

競技規定

フォーマット	<p>【1on1バトル】 予選：1人1ムーブ、10人1サークル進行、ベスト16まで選出 本戦：シングルイリミネーション、トーナメント形式 ベスト16：1人1ムーブ／ベスト8及び準決勝：1人2ムーブ／決勝：1人3ムーブ</p> <p>【2on2バトル】 予選：1チーム2ムーブ、ルーティンなし、10チーム2サークル進行、ベスト12まで選出 本戦：シングルイリミネーション、トーナメント形式、全試合ルーティンあり、予選突破選手とシード選手4組 ベスト16：1チーム2ムーブ／ベスト8：1チーム3ムーブ／準決勝：1チーム4ムーブ／決勝：1チーム5ムーブ</p>
衣装規定	不特定多数の第三者が不快に思う服装、危害を加える可能性のある衣装は禁止
ジャッジ方法	<p>【予選】 2名のジャッジによる10点満点評価（小数点以下あり） 1on1：全参加者中、上位16名が決勝に進出 2on2：各サークルあたり上位6チーム合計12チームが決勝進出</p> <p>【ベスト16】 3名のジャッジによる多数決</p> <p>【ベスト8～決勝】 5名のジャッジによる多数決</p>
ジャッジ基準	<p>○音楽性 即興で流れる音楽に対して、どのように捉えて表現をしているかを審査します。 ドラムに合わせて踊るだけではなく、リード楽器に踊りのニュアンスを合わせる、歌詞に合わせてジャスチャーを合わせる、ラップのフローに合わせてフットワークをする、音楽の構成をフットワークとパワームーブの切り替えで表現するなど、独自性、クオリティ、難易度のポイントを用いてどれだけ音楽を表現しているのかなどを指します。</p> <p>○独自性 そのダンサーにしかできない、もしくはやっていない動きを審査します。また、既存の動きでもシルエットの造形やキャラクターの作り上げで、どのようにそのダンサーが自身の個性を表現しているかも判断基準となります。 なお、ジャッジがbite(パクリ)と判断した場合はマイナス評価となります。</p> <p>○完成度 成否だけではなくスピード、安定した軸で身体をコントロールできているか、シルエットのコンセプトが貫徹されているか、技から技へのスムーズさなど、1ムーブを踊りきる上でのクオリティを審査します。 技のcrash（失敗）は大きく減点となります。</p> <p>○難易度 パワームーブやフリーズだけに限らず、フットワークなども含めた全てのコンビネーションの難易度を審査します。 また、対戦相手よりどれだけ難易度の高い動きを行っているかも重要な要素となります。</p> <p>○戦略性 各ラウンドやバトル毎のムーブの構成、対戦相手の踊りに対して返す動きやジャスチャーなど、バトルをする上での戦略性を審査します。 ラウンド毎にどのように違いを見せていくか、対戦相手が難易度の高い技や特徴的な動きをしてきた場合によりレベルの高い類似した動きで返すなど、シチュエーションに合った行動を取ることも判断材料となります。 なお、同じ動きを繰り返し過ぎている場合はマイナス評価となります。</p>
反則基準	対戦相手に対して、悪意のある過度な接触、暴力はジャッジの判断により敗北、またはチェアマンの判断により失格とする。