

# JJF2021チャンピオンシップステージ 開催要項

CS事務局: champ2021☆juggling.jp(☆を@に置換)

## 2019年度からの変更点

- ・観客向けの要項を別紙にした
- ・演技時間超過への減点
- ・準備時間超過に対する減点可能性の追記
- ・スケジュール

## 1. 概要

### 1.1. コンセプト

日本一のジャグリングパフォーマンスを選定することを通して、世界に通用するパフォーマーの育成に寄与し、日本におけるジャグリングの発展を総合的に促進する。

### 1.2. 主旨

#### 1.2.1. 大会内容

定められた時間の中でジャグリングを主体とした演技を行い、その内容を審査する。

#### 1.2.2. 開催方法

予選と決勝を行い、決勝では金・銀・銅賞をそれぞれふさわしい者に授与し表彰する。

#### 1.2.3. 翻訳

要項や誓約書で便宜のため各国語翻訳を用意する可能性があるが、正規の文面は日本語版とする。

## 2. 競技概要

### 2.1. 部門

チャンピオンシップ(以下CSと呼ぶ)では男子個人部門、女子個人部門、およびチーム部門を設ける。

### 2.2. 人数構成

各部門における1組あたりの人数構成は次の通りでなければならない。

男子個人部門・・・1人  
女子個人部門・・・1人  
チーム部門・・・2人以上

### 2.3. 出場資格

#### 2.3.1. 出場資格

各部門への上場資格は次の通りである。

男子個人部門・・・男性であること  
女子個人部門・・・女性であること  
チーム部門・・・特になし  
年齢や国籍は問わない。

ただし、日本ジャグリング協会理事及びその同居家族は出場できない。

#### 2.3.2. 参加要件

出場する部門に関わらず、決勝進出者の全員は「決勝当日の事前ミーティング」、「リハーサル」および「決勝」に参加しなければならない。特にチーム部門は構成員の全員がこれら全てに参加しなければならないので注意すること。

#### 2.3.3. 出場回数

同一人物が同じ部門内で複数回出場することはできない。ただし男子個人部門または女子個人部門とチーム部門にはそれぞれ一度ずつ出場することはできる。

## 2.4. スケジュール

本大会のスケジュールは次の通りとする。

出場申し込み・予選映像提出開始	2021年8月7日(土)
出場申し込み締め切り	2021年8月14日(土)
予選映像提出締め切り	2021年8月17日(火)
予選結果発表	2021年9月26日(日) 19時以降順次連絡予定 (Web上での発表は9月27日以降を予定)
決勝	2021年10月9日(土)

## 2.5. 問い合わせ

大会について不明な点があればCS事務局まで連絡すること。個別に回答はしないが、必要な情報であればWeb上に追加する。

## 3. 出場申し込み方法

### 3.1. 出場申し込み

#### 3.1.1. 申し込み

本大会への出場申し込みはJJF2021のWebサイト上から行う。出場申し込み用のURLは出場申し込み開始日までにJJF2021のWebサイトに掲載する。

#### 3.1.2. 手続きの方法

Web上での出場申し込み後、予選映像の送付方法と審査料の納付方法がCS事務局からメールで送られてくるので、それに従い手続きを行う。

- 3.1.3. **審査料**  
審査料は1000円とする。なお、払い込みの際にかかる手数料に関しては予選参加者の負担となる場合がありうる。
- 3.1.4. **問い合わせ**  
出場申し込み後や映像送付から48時間経ってもCS事務局からのメールが届かない場合にはCS事務局メールアドレスまで問い合わせること。
- 3.1.5. **締め切りの厳守**  
本大会に出場するためには、指定された期日までにWeb上での申し込み、予選映像送付および審査料の納付の全てを完了させなければならない。
- 3.1.6. **メールが届かない場合の対処**  
メールアドレス不明等でCS事務局からの確認メールが予選参加者まで届かないことが判明した場合、出場名(ない場合は本名)をWeb上に公開するので該当者はCS事務局のメールアドレスまで連絡すること。
- 3.1.7. **出場申し込み時期**  
締め切りまでにCS事務局からの確認メールを確認できるよう早めの申し込みが望ましい。
- 3.1.8. **資料提供への同意**  
チャンピオンシップ映像、写真の放送、出版、Web上公開およびジャグリング普及のための映像および写真のマスメディアへの提供を行うことがある。出場者は出場申し込みによってこれらの放送、出版、Web上公開に無償で同意したとみなされる。  
また、これらの提供に関して映像の編集が行われる可能性があるが、これに対しても無償で同意したものとみなされる。
- 3.1.9. **配信への同意**  
「YouTube live」による無音での配信の可能性がある。出場者は出場申し込みによってこれに無償で同意したとみなされる。
- 3.1.10. **その他**  
期限に間に合わないやむを得ない事情がある場合はCS事務局まであらかじめ連絡し指示を受けること。

### 3.2. 出場取り消し手続き

申し込みを済ませた後、申し込みを取り消す場合にはCS事務局に連絡すること。

## 4. 予選

決勝進出人数の上限を上回る数の応募があった場合、予選を行う。特に大幅な超過があった場合は予備予選を行う場合がある。

### 4.1. 予選映像

予選映像は決勝と同様の演技が最初から最後まで撮影されていなければならない。

### 4.2. 演技時間

映像の長さは6分以内でなければならない。映像全体の長さが6分を超えている場合は、映像内の演技時間が6分以内の場合でも失格となる。

### 4.3. 編集

映像は未編集でなければならない。  
ただし、上から音声をかぶせることはできる。

### 4.4. 撮影回数

映像の撮影回数は問わない。

### 4.5. 撮影場所

予選映像の撮影場所は問わない。ただし、実際に使用する範囲、高さは決勝のステージの広さに準じていなければならない。

### 4.6. 撮影日

予選映像はCS開催予定日より、半年以内に撮影されていなければならない。

### 4.7. 写り込み

予選映像において予選参加者以外の者がジャグリングを行う様子が映ってはならない。

### 4.8. チーム部門の映像

チーム部門における予選映像には、その予選映像に出場者全員がジャグリングを行う様子が映っていないと認められる。

#### 4.9. アシスタント

演技中に他の道具を手渡すアシスタントを用意することができる。  
ただし、アシスタントは演技をしたり、演技に明らかな影響を及ぼすような行為をしてはならない。

#### 4.10. 映像提出方法

予選映像はCS事務局が指定した方法で提出しなければならない。

#### 4.11. 映像の確認

拍手、周囲の騒音により、曲などの予選映像の音声不明瞭な場合がある。音声も審査対象となるので提出する映像に音声が意図通り入っているか確認すること。

#### 4.12. フィードバック

予選不通過者(予備予選がある場合には最終予選不通過者のみ)の中で希望者に対し審査委員コメントをフィードバックする。ただし、審査委員が開示に同意したコメントに限る。

#### 4.13. 演技内容の変更

予選映像と決勝での演技に大幅な変更があったと認められる場合、決勝審査にて失格となることがある。

#### 4.14. 衣装

予選と決勝の衣装は同じものでなくても構わない。ただし衣装も審査対象である。

#### 4.15. その他

予選参加者が映像の提出に不都合な事情のある場合など、締め切りまでに映像を送ることが困難な場合はCS事務局まで連絡し指示を受けること。

### 5. 使用可能な音楽

演技に使用する音楽は次の事項を満たすものが使用できる。希望の曲が使用できるか不明な場合にはcopyright☆juggling.jp (☆を@に変換)まで問い合わせること。

#### 5.1. 使用可能な音楽

CSで使用する音楽は、自作曲、もしくは著作権者から使用許可が取れている楽曲、もしくはJASRACなどの国内著作権団体のデータベースにて「演

奏」で可となっているものに限る。

## 5.2. 音楽作品

使用する音楽について国内作品か国外作品かは問わない。

## 5.3. 「ビデオ」について

使用する音楽について、著作権団体のデータベースにて「ビデオ」が可になっているかどうかは問わない。

# 6. 決勝

## 6.1. 舞台およびその照明・音響

### 6.1.1. 舞台の寸法

舞台は間口約20 m、奥行き約10 m、高さ約8.0～13.8 mである。

以下を参照のこと

[https://nyc.niye.go.jp/wp/wp-content/uploads/2014/10/hall\\_L.pdf](https://nyc.niye.go.jp/wp/wp-content/uploads/2014/10/hall_L.pdf)

### 6.1.2. 高さ

舞台の場所によって天井の高さが異なるため、高さが必要な場合は天井の高い部分へ移動し演技を行うこと。

### 6.1.3. 幕の動作

各種幕は演技中に動かすことはできない。

### 6.1.4. 照明

決勝進出者はリハーサルでCS事務局が提示する、異なる明るさの照明から1つを選ぶことができる。

### 6.1.5. 照明効果

演技に際して照明効果を用いることはできない。

### 6.1.6. 明るさの変更

演技中の明るさの変更はできない。

### 6.1.7. 道具の落下

舞台下には道具拾い係を準備する。演技中に舞台上から道具が落

ちた場合、その係に道具を拾って渡してもらうことが可能だが、止むを得ず時間がかかる場合がある。

6.1.8. ウォーミングアップ

ウォーミングアップが可能な場所は確保されている。

6.1.9. 床の状態

舞台上ではバウンスボールをはねさせることはできる。しかし、イレギュラーバウンドすることもあるので、懸念する決勝進出者は自身でプレートを用意するなど、各自で対策をすること。床の状態の確認を希望する場合は、CS事務局まで連絡すること。

6.1.10. 床を傷つける可能性のある道具の使用について

シェイカーカップ、ナイフなど、床を傷つける恐れのある道具は舞台上にマットをしくなどの処置が必要な場合がある。それらの道具を使用する場合は事前にCS事務局まで連絡すること。

6.1.11. 音源の再生について

音源は出場者が望むタイミングで再生・変更できる。しかし、精密なタイミングやわかりにくいポイントでの再生・変更は失敗の可能性がある。この際のやり直しは6.2.15に従う。

6.1.12. その他

その他舞台に関して気になることがあればCS事務局まで連絡すること。個別に回答はできないが、必要な情報であればWeb上に情報を追加する。

## 6.2. 演技

6.2.1. 演技時間

全ての部門において1組の演技時間の上限は6分とする。

6.2.2. 演技の準備時間

演技開始前の道具の配置などによる準備、退場時の片付けはそれぞれ1分以内で行うこと。

6.2.3. 演技の開始時間

演技の開始時間は演者が静止した状態から動き出すのが確認され

るか、最初の音楽が始まった時点の早い方とする。

#### 6.2.4. 演技の開始

演技は演者および道具が静止している状態から始まらなければならない。

#### 6.2.5. 演技の終了時間

演技終了は最後の礼、決めポーズ、舞台からの退場のうち、最も早かった時点とする。なお、観客の拍手に応える行為等は演技時間とはみなさない。

#### 6.2.6. 演技時間の計測

演技時間はCS事務局のタイムキーパーによって計測され、制限時間を超えた時はタイムキーパーがその時点で超過を出場者に伝える。

#### 6.2.7. 準備時間のコミュニケーション

準備の際に客席とコミュニケーションを図るようなことをしてはならない。

#### 6.2.8. 準備時間のパフォーマンス

準備の際に演技に類する振舞をしてはならない。

#### 6.2.9. 演技内容の変更

ドロップの回避のため状況に合わせて演技を若干変更しても構わない。

#### 6.2.10. 禁止されるパフォーマンス

次のパフォーマンスは禁止する。

- ・火を使用する演技
- ・公序良俗に反するような演技
- ・舞台の床や壁を傷つけたり汚したりする演技
- ・客席、スタッフ、会場の安全を脅かすような演技

#### 6.2.11. 演技中のアシスタント

決勝進出者は演技中に他の道具を手渡すアシスタントを用意することができる。ただし、アシスタントは演技をしたり、演技に明らかな影響を及ぼすような行為をしたりしてはならない。

#### 6.2.12. 客席への要求

決勝進出者は、演技中に審査委員、観客、その他スタッフに対して演技に直接影響を与えるような行為を要求することはできない。例えば観客にアシスタントをお願いしたり、道具を投げ入れてもらったりすることはできない。

ただし、拍手や手拍子を求めることは構わない。

#### 6.2.13. 入退場の際のアシスタント

決勝進出者は、その入退場の際し、道具を配置・回収するためのアシスタントを用意することができる。

#### 6.2.14. 演技の中止

CSの責任者が演技の内容が明らかに禁止事項に触れると判断した時は、その者に対し即座に演技を中止させることがある。その場合の演技のやり直しは認めない。

#### 6.2.15. 演技のやり直し

明らかな音響ミスなどといった演者の責任でないエラーが発生した時、演者はそのエラーの発生したところから演技のやり直しを要求することができる。

### 6.3. その他

#### 6.3.1. 遅刻連絡

決勝進出者が決勝当日の事前ミーティング、リハーサルおよび決勝に遅刻や欠席する際はCS事務局に連絡を入れなければならない。無断での遅刻、欠席は失格となることがある。

#### 6.3.2. パフォーマンス中のアクシデント

出場者のパフォーマンス中に起こった事故、怪我などのトラブルおよび使用する音楽、映像、パフォーマンス内容の著作権などに関するトラブルに対し実行委員会は一切の責任を負わない。

#### 6.3.3. 言語

会場において用いられる言語は日本語である。通訳が必要な場合は各自で手配すること。

#### 6.3.4. 付き添い

通訳、障がい者対応、小学生以下の出場者、その他付き添いを必要とする場合は事前にCS事務局に申請し許可を得なければならない。

その人数は原則として1組につき通訳1名、その他1名を上限とする。

#### 6.3.5. 入場禁止エリアへの侵入

許可された者以外はCSバックステージ、リハーサル会場、楽屋など、いかなる関係者エリアに入ることはできない。

## 7. 審査方法

### 7.1. 審査委員会の構成方法

日本ジャグリング協会理事会(以下理事会)が、あらかじめ存在するCS審査委員候補グループの中から当該年度の審査委員長を指名する。

審査委員長が中心となり、CS審査委員候補グループの中から当該年度決勝および予選審査委員会を構成し、審査開始までに理事会の承認を得る。

### 7.2. 予選審査

#### 7.2.1. 実施方法

予選審査は事前に提出された映像資料を用いて行われる。

#### 7.2.2. 決勝進出者決定方法

予選審査委員が審査基準に沿ってそれぞれ決勝進出者を決定する。

それを基に審査委員間の協議により決勝進出者を決定する。

#### 7.2.3. 決勝進出組数

決勝進出者数は原則として3部門を合計し15組とする。

ただし、予選の状況によって最小12組、最大18組を許容する。

また、1部門の決勝進出者数は2組以上11組以下とする。

1部門の出場登録者数が2組以下となった場合は、その部門の出場登録者全組を決勝進出とする。

なお、決勝進出組数の部門間のバランスは予選レベルなどにより判断する。

#### 7.2.4. 当落線上での決定

当落線上に複数候補が並んだ場合、決勝進出組全体の多様性を担保する候補を選ぶ。

### 7.2.5. 予備予選

必要に応じて予備予選による足切りを行う場合がある。  
その場合、予備予選ではより簡素な審査方法をとる。

## 7.3. 決勝審査

### 7.3.1. 採点方法

審査基準に沿って、決勝審査委員それぞれが各部門6位までの順位をつける。その順位を1位10点、2位5点、3位4点、4位3点、5位2点、6位1点に換算し、出場者全員に対して合計をとる。

その合計点を参考として、優勝者を審査委員の協議で決める。

なお協議により知りえた知見により、各審査委員がつけた順位を変更することは許される。

優勝者に関する意見が集約されない場合は、審査委員の多数決によって優勝者を決定する。優勝者が決定された後は、同じ手順を繰り返すことで2位、3位を決定する。

### 7.3.2. 減点

以下の項目は減点対象とする

- ・準備に60秒以上かかった場合
- ・禁止事項に該当する演技
- ・演技時間が制限時間の6分を超えた場合に次の表に従って総合点から減点する

超過時間	減点
1秒～10秒未満	1
10秒～30秒未満	5
30秒～	失格

### 7.3.3. 演技内容の変更

予選映像と決勝での演技に大幅な変更があったと認められる場合、決勝審査にて失格となることがある。

ただし、ドロップの回避のため状況に合わせて演技を若干変更する

ことは認める。

## 7.4. 賞

### 7.4.1. 賞の種類

各部門において1位、2位、3位の者に対しそれぞれ金・銀・銅の3賞を授与する。ただし、原則として各賞の受賞者はそれぞれ1組である。

### 7.4.2. 授与方法

各部門において、

・決勝進出者が4組以上の場合

金・銀・銅の3賞をそれぞれ該当組に授与する。

・決勝進出者が3組の場合

金・銀の2賞をそれぞれ該当組に授与する。ただし、3位のレベルが一定に達していると審査委員が判断したとき、3位に銅賞を与える。

・決勝進出者が2組の場合

金賞を該当組に授与する。ただし、2位のレベルが一定に達していると審査委員が判断した場合、2位に銀賞を与える。

・決勝進出者が1組の場合

一定のレベルに達していると審査委員が判断した場合、金賞を与える。

## 8. 審査基準

審査は決勝進出者が行った演技内容を「完成度」「難易度」「構成」「エンターテインメント性」「希少性」の5つの審査基準を同じ重みづけとし、総合的に評価する。

なお、演技内容以外のいかなる要素(例えば過去の受賞経験、年齢、容姿、職業、学歴等)も審査の対象にはならない。

### 8.1. 完成度

演技者がどれほど上手にその演技を行うことができたかを評価する。ドロップ、ミス の程度や回数、ジャグリングのフォーム、安定感等が評価の対象となる。

### 8.2. 難易度

その演技がどれほど難しいかを評価する。

評価する「難しさ」の例を次に挙げる。

- ・ジャグリングする物体
- ・ジャグリングする物体の数
- ・ジャグリングのスピード、投げ方、キャッチの仕方、バランスの仕方
- ・技そのもの
- ・技のコンビネーション、バリエーションの多さ
- ・失敗からのスムーズなリカバリー

なお、ドロップは難易度の評価には含めない。しかし、技が成功しなければその技に対する難易度の評価は乏しいものとなる。

また、ジャグリング以外の技術、例えば楽器の演奏やアクロバティクスは、それ単独では評価の対象にならない。しかし、それらがジャグリングと組み合わせられ、難易度が上昇したと認められたときには評価の対象となる。

### 8.3. 構成

演技の流れ、ステージの演出、音楽との調和、衣装やキャラクター、使う道具やセット、全体的な芸術性などにより総合的に評価する。ジャグリング以外の技術もそれが全体的な演出を引き立てるものであれば評価の対象となる。

### 8.4. 希少性

珍しい技やその移行方法、珍しい道具や道具の珍しい使用方法などが評価の対象となる。「珍しさ」とは「日本においてジャグリングを行う者にほとんど知られていない。日本において行う者がほとんどいない。」ことを指す。

### 8.5. エンターテインメント性

観客の満足度、観客の盛り上がりなどによって評価する。

以上