

# ディアボロ競技採点規則

(2013年1月1日版)

日本ディアボロ競技会

日本ディアボロ協会管轄の競技会において選手は本内容を理解し、参加していることとみなす。

ディアボロ競技は大きく  
ア) オーバーオールクラス  
イ) スペシャリストクラス  
ウ) チャレンジクラス  
の3つに分かれる。

# オーバーオールクラスルール

## 1. 構成部門

オーバーオールクラスは次の3つの部門から構成される

- ・ 男子個人総合部門
- ・ 女子個人総合部門
- ・ 団体部門

男子個人総合部門

男性一人による演技

女子個人総合部門

女性一人による演技

団体部門

2名から12名までの選手による演技

性別は問わない。

## 2. 演技スペースと道具の使用制限

演技スペースは以下のように定める

- ・ 高さ：8メートル以上
- ・ 幅：16メートル
- ・ 奥行き：12メートル

一人の選手が場外に出る度に3点の減点とする。

両足が明らかに外に出た場合に場外と判断する。

使用する道具のメーカー・種類・セッティング・改造に特別な制限は設けない。

以下に該当するものの利用は不可とする。

- ・ ディアボロの演技としてふさわしくない、または関係のないもの
- ・ 政治的、宗教的な表現を有するもの
- ・ 誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反するもの
- ・ 選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のあるもの
- ・ 演技スペースを傷つける可能性のあるもの

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に利用する道具の持込が上記に含まれるか確認をとることが出来る。

選手は自分自身で最初に演技スペースに持ち込んだ道具以外の利用はできない。

上記を遵守していない道具を利用した際は減点、もしくは失格とする。

### 3. 演技時間

選手は楽曲に合わせて演技を行う。

最短演技時間は3分、最長演技時間は5分とする。演技時間に満たない、もしくは演技時間を超えた場合は、減点対象とする。過不足ともに1秒につき1点の減点とする。

選手は演技に使用する楽曲を事前に提出しなければならない。

楽曲は1トラックにまとめなければならない。

選手は静止した状態から演技をはじめなければならない。選手の静止を確認次第、楽曲を再生する。

演技開始の合図は、選手が静止状態から動いた時点、もしくは音楽再生20秒後とする。演技開始と同時に採点対象となり、時間計測も始まる。

演技終了の合図は、音源が停止した時点とする。選手が演技スペースを離れても楽曲が再生している限り演技は続いているものとする。  
演技終了合図後の演技は加点対象にはならないが、減点対象にはなる。

楽曲が6分を超えた場合楽曲を停止し、選手は強制退場させられる。

不慮の事態により、機材、もしくはスタッフが原因で音楽が停止してしまった場合、選手が演技を続けている場合、採点を継続する。選手が演技を停止した場合はその部門の最後に最初から再演技をすることができる。

楽曲の提出方法は競技会ごとに決定される。

### 4. 選手の動作

以下に該当する行動は不可とする。

- ・ ディアボロの演技としてふさわしくない、または関係のない行動
- ・ 政治的、宗教的な行動

- ・ 誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反する行動
- ・ 選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のある行動
- ・ 演技スペースを傷つける可能性のある行動

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に予定している動作が上記に含まれるか否か審査員に確認をとることが可能である。

演技の準備、撤収のためならば登録された選手以外も舞台上に入ることには可能である。

演技開始から演技終了までは登録された選手以外は舞台上に入ることには出来ない。また、いかなるアシスタント行為もできない。

他の選手の妨害、中傷行為などは、大会中の前後期間も含め、失格とすることがある。

## 5. 採点規則

### 1) 個人種目

採点は下記の8項目にて構成される。( )内は最大点数

- ・ 難易度点(30点)
- ・ 多彩性度点(10点)
- ・ 操作安定度点(10点)
- ・ 新奇性度点(10点)
- ・ 演技構成点(20点)
- ・ 基礎点(20点)
- ・ 実施減点(無制限)
- ・ 特別減点(無制限)

難易度点(30点)

技の要素における、難易度、数を評価する

多彩性度点(10点)

演技中に行った技が多彩性に富んでいたかを評価する

操作安定度点(10点)

技の実施において、巧みさ、美しさ、洗練度合いを評価する

新奇性度点(10点)

将来における発展を伴うと思われる新しい技やコンビネーション、また近年の大会において稀少性のある技やコンビネーションを利用して

いるかを評価する

#### 演技構成点（20点）

演技開始から演技終了までにおいて、楽曲、衣装、技の順序、起承転結などの調和性を評価する

#### 基礎点（20点）

一つの要素につき5点が加算される

- ・1 ディアボロ水平軸
- ・1 ディアボロ垂直軸
- ・2 ディアボロ
- ・3 ディアボロ

下記のいずれかを満たしている場合、要素を満たしたとする。

- ・10秒以上の連続された実施
- ・二つ以上の技を行う

ディアボロが回転している状態で、前の状態から明らかに違う状態になれば一つの技と見なす。

#### 実施減点（無制限）

演技中の実施におけるコントロールミス、ドロップ、場外を行う度に減点されていく。

#### 特別減点（無制限）

下記の要素で構成されている

- ・演技時間の過不足1秒につき1点減点
- ・演技スペースからの外に出る行為1回につき3点減点
- ・本規則に違反する行為（審査員によって決定される）

#### 順位について

全ての加減点を合計した結果、同点の選手が存在した場合は下記の優先順位にて選手の最終順位を決定する。

- a) 特別減点の少ない選手を上位とする
- b) 実施減点の少ない選手を上位とする
- c) 基礎点の多い選手を上位とする
- d) 演技構成点の多い選手を上位とする
- e) 難易度点の多い選手を上位とする
- f) 多彩性度点の多い選手を上位とする
- g) 操作安定度点の多い選手を上位とする

上記の手続きで順位が決定しない場合、審査員の審議により、順位が決定する（同位の可能性もある）。

## 2) 団体種目

採点は下記の5項目にて構成される。( )内は最大点数

- ・難易度点(40点)
- ・同調性度点(30点)
- ・演技構成点(30点)
- ・実施減点(無制限)
- ・特別減点(無制限)

難易度点(40点)

技の要素における、難易度、数を評価する

同調性度点(30点)

出場者全員が演技に関わることができているか、団体らしい動きや技が出来ているかを評価する

演技構成点(30点)

演技開始から演技終了までにおいて、楽曲、衣装、技の順序、起承転結などの調和性を評価する

実施減点(無制限)

演技中の実施におけるコントロールミス、ドロップ、場外を行う度に減点されていく。

特別減点(無制限)

下記の要素で構成されている

- ・演技時間の過不足1秒につき1点の減点が行われる
- ・演技スペースからの外に出る行為1回につき3点減点
- ・本規則に違反する行為(審査員によって決定される)

順位について

全ての加減点を合計した結果、同点の選手が存在した場合は下記の優先順位にて選手の最終順位を決定する。

- 特別減点の少ない団体を上位とする
- 実施減点の少ない団体を上位とする
- 同調性度点の多い団体を上位とする
- 演技構成点の多い団体を上位とする
- 難易度点の多い団体を上位とする

上記の手続きで順位が決定しない場合、審査員の審議により、順位が決定する(同位の可能性もある)。

# スペシャリストクラス

## 1. 構成部門

スペシャリストクラスは次の部門から構成される

- ・ 1 ディアボロ水平軸部門
- ・ 1 ディアボロ垂直軸部門
- ・ 2 ディアボロ部門
- ・ 3 ディアボロ部門

全ての部門は一人の選手によって行われる。

### 1 ディアボロ水平軸部門

一つのディアボロを使った部門。ディアボロの回転軸は地面と水平でなければならない。ただし、前後 45 度までの傾きは許容範囲とする。ハンドスティックの数は問わない。

### 1 ディアボロ垂直軸部門

一つのディアボロを使った部門。ディアボロの回転軸は地面と垂直でなければならない。ただし、前後 45 度までの傾きは許容範囲とする。ハンドスティックの数は問わない。

### 2 ディアボロ部門

二つのディアボロを使った部門。  
ディアボロの回転軸は問わない。ハンドスティックの数も問わない。

### 3 ディアボロ部門

三つのディアボロを使った部門。  
ディアボロの回転軸は問わない。ハンドスティックの数も問わない。

## 2. 演技スペースと道具の使用制限

演技スペースは以下のように定める

- ・ 高さ：8メートル以上
- ・ 幅：14メートル
- ・ 奥行き：10メートル

一人の選手が場外に出る度に 3 点の減点とする。  
両足が明らかに外に出た場合に場外と判断する。

使用する道具のメーカー・種類・セッティング・改造に特別な制限は設けない。



以下に該当するものの利用は不可とする。

- ・ ディアボロの演技としてふさわしくない、または関係のないもの
- ・ 政治的、宗教的な表現を有するもの
- ・ 誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反するもの
- ・ 選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のあるもの
- ・ 演技スペースを傷つける可能性のあるもの

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に利用する道具の持込が上記に含まれるか確認をとることが出来る。

選手は自分自身で最初に演技スペースに持ち込んだ道具以外の利用はできない。

上記を遵守していない道具を利用した際は減点、もしくは失格とする。

### 3. 演技時間

選手は楽曲に合わせて演技を行う。

最短演技時間は 90 秒、最長演技時間は 120 秒とする。

演技時間に満たない、もしくは演技時間を超えた場合は、減点対象とする。過不足ともに 1 秒につき 1 点の減点とする。

選手は演技に使用する楽曲を事前に提出しなければならない。

楽曲は 1トラックにまとめなければならない。

選手は静止した状態から演技をはじめなければならない。選手の静止を確認次第、楽曲を再生する。

演技開始の合図は、選手が静止状態から動いた時点、もしくは音楽再生 20 秒後とする。演技開始と同時に採点対象となり、時間計測も始まる。

演技終了の合図は、音源が停止した時点とする。選手が演技スペースを離れても楽曲が再生している限り演技は続いているものとする。

演技終了合図後の演技は加点対象にはならないが、減点対象にはなる。

楽曲が 150 秒を超えた場合楽曲を停止し、選手は強制退場させられる。

不慮の事態により、機材、もしくはスタッフが原因で音楽が停止してしまった場合、選手が演技を続けている場合、採点を継続する。選手が演技を停止した場合はその部門の最後に最初から再演技をすることができる。

楽曲の提出方法は競技会ごとに決定される。

#### 4. 選手の動作

以下に該当する行動は不可とする。

- ・ ディアボロの演技としてふさわしくない、または関係のない行動
- ・ 政治的、宗教的な行動
- ・ 誹謗中傷・猥褻なものなど。公序良俗に反する行動
- ・ 選手・審査員・観客に危害を及ぼす可能性のある行動
- ・ 演技スペースを傷つける可能性のある行動

上記に含まれるか否かの決定権は審査員に全てある。

選手は事前に予定している動作が上記に含まれるか否か審査員に確認をとることが可能である。

演技の準備、撤収のためならば登録された選手以外も舞台上に入ることには可能である。

演技開始から演技終了までは登録された選手以外は舞台上に入ることには出来ない。また、いかなるアシスタント行為もできない。

他の選手の妨害、中傷行為などは、大会中の前後期間も含め、失格とすることがある。

#### 5. 採点規則

採点は下記の6項目にて構成される。( )内は最大点数

- ・ 難易度点(45点)
- ・ 新奇性度点(30点)
- ・ 操作安定度点(15点)
- ・ 演技構成点(10点)
- ・ 実施減点(無制限)
- ・ 特別減点(無制限)

難易度点(45点)

技の要素における、難易度、数を評価する

新奇性度点(30点)

将来における発展を伴うと思われる新しい技やコンビネーション、また近年の大会において稀少性のある技やコンビネーションを利用しているかを評価する

#### 操作安定度点（15点）

技の実施において、巧みさ、美しさ、洗練度合いを評価する

#### 演技構成点（10点）

演技開始から演技終了までにおいて、楽曲、衣装、技の順序、起承転結などの調和性を評価する

#### 実施減点（無制限）

演技中の実施におけるコントロールミス、ドロップ、場外を行う度に減点されていく。

#### 特別減点（無制限）

下記の要素で構成されている

- ・演技時間の過不足1秒につき1点の減点が行われる
- ・演技スペースからの外に出る行為1回につき3点減点
- ・本規則に違反する行為（審査員によって決定される）

#### 順位について

全ての加減点を合計した結果、同点の選手が存在した場合は下記の優先順位にて選手の最終順位を決定する。

- a) 特別減点の少ない選手を上位とする
- b) 実施減点の少ない選手を上位とする
- c) 難易度点の多い選手を上位とする
- d) 操作安定度点の多い選手を上位とする
- e) 新奇性度点の多い選手を上位とする

上記の手続きで順位が決定しない場合、審査員の審議により、順位が決定する（同位の可能性もある）。

# チャレンジクラス

## 1. チャレンジクラスの構成

チャレンジクラスは以下の3つの部門にて構成される

- ・ 1 ディアボロ足周り部門
- ・ 2 ディアボロペアパス部門
- ・ 4 ディアボロロウ部門

## 2. 各部門のルール

### 1 ディアボロ足周り部門

選手は全て一人で行う。  
足の周りを回った回数を計測する。  
挑戦回数は一回。60秒とする。  
反対側のストリングへ移動した時点でカウントする。  
回転を止めた状態から始めなければならない。  
スタートの方法は問わない。  
固定軸のディアボロのみ使用可能とする。

### 2 ディアボロペアパス部門

選手は二人で全てを行う。  
選手間で行われたパスの回数を計測する。  
挑戦回数は一回。60秒間とする。  
各選手がディアボロを保持した状態からディアボロが入れ替わり、ドロップせずにキャッチをして1回とする  
選手間の距離は、2メートル以上とする。  
目印として2m間隔のテープがある。それを踏んだり超えたりしている場合はカウントされない。  
回転を止めた状態から始めなければならない。  
スタートの方法は問わない。  
固定軸のディアボロのみ使用可能とする。

### 4 ディアボロロウ部門

選手は一人ですべてを行う。  
挑戦回数は三回。  
選手は1個のみディアボロの色を変えなければならない。  
最後に追加するディアボロを色の違うディアボロで行わなければならない。  
ドロップ、もしくは回転が止まった時点で1回の挑戦は終了とする。4ロウの動作に入る前でも挑戦は終了とする。  
4ロウは「4つのディアボロのうち2つ以上が一定の間隔を維持してストリング上にあり、それらが円を描き周り続けるこ

と」 と定義する。