九州学生ジャグリング大会 審査要綱

2017/12/28 第 1 版

全ての部門において審査方法及び審査基準は共通である．本審査要綱において，便宜的に言葉を定義することがあるが，本審査要綱以外に一般的に適用されるとは必ずしもいえない．なお本審査要綱は大会当日までの期間において変更される場合がある．

1. 審査方法

審査には【技術】【演技】【時間超過による減点】の三つの項目がある．審査員が【技術】【演技】の二つの項目に点数をつける．それぞれ 45 点満点，1 点刻みである．審査補助係が時間を計測し，超過時間に応じて【時間超過による減点】を決定する．

それぞれの審査項目において点数の最大値と最小値を除いた平均（以下トリム平均）を選手の得点とし，【技術】と【演技】の得点の和から【時間超過による減点】を引いた総得点により順位を決定する．

評価軸：【技術（トリム平均）】＋【演技（トリム平均）】−【時間超過による減点】

同点の場合は，以下の優先順位で順位を決定する．

1. 最大値と最小値を除く前の総点数が高い選手を上位とする．

   評価軸：【技術（総点数）】＋【演技（総点数）】−【時間超過による減点】

2. 【技術】のトリム平均が高い選手を上位とする．

   評価軸：【技術（トリム平均）】

3. 【技術】の最大値と最小値を除く前の総点数が高い選手を上位とする．

   評価軸：【技術（総点数）】

4. 【時間超過による減点】が少ない選手を上位とする．

   評価軸：【時間超過による減点】

5. それでも順位が決まらない場合は審査員による協議で順位を決定する．時間内に協議が終了しない場合は同順位とする場合があり得る．

※本審査で用いられるトリム平均について

例えば，各審査員による点数が 35 点，35 点，36 点，37 点，37 点，40 点の場合は $(35+36+37+37)/4=36.25$ より 36.25 点が選手の得点となる．

2. 審査基準

この審査は，純粋に演技の内容に対して行われるもので，その時の演技の内容以外いかなる要素（過去の受賞経験，年齢，容姿，職業，学歴等）も審査の対象にはならない．

【技術】（45 点満点）

技術の項目では，ジャグリングの技術，すなわちルーティン中に成功した技を評価する．ルーティンとは演技開始から演技終了までのパフォーマンスである．「技」には連続技を含む．成功には至らなかったが審査員によって評価すべきであると判断された技も若干の加点対象となる．ただし，成功の見込みがない技は加点対象とならない．具体的には次の(1)~(4)を評価する．

(1) 審査員が難しいと判断した技（難易度）

(2) 審査員が新規性や希少性があると判断した技（新規性・希少性）

(3) (1)(2)に当てはまらないが，審査員が高く評価すべきであると判断した技

(4) それぞれの道具の性質を考慮した上での技の量

審査員は(1)難易度を重点的に評価した上で，(1)~(4)を総合的に評価する．技術の項目では，加点方式を基本に採点を行う．そのため，技の失敗や技の少なさによって技術の項目で減点されることはない．

【演技】（45 点満点）

演技の項目では，ルーティンの[1]完成度と[2]構成を評価する．

[1] 完成度

選手が上手にルーティンを行うことができたかを評価する．ドロップやミスのような失敗は減点の対象となる．失敗を取り返す行為が認められた場合，減点されない場合もあり得る．ジャグリングの安定感も評価の対象とする．

[2] 構成

ルーティンの演出を評価する．具体的には主に次の(1)~(3)を評価する．

(1) 技の順序の工夫，技の多彩さ

(2) 技と技以外の要素（音楽，衣装など）の調和性

(3) 技以外の要素同士の調和性

審査員は[1]完成度を重点的に評価した上で，[1][2]を総合的に評価する．加点減点方式を基本に採点を行う．

【時間超過による減点】

各部門の制限時間に対する時間超過に応じて以下のように減点を決定する．超過した秒数の小数点は切り上げる．31 秒以上の超過は失格とする．

1 秒~5 秒	2 点
6 秒~10 秒	4 点
11 秒~15 秒	8 点
16 秒~20 秒	16 点
21 秒~30 秒	32 点
31 秒以上	失格