

三笠宮杯に於ける絶対評価審判方式 (AJS3.0J) の採用について

JDSF審判基準委員会 委員長 佐倉 文彦

はじめに

世界ダンススポーツ連盟 (WDSF) では、ダンススポーツのオリンピック参加を目指して審判システムの改革を行っています。これはJDSFが2007年に開発して世界に提案し、2010年のアジア大会でも使用された方式をベースに微修正が行われてきたものです。

絶対評価審判方式のコンセプトは、

- ①IOCの承認を得ているISUの審判方式を基盤とする
- ②段階を経て実行できる可能性・実現性のあること
- ③客観的な評価に向けた改善
- ④透明度の改善
- ⑤IOC、メディア、観客が審判への理解を深められること
- ⑥選手やトレーナーに建設的なフィードバックの提供が可能なること

現在、WDSFでは審判システムAJS3.0となっていますが、JDSFではAJS3.0とともに、日本提案による一般減点を含めたAJS3.0Jにより審判が行われます。



上海Grand Slam Finalでの絶対評価審判方式実施

2023年度の三笠宮杯全日本ダンススポーツ選手権および三笠宮杯全日本PDダンススポーツ選手権 準決勝および決勝の競技順

準決勝

スタンダード：ワルツ、タンゴ、ヴィエニーズ・ワルツ、スローフォックストロット、クイックステップ

ラテン：サンバ、チャチャチャ、ルンバ、パソ・ドブレ、ジャイブ

決勝

三笠宮杯全日本ダンススポーツ選手権 (絶対評価審判方式Aタイプ)

スタンダード：タンゴ/ソロ競技、ワルツ/グループ競技、ヴィエニーズ・ワルツ/グループ競技、クイックステップ/ソロ競技、スローフォックストロット/グループ競技

ラテン：ルンバ/ソロ競技、サンバ/グループ競技、チャチャチャ/グループ競技、ジャイブ/ソロ競技、パソ・ドブレ/グループ競技

三笠宮杯全日本PDダンススポーツ選手権 (絶対評価審判方式Dタイプ)

スタンダード：スローフォックストロット/ソロ競技 (課題フィギュア有※)、ワルツ/グループ競技、タンゴ/グループ競技、ヴィエニーズ・ワルツ/デュエル競技、クイックステップ/グループ競技

ラテン：チャチャチャ/ソロ競技 (課題フィギュア有※)、サンバ/グループ競技、ルンバ/グループ競技、パソ・ドブレ/デュエル競技、競技ジャイブ/ソロ競技

※課題フィギュアについては26ページをご覧ください。

審判団の役割

統括責任者：審判団を統括し、進行管理など全体管理を行います。

レフェリー：競技会のレベルの判定や、ビデオによる一般減点評価の判定を行います。また競技会後に各審判員のレビューを行い、結果の確認を行います。

審判員：10名又は8名の各審判員は、4つの評価基準 (PCS) のうち指定された2つの評価基準 (PCS) を規定に基づき採点します。

技術判定員 (Dタイプ)：決勝ソロ競技における課題フィギュア要素の基礎点 (Original BV) の付与、課題フィギュア要素の実行時の欠点判定を行いBV (Base Value) を付与する。

ゲーム・マネージャー：絶対評価審判方式の採点に関する責任者。

採点の概要

準決勝と決勝 (ソロ・グループ・デュエル競技) ともすべて同じ採点および集計方法を用います。審判員 (10名又は8名) は、4つの評価基準 (PCS：プログラム・コンポーネンツ・スコア) を10点満点 (0.25刻み) で、2つの評価基準 (PCS) に対して審判員の半数が採点します。同じ評価基準 (PCS) 担当者の採点の「中央値」から1.5超離れた点数を除外し平均した点数をその評価基準 (PCS) 評価とし、4つの評価基準 (PCS) の合計 (減点があればそれを差し引き) がその種目の点数、5種目の合計得点で競われます。なお全日本PD選手権では課題フィギュアが採用されますが、その基準点として、決勝のソロ競技以外の全ての種目において1種目につき15点が付与されます。

評価基準（PCS）の採点Scale（世界標準による0.25刻み）

1点=Very Poor（非常に不十分）～10点=Outstanding（傑出）にて評価。

詳細は4つのPCSについてWDSFによる"JUDGING COMPONENTS,

PERFORMANCE ASSESSMENT STANDARDS (PAS) AND INDICATIVE QUALITIES (IQs)"に準拠する。

評価基準（PCS）	スタンダード評価項目	ラテン評価項目	採点
①TQ：テクニカル・クオリティ （技術的な質の高さ） (Technical Quality)	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
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)	1. Timing/Shuffle Timing 2. Rhythm 3. Musical Structure	1. Timing/Shuffle Timing 2. Rhythm 3. Musical Structure	0.00 } 10.00
③PS：パートナーリング・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
④CP：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. Structure 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

一般減点項目

- ①自責による転倒：-2点/回（最大-6点/曲）
- ②中断：-1点/曲（5秒程度以上の中断）
- ③長時間の中断：その曲の総得点を失う（途中棄権など約30秒以上演技しなかった場合（けがなど応急手当が必要な場合は、規程によりメディカルタイムアウトが認められる場合があります）
- ④服装違反：-2点/曲
- ⑤妨害：-2点/回（最大-12点/曲）（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）
- ⑥エラー：-0.5点/回（最大-3点/曲）（躓き、ステップミス、バランスロス、スリップ、ふらつき、リフト、コネクションロス、軽度の妨害、場外での演技、出遅れ、早い演技終了、その他見苦しい失敗（ドレスが顔にかかったまま8小節程度以上踊るなど）

三笠宮杯全日本ダンススポーツ選手権 決勝5種目総合得点表

競技1（ソロ）		競技2（グループ）		競技3（グループ）		競技4（ソロ）		競技5（グループ）		Total
PCS	一般減点	PCS	一般減点	PCS	一般減点	PCS	一般減点	PCS	一般減点	
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		

三笠宮杯PD全日本ダンススポーツ選手権 決勝5種目総合得点表

競技1（ソロ）			競技2（グループ）		競技3（グループ）		競技4（デュエル）		競技5（グループ）		Total
TES	PCS	一般減点	PCS・基準点	一般減点	PCS・基準点	一般減点	PCS・基準点	一般減点	PCS・基準点	一般減点	
15.00	40.00	0.00	55.00	0.00	55.00	0.00	55.00	0.00	55.00	0.00	最高点 275 (GOE±9)
55.00 (GOE±9)			55.00		55.00		55.00		55.00		

「ビデオ判定」とWDSFの今後の発展

WDSFでは、減点評価については未だ検討中ですが、日本ではリアルタイムビデオ技術を用いて減点の「ビデオ判定」を導入しています。レフリーまたは審判員の一人でも減点が疑われる演技を見つけた場合は、ビデオによる確認が行われ、レフェリーにより減点が判定されます。WDSFでは日本の方式をベースとして分析・評価しながら改善を進めていく予定です。



JDSF絶対評価
審判方式結果速報



JDSF絶対評価
審判方式について（規定等）

絶対評価審判方式Dタイプ 課題フィギュア

スタンダード

Slow Foxtrot 課題フィギュア (12小節)

課題No.	フィギュアNo.	課題フィギュア	男子タイミング (女子タイミング)	GOE評価対照
1	1	フェザー・ステップ	SQQ	ライズ・アンド・フォールとボディ・アクション
	2	テレマーク・トゥ・PP	SQQ	
	3	ランニング・ウイブ・フロム・PPの1～4	SQ&Q	
	4	リバース・ウイブの4～6	SQQ	
2	5	バック・フェザー ※ステップ3はフット・リカバーしない	SQQ	ダイレクションの明確な切り替えと バランスのコントロール
	6	クイック・オープン・リバース・ターンの1～4	SQ&Q	
	7	リバース・ピボット	Q	
	8	ダブル・リバース・スピン	QQQ (QQ&Q)	
	9	スリー・ステップ	SQQ	
3	10	カーブド・フェザー	SQQ	スピードのコントラスト、ピボットと ピボッティングアクション
	11	アウトサイド・スピン	&QQ	
	12	コンティニュアス・スピン (2回) ※LODへ動く	QQQQ	
	13	ナチュラル・ツイスト・ターン・ウィズ・ インピタス・トゥ・PP	SQ&QQQ	

欠点判定の対象となる項目

教本の項目の内、「カップル・ポジション」、「足の位置」が正しくない場合は欠点として判定されます。

基本的な「フット・アクション」のミスも欠点として判定されます。上の表の※印の指定内容は指示通りでない場合欠点として判定されます。

ラテン

Cha Cha Cha 課題フィギュア (12小節)

課題No.	フィギュアNo.	課題フィギュア	男子タイミング	GOE評価対照
1	1	シンコペーテッド・オープン・ヒップ・ツイスト	234&1 (23)4&1	シャッセ、ロックのボディ・アクション、 ヒップ・デザイン
	2	ホッキー・スティック※男子はロンデ・シャッセ	234&1 234&1	
2	3	コンティニュアス・オーバーターンド・ロック	23&4&1	タイミング表現とスウィブル・アクション
	4	スウィブル・フロム・オーバーターンド・ロック	234&1	
	5	スウィブル・ヒップ・ツイスト	234&1	
	6	クロウス・ヒップ・ツイスト・スパイラルの6～10	234&1	
3	7	キューバン・ブレイクス・トゥ・ライト ※教本通りの回転量を使用	2&3&4&1	アラインメントの明確な切り替え シンクロナイゼーション
	8	キューバン・ブレイクス・トゥ・レフト ※教本通りの回転量を使用	2&3&4&1	
	9	ニューヨーク・トゥ・ライト ※男女ともロンデ・シャッセを使用	234&1	
	10	タイム・ステップ・シャッセ (右左右、左右左) ※Opp、ホールド無しで踊る	2&3 4&1	

欠点判定の対象となる項目

教本の項目の内、「カップル・ポジション」、「リード・ホールド、シェイピング」、「足の位置」が正しくない場合は欠点として判定されます。

基本的な「フット・アクション」のミスも欠点として判定されます。上の表の※印の指定内容は指示通りでない場合欠点として判定されます。