第5回紅白ジャグリング大会 競技概要

1. 競技ルール

1-1. 基本ルール

大会出場者は「紅組」と「白組」の2組に分かれて、団体戦を実施する。
両組に各13ブロック程を割り当てる。ただし、総エントリー状況によりブロック数は増減する場合がある（表-1）。
勝敗は観客投票にて決定する。各ブロック終了後に投票を行い、全ブロック終了後に総合得票点数を算出し、より多くの点数を獲得した組を勝利とする。投票の項目は「難易度」「演技構成」「好み」の3項目。それぞれ1票につき、「難易度」「演技構成」は2点、「好み」は1点とする。項目ごとにどちらの組が全体的に優れているかを鑑みて投票する（表-2）。

表-1 各ブロックの振り分け例

ブロック	紅組	白組
Aブロック	3組	3組
Bブロック	3組	3組
Cブロック	3組	3組
Dブロック	4組	4組

表-2 各ブロックの観客投票の得点例

Aブロック	紅組	白組
難易度		○
演技構成		○
好み	○	
得点	1点	4点

Bブロック	紅組	白組
難易度		○
演技構成	○	
好み	○	
得点	3点	2点

1-2. 紅組・白組の分け方

エントリー時に演技のコンセプトや大会の出場歴、入賞歴をヒアリングする。その結果を元に、なるべく各組の実力が公平になるよう、運営側で組分けを実施する。
なお、トリプルエントリー制度（詳細は**2-1**にて後述）を利用してエントリーした3組は、同じブロック・同じ組の出場者として配置する。なお、紅組・白組の所属は、各出場者の演技内容等を踏まえ、運営側で公平になるよう決定する。

1-3. 観客投票および各投票項目の説明

ブロックごとに観客投票を実施する。各ブロックの出場者全員の演技を観ていなければ、そのブロックへの投票権はないものとする（表-3）。

表-3 Aブロックの途中から演技を観た場合

ブロック	投票可否
Aブロック	投票不可
Bブロック	全員の演技を観れば投票可

大会出場者は自分が出場したブロック以外であれば投票可能だが、自分の組を贔屓することなく公平に判断して投票すること。加えて出場者・観客ともに、他者へ特定の組に投票の強要をすることを禁止する。また同一人物による二重投票も禁止とする。

以下、観客投票における各投票項目を説明する。

《難易度》
その演技や演技中に行われている技の「難しさ」を評価する。
「難しさ」の定義は観客一人一人に委ねることとし、その評価に正解/不正解は無いものとする。
以下、参考として一般的なジャグリングの大会の審査基準における「難易度」の定義の一例を記す。
“技一つ一つの難易度の他、使用する物体やその数、技のスピードや手数、コンビネーション、バリエーションの多さなどが評価の対象となる。
ミスの数ついては難易度の評価に含まれないが、技が失敗すれば当然その技の難易度に対する評価は乏しいものとなる。
一方、ミスからのスムーズなリカバリーも難易度の評価の対象に含まれる。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ックスなどのテクニックはそれ単独では難易度の評価の対象にはならない。
ただしそれがジャグリングと組み合わされ、それによってジャグリングの難易度が上がるときは評価の対象となる場合がある。”

《演技構成》
技の魅せ方や音楽との調和等、その演技全体のクオリティの高さを総合的に評価する。
その評価基準は観客一人一人に委ねることとし、その評価に正解/不正解は無いものとする。
以下、参考として一般的なジャグリングの大会の審査基準における「演技構成」の定義の一例を記す。
“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、演技全体の芸術性などにより総合的に評価される。
ジャグリングに関係のない技術も、それが全体的な演出をひきたてるものであれば、評価の対象となる。
ミスの数については演技構成の評価に含まれないが、ミスによって演技の流れや見栄えが悪くなれば、演技構成に対する評価は乏しいものとなる。”

《好み》
その人のジャグリングに対して感じた「良さ」を評価する。
「難易度」「演技構成」はもちろんのこと、上記2項目では評価しきれない項目についても評価の対象となる。
「良さ」の定義は観客一人一人に委ねることとし、その評価に正解/不正解は無いものとする。ただし、演技の内容と関係のない、例えば演者個人やチームに対する個人的な感情等は評価に含めてはならない。

1-4. 演技時間
最短演技時間の制限はないが、最長演技時間は「5分」とする。

1-5. 使用楽曲
使用する音源は1トラックにまとめなければならない。運営では、演技開始時の再生と演技終了時の停止以外の操作はできない。選手と道具の動作・回転は静止した状態から演技を開始しなければならない。選手の静止を確認次第、演技開始のコールによって楽曲が再生する。
また、音源についてはGoogleフォームを用いて回収する。音源のファイル形式については「mp3」とし、出場者には演技順決定後にフォームURLをメールにて送付する。

1-6. 照明
照明は「普通」「暗め」の2種類。当日、既定時間内に各照明を確認でき、点呼時にスタッフが変更有無の確認を取る。演技中の照明操作は不可、暗転も不可とする。(「暗め」は前明かりを「普通」より落とした設定です。)

1-7. 勝敗および表彰
勝敗は、観客投票により集計した全ブロックの総合得票点数の多い組を勝利とする。総合得票点数が同点だった場合、「難易度」と「演技構成」の総合得票点数が多い組を勝利とする。加えて、今大会では個人賞として「MVP」を設ける。なお、チームで出場した場合も個人賞として扱う。

〇MVP
エントリー枠に関係なく、紅組・白組それぞれ1組ずつ「最も優れた演技」をした選手またはチームを選出する。

2. 大会エントリー
2-1. エントリー方法
本大会のエントリーは、Googleフォームを用いて行う。出場希望者は、エントリー受付期間中にGoogleフォームに回答をすることでエントリーが可能。個人、チームのどちらでもエントリーが可能であり、どちらの場合も1組の出場者として扱う。また、本大会では通常のエントリーに加え、3組でエントリーする「トリプルエントリー制度」を設ける。
トリプルエントリー制度は、異なる3組の出場者（個人、チームを含む）が、同じブロック、同じ色の組で出場できる制度である。代表者1名が、この制度を利用してエントリーをすることで、3組の出場者が同じブロック、同じ色の組の出場者としてエントリーをすることができる（この時、他2組の出場者はエントリーフォームへの回答は不要。エントリー受付後、メンバー確認用のフォームを別途送付予定）。演技は、他の出場者と同様、3組それぞれの出場者が個別に行う。

いかなる場合においても、同一人物が複数回エントリーすることはできない。チームの構成員や、トリプルエントリー制度の構成員である出場者が、それぞれ別でエントリーフォームに回答することも不可とする。

例：人物Aが個人としてエントリーした場合、さらに人物Bとともにチームとしてエントリーすることや、トリプルエントリー制度の構成員としてエントリーすることはできない。 重複が発覚した場合は、関係する全員分のエントリーを無効とする。

エントリー枠は最大80組とし、「一次エントリー枠（愛知枠）」「二次エントリー枠」の2種を設ける。キャンセル枠は設けない。以下、各エントリー枠の詳細と受付方法について記載する。

1) 一次エントリー枠（愛知枠・30組）
エントリーを開始した時点で以下に該当するものがエントリー可能である。

・愛知県内在住の者
・愛知県内の学校に在籍中の学生

チームでの出場、またはトリプルエントリー制度を利用する場合、構成員のうち1人以上が上記の条件を満たしている場合に限り、この枠にエントリー可能とする。その場合、上記条件を満たしている1名が代表者としてエントリーフォームに回答すること。

エントリーは先着順とし、この枠は定員に達した時点でエントリー受付を終了する。運営からの受付完了メールをもってエントリーを確定とする。

2) 二次エントリー枠（一般先着40組＋抽選10組）
誰でもエントリー可能である。二次エントリー枠は、一般先着40組および抽選10組の合計50組とする。
一般先着40組は先着順で出場権を決定し、これを超えた応募者の中から抽選で10組の出場権を決定する。運営からの受付完了メールをもってエントリーを確定とする。

なお、本大会ではキャンセル枠は設けない。

2-2. エントリー料
エントリー料は「学生」「一般」で区別する。「学生」は4,000円、「一般」は6,000円とする。
チームまたはトリプルエントリー制度を利用してエントリーする場合、構成員の人数分のエントリー料が必要になる。

例：「学生」Aと「一般」Bがチームでエントリーする場合
「学生」Aのエントリー料：4,000円
「一般」Bのエントリー料：6,000円 計10,000円

以下、「学生」および「一般」の区分について記載する。
《学生》
2026年12月1日時点で、幼稚園/保育園/小学/中学/高校/高専/短大/大学/大学院のいずれかに在籍している者とする。
《一般》
上述した「学生」の区分にあてはまらない者が対象となる。