

Part 6

Artistic Freestyle and Standard Skill

フリースタイルと標準技術

Contents コンテンツ

6a Freestyle & Standard Skill Overview 74

6a フリースタイルと標準技術 概要

6.1 The Difference Between These Events 74

6.1 フリースタイルと標準技術の相違点

6.2 Age Groups and Categories 74

6.2 年齢別とカテゴリー

6.3 Safety Gear 74

6.3 プロテクター類

6.4 Categories for Smaller Competitions 75

6.4 人数の少ないカテゴリー

6.5 Performance Set-Up 76

6.5 演技の準備

6.6 Interruption Of Judging 76

6.6 審査の中断

6.7 Music 76

6.7 音楽

6.8 Announcing Of Results 77

6.8 審査結果の発表

6.9 Protests 77

6.9 抗議

6.10 Artistic Freestyle Judging Panel 78

6.10 フリースタイル審査委員会

6.11 Scoring 81

6.11 得点

6.12 World Champions 82

6.12 世界チャンピオン

6b Artistic Freestyle Rules 83

6b フリースタイル部門の規約

6.13 Individual Freestyle Overview	83
--	----

6.13 個人演技のフリースタイル 概要

6.14 Pairs Freestyle Overview	85
---	----

6.14 ペア演技のフリースタイル 概要

6.15 Group Freestyle Overview	86
---	----

6.15 グループ演技のフリースタイル 概要

6.16 Deadline For Signing Up	88
--	----

6.16 登録の締切

6.17 Size Of Performing Areas	88
---	----

6.17 演技エリアの広さ

6.18 Order Of Performance	88
-------------------------------------	----

6.18 演技の順番

6.19 Start Of Performance	88
-------------------------------------	----

6.19 演技の開始

6.20 End Of Performance	89
-----------------------------------	----

6.20 演技の終了

6.21 Rider's No-Signal Option	89
---	----

6.21 音によらない合図

6.22 Clean-Up	90
-------------------------	----

6.22 後片付け

6.23 Messy Performing Area	90
--------------------------------------	----

6.23 演技エリアを汚した場合

6.24 Pre-Event Practice Time	90
--	----

6.24 大会前の練習時間（足慣らし）

Contents コンテンツ

6c Artistic Freestyle Judging 91

6c フリースタイルの審査

6.25 Individual Freestyle – Technical Score	91
---	----

6.25 個人フリースタイル– テクニカル・スコア

6.26 Individual Freestyle – Performance Score	93
---	----

6.26 個人のフリースタイル – パフォーマンス・スコア

6.27 Pairs Freestyle – Additional Judging Criteria	96
--	----

6.27 ペアのフリースタイル – 追加審査基準

6.28 Group Freestyle – Additional Judging Criteria	97
6.28 グループのフリースタイル – 追加審査基準	
6.29 Judging Grid: Technical Scores	100
6.29 審査基準: テクニカル	
6.30 Performance Judging Grid: Execution/Presence	101
6.30 パフォーマンス審査基準: 出来栄え/存在感	
6.31 Performance Judging Grid: Choreography/Composition	102
6.31 パフォーマンス審査基準: 振り付け/構成	
6.32 Performance Judging Grid: Music and Timing	103
6.32 パフォーマンス 審査基準: 音楽とタイミング	
6d Standard Skill Rules 104	
6.33 Individual Standard Skill Overview	104
6.34 Group Standard Skill Overview	105
6.35 Start Of Performance	105
6.36 End Of Performance	106
6.37 Rider’s No-Signal Option	106
6.38 Floor, Markings And Figure Shapes	106
6.39 Mounts, Transitions, Axis, Single And Counted Short Skills	108
6.40 Body Form	108
6.41 Dismounts	108
6.42 Assisting Riders	108
6.43 Standard Skill Judging Sheet	109
6e Standard Skill Judging 111	
6.44 Judging Panel	111
6.45 Operation Of The Judges	111
6.46 Difficulty Devaluations	112
6.47 Execution Devaluations	113
6.48 Totaling Scores	115
6f List of Standard Skills 116	
72	
Contents	
6g X-Style 117	
6.49 Definitions	117
6.50 Runs	117
6.51 Starting Groups	118
6.52 Tournament	118

6.53 Judges	118
6.54 Judging	118
6.55 Publishing Results	119

6a Freestyle & Standard Skill Overview

6.1 The Difference Between These Events

In Standard Skill, riders demonstrate pure skill and mastery on a standard unicycle, by performing up to 18 skills they have preselected. Standard Skill judging is based on the point value of the skills and quality of their execution, not the 'show.' In Artistic Freestyle, riders perform to music, with costumes, props and any kinds of unicycles. Riders are judged not only on skill, but also on how well they entertain and put on a show. There are Individual, Pair, and Group Freestyle events.

6a フリースタイルと標準技術 概要

6.1 フリースタイルと標準技術の相違点

標準技術では、選手は標準の一輪車に乗って、あらかじめ選択した18の技術を行うことで、技術と習熟度を披露する。標準技術の審査は、「ショー」ではなく演技の中の技術と質の得点価値に基づく。フリースタイルでは、選手は音楽に合わせて演技し、衣装、小道具、又どんな一輪車を用いても良い。選手は技術だけでなく、どれだけ上手に観客を楽しませるショーを演じたかによって審査される。フリースタイルには、個人、ペア、グループの部門がある。

6.2 Age Groups and Categories

Age groups and categories may be different for different types of events. The minimum allowable age groups and categories are listed for each event. Convention hosts are free to add more age groups but additional categories can only be added when agreed upon by the Artistic Director, Chief Judge, and Event Host. Categories may not be added or removed at a Unicon without approval by the IUF Board. Age group is determined by the rider's age on the first day of the convention. Junior Expert is open to all riders 0-14. Expert is open to riders of any age, including 0-14. Riders must state the category in which they are entering for each Freestyle event in which they participate.

Example: Riders who enter Individual Freestyle as Experts can enter Pairs in another category if they wish. Riders are divided male/female in Standard Skill and Individual Freestyle, but not in Pairs or Group.

6.2 年齢別とカテゴリー

年齢別とカテゴリーは部門の種類により異なる。年齢別における最少年齢はそれぞれの部門により指定される。大会開催者は自由に年齢別を加えても良いが、追加するカテゴリーは演技部門運営委員長、審査委員長、および競技主催者による合意が必要である。カテゴリーの追加や削除はIUF理事会の同意なしにUniconではできない。年齢別は大会初日の選手の年齢によって決まる。ジュニアエキスパートは0～14歳の選手なら誰でもそこに参加できる。エキスパート区分へは、0～14歳を含めて誰でも参加ができる。選手は自分が参加するフリースタイルの各競技で、各自の登録するカテゴリーを前もって決める事。

例：エキスパートとしてソロのフリースタイルに登録する選手でも、ペア部門ではどちらかの選手の年齢別で登録できる。選手は標準技術や個人のフルスタイルでは男女別に分けられるが、ペアまたはグループ部門では分けない。

6.2.1 Riders Must Be Ready

Riders who are not ready at their scheduled performance time may or may not be allowed to perform after the last competitor in their age group or category. The Chief Judge will remember to consider language barriers, and that riders may be engaged in convention work to slow them down. Except for Standard Skill, a rider may not perform before a different set of judges than those that judged the rest of their age group or category.

6.2.1 選手の待機

予定されていた演技時間に待機ができていない選手はその年齢別の最後の選手の後に演技することが認められる場合がある。待機の遅れは言葉の壁によるものかもしれないし、あるいはその選手が大会の運営に携わっているためかもしれないので、そうしたことを審査委員長は考慮に入れるべきである。ただし、その選手の出場するカテゴリーを審査した審査団が審査を行わなければならない。（標準技術を除く）

6.3 Safety Gear

No safety gear is needed.

6.3 プロテクター類

プロテクター類は必要としない。

6.4 Categories for Smaller Competitions

At competitions where the number of Artistic Freestyle competitors is low, the Event

Host may choose to only offer categories and no age groups. This decision would be made to encourage a competition that is fair and engaging for both spectators and competitors.

6.4 人数の少ないカテゴリー

演技部門の選手が少ない大会においては、大会主催者は年齢別のクラスは開催しない場合がある。これは大会を公平、また観客と選手の両者にとっても有意義なものにするために決められる。

6.4.1 Categories and Time Limits

Categories are determined by skill level. The IUF Skill Levels are used as a guide to determine level of skill. Skill level testing is not required; these numbers are just used as a point of reference.

For Pairs Freestyle the skill levels of the two riders should be averaged to determine category placement.

6.4.1 カテゴリーと制限時間

カテゴリーは技術レベルに応じて決められる。IUF標準技術レベルは技術レベルを決定する際の基準として用いられる。技術レベルのテストは必要としないが、判断基準として用いられる。ペアのフリースタイルにおいては、二人の選手の技術レベルはカテゴリーのクラス分けを決めるために平均的であるべきである。

Category Name Level Time Limit

Novice 0-3 2 minutes

Intermediate 4-6 3 minutes

Expert 7-10 4 minutes

カテゴリー名 レベル 制限時間

初級者 レベル0～3 2分

中級者 レベル4～6 3分

上級者 (エキスパート) レベル7～10 4分

6.4.2 Choosing Categories

Riders may enter the competition category they wish according to the approximate skill level of the skills planned for the routine. Riders who wish to enter a category that falls

outside the guidelines must communicate their choice and reasons to the Chief Judge before the competition. The Chief Judge will review the choices to assure that riders enter categories that match their skills.

6.4.2 カテゴリーの選択

選手は自分の演技で予定しているおおよその技術レベルに応じて、希望のカテゴリーに登録する。

自身の技術レベルがカテゴリーの基準から外れており、かつそのカテゴリーに登録を希望している選手は、あらかじめ大会前に審査委員長へ、その選択理由を知らせなければならない。

審査委員長はその選手の技術レベルがカテゴリーに見合ったものであるかを再検討する。

6.4.3 Promoting Rider(s) to a Higher Category

Because these categories are determined based on skill level and not age, it can be difficult to determine the correct category for any given routine. Therefore, there may be a need to promote routines to a higher category after they have been evaluated.

A routine is allowed to have a maximum of three successfully performed skills that are deemed to be higher than the allowed level for the category. Skills successfully performed is defined as performing the skill for a reasonable distance without falling, given the choreography of the routine. When this limit of three is exceeded, the routine is to be promoted to the next most difficult level. Clearly the skill levels are not an inclusive list of all the skills that may be performed in any given routine. Therefore, the approximate difficulty level of each skill performed in any routine must be evaluated to determine whether or not the skill is too difficult for the given category.

It is up to the discretion of the Chief Judge as to whether or not a routine is promoted to a higher category. The Chief Judge should take into account the opinions of the other judges when making this decision.

6.4.3 さらに上のカテゴリーへの進級

カテゴリーは年齢ではなく技術のレベルにより決定されるため、任意の演技を適切なカテゴリーに決定するのは困難である。そのため、選手の演技が評価された後にその演技をさらに上のカテゴリーに昇級させる必要があるかもしれない。

演技には、最大限、成功率の高い3つの技術、かつそのカテゴリーにおける許容レベ

ルよりも高いものを取り入れなければならない。演技で成功した技術は、落車せずにそれに値する走行距離をこなしたとして定義され、振り付けの得点が加算される。この3つの技術という上限枠を超えた場合、その演技はさらに上の難関レベルに繰上げされる。技術レベルは演技に取り入れられた全ての技術を同レベルにしなければならないというわけではない。それ故に、演技中の技術のおおよその難易度は、そのカテゴリにおいては難易度が高いものとして評価されなければならない。上級レベルのカテゴリに進級させるか否かは、審査委員長の自由裁量に任せる。その際には審査委員長は他の審査員の意見も考慮に入れるべきである。

6.5 Performance Set-Up

Competitors are allowed a maximum of two minutes to set up their unicycles and props in the performing area. Competitors who take too long risk being disqualified. An extension of the set-up time can be given only by the Chief Judge and must be requested in advance. Competitors must show a legitimate need when requesting more time, such as numerous props or complicated special effects.

6.5 演技の準備

競技エリアにおいて、選手は2分で使用する一輪車や小道具を準備しなければならない。準備時間を超える選手は失格になる恐れがある。準備時間の延長は審査委員長の許可の元で与えられるが、あらかじめ申請しておく必要がある。複雑な特殊効果や複数の小道具などを使用するというような、2分を超える準備の必要性を申請する場合、選手はその準備は正当なものであると証明をしなければならない。

6.6 Interruption Of Judging

An interruption of judging can result from material damage, injury or sudden illness of a competitor, or interference with a competitor by a person or object. If this happens, the Chief Judge determines the amount of time left and whether any damage may be the fault of the competitor. Re-admittance into competition must happen within the regulatory competition time. If a routine is continued and the competitor was not at fault for the interruption, all devaluations coming forth from the interruption will be withdrawn.

6.6 審査の中断

審査は道具の損傷、選手の急な体調不良や怪我、もしくは人や物による障害物などの理

由で中断することがある。この場合は、審査委員長は競技の残り時間を決め、その損傷は選手の誤りであるのかも判断する。試合の再開は規制時間内に行わなければならない。もしも演技が継続され、選手が演技中断に関わってないとした場合、中断によって評価が取り下げられることはない。

6.7 Music

In Artistic Freestyle events, music is included in the judging and competitors should use it. In Standard Skill music is not judged. But background music will be provided during all Standard Skill routines, or competitors may provide their own. Competitors may also, at their request, have no music played. It is recommended to have one or more backup copies of all music in case of loss or damage. For recordable disks, competitors are also recommended to test their music on multiple players to make sure it will work at competition time.

6.7 音楽

フリースタイルでは、音楽は審査の対象になり、選手は音楽の使用が義務付けられる。標準技術の演技では音楽は審査の対象にならない。しかし、BGMは全ての演技中に提供される、もしくは選手が自ら用意しても良い。選手は音楽を使わないと申請することもできる。音源の破損や紛失に備えて、音楽のバックアップを1曲以上持参すること。録音された音源を使用する際、選手は事前に様々な機器で再生可能かどうか動作確認をすること。

6.7.1 Media Types

The host is required to have the capability of playing recorded CDs. Other media types may also be supported, at the host's discretion. The Artistic Director is responsible for announcing what media types will be supported, and making sure the necessary equipment is provided.

6.7.1 メディア タイプ

大会主催者は録音されたCDを再生する端末を用意しなければならない。主催者の裁量により、他の再生機材を使用することも可能である。演技部門運営委員長は対応する再生機器の発表をする責任があり、必要機材を提供しなければならない。

6.7.2 Music Preparation

Competitors must provide their music in a type that is supported, and has been announced

by the Artistic Director. All music must be clearly labeled with the competitor name(s), age group or category, event type (such as Pairs), and if needed, the track number. Whenever possible, competition music should be the first track on the CD. The DJ (music operator) is not responsible for any errors resulting from unsupported types or mislabeled tracks.

6.7.2 音楽の準備

選手は演技部門運営委員長によって発表された再生対応機器で再生可能な音楽を持参する必要がある。全ての音源には次の内容を添付しなければならない。選手名、年齢別もしくはカテゴリー、競技タイプ（個人、ペアなど）、必要に応じて楽曲名も記載する。大会で使用する音楽はCDの頭出しをしておく必要がある。曲名の誤記載や音源が非対応であるなどのエラーが発生した場合、音楽再生担当者（以下、DJと記載）は責任を一切負わない

6.7.3 Music Volume

Volume level is controlled by the DJ, at instructions from the Chief Judge. The base volume for Freestyle music should be loud enough to sound clear, and be heard by all. For Standard Skill, volume level should not be loud enough to interfere with judge communication, but otherwise similar to the level for Artistic Freestyle. Some competitors' music may start with especially loud or quiet sections, and the DJ should be advised of these so volume levels do not get compensated in the wrong direction. Some competitors may request that their music be played at lower levels. These requests can be made directly to the DJ. Requests for higher volumes must be approved by the Chief Judge, who has the option of passing this responsibility to the DJ.

6.7.3 音量

音量のレベルは、審査委員長の指示のもとにDJによって操作される。フリースタイルの基本となる音量は会場全体に行き渡るほどの明瞭な音量でなければならない。標準技術における音量は、審査員の協議を妨げるため大音量にする必要はないが、フリースタイルと同じぐらいの音量でも構わない。一部の選手の音源は、大き過ぎる、もしくは小さ過ぎる音量で開始する可能性がある。そのような際には、音量を誤った指示で再生されないようにDJは前もって知らされる必要がある。また、一部の選手は使用する音源を低い音量で再生することを依頼するかもしれない。このような依頼は、DJに直接することが可能である。高い音量での再生を希望する際は審査委員長による承認が必要である。

6.7.4 Special Music Instructions

Some competitors may have special music instructions, such as stopping or starting the music at a visual cue, changing volume level during the performance, etc. The DJ is not responsible for errors carrying out these instructions. For best results, the competitor should supply a person to coach the DJ during the performance, so there are no mistakes. If the DJ receives instructions that sound unusual, the Chief Judge should be consulted for approval.

6.7.4 特殊な音楽の指示

一部の選手には、音楽を再生してもらおう際に、合図による再生・停止の指示や、演技中に音量の調整を希望するなどの特殊な再生指示がある可能性もある。このような指示に対する間違いには、DJは一切責任を負わない。そのような事態を避けるために、選手は演技中にDJに指示を出すための人を確保する必要がある。万が一DJが通常と異なる指示を受けたと感じた場合は審査委員長に相談をしなければならない。

6.8 Announcing Of Results

Final results will be continuously announced and/or posted for public view. Results Sheets will be posted after each age category of an event. The protest period begins at this point.

6.8 審査結果の発表

審査結果は口頭又は掲示などにより随時発表される。一つの種目のそれぞれの年齢別の演技終了後、審査結果が掲示される。抗議時間がその時点より始まる。

6.9 Protests

Must be filed in writing, within 15 minutes from the posting of event results. Protest against judges' scores is not permissible. Protest is only possible against calculation mistakes or other mistakes not connected to the scoring. The Chief Judge must resolve all protests within 30 minutes from receipt of the written form.

6.9 抗議

抗議の際は、結果が掲示されてから15分以内に、文書で行わなければならない。得点に

対する抗議は禁止されている。抗議は得点誤算や、得点そのものに関係ない他の間違いに対してのみ可能である。審査委員長は、必要事項を満たした用紙を受け取ってから30分以内に全ての抗議に判断を下さなければならない。

(6.9は全て前回のルールブックをそのまま引用。)

6.10 Artistic Freestyle Judging Panel

There are five (or more) judges each of Technical and Presentation for Age Group competitions; five (or more) judges each of Technical and Presentation for Jr. Expert and Expert competitions (including Group). All judges must attend a workshop provided as part of the convention schedule before the start of the Artistic Freestyle competitions. Exceptions to workshop attendance are granted by the Chief Judge if judging rules have not changed since the previous judging experience and the judge has high Accuracy Scores. Unless otherwise noted, judges at a Unicon must either speak English or have translation assistance for the specified language while judging. Judges at other unicycle conventions should speak the dominant language of that convention or have translation assistance.

Judges' names must be provided to the Chief Judge (via email, FAX, or postal mail) by at least one month prior to the start of the unicycle convention and include the number of Freestyle conventions where they have been a competitor, judge, or simply in the audience. See section 6.10.8 for description of which teams/countries are required to provide judges. Judges must be at least 15 years of age at the start of the event. Judges are recommended to be a current Freestyle competitor, a former Freestyle competitor, an active coach of Freestyle routines, a proven judge at prior competitions, or an avid spectator who has observed many Freestyle routines. Details about the Standard Skill judging panel are covered in section 6.44.

6.10 フリースタイル審査委員会

フリースタイルの審査は、年齢別、ジュニアエキスパート、グループ演技を含めるエキスパートのそれぞれに対して、5人以上のテクニカル審査員と5人以上のプレゼンテーション審査員で行う。

全審査員は、大会期間中のフリースタイル競技開催前に実施されるワークショップへの参加が義務付けられる。

審査ルールに変更がなく、アキュラシースコア(審査の正確さ)の高い審査員は、審査委員長の判断によりワークショップへの参加が免除される場合がある。特に明記しない限り、Uniconの審査員は審査の間は英語を話す、もしくは指定された言語の通訳補

助を受けなければならない。他の部門での審査員はその大会の主要言語を話すか、通訳補助を受ける必要がある。

大会開催の1カ月前までに、審査員候補者の名前はEメール、FAX、郵便にて審査委員長へ報告されなければならない。（過去の大会における選手、審査員としての参加/経験回数等の情報を含めて）

どの団体、国が審査員を提供するかの説明はセクション6.10.8を参照。審査員の年齢は大会開催初日時点で15歳以上とする。

審査員は次のような人員に依頼される。現役または元のフリースタイル選手、現役のフリースタイル演技指導者、過去の大会の審査員、数々のフリースタイル演技を見てきた熱心な観客。

標準技術の審査委員会に関する詳細はセクション6.44に記載。

6.10.1 Selecting Judges

A person should not judge an event if he or she is:

- A parent, child or sibling of a rider competing in the event.
- An individual or team coach, manager, trainer, colleague who is member of the same club specified in the registration form, colleague's family etc. of a rider competing in the event.
- A sponsor, part of a sponsoring organization or connected to an organization sponsoring any riders in the group to be judged.
- A family member of another judge on the judging panel.

If the judging pool is too limited by the above criteria, restrictions can be eliminated starting from the bottom of the list and working upward as necessary only until enough judges are available.

6.10.1 審査員の選出

以下の条件に該当する者は競技の審査を行うべきではない。

- その種目で競っている演技者の親、子、兄弟姉妹。

- その種目で競っている演技者の専属または所属しているチームのコーチ、マネージャー、指導員、出場登録に記載のチームメイト。（その家族も含む）
- 審査対象の選手を後援している組織、スポンサー、またその関係者。
- 他の審査員の家族

上記の基準により審査ができる者の要員がひどく限られる場合、諸制限を上記の一覧の下の項から順に、一つずつ、十分な数の審査員がそろうまで取り除いていく。

6.10.2 Assignment Of Age Group and Category Judges

Judges will be chosen from the list of judges as provided in section 6.10.8. Judges who are competing in the event just before or just after the current category are strongly suggested to be eliminated from the list. Judges will also be eliminated from the list for the current category as described in section 6.10.5. The final selection of judges will be chosen based on their accuracy scores from the remaining list.

6.10.2 年齢別/カテゴリーの審査員選出方法

審査員はセクション6.10.8.に記載された審査員候補者リストより選出される。

審査対象カテゴリーの直前、もしくは直後のイベントに選手として出場する審査員は、なるべく審査員に任命されないことが望ましい。セクション6.10.5.に記載されるような、適正の低い審査員は審査員候補者リストから除名される。

審査員候補者リストに残った審査員の中から、アキュラシースコアの高い審査員が最終的な審査員に選出される。

6.10.3 Assignment Of Expert (And Junior Expert) Judges

Assignments for Expert and Jr. Expert judges will be made by the Chief Judge using the most qualified of all judges available. Qualifications are determined in the following order of importance:

- Highest judging accuracy scores obtained while judging age group (age groups judges must have a minimum of five entrants) or other Jr. Expert and Expert events.
- Greatest amount of Jr. Expert and Expert judging experience.
- Greatest amount of international judging experience.
- Greatest number of Freestyle competition experienced (viewed, judged, or as a

competitor).

Judges who are competing in the event just before or just after the current category are eliminated from the list. Judges will also be eliminated from the list for the current category as described in section 6.10.1. Judges will also be eliminated from the list if they exhibit Judging weaknesses during their Age Group judging as described in Section 6.10.5. At Unicons, if more than five judges each of Technical and Presentation remain, judges who have not judged at a previous Unicon will be removed from the list. If there are still more than five each then the final list of judges for the category will be chosen by accuracy scores as defined in section 6.10.7.

6.10.3 エキスパート（及びジュニアエキスパート）の審査員選出方法

エキスパートとジュニアエキスパートの審査には、全審査員の中から最も適任の審査員たちを審査委員長が下記、優先度順に従って選出する。・年齢別もしくは他のジュニアエキスパートやエキスパートの大会の審査において最も精度の高いアキュラシースコアを獲得した者。（年齢別の審査は最低5人の参加者が必要である。）

- ジュニアエキスパートやエキスパートの審査を数多く経験している者。
- 世界大会の審査を数多く経験している者。
- 観客、審査もしくは選手としてフリースタイルの現場を数多く経験している者。

審査対象カテゴリーの直前、もしくは直後のイベントに選手として出場する審査員は、審査員に任命されない。さらに、セクション6.10.1.の記載に該当する審査員は、対象カテゴリーの審査員に選出されない。また、万が一審査員が年齢別の審査において、セクション6.10.5に記載のような不適切な審査をした場合、リストから除名される。Uniconにおいては、テクニカル審査員、プレゼンテーション審査員にそれぞれ5人以上の審査員が残っている場合、以前のUniconで審査を担当していない審査員はリストから削除される。それでもまだ、それぞれ5人以上いる場合は、セクション6.10.7.の記載通り、アキュラシースコアの高い審査員が最終的な審査員に選出される。

6.10.4 Judging Panel May Not Change

The individual members of the judging panel must remain the same for the entirety of an age groups or category; for example one judge may not be replaced by another except between age groups or categories. In the event of a medical or other emergency, this rule can be waived by the Chief Judge.

6.10.4 審査員は途中で交代しない

審査員の構成員(5人以上)は一つの年齢別カテゴリーの競技中は同じ顔ぶれでなければならない。例えば、審査員が一人でも交代することは別の年齢区分との間（もしくは

別カテゴリーとの間)でしか認められない。医療上または何らかの非常事態が生じた場合は、このルールは審査委員長の判断によって撤回される場合がある。

6.10.5 Rating Judge Performance

Judges are rated by comparing their scores to those of other judges at previous competitions.

Characteristics of Judging Weaknesses

- **Excessive Ties:** A judge should be able to differentiate between competitors.

Though tying is most definitely acceptable, excessive use of tying defeats the purpose of judging.

- **Group Bias:** If a judge places members of a certain group or nation significantly different from the other judges. This includes a judge placing members significantly higher or significantly lower (a judge may be harsher on his or her own group members) than the other judges.

6.10.5 審査員の評価

審査員は前の競技会での他の審査員の得点と比べて、過去の実績に基づいて評価される。

問題点のある審査の特徴

- **同率の多さ:** 審査員は選手の優越をつけることができなければならない。引き分けも確かに認められるが、あまりに頻発すると審査の目的に反する。
- **特定のグループへのひいき:** 一人の審査員が特定のグループや特定の国のメンバーに対し、他の審査員とは著しく異なる順位をつけた場合。これはその順位が著しく高い、もしくは著しく低い（自分と同じグループの者に対してより厳しく審査することもある）ことも含まれる。

- **Inconsistent Placing:** If a judge places a large number of riders significantly different from the average of the other judges.

- **矛盾の多い順位付け:** 一人の審査員が多くの選手に、他の審査員の平均とあまりに異なる順位をつける場合。

6.10.6 Re-Instating Judges

If a judge has been labeled as having a Judging Weakness, they may have a chance to be re-instated on the list by:

- Discuss with the Chief Judge the scores that were Tied, Biased, or Inconsistent.
- Practice judge on at least two categories with at least 4 competitors.

If the practice judging shows no further examples of Judging Weakness, they may be

reinstated on approval by the Chief Judge and Artistic Director. If the Chief Judge and Artistic Director are the same person, then the next highest-ranking official must agree to the reinstatement.

6.10.6 審査員の復帰

審査員が問題のある審査をしたならば、下記に基づき復帰の機会が与えられる。:

- ・ 同率、ひいき、または矛盾が見られた得点について、審査委員長と話し合いをすること。
- ・ 少なくとも4人以上の選手が参加している2つのカテゴリーで予行審査を行う。

予行審査に問題点が見られなかった場合、審査員は審査委員長と演技部門運営委員長によって復帰が認められる。審査員が審査委員長を兼務している場合は、次の最高地位の者の同意が必要となる。

6.10.7 Calculating Accuracy Scores

The Chief judge should decide to replace a judge if he/she shows signs of weakness. To find the right decision, the chief judge may use heuristics, statistical analytics, etc. as indicators.

6.10.7 アキュラシースコアの計算

審査委員長は問題のある審査をした者の交代を決めなければならない。正当な結論を導くために、審査委員長は指標として発見的方法（経験則、経験的事実に基づく法則という意味）、統計解析論などを用いる可能性もある。

6.10.8 Nominating Artistic Freestyle Judges

Parties (Countries/Clubs) that participate at competitions must nominate judges in relation to the number of Artistic Freestyle participants they send (see table below). After registration finishes, the chief judge will send a request to all parties. The request contains the compiled number of minimum judges per party and a question to nominate the candidates. Judge nominations include the experience of the judges (such as previous competitions, how long he/she has been judging, age group/expert judging or other relevant qualifications such as educations).

6.10.8 フリースタイル審査員の任命

大会に参加するパーティー（国もしくはクラブ）は、フリースタイル参加者の人数に応じて審査員候補者をノミネートしなければならない。（下の表を参照）登録終了後、審査委員長はすべてのパーティーに審査員の要請をする。審査委員長からの要請には、

パーティーごとに必要な最小限の審査員候補者数や、審査員を選出するために必要な質問が含まれている。

審査員のノミネーションには、以前の大会での経験や、審査経験の長さ、年齢別やグループ、エキスパートでの審査経験、指導のような他の関連した資格などの情報を含む。

Number of Participants per Party Minimum Number of Judges per Party

<5 0

5-10 2

11-20 3

21-30 4

>30 5

パーティーごとの参加者数 パーティーごとの審査員最低人数

5人以下の場合 . . . 0人

5-10人 . . . 2人

11-20人 . . . 3人

21～30人 . . . 4人

30人以上の場合 . . . 5人

6.10.9 Not Providing Judges

At Competitions, parties that are unable to provide their required number of judges (either Group or Individual/Pairs) may have their competitors removed from that competition.

Exceptions will be granted on a special basis with a letter to the Chief Judge,

Artistic Director, and Convention Director. **Note:** A party that isn't able to nominate

their minimum judges can ask a party that has more than the required number of

minimum judges to nominate their additional judges as their own.

6.10.9 審査員を提供しない

大会で、（グループ、個人、ペア演技競技）に要求された審査員（）の人数を確保できないパーティーは、そのパーティーの選手を大会からはずされる可能性がある。例外は審査委員長、演技部門運営委員長や大会運営委員長への書面によって特別に認められる。

注：最低限の審査員を確保できないパーティーは要求されている人数よりも多くの審査員を確保できるパーティーに必要人数を依頼することができる。

6.10.10 Judges Workshop

The hosts of the convention must provide for a judge's workshop at least 24 hours prior to the start of the Artistic Freestyle competition. A minimum of 3 hours must be set aside, in a classroom or similar environment. If possible, it is strongly recommended to have more than one workshop to accommodate schedules. Variations on this can be approved by the Chief Judge. Workshop schedule(s) must be announced to all judges at least three weeks prior to the start of the competition.

Judges should have read the rules prior to the start of the workshop. The workshop will include a practice judging session. Each judge will be required to sign a statement indicating they have read the rules, attended the workshop, agree to follow the rules, and will accept being removed from the list of available judges if their judging accuracy scores show Judging Weaknesses.

6.10.10 審査員ワークショップ

大会主催者は少なくとも最初のフリースタイル競技開始の24時間前迄に審査員のワークショップを開催する必要がある。教室もしくはそれに準ずる環境において、最低3時間は実施されなければならない。

可能であれば、スケジュールに合わせて複数のワークショップを開催することを強く推奨する。この組み合わせに関しては審査委員長によって承認される。ワークショップのスケジュールは、少なくとも大会開催3週間前には全審査員に発表されなければならない。審査員はワークショップ開催前にルールを必ず読んでおかなければならない。ワークショップは審査の実践的講習会を含む。それぞれの審査員は下記の内容に署名をしなければならない。

- ・ルールを読みました
- ・ワークショップに参加しました
- ・ルールに同意したこと
- ・アキュラシースコアに審査の問題が見られた場合、審査員リストから除外されること

6.11 Scoring

To tabulate the scores in Artistic Freestyle events (not X-Style or Standard Skill), each judge's scores in a category or age group are totaled and restated as a percentage of that judge's total points for that category or age group, i.e. the judge's relative preferences for each performer. Then the percentages from all of the judges are totaled together.

This is done first in both Performance and Technical. Once a percentage total for each competitor has been calculated for both Performance and Technical, these percentages are combined together to see the final results.

6.11 得点

フリースタイルの得点を集計するために（X-Styleや標準技術ではない）、カテゴリーや年齢別におけるそれぞれの審査員の得点は、各演技者に対する審査員の相対的な選好評価値として、審査員ごとの合計得点に対するの割合値に換算される。

その後、全審査員の得点の割合値が合計される。これはパフォーマンス・スコアとテクニカル・スコアの両方ではじめに行われる。一度、選手毎のフォーメーション・スコアとテクニカル・スコアのそれぞれの合計点が計算されたら、その割合値は最終結果を出す為に合算されます。

6.11.1 Removing Scores

All of the judges scores must be kept. The Chief Judge has the power to remove scores only if they are deemed to be biased, inaccurate, or another extreme case.

6.11.1 得点の除外

審査員の全得点は保持されなければならない。

審査委員長は、得点に対する偏り、不正確さ、極端な部分が見られた場合にのみ、その得点を除外する権利がある。

6.11.2 Ties

In the case of a tie where more than one competitor has the same placing score after the above process, those riders will be ranked based on their placing scores for Technical.

The scoring process must be repeated using only the Technical scores for the tied riders to determine this rank. If competitors' Technical ranking comes out equal, all competitors with the same score are awarded the same place.

6.11.2 同率

二人以上の選手の順位点が上記の過程において同率であった場合、テクニカル・スコアの順位点によって順位づけがされる。

同率の選手の順位を決定する為には、同率の選手のテクニカル・スコアのみを比較を繰り返し行われなければならない。

もし選手のテクニカル・スコアの順位が同等になった場合は、その選手たちは同順位で表彰される。

6.12 World Champions

Winners in the Expert category at of each event at Unicon are the **World Champions**.

In the individual events, separate titles are awarded for male and female. Winners in the Jr. Expert category at Unicon are the **Junior World Champions**.

6.12 世界チャンピオン

Uniconにおける各部門のエキスパート区分の勝者が世界チャンピオンとなる。個人部門では、男女別で表彰される。ジュニアエキスパートの勝者はジュニア世界チャンピオンとなる。

6b Artistic Freestyle Rules

6b フリースタイル部門のルール

6.13 Individual Freestyle Overview

6.13.1 Minimum Age Groups

0-14, 15-UP, Expert. The decision to enter as Expert or Jr. Expert is optional, but must be stated in advance.

6.13 個人フリースタイル概要

6.13.1 最低限の年齢区分

0～14歳、15歳以上、 エキスパート

エキスパートかジュニアエキスパートに登録するかどうかの選択は選手に任されている。ただし、前もって決めておくこと。

6.13.2 Time Limits

2 minutes for riders 0-14 (except Jr. Expert), 3 minutes for all other age groups (except Expert). Jr. Expert has a maximum of 3 minutes and Expert has a maximum of 4 minutes.

6.13.2 制限時間

0～14歳 (ジュニアエキスパートは除く) 2分以内

15歳以上 (エキスパートは除く) 3分以内

ジュニアエキスパート 3分以内

エキスパート 4分以内

6.13.3 Unicycles

Any type and any number.

6.13.3 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.13.4 Music and Costume

All are judged, and must be considered in the performance.

6.13.4 音楽と衣装

全てが審査の対象になるので、演技の際には考慮しなければならない。

6.13.5 Props and Decorations

Props are all items which are used by the rider in his/her performance and require a technical handling by the rider (for example typical objects like clubs, ribbons, hoop, etc.). These items can be used to do a unicycling trick, like rope skipping with the unicycle. However, they can also be employed to show a non-unicycling skill which supports and enhances the choreography, like the elaborate use of a hat. Props have to be presented by the rider. It is not mandatory to include props in the performance. If none are used, the score will not be lower.

6.13.5 小道具と装飾

小道具は選手が演技中に使用する全ての道具を意味し、選手による技術的な取扱いを求める。（典型的な例として、クラブ、リボン、フープなど）

これらの道具はあくまで一輪車でパフォーマンスをするために用いられることができる。（例、一輪車に乗りながら縄跳びをするなど）

しかし、小道具は演技の振り付けとして（一輪車に関係のない技術を見せるために）使用されることも可能である。（例、帽子を使用した振り付けなど）

小道具は選手によって使用されなければならない。演技中の小道具の使用は義務ではない。小道具の使用がないからといって得点が下がることはない。

Decoration: In contrast to props, decoration is used to present the rider or clarify the theme of the performance. Decoration does not require a technical handling by the rider. For example other persons in costumes and background images. Decoration is no personal contribution of the rider and therefore effects of the Decorations should not be judged.

装飾：小道具と対象的に、選手を目立たせたり、パフォーマンスのテーマを明確にする

ために装飾が使われることもある。

装飾は選手が自ら行わなくても良い。そのため審査の対象にはならない。（例、衣装をまとった選手以外の人、背景画像。）

On the contrary, Decorations can also be judged negatively if it distracts from the rider's performance. For Junior Expert and Expert categories at Unicon, it is forbidden to use decorations (including people) that are too large, which the competitor cannot carry and/or put on by oneself.

For Props and Decoration neither fire nor sharp objects (such as juggling knives) are allowed.

むしろ、装飾は選手のパフォーマンスと合っていない場合は減点の対象になりうる。ジュニアエキスパートとエキスパートのカテゴリーにおいて、選手が一人で準備できないほどの大掛かりな装飾（人を使用する装飾も含む）は禁じられる。

小道具、装飾両方においても火や尖ったものを用いることは認められていない。（ジャグリングナイフも同様）

6.13.6 Judging Method

Riders' scores are divided into two parts called Technical and Presentation, each receiving 50% of the score. Read the Artistic Freestyle Judging section to learn more.

6.13.6 審査方法

選手の得点は、テクニカルとプレゼンテーションの二つのパートに分けられる。（各50%ずつ）詳細は、フリースタイル審査の項を参照。

6.13.7 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three individuals in each category to compete at Unicon in the Individual Freestyle events (three in Jr. Expert Male, three in Jr. Expert Female, three in Expert Male, three in Expert Female). If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Individual Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional competitor for each placing in that category. For example, if

Country-A wins first place in Expert Male at the previous Unicon, they may submit up to four individuals for Expert Male at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr. Expert Female at the previous Unicon, they may submit up to five individuals in Jr. Expert Female at the current Unicon.

6.13.7 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会:ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者は選手の人数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国は個人のフリースタイル部門の各カテゴリーで3人までの選手を登録できる。(例、男子ジュニアエキスパートで3人、女子ジュニアエキスパートで3人、男子エキスパートで3人、女子エキスパートで3人)

ある国の選手が前のUniconの個人のフリースタイルで3位以内に入った場合、そのカテゴリー内であれば、追加でもう一人選手の登録ができる。

例えば、A国が前回のUniconの男子エキスパートで優勝をしたとすると、その国は選手を今回のUniconの男子エキスパートに4人まで出場させてよい。また、もし国Bが前回のUniconの女子ジュニアエキスパートで2位と3位に入賞した場合、その国は今回のUniconの女子ジュニアエキスパートに選手を5人まで出場させてよい。

6.13.8 Method for Limiting the Competitors at Unicon

A country that wishes to submit more than their allocated number of individuals should select individuals by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their competitors is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose individuals by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd or 3rd in Individual Freestyle at the previous Unicon, it can give these individuals a higher rating, because they brought additional number of individuals to a country. If a country did not place in the top three, it can give only the highest placing individual a higher rating. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

6.13.8 出場選手の制限方法

選手の割り当て人数以上の登録を希望する国は各国で選手の選出を行うこと。選手選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国独自の評価方法で選抜ができる。例えば、前回の

Uniconの個人フリースタイルで三位以内に入賞した選手がいる国の場合は、その選手は高い得点を与えられる

国に三位以内の入賞選手がいない場合は、順位が最も優れている選手だけに高い点数をつけることができる等の例がある。

少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の三カ月前までに報告しなければならない。

6.14 Pairs Freestyle Overview

6.14.1 Minimum Age Groups

Age group (all ages), Expert. Each rider may enter only once. The age group of the older rider is the age group for the pair. Expert is treated as the “oldest” age group, followed by Jr. Expert, and then all other age groups. The decision to enter as Expert or Jr. Expert (if used) is optional, but must be stated in advance.

6.14 ペア・フリースタイル 概要

6.14.1 最低限の年齢別

年齢別（全年齢）、エキスパート。各選手は1回のみ登録できる。ペア部門では、年齢の高い選手の年齢別に登録する。エキスパートは「最も年齢の高い」年齢別とみなされ、以下ジュニアエキスパート、その他の年齢別と続いていく。エキスパートないしジュニアエキスパートとして登録するかの選択は選手に任されている。ただし、前もって決めておくこと。

6.14.2 Time Limits

Same as Individual Freestyle.

6.14.2 制限時間

個人のフリースタイルと同様。

6.14.3 Unicycles

Any type and any number.

6.14.3 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.14.4 Music and Costume

Same as Individual Freestyle.

6.14.4 音楽と衣装

個人のフリースタイルと同様。

6.14.5 Props and Decorations

Same as Individual Freestyle.

6.14.5 小道具と装飾

個人のフリースタイルと同様。

6.14.6 Judging Method

Same as Individual Freestyle, 50% for Technical, and 50% for Presentation. In Pairs, there is extra emphasis on teamwork; two person skills, etc. (see Judging Criteria).

6.14.6 審査方法

個人のフリースタイルと同様。テクニカルに対し50%、プレゼンテーションに対し50%。ペア部門では、チームワークと二人組の技術などに特に重点が置かれる。（審査基準の項を参照）

6.14.7 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three pairs in each category to compete at Unicon in the Pairs Freestyle events (three in Jr Expert Pairs, three in Expert Pairs).

If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional competitor for each placing in that category. For example, if Country-A wins first place in Expert Pairs at the previous Unicon, they may submit up to four Pairs for Expert Pairs at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr Expert Pairs at the previous Unicon, they may submit up to five pairs in Jr Expert Pairs at the current Unicon. If a pairs team is submitted consisting of members from two countries, that team must choose one of their two countries to represent.

6.14.7 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会:ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者は選手の組数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国はペアのフリースタイル部門の各カテゴリーで最大3組の選手を登録できる。(例、ペアのジュニアエキスパートで3組、ペアのエキスパートで3組)

ある国の選手が前のUniconのペアのフリースタイルで3位以内に入った場合、そのカテゴリー内であれば、追加でもう一組の登録ができる。

例えば、A国が前回のUniconのペアのエキスパートで優勝をしたとすると、その国は選手を今回のUniconのペアのエキスパートに4組のペアまで出場させてよい。また、もし国Bが前回のUniconのペアのジュニアエキスパートで2位と3位に入賞したら、その国は今回のUniconのペアジュニアエキスパートにペアを5組まで出場させてよい。ペアが二つの国の選手で構成されている場合は、そのチームは代表の国を一つに決めなければならない。

6.14.8 Method for Limiting the Competitors at Unicon

A country that wishes to submit more than their allocated number of pairs should select competitors by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their competitors is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose pairs by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, it can give these pairs a higher rating if BOTH partners from the previous Unicon still be pairs, because they brought additional number of pairs to a country. If a country did not place in the top three, it can give only the highest placing pairs a higher rating. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

6.14.8 出場選手の制限方法

ペア選手の割り当て組数以上の登録を希望する国は各国で選手の選出を行うこと。選手選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国独自の評価方法でペアの選抜ができる。例えば、前回のUniconのペアのフリースタイルで三位以内に入賞したペアの選手がいる国の場合は、そのペアが選抜に参加し、かつ、今年もまだペアとして成り立っている場合に限り、高い得点を与えることができる

また、国に三位以内の入賞選手がいない場合は、順位が最も優れているペアにのみ高い点数をつけることができる等の例がある。少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の

三カ月前までに報告しなければならない。

6.15 Group Freestyle Overview

Group Freestyle is divided in Large Groups and Small Groups Each rider may enter each category (Small Group, Large Group) only once. For example: a rider can be in one small group routine and one large group routine but not two small group routines (without permission).

A rider may appear in a second Group Freestyle performance (Small Group, Large Group) with permission of the Chief Judge, to replace a rider due to illness, injury or other mishap.

6.15 グループ・フリースタイル 概要

グループ・フリースタイルはラージとスモールに分けられる。各選手は各カテゴリー（ラージとスモール）に1回のみ登録できる。

例、選手は一つのスモール演技と一つのラージ演技に出場できるが、許可なく二つのスモール演技には出場できない。ただし、審査委員長の許可があれば、病気や怪我、その他の事故のために欠場した選手に交代して出場した選手は、グループ・フリースタイルのラージ、スモールに2回出場して構わない。

6.15.1 Small Group

Minimum of three riders, maximum of eight.

6.15.1 スモール

3人以上8人未満。

6.15.2 Large Group

Minimum of nine riders, no maximum number of riders.

6.15.2 ラージ

9人以上で人数の上限はない。

6.15.3 Minimum Age Groups

Small Group: 0-14, 15+ Large Group: none.

6.15.3 最低限の年齢区分

スモール：0~14歳、15歳以上 ラージ：なし

6.15.4 Time Limit

Five minutes.

6.15.4 制限時間

5分

6.15.5 Unicycles

Any type and any number.

6.15.5 一輪車

どの種類でも何台でも良い。

6.15.6 Music and Costume

Same as Individual Freestyle.

6.15.6 音楽と衣装

個人のフリースタイルと同様。

6.15.7 Props and Decoration

Same as Individual Freestyle.

6.15.7 小道具と装飾

個人のフリースタイルと同様。

6.15.8 Judging Method

Same as Individual Freestyle, but with additional emphasis on teamwork and multiple person skills, such as formation riding. Extra consideration will be given to account for widely different group sizes, relative skill levels, and relative ages of riders.

6.15.8 審査方法

個人のフリースタイルと同様。ただし、加えてチームワークやフォーメーション走行のような複数の人間によってなされる技術に審査の重点が置かれる。グループの規模の差、選手の技術レベルや年齢の差を特に考慮に入れた上で審査する。

6.15.9 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of small/large groups using the guidelines below or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three groups to compete at Unicon in each of the following categories: Expert Small Group, Jr. Expert Small Group, Expert Large Group, and Jr. Expert Large Group.

6.14.9 ジュニアエキスパートとエキスパートの最大選手人数

Unicon以外の大会: ガイドラインに従い、Unicon以外の大会主催者はスモール、ラージの出場数を制限する、もしくは制限しないことを選択できる。

Unicon: 各国は以下の各カテゴリーにおいて、最高3つのグループを出場させることができる。

カテゴリー：エキスパートのスモール、ジュニアエキスパートのスモール、エキスパートのラージ、ジュニアエキスパートのラージ

6.15.10 Method for Limiting the Competitors at Unicon

A country that wishes to submit more than their allocated number of groups should select groups by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their groups is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose groups by their own rating method. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

6.15.10 出場選手の制限方法

割り当て組数以上のグループの登録を希望する国は各国でグループの選出を行うこと。グループ選抜の際は、IUF審査方法を使用することを推奨する。

選手選抜会が不可能な場合は、各国の評価方法でグループの選抜ができる。少なくともUnicon開催の三カ月前には選抜を終了しておくことを強く推奨する。国がそれまでに選抜ができない場合、選手選抜のスケジュールと選抜方法を審査委員長と演技部門運営委員長に、少なくともUnicon開催の三カ月前までに報告しなければならない。

6.16 Deadline For Signing Up

These events have a deadline for entry, which must be specified in the registration form. If not specified in the registration form, the deadline is one month before the official convention start date. A maximum of ten Individuals, ten Pairs routines, and two groups will be allowed to be added after this time to account for difficulties in travel planning or other valid reasons that are communicated about in advance. These will be added in the order of their request to the Chief Judge and Convention Director via email or fax. Participants who attempt to sign up less than 36 hours prior to the beginning of the specified competition will not be allowed to enter. Changing Pairs partners is allowed up to 36 hours prior to the actual competition as long as the category does not change. Adding or subtracting the members of a group routine is allowed up to 36 hours prior to the start of that competition.

6.16 登録の締切

これらの部門には出場登録の締め切りがある。締切日は登録フォームに明記されていなければならない。登録フォームに明記されていない場合は、大会の公式開催初日の一カ月前を締切日とする。開催国への渡航プランが困難であったり、その他正当な理由が前って報告されていれば、最大10人の選手、10組のペアと2組のグループは、締切日の後に追加されても良いこととする。これらの追加は電子メールもしくはファクスにて、審査委員長と大会運営委員長へ申請されなければならない。特定の部門の開始まで36時間を切った場合は選手は登録をすることはできない。カテゴリーの変更がない限り、ペアのパートナー変更は部門開始の36時間前までは認められる。グループの出場選手の追加および削減は部門開始の35時間前までは認められる。

6.17 Size Of Performing Areas

The minimum size for an Artistic Freestyle event must be 28 x 15 meters. Hosts shall give additional space to riders. Hosts must publicize the dimensions of the available performing area as far in advance of the competition as possible, and organizers of international championships at least three months prior to the event.

6.17 演技エリアの広さ

フリースタイルにおける演技エリアは最低でも28×15メートルの広さがなければならない。大会主催者は選手に演技エリアよりもさらに広いスペースを提供するべきである。

大会主催者は演技エリアの大きさを、できる限り早めに、国際大会では少なくとも3カ月前までに公表をすることが義務付けられている。

6.18 Order Of Performance

Performance order for Jr. Expert and Expert in Pairs/Individual/Group Freestyle are defined by an open drawing without a computer. The drawing/selection should be done publicly and transparently, at a time that is announced ahead of time so people can witness it. The method to determine performance order for age groups is completely up to the Artistic Director.

6.18 演技の順番

ペア、個人、グループ・フリースタイルのジュニアエキスパートとエキスパートの演技順は、コンピュータを使わずに公開の抽選で決められる。抽選もしくは選考は、公的で不正がないように行われるべきである。事前に発表される時間に行われることで、関係者は立ち会うことができる。年齢別の演技順を決定する方法は、演技部門運営委員長の裁量に任せる。

6.19 Start Of Performance

6.19.1 Artistic Freestyle Events

The judging, the stopwatch, and the ‘performance’ all start at the same time. The Timer starts the watch at the beginning of the music, or at a signal from competitors, whichever comes first. The signal can be a nod, wave, bow, verbal cue (“Start!”) or any clearly understandable means. An acoustic signal (such as a whistle) will indicate that the timing and judging have started. Any non-unicycling activities such as dancing, posing, acrobatics, etc., must be included within the time limit of the routine to be judged. In all Freestyle routines, an acoustic signal will indicate when there are 30 seconds left. In all artistic events, two acoustic signals or a different signal will indicate the end of the riding time and end of the judging.

6.19 演技の開始

6.19.1 フリースタイル部門

審査、計測、演技は全て同時に開始される。音楽の再生が開始、もしくは選手が合図をする、どちらが最初であっても計測は開始される。開始合図は、うなずき、手を振る、おじぎ、口頭での合図出し（「スタート！」）、もしくは分かり易く理解可能な手段で

あれば何でもよい。笛のような音による合図は計測と審査が開始されたことを示します。ポーズをとる、ダンス、アクロバットなどをするといった、一輪車を使用しないどんな動作も審査の時間内に終えなければならない。

フリースタイルの全演技において、残り30秒になった時に音による合図が鳴らされる。全演技部門において、2回鳴らされる音の合図、もしくは異なる合図は一輪車の乗車時間と審査の終了を示す。

6.20 End Of Performance

The performance ends at a signal from the rider, such as a bow or “Thank you,” an obvious endpoint, or at the end of the time limit. Nothing that occurs after the time limit may affect judging scores.

6.20 演技の終了

演技は、選手によるおじぎ、「Thank you(ありがとうございました)」などの明白な終了合図や制限時間が終わりに到達したところで終了する。制限時間後に起こったことは何であれ、審査点に影響を及ぼさない。

6.20.1 Artistic Freestyle Events

An acoustic signal will indicate the end of the time limit. Any figures or performing that are done after the end of the time limit will not be judged Performing past the time limit will reduce the rider’s score. All time limits are maximums. Riders need not fill the entire time, but a routine that is very short may suffer in points over a routine with more content. However, a routine that is boring, repetitive or ‘padded’ may lose points for being too long. The rider must decide what makes the best performance.

6.20.1 フリースタイル部門

音の合図は制限時間の終了を意味する。制限時間後のいかなる演技も審査の対象にはならない。時間を過ぎても演技を続けることは減点の対象になる。

全ての制限時間は演技をしてもよい最大の時間を表す。選手は制限時間の全てを演技で埋める必要はないが、あまりにも短い演技は、その演技よりも項目が多い演技を超える得点を獲得することが難しい可能性がある。

しかしながら、退屈で繰り返しが多く、ただ引き延ばしたような長い演技は減点の対象になる。選手は何をすれば最高のパフォーマンスになるかを判断しなければならない。

6.20.2 Performance Time Announcement

When a Freestyle performance is finished, the timer will report the actual length of the performance. The time can be either displayed visually or announced publicly. A visual display must be visible to the judges and audience, such as on an electronic timing board or written on a white board. If the routine ran overtime, only the maximum time need be displayed (example: 4:00 for Experts), or nothing at all. For public announcements by voice, the announcement should happen after the performer has exited, or clearly finished performing. In other words it is preferred to wait if the performer has an artistic exit, even though it cannot be judged. Then the announcement should be made, in a form similar to “The performance time was two minutes, forty two seconds.” This announcement must be made without delay, as it is a factor in the judging of the performer. If the performance ran overtime, no voice announcement is needed.

6.20.2 演技時間の公表告知

フリースタイルの演技が終了したとき、計測係は演技の実際の時間を伝える。その演技時間は見えるように表示されるか音声でアナウンスされる。視覚的な表示は、審査員と観客に向けて見え易くなければならない（電子計測掲示板に表示する、ホワイトボードに記載するなどの方法で）。演技が制限時間を超過した場合、制限時間の最大時間のみ表示される必要がある。（例：4分 エキスパート）もしくは何も表示しない。音声の場合は、選手が退場した後、もしくは演技終了が明確になった後に公表される。言い換えるならば、たとえ審査の対象にならなくても、選手が退場するのを待つほうが良い。その後、「現在の演技時間は2分42秒でした」というような形式で公表されるべきである。選手の審査結果にかかわってくるため、演技時間の告知は遅れてされてはならない。選手が演技時間を超過した場合は、口頭での公表は不要である。

6.21 Rider’s No-Signal Option

6.21.1 Artistic Freestyle Events

A rider may have a well-planned routine to music that he or she knows is under the time limit, and does not wish for the acoustic signals to detract from his or her performance. When riders sign up with the Rider Liaison they can request “No acoustic signals.” This will eliminate the ‘Start’ signal, and the 30-second warning. The Timer will still keep the time, and if the rider exceeds the time limit, the Timer will make the ‘double acoustic signal’ to indicate the rider has run overtime.

6.21 音によらない合図

6.21.1 フリースタイル部門

演技を損ねる音の合図を望まない選手は、制限時間内に収まっている音楽に合わせてうまく構成された演技を行ってよい。選手は競技係りに届出をするときに、「音による合図はいりません」と申し出る。これにより、開始合図と終了30秒前の合図をなくすことができる。計測員は時間を計りながら、選手が制限時間を超過した場合、時間を超えていることを選手に示すために、「音を2回鳴らして合図」する。

6.22 Clean-Up

In unicycling, a clean, dry riding surface is essential. After a performance, the riding area must be left the way it was before the performance. Riders and their helpers must clear all props, unicycles, and debris from the performing area within two minutes. The next rider may also be setting up during this time.

6.22 後片付け

一輪車で走る際は、走行面が清潔で乾いた状態であることが重要である。演技の後は、走行エリアを演技前と同じ状態に戻さなければならない。選手および手伝いの者は、演技終了後2分以内に、演技エリアにある全ての小道具や一輪車、ごみなどを片付けなければならない。次の選手はこの間に準備をしてもよい。

6.23 Messy Performing Area

Riders who are thinking of using messy props in their performances must carefully consider the above rule. Popping balloons, dirt or powder, confetti, water, pies, etc. may take longer than two minutes to remove. Special permission must be received from the Chief Judge or Artistic Director before any such props are used. Competitors who make messes they are unable to remove may be disqualified from the event.

6.23 演技エリアを汚した場合

演技中、演技エリアを汚すような小道具の利用を考えている選手は、上記の規定を十分考慮に入れること。割れた風船、土や粉、紙吹雪、水、パイなどは、片付けるのに2分以上かかる恐れがある。そのような小道具を用いる際には、審査委員長または演技部門運営委員長から特別な許可を得ておかななければならない。片付けられないほど乱雑にした選手は、その種目で失格にする場合もある。

6.24 Pre-Event Practice Time

In order to give fair practice time in the Freestyle competition venue to the high level

competitors, thirty minutes for practice must be reserved immediately before each Jr. Expert and Expert competition. During each thirty minute warm-up period, only the competitors for that event are allowed to be on the competition floor.

Each group that is competing also must be given time to rehearse on the competition floor. The Artistic Director is responsible for publishing a rehearsal schedule at least two weeks before the competition day. The amount of time allotted to each group is to be determined by the Artistic Director, however, each group must be given the same amount of rehearsal time and it cannot be less than fifteen minutes.

6.24 大会前の練習時間（足慣らし）

フリースタイル会場にて上級選手に平等な練習時間を提供するために、各ジュニアエキスパート、エキスパート部門の直前に練習時間を30分設けられなければならない。30分のウォーミングアップの間、その部門の選手のみが競技フロアに入ることが許される。競技に出場する各グループも競技フロアで練習する時間を与えられなければならない。演技部門運営委員長は、少なくとも大会開催日の2週間前に練習のスケジュールを発表する責任がある。各グループへの割り当て時間は演技部門運営委員長によって定められるが、その練習時間はそれぞれ同じ長さを提供されなければならない。それは15分より短くなくてはならない。

6c Artistic Freestyle Judging

Judging for Individual, Pairs, and Group Freestyle is divided into two components, Technical and Performance. Qualified judges may judge only Technical, only Performance, or both. For each component, judges give three or four scores from 0 to 10, or 0 to 15, high scores being better. Scores such as 2.0, 2.2, or even 2.25 are encouraged to help differentiate between riders of similar ability.

6c フリースタイルの審査

個人、ペア、グループのフリースタイルは、「テクニカル」と「パフォーマンス」の二つのコンポーネントに分けられる。有資格審査員はテクニカルのみ、パフォーマンスのみ、もしくは両方の審査をする。テクニカル・コンポーネントの3項目とパフォーマンス・コンポーネントの4項目に対し、審査員は0から10点（もしくは0から15点）ま

での得点（高得点のほうが高評価を意味する）を与える。2.0、2.2、2.25 のような小数点付の得点は似たようなレベルの選手を区別し易くするために用いられる。

6.25 Individual Freestyle – Technical Score

The Technical part of the judging is broken into three parts. Three scores will be given by each judge, values ranging from 0 to 10, or from 0 to 15 as follows:

- Quantity of Unicycling Skills And Transitions (0-10 points)
- Mastery And Quality of Execution (0-15 points)
- Difficulty And Duration (0-15 points)

Technical Total: 40 points

6.25 個人フリースタイル – テクニカル・スコア

審査のテクニカル・スコアの部分は、3項目に分けられる。各審査員は、0から10（もしくは0から15）の3得点を、以下の項目につける。

- 一輪車技術と切り替え技術（技と技のつなぎ）の数（0~10ポイント）
- 習熟度と完成度（0~15ポイント）
- 難易度と持続度（0~15ポイント）

テクニカル・スコアの総点: 40 ポイント

6.25.1 Quantity of Unicycling Skills and Transitions

Quantity is the number of unicycling skills and transitions successfully executed. Transitions, before and after the skill, should also be counted. If a dismount happens during transition but after a skill was successfully executed, only the completed skill is counted and the failed transition should not be counted. For example, if a dismount happens during stand up gliding, only the transition from riding to stand up is counted. If a dismount happens after stand up gliding and during the transition from the stand up gliding to riding, the previous transition into stand up and the stand up gliding are counted.

Only ‘unicycling skills’ will be counted (see definition in chapter 1d). For example, if a rider is juggling while idling, idling is counted as a unicycling skill and juggling will affect the Interpretation: Props and other Presentation scores. Performing many short skills with quick transitions can increase this score, but will decrease the score as related to the Duration score.

6.25.1 一輪車技術と切り替え技術の数

Quantity(技の数)とは、一輪車技術と切り替え技術の成功した技の数を意味する。技の

前後の切り替えはカウントする必要がある。成功した技の後の切り替えの際に落車があった場合、完全な技のみカウントされ、失敗した切り替えはカウントされない。

例えば、立ちグライディングの間に落車した場合、一輪車をこぐところから立ち上がるまでの切り替えのみカウントされる。立ちグライディングの後で立ちグライディングから走行までの切り替えの間に落車があった場合は、立ち上がったことと立ちグライディングはカウントされる。’一輪車の技術’のみカウントされる。(Chapter 1dの定義を参照) 例えば、選手がアイドリングしている間にジャグリングしている場合、アイドリングは一輪車の技としてカウントされ、ジャグリングはインタープリテーション(演出)に影響を与える。(インタープリテーションとは小道具やその他の表現点のことである。) 速い切り替えで多くの短い技をすることは、この点数を増やすことができるが、持続度に関するスコアは減点の対象になる。

Variety: Different from Variety in Standard skill, different variations of the same type of skill are counted separately. Skills should be chosen to work with the style of the performance, but performing exactly the same skill multiple times will decrease this score.

多様性: 標準技術と異なり、同じ種類の技の異なるバリエーションは別にカウントされる。技はパフォーマンスの様式で選択される必要があるが、同じ技を何度も用いることは減点の対象になる。

Examples:

- ‘Drag seat in front’ and ‘drag seat in back’ are counted independently.
- The following variations of ‘stand up gliding one foot’ will be counted differently;
 - Arabesque (The free leg is extended behind the body above hip height - at least a 90 degree angle)
 - Knee hold (one hand supporting the knee of the free leg)
 - Y-character balance (holding a straightened leg up with one hand and using other hand to form a Y shape)
 - Catch-foot (the free leg being held in one or both hands)
 - Biellmann (the free leg grasped from behind and pulled overhead in the Biellmann position)
- Face up spins are different from normal upright spins
- Combinations of one-rotation spins/turns are different from continuous spins

例 :

- ・ ’ サドル前落し前進’ と ’ サドル後ろ落し前進’ はそれぞれカウントされる。
- ・ ’ 片足の立ちグライディング’ の以下のバリエーションは別にカウントされる。 ;
 - アラベスク (フリーレッグ (上げる足) を体の後ろで腰の高さより上に伸ばす—最低90度の角度で)
 - ニーホールド- Knee hold- (フリーレッグの膝を片手で支える) (※タワー・手持ちアラベスクのこと)
 - Y字バランス (片方のまっすぐ伸ばした足をかかえ、もう一方の手はYの字の形のする)
 - キャッチフット-Catch-foot- (フリーレッグを片手または両手で持つ)
 - ビールマン (後方からフリーレッグをつかみ、ビールマンポジションの頭上に引っ張り上げる)
- ・ フェイスアップスピン-Face up spins-は通常の直立したスピンとは異なる
- ・ワンローテーションスピン/ターンのコンビネーションは連続スピンとは異なる

Originality: In Artistic Freestyle, new skills are less important than in Flatland. However, skills with unique variations that are completely new or with new approaches will get more points. Originality is mainly judged in Presentation (section 6.26).

独創性: フリースタイルでは、新たな技はFlatlandにおいてさほど重要視はされない。しかし、完全に新しくユニークなバリエーションや、新たなアプローチだと判断された技は、点数の加算の対象になる。独創性は主にプレゼンテーションの部分で審査される。(セクション6.26)

6.25.2 Mastery And Quality of Execution

Mastery is the amount of control shown by the rider(s) during their execution of the skills and transitions. The body form should demonstrate good control and Mastery of the unicycle. If a rider is showing good style (section 6.26.2) during difficult skills, the Mastery score should be high. Mastery of the unicycling skills is also required to perform the “additional non-unicycling skills”, such as juggling, dancing, and acrobatics. There are several viewpoints to check the Quality of Execution, such as Stability, Duration, Speed, Synchronization, and Fluidity of Transition. These viewpoints don’t have to be evenly weighted, but required to check.

6.25.2 習熟度と完成度

習熟度は、演技中に技や切り替えをどの程度コントロールできているかということである。乗車姿勢には一輪車のコントロール能力や習熟度が表れる。選手が難易度の高い技を行った際に、良い姿勢を見せることができたなら、習熟度の得点は高くなる。一輪車に乗車しながらジャグリング、ダンスやアクロバットのような一輪車以外のことを取り入れることも習熟度を要求される。

完成度を見極める際には、切り替えまでの自然な流れ、音楽と技の同調性、速度、技の持続性と安定性のようないくつかの視点がある。これらの視点は、全て同じレベルで重要視される必要はないが、審査の対象として見られる。

Duration: Holding a skill for a longer amount of time and distance also indicates a higher level of mastery and difficulty for that skill.

持続度: 技を時間と距離で長く持続することができるか。

Stability: High scores should not be given if unintentional jerky body movement, or a wandering spin or pirouette is shown occasionally.

安定性: 意図しない不安定な体勢や、スピン、ピルエットなどのふらつきが見られた場合は、高得点は与えられない。

Speed: High score is given when the rider controls the speed (faster or slower) of turns, spins, and transitions excellently.

速度: 選手がターン、スピン、切り替えの速度を（速く、もしくは遅く）上手くコントロールした際には、高得点が与えられる。

Synchronization: Being synchronized with the rhythm of the music and timing accuracy should be judged. High scores are awarded for a routine if timing of the skills is well planned and accurate.

同期性 (シンクロ) : 音楽のリズムと技のタイミングが正確に同期していることも審査される必要がある。技のタイミングが正確に行われていると見られた場合、高得点が与えられる。

Fluidity of Transition: High scores are given for transitions when the rider performs a skill straight into another skill quickly. Low scores are given for transitions if several revolutions, idles, hops (or other setup-type skill) need to be performed before performing the more difficult skill - unless it is obvious that these are used to increase the overall choreography and timing of the routine.

円滑な切り替え: 選手が技から技へ無駄なく素早く切り替えが出来た場合、高得点が与えられる。より難易度の高い技を行う前に、車輪の回転、アイドリング、ホッピングなどの不必要な準備が入ると、切り替えの部分の得点は低くなる。-振り付けを増やしたり、演技のタイミングをとるために行われることが明らかな場合を除く。

6.25.3 Difficulty And Duration

The level of Difficulty is taken into account for successfully executed skills including transitions. High scores are awarded for a routine packed with a number of skills all with high difficulty. **High scores should not be given if only one or two of the skills are of a high level.** Generally:

- Backward skills are more difficult than the same type of Forward skills.
- ‘Seat against body’ is easier than ‘Seat not touching body’.
- Faster spins/turns with smaller diameter are more difficult than slower spins/turns with larger diameter.
- ‘Stand up with a hand touching the seat’ is easier than ‘stand up with neither hand touching the seat’.
- ‘Jump up from the pedals to the frame removing both feet simultaneously’ is more difficult than ‘Standup with one or both feet on the frame’.

If a rider is juggling while idling, for example, the difficulty of idling does not carry the same difficulty as idling without juggling. The same applies for dancing, and acrobatics.

6.25.3 難易度と持続度

難易度のレベルは、切り替えを含め、成功した技に対して考慮される。全ての技が難易度の高い演技には高得点が与えられる。行う技のうち、一つか二つのみが高いレベルの場合は、高得点は与えられるべきではない。

通例:

- バック系の技術は同じタイプの前進技術よりも難易度が高い。
- ‘体がサドルに接触している’ 場合は ‘体がサドルに接触していない’ 場合よりも難易度が低い。
- 径の小さな高速スピンやターンは径の大きな遅いスピンやターンよりも難易度が高い。
- ‘手でサドルを持って立つ立ちグライディング’ は、‘ノーハンドの立ちグライディング’ よりも難易度が低い。
- ‘ジャンプ・アップ・スタンド・グライディング’ は ‘片足または両足をフォークにかけて立つ立ちグライディング’ よりも難易度が高い。

選手がアイドリングしながらジャグリングをする場合、例えば、アイドリングの難易度はジャグリングなしのアイドリングと同じ難易度にはならない。

ダンスやアクロバティックも同様に難易度に適応される。

Duration : Holding a skill for a longer amount of time and distance also indicates a higher level of mastery and difficulty for that skill.

持続度: 長い距離と時間、技を維持することは、その技の難易度と完成度が高いことを表す。

6.26 Individual Freestyle – Performance Score

The Performance half of the judging has been broken into four parts. Four scores are to be given by each judge with values ranging from 0 to 10 as follows:

- Mistakes: Dismounts (0-10 points)
- Presence/Execution (0-10 points)
- Composition/Choreography (0-10 points)
- Interpretation of the Music/Timing (0-10 points)

6.26 個人フリースタイル – パフォーマンス・スコア

審査の半分を占めるパフォーマンス・スコアは、4項目に分けられる。各審査員は、0から10の4得点を、以下の項目につける。

:

- ミス: 落車 (0~10 点)
- 存在感/出来栄え (0~10 点)
- 構成/振付 (0~10 点)
- 音楽の解釈/タイミング (0~10 点)

Performance Total: 40 points Each part includes a definition of the terms as well criteria to be considered by the judges.

パフォーマンス・スコアの総点: 40 点 各項目には審査員が考慮すべき基準と用語の定義が含まれる。

6.26.1 Mistakes: Dismounts

Low scores are given for routines with more than 8 major dismounts, therefore interrupting the flow of the routine. Medium scores are given for a routine that has approximately 3 major dismounts and a few minor dismounts. High scores are given for a routine with no major dismounts, and few or no minor dismounts. Judges need to be able to differentiate between a planned dismount and an unplanned dismount.

6.26.1 ミス：落車

ルーティンに8回以上の大きな落車が見られた場合、ルーティンの流れが妨げられることになるので、低い点数が与えられる。。おおよそ三つの大きな落車やいくつかの小さな落車が見られたルーティンには、中間の得点が与えられる。大きな落車や小さな落車がない（もしくは少々の小さな落車がある）ルーティンには、高い得点が与えられる。審査員は意図的な降車とそうでない落車の区別ができる必要がある。

Major dismounts are when the unicycle falls and/or a hand or any body part other than the rider's foot or feet touch the floor. Major dismounts are also when the choreography of a rider's routine is clearly affected.

大きな落車 (Major) とは、一輪車が倒れたり、手や、選手の足以外の体の一部が地面につくことを意味する。また、選手のルーティンの振り付けに明らかに影響を与えたときも大きな落車にあたる。

Minor dismounts are when the unicycle does not fall, only the rider's foot or feet touch down and the choreography of a rider's routine is not affected. A minor dismount may also be counted when Judges cannot differentiate between a planned dismount and an unplanned dismount.

Exception: Dismounts that occur while the rider is performing a seat drag skill have to be evaluated somewhat differently since the unicycle is already on the ground. For these dismounts, the judges should use the current above language regarding minor and major dismounts but disregard the parts talking about the unicycle. For example, if a rider is performing seat drag in back and steps off the unicycle with only their feet touching the ground, it would be considered a minor dismount unless the choreography of the routine is plainly affected.

小さな落車 (Minor) とは、一輪車が倒れず、選手の足のみが落ち、ルーティンの振り付けに影響を与えないときのことを意味する。また、審査員が意図的な降車とそうでない落車の区別ができなかった場合もそれにあたる。例外：「サドル落とし」の場合は、一輪車が既に地面に触れているため、少し別の方法で評価されなければならない。「サドル落とし」の場合は、審査員は、一輪車が倒れているかどうかに関係なく、大小 (Major/Minor) の言葉を使用すべきである。例えば、選手が「サドル後ろ落とし前進」をして、足だけ床に着いて一輪車から降りた場合、それはルーティンの振り付けに明らかに影響を与えていない限り、小さな落車とみなされる。

Scores are generated using the following calculations:

Score = 10 - 1.0 · (number of major dismount(s))

- 0.5 · (number of minor dismount(s))

得点は以下の方法で算出される:

スコア = 10 - 1.0 · (大きな落車の数)

- 0.5 · (小さな落車の数)

6.26.2 Presence/Execution

There are two parts to this section. Each part does not need to be evenly weighted, but judges are required to consider both parts.

6.26.2 ・ 存在感/出来栄

この項目には二つの要素がある。各要素は等分に配点される必要はないが、審査員は両要素を考慮に入れて審査しなければならない。

Presence: involvement of the rider physically, emotionally and intellectually as they translate the intent of the music and choreography.

存在感: 音楽と振り付けの趣旨を解釈しながら、身体的、感情的、知的に演技すること

Execution: quality of movement and precision in delivery. This includes harmony of movement.

出来栄: 動作のクオリティと演技の運びの正確さ。これには動きの調和も含まれる。

Criteria:

- Physical, emotional and intellectual presence
- Carriage
- Authenticity (individuality/personality)
- Clarity of movement
- Variety and contrast

評価基準:

- 身体的、感情的、知的な存在感
- 身のこなし
- 確実性/本物らしさ (個性/独特な雰囲気)
- 動作の鮮明さ
- 多様性とコントラスト
- Projection

- 工夫

6.26.3 Composition/Choreography

An intentional, developed and/or original arrangement of all types of movements according to the principles of proportion, unity, space, pattern, structure and phrasing.

6.26.3 構成/振り付け

振り付けは、調和がとれ、統一感があり、空間、様式、構成、表現方法合わせて工夫した、独創的なアレンジであること。

Criteria:

- Purpose (Movements, tricks, costume and music to match for a unified experienced)
- Harmony (Interaction between tricks and body movements)
- Utilization (Utilization of space and pattern usage for proper floor coverage)
- Dynamics
- Imaginativeness (Imaginative, originality and inventiveness of purpose, movement and design)

評価基準:

- 趣旨（動作、技術、衣装、音楽に統一感があるか）
- 調和（技と体の動きに相互作用があるか）
- 活用（フロア全体を有効に活用しているか）
- ダイナミックであるか
- 想像性（演技の趣旨、動作、構想が想像力に富み、独創性があり、創意工夫がされているか）

6.26.4 Interpretation of the Music/Timing

The personal and creative *musical realization* of the rhythm, character and content of music to movement in the performance area.

6.26.4音楽やタイミングの演出

リズム・キャラクター等、音楽に対して創造的な演技を演技エリア内で行っているか

Criteria:

- Continuity and musical representation (Effortless proper musical realization to artfully characterize the routine)
- Expression of the music's style, character and rhythm
- Use of *finesse* to reflect the nuances of the music

- Timing

評価基準:

- 連続性と音楽の描写（ルーティンを無理なく巧妙に曲調を表現しているか）
- 音楽のスタイルや特徴とリズムの表現力
- 音楽のニュアンスを映し出す技巧の活用
- タイミング

Musical realization can occur in four different ways:

- Analog: Representing the highlights/cues in the music through movements
- Congruent: Representing every beat/tone/note in the music through movements
- Contrastive: Movement that is contrary to the music (fast movements to slow music or vice versa) or putting moves on the off-beat
- Autonomy: Movement and music are independent. Music and movements don't need to match, yet can. This offers the artist the most freedom in his creative process

ミュージカル・リアライゼーションは異なる四つの方法によって生じる：

- アナログ：動作を通して音楽の中で目玉となるものを表現する
- 適合：動作を通して音楽の中であらゆるビート、トーン、響きを表現すること
- 対照：音楽に照らし合わせた動作や（遅い音楽との速い動き、もしくはその逆）、ビートがない音楽で動きをつけること
- 自主性：動作と音楽は独立している。音楽と動作は合う必要はないが、合わせることもできる。これはアーティストの選択に任せる。

Finesse is the refined, artful manipulation of nuances by the rider(s). Nuances are the personal artistic ways of bringing variations to the intensity, tempo, and dynamics of the music made by the composer and/or musicians.

技巧とは選手によって表現されたニュアンスと洗練された一輪車の操作のことである。ニュアンスは作曲家や音楽家によって制作される音楽の強さ、テンポ、強度にバリエーションをもたらす個人の芸術的方法である。

6.27 Pairs Freestyle – Additional Judging Criteria

Pairs judges must consider the performance of two unicyclists together. All judging criteria and the scoring from Individual Freestyle are used, but the additional factors below must also be considered. The only exceptions are the scoring guidelines for Pairs

Freestyle Difficulty and Duration as mentioned below in section 6.27.3.

6.27 ペア フリースタイル – 追加審査基準

ペアの審査員は二人のユニサイクリストのパフォーマンスを二人一緒に判断しなければならない。個人フリースタイルと同じ審査基準と採点方法が適用される。ただし、以下の追加要因も考慮されなければならない。唯一の例外部分は、ペアのフリースタイルの「難易度と持続度」の部分の採点ガイドラインである。（セクション6.27.3.に記載）

6.27.1 Pairs Freestyle: Quantity of Unicycling Skills and Transitions

Number of skills should be counted for each rider separately. If a rider is not riding unicycle and performing non-unicycling skills while the other rider doing unicycling skills, only one skill for a rider is counted.

6.27.1 ペア フリースタイル：一輪車の技と切り替えの数

二人の各選手は技の数を別々にカウントされる必要がある。もしも、一人の選手は一輪車に乗らず演技をしており、もう片方の選手が一輪車に乗って技を行っている場合は、技をしている選手だけの技がカウントされる。

Pairs Vs. Doubles: ‘Doubles’ refers to two riders on one unicycle. In case of Doubles, the Quantity is counted as same as the skill by a single rider.

ペア VS ダブルス（二人乗り） ‘ダブルス’ とは二人で一台の一輪車に乗ることを指す。二人乗りの場合、技の数は一人の選手によるものとしてカウントされる。

6.27.2 Pairs Freestyle: Mastery and Quality of Execution

Synchronization: Timing-synchronization with each other should be judged in Pairs routines. High scores awarded for a routine if timing of every skills are well planed and accurate. Even though riders do not do the same skill/movement at the same timing intentionally in pairs, timing accuracy of each movement can be measured as synchronization with rhythm of the music, in a manner similar to individual routines. The same rules and chart from Individual Freestyle is to be used for Pairs Freestyle.

6.27.2 ペア フリースタイル：習熟度と完成度

同調性: お互いにタイミングを合わせることはペアのルーティンでは審査の対象になる。全ての技のタイミングが正確であった場合、ルーティンには高得点がつけられる。

たとえ選手が、二人で意図的に、同じタイミングで同じ技や動きをしていなくても、それぞれの動きのタイミングの精度は音楽のリズムとの同調性として審査される。(個人のフリースタイルルーティンと類似した方法によって)個人のフリースタイルのルールと表は、ペアのフリースタイルでも使用されることになっている。

6.27.3 Pairs Freestyle: Difficulty and Duration

The Difficulty level of a multiple person act is determined by the overall level of difficulty displayed by the pair, not by the difficulty of feats presented by a single rider. If one rider's skill level is a great deal higher than the other, judges must keep the Difficulty score somewhere between the levels of the two riders. Number of skills should be counted for each rider separately. If a rider is not riding unicycle and performing non-unicycling skills while the other rider doing unicycling skills, only one skill for a rider is counted. A skill in which the two riders obviously support each other will score lower than the same skill performed separately. Judges must be able to distinguish between 'support' and 'artistic contact.' Riders who are merely holding hands may not be supporting each other, but if their arms are locked, they probably are.

6.27.3 ペア フリースタイル：難易度と持続度

複数人による演技の難易度のレベルは、ペアによって表現される難易度の全体的なレベルで決定され、一人の選手の成果によるものではない。もしも片方の選手の技のレベルが、もう一方の選手よりも高い場合、審査員は難易度の得点を、両選手のレベルの間で採点しなければならない。技の数はそれぞれの選手を別々にして、カウントされる必要がある。もしも、片方の選手は一輪車に乗らず演技をしており、もう片方の選手が一輪車に乗って技を行っている場合は、技をしている選手だけの技がカウントされる。両選手が明らかにお互いを支え合っている技は、別々に行われた同じ技よりも低い点数がつけられる。審査員は‘支え合う’と‘芸術的な接触’とを区別できなければならない。両選手が単に手を握っているだけなら、支え合っているのではないかもしれないが、腕をしっかりと組んでいる場合はその可能性が高い。

Note: Some skills are more difficult with riders holding hands, such as one foot riding, side-by-side.

注意：片足走行のように、技術によっては選手同士が手を握る方が難易度が高いこともある。

Pairs Vs. Doubles: ‘Doubles’ refers to two riders on one unicycle. In case of Doubles, the Quantity is counted as same as the skill by a single rider. Some Pairs performers use lots of doubles moves, with lifting, strength, and the associated difficulty. Other Pairs

acts use no doubles moves at all. How to compare them? Remember that the skill level of both riders is being judged. If the ‘top’ rider does not display much unicycling skill when he or she rides, judges must keep that in mind, and rate their average difficulty accordingly. If the top rider never rides, one can argue that this is not a Pairs act, and give a major points reduction. Doubles moves are difficult for both persons, but must be weighed carefully against non-doubles performances.

Duration can be increased if a rider pulls or pushes another rider with holding hands, but will decrease the score as related to Quantity (section 6.27.1).

ペア VS ダブルス（二人乗り）：‘ダブルス’とは二人で一台の一輪車に乗ることを指す。二人乗りの場合、技の数は一人の選手によるものとしてカウントされる。ペアの演技者の中にはダブルスの動きを多く用いる者もいる。その動きは、リフト技術など体力とそれに伴う難易度を必要とする。一方でダブルスの動きを全く用いないペアもいる。どのように比べるべきなのか。忘れてはならないのは、両選手の技術レベルを審査しているということだ。

上に乗っている選手が、走行中あまり一輪車の技を披露しない場合、審査員はそのことを念頭に置いて、二人の平均的難易度を評価しなければならない。上に乗っている選手が全く一輪車で走行しない場合、ペアの演技ではないとして、大幅に減点することも可能である。ダブルスの動きは双方にとり難しい動きであるが、ダブルスでない演技が不利にならないよう慎重に評価しなければならない。一方の選手がもう一方の選手の手を握りながら、押したり、引いたりしている場合は、「**持続度**」の部分での得点は加算されるが、「一輪車の技と切り替えの数」（セクション6.27.1）に関する部分で見たときは得点は減点される。

6.27.4 Pairs Freestyle: Presence/Execution

Additional Criteria:

- Unison and “oneness”
- Balance in performance between partners
- Spatial awareness between partners

6.27.4 ペア フリースタイル: 存在感/出来栄

追加の評価基準:

- 動作の一致と統一性
- パートナー間のパフォーマンスのバランス
- パートナー間の空間認識

6.27.5 Pairs Freestyle: Composition/Choreography

Additional Criteria:

- Unity
- Shared responsibility in achieving purpose by both

6.27.5 ペア フリースタイル: 構成/振り付け**追加の評価基準:**

- 統一性
- 両選手による目的達成責任の共有

6.27.6 Pairs Freestyle: Interpretation of the Music/Timing**Additional Criteria:**

- Relationship between the partners reflecting the character of the music

6.27.6 ペア フリースタイル:音楽やタイミングの演出**追加の評価基準:**

- 音楽の特徴を生かしたパートナー同士の関係

6.28 Group Freestyle – Additional Judging Criteria

Everything for Individual and Pairs applies, including the scoring, plus these additional points. Exceptions are in the scoring detailed in sections 6.28.3 and 6.28.4. A group of several riders has many more options of what to do and how it can be presented. Riders may all be of similar skill levels, or of widely different levels. Some groups will be much larger than others. These things all need to be considered when judging groups.

6.28 グループ フリースタイル – 追加審査基準

採点方法を含む、個人部門とペア部門の規定が全て適用され、さらに以下の点加わる。例外は、6.28.3と6.28.4のセクションの詳述される採点の部分である。数人の選手から成るグループの場合、演技にも表現法にもより多くの選択肢がある。全員が同じような技術レベルでも良いし、全く異なるレベルの選手が一緒になっても良い。あるグループは他のグループよりもはるかに人数が多いかもしれない。こうしたことは全てグループ部門の審査をする際に考慮される必要がある。

6.28.1 Quantity of Unicycling Skills and Transitions

Approximate number of skills may be counted for all members in total. The number of skills should be weighted by the number of unicycling riders in the group. If some riders are not on unicycles or are performing non-unicycling skills while the other riders doing unicycling skills, the count is reduced accordingly.

6.28.1 一輪車の技と切り替えの数

技術のおおよその数は、全選手の人数分カウントされなければならない。技術の数は、グループの一輪車の選手の数によって重点を置かれるべきである。一部の選手が一輪車に乗っていない、もしくは他の選手たちが一輪車の技を行っている間に、一輪車の技を使わない演技をしている場合は、それに応じてカウントは減らされる。

6.28.2 Group Freestyle: Mastery and Quality of Execution

Synchronization: Timing-synchronization with all members should be judged in Group routines. High scores awarded for a routine if timing of every skills are well planed and accurate. Even though sub-groups do not do the same skill/movement with other sub-groups at the same timing intentionally, timing accuracy of each movement can be measured as synchronization with rhythm of the music, in a manner similar to individual routines.

6.28.2 グループ フリースタイル：習熟度と完成度

同調性: 全選手がタイミングを合わせることはグループのルーティンでは審査の対象になる。全ての技のタイミングが正確であった場合、ルーティンには高得点がつけられる。グループ内で分かれて演技をする際、たとえサブグループの選手たちが、意図的に同じタイミングで、もう一方の集団と同じ技や動きをしていなくても、それぞれの動きのタイミングの精度は音楽のリズムとの同調性として審査される。（個人のフリースタイルルーティンと類似した方法によって）

Mastery is the amount of control shown by the riders during their execution of the skills. The body form should demonstrate good control and ‘mastery’ of the unicycle. Holding a skill for a longer amount of time also indicates a higher level of mastery for that skill. Performing a skill multiple times can increase the Mastery portion of the score, but will decrease the score as related to Variety and Level of Difficulty. If the group shows good style (section 6.26.2) during difficult skills, the Mastery score should be high.

習熟度は、技を行う際に、いかに選手がきれいにバランスをとっているかということである。体勢は一輪車の習熟度や優れた制御力を表現しなければならない。長い時間、技を保つことはその技術における習熟度が高いことを指す。技を複数回行うことは、「習熟度」における得点としては加点されるが、「多様性や難易度のレベル」においては減点される。グループが難易度の高い技を行った際に、優れた体勢を見せることができた

ら、「習熟度」の得点は高くなる。

6.28.3 Group Freestyle: Difficulty and Duration

As in Pairs, judges must seek to find the average Level of Difficulty of what may be a widely varied group of riders. Top level skills done by only one rider cannot bring the Difficulty score up to top level. High scores should not be given if only one or two of the skills are of a high level even if done by all riders or with skills that are the same type but with minor variations. All riders in the routine must be used effectively. This means that if one or more riders are at a beginner level, they can still ride around in circles, carry banners, be carried by other riders, etc. Riders should not be left standing on the side.

6.28.3 グループ フリースタイル：難易度と持続度

ペア部門と同様、審査員はグループの中で様々な異なる選手の難易度の平均を見るようにしなければならない。最高水準の技術であっても一人の選手だけで行われたら、「難易度」の最高得点を与えることはできない。たとえ全選手によって行われたり、同じ種類だがさほどバリエーションの違いがない場合でも、行う技のうち、一つか二つのみが高いレベルの場合は、高得点は与えられるべきではない。ルーティンでは、全選手が効果的に用いられなければならない。つまり一人またはそれ以上の選手が初心者のレベルであっても、円状に周りを走行したり、旗を揚げたり、他の選手によって運ばれたりすることなどはできるのだ。脇に立ちつくしているべきではない。

Small Group Vs. Large Group: Some groups will be much smaller or larger than others, and judges must include this information in their decisions. Large groups may have a tendency toward formation riding and patterns, while smaller groups may focus more on difficult skills. With so many possibilities, judges must compare many different factors to get an adequate judgment. Large numbers alone should not earn a high difficulty score, and neither should a few difficult skills performed by a small number. The judges must consider the group's size as a part of the overall performance, including the advantages or limitations that size has on the types of skills being performed.

スモール VS ラージ: あるグループは他のグループと比べ随分と少ないかもしれないし逆にひどく多いかもしれない。審査員はこのことも含めて判断を下すべきである。ラージグループは走行の編成やパターンに偏る傾向がある一方、スモールのグループは難しい技術に集中しがちである。非常に多くの可能性があるので、審査員は適切に審査できるように異なる多くの要因を比較しなければならない。大人数だからというだけで

難易度で高い得点を獲得できるべきではなく、また少人数だからという理由だけで難しい技術に高い得点を付けるべきではない。審査員は、グループの大きさを演技全体の一部と見なし、演技される技術の種類により異なる利点や限界もあることも考慮しなければならぬ。

Level of difficulty is for successfully executed skills. High scores awarded for a routine packed with a number of skills that have a high variety. Only 'unicycling skills' will be judged; non-unicycling skills only affect Presentation scores. Dancing, juggling, and other non-unicycling skills can increase only the Presentation score, and have no influence on this score.

難易度のレベルは成功した技で見られる。高い多様性を持つ技術の数で構成されたルーティンに高い得点が与えられる。一輪車の技術のみ審査される;一輪車を使わない技術は「プレゼンテーション」の得点にのみ影響する。ダンス、ジャグリングやその他一輪車を使わない技術は「プレゼンテーション」の得点でのみ加算され、「難易度」の部分には影響を与えない。

6.28.4 Group Freestyle: Dismounts

Two or four dismount judges should be appointed by the Chief Judge to count falls for group routines. These judges should be chosen to fairly represent the different groups present (e.g. four judges from four different countries). Performance judges should not count falls. Each dismount judge should count all of the major and minor dismounts of a group, not only dismounts in one part of the floor. The counts from each judge should be averaged to create the dismount score for a group.

6.28.4 グループのフリースタイル：落車

グループルーティンにおいて、審査委員長は、落車をカウントする審査員を2人か4人任命しなければならない。この落車をカウントする審査員は、異なるグループを平等に指摘するために選出されるべきである。(例、異なる4カ国から4人の審査員を選出)演技の審査員は落車をカウントしてはならない。各落車専門の審査員は、床の一部分に足を付いたという事だけではなく、グループの落車の大小の回数を全てカウントすべきである。各審査員のカウントは、グループの落車における平均値で採点されるべきである。

Scores are generated using the following calculations: The number of dismounts should be weighted by the number of riders in the group. The following formula is used:

Mistake Score = 1.0 · (number of major dismount(s))

+0.5 · (number of minor dismount(s))

Final Dismount Score = 10– mistake score/number of riders. This score cannot be lower than 0.

点数は以下の計算によって算出される：落車の数はグループの選手の数によって重点を置かれる。以下の手法が使われる：

ミスの点数= 1.0 · (大きな落車の回数)

+0.5 · (小さな落車の回数)

最終的な落車の点数= 10– ミスの点数/選手の数。この得点は0以下にはならない。

6.28.5 Group Freestyle: Presence/Execution

In addition to the description for Individual Freestyle (section 6.26.2), judges are looking for teamwork and cooperation. Additionally, movements should cover the performing area uniformly and use all riders effectively.

6.28.5 グループのフリースタイル: 存在感/出来栄

個人のフリースタイルの詳細（セクション）に加え、審査員はチームワークと協調性を見る。その上、動作はパフォーマンスエリアや選手を有効に使用しているかということも審査の対象になる。

6.29 Judging Grid: Technical Scores

6.29 審査基準: テクニカル

Range of

Scores

得点範囲

Quantity of Unicycling Skills and

Transitions (0-10)

一輪車の技と切り替えの数

(0-10)

Mastery and Quality of Execution

(0-15)

習熟度と完成度

(0-15)

Difficulty and Duration

(0-15)

難易度と持続度

(0-15)

Range of

Scores

得点範囲

10.00- 9.00

10.00- 9.00

Outstanding

優秀

- uses allotted time to perform an optimal number of skills
- 最適な技の数を行うために割り当て時間を活用している
- impressive originality and variety
- 印象的な独創性と多様性が見られる
- looks effortless
- 動きに余裕がある
- no loss of control in the entire routine
- 全体のルーティンにおいて不安定さはない
- riding looks balanced and controlled
- バランスが取れた走行をしている
- all riders perform very difficult skills
- 全選手が難易度の高い技を行っている
- all skills have long duration

15.00- 13.50

- 全ての技を長い時間維持できている

15.00- 13.50

Outstanding

8.99- 7.00

優秀

8.99- 7.00

Good · uses time fairly effectively to show a number of skills

良い・多くの技を見せる際に効率的かつ適切に時間を活用している

· good originality and variety

・良い

· riding looks effortless most of the time

・演技中のほとんどの間、走行に余裕が見られる

· minimal loss of control

・最小の不安定さが見られる

· riding looks balanced and controlled

most of the time

・演技中のほとんどの間、バランスが取れた走行をしている

· many skills at high difficulty

・難易度の高い多くの技がある

· many skills have long duration

13.50- 10.50

・多く技が長く持続できている

13.50- 10.50

Good

6.99- 4.00

良い

6.99- 4.00

Average · shows a good amount of skills but could have used time more effectively

平均的・ある程度の技を見せているが、

より有効的に時間を活用すべきである

· okay originality and variety of skills

・技の独創性や多様性はそこそこ見られる

・ riding sometimes looks effortless

・ 時々、走行に余裕が見られる

・ some loss of control

・ コントロールの喪失が何度か見られる

・ riding looks balanced and controlled

some of the time

・ 演技中に時々、走行のバランスがとれている

・ averaged difficulty of skills performed

by all riders is average

・ 平均的なレベルで、全選手が標準的な難易度の技を行っている

・ skills vary in duration

10.50- 6.00

・ 技の持続度がさまざまである

10.50- 6.00

Average

3.99- 1.00

平均的

3.99- 1.00

Poor ・ lower number of skills

不十分 ・ 技の数が少ない

・ lacks originality and/or variety of skills

・ 技の独創性および、または、多様性が欠けている

・ riding often looks challenging

・ 走行に余裕が見られない

・ riding is often out of control

・ 走行がたびたび不安定である

・ riding often looks unbalanced

・ 走行にバランスが見られない

・ low difficulty when averaged for whole routine

・ ルーティン全体において平均的に難易度が低い

・ many skills have short duration

6.00- 1.50

・ 多くの技が短時間しか保たれていない

6.00- 1.50

Poor

0.99- 0.00

不十分

0.99- 0.00

Extremely

Poor

極端に

劣っている

- ・ few to no unicycling skills · falling looks imminent
- ・ 一輪車の技術が全くない・今にも落車しそうである
- ・ riding constantly is out of control
- ・ 走行が常に不安定である
- ・ riding constantly looks unbalanced
- ・ 走行が常にアンバランスである
- ・ all novice skills

1.50-0.00

- ・ 全ての技が初心者レベルである

1.50-0.00

Extremely

Poor

極端に劣っている

6.30 Performance Judging Grid: Execution/Presence

6.30パフォーマンス審査基準: 出来栄え/存在感

Range of

Scores

得点範囲

Presence Carriage Authenticity Clarity Variety Projection

9.00-10.00

- ・ 存在感、本物らしさ、鮮やかさ、多様性のある振付がある

9.00-10.00

Outstanding

卓越している

Spellbinding

presence

魅力的な存在感

Refined line of body

and limbs

体と手足のラインが洗練されている

Superb authenticity,

rider is completely

one with their

character

素晴らしい本物らしさがあり、選手は完全に演技と人格が同一化されている

Precise execution of

body movements in

a way that fit the

overall routine

演技中の体の動作が全体的なルーティンにぴったり合っている。

Excellent creativity

with dispositions

and expressions to

convey overall

routine

全体のルーティンを伝える表現力と気質を兼ね備えた優れた創造力がある

Exceptional

projection, audience

members feel

engaged in the

performance

8.00–8.99

並外れた演技で観客を惹きつける魅力がある

8.00–8.99

Very Good

とても良い

Very good

emotional,

intellectual, and

physical

involvement

とても優れた感情、知性、身体的表現がある

Very good carriage

and lines

とても良い身のこなしである

Very good

authenticity

とても良い本物らしさ

Almost all

movements are

precise and

intentional

ほとんど全ての動きが正確かつ意図的である

Rider uses a variety

of dispositions and

expressions in a way

that engages the

audience

選手は観客を惹きつける演技の中で、
様々な表現を使っている

Strong projection

7.00–7.99

強力な振付

7.00–7.99

Good

Good engagement Good carriage/lines Good authenticity Projection most of
the time

6.00–6.99

良い

演技中のほとんどの時間、素晴らしい身のこなし、優れた本物らしさ、
演技との一体化が見られる

6.00–6.99

Above

Average

平均よりも上

Above average

平均よりも上

Engagement

演技との一体化

Above average line

of body and limbs

and good carriage

平均よりも上の、

体、手足のラインと身のこなし

Above average

authenticity, the

rider is in character

for the majority of

the routine

平均よりも上の本物らしさ、

選手はルーティンの大部分において演技と一体化している

Able to project

about 75% of time

5.00–5.99

演技中の約75%に振付がある

5.00–5.99

Average

平均的

Average

involvement or

involvement in one

or two ways

平均的な調和、もしくは一つか二つの点で調和している

Average

carriage/lines with

some breaks

多少の乱れがある、平均的な身のこなしがある

Average

authenticity, there

are moments when
the rider is out of
character

平均的な本物らしさ、選手が演技になじんでいない場面が見られる

Average clarity,
some movements
look precise while
others look

unintentional

平均的な明瞭さ、いくつかの場面において、
他人が意図的に見える部分がある

Average level of
creativity with
disposition and
expression

表現の創造性が平均的なレベルである

Projection skills
vary throughout
routine

4.00–4.99

ルーティンの間中、振付や表現方法がばらついている

4.00–4.99

Fair

まあまあ

Reasonable line of
body and limbs

Projection only

about 50% of time

3.00–3.99

体や手足のラインが悪くはない。

演技時間の約50%にのみ振付がある

3.00–3.99

Weak

弱い

Occasional presence

shown, eyes often

downcast

時折見せる存在感、

目がうつむいている

Variable line of

body and

limbs/carriage/

extensions

体や手足のライン、身のこなし、動きの流れが変わりやすい

The rider is

occasionally in

character

時折、選手は演技と一体化する

Some variety with

expression and

disposition but

rider often looks the

same throughout

Some variety with

expression and

disposition but

rider often looks the

same throughout

ルーティンの間中、幾つかの表現の多様性は見られるが、たびたび同じに見える

Occasional

projection

2.00–2.99

時折振付を見せる

2.00–2.99

Poor

不十分

Poor line of body

and limbs/carriage/

extensions

体や手足のライン、身のこなし、動きの流れが不十分な仕上がり

Very poor clarity,

few to no moves

look intentional

とても不十分な明瞭さ、

意図的な動きがない

Limited projection

skills, cautious

1.00–1.99

振付技術に限られており、ためらいが見られる

1.00–1.99

Very Poor

とても不十分

Very poor presence,

rider shrinks from

the performance

とても不十分な存在感、

選手はパフォーマンスを尻込みする

Very poor line of

body and

limbs/carriage/

extensions

とても不十分な体や手足のラインと身のこなし、動きの流れ

Very poor

authenticity, the

rider is almost

never in character

とても不十分な本物らしさ、

選手はほとんど演技と一体化していない

Little variety with

disposition and

expression to fit the

routine

ルーティンにぴったり合う表現の多様性が乏しい

Very limited

projection skills

0.00–0.99

振付が限られている

0.00–0.99

Extremely

Poor

極端に劣っている

No presence at all Extremely poor line

of body and

limbs/carriage/

extensions

存在感のない、体や手足のラインと身のこなし、動きの流れが

極端に劣っている

Extremely poor

authenticity, the

rider is never in

character

極端に劣っている本物らしさ、

選手は演技と一体になっていない

Movements don't

look intentional at

all

動きが全く意図的ではない

The expression or

disposition remains

the same the whole

time

演技間中、表現が同じである

Projection skills

lacking, labored

振付技術が欠けており、ぎこちない

6.31 Performance Judging Grid: Choreography/Composition

6.31 パフォーマンス審査基準: 振り付け/構成

Range of

Scores

得点範囲

Purpose Harmony Utilization Dynamics Imaginativeness

9.00–10.00

目的、ハーモニー、活用、ダイナミックさ、創造力の豊かさ

9.00–10.00

Outstanding

優秀

Memorable moments

distributed evenly

throughout the routine

to create a unified piece

ルーティンを通して、記憶に残る瞬間がある

Choreography gives the

feeling of a completely

unified dance, all parts

of the performance

create a balanced

routine

Choreography gives the

feeling of a completely

unified dance, all parts

of the performance

create a balanced

routine

ダンスに統一感があり、

パフォーマンスの全てがバランスのとれた振り付けをされている

Rider does an excellent

job of using the whole

space with movements

that flow in various

directions and patterns

選手は様々な構成による動きで競技場全体を使用し、

素晴らしい演技をしている

Change of tempo

incorporated seamlessly

途切れないようにテンポを変えている

Completely imaginative

concept that creates a

routine unlike

something that has

been done before

8.00-8.99

これまで無かったようなルーティンを創り出す、

想像力豊かなコンセプトが見られる

8.00-8.99

Very Good

とても良い

Variety of innovative

moves that develop

concept

様々な革新的な動きがある

Choreography gives the

feeling of a mostly

unified dance

ほとんど統一感のある振り付けである

Excellent use of space Change of tempo

incorporated with ease

空間の有効活用、たやすくテンポを変化させている

Great creativity in the

creation of the routine

7.00-7.99

ルーティンを創り出す創造性に優れている

7.00-7.99

Good

良い

Interesting moves

derived from concept

Good use of space Unity of rider(s) in use

of tempo

6.00-6.99

コンセプトに由来する興味深い動き、テンポを活用した選手、空間の調和

6.00–6.99

Above

Average

平均よりも上

Some interesting

creative moves that use

rhythm(s) effectively

効果的にリズムを使う創造的でおもしろい動きが幾つかある

Interesting composition

that creates a routine

that feels unified most

of the time

演技中のほとんどの時間に、統一感のあるルーティンの構成が見られる

Above average use of

space

平均よりも上の空間の活用

Above average variation

of tempo

平均よりも上のテンポのバリエーション

Above average amount

of creativity and

imagination used when

creating routine

5.00–5.99

平均よりも上の、想像力と創造性があるルーティンの構成

5.00–5.99

Average

平均

Variable moves often

related to concept

たびたび見られるコンセプトに関係した動き

Average use of

performance space,

limited variety of

patterns/directions of

riding

平均的な、パフォーマンス空間、わずかな走行の構成の多様性の使用

Variable changes in

tempo

テンポの変化がある

Average amount of

creativity and

imagination used when

creating routine

4.00–4.99

平均的な、創造性、想像力に富んだルーティンの構成

4.00–4.99

Fair

まあまあ

Routine correspondents

well with concept

ルーティンがコンセプトに合っている

Choreography gives the

feeling of a halfway

unified dance

ダンスの半分程度が揃っている印象の振り付け

Elements generally well

distributed but

sometimes too much

emphasis to one part of

the performance space

構成要素が大体良いが、時折、パフォーマンス空間の一部を強調しすぎる

Some creativity and

imagination used when

3.00–3.99 creating this routine

ルーティンに想像力と創造性が幾つか見られる

3.00–3.99

Weak

弱い

Some isolated groups of

moves that fit concept

2.00–2.99

コンセプトに合った動きが孤立して見える部分がある

2.00–2.99

Poor

不十分

Some moves do not

appear to fit concept

コンセプトに合っていない動きが幾つか見られる

Placement of moves

lacks coherence Few changes in tempo A small amount of

creativity and

imagination was used to

create this routine

1.00–1.99

動きに一貫性が無い、テンポに変化が見られない、ルーティンの構成に創造性、想像力が少し見られる

Very Poor

とても不十分

Many moves do not

appear to fit concept

コンセプトに合わない動きが多い

Poor variety of

placement of moves in

0.00–0.99 the performance space

パフォーマンスの空間において、動きのバリエーションが少ない

0.00–0.99

Extremely

Poor

極端に劣っている

Most to none moves do

not appear to fit

concept

大多数の動きがコンセプトに合っていない

Choreography does not

give the feeling of a

unified dance at all

ダンスの統一性が全くない振り付けである

Tempo does not change

throughout routine

ルーティンの中、テンポが変わらない

No creativity at all,

similar routines have

been done many times

before

創造性が全くない、始終似たようなルーティンが繰り返される

6.32 Performance Judging Grid: Music and Timing

6.32 パフォーマンス Judging Grid: 音楽とタイミング

Range of

Scores

得点範囲

Continuity & Musical

Realization

Expression Finesse Timing

9.00–10.00

継続とミュージカル・リアライゼーション、巧みな技のタイミング表現

9.00–10.00

Outstanding

優秀

Proper type of musical

realization is used the entire

routine with effortless

continuity

で、適切なミュージカル・リアライゼーションがルーティン全体で無理なく連続的に感じられる

Rider/music/nuances as one

motivation from the “heart”

選手、音楽、ニュアンスが一体となって内面から湧き出るような演技である

Rider superbly and expertly

uses the nuances of the music

to reflect the overall concept

of the routine

ルーティンのコンセプト全体を反映した音楽の使用が抜きこんでいる

The rider expertly uses their movements to create meaningful moments which, when put all together, produce a cohesive, well-timed routine

8.00–8.99

選手は卓越した動きで意味ある瞬間を創り出す。

全てを一つにし、まとまりがあり、時間も考慮されたルーティンを創り出している。

8.00–8.99

Very Good

7.00–7.99

とても良い

7.00–7.99

Good

良い

Above average use of the proper musical realization for the majority of the routine

大多数のルーティンにおいて、

適切なミュージカル・リアライゼーションが平均よりも上のレベルで見られる

Rider/music/nuances work

together to create one fluid

routine for the majority of the

time

選手、音楽、ニュアンスが、演技の大多数の間、一つの流れを作る役割を果たしている

Rider uses the nuances of the

music for the majority of the

routine but misses some key

moments in the music

大多数のルーティンにおいて、選手は音楽のニュアンスを駆使しているが、

音楽の大事な所で幾つかのミスをしている

The rider creates a bond

between the routine and the

music that is apparent for the

majority of the routine

6.00–6.99

大多数のルーティンにおいて、ルーティンと音楽の結びつきが作られている

6.00–6.99

Above

Average

5.00–5.99

平均よりも上

5.00–5.99

Average

4.00–4.99

平均的

4.00–4.99

Fair

3.00–3.99

まあまあ

3.00–3.99

Weak

弱い

Rider uses the proper musical

realization for some of the

routine, music seems like

background instead of

inspiration

選手は、幾つかのルーティンにおいて、

適切なミュージカル・リアライゼーションを使用している、

音楽はインスピレーションの代わりに選手そのものを表しているように思われる

The routine has some cohesion

but the music/nuances/rider

are not fully integrated

ルーティンには一貫性が見られるが、選手、音楽、ニュアンスには十分な統合性は見られない

Rider rarely uses the music as

inspiration and does not

utilize the nuances presented

in the music to better the

routine

選手はインスピレーションとして音楽をめったに使わず、

ルーティンをさらに良くするための音楽を表現するニュアンスを使用しない

The rider matches the timing
of the music sometimes but
often seems unconnected to
the music during the routine

2.00–2.99

ルーティンの間、選手は音楽のタイミングを時折合わせているが、
たびたびそうでないときもある

2.00–2.99

Poor

1.00–1.99

不十分

1.00–1.99

Very Poor

0.00–0.99

とても不十分

0.00–0.99

Extremely

Poor

極めて劣っている

Rider never uses the proper
type of musical realization,
the routine could be done
without any music and it
would have looked the same

選手には、適切なミュージカル・リアライゼーションがなく、
ルーティンは音楽を使用せずに行われ、変わり映えのないものである

The routine seems disjointed
and the music/nuances/rider
seem completely disconnected

ルーティンはバラバラで、選手、音楽、ニュアンスにも完全に関連性が見られない

Rider never looks deeper into
the music to utilize the
nuances, routine has a
monotone feeling

選手はニュアンスを出すための音楽を駆使しているようには見えず、

ルーティンは一本調子な表現になっている

Movements seem unplanned

and are placed in a way that

leads to a lack of timing

whatsoever

決められた動きではなく、タイミングも揃っていない