

**ダンススポーツの絶対評価審判方式 実施規程**  
**DanceSport Absolute Judging System 3.0J**  
**(Rev.2)**

2019年2月1日

**新審判基準委員会**  
**公益社団法人 日本ダンススポーツ連盟**

# 目次

## [1]背景

## [2]基本方針

1. 従来の審判方式との連続性
2. 競技会での実施
3. WDSF との連携と段階的实施

## [3]絶対評価審判方式の概要

1. 一般的な精度向上
2. 競技種目および競技方法
3. 決勝における絶対評価の導入と順位決定
4. 審判団の構成
5. 審判団の役割
6. 説明責任と審判精度の向上

## [4]音楽と審判対象時間

1. 演奏時間
2. 審判対象時間

## [5]メディカルタイムアウト(MTO)

- 1.メディカルタイムアウト(MTO)について
- 2.MTOの手順
- 3.MTOが受けられない場合

## [6]決勝におけるソロ競技について

1. 決勝ソロ競技種目
2. 決勝ソロ競技の使用曲
3. 決勝ソロ競技の演技順番

## [7]評価基準(PCS)項目と評価基準

表 1: 評価基準(PCS: Program Component Score)の評価

## [8]減点項目と減点基準

1. 一般減点

表 2: 一般減点項目の減点基準

## [9]評価基準(PCS)、減点の客観化

## [10]採点の集計について

表 3: 順位計算

## [11]絶対評価審判方式 D タイプによる実施について

1. 審判団の構成
2. 技術判定員の役割
3. 課題フィガー
4. 課題フィガーの評価
5. 一般減点

表 4: BV (Base Value)の評価

表 5: 順位計算 (絶対評価審判方式 D タイプの例)

## [1]背景

ダンススポーツの審判基準客観化の意義について(別紙)に基づき、絶対評価審判方式を導入する。

## [2]基本方針

### 1.名称

日本語の正式名称を「絶対評価審判方式 3.0J」、日本語の別称を「点数法による審判方式 3.0J」、英語名称を「Absolute Judging System 3.0J」、英語の略称を「AJS3.0J」とする。

### 2.従来の審判方式との連続性

従来の審判方式(以下 従来方式)を肯定しつつ、その上で更に客観性を高めることができる方法として絶対評価審判方式を段階的に導入して行く。

### 3.競技会での実施

特に精度・透明性が重要となる競技会等の準決勝および決勝から導入する。絶対評価審判方式を採用する競技会はその旨 シラバス等に明記されるものとする。

### 4.WDSF との連携と段階的实施

JDSF では 2007 年 7 月より絶対評価審判方式の実地テストを開始し、2009 年 7 月より本規程 Rev1.3b に基づき段階的本番運用(第 1 フェーズ)を実施した。WDSF における検討と歩調を合わせながら 2010 年から第 2 フェーズを実施。2014 年より WDSF による絶対評価審判方式運用状況に歩調をあわせ評価基準(PCS)を5項目から4項目に変更。2016 年三笠宮杯より、WDSF Judging System 2.1 を基準に、JDSF 版として減点を採用する Judging System 2.1J を実施、2018 年より WDSF Absolute Judging System 3.0 を基準に、JDSF 版として減点を採用する Absolute Judging System 3.0J を実施する。

## [3]絶対評価審判方式の概要

### 1. 一般的な精度向上

準決勝は、1ヒートあたり 8 組以内とし、必要なヒート数に分けて行う。

決勝は 6 組を原則とし、準決勝にて同点が出た場合でも 8 組以内とする。(審判精度を確保するため)

### 2. 競技種目および競技方法

<1> 1 次予選から最終予選までについては、原則として従来方式と同様とする。

<2> 準決勝は、あらかじめ通知された競技種目(グループ競技)によらねばならない。「グループ競技」とは同じヒートの全組が同時にフロアで踊ることを指す。

<3> 決勝は、あらかじめ通知された競技種目(ソロ競技またはグループ競技)によらねばならない。「ソロ競技」とは 1 組ずつフロアで踊ることを指す。

- ① 絶対評価審判方式 A タイプ : 2 種目のソロ競技を行い、残りの 3 種目をグループ競技とする。
- ② 絶対評価審判方式 B タイプ : 全ての種目をグループ競技として実施する。
- ③ 絶対評価審判方式 C タイプ : 主催者が指定するソロ競技を実施し、残りの種目をグループ競技とする。
- ④ 絶対評価審判方式 D タイプ : 主催者が指定するソロ競技を実施し、残りの種目をグループ競技とする。ソロ競技については課題フィガーを指定する。このタイプを実施する場合は本規程[10]によって実施する。

<4> ダンススポーツグランプリは絶対評価審判方式 A タイプで行う。

### 3. 決勝における絶対評価の導入と順位決定

〈1〉 絶対評価審判方式の準決勝および決勝においては、個別項目毎に詳細な絶対評価を行う。

〈2〉 総合順位は各種目得点の総合計で決する。

### 4. 審判団の構成

審判団を統括する統括責任者 1 名、レフェリー1 名、8 名または 10 名の審判員、およびゲームマネージャー（絶対評価審判方式採点システム管理者）1 名を含む構成とする。なお、統括責任者とレフェリーは兼務できるものとする。

### 5. 審判団の役割

#### 〈1〉統括責任者:1 名

- ① 統括責任者は、審判団を統括し円滑な競技運営、時間管理を行うとともに、運営側と連携して絶対評価審判方式に必要な設備・人員・備品の手配を行う。
- ② 統括責任者は、決勝の演技時間の設定と管理を行う。
- ③ 統括責任者は、レフェリーの補佐を行い、またレフェリーの補佐を行うスタッフを任命できる。

#### 〈2〉レフェリー:1 名

- ① レフェリーは、最終予選終了後にその競技会の準決勝レベルを概ね判定し、与えるべき得点の平均等の基準をキャリブレーションとして審判員に一樣に伝える。(個人を特定するものではない)
- ② レフェリーは、準決勝終了後にその競技会の決勝レベルを概ね判定し、与えるべき得点の平均等の基準をキャリブレーションとして審判員に一樣に伝える。(個人を特定するものではない)
- ③ レフェリーは、一般減点評価の判定を行う。
- ④ レフェリーは、本規程[5]で定めるメディカルタイムアウト(MTO)を与えることができる。
- ⑤ レフェリーは、靴や衣装などについて、不適切または危険性がある場合、競技(曲)を中断することができる。

#### 〈3〉審判員:8 名または 10 名

- ① 審判員は、準決勝、決勝ソロ競技および決勝グループ競技において、4 つの評価基準(PCS:Program Component Score)のうち、1種目ごとに指定された 2 つの評価基準(PCS)評価を行う。
- ② 審判員は半数ずつ 2 班に分かれ、指定された 2 つの評価基準(PCS)について、ソロ競技においては2つの評価を行い、グループ競技においては総合して1つの評価を行う。
- ③ 審判員は、準決勝と決勝において、一般減点項目に基づくマーキングを行う。
- ④ 審判員は、一般減点項目について、レフェリーの判定に異論があれば異議を申し立てる。

#### 〈4〉ゲームマネージャー(採点管理者):1 名

- ① 決勝競技における採点システムの責任者としてシステムの管理を行う。
- ② 競技の進行に合わせた画面進行管理を行う。(全ての端末の入力状況把握による)
- ③ 選手の演技時間の計測を行う。
- ④ 採点結果の集計と発表資料の出力を行う。
- ⑤ 採点結果および準決勝、決勝の記録映像の保存と管理を行う。

#### 〈5〉ビデオ記録係:1 名以上・・・絶対評価審判方式 A タイプおよび D タイプに於いては必須

- ① 準決勝および決勝ソロ競技とグループ競技の映像記録を行う。

## 6. 説明責任と審判精度の向上

- 〈1〉 準決勝および決勝は原則としてビデオ映像を記録し、審判員について必要に応じて結果説明に使用されるものとする。ただし、ミス判定があっても(当日中に故意または集計ミスと判別された場合を除き)発表の順位は変更されず、主として該当審判員の能力向上と評価に利用されるものとする。
- 〈2〉 評価の責任者たるレフェリーは、競技会終了後に審判員を招集して審判会議(レビュー)を開催し、必要に応じて審判員に説明を求め、結果レポートを JDSF 内部資料として提出する。
- 〈3〉 レフェリーは、審判員の採点結果について JDSF からの質問に回答しなければならない。
- 〈4〉 JDSF では将来的に審判員を評価する機構を設けるとともに、審判基準の更なる客観化努力を継続的に行う。
- 〈5〉 総合(最終)結果発表後 1 時間以内は該当選手からの書面による公式な異議申し立てを受け付け、審議によって結果が変更される場合がある。(異議申し立ては 1 万円を添付)。その後にビデオ調査などにより異なる意見が出ても競技結果そのものは変更されない。
- 〈6〉 審判部／新審判基準委員会は、絶対評価のキャリブレーションならびに判例確認を、絶対評価審判方式を担当する審判員に対して適時行う。該当審判員はこの会議に参加しなくてはならない。

## [4]音楽と審判対象時間

### 1. 演奏時間

準決勝および決勝の演奏時間は競技会の種類に応じて別途指定する。

### 2. 審判対象時間

- 〈1〉 演技評価は曲のスタートからフェードアウトが始まるまでの全ての時間とする。選手は Call されてから速やかにスタンバイすることとする。音楽は完全にスタンバイする前にスタートされることがある。曲がスタートされた後は導入準備も減点の対象となる。
- 〈2〉 Callされてからレフェリーが指定した時間内に演技を始めるものとする。その後、曲が鳴っている間(フェードアウトが始まるまで)は演技をやめてはならない。  
(お辞儀動作、リズムをとる動作や観客を煽る動作などは、導入準備時間内に収めねばならず、出遅れ、中断、早く終わってしまった場合は減点対象とする)

## [5]メディカルタイムアウト(MTO)

### 1. メディカルタイムアウト(MTO)について

競技中、けがや体調不良のため応急手当などが必要な選手は、レフェリーの判断により、3 分間のメディカルタイムアウト(MTO)をとり、ドクター、トレーナーあるいは選手自身による処置または手当を受けることができる。MTO は競技時間に含まず、減点対象ではない。

1 選手について、このMTOを 1 日の競技会で 1 回のみ受けることができる。

### 2. MTOの手順

手当が必要になったとき、競技(曲)中であってもレフェリーが判断し、競技(曲)を中断することができる。また、選手は MTO を申請することができる。この際の中断から MTO かどうか判断するまでの時間と応急手当のためにフロア外に出るまでの時間は、MTO の時間に含まない。MTO 終了後は 30 秒以内に競技(曲)を再開しなければならない。競技(曲)を再開できない場合は、Discontinuation の減点対象となる。

### 3. MTOが受けられない場合

以下の場合には MTO を受けることはできない。

1. 病気、処置や手当てをしても改善しないと診断された症状
2. 既往症(試合前にすでに負っているけがなど)。ただしプレー中にその症状が急激に悪化したと診断された場合は手当てを受けることができる。
3. 疲労、体力消耗

## [5]決勝におけるソロ競技について

### 1. 決勝ソロ競技種目

- 〈1〉ダンススポーツグランプリの決勝ソロ競技種目は年初に決定し、JDSF のホームページ等で発表する。
- 〈2〉ダンススポーツグランプリ以外で決勝ソロ競技を指定する場合は、その種目と競技順を各競技会ごとにシラバスにて通知する。

### 2. 決勝ソロ競技の使用曲

絶対評価審判方式 A タイプの場合、ソロ競技についても選手は曲を指定することはできない。

### 3. 決勝ソロ競技の演技順番

種目毎のソロ競技の演技順番は、システムによる無作為抽出により決する。

## [6]評価基準(PCS)と評価項目

- 〈1〉審判員は、技術および芸術性など評価基準(PCS:Program Component Score) により全体的な評価を行う。
- 〈2〉審判員は 4 つの評価基準(PCS)のうち 1 種目ごとにランダムに指定された 2 つの評価基準について、ソロ競技においては2つの評価(0.0~10.00)(0.25 刻み)を行い、グループ競技においては総合して1つの評価(0.0~10.00)(0.25 刻み)を行う。4 つの評価基準(PCS)は、①TQ-テクニカルクオリティ(技術的な質の高さ:Technical Quality)、②MM-ムーブメント・トゥ・ミュージック(音楽に対するムーブメント:Movement to Music)、③PS-パートナリングスキル(二人の調和性:Partnering Skills)、④CP-コレオグラフィとプレゼンテーション(振り付けと演出:Choreography and Presentation) とする。(表1)
- 〈3〉審判員は 1 種目ごとに半数ずつ 2 班に分かれ、1 班は TQ と PS を評価し、もう 1 班は MM と CP を評価する。
- 〈4〉審判員によって与えられる得点は、1:非常に劣る、2:劣る、3:弱い、4:そこそこ、5:平均的、6:平均以上、7:良い、8:非常に良い、9:卓越、10:傑出とし、0.5 の刻みはそれぞれの間の評価に用いる。なお、演技に値しない場合は 0 とする。
- 〈5〉カップルの男女間で力量差が目立つ場合は、審判員の視点を共通にするために、原則として力量の低い方をベースに評価する。

表 1: 評価基準(PCS:Program Component Score)の評価

評価基準(PCS)	評価項目		採点
	スタンダード	ラテン	
① TQ : テクニカル・クオリティ (技術的な質の高さ) (Technical Qualities)	1. Posture 2. Dance Holds 3. Centre 4. Balance 5. Foot Skills (Foot Action and Foot Placement) 6. Body Actions 7. Drive Actions 8. Preparation to Move 9. Rise and Fall 10. Swing 11. Pivot/ Pivoting Actions/ Continuous Spin 12. Skilled Figures	1. Posture 2. Dance Holds 3. Balance 4. Foot Actions 5. Latin Actions 6. General Actions 7. Preparation-Action-Recovery 8. Spins and Turns 9. Isolation/Coordination 10. Skilled Figures 11. Dynamics 12. Lines and Extended Lines	0.00 ~10.00
② MM : ムーブメント・トゥ・ミュージック (音楽に対するムーブメント) (Movement to Music)	1. Timing/Shuffle Timing 2. Rhythm 3. Musical Structure	1. Timing/Shuffle Timing 2. Rhythm 3. Musical Structure	0.00 ~10.00
③ PS : パートナリング・スキル (二人の調和性) (Partnering Skills)	1. Physical Communication 2. Overbalance/Counterbalance/ Holds/Drops 3. Time and Space 4. Consistency	1. Physical Communication 2. Overbalance/Counterbalance/ Holds/Drops 3. Use of Space 4. Synchronization 5. Consistency	0.00 ~10.00
④ CP : コレオグラフィ・アンド・ プレゼンテーション (振り付けと演出) (Choreography and Presentation)	1. Structures and Composition 2. Non Verbal Communications-NVC 3. Positioning -Floor Craft 4. Characterization 5. Energy Application 6. Atmosphere	1. Structure and Composition 2. Non Verbal Communications- NVC 3. Positioning -Floor Craft 4. Characterization 5. Energy Application 6. Atmosphere	0.00 ~10.00

## [7]減点項目と減点基準

### 1. 一般減点

〈1〉 ソロ競技においてレフェリーは、転倒、中断、ドレスコード違反、エラーなどの減点を判定する。またグループ競技においてレフェリーは、この他に LOD・マナー違反等による他選手への大きな妨害行為、接触防止のための最小限の中断以外の中断などを判定する。これらは自責による瑕疵があった場合に、その都度、一般減点の減点基準に基づき減点する。(表 2)

〈2〉 審判員は、一般減点項目に基づいてマーキングを行う。

〈3〉 統括責任者は、レフェリーの判定を補佐することができる。

〈4〉 審判員から減点に異議があった場合は審議を行い、レフェリーの責任でこの結果を変更することがある。(審議事例: 複数の減点項目にまたがる複合事象、瑕疵が自責かどうかの判断)

表 2: 一般減点項目の評価

減点	減点基準	内容
-2.00/回 (最大-6.00)	Fall(転倒)	自責による転倒
-1.0	Discontinuation1(演技の中断)	曲中で5秒程度以上の演技の中断があった場合
-0.50	Discontinuation2(競技(曲)の中断)	自責により、靴や衣装が不適切または危険な状態になった場合(選手から申請がありレフェリーが認めた場合を含む)
Loss	Long time Discontinuation(長時間中断)	途中棄権など長時間演技しなかった場合
-2.00/種目	Dress Code Violation(ドレスコード違反)	服装違反
-2.00/回 (最大-12.00)	Obstruction(妨害)	グループ競技のみ: LOD・マナー違反等による他選手への大きな妨害行為、故意による妨害行為
-0.50/回 (最大-3.00)	Error (エラー)	躓き、ステップミス、バランスロス、演技効果の無いスリップ、ふらつき、コネクションロス、音楽の調子はずれ、軽度の妨害、場外での演技(危険回避を除く)、リフトを行った場合、その他演技として見苦しい場合 出遅れ=Callしてから統括責任者が指定した時間内に演技を始めなかった場合 早い演技終了=フェードアウトが始まる以前にダンス部分を止めた場合

**[8]評価基準(PCS)、減点の客観化**

JDSFでは、別途に採点事例を蓄積した判例集を作成し蓄積する。レフェリーおよび審判員はその判例集に従って判定しなければならない。

**[9]採点の集計について**

- <1> 4つの評価基準(PCS)の計算は以下の通りである。
  - ① 評価基準(PCS)の点数を昇順に並び替える。
  - ② その中央値(Median)を取る。(中央値(Median)とは、4人の審判員の場合は2番目と3番目の平均の点数、5人の審判員の場合は3番目の点数である。)
  - ③ 中央値(Median)から1.5超離れた点数があった場合はそれを除外し、残りの平均値を評価基準(PCS)の点数とする。
  - ④ 特殊な例として、すべての点数が中央値(Median)から1.5超離れている場合には、すべての評価基準(PCS)の点数の平均値とする。
  - ⑤ グループ競技の場合、2つの評価基準(PCS)の点数となるので、2倍した点数とする。
- <2> 上記4つの評価基準(PCS)の点数の合計値から、一般減点を除いた点数をその種目の点数とし、全種目の合計点数の多い方を上位とする。準決勝、決勝のソロ競技、決勝のグループ競技とも同じ集計方法を用いる。
- <3> 種目毎の順位等の結果が必要な場合は、該当種目の合計点数にて決する。

表 3: 順位計算 (ダンススポーツグランプリ決勝の例)

競技 1(ソロ) Solo		競技 2(グループ) Group		競技 3(グループ) Group		競技 4(ソロ) Solo		競技 5(グループ) Group		Total
評価基準 (PCS)	一般減点 Deductions	評価基準 (PCS)	一般減点 Deductions	評価基準 (PCS)	一般減点 Deductions	評価基準 (PCS)	一般減点 Deductions	評価基準 (PCS)	一般減点 Deductions	
40.00	0.00	40.00	0.00	40.00	0.00	40.00	0.00	40.00	0.00	最高点 200.00
40.00		40.00		40.00		40.00		40.00		



#### 〈4〉 同点処理

- ① 準決勝または決勝において同点が発生した場合は、同点対象選手についてのみ、そのラウンドの全種目の全て(4つの評価基準(PCS)×種目数)の評価基準(PCS)を高い順に並べて、中央の値を比較して高い方を上位とする。中央の値が同点であれば、同点が解決するまで、次々と下に繰り下がって比較する。最後まで同点であれば同順位とする。

ここで中央の値とは、評価基準(PCS)の個数を  $N$  とすると、 $\{N/2(\text{小数点以下切捨て})+1\}$  番目の値である。

### [10]絶対評価審判方式 D タイプによる実施について

絶対評価審判方式 D タイプを実施する場合は、課題フィガーを指定し判定するため、上記の規程に加え下記のとおり実施するものとする。

1. **審判団の構成**：規程[3]-4 に定める審判団に、3名以上の技術判定員を加えて構成する。
2. **技術判定員の役割**：決勝ソロ競技における課題フィガー実施の有無、課題フィガー要素の基礎点 (Original BV) の付与、課題フィガー要素の実行時の欠点判定を行い BV (Base Value) を付与する。技術判定員のうち1名は、ビデオカッターとして決勝ソロ競技の映像取り込みと課題フィガー要素のリアルタイム切り出しを行う。技術判定員は、その合議制により判定を行う。技術判定員の資格については別途定める。
3. **課題フィガー**：課題フィガーは競技会毎に指定し、選手は指定された課題フィガーを含めたコリオグラフィにて演技しなければならない。
4. **課題フィガーの評価**：
  - 〈1〉 規程[6]に定める評価基準(PCS)に加え、課題フィガーの特定の技術要素を **Technical Element Score(TES)**により評価する。課題フィガーのTESは、課題フィガーについて、技術判定員が選択する**基礎点 BV (Base Value)**と、審判員が評価する **GOE (Grade of Execution = 出来栄)**とで構成される。
  - 〈2〉 課題フィガーの基礎点 BV (Original Base Value)は課題フィガー毎に設定する。実施内容に欠点があった場合は、これより①ホールド・ポジション違反(HPE=-0.5点)、②フットポジションミス(FPE=-0.5点)、③フットワークミス(WF=-0.5点)、④ステップミス、フィガーミス(WS=-1点)を差し引く。(表4)
    - ① 基礎点 BV の欠点付与は課題フィガー毎に各項目一度のみとする。
    - ② 課題フィガーが全く演技されなかった場合は、その課題フィガーの基礎点を失うものとする (No Value :BV=0)
    - ③ この他に、選択肢のある課題フィガーについては選択によって Up Grade= +0.5、Down Grade= -0.5 が付与される場合がある。(事前に課題フィガーにその旨記述されている場合)
    - ④ BV は、技術判定員の合議制とし、各選手の課題フィガー終了後、原則として80秒以内に判定する
    - ⑤ 課題フィガーは、ソロ競技種目内で3つを標準とし、基礎点 BV (Original Base Value)は各5点とする。
    - ⑥ 課題フィガーの GOE 素点は、課題フィガー毎に-3~+3 (1刻み)にて行う。
    - ⑦ GOE は、課題フィガー毎に全審判員の付与した点数のうち最高点と最低点を削除した残りの平均値をその選手の得点とする。但し、BV=0と判定された場合は自動的にGOE=0と設定される
    - ⑧ GOE の評価基準は別途定める。

- ⑨ ソロ競技とグループ競技の種目ごとの得点を合わせるために、グループ競技の基礎点として、ソロ競技の基礎点合計(各種目の課題フィガーが3つで、Original Base Value が5点の場合 15点)を加えるものとする。(表5)

5. 一般減点：規程[7]に定める一般減点評価を行う。

表4: BV (Base Value)の評価

基礎点 Original	Base Value 実行時の欠点	欠点の判定 Flaw-Points on execution	
5	-0.5	HPE (Hold / Position Error)	ホールド・ポジション違反
	-0.5	FPE (Foot Position Error)	フットポジションミス
	-0.5	WF (Wrong Footwork)	フットワークミス
	-1.0	WS (Wrong Step)	ステップミス、フィガーミス

表5:順位計算 (絶対評価審判方式Dタイプの例)

競技1(ソロ) Solo			競技2(グループ) Group		競技3(グループ) Group		競技4(ソロ) Solo			競技5(グループ) Group		Total
TES (3課題の BV ±GOE)	評価基準 (PCS) (平均値)	一般減点 Deductions	Group Point (平均値) +基礎点	一般減点 Deductions	Group Point (平均値) +基礎点	一般減点 Deductions	TES (3課題の BV ±GOE)	評価基準 (PCS) (平均値)	一般減点 Deductions	Group Point (平均値) +基礎点	一般減点 Deductions	
15.00 (GOE±9)	40.00	0.00	55.00	0.00	55.00	0.00	15.00 (GOE±9)	40.00	0.00	55.00	0.00	最高点 275.00 (GOE±18)
55.00(GOE±9)			55.00		55.00		55.00 (GOE±9)			55.00		

※ 決勝5種目のうち2種目をソロ競技にて行う場合の例

※ 「3つの課題フィガー×Original BV=5点」の場合の例

以上

改訂履歴

2009年3月22日 Rev.1.3b  
 2010年1月24日 Rev.2.0  
 2010年3月28日 Rev.2.1  
 2010年4月14日 Rev.2.1b  
 2011年1月31日 Rev.2.2  
 2012年1月1日 Rev.2.3  
 2013年1月1日 Rev.2.4  
 2013年7月21日 Rev.2.5  
 2014年2月11日 Rev.3.0  
 2014年11月23日 Rev.4.0  
 2016年3月14日 Rev.4.1  
 2016年10月1日 2.1J1  
 2017年1月1日 2.1J Rev.2  
 2018年2月1日 3.0J Rev.1  
 2019年2月1日 3.0J Rev.2