

ALL JAPAN HIPHOP DANCE CHAMPIONSHIP 2019



競技ルール(全クラス共通)

《概要》……………

- ◆本大会は、HHI ' HIPHOP INTERNATIONALが定めた、世界共通規定【ルール】に基づき、全世界の出場チームに対し、同基準で公平な審査を行います。
- ◆本大会は世界大会を目指すものであり、世界大会で優勝することを最終目的としています。
- ◆本大会はストリートダンス全てのジャンルを網羅することにその特徴があります。
- ◆本大会の評価は、総合点を10点とした得点集計で行います。
- ◆審査は以下に定義されているルールに沿って、芸術点 50%、技術点 50%で採点されます。
- ◆本大会は芸術点担当の審査員は芸術点のみを審査し、技術点担当の審査員は技術点のみを審査します。

芸術点 50%

- *エンターテインメント性 10%
- *クリエイティビティ 10%
- *ステージング10%
- (間隔・フォーメーション・レベルチェンジ)
- *ショーマンシップ10%
- *ストリートプレゼンス 10%

技術点 50%

- *音楽性 10%
- *シンクロ(一致性) 10%
- *動きの完成度とコントロール10%
- *難度10%
- *ストリートダンススタイルの
バラエティ性 10%

《芸術点 50%》

芸術点の評価は、ステージ上で行われる全体の動きを見ます。

グループ振付であり、振付の中の音楽と動きのバランス、独創的又は創造的に独自の動きが取り入れているかなど評価します。2010年よりダンスへ焦点を強化しました。

2014年から下記追加されましたので留意してください：

昨今高さのある過激なアクロバティックムーブがトレンド的になっていますが、HHIはストリートダンスの真の姿を尊重し、危険性のあるアクロバティック、体操競技的ムーブは避けたいと思います。

これに反したと思われるときは、総合点数から減点されます。過度なムーブは、減点1.0とします。

また、禁忌動作の減点表で、下記変更が有ります。

動作の中にわいせつな振りがあった時：減点0.05を0.1に。

音楽の中に不適切な言葉があった時：減点0.1を0.2に。

以上変更点を留意してください。

◆エンターテインメント性 10%

- ・ルーティン（パフォーマンス）が、どれだけ観客に感動を与えたか。
- ・観客を湧かせ、観客の反応を引き起こし、継続していつまでも忘れがたいものとして残るような、強いインパクトや印象を与えるものであったか。
- ・ルーティン（パフォーマンス）にストーリー性、ドラマ性はあるか。

◆クリエイティビティ（創造性とオリジナリティ） 10%

- ・音楽、動き、衣装 それぞれにおいてユニークかつ独創的で、その人（クルー）の技や動きは独特、独創性に溢れたものになっているか。
- ・床に下りたり、床から上がったりの振付がオリジナルか、動作のつながり、リンクに工夫、独創性があるか。その時の音楽の使い方に工夫が有るか。
- ・そしてそのクルーは他の演技とは違って、ルーティンは新鮮、特別、違いを持ったものとなっているか。
- ・その国の文化、国技などのアレンジ的振付などの導入で工夫してもよい。

◆ステージング、間隔、フォーメーション、レベルチェンジ10%

- ・舞台をフルに使っているか。
- ・相手との距離間（間隔）を常に意識しているか。
- ・フォーメーションチェンジは、単調な動きではなく様々な距離や角度を捕らえて、チャレンジした動きであるか、又、人との距離感やあらゆる角度の動きは計算されているか。
- ・高中低それぞれの位置を使った、レベルチェンジの動きは取り入れられているか。またその時に腕、手、脚、足、胴、頭の使い方がユニークであって、それは人に一瞬予想させないようなものであるか。

◆ショーマンシップ10%

- ・全てのルーティン（パフォーマンス）は自信・表現・存在感・速さ等、を用い自信を持ってダイナミックに行っているか。無駄なストップポーズや中断で勢いを失っていないか。
- ・観客に興奮、喜び、笑いなどの感動を自信ある表情、アイコンタクトやボディームーブで与えているか。

◆ストリートプレゼンス10%

- ・態度やエネルギー、衣装や雰囲気、全てにおいて正統なオリジナルのスタイルが反映されているか。
- ・抑圧されない自由さが表現できているか。
- ・クルー全部が同じ衣装でなくてもよく、作品に反映しているか。
- ・衣装も、ストリートダンスの大会であることを踏まえたものか。

《技術点 50%》

技術点は、取り入れたストリートダンススタイルの、動作が正確にできているか。チームメンバーの腕、脚、ボディの位置や一致性を含んだパフォーマンス全体の動きの質の高さ、床立ち空中での動作の質の高さを含んでのコンビネーションなどで評価します。

◆音楽性10%

- ・音楽のベストの使い方を理解すること。
- ・ワンエイト又は音楽のフレーズの中に色々なリズムやビートが有りそれに乗っているか。シンコペーション等をたくみに取り入れ使っているか。音楽に関連付いた動きであるか。
※例えば、単純に、LOCKINGの曲でLOCKINGを踊るのではなく、音楽もその曲にミキシングアレンジを加えて、独自にイメージに合ったものになっているか。
※シンコペーションとはリズムのひとつでアクセント位置を作為的にずらす手法。一定のリズムの変化をあたえスピード感をつけるなど、強弱の位置を変えること。
又は、強弱の拍子・リズムの正規な進行が作為的に変化された状態。
※音楽に力をいれ凝ったものを作っても、ダンスがきちんと踊れていないものは得点にはつながりません。
※近年、エフェクト音を駆使したものが目立ちますが、音楽が目立つてもダンスがきちんと踊れていないものは得点の対象にはなりません。ジュニア、ミニクルーは少なくとも20秒、アダルト、バーシティーは少なくとも30秒は無編成で流れるように音楽をいれることを薦める。
※ガンショット音のようなエフェクト音は使用しないでください。
※音楽は、その使用がダンスの相乗効果となるようにしてください。
音楽なしでの足踏み、手打ち、声も評価。
※エフェクト音の使いすぎは、ストーリー性が見えにくく表現の相乗効果にはなりません。

◆シンクロ(一致性)10%

複雑な動き、移動の速度、タイミング、体の最大可動域を使っているか、そして、クルー全員がそれらをまるでひとつになって、動きがそろって行っているか。
※小さな動き、簡単で短単調な動きと、大きな動き、複雑な動きでは、そろっていたときの得点は異なります。ピールオフ(将棋倒し)はOK。

◆動きの完成度とコントロール10%

クルー全員が、全演技を通して、スピード、方向性、勢い、体の置き方等のコントロールを持続していかなければいけません。

◆難度(本物のストリートダンス、HIPHOPダンスの難度)10%

難度とは、次の事で審査されます。全クルーメンバーが実施した能力のレベルと、実施された多種類のストリートダンススタイルのレベルによって、測られます。

しかし、次の事も考慮されます。

メンバーの中で、見事な複雑な振付に完全に成功している人、ストリートダンス、ヒップホップの歴史と基本を理解しながら、バラエティーに富んだダンススタイルを演技している人の事を、考慮に入れています。

また、次の事も考慮されます。

例:クルー5人が完全にブレイクの技を決めたら、クルーの2人だけが決めたときよりも高得点。

クルー5人がロックンロール、ポッピング、ブレイキングスタイルを完全に実施した時、

5人がブレイキングムーブを決めるよりも高得点。

◆ストリートダンススタイルのバラエティ性10%

・以下リストアップしたスタイルの中より、最低3つのダンススタイルのルーティンが含まれていること。

※多く含まれているほどバラエティーポイントとして得点になります。

ただし、沢山のスタイルを入れても、1つ1つがきちんと表現できていないより、少なくとも、取り入れたスタイルをより正確に踊ったほうが評価は高いです。

※各スタイル動作の入口と出口がしっかりしていること。

※塊で複雑にパワフルにコーナー移動するなどのパフォーマンスは高く評価されます。

パワーのあるスピード感も求めます。

※3種類以上のストリートダンススタイルを、全員で同時に同じように演技した時は、最高1点(10%)を獲得する。

2種類のストリートダンススタイルを、全員で同時に同じように演技した時は、最高0.5点を獲得する。

1種類のストリートダンススタイルを、全員で同時に同じように演技した時は、最高0.25点を獲得する。

また、ストリートダンススタイルはアーム、レッグ、ボディーに多才な変化をつけた広い範囲で変化をつけたスタイルの工夫をする。

【ストリートダンススタイル・リスト】

1. ロッキング
2. ポッピング
3. Bboy&Bgirl
4. ボーグ
5. ワッキング、パンキング
6. ハウス
7. パーティダンス&クラブダンス
(流行)
8. Hip Hopダンス、振付
9. クランピング
10. ステッピング、ガムブーツ

《減点表》

◆パフォーマンス

- ・パフォーマンス中に舞台上にメンバーがいない場合(全員で演技をしていない)。(−1.0)
※演目中に舞台の袖に引っ込む、舞台から降りるなどした場合はその間休んでいるとみなします。
- ・メガクルーのみ、スタート30秒間に全員がいない(−0.5)、ラスト30秒に全員がいない(−0.5)
- ・20秒を超えるスタンバイオーバー(−0.05)
- ・スタンドプレイ (−0.05)
- ・プレススタート&パフォーマンス開始前のディスプレイ演技 (−0.05)
- ・アクロバット、リフト等、落ちる、崩れる。(−0.1)
- ・パフォーマンス中のつまづき、着地失敗のぐらつき、偶然の小さなミス、転倒。(−0.05)
- ・確証のない不正スタート(−0.25)
- ・再スタート(−1.0)

◆音楽

- ・演技時間違反 (−0.1)
※規定通りの長さでない音楽、パフォーマンス
日本、世界大会共に
ジュニア&ミニクルー:1分25秒〜1分35秒
バーシティー&アダルト:1分55秒〜2分05秒
メガクルー:3分〜4分
オーバー40:2分15秒
上記時間制限を違反した場合
- ・歌詞に不適切な言語を含んでいる場合、1回ごとに減点 (−0.1)
※宗教的な言葉、ワイセツな言葉、非難する言葉、戦争

◆禁止動作

- ・わいせつな身振り、コメントあるいは動作 (−0.1)
※男子が股間に手を添える振り、動作はNG。
- ・過激、危険性のあるアクロバティック動作は減点(−1.0)
- ・不正なステージへの登場(−1.0)
- ・クルー名のコールから60秒以内にパフォーマンスできなかった場合はノーショーとなり**失格**
- ・バックステージクロスオーバー(ステージから降り、舞台裏で移動する)は**失格**

◆服装

- ・小道具の使用 (−0.25)
※メガクルーは使用可能だが、不適切な小道具の場合減点(−1.0)
※帽子、バンダナ、手袋は衣装扱いになります。ただし落とししたら減点
※イヤリングの大きなもの。小さなものでも落とししたら減点
- ・観客に衣類、帽子を投げる、1回ごとに減点 (−0.05)
※ステージ上の端、又は舞台後方に置くのはOK
- ・不適切な靴と衣装 (−0.05)
減点対象のコスチューム
※衣装からレース、紐がビラビラに出てるもの
※マントのようにはためくもの(ロングコートやジャケットをマントのように着るのも減点対象)
※ヘアピンやビーズなども落ちたら減点。
※体のラインが出るバレエ用のタイツのみでの出演
※但し、ショートパンツや短いスカートの下にスパッツをはくのはOK
- ・パフォーマンスエリアを汚すような、ボディオイルやペインティング(−0.25)

◆その他 ※以下やり直しは減点にはなりません。

突然のアクシデントに対する対応

- ・パフォーマンス中、音がとんだりテンポが違ったり等のアクシデントが生じた場合は、やり直しができます。但し、コーチがストップをかけることはできません。
アクシデントが生じた場合は、メンバーは直ちにパフォーマンスを止めMCに自らアクシデントの内容を説明するようにしてください。
ジュニアクラスのみ、コーチは音楽のアクシデントがあった場合は、ステージ下から赤旗を振って演技を中止させる。
- 本書に記述していること意外でも、不適切な言動と大会事務局が判断した場合は、注意を促す場合があります。