



# ALL JAPAN HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP 2021

## 採点基準

2020.12.25版 最終稿

HIP HOP INTERNATIONAL JAPAN事務局  
東京都港区浜松町2-6-2 浜松町262ビル（株式会社トッパントラベルサービス内）  
TEL 03-4530-8462（9:00-18:00 土日休業） FAX 050-3606-0943  
E-mail [hhijapan@tts.co.jp](mailto:hhijapan@tts.co.jp)  
<http://www.hhijapan.com>

- ◆本大会は、HIP HOP 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。
- ◆本大会は世界大会への出場権をかけた日本大会であり、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より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%

- \* 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%
- \* エンターテインメント性 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%



芸術点の評価は、ステージ上で行われる全体の動きを見ます。

個性的でオリジナリティや創造性のある動作、舞台の有効活用、フォーメーション、ショーマンシップ、真のダンススタイルのプレゼンスがみられ、観客を盛り上げるエンターテインメント性のあるルーティンは高く評価されます。

## ◆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、動作のつなぎ、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過度でない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、  
また、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。
- ・演技は5レベルのムーブメントが求められる。つまり、床、膝つき、下にかがむ、立ち、エア。

## ◆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。  
一部メンバーのパフォーマンスをフィーチャーしている間も、他のメンバーは動きを止めず、ルーティンの全体的な勢いを増すようにしなくてはなりません。
- ・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%

- ・クルーメンバーがそれぞれの真のダンススタイルをのびのびと演じる能力を指します。  
姿勢、エネルギー、身のこなし、カリスマ性が含まれます。
- ・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。  
芝居じみた、文化的、民族的、伝統的な衣装、装飾、マスク（物語のキャラクター、動物、ストリートダンスとは言えない歴史的衣装など）は典型的なアーバン／ストリート／ヒップホップとは異なるため推奨されておらず、減点となる場合があります。
- ・抑圧されない自由さが表現できてるか。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。

## ◆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。

取り入れたスタイル（ポッピング、ロッキング、ブレイキング、ヒップホップ、ハウスなど）の完成度およびその難度を評価します。ルーティン全般を通しての動きの質を評価するもので、これには、腕、脚、身体の位置、5つのレベル（床、膝つき、下にかがむ、立ち、エア）のコンビネーション、クルーメンバーの一致性が含まれます。

## ◆音楽性10%

- ・タイミングに合わせたパフォーマンスおよび振付、音楽活用、音楽に合わせて同時にパフォーマンスする能力を評価。
- ・音楽のベストの使い方を理解すること。
- ・音楽を流さず、クルーメンバーが音をまねて演じる動作およびパターン（足を踏み鳴らす、ハンドクラップ、声など）も音楽性として評価し、同様に審査対象とします。
  - ※音楽を流さず、足の踏み鳴らし、ハンドクラップ、クルーの声でルーティンを終える場合、クルーのパフォーマンスにおける最後の目に見える動作をもってルーティンが終了したと判断します。
- ・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等、強弱の位置を変えること。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、ダンスが踊れてないものは得点の対象にはなりません。
  - ※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、声も評価します。
  - ※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、
- ・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）やカノン（同じステップを数拍ずらす）も可能です

## ◆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なければならない。

## ◆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
- ・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も考慮されます。

また、次のことも考慮されます

- ・例えば、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人だけが決めるときよりも高得点になる
- ・例えば、クルー5人がロッキング、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となる

## ◆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。
- ・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. B boy & B girl
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、ガンブーツ
11. ダンスホール
12. アフロダンス

ルーティンに伝統的／文化的／民族的ダンス要素を取り入れることは歓迎されていますが、最低限に抑えなくてはならず、パフォーマンスではこうした動きの数、およびそれに割り当てる時間は必ず限定的なものにしてください。

アーバン／ストリート／ヒップホップの根本的なアイデンティティ、ルックス、プレゼンス、真の姿をかすませる、または失うことのないように注意しなくてはなりません。  
0.5点の減点対象となる場合があります。

## ◆芸術点

- ・出遅れ - 舞台袖スタッフからの合図の後、20秒以内にステージ上に登場しない場合 (-0.05点)  
スタンドプレー (-0.05点)
- ・プレスタート - 10秒間を上回るパフォーマンス前の演技 (-0.05点)
- ・落下、転倒、よろめきのうち重大なもの (-0.1点/回)
- ・落下、転倒、よろめきのうち軽微なもの (-0.05点/回)
- ・確証のない不正スタート (-0.25点)
- ・確証が得られない申告によるパフォーマンス再開 (-1.0点)

## ジュニア、バーシティ、アダルト、ミニクルー、オーバー40 :

- ・ルーティン中にクルー全員がステージ上に揃っていない (-1.0点)

## メガクルーのみ :

- ・クルーメンバー全員がパフォーマンスの冒頭の30秒間および終了前の30秒間以上、ステージ上に揃っていない  
冒頭の30秒間、クルー全員がステージ上に揃っていない (-0.5点)  
最後の30秒間、クルー全員がステージ上に揃っていない (-0.5点)

## ◆音楽

- ・ジュニアおよびミニクルーのルーティンの長さ (1分25秒~1分35秒ではない) (-0.1点)
- ・バーシティおよびアダルトのルーティンの長さ (1分55秒~2分5秒ではない) (-0.1点)
- ・メガクルーのルーティンの長さ (3分~4分ではない) (-0.1点)
- ・オーバー40のルーティンの長さ (2分15秒以内ではない) (-0.1点)
- ・不適切な言葉が含まれている (-0.1点/回)

## ◆禁止動作

- ・わいせつな身振り、コメント、動き (-0.1点)  
男子が股間に手を当てる振りはNG
- ・チア、体操競技的、アクロバティックな動きの過剰な取り入れ、または行き過ぎた危険な動き (-1.0点)
- ・不適切なステージからの退出 (-1.0点)
- ・ルーティンでの芝居じみた、文化的、民族的、伝統的なダンス要素の過剰な取り入れ (-0.5点)

## ◆衣装

- ・不適切な衣装やシューズ (-0.05点)
- ・だらしない衣装 (靴ひもがほどけている、衣装の一部がずり落ちているなど) (-0.05点)
- ・演技エリアを汚すボディーオイルやペイントなどの利用 (-0.25点)
- ・観客席への衣装や小道具の投げ込み (-0.05点/回)
- ・衣装に芝居じみた、文化的、民族的、伝統的な要素が過剰に取り入れられており、  
アーバン/ストリート/ヒップホップのルックスとプレゼンスがない (-0.25点/軽微な場合) (-0.5点/重大な場合)

ジュニア、バーシティ、アダルト、ミニクルー、オーバー40 :

小道具の利用 (-0.25点)

メガクルーのみ :

許されていない小道具の利用 (-1.0点)

## ◆マスクの着用について

- ・「新型コロナウイルス感染症拡大防止」の観点から、競技中のマスク着用を認めます。
- ・マスクを着用する場合は、競技開始時から演技終了後まで常に着用した状態とすること。
- ・マスクが演技途中で外れた場合は、いかなる理由であっても、減点 (-0.25点) 対象となります。
- ・マスクを小道具として利用することは認めません。



■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、ステージ横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以外でも、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。

高く評価されるルーティンを構築するために、クルーの強みとその個性の色合いをもっと引き出すダンススタイルは何かを慎重に選んでください。新鮮さがあり、創造力に富んだ目新しい振付を取り入れ、自分たちのスタイルとアイデンティティを追求することが推奨されています。

過去に優勝したルーティンを追従したり、影響を受けたりしないようにしてください。このルーティンなら勝利できるという決まったモデルはありません。ある年には個性的で特別感があると思われたことが、次の年には飽きられるということもあります。HHI審査員は、他とは違う、新しい、オリジナルのパフォーマンスを求めており、真のストリートおよびクラブダンススタイルのバラエティ性を発信することを歓迎します。自分らしさを追求し、情熱、勢い、スタイルを持ってクルーの多様性を表現してください。

高い評価を得るのであれば、ルーティンにさまざまなダンスを取り入れなくてはなりません。しかし、あまりにも多くの音楽を利用したり音響効果を加え過ぎたりすることは間違いです。往々にしてダンスパフォーマンスを邪魔してしまうからです。過剰な音楽の編集や行き過ぎた音響効果の乱用は、表現力、カウントの取り方、音楽性に悪影響を与える場合があります。ルーティンで使われる音楽は、強い印象を与えたり、音楽的テーマを表現したりすることで明確なよみないダンスを実現するためのものです。編集や音響効果を加えすぎると、往々にして音楽が主体のダンスになってしまいます。ルーティンの音楽性を保つよう慎重に配慮してください。

ルーティンにおいて推奨されている連続した未編集の音楽を用いる20秒以上（ジュニアクルーおよびミニクルー）、および30秒以上（バーシティーおよびアダルトクルー）のセグメントでは、その間ずっと上半身および下半身のダンス動作を続ける振付を披露することが推奨されています。この推奨時間は最低限のものであり、パフォーマンス全体に広げることが推奨されています。

見落とされたり、忘れられたりすることが多いのが「グループ」を見つけるということです。「グループ」とはダンサーのビートへの反応であり、音楽の根底に流れる性質です。即興で演じ、自分たちのダンスを余すことなく表現するうえで役立つものです。「グループ」はあらゆる種類の音楽およびダンスに存在しており、当然すべてのストリートおよびクラブダンスのスタイルにも存在しています。「グループ」とはダンスを「ファンキー」にするものです。音楽の中に「グループ」を見出し、それをクルーのルーティンで表現してください。これもダンスを披露するチャンスであり、審査では高く評価されます。

ルーティンに多くのダンススタイルを取り込み過ぎないように注意しなくてはなりません。より多くのダンススタイルを取り入れて完成度が低くなるよりは、数は減らしても正しく仕上げることに専念してください。バラエティ性の評価ではルーティンに3種類のダンススタイルを取り入れると高い点数を獲得できます。

審査員は、もっとも実力が低いクルーメンバーを通してクルーの能力を評価します。他のメンバーより明らかに実力が劣るメンバーを加えることでクルー全体のスコアが低くなる可能性があることに注意しなくてはなりません。

ルーティンにおいて、後方宙返りのように動作に入るまでに準備が必要な動きを行っても、ヒップホップダンスの振付の前後に行う、または振付に統合されている動きでない限り、点数のつかないトリックとみなされます。こうしたトリックを取り入れることで全体的なルーティンの仕上がりに厚みが増すこともありますが、他のクルーのルーティンと比べて高い評価材料とならない場合があります。トリックを取り入れても点数加算の対象にはなりません。ダンスとみなされない動きや行き過ぎた危険な動きをルーティンに取り入れる際には慎重に検討してください。体操競技的、チアを思わせる、またはアクロバティックな動きには点数は加算されません。こうした動きを用いるとしても、ごくわずかにすべきです。

創造性と観客へのアピール力を高める、他にはない「シグネチャームーブ」を生み出し、利用することが推奨されています。観客を楽しませ、引き付け、あっと言わせる難しい、洗練された、または巧妙な動きと受け止められるシグネチャームーブを組み込み、それをクルーメンバーの大半が同時に演じればルーティンのクオリティを高めることができます。さらに、その完成度が高く、全体的なルーティンの解釈とリンクしていれば高い評価につながるようになります。シグネチャームーブを生み出し利用することで、他のクルーとの差別化を図ることもできるでしょう。ですが、1つのルーティンに含めるシグネチャームーブの数は制限するようにしてください。シグネチャームーブのための段取りに時間が取られ、高い点数を狙うために必要なヒップホップダンス数を演じる時間がなくなる場合があるからです。

クルーの個性を前面に出し、際立たせるために伝統的／文化的／民族的ダンス（サルサ、カポエイラ、ボリウッドなど）の要素を利用することは認められており、歓迎されていますが、最小限にとどめなくてはなりません。