

ダンススポーツの新審判方式 実施規程

(Rev. 2.1b)
2010年4月14日

新審判基準委員会
(社)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. IDSF との連携と段階的实施

[3]新審判方式の概要

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]決勝競技における音楽と審判対象時間

1. 演奏時間
2. 審判対象時間

[5]決勝におけるソロ競技について

1. 課題フィガー
2. 決勝ソロ競技の演技順番
3. 決勝ソロ競技の評価基準

表 1: PCS (Program Component Score)素点と重み評価

表 2: BV (Base Value)の評価

[6]決勝における全員競技について

1. 全員競技の評価基準

[7]決勝における決勝ソロ競技と全員競技の減点

1. 一般減点(ソロ競技および全員競技)

表 3: 一般減点項目の評価

[8]TES、PCS、減点に関する客観化

[9]決勝におけるソロ競技と全員競技の採点の集計について

表 4: 順位計算

[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、新審判方式を導入する。

[2]基本方針

1. 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新審判方式を段階的に導入して行く。

2. 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決勝から導入する。新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。

3. IDSF との連携と段階的实施

JDSF では 2007 年 7 月より新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。IDSF における検討と歩調を合わせながら 2010 年からは本規程に基づき第 2 フェーズを実施する。なお、IDSF による新審判方式決定状況に応じて第 3 フェーズに向けた内容の見直しを適時行うものとする。

[3]新審判方式の概要

1. 一般的な精度向上

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> 予選から準決勝までについては、原則として従来方式と同様とする。

<2> 決勝は、あらかじめ通知された競技種目(本規程に基づくソロ競技または全員競技)によらねばならない。

ダンススポーツグランプリ大会については、2 種目のソロ競技を行い、残りの 3 種目を全員競技とする。この場合のソロ競技種目は、原則として IDSF がその年の世界選手権で指定したソロ競技種目とする。

<3> ダンススポーツグランプリ大会以外の競技会で新審判方式を採用する場合は、本規程の抜粋による簡易方式を採用できるものとし、JDSF 執行委員会の承認を経て事前にシラバス等に告知されるものとする。

<4> 決勝種目の競技順番については、競技会ごとに指定されるものとする。

3. 決勝における絶対評価の導入と順位決定

<1> 新審判方式の決勝ソロ競技に於いては、個別項目毎に詳細な絶対評価を行い、全員競技に於いては、マクロ視点での絶対評価を行う。

<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

レフェリー(審判長)を含む 5 名以上の審判員、3 名以上の技術判定員、およびゲームマネージャー(新審判採点システム管理者) 1 名を含む構成する。なお、簡易方式の一方式として、ソロ競技に課題フィガーを採用しない場合は技術判定員を省略できるものとする。

5. 審判団の役割

<1> レフェリー(審判長):1名

- ① レフェリーは、原則として審判員とともに審判し、その採点は主として審判 Review 用に用いられることが望ましい。審判員人数が多くとれない場合はレフェリーの採点を他の審判員と同等に含めても良い。
- 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様に伝える。(個人を特定するものではない)
- ③ レフェリーは、審判団を代表して審判員／技術判定員が付与した一般減点評価を認定する。
- ④ レフェリーは、審判団を代表して技術判定員が付与した BV(Base Value)を認定する。

<2> 審判員:5名以上

- ① 審判員は、決勝ソロ競技に於いて演技全体を通しての PCS(Program Component Score)評価と、課題要素の TES(Technical element score)に於ける GOE(Grade of Execution)評価とを行う。但し当面の間(第2フェーズ)、GOEはテスト用採点であり実際の順位計算に使用しない)
- ② 審判員は、全員競技に於いてマクロ視点での絶対評価を行う。
- ③ 審判員は、決勝ソロ競技および全員競技に於いて、一般減点項目に基づく減点評価を行う。
- ④ 審判員は、一般減点項目について、レフェリーの認定に異論があれば異議を申し立てる。

<3> 技術判定員:技術判定責任者1名を含む原則3名以上による合議判定

- ① 技術判定員は、決勝ソロ競技に於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。
- ② 技術判定員は、課題フィガーの1つ以上が全く実施されなかった場合、レフェリーに報告する。
- ③ 技術判定員は、決勝ソロ競技および全員競技に於いて、一般減点項目に基づく減点申請を行う。
- ④ 技術判定員は、その合議制により上記①②③の判定を行う。
- ⑤ 技術判定員の資格については別途定める。

<4> ビデオカッター(VC):1名(およびビデオカメラ1名または2名)

- ① 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込と課題フィガー要素のリアルタイム切り出しを行う。
- ② 上記の切り出し終了後に上記<3>の技術判定を行う。

<5> 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すべて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 採点結果の集計と発表資料の出力。
- ④ 採点結果および決勝ソロ競技の記録映像の保存と管理。

6. 説明責任と審判精度の向上

- <1> 決勝ソロ競技は必ず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と技術判定員の能力向上と評価に利用されるものとする。

- ＜2＞ 成績の総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と技術判定員に説明を求め、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および技術判定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 15 分以内は該当選手もしくは公式の代理人からの 1 回のみ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、新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]決勝競技における音楽と審判対象時間

1. 演奏時間

ソロ競技および全員競技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。ソロ競技に於いて選手は Call されてから速やかにスタンバイすることとし、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。ソロ競技に於いては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＞ 導入準備(踊り始めていない状態)は、前奏を除いて 8 小節以内とする。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。
(お辞儀動作やリズムをとる動作は、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]決勝におけるソロ競技について

1. 課題フィガー

決勝のソロ競技に課題フィガーが指定されている場合は、以下の通りとする。

- ＜1＞選手は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。課題フィガーは原則として年間を通して共通とする。
- ＜2＞決勝に進出しようとする選手は、予め演技予定フィガーの概略(課題フィガーの演技順番と前後の小節数)を主催者が指定する時間までに提出しなければならない。
- ＜3＞課題フィガーに指定された同一フィガーが1回の演技で複数回使われた場合は、提出された演技予定の中で課題として特定された方のフィガーのみを評価する。予定の順とまったく異なって演技された場合は、原則として審判対象とならない。
- ＜4＞課題フィガー間の繋ぎは自由(ベーシック・フィガーに限らない)とし、効果的なオリジナルのコリオグラフィが望ましい。

2. 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、公平を期すために決勝前の抽選もしくは競技長の指定によって決する。

3. 決勝ソロ競技の評価基準

- ＜1＞ソロ競技の評価は、技術および芸術性など全体的な評価を行う Program Component Score(PCS)と、課題

フィガーについての特定の技術要素を評価する **Technical Element Score(TES)**の2つの軸で行う。

〈2〉 **Program Component Score(PCS)**については、審判員が決勝ソロ競技全体を通して5つの評価項目について、0.00～10.00(0.5 刻み)の採点を行う。5つの評価項目は、①**P B**—**ポスチャー、バランス、コーディネーション (整合)** (Posture, Balance, Coordination)、②**QM**—**動きの質/ムーブメントの良さ** (Quality of Movement)、③**MM**—**音楽に対するムーブメント** (Movement to Music)、④**PS**—**パートナリングスキル** (Partnering Skill)、⑤**CP**—**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)

- ①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。
- ②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。
- ③**PCS** は、項目ごとに全審判員の得点のうち最高点と最低点を削除した残りの平均値を採用し、項目ごとの重み(本規程では掛率「1」)を掛けた値をその選手の得点とする。

表1: PCS (Program Component Score)素点と重み評価

採点	掛率	評価項目	内容
0.00 ～10.00	×1	① P B — ポスチャー、バランス、コーディネーション (整合) (Posture, Balance, Coordination)	<ul style="list-style-type: none"> ● Posture and Poise (ポスチャーとポイズ) ● Body line, shape, design (ボディライン、シェイプ、デザイン) ● Hold or Holds (ホールド) ● Positions and transitions (ポジションと変化、変移) ● Balance (バランス) <ul style="list-style-type: none"> - Static- Dinamic (静的バランス/動的バランス) - Individual- Couple (個人のバランス/カップル・バランス) ● Coordination of movement (整合のとれたムーブメント)
0.00 ～10.00	×1	② QM — 動きの質/ムーブメントの良さ (Quality of Movement)	<ul style="list-style-type: none"> ● Actions (アクション) <ul style="list-style-type: none"> - General (全般) - Style specific (特有のスタイル) ● Dynamics (活動力・エネルギー・強弱) <ul style="list-style-type: none"> - Flow (流れ) - Weight (体重移動) - Time (時、間、余韻) - Space (位置関係)
0.00 ～10.00	×1	③ MM — 音楽に対するムーブメント (Movement to Music)	<ul style="list-style-type: none"> ● Time (時、間、余韻) ● Tempo (速さ、緩急、テンポ) ● Rhythmical structure (リズム構成) ● Phrasing (音楽的句切り、フレージング) ● Timing (タイミング) ● Musicality (音楽性)
0.00 ～10.00	×1	④ PS — パートナリングスキル (Partnering Skill)	<ul style="list-style-type: none"> ● Physical connection (身体的コネクション) ● Communication without physical connection (身体接触を伴わないコミュニケーション) ● Appropriateness (妥当性) ● Effectiveness (有効性) ● Consistency (一貫性、整合性、無矛盾性)
0.00 ～10.00	×1	⑤ CP — 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)	<ul style="list-style-type: none"> ● Well balanced choreography (効果的な課題フィガーの配置、音楽のフレーズに調和したバランスの 良い振り付け) <ul style="list-style-type: none"> - Content (内容、意味) - Space (空間、スペース) - Partnering (共同、パートナリング) - Level of difficulty (難易度) ● Atmosphere (雰囲気、趣) ● Creativity (創造性、独創性) ● Expression (表情、表現) ● Interpretation (解釈)

〈3〉 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。(但し GOE は第3フェーズ用テスト採点)

〈4〉 基礎点 BV(Original Base Value)は課題フィガー毎に(標準が 10 点となるように 8~12 点の間で)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=-1 点)、②フットポジションミス(FPE=-1 点)、③フットワークミス(WF=-1 点)、④ステップミス、フィガーミス(WS=-2 点)を差し引く。(表2)

- 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(No Value :BV=0)とする。
- ③この他に、課題フィガーによっては Up Grade= +1、Down Grade= -1 が付与される場合がある。
- ④BV は、技術判定員の合議制とし、各選手の演技終了後、原則として 1 分以内に判定する。

表 2: 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	
		10 (8~12)	-1
	-1	FPE (Foot Position Error)	フットポジションミス
	-1	WF (Wrong Footwork)	フットワークミス
	-2	WS (Wrong Step)	ステップミス、フィガーミス

〈5〉 GOE 素点は、課題フィガー毎に-3~+3 (1 刻み)にて行う。(第3フェーズ用テスト)

- ① GOE は、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。
- ② GOE の評価基準は別途定める。
- ③ 当面の間、GOE は、評価基準研究のためにテストとして結果には反映されず、参考資料に留める。

[6]決勝における全員競技について

1. 全員競技の評価基準

- 〈1〉 審判員は、マクロ視点での絶対評価を行い、0.00~10.00 (0.5 刻み) の点数(Group Point 素点)を選択する。Group Point 素点の選択に当たってはソロ競技と同一のキャリブレーション値を用いるものとする。なお、審判員の付与する点数は、同点を妨げない。
- 〈2〉 全員競技の得点 Group Point は、審判員全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に、重みとしての掛率「5」を掛けた値を採用し、さらに全員競技の基礎点を加えたものとする。
- 〈3〉 全員競技の基礎点は、ソロ競技の課題数×10点(課題数が3の場合30点)とする。

[7] 決勝における決勝ソロ競技と全員競技の減点

1. 一般減点(ソロ競技および全員競技)

- 〈1〉 ソロ競技に於いて審判員は、転倒、バランス崩壊、コネクション喪失、失敗、音楽の拍子はずれ、中断、出遅れ、早い演技終了するなどの減点を判定する。また全員競技に於いて審判員および技術判定委員は、この他に LOD 違反による他者への妨害、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、一般減点の評価基準に基づき減点する。(表3)
- 〈2〉 一般減点は、同一項目について審判員 2 名以上もしくは技術判定員の総意があり、レフェリーが認定した場合に有効となり採用される。

- 〈3〉 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)
- 〈4〉 減点判定の精神: 審判精度は時間の関数であり、与えられた時間内で最善を尽くすものとする。技術判定員または審判員 2 名以上が気づくほどの内容のみが減点される。(減点は、疑わしきは罰せず)

表 3: 一般減点項目の評価

減点	評価基準	内容
-1、-3	Balance loss (バランス崩壊/ロス)	Momentary (瞬時) or Frequent (頻繁) 演技効果の無いスリップ、躓き、若干のふらつきなど 音楽が鳴っている間は踊っていないでも対象
-3	Fall (転倒)	自責による転倒 音楽が鳴っている間は踊っていないでも対象
-2	Delayed start (出遅れ)	コールしてから競技長が指定した時間内に演技を始めなかった場合
-2	Early finish (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やめた場合
-1、-3	Loss of connection (コネクション喪失/ロス)	Momentary (瞬時) or Frequent (頻繁)
-2、-6	Dancing out of time (音楽の拍子はずれ)	Momentary (瞬時) or Frequent (頻繁)
-1、-4	Discontinuation (中断)	Momentary (瞬時) or Frequent (頻繁)
-1、-3	Error (間違い/失敗)	Momentary (瞬時) or Frequent (頻繁) 躓き、ステップミス
Loss	Long time Discontinuation (長時間中断)	途中棄権など長時間(約半分以上)演技しなかった場合
-3	Dress Cord Violation	服装違反(競技長が判断して演技させた場合のみ)
-2、-4	LOD Violation (全員競技のみ)	LOD・マナー違反 軽度 or 大きな妨害

[8] TES、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。審判員、技術判定員はその判例集に従って判定しなければならない。

[9] 決勝におけるソロ競技と全員競技の採点の集計について

- 〈1〉 総合順位は、全種目について審判員および技術判定員の与えたすべての得点から減点を差し引いた総合計(表 4 の Total の得点)の高い順に決定される。
- 〈2〉 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 4: 順位計算

競技1(全員) Group		競技2(ソロ) Solo			競技3(全員) Group		競技4(ソロ) Solo			競技5(全員) Group		Total
Group Point (平均値)	減点 Deductions	TES (3課題の BV)	PCS (平均値)	減点 Deductions	Group Point (平均値)	減点 Deductions	TES (3課題の BV)	PCS (平均値)	減点 Deductions	Group Point (平均値)	減点 Deductions	
80.00	0.00	30.00	50.00	0.00	80.00	0.00	30.00	50.00	0.00	80.00	0.00	400.00
80.00		80.00			80.00		80.00			80.00		

- ※ 決勝 5 種目とし、そのうち 2 種目をソロ競技にて行う場合の例
 ※ 「3 つの課題フィガ-×Original BV=10 点」の場合の例 (課題数と Original BV により変動あり)

＜3＞ 同点処理

- ① 総合順位決定に於いて同点が発生した場合は、同点対象選手についてのみ、全てのソロ競技種目で得られた全ての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、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。

- ② ソロ競技を含まない全員競技のみの競技会においては、全ての Group Point を高い順に並べて中央の値を比較し、以下①と同様の方法にて同点処理を実施する。なお、単科の全員競技の場合は全ての審判員が付与した Group Point 素点を高い順に並べて同様の処理を行う。

- ③ 単科のソロ競技で順位付けが必要な競技会にて同点が発生した場合は、全ての審判員が付与した PCS 素点を高い順に並べて中央の値を比較し、以下①と同様の同点処理を実施する。

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