 パン・パシフィック・カップのセレモニーと表彰

アスリートの服装規定：

開会式 - トラックスーツまたはウォームアップ

授賞式 - 衣装

閉会式 - トラックスーツまたはウォーミングアップ

決勝に進出したチーム/グループの選手はチーム/グループのユニフォームを着用すること

トラックスーツの下に衣装を着たり、ウォーミングアップをしたりして、賞は衣装を着て授与されます。

開会式と閉会式の演出

開会式: (競技開始前夜の18:30 <午後6:30>に開始)

各国のパレード:

1. 各国はアルファベット順にフロアに入場します。
2. 開催国は最後に入場し、中央フロアの位置に陣取ります。
3. 会長（またはその代理人）および出席する理事会メンバー
4. 加盟国の大統領または代表
5. 執行技術委員会メンバー出席
6. 加盟国技術顧問
7. パン・パシフィック・カップの加盟国の審査員代表と公式審査員

紹介の後、すべてのVIPと関係者はフロアの前に着席します。

各国はアルファベット順にフロアに入場します。開催国は最後に入場し、センターフロアポジションを取る。ステージングは、1) 列によるブロック形成、2) 列による形成、3) 列によるアーク形成のいずれかで行うことができます。

段階は国の数と各国の緊急事態の規模によって決定されます。

すべての国旗は同じ年功序列を持っています。

各国の国旗と国旗が正面に表示されます。それはプロトコルです
旗手/航空会社名を確認します。

すべての国旗は同じサイズであり、同じサイズの旗竿に掲げなければなりません。

開会式の行列の手順は以下の通りです。

国名と国旗が記されたボードの所有者/運送業者、

代表団のメンバーが運び、その後代表団が運ぶ場合、これは次のとおりである必要があります。

開催国の言語に従うアルファベット順。

国歌斉唱中はこの国の国旗を掲揚する必要があります。

持ち上げてから真すぐに沈みました。国歌が終わったら、国旗は次のようになります。

ポールの底部が床に立つ可能性があります。

開催国旗は、展示期間中は表示ユニットの中央に配置する必要があります。
主催者のアルファベット順に配置された他のすべての国旗との競争
国の言語は開催国の旗の左側から始まり、次の国旗が開催国の右側に配置され、すべての国旗が揃うまで
交互に配置されます。

すべての国歌が演奏されたら、各旗手/運搬者が国旗を持って行きます。
競技期間中使用され、必要な場所に配置される保持単位

スポット。

旗手/輸送者は、国旗を掲げて立つための指定されたエリアを確保する必要があります。床に旗を立てては
ありませんが、ポールは床に置いても構いません。

開催国は、開会式で演奏される各国の国歌の短縮バージョンを提供します。

歓迎のスピーチと紹介:

- 1)開催国の代表および/または大統領
- 2)パン・パシフィック・コンペティション・ディレクターおよびアナウンサーの紹介
- 3)訪問中の高官（市職員、スポンサーなど）
- 4)指名選手は「選手信条」を読む。
- 5)指名された裁判官は「裁判官宣誓」を朗読する。
- 6) WBTF 会長のスピーチ (出席しない場合は代表者) が開会を宣言します。
競争。

開会式ではエンターテインメントが提供される場合がありますが、必須ではなく、30 分以内である必要
があります。開会式は最長 20:00 <午後 8:00> までに終了する必要があります。

34.0 賞:

パン パシフィック カップの各部門、レベル、イベントの上位 3 名のファイナリストは、
以下を受け取ります。

1位2位3	ゴールドメダリオンと青いネックリボン
位	シルバーメダリオンと赤いネックリボン
	ブロンズメダリオンと白いネックリボン

1 位、2 位、3 位のチームおよびグループメンバー全員にメダリオンが授与されます。

1位から10位までのファイナリストの順位証明書

メダリオンは、パン パシフィック向けの 2 インチのカスタム デザインであり、各メダリオンには WBTF
の紋章が付いています。

WBTF は、ファイナリスト証明書を印刷するためのテンプレートを開催国に提供する責任を負います。証
明書を完成させる責任はホスト国にあります。

選手の名前、国、決勝での順位を表示する証明書。

世界バトントワーリング連盟は開催国にメダリオンを提供する。

35.0 授賞式

パン パシフィック カップの各部門、レベル、イベントの上位 3 名のファイナリストには、指定された役員から表彰台でメダリオンとファイナリストの証明書が授与されます。

パン パシフィック カップの各部門、レベル、および決勝進出者全員 (1 位から10 位) イベントでは、指定された役員によって表彰台の左側のフロアでファイナリストの証明書が受け取られます。

受賞プレゼンテーションのプロトコル:

特定の分野の各レベルのすべての年齢層を終了させる必要がある

フロアモニター (客席左側)でフロアの様子を一度に確認できます。例 :オープンソロ – ジュニア、シニア、アダルトがサイドの第一列に並び、その後エリートソロ – ジュニア、シニア、アダルトが横の2列目に並び、続いてソロエリート – ジュニア、シニア、アダルトが横の3列目 (女性、男性の順) 。アナウンサーはこう述べています。

「ジュニアソロオープンレベルのファイナリストを歓迎してください。」彼らは表彰台の後ろに並びます。彼らは発表され、前に出てきます。

賞は以下の順序で授与されます。

レベルオープン - 青少年、青少年、ジュニア、シニア、成人の部門

- 1) ソロ 2) ツーバトン 3) スリーバトン 4) X-ストラット 5) アーティスティックトワール 6) アーティスティックペア
- 7) 芸術チーム 8) 芸術グループ 9) 軍団

ファイナリスト: すべてのファイナリストが証明書を受け取ります

3位首に白いリボンが付いたブロンズメダリオン

2位シルバーメダリオン 赤い首リボン付き

1位ゴールドメダリオン 青い首リボン付き

レベルエリート – ユースジュニア、シニア、アダルト部門

- 1) ソロ 2) ツーバトン 3) スリーバトン 4) X-ストラット 5) アーティスティックトワール 6) アーティスティックペア
- 8) 芸術チーム 8) 芸術グループ 9) 軍団

ファイナリスト: すべてのファイナリストが証明書を受け取ります

3位首に白いリボンが付いたブロンズメダリオン

2位シルバーメダリオン 赤い首リボン付き

1位ゴールドメダリオン 青い首リボン付き

芸術グループ – 1 レベル

ファイナリスト: すべてのファイナリストが証明書を受け取ります

3位首に白いリボンが付いたブロンズメダリオン

2位シルバーメダリオン 赤い首リボン付き

1位ゴールドメダリオン 青い首リボン付き

軍団 - 1 レベル

ファイナリスト: すべてのファイナリストは賞状を受け取りま

す。3 位は白い首のリボンが付いたブロンズメダリオンです。

2位シルバーメダリオン 赤い首リボン付き

1位ゴールドメダリオン 青い首リボン付き

出席に基づいて、国の公式代表/大統領、技術当局者、および出席した特別高官が賞を授与します。

賞は集合形式で授与されます。

パン パシフィック カップ メダルとファイナリスト認定証の授与:

1. メダルとファイナリスト認定証は、並んでいる指定された役員によって授与されます。
2. 表彰台の前の床の端に立つ
3. メダル授与者は、メダルや賞状、その他の賞品を持ち、枕やトレイに載せて持ち歩き、指定された席の真横に立つ必要があります。
5. プレゼンターは右側にいます。
6. 選手名は逆順に読み上げます
7. その後、プレゼンターが前に出て、メダルやその他の贈り物/賞品を贈呈します。ファイナリストが同時にフロアから退場します。

特別賞:

開催国から追加の賞が授与される場合があります。

表彰エリアについて :開催国が自国のロゴ・国名等を表示している場合は、WBTFの名称及びロゴを表示します。

WBTF 認定証: コーチおよびジャッジ認定証

WBTF「コーチおよびジャッジ認定証」が授与されます
公式登録に記載されているすべての公式代表コーチ宛
国。

公式コーチと審判員は表彰状を受け取ります。

36.0 閉会式の演出

各国のパレード:

- 1) 各国はアルファベット順にフロアに入場します。
- 2) 開催国は最後に入場し、中央フロアの位置に陣取る。
- 3) 社長および執行役員
- 4) 国の大統領または代表者
- 5) 経営技術委員会のメンバー
- 6) 加盟国技術顧問
- 7) 加盟国の裁判官代理および公式裁判官

紹介の後、すべての VIP と関係者はフロアの前に着席します。

ステージングはブロック構成または列構成のいずれかで行うことができます。

アークフォーメーションの列ごと 列ごと



段階は国の数と各国の緊急事態の規模によって決定されます。

各国の国旗旗と国旗が正面に表示されます。開会式と同じフラッグプロトコルに従ってください。

閉会式では、旗は保持ユニットに戻され、観客がアリーナから出た後にのみ取り外される必要があります。これもまた、
国旗を尊重すること。

閉会のスピーチとプレゼンテーション:

- 1) コーチ感謝状贈呈
- 2) 審査員感謝状授与
- 3) **特別賞のプレゼンテーション**
- 4) 要人による演説
- 5) 開催国の世界代表および/またはその国の大統領
- 6) **パン・パシフィック競技スタッフ紹介**
- 7) 訪問中の高官（市職員、スポンサーなど）
- 8) 旗降ろし
- 9) **大統領のスピーチ** (大統領またはその他の指定された職員が出席しない場合は、次のことを宣言します)
- 10) コンテストの終了。)

娯楽を提供することもできますが、必須ではありません。閉会式は限られた時間内で効率的に実施する必要があります。

37.0 抗議/控訴:

発表および発表における間違いを修正するためのポリシー/プロトコル

間違ったアスリートの表彰: (正しいアスリートを修正して表彰する方法、方法

再演出、賞品画像の修正方法など)

(この方針は世界選手権、インターナショナルカップ、その他すべての大会に適用されます)
コンチネンタルレベルのカップとチャンピオンシップ。)

1. ジャッジの決定は最終的なものとみなされ、スコアに対して異議を申し立てることはできません。

例外は罰則です。

ドロップやコンテンツ制限に対して誤って評価されたペナルティは、結果発表後 30 分以内
かつ次の競技ラウンドが行われる前、または試合開始前にテクニカル ディレクターに異議申し立て
が提出された場合にのみ異議を申し立てることができます。最終順位は授賞式で発表されます。

異議申し立ては、連盟の正式な代表者 (例: 技術顧問、審判員の代表者、または会長) によっ
て提出されなければなりません。

誤って評価されたドロップペナルティまたはコンテンツ制限に対する異議申し立てには、間違いを
明確に示した公式に認可されたビデオをレビューするテクニカルディレクターおよび裁判長の能力
が含まれます。

競技者 (または競技者のコーチおよび/またはテクニカルアドバイザーが別の競技者に対して抗議を
提出することはできません)。

チームと芸術グループのドロップペナルティを評価するために 2 人のジャッジが使用されることに注
意してください。評価された落下数が 2 人の審査員間で異なる場合は、平均数が採用され、次の整数に
切り上げられます。

例: ペナルティ ジャッジ #1 は 4 ドロップを評価します。 ペナルテ

ィ ジャッジ #2 は 3 ドロップを評価します。

平均 3.5 は 4 ドロップに切り上げられます。

誤って誤って評価されたペナルティをタイムリーに修正するために、ペナルティジャッジは演技直後にペナ
ルティを表示します。ドロップペナルティは赤色で表示され、コンテンツ制限は黄色で表示されます。

また、誤って評価されたペナルティが「見逃された」場合は、(誤って取られたペナルティだけでなく) 控訴される可能性があ
ることに注意してください。

異議申し立ては、連盟の公式代表者 (例: 技術アドバイザー、公式技術代表者、または会長) によって提
出されなければなりません。誤って評価されたドロップペナルティまたはコンテンツ制限に対する
異議申し立てには、テクニカルディレクターとジャッジチェアが、明確に表示されている公式に認可されたビデ
オをレビューする能力が含まれます。

エラー。

ペナルティに対して異議を申し立てるには、影響を受ける連盟の代表者は以下の方法で異議を申し立てる必要があります。

結果が連盟に送信されてから 30 分以内に異議申し立てフォーム（フロアモニターから入手可能）に記入すること。記入済みのフォームは技術委員長または審査委員長に提出されなければなりません。技術委員長または審査委員長はパフォーマンスの記録を確認するか、適切な資格のある代理人を任命します。100 米ドル（または開催国の通貨での相当額）の手数料を、異議申し立ての結果としてスコアが変更された場合に返送されるフォームとともに提出する必要があります。そうでない場合、この手数料は環太平洋委員会が保管します。支払いは現金で行うことができます。

38. 罰則の見直しに関する関与規則

- 1) ペナルティジャッジがペナルティについて確信がある場合、ペナルティを表示します。
ルーチン終了後の金額
- 2) 刑罰裁判官が最初は確信が持てなかったが、審査後に確信を持った場合
iPad でビデオを視聴すると、ルーチンの完了後にペナルティ金額がフラッシュされます。
(基本的には 1 と同じですが、短い遅延があり、本質的には同じです
他のジャッジがスコアを決定するのに必要な時間
- 3) 刑罰裁判官が最初は確信が持てず、時間内に決定を下すことができない場合
次のセットの前に利用可能な場合、ペナルティの代わりにレッドカードがフラッシュされます。
額。これにより、アスリート、コーチ、観客に決定が保留されていることを伝え、
分割が完了したらレビューが必要になります

以上で…30分間の時間が始まります。コーチはペナルティの金額を知っているか、審査が保留中であることを知っています。

見直しが必要な場合（項目 3 またはコーチが異議を申し立てたため）：

レビューの完了後、技術委員長はコーチに結果を通知します。コーチが対応可能な場合は直接、または電子メールで通知します。

すべてのレビューが完了し、すべてのコーチに通知され、30 分間の時間が終了すると、結果が掲載されます。

結果が投稿されるまでに、それ以上のレビューは受信できなくなります。

39.0

パンパシフィックカップ
審査のリクエスト
フォームは規則の期限内に競技事務局に提出しなければ
なりません

コンテンツ制限および/またはドロップペナルティチャレンジ	
日付：	時間：
選手/ペア/チーム名：	カテゴリー：
	年齢区分：
	セット番号：
国：	レーン番号：
主なコーチ名：	
控訴の理由：	
技術顧問または各国代表の署名：	
公式の使用のためだけ 解決：	
公式署名： 日付：	

すべての集計結果は、競技終了から 48 時間後に最終的なものとみなされます。

集計またはスコア計算のエラーが、直後の時間枠内で特定されました。

競技は競技主催者に報告され、主催者は調査し、必要に応じて直ちに修正します。

この場合、エラーを正式に修正するには、次の手順を実装する必要があります。

- 順位を決めたカテゴリー/年齢部門のすべての競技者に競技会に報告してもらいます。
メダルを持った監督
- 競技者、授賞式コーディネーター、アナウンサーにエラーを説明してください。
- 部門の公開訂正賞授賞式をできるだけ早くスケジュールします。
- 修正された最終配置の公式写真は歴史のために撮影されます。
ドキュメンテーション。
- すべての競技者に連絡が取れない、および/または公の場に出席できない場合
部門の賞のプレゼンテーションを修正した場合、以下に示すプロセスが行われます。
行われる：
 - 修正された配置は発表されます
 - 公式カメラマンは公式写真を「フォトショップ」する必要があります。
アスリートが最終的な適切な位置に立っている写真

40.0 スポーツマンシップ/倫理規定

環太平洋委員会は、競技中の優れたスポーツマンシップの育成と促進を信じています。

競技会では、スポーツマンらしくない行為や非倫理的な行為のデモンストレーションは容認されません。
(これには、ソーシャルメディアを通じたスポーツマンらしくない行為も含まれます)。すべてのペナルティは、行動の表示に比例します。

問題や妨害を引き起こす個人選手、団体競技者、観客
以下のような扱いを受けることになります。

- サスペンション
- 今後の競技会からの失格。時間は行動に比例する
- 配置および賞の撤回

41.0 賠償責任保険:

開催国は、WBTF チャンピオンシップおよびカップ競技会の前後に行われるすべての活動に対して、以下の保険を適用する責任があります。

- 傷害保険（1名あたり） - 死亡、傷害
- 一般賠償責任保険 ホスト国は以下の責任を負います。
- すべての会議室と AV 機器に必要な費用の全額 WBTF。

開催国は、パン パシフィック カップおよび関連活動に適切な施設を提供する責任があります。

42.0 記入して提出しなければならないフォーム 次のサイト:

付録 A - 責任の放棄

責任の放棄/補償:私は、2024 年パン パシフィック カップへの参加の結果、私、私の子供、または私のグループに発生する可能性のあるリスクを引き受けることに同意します。さらに私は、カナダバトントワーリング連盟、アルバータ州バトントワーリング協会、および世界バトントワーリング連盟、その代理人または従業員を、私（または私の子供や私の怪我の結果として被る可能性のある損失）から補償し、免責することに同意します。グループ)2024年のパン・パシフィック・カップに参加した結果です。私は「親/法的保護者の責任」を読み、上記の組織が私の子供（または私）の 2024 年パン パシフィック カップへのエントリーを受け入れる条件として、定められた各義務を遵守し、履行することに同意します。責任放棄声明の中で。

各アスリートは、以下の責任放棄フォームを提出する必要があります。

サイト: <https://form.jotform.com/WBTF/2024-pan-pacific-cup-athlete-forms>

付録 B - 参加者メディアリリースフォーム

私は、以下に挙げる参加者の親/法定後見人として、カナダ バトン トワーリング連盟、アルバータ バトン トワーリング協会、世界バトントワーリング連盟、世界各国バトン トワーリング協会連合、および国際バトン トワーリング連盟に許可を与えます。トワーリング連盟は、ウェブサイト/ソーシャル メディア サイトへの投稿を含め、この参加アスリートのビデオ映像、写真、音声録音、または書き込み、および/または作成したものの使用および複製を禁じます。参加者の画像と音声の使用は、主にカナダ バトン トワーリング連盟、アルバータ バトン トワーリング協会、および世界バトン トワーリング連盟による教育および/または宣伝の目的で使用されることを理解しています。

私は、ここに関連して使用されるアスリートの完成品を検査または承認する権利を放棄します。

このビデオリリースフォームに署名することにより、各アスリートおよびアスリートの親/法定後見人は、カナダバトントワーリング連盟、アルバータバトントワーリング協会に提出するために作成されたビデオに関するすべての権利、所有権、利益を譲渡、譲渡、またはその他の方法で伝達することになります。、世界バトントワーリング連盟、世界各国バトントワーリング協会連合、および国際バトントワーリング連盟に含まれるすべての著作権およびその他の知的財産権を制限なく含みます。

このビデオ映像は次の目的で使用される場合があります。

- 公共の劇場または公共の場所でのプレゼンテーション 教育
- 的なプレゼンテーション
- カンファレンスでの情報プレゼンテーション
- カナダバトントワーリング連盟、アルバータ州バトントワーリング協会、世界バトントワーリング連盟、世界各国バトントワーリング協会連合、および国際バトントワーリング連盟が後援するテレビのインターネット放送に含まれるプログラム。

このリリースの有効期限には期限はなく、また、これらの資料が配布される場所についての地理的な指定也没有。

選手および選手の親/法的保護者は、作成されたビデオ、オーディオ、写真、およびテキストがオリジナルであり、第三者の著作権、商標、特許、またはその他の知的財産権を侵害していないことを表明および保証します。投稿用に作成されたコンテンツが著作権、商標、または特許侵害の請求、訴訟、または申し立ての対象となった場合、カナダ バトン トワーリング連盟、アルバータ バトン トワーリング協会、世界バトン トワーリング連盟が独自の裁量で権利を有するものとします。、提出物を拒否または失格にすること。

コーチ、選手および選手の親/法定後見人は、カナダバトントワーリング連盟、アルバータ州バトントワーリング協会、および世界バトントワーリング連盟、その役員、従業員および代理人をあらゆる申し立て、訴訟から補償し、免責することに同意します。提出されたビデオの制作または配布に関連するあらゆる種類の費用、判決、損害賠償。

18歳以下の参加選手は保護者の許可が必要です。

各アスリートは、次のサイトでメディアリリースフォームを提出する必要があります。

<https://form.jotform.com/WBTF/2024-pan-pacific-cup-athlete-forms>

付録 C - アスリートの倫理基準と同意書

国内組織のメンバー、ライセンス保持者、および/または国際パシフィックカップ競技会の参加者（資格を問わず）として、指定されたアスリートは、以下のことを認め、これに同意します。

- 1. WBTF アンチ・ドーピング規定およびパン・パシフィック・カップ規則の条項に同意し、これらの規定、規則、規制の条項に従うことに同意します。
私は、これらの規範や規則のいずれかに違反した場合、それぞれの規範に定められているとおり、厳しい懲戒処分を受ける可能性があることを承知しています。WBTF アンチ・ドーピング規定と PAN PACIFIC COMPETITION RULES のコピーが私に提供されました。適用法はスイス法です。
- 2. WBTF の規約、特に、WBTF と私の国内連盟には、WBTF アンチ・ドーピング規定および環太平洋競技規則に規定されている制裁を課す管轄権があり、また仲裁裁判所の独占的な権限があることを受け入れること。スイスのローザンヌにあるスポーツ・フォー・スポーツ（CAS）は、スポーツ関連の仲裁法に従って紛争を最終的に解決する予定です。適用法はスイス法です。
- 3. このフォームに署名することにより、尿または血液サンプルが採取されることに同意したことになることを理解しています。
自分。私は、WBTF アンチドーピング規定で禁止されている物質の存在を明らかにするかどうかを判断するために分析するために、尿または血液サンプルが採取されること、およびサンプルの分析によりその存在が明らかになった場合には、その存在が明らかになることを理解します。このような物質の摂取、または内因性物質の場合は正常範囲からの逸脱があった場合、WBTF アンチドーピング規定の規則に基づいて懲戒処分を受ける可能性があります。
- 4. また、私のサンプルの分析により病気の証拠が明らかになる可能性があることも理解しています。そのような場合、私は
ただし、研究室からの秘密通知の後、私自身の要求に限り、通知を受ける権利。そのような情報はあらゆる分野に含まれ、研究室と私にとって機密として扱われます。

行動規範(理解し、同意することを示すために、各ステートメントを読んで頭文字を打つ必要があります:)

	アスリートは、自身のメンバーシップに対する WBTF の管轄権を認めます。
	アスリートは、自身の競技ライセンスに関して虚偽の陳述を行わないことに同意します。
	アスリートは、いかなる競技会への参加申請に関して虚偽の陳述を行わないことに同意するものとします。
	アスリートは、WBTF アスリート行動規範および WADA アンチ・ドーピング方針を遵守することに同意します。
	アスリートは、アスリートの行動規範に定められた倫理基準を遵守することに同意します。

各アスリートは、以下の場所に行動規範と同意を提出する必要があります。

サイト: <https://form.jotform.com/WBTF/2024-pan-pacific-cup-athlete-forms>

付録 D - 裁判官の行動規範および同意書:

私は、全米バトントワーリング組織の会員、ライセンス保持者として、以下に署名した

_____ (審査員の名前) として、ここに以下のことを認め、同意します。

1. 私は、WBTF アンチ・ドーピング規定、WBTF 競技規則、および審査員の行動規範および倫理基準の条項に同意し、これらの規範、規則および規制の条項に従うことに同意します。私は、これらの規範や規則のいずれかに違反した場合、それぞれの規範や規則に定められているとおり、厳しい懲戒処分を受ける可能性があることを承知しています。WBTF アンチ・ドーピング規定、WBTF 競技規則、および WBTF 審査員の行動規範と倫理基準のコピーが私に提供されました。適用法はスイス法です。
2. 私は WBTF の規約を受け入れます。また、私の全米バトントワーリング連盟は、WBTF アンチ・ドーピング規定、WBTF 競技規則、WBTF 審査員の行動規範と倫理基準、および独占的な規則に規定されている制裁を課す管轄権を有します。スイスのローザンヌにあるスポーツ仲裁裁判所 (CAS) の権限により、スポーツ関連の仲裁規約に従って紛争が最終的に解決されます。適用法はスイス法です。

付録 E - 公式裁判官の契約

この連絡先同意ページはオフィシャルジャッジのみを対象としています

同意する場合は、以下の各ボックスにチェックを入れてください。

- ___ 私はここに、公式裁判官としてパン・パシフィックの規則、規制、方針を遵守することに同意します
- ___ 私はパン パシフィック カップ期間中、プロフェッショナルかつ威厳のある態度で行動することにここに同意します。
- ___ 私は裁判官の信条と行動規範を遵守します。
- ___ 私は事前に十分な準備をし、パン パシフィック イベントに関連するすべての規則と手順を確認します。
- ___ 私は予定通りすべての審査員会議に出席する予定です。
- ___ 私は公的な立場で行動する際には、適切な服装と身だしなみを整えます。
- ___ 各国の選手の成長に貢献できるよう、選手一人一人を正確に採点していきます。
- ___ 私は責任を負い、自分のスコアを証明することができます。
- ___ 私は、常に公平な審査が審査員に期待されることに同意します。
- ___ 私はパン・パシフィック・カップを通じてプロフェッショナルな姿勢を維持し、他のジャッジを尊重します。

私は私に割り当てられたすべてのイベントを判断することに同意します。

各公式裁判官は、次のサイトに行動規範と同意を提出する必要があります: <https://form.jotform.com/WBTF/2024-pan-pacific-official-judge-for> _____

付録 F:

コンセプトの概要

バントワーリングのすべての種目

ソロの規律.....	50
2つのバトンの規律.....	51
3つのバトンの規律.....	52
X-STRUT の規律.....	53
芸術的なくくる規律.....	56
アーティストペアの規律.....	57
芸術チームの規律.....	58
芸術グループの規律.....	59
展示隊の規律.....	60
パレード隊の規律.....	61
ショートワール隊の規律.....	64

ソロの規律

分野の説明

ソロ種目は、エアリアル、ロール、コンタクト/コネクティング素材の 3 つの回転モードを組み込んだスタンダード音楽に合わせて実行される、静止したワンバトン種目です。

規律の焦点

1. 内容:

ソロ分野の主な焦点は、3 つの回転モードを表現することであり、両手利きのさまざまな面、パターン、方向で統合および実行され、さまざまなボディワークの強化、および継続性、一貫性、流れの強調に重点が置かれています。

難易度や要求は、スピード、フォロースルー、複雑さ、タイミング、そしてそれぞれの 3 つのモードの固有の深さによって生み出されます。

2. 実行:

ソロの分野で提示されるスキルは、シームレスに接続されており、無理のない程度の連続性と流れを実証する必要があります。スムーズでシームレスな移行を通じた実行のスキルと質によって、提示される固有のスキルの深さに比例して、全体的な卓越性とプログラムの習得の成功度が決まります。

速度は、演奏中の体の動きと連動した指揮棒の回転速度に関係します。パフォーマンス全体を通してのコントロールと一貫性は、スピードとバトンの扱いを調整するアスリートの権限を示しています。

パフォーマンス中の回転数と速度制御は、アスリートの熟練度の達成度を反映します。回転数と速度の全体的な制御は、アスリートの熟練度の達成を示す重要な指標です。

ソロ競技のプレゼンテーションの特質は、顔のコミュニケーション、アイコンタクト、体の表現力、パフォーマンスのエネルギー、自信、そしてプログラムの効果に対するアスリートの全面的な取り組みの詳細にあります。

2つのバトンの規律

分野の説明

ツーバトン種目は、1人のアスリートが2本のバトンを同時に操作する競技です。

規律の焦点

1. 内容:

2バトン競技の主な焦点は、3つのトワールモード（2バトン エアリアル、2バトン ロール、2バトン コンタクト マテリアル）を表現することであり、両利きのさまざまなボディワークを使用して、さまざまな平面、パターン、方向で統合および実行されます。機能強化、および継続性、一貫性、フローの重視。難易度や要求は、2つのバトンの相互関係と複雑さによって生み出されます。3つのモードのマルチパターン、プレーン、反対方向は、両方のバトンが同じ優先順位を持つ「テクスチャー」ルーチンに織り込まれています。

2. 実行:

ツーバトンの分野で提示されるスキルは、接続がシームレスであり、両方のバトンが同じ優先順位を持っている状態で、無理のない程度の連続性と流れを実証する必要があります。スムーズでシームレスな移行を通じた実行のスキルと質は、提示される固有のスキルの深さに比例して、全体的な卓越性とプログラムの習得に貢献します。

速度は、演奏中の体の動きと連動した両方の指揮棒の一定の回転速度に関係します。パフォーマンス全体を通してのコントロールと一貫性は、スピードとバトンの扱いを調整するアスリートの権限を示しています。パフォーマンス中の回転数と速度制御は、アスリートの2本のバトンの熟練度の達成度を反映します。空間認識という点ではバトンの熟練度と権威があり、それはツーバトンのトレーニングと実行に固有のものです。この権威は、この分野に価値をもたらす、ソロトワーリングとは異なるものにする際立った要素です。

ツーバトン競技のプレゼンテーションの特質は、パフォーマンスのエネルギー、自信、そしてプログラムの有効性に対するアスリートの全面的な取り組みとともに、コントロール、正しい姿勢、身体の強化の詳細に表れます。

3つのバトンの規律

分野の説明

スリーボタン種目は、1人の選手が3本のボタンを同時に操作する競技です。

規律の焦点

1. 内容:

3ボタン分野の主な焦点は、ロールと接触素材を補完した3ボタン空中モードの表現です。3ボタンエアリアルモードの基本は、さまざまなシーケンスで表されます。いくつか例を挙げると、逆振り子、三日月トス、ボックストス、ボウリングピン、ダブル/シングルトス、シングル/ダブルトス、トリプルトス、シャワーなどがあります。難易度や要求は、3つのボタンの相互関係と複雑さによって生み出されます。3ボタンエアリアルモードのマルチパターン、平面、反対方向は、3つのボタンすべてが同じ優先順位を持つ「テクスチャ付き」ルーチンに織り込まれています。ロールと接触材料のモードがシーケンス内に埋め込まれているため、奥行きが生まれ、より多くの難易度や要求が生まれます。

2. 実行:

3ボタンの分野で提示されるスキルは、接続がシームレスであり、3つのボタンすべてに同じ優先順位があり、無理のない程度の連続性と流れを実証する必要があります。スムーズでシームレスな移行を通じた実行のスキルと質は、提示される固有のスキルの深さに比例して、全体的な卓越性とプログラムの習得に貢献します。ジャグリングの実行には、質の高いタイミングで明確なリズムがあるはずです。リリースとレシーブの素早さ、空間認識、継続性と流れは、3ボタンのパフォーマンスを裏付ける訓練されたテクニックになります。

パフォーマンス全体を通してのコントロールと一貫性は、ボタンの流れを調整するアスリートの権威を示しています。空間認識という点ではボタンの熟練度と権威があり、それは3ボタンのトレーニングと実行に固有のものです。ボタンを集めないことは熟練度の高さを示し、リズム、継続性、流れに付加価値を与えます。

スリーボタン競技のプレゼンテーションの特質は、パフォーマンスのエネルギー、自信、そしてプログラムの有効性に対するアスリートの全面的な取り組みとともに、コントロール、正しい姿勢、身体の強化の詳細にあります。

X-ストラットの規律

分野の説明

X-ストラット規律は、運動形式と軍事スタイルの行進を組み込んだユニークな規律であり、規定の行進音楽に合わせて規定の「X」フォーメーションでリズミカルに実行される、制限的ではあるが補完的なバトンワークを伴います。

規律の焦点

1. 内容:

X-Strut 種目は、身体主導の種目であり、動きの振り付けがリズミカルに強化され、創造的でありながらも制限された、決して手を離すことのないバトンワークで強化されています。創造的で多様なパス、スライド、ループ、スイングなどは、リズミカルに表示されるボディ ルーチンの「3次元」として機能します。さまざまな跳躍、キック、突進、スピン/ターン、ポーズが、他の適切な形式の動作スキルとともに流れるような振り付けを補完します。タイミングと継続的なリズミカルな流れはシームレスであり、体と指揮棒の明瞭さが最も重要です。適切なトレーニングと、身体とバトンのテクニックの実行が最も重要であり、アスリートは、アスリートの達成したスキルセットと互換性のある動きを披露します。「X」フォーメーションは、「X」フォーメーションの第1、第2、第3、および第5の「レグ」を開始するために必要な4つの基本的な行進ステップを備えたルーチンのステージングです。X-Strut ルーチンのタイミングは、最初の動作で始まり、最後の敬礼で終わります。

2. 実行:

X-Strut の分野で提示されるスキルは、接続がシームレスであり、適切な身体とバトンのテクニックの優先順位を示し、音楽によって指示される所定のタイミングの責任を反映している必要があります。音楽的に解釈できるものではありませんが、X-Strut ルーチンは音楽のリズム、フレージング、タイミング構造に準拠する必要があります。

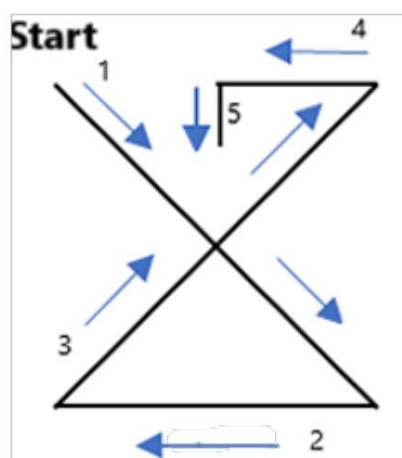
必要な基本的な行進ステップは、左足から始めて音楽のダウンビートをアクセントにして実行する必要があります。基本的な行進モードではない場合、アスリートは音楽のビートとリズムを反映する必要がある一連の「フリーフォーム」の動きを示します。アスリートは、一貫した投影、アイコンタクト、自信と熱意を持ってパフォーマンスを行います。アスリートがポジティブなエネルギーと興奮で観客をパフォーマンスに引き込むことができれば、エンターテインメントの価値は高まります。

X STRUT 追加情報

X ストラットは、**すべてのレベルの競技**で必須の基本行進を含む、リズミカルなプレゼンテーションで指定された X パターンで実行されるボディと制限されたバトンイベントです。タイミング、バランス、そしてバトンスキルと身体スキルの両方の優れた点を同時に融合させることに重点が置かれています。

工事

- アスリートは、規定の「X」フロアパターン内で個別にパフォーマンスを行うものとします。



判定

パターンの方向は上の図の通りであり、必須の基本的な行進ステップと補完的なバトンワークが発生する必要があり、第 1、第 2、第 3、第 5 脚の番号で表されます。

開始敬礼の前のアスリートのストラット プログラムの開始セクションは、開始位置から過度に移動することなく、同じ全体領域に留まるべきです。

- WFNBTA の敬礼は、オープニングセクションとルーティンの終了後の最初に行われます。最初の敬礼は最初の対角線に面し、最後の敬礼は審査員に面し、少なくとも 2 カウントの間敬礼の位置を保持します。

運動選手は、X ストラットのパターンからわずかに外れる可能性があります。ただし、アスリートが基本的な方向の X パターンを続けている限り、ペナルティは課されません。

第 5 レグ以降の「自由動作」部分は、第 1 レグで設定された境界を超えてはなりません。アスリートは、指定されたエリア内の任意の時点でパフォーマンスを終了することができます。

ステップ外の場合、一連の 4 つの行進ステップごとに 1 つのペナルティが与えられます。

必要な基本動作の前に、同じ方向に前進することはできません。
行進セクション。

バトンがシャフトで保持されている場合、連続 2 回を超えてバトンを回転させることはできません。バトンがボールまたはチップで保持されているときのループは無制限です。バトンは演奏中ずっとどちらかの手に握ったままにしておく必要があります。

スライドは許可されます。トス/ロール/フィンガー/あらゆる形式のリリースは許可されません。
2024 パン パシフィック カップ ルールと規定 V.3_2023 年 9 月

リトレースは許可されます。

アクロバティックな動きは禁止です。

ルーチン中は足以外の体のどの部分も床に触れてはいけません。

バトンの床接触は、意図的であり、コントロールを失った結果として優秀度スコアが低下するものではない場合に許可されます。

最後の敬礼の後は、指揮棒や体の要素は許可されません。バトンを持ち出すのは、敬礼の位置は要素とはみなされません。

スコアリング用のスコアシートのキャプション値	
日常的な内容	20点 20
振付	点 20点
技術	20点 20点
全体的なタイミング	
プレゼンテーション	

芸術的なくくる規律

分野の説明

アーティスティック・トワールの分野は、バトンと身体の技術的かつ芸術的な融合を含む、標準的な音楽セレクションに対する個人の解釈によるパフォーマンスであり、音楽的に反映されたものとして単独で存在できる振付作品を優先します。

規律の焦点

1. 内容:

アーティスティックトワールの分野は、ダンス/動きの振り付けを基礎とした身体主導の分野です。振り付け内には、振り付けを強化する3つの回転モードの表現が埋め込まれます。さらに、「トラベルモード」も表現され、空間の使い方や適切な演出が強化され、パフォーマンスに深みを与えます。音楽に対する指揮棒と身体のスキルの幅広い基礎が一貫して存在します。この分野では、さまざまな「スタイル」のアプローチが可能です。

選択したスタイルの一貫性と詳細は、振付内の共通のつながりの「糸」である必要があります。

2. 実行:

芸術的なトワール分野で提示されるスキルは、接続がシームレスであり、適切な身体とバトンのテクニックの優先順位を示す必要があります。振り付けのスキルのベースは音楽的である必要があります。音楽をほとんどまたはまったく考慮しない「トークン」の動きやセクションは、ほとんど評価されません。芸術的な回転ルーチンは、インパクトの瞬間、高低、ダイナミックなパフォーマンスの質のコントラスト、そして芸術的で楽しいプログラムを生み出す表現によって振り付けのペースが設定されます。アスリートとそのルーティンによる「特徴付け」は、フレージング、リズム、感情において音楽作品の本質を体現する必要があります。特定の動きのスタイル（バレエ、ジャズ、コンテンポラリー、モダン、キャラクターなど）を選択した場合、アスリートはパフォーマンス全体を通じてそのスタイルを守ります。究極の芸術的なくくるパフォーマンスは、単なる多彩で融合したスキルのデモンストレーションを超えて、エンターテインメント芸術形式へと昇華する「パフォーマンスのオーラ」を生み出します。

芸術的なペアの規律

分野の説明

アーティスティック・ペアの分野は、バトンと身体の技術的かつ芸術的な融合を含む標準的な音楽セレクションに合わせて2人のアスリートが解釈したパフォーマンスを行うもので、音楽的に反映され、相互に依存するものとして単独で存在できる振付作品を優先します。

規律の焦点

1. 内容:

アーティスティックペアの分野は、「ペアの美学」に動機付けられた動きの振り付けをベースとした身体主導の分野です。振り付けには、振り付けを強化するための3つの回転モードと交換の表現が組み込まれます。さらに、「トラベルモード」が表現され、スペースの使い方と2人の選手の適切な演出が強化され、パフォーマンスに深みが与えられます。音楽に対するバトンと身体のスキルの幅広い基礎が一貫して存在し、各アスリートはペアの振り付けのビジョンを完全に表現するためお互いに依存します。ルーチンがペアの規律の完全性を維持している限り、この規律ではさまざまな「スタイル」のアプローチが可能です。

2. 実行:

芸術的なペアの分野で提示されるスキルは、接続がシームレスであり、適切な身体とバトンのテクニックの優先順位を示し、コンセプトにペアの「思考プロセス」を反映している必要があります。振り付けのスキルのベースは音楽的である必要があります。

音楽をほとんどまたはまったく考慮しない「トークン」の動きやセクションは、ほとんど評価されません。芸術的なペア ルーチンは、インパクトの瞬間、高低、ダイナミックなパフォーマンスの質のコントラスト、相互関係、相互作用、表現によって振り付けのペースが調整され、芸術的で楽しいプログラムを生み出します。アスリートとそのルーチンによる「特徴付け」は、フレージング、リズム、感情において音楽作品の本質を体現するものでなければなりません。特定の動きのスタイル（バレエ、ジャズ、コンテンポラリー、モダン、キャラクターなど）が選択された場合、アスリートはパフォーマンス全体を通じてそのスタイルを守ります。究極の芸術的なペアは、言葉を発しなくても、あたかも「コミュニケーション」をとっているかのように、パートナーの意識を先天的に/訓練された感覚で持っています。究極の芸術的なペアパフォーマンスは、多様でブレンドされたスキルの単なるデモンストレーションを超えて、面白い芸術形式に変換する「パフォーマンスのオーラ」を生み出します。ペアアイスダンスやペア社交ダンスに似たプロフェッショナルな資質を備えています。

芸術チームの規律

分野の説明

アーティスティック チームの分野は、選択した音楽に合わせて体とバトンを融合させることによって振り付けの芸術性を披露する、音楽的に解釈されたプログラムを実行するアスリートのグループです。

規律の焦点

1. 内容:

- a. 静止と移動の両方の 3 つの回転モードをブレンドし、論理的かつ解釈的なボディワークで音楽的に実行されます。創造性、芸術性、革新性がプログラムの動機となります。 b. 交換と複数のバトン作業が統合され、相互に依存して実行される
それはプログラムの芸術的ビジョンと一致しています。
- c. パフォーマンスの質と「メッセージの熟達」はコンセプトに内在している振り付けの。
- d. ステージング、フロア カバレッジ、フォーム、およびフォーム/トランジションの進化はプログラムの「青写真」であり、バトン/ボディ スキルの融合とプログラムの概念的な「ビジョン」を示すために使用されます。

2. 実行:

芸術チームの分野で提示されるスキルは、芸術チームのコンセプト内のモードと交流を反映して、適切な身体とバトン技術の優先順位を示し、シームレスに接続されている必要があります。

振り付けにおける身体の基礎とバトンスキルは同等に強調され、一方が他方を覆い隠してはなりません。このプログラムは、バトンと身体による音楽解釈に重点を置き、完全にわかりやすい「メッセージ」を生み出します。プログラムとアスリートは、常に存在する所定の特徴を持つ音楽と「一体」である必要があります。

アーティスティック チームのルーティンは、インパクトの瞬間、高低、ダイナミックなパフォーマンスの質のコントラスト、相互関係、相互作用、表現に合わせて振り付けのペースで行われ、身体とバトンを同時に使った質の高い芸術的アプローチを生み出します。

芸術グループの規律

分野の説明

ARTISTIC GROUP 種目は、効果とエンターテインメントを種目の基礎として優先するバトントワリング選手のアンスンブルです。アーティスティック グループは、効果的なキャラクター描写、興味深い演出、創造性、芸術的なディテール、鋭い音楽解釈のセンスをすべて組み合わせて、面白い作品価値を生み出すことでこれを実現しています。

規律の焦点

1. コンテンツ: キャプション

a. 一般的な効果: 40 ポイントの価値があります。「GE」はアスリートたちが「ショーに命を吹き込む」方法です。

重要な GE コンポーネントには、特徴付け、視覚的な完璧さ、驚きや巧妙な瞬間、感情、音楽性、聴衆の反応/関与が含まれます。 b. デザイン・振付 : 30点。これはプログラムの「青写真」であり、成功するにはデザイナーの演出と振り付けの能力に大きく依存します。

「書かれた」プログラムは、幾何学的なドリル/動き/床面積と身体とバトンの語彙によって評価されます。

c. 本文: 15 点の価値があります。これは、プログラムを強化するために使用される本文語彙の品質です。このキャプションでは、身体のテクニックの発展と身体要素の範囲と深さが考慮されています。 d. バトン: 15 ポイントの価値があります。これは、内容や需

要に基づいて審査されるものではないため、芸術グループの分野に特有のキャプションです。ここでは、バトンはプログラムを補完的に強化するものとしてのみ評価されます。コンテンツ制限により、「裏技」の使用が制限されます。身体の 3 次元としての創造的な形状がバトンのキャプションの焦点となるべきです。タイミング、一貫性、均一性、そして全体的な完璧さが最も重要です。

2. 実行:

芸術グループの分野で提示されるスキルは、全体を通して完璧さと均一性を示し、シームレスに接続されている必要があります。芸術グループは音楽と「一体」となってパフォーマンスし、常に視覚的に効果的です。

このプログラムはエンターテインメントに重点を置いており、多くの視聴者にとってアクセスしやすく魅力的です。エンターテインメントにはさまざまなアプローチが可能であり、どれも成功する可能性があります。創造性と独創性が芸術グループのプログラムの動機となるべきです。

展示隊の規律

この規律の重点は、軍団が行進や隊列の変更などのルーチンを、タイミング、完璧さ、正確さをもって実行することです。ルーチンはフロアのどこで開始および終了することもできます。振り付けは、ドリルのデザイン、操作、演出、絵やパターンの作成に重点を置き、マーチングとダンスのさまざまなスタイルを組み合わせるものにする必要があります。振り付けは、優れた回転スキルとコンセプトを示す必要があります。フォーメーションの継続的な変更、正確さとユニゾン、ルーティン全体を通して重要な要素です。

- 敬礼は必要ありません
- メンバー全員が1つのバトンを使用する必要があります。
- バトン2本を超える作業は許可されません。
- トワリング、エクステンジワーク、ダンスフットワークのすべてのモードが許可されます。• 開始位置と最終位置を除き、フロアの動きは許可されません。• 小道具は許可されません。
- アクロバットや馬乗りは禁止 • スピンは最大2回
まで許可 • イリュージョンは禁止

- ひざまずくのは開始位置と終了位置でのみ許可されます

会員数
メンバーは最低10名

コスチューム
衣装のスタイルはオプション（自由選択）で、伝統的なマジョレットスタイルを推奨します。帽子はオプションです。履物の規則に従わなければなりません。衣装は年齢、スタイル、音楽に適したものでなければなりません。

日常的なタイミング
2〜3分。音楽の最初の音から最後の音まで。入場は審査員の左側から、退場は右側からとなります。シンプルで素早く、音楽なしで行う必要があります。

キャプション マーキングの合計 = 100 ポイント

行進	20点 20点
陣形と機動	20点 20点
くるくる回すと体の動き	20点
一般的な効果	

ショーマンシップとプレゼンテーション

罰則

落とす	0.5ポイント
フォー	0.5ポイント
ルツーハンドキャッチ	0.5ポイント
ステップから外れた	0.5ポイント
壊す	0.1ポイント
オフパターン	0.1ポイント
ユニゾン	0.1ポイント
時間内/時間外	1秒あたり0.1点 2.0点 失格
ルール違反	
アクロバットと乗馬	

パレード隊の規律

パレード隊のルーチンのコンセプトは、パフォーマンス全体を通じて継続的な足の動きを維持する、街頭パレードに適したものでなければなりません。パレードで携行できる小道具は限られており、たとえばポンポン、旗、フープ、バナー、ストリーマー、サーベルなどは許可されますが、少なくとも 10 人の隊員がバトンを使用する必要があります。クルクル回ったり、ダンスのフットワークのすべてのモードが許可されます。敬礼は必要ありません。

継続的な足の動き: 少なくとも 1 秒ごとにステップ、タップ、ジャンプ、またはホップすることによって足全体を床に置くこととして定義されます。パレード隊はパフォーマンス全体を通して継続的な足の動きを組み込む必要がありますが、常に前に進む必要はありません。プレゼンテーション/街頭パレードの開始のための行進なしで最大 16 カウントが許可されます。

許可された:

- 音楽のすべてのカウントをオンビートフットで叩いて時間をマークします。
- ハーフタイムで 2 カウントごとに足を打ちます。
- ダブルタイム 1 拍ごとに 2 回足を叩きます。• くるくる回す: くるくる回っている間、足の動きを継続的に維持する必要があります。• マーチング: ユニットが動き続ける限り、ハーフステップ、ステップキックなどを使用できます。
継続的に。
- すべてのメンバーは、計時開始後 16 カウント以内に継続的な足の動きを開始する必要があります。
- 妄想は1つだけ許されます。イリュージョンの場合: 空撮下で完全な単一イリュージョンのみをクリアします。他の体の動きを組み合わせることは許可されます。最大 2 回のスピニングが許可されます。バトンでの交換は可能です。

禁じられている:

- 足を連続的に動かしながら膝をつきます。
- 制作全体を通して、警棒や限られた小道具を接地しないでください。
- イリュージョンの前後にスピニングします。

ルーチンに必要な構造:

パレード隊は審査員の左側から入場し、審査員の右側に出なければなりません。パレード隊は、ルーチンの前方移動セクションに入る前に、音楽に合わせて 16 カウントのイントロを披露する場合があります。

説明:

- Forward: 前方、前方、前方を意味します。
- Movement: 動作、通過、変化、動きを意味します。

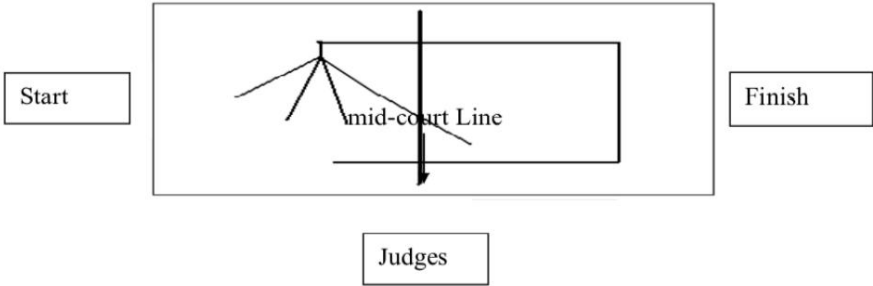
この要件は、補助ユニットを含むすべてのメンバーに適用されます。

前方への継続的な足の動き中に実行できる動きの種類:

- グループが一斉に動き続けることを可能にする、あらゆるタイプのフットワークまたはダンスワークの組み合わせ。
ハーフステップ、ステップボールチェンジ、パ・ド・ブレステップ、ステップキックなどを利用することができます。また、振り返って行進したり、後退しながら移動を続けることも可能です。
- 標準的な行進手順を使用する場合、左足を踏むのが正しい手順です。
奇数カウントのビートと偶数カウントの右足。
- ドリル設計作業は、グループのすべてのメンバーが継続的に前進できる方法で構築される必要があります。

- 動きを妨げない限り、交換作業を振り付けすることができます。

ストリートパターン:軍団は、3 回左折して審査スタンドセクションまで約 25 フィートの路地内に留まらなければなりません。 3 番目の左コーナーは、軍団の最前線がミッドコートラインを通過するまで実行することはできません。メンバーが3 番目のコーナーを曲がると、そのメンバーはフロア上のどこにでも移動できます。



ストリートパターンを完了した後- 軍団がプログラム内の訓練動作を維持する場合、軍団は体育館の床全体を使用することができます。

パレード部隊は、2 スピンおよび単一要素の静止または移動の複雑な動きのみを実行できます。スピンまたは複雑な動作が完了したら、パレード隊は正しいカウントで踏み出し、音楽のビートに合わせて継続的な足の動きを再開しなければなりません。

軍団は前述した通りのパターンに従わなければなりません。メンバー全員は、パフォーマンスの終了直前に、コート中央のラインを越えてジャッジに向かって進まなければなりません。

ガイドラインとして、レビュー スタンド セクションの長さが約 1:30 を超えないようにすることをお勧めします。

会員数
メンバーは最低10名

コスチューム
自由選択。履物の規則に従う必要があります。衣装は年齢、スタイル、音楽に適したものでなければなりません。伝統的なマジョレットスタイルがおすすめです。

タイミング
3〜4分。音楽の最初の音符から最後の音符まで 審
査員の左側から入場し、右側から退場する必要があります。これらはシンプルで素早く、音楽なしで行う必要があります。

キャプション マーキングの合計 = 100 ポイント	
くるくるコンテンツの多様性と差分	20点 20点
行進と操縦	
処刑と特殊効果	20点
一般的なエフェクトと演出	20点
エンターテインメント性	20点

罰則	
落とす	0.5ポイント
秋	0.5ポイント

2ハンドキャッチ	0.5ポイン
ステップ外れ	ト 0.2ポイ
オフパターン	ント 0.1ポ
ユニゾン	イント 0.1
壊す	ポイント
時間内/時間外	0.1ポイント 0.1ポイント/
間違ったフィニッシュラインを越えた	秒 2.0ポイント
間違ったストリートパターン	2.0点 2.0点
2スピンを超える	
ひざまずく	2.0点
継続的なフットモーション違反	1ユニットあたり2.0ポイント
継続的なフットモーション違反	個人 0.1 点 2.0 点 失格
ルール違反	
アクロバットと乗馬	

ショー TWIRL ACCESSORIES CORPS 規律

このイベントはエンターテインメントと、バトンの使い方と選ばれた小道具のバランスに重点が置かれています。主に重要なのはバトンとダンスの組み合わせであり、トワリングとボディワークのあらゆるモードで幅広いスキルを発揮しながら、身体とバトンの同時融合を実証する必要があります。

許可され

る: • 最大 3 スピン • バト

ンまたはプロップを使ったトスの下でのみ 1 つのイリュージョン (他の体の動きを組み合わせない)。 • 床が移動します。

許可されないも

の: • アクロバットと馬乗り。 • イ

リュージョンの前後にスピンします。

音楽の解釈と視覚効果を生み出すために、プログラムの選択されたテーマを補完するアクセサリ (小道具/機器) を含める必要があります。小道具/器具はいくつでも含めることができますが、バトンと小道具/器具の少なくとも 2 つの付属品が必須です。

アクセサリは、パフォーマンス中のどこかで使用、保持、接触、または操作する必要があります。

すべてのアスリートは演技中ずっとバトンまたはアクセサリを使用しなければなりません。例外: メンバーは、ある装備から別の装備に変更するときの短時間 (最大 16 カウント) のみ、警棒またはアクセサリなしでいることができます。すべての競技者は、体の一部でアクセサリまたはバトンに触れ始めて、触れ続けなければなりません。

付属品の説明

アクセサリは高さ 2.5 メートル、長さ最大 3.0 メートルに制限されます (アクセサリは、音楽の最初の音符の後から音楽の最後の音符まで、制作中に伸びる場合がありますが、フロアに出入りするには最大制限を満たしている必要があります)。風景、背景は使用できません。火災警報を鳴らしたり、競技に参加する人の健康と安全を損なう可能性のある製品や機器とともに、危険な小道具や花火の小道具の使用は固く禁止されています。

ルーティンのストーリーやテーマを際立たせ、意図された適切な方法で使用されたアクセサリ (小道具/器具) にはクレジットが与えられます。ルーティンのストーリーやテーマは、敬意を持って上品な方法で表示される必要があります。これはスポーツだということを念頭に置いてください。

メンバーの責任には次のものが含まれます。

1. チームワーク
2. ステージング (床の活用、デザインパターン、小道具を含むすべての音楽に合わせた絵の作成)
バトン)
3. 機器間のシームレスな移行 4. バトンを含むすべての小道具を使用した全メンバーの正確さとユニゾン
5. 小道具として使用するために選択されたすべての機器の創造的な取り扱い
6. 小道具として選ばれたすべての機材を使用した音楽解釈

会員数

メンバーは最低10名

コスチューム

自由選択。衣装は年齢、スタイル、音楽に適したものでなければなりません。

タイミング

ルーチン: 3 ～ 4 分音楽の最初の音符から最後の音符まで 軍団

の制限時間はフロアに入るのに 1 分、フロアから出るのに 1 分です。この時間には、すべての機器、小道具、風景、背景の導入と撤去が含まれます。

入場は審査員の左側から、退場は右側からとなります。シンプルで素早く、音楽なしで行う必要があります。

キャプション マーキングの合計 = 100 ポイント

振付	20点 20点
くるくるコンテンツ	20点 20点
くるくるテクニック	
ダンステクニック	
ショーマンシップとプレゼンテーション	20点

罰則

落とす	0.5ポイント
フォー	0.5ポイント
ルツーハンドキャッチ	0.5ポイント
壊す	0.1ポイント
オフパターン	0.1ポイント
ユニゾン	0.1ポイント
時間内/時間外	0.1 ポイント/秒 0.1 ポイン
付属品のセットアップと取り外しのための時間外労働	ト/秒 2.0 ポイント 失格
ルール違反	
体操と乗り物	