

# マーチングバンド部門/カラーガード部門 大会概要

大会名称	第37回マーチングバンド・パトントワーリング全国大会 マーチングバンド部門/カラーガード部門
大会日程	平成21年12月12日(土)・13日(日) 12日(土) - マーチングバンド部門 中学生の部・高等学校の部 13日(日) - マーチングバンド部門 小学生の部・一般の部/カラーガード部門
開催場所	さいたまスーパーアリーナ 〒330-9111 埼玉県さいたま市中央区新都心8番地
主催	一般社団法人日本マーチングバンド・パトントワーリング協会
後援	文部科学省・埼玉県・埼玉県教育委員会・さいたま市・さいたま市教育委員会 (社)全国高等学校文化連盟・(社)全日本吹奏楽連盟・日本スポーツパトン協会
特別協賛	株式会社フォトクリエイト・ヤマハ株式会社
主旨	<p><b>マーチングバンド部門</b></p> <p><b>小学生の部</b> 音楽への憧憬を大切に、マーチングを通して幅広い音楽表現活動を体得するとともに協調性・忍耐力を培う。</p> <p><b>中学生の部</b> 音楽への憧憬を大切に、豊かな音楽表現活動を通して協調性・責任感を育みながら生きる力を培う。</p> <p><b>高等学校の部</b> 音楽表現の可能性を追求し、より高い音楽性や技術を身につけ自主性と創造性を培う。同時に音楽文化の発展と地域社会の活性化に貢献する。</p> <p><b>一般の部</b> 音楽表現の可能性を追求し、より高い音楽性や技術を身につけ自主性と創造性を培う。同時に音楽文化の発展と地域社会の活性化に貢献する。</p> <p><b>カラーガード部門</b> カラーガードを主体とした身体表現と音楽表現を通して豊かな情操と感性を育み、バンドフロント活動の一層の充実と活性化に貢献する。</p>

# 日 程

## 〔1〕参加団体打ち合わせ会議

マーチングバンド部門/カラーガード部門

日 時： 平成21年11月23日(月・祝)  
15:00受付 15:30~17:00予定

場 所： ホテルグランドパレス  
〒102-0072 東京都千代田区飯田橋1-1-1 TEL03-3264-1111

## 〔2〕大会日程(予定)

時間は、参加団体数により変動することがありますのでご了承下さい。

	9:00	9:20		20:00
12月12日(土)	開 場	開 式	会 場 マーチングバンド部門 中学生の部・高等学校の部	終 了

	9:00	9:20		19:30
12月13日(日)	開 場	開 式	会 場 マーチングバンド部門 小学生の部・一般の部 カラーガード部門	終 了

# マーチングバンド部門 / カラーガード部門 支部別出場枠

<div style="display: inline-block; border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;">                     枠数                      支部                 </div>	小学生	中学生	高等学校	一般	合計	C G
北海道	1	2	1+(1)	1	5+(1)	0
東北	7	3	3	3	16	0 ( )
関東	9	6	7	4	26	2
東海	3	2	5+(1)	3	13+(1)	1
北陸	1	1	2+(1)	1	5+(1)	1
関西	2	3	3+(1)	2	10+(1)	1
中国	1	2	2	1	6	1
四国	1	1	2	1	5	1
九州	2	3	4+(1)	2	11+(1)	3
沖縄	1	2	1+(1)	1	5+(1)	1
合計	28	25	30+(6)	19	102+(6)	11

上記記載の出場枠の他に、一般社団法人日本マーチングバンド・パトントワーリング協会が必要と認めた場合は出場を認めることがある。

カラーガード部門東北支部に特別枠として「1枠」を設ける。(平成21年9月9日)

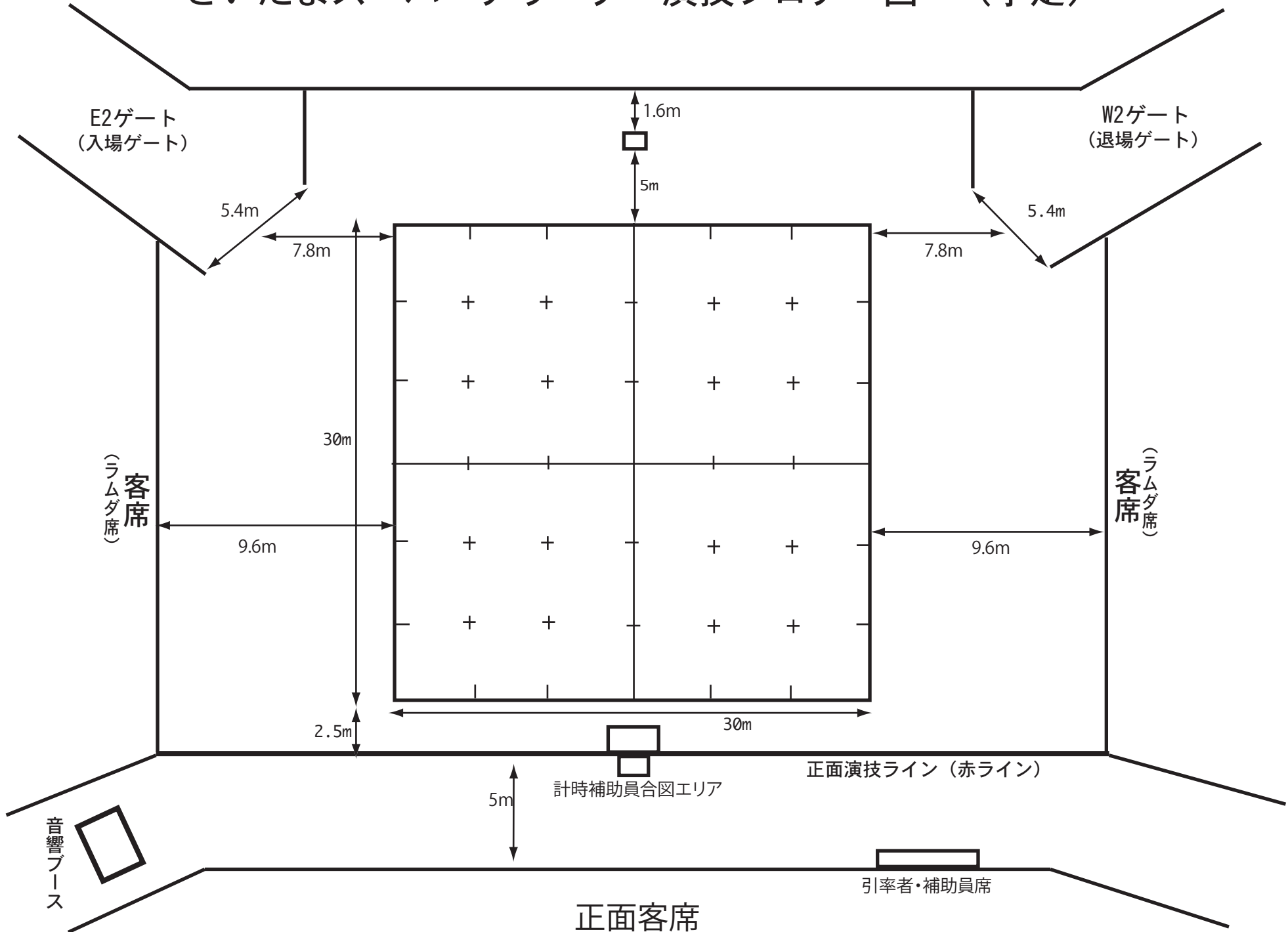
支部別出場枠一覧表のカッコ枠について

第37回全国大会マーチングバンド部門高等学校の部において

北海道、東海、北陸、関西、九州、沖縄の6支部に、小編成54名以下の団体推薦枠を特別枠として1枠増枠する。ただし、推薦条件は、第36回全国大会に推薦されていない団体に限る。

また、東北、関東、中国、四国の4支部は、第36回大会同様最低1枠を小編成枠とする。

# さいたまスーパーアリーナ 演技フロアー図 (予定)



# 大会における著作権について

大会参加における著作権は著作権法に基づきこれを遵守すること。

## (音楽著作権使用許諾申請)

1. 使用曲には下記音楽著作権使用許諾申請が必要です。

①市販の楽譜利用、及び自作曲の場合は、適用除外となります。

②原曲を自らアレンジした楽譜で利用する場合は、団体ごとに原曲の作曲者または著作権を持っている出版社に対して編曲使用許諾申請を行ってください。尚、著作権は著作者の死後50年を経ると消滅する事が原則ですが、著作者の著作権の有無はJASRAC(=日本音楽著作権協会)の団体管轄支部に直接お問い合わせ下さい。(使用料等の金額並びに支払方法も提示される事があります。)

③使用許諾を証明する書類を提出すること。

尚、著作権を所有している団体によっては公式の許諾用書式がない場合も想定されますが、その場合は、著作権所有の団体名、担当者名、連絡先、許諾に関する対応をされた期日等を記入し、許諾に要した金額の領収書等(コピー可)を添付してご提出下さい。

※上記の申請は、全国大会参加団体打ち合わせ会議当日以前に申請が終了している事。

## (肖像権)

2. プロップなどに人物画、キャラクター等をデジタルコピーまたは複写して使用する場合は肖像権の使用許諾が必要です。

# カラーガード部門実施規定

## 1. 参加資格 (下記(1)～(4)の要件をひとつでも満たしていない場合は参加不可とする。)

- (1) 平成21年9月1日現在一般社団法人日本マーチングバンド・パトントワーリング協会に団体加盟登録していること。  
※大会参加は加盟登録名で参加すること。
- (2) 参加メンバーは年間でその団体に所属している事。(短期メンバー補強は不可)
- (3) 支部または一般社団法人日本マーチングバンド・パトントワーリング協会より推薦されていること。
- (4) 平成21年11月13日(金)までに下記(①②③)の参加手続きを終えていること。(厳守)
  - ①参加申込書及び選手登録会費の納入(構成メンバーは1名につき1,000円を納入する)  
※選手登録会費の内訳はプログラム、記念品及び傷害保険の費用等とする。
  - ②構成メンバーの登録書(当日の構成メンバー数は登録人数以内であること)  
※構成メンバーとは、当日演技フロアへ入場し演技を行う者とする。
  - ③音楽著作権に関する書類の提出
- (5) その他、大会実行委員会が指定した書式を11月23日(月・祝)参加団体打ち合わせ会議当日に提出すること。
- (6) 団体及び構成メンバーの全国大会への参加は1回とする。  
※ゲスト及びセレモニー等の参加はこの限りではない。

## 2. 構成と編成

- (1) 構成
  - ①構成は自由とする。(但し未就学児は除く)
- (2) 編成
  - ①編成は自由とする。(但し演奏は不可)

## 3. 演技

- (1) 演技フロア
  - ①演技フロアは別記の通りとする。
  - ②演技フロアへの入場は構成メンバーのみとする。  
※正面演技ラインより前方側の使用は原則として禁止する。
- (2) 入退場口
  - ①演技フロアへの入場口は実行委員会の指定したゲートを使用すること。
  - ②構成メンバーは、係員の指示に従って入場し、演技終了後速やかに退場すること。

### (3) 計時

計時とは、演技計時補助員が MD「スタート」の合図から「ストップ」の合図を行ったまでとする。尚、入場開始から 30 秒以内に MD をスタートする事は厳禁とする。

#### I 演技時間

演技演奏時間は 5 分以内とする。

①前の団体が退場開始後、係員の指示で入場し演技準備を行う。(登録引率者は搬入補助が可)

#### II 計時時間

①演技時間は登録引率者より 1 名が演技計時補助員となり、その補助員が MD「スタート」の合図を行った時点から「ストップ」の合図を行った時点。(別紙参照)

### (4) トールフラッグ使用

①演技に使用する手具として、トールフラッグの使用を義務づける。

(但し、使用は演技中の一部分でも構わない)

②トールフラッグとは、100cm以上のポールに旗または旗に類するものが付いた物とする。

## 4. 器 物

「器 物」とは、バトン・手具類・ユニフォーム類のどれにも属さず、演技者以外の物を総称して器物とする。

「手 具」とは、演技者個人が容易に携帯でき、自らが用いる小道具類を手具とする。

「特殊効果」とは、フラッシュ・ストロボ・各種ライト類(ケミカル類含)等の光の効果を用いたもの全てを特殊効果とする。

①手具・器物の搬入搬出はバトンを含め安全かつ迅速に行うこと。また責任を持って搬入搬出をすること。

尚、ここでいう搬入搬出とは演技フロアーへの入退場だけのことではなく、会場への入場から退場までの全行程のことをいう。

②演技フロアーに搬入する器物については、次に示す規格以内の大きさとする。

※規 格：1m80cm × 1m20cm × 1m50cm以内の立方体

※重 量：フロアー内を一人で持ち運びできる範囲内

I. 器物を重ねたり密着して並べる場合は、その状態が規格内の大きさであること。

II. 演技フロアー内を複数の人数で一つの器物を持ち運んでも良い。

III. フロアーに敷く布は器物であるが制限を設けない。

③特殊効果は使用方法・数量等の詳しい説明書を事前に大会審査委員長に提出すること。

I. 乾電池以外の電源の使用は禁止する。

II. 化学反応で発光するケミカルライト類はその安全性が製造メーカーによって保証されているもののみ使用できる。

III. 火気・ガス類・液体類及び固形燃料類は使用を禁止する。

- ④国旗等の使用は敬意を損なわない最大限の注意をすること。尚、フラッグ等に用いる場合は、原形での使用を禁止する。
- ⑤スパンコールやビーズ等衣装の付属品は他の団体の演技の妨げとならないようにすること。

## 5. 搬入・搬出

- ①手具・器物の搬入搬出は安全かつ迅速に行うこと。また責任を持って搬入搬出をすること。なお、ここでいう搬入搬出とは演技フロアーへの入退場だけのことではなく、会場への入場から退場までの全行程のことをいう。
- ②カラーガード部門の登録引率者は、演技中はフロアー内の指定の席で待機し、演技終了後搬出を迅速に行う。(登録引率者はフロアー内での搬入搬出も許可するが演技時間内の搬入搬出補助は厳禁とする。)

## 6. 罰 則

### (1) 違反失格

- ①『2. 構成と編成』規定に反した場合

### (2) 減点10点

- ①『3. 演技』規定に反した場合
- ②『4. 器物』規定に反した場合
- ③『5. 搬入・搬出』規定に反した場合

### (3) 注意又は警告

- ①大会実行委員会の指示に従わなかった場合
- ②他の参加団体に迷惑となる行為のあった場合
- ③非社会的な行為、大会主旨に反する行為のあった場合。
- ④上記に該当した団体は、実行委員会が警告書を発送する。

※2回連続警告を受けた団体は、次回大会に出場する資格を失うこともある。

- ※具体的な警告例
- ・適切なゴミ処理ができなかった団体。
  - ・参加者席、自由席の占有や自由席券で指定席への出入りのあった団体。
  - ・計時終了後、約60秒以内でフロアーから退出できなかった団体。



## 7. その他

- (1) 大会参加に要する経費は、参加団体の負担とする。
- (2) 構成メンバーの登録は、演技予定者名を記載し選手登録会費を納入する。
- (3) 納入された選手登録会費は、返却しない。
- (4) フロアーに入場できる人数は、登録人数以内とするが、メンバーの変更は認める。
- (5) 参加団体は代表者1名が、参加団体打ち合わせ会議に出席すること。
- (6) 出演順は参加団体打ち合わせ会議において、各団体代表者が抽選の上決定する。
- (7) 器物の搬入は指定した通路を使用し、全ての構成メンバー（手具・器物を含む）は定められた場所で待機すること。また、チューニングルーム及び入場口についても実行委員会が指定する。
- (8) 構成メンバー以外の1名が、演技曲の入ったMDを当日音響室に持参し、作動及び停止の合図を行うこと。作動合図は「スタート」停止合図は「ストップ」の言葉を使用すること。
- (9) 本規定の主旨を変更することなく、実行委員会において字句の加除訂正を行うことができる。

# 演奏演技時間計時方法について

(別紙)

入場からスタンバイ	演奏演技時間 (一般・高校＝8分、中学生・小学生＝6分30秒、CG＝5分)	退場
大会係員から入場の指示が出たら速やかに入場し演奏演技の準備をする。ただし入場から30秒は演奏は厳禁とする。この間に各団体紹介アナウンスを行う。		演奏演技計時補助員(指揮者も可)の計時終了合図が出たら速やかに退場する。退場時の演奏は厳禁とする。
各団体の引率者より1名は演奏演技計時補助員(指揮者も可)となり演奏演技開始の合図を黄色の旗を振り下ろす所作をもって行う。審判はこの合図をもって計時を開始する。		演奏演技計時補助員(指揮者も可)は演奏演技終了の合図を黄色の旗を振り下ろす所作をもって行う。審判はこの合図をもって計時を終了する。

CGの計時はテープのスタートからストップまでを計時する。(MD音源使用)

# 審査要領

## カラーガード部門審査規定

### 1. 審査委員長・審査員・審判員

#### (1) 審査委員長

審査委員長は1名とし、審査全般の最終確認を行うとともに審査審判を円滑に遂行する。

審査委員長は審判長より報告を受け違反について最終判定を行う

#### (2) 審査員

審査員は4名とし、下記の内容をキャプションごとに審査する。

ア、全体効果 (作品の効果・作品の解釈と表現) 1名

イ、アンサンブル (構成・演技の質と技術) 1名

ウ、手具の技術 (表現形式・理解度と達成度) 1名

エ、ポディーワークの技術 (表現形式・理解度と達成度) 1名

MDを使用したリアルタイム審査を実施する。

#### (3) 審判員

審判員は3名とし、1名を審判長とする。

審判長は審査委員長の補佐をする。

審判員は下記の内容を審判する。

ア．人数・編成・時間・器物・事故 1名(審判長)

イ．フロアー・入退場・時間・器物・事故 2名

審判員は違反と判断した場合に赤旗を揚げ審判長に報告協議する。審判長は協議結果を審査委員長に報告する。

### 2. 成績・成績判定・表彰

#### (1) 成績

各審査員は上記1の(2)に基づき 2つの項目をそれぞれ100点法で採点し200点満点で採点する。

各審査員の採点を 2で割り100点満点に換算してから、罰則に課せられた減点を差し引いたものを、各団体の得点とする。

#### (2) 成績判定

各審査員の得点を合計し平均点を算出する。

#### (3) 表彰

全出場団体に金賞・銀賞・銅賞を授与する。

金賞：出場団体の上位3分の1

銀賞：75点以上

銅賞：75点未満

(4) その他

第36回大会より審査用紙の使用を廃止し、リアルタイム審査(MD 使用)のみとする。従って、大会終了後審査部より参加団体に渡す物は、その団体の審査員全員のMD、参加編成の集計一覧表とする。

参加編成集計一覧表は参加団体へ資料として配布する物で一般に情報公開する物ではない。

# カラーガード部門審査内容

## 全体的効果

創造的で独創的なプログラム構成と幅広い表現と質に注目し、あらゆるデザインの効果を判断する。

### 作品の効果

#### コーディネーション

- ・ 明確なプログラムコンセプトが打ち出されているか。
- ・ 作品の流れに「緩急」「強弱」「喜怒哀楽」や「起承転結」を感じさせる変化があるか。  
また、無理のない流れがあるか。
- ・ インパクトポイントとクライマックスが表現されているか。
- ・ 観客にうまく伝えられる工夫がなされているか。
- ・ 手具、コスチューム、小道具、セット（プロップ等）が効果的に使用されているか。
- ・ 作品の意図を理解し、カラーコーディネートがされているか。

#### 視覚と音楽の調和

- ・ 視覚効果と音楽が調和されているか。
- ・ 音楽に作品のムード（雰囲気）と意味合いが反映しているか。

#### 独創性と多様性

- ・ 作品が独創性に優れ、なおかつ多様性に富んでいるか。
- ・ フラッグ、衣装、その他（手具やプロップ等）のデザインとカラーコーディネートの独創性と多様性があるか。

### 作品の解釈と表現

#### 表現の幅と質

- ・ 作品が意図するところを理解し、強弱や緩急、喜怒哀楽などの表現に幅があるか。  
また、それらを高めようとしているか。
- ・ 演技者がそれぞれの役割や個性（キャラクター）を理解し、表現出来ているか。

#### ショーマンシップ

- ・ 観客を意識し、アピールしようとする姿勢が一貫しているか。

#### 完成度

- ・ 内容を把握し、ミスやエラーのない演技になっているか。

# 全体的効果審査基準（クライテリア）

## 作品の効果

### BOX5 (90点～100点)

プログラムコンセプトはすばらしく、独創性と想像力は新たな境地を探究している。

プログラムの流れは常にうまくいっており、意図した感情的あるいは美的、知的反応で聴衆をひきつけている。大成功である。

作品全体や場面ごとの構成、処理は、バラエティーに富んでおり、場面の部分的な処理にも多様性が感じられる。

作品全体において調整は行き届いており、違和感を感じる部分はほとんど無い。

多くの見せ所があり、それらが大変うまく強調されており、非常に効果的である。

作品全体を通して常に平均的なレベル以上の効果が生み出されており、長い時間観客を引き付ける事に成功している場面が多々ある。

手具の動作、ボディーワーク、ステージング(ドリル)は、プログラムのコンセプトを完全に描き出し、オリジナリティとバラエティーの要素を結合させて他に類を見ない独創的で効果的なデザインを作り出している。

視覚と音楽の関連づけは最大限に活用され、効果を生み出している。

色(カラー)、コスチューム、プロップ(小道具)がプログラムの魅力を完全にサポートし、高めている。

### BOX4 (80点～90点未満)

プログラムコンセプトはしっかりしており独創性もあるが、新たな境地を探究するにはいたっていない場合がある。

プログラムの流れはほとんど成功しており、意図した感情的あるいは美的反応で聴衆を引きつける事もある。

作品全体は勿論、場面ごとの構成、処理にも多様性が感じられるが、平淡に感じられる部分も少しある。

ほとんど全ての部分で良く調整されている様に感じられるが、稀に違和感を感じる場合がある。

多くの見せ所があり、うまく強調されており、効果的である。

継続して効果を発揮している部分が随所であり、観客を引き付ける事も度々ある。

手具の動作、ボディーワーク、ステージング(ドリル)はプログラムコンセプトをほぼ描き出しており、随所に独創的な解釈、処理が感じられるが、それが直接効果に繋がらない場合もある。

視覚と音楽の関連づけが強い効果を生み出している。

色(カラー)、コスチューム、プロップ(小道具)がプログラムの魅力を高めている。

### BOX3 (70点～80点未満)

プログラムコンセプトは明快であるが洗練されていない。独創性は適度に備えている。

プログラムの流れは多少違和感を感じるが聴衆を引きつける事もある。

作品全体を通して構成や処理に多様性が感じられ、場面ごとにもやや感じる事が出来るが、平淡に感じられる部分も少なくない。

多くの部分で、良く調整されている様に感じられるが、調整が不足していると思える部分も少なくない。

随所に見せ所と感ぜられる部分があり、やや強調もされているが、十分な効果を出し得てはいない。

効果的と思える部分は随所にあるが、断片的であり、長続きしない場合が多い。

手具の動作、ボディーワーク、ステージング(ドリル)は時折プログラムコンセプトを描き出し、独創的な解釈、処理がなされていると感じられる部分があるが、多くはない。

視覚と音楽の関連づけはある程度の効果を生み出している。

色(カラー)、コスチューム、プロップ(小道具)は、プログラムをサポートしている。

## BOX2(60点~70点未満)

プログラムコンセプトには思想が多少あるものの不十分で洗練されておらず、独創性は感じられない。

プログラムの流れを作ろうと試みてあるが、聴衆をひきつける部分ほとんどない。

作品全体を通して判断した時に初めて、多様性を感じられる要素がある。

調整されていると判断出来る部分が随所にあるが、違和感も多く感じられる。

見せ所と感じられる部分が少しあるが、うまく強調されていない。

手具の動作、ポディーワークまたはステージング(ドリル)にはデザインに対する最小限の理解しかこめられておらず、ショーのコンセプトが描かれていない。

視覚と音楽の関連づけは散発的。

## BOX1(60点未満)

プログラムコンセプトが不明確で不十分であり、アイデアは面白み、共感、魅力に欠けている。

ショーの流れを作るという原則が理解あるいは適用されていない。

作品全体を通して、調整されている様には感じられず、雑然としている。

目に見えるもの(視覚)と音楽が関連づけられていない。

# 作品の解釈と表現

## BOX5(90点~100点)

演技者による作品の理解は十分かつ高度で、観客とのコミュニケーションは常に円滑で密度も高く行われている。

演技者の集中力は常に深く継続しており、観客は作品の意図を十分理解し楽しむ事が出来る。

演技者による感情表現は幅広く、質的にもバラエティー豊かに表され、観客を度々魅了し感動させる。

演技者のショーマンシップは常に強く発揮され、その訴求力そのものに観客が感動する場面もしばしばある。

## BOX4(80点~90点未満)

演技者による作品の理解は十分で、観客に訴えかける能力は一貫して高いが、稀に伝わりきらない場合がある。

演技者の集中力は安定しており、深く集中する時間帯が持続する事も度々で、多くの場合作品の意図は効果的に観客に伝わる。

演技者は作品の感情的な起伏やその質を十分に理解しており、自然で幅広い表現がなされ、観客が心を動かされる場面も少なからずある。

多くの演技者が自覚に基づき取り組んでおり、作品の意図を観客に伝えようとする意志は、十分に理解出来る位強く持っている。

## BOX3(70~80点未満)

演技者は作品の内容や意図するところをある程度理解しており、それらを観客に伝えようとする努力もなされているが、観客を魅了する場面は多くはない。

演技者の集中力は不安定ではあるが継続しており、稀に深く集中出来た時には、作品の意図を効果的に観客に伝える事に成功している。

演技者は作品が持つ感情的な起伏を理解しているが、質的な理解がやや不足している為、幅広い表現が出来ていても、観客の感情を操作するには至らない。

演技者としての自覚は存在するがやや希薄で、作品の意図を観客に伝えようとする意志は、持ってはいるものの不十分な場合が少なくない。

## **BOX2 (60点~70点未満)**

演技者は作品の内容をある程度理解している様に見受けられるが、それらを観客に伝ようとする積極性が不足している為、観客とのコミュニケーションは不十分である。

基礎的な技術の習得が不十分な為、演技者の集中力は不足しており、作品の意図がうまく観客には伝わらない場合が多い。

演技者は作品が持つ感情的な起伏をあまり良くは理解しておらず、表現の幅は狭く、ぎこちない表現である事が多い。

## **BOX1 (60点未満)**

作品の内容に対する演技者の理解は不足しており、観客に対する意識も希薄である。



# ア ン サ ン ブ ル

演技の構成や全体的な技術がいかに優れているかを、演技者全体もしくは各セクションに関して判断する。

## 構成（フォーム、ボディ、手具）

- ・ 統一性  
視覚的構成がいかにまとまっているか。
- ・ 視覚的音楽性（フレーズ、解釈、強調）  
視覚的構成がいかに音楽的であるか。
- ・ 表現力  
視覚的表現がいかに豊かであるか。
- ・ 多様性  
視覚的構成がいかに多様であるか。

## 演技の質と技術

- ・ 同一性  
同じ動作がいかに同じようにできているか。
- ・ 全般的技術  
全般的な動作の技術がいかに優れているか。
- ・ アーティキュレーション  
動作のアーティキュレーションがいかに揃っているか。
- ・ 鮮明度  
動作がいかにはっきり明らかであるか。
- ・ リカバリー  
リカバリーがいかに早いのか。

# アンサンブル審査基準（クライテリア）

## 構成（フォーム、ボディ、手具）

### BOX5（90点～100点）

統一性は十分で常にまとまっており、乱れる部分はわずかである。

十分に音楽を反映しており、違和感を覚えることはほとんどない。

ほとんどの場面で視覚的に豊かな表現がなされ、不足に感じる部分はわずかである。

多様性は大変豊富で、状態の変化は常に保たれている。

### BOX4（80点～90点未満）

視覚的におおむね統一されてまとまっているが、乱れる部分も少しある。

音楽を反映している部分は多いが、違和感を覚える場面も少しある。

多くの部分で豊かな視覚的表現がなされるが、もの足りなさを覚える部分も少しある。

多様性は豊かではあるが、時折単調な部分がある。

### BOX3（70点～80点未満）

多くの部分で視覚的に統一されているが、まとまりのない部分も少なくない。

音楽的な部分が少なくはないが、多くの部分で音楽を反映しきれていない。

表現力豊かな部分が所々見受けられる。

様に変化する部分も少なくないが、単調な状態が多々見受けられる。

### BOX2（60点～70点未満）

いくつかの場面で統一感やまとまりが見られるが、多くの部分では見受けられない。

視覚的は音楽との関係は時々関連づけられているが、主旋律との関連性をもっとも多い。

### BOX1（60点未満）

全てにおいて不ぞろいで、まとまりがない。

## 演技の質と技術

### BOX5（90点～100点）

常に高い動作の同一性を保ち、不ぞろいな部分は少ない。

多くの場面で継続した技術の優秀性を発揮し、未熟さを感じる部分はわずかしかない。

アーティキュレーションは十分整っており、不ぞろいな部分はほとんどない。

動作は常に鮮明で、はっきりとしている。

リカバリーは素早く、ほとんどの場合的確になされる。

#### **BOX4 (80点～90点未満)**

動作はおおむねそろっているが、不ぞろいな部分も若干ある。

技術の優秀性を示す場面が多く、未熟さはあまり目立たない。

アーティキュレーションはおおむねそろっており、不十分な場面はあまりない。

ほとんどの動作は鮮明で、はっきりしない部分はわずかである。

リカバリーはおおむね迅速にされるが、時折時間の掛かる場合があり、不完全なこともまれにある。

#### **BOX3 (70点～80点未満)**

多くの場面で動作はそろっているが、不ぞろいな部分も少なくない。

高度な技術の習得を示す部分が少なからずあるが、未熟さが見える部分もある。

多くの部分でアーティキュレーションはそろっているが、不十分な場面も少しある。

動作の多くは鮮明になされるが、はっきりしない部分も多々ある。

リカバリーはされるが、時間が掛かることが多く、不完全な場合が少なくない。

#### **BOX2 (60点～70点未満)**

動作がそろっている部分が少なくはないが、それぞれが十分ではない。

時折良好な技術を示すことがあるが、初歩的な範囲から脱しきれていない。

アーティキュレーションがそろっているように見える場面は多くない。

#### **BOX1 (60点未満)**

同じ内容の動作をしているように見える場面が、あまりない。

初歩的な動作の技術はほぼ習得しているが、それに終始している。

# 手 具 の 技 術

手具を使っでの表現形式がいかに優れているかを、個々のプレーヤーもしくはパート、セクションにおいて理解度と達成度を踏まえて判断する。

## 表現形式（手具の動作に関して）

### バラエティー

- ・手具を使っでの表現方法がいかに多様であるか。

### ダイナミックス

- ・強弱をつけた変化があるか。
- ・テンポの取り方やウエイトのかけかた、奥行きと高低差、流れの変化などを使っているか。
- ・マルチパネルワーク（平面だけでなく斜めの角度や横などのあらゆる角度で演技が構成されているか）を試みているか。

### コンビネーション

- ・手具、ボディーワーク、ステージング（ドリル）がいかに噛み合っているか。

### 適正

- ・テクニックが個人のスキルにマッチしているか。
- ・表現力が個人のスキルにマッチしているか。

## 理解度と達成度（手具を操作する上での）

### トレーニング

- ・練習（トレーニング）努力が感じられるか。
- ・操作方法とテクニックを習得する上で、身体的、精神的発達が見受けられるか。
- ・スタイルがいかに統一されているか。練習成果がみられるか
- ・集中力を持続できているか。

### コントロール

- ・ブレスの使い方が出来ているか。
- ・体の各部所の使い方を熟知しているか。
- ・テンポの取り方やウエイトのかけかた、奥行きと高低差、流れの変化などを理解しているか。
- ・手具の動き方を理解し、ウエイトとエネルギーを使い、役立てているか。

### 融合

- ・手具とボディーワークが融合できているか。

### リカバリー

- ・リカバリーがいかに早いのか。

### タイミング

- ・テンポとタイミングは一致しているか。

# 手具の技術審査基準（クライテリア）

## 表現形式（手具の動作に関して）

### BOX5（90点～100点）

手具を使つての表現法の幅は大変広く変化に富み、そのすぐれた表現およびテクニックをもってバラエティー、器用さ、多才を持ち合わせている。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、幅広い表現力溢れるダイナミックス（強弱をつけた変化）がある。

演技のフレーズは長く、卓越したマルチパネルワークの使用により、豊かな表現がなされている。

手具、ボディーワーク、ステージング（ドリル）のコンビネーションは複雑で多様であり、最大限の表現力に溢れた強弱のある調子の変化を見せながら常に動いている。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は個人のスキルと良くマッチしている。

### BOX4（80点～90点未満）

手具を使つての表現法の幅は広く変化に富んでいるが、バラエティー、器用さ、多才さが欠ける部分もある。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミックス（強弱をつけた変化）を感じられるが、時折単調な部分もある。

演技のフレーズは長めで、マルチパネルワークの使用はされているが、表現に物足りなさを感じる部分も少しある。

手具とボディーワーク、ステージング（ドリル）のコンビネーションは十分に融合しているが、やや多様さに欠け、表現に強弱のある調子の変化を見受けられない部分もある。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は個々人のスキルとほとんどマッチしている。

### BOX3（70点～80点未満）

手具を使つての表現法の幅はあるが、バラエティー、器用さ、多才さに物足りなさを感じる。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミックス（強弱をつけた変化）を感じる部分が少ない。

演技のフレーズは短く感じる部分があり、マルチパネルワークを模索している。

手具とボディーワーク、ステージング（ドリル）のコンビネーションは融合に欠け、表現の強弱が散発的で、時たま織り込まれているだけである。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は個々人のスキルと大体マッチしているが違和感を感じる場面もある。

### BOX2（60点～70点未満）

手具を使つての表現法の幅は限られており、反復が多い。

演技のフレーズが短い、マルチパネルワークが使用されていない。

手具とボディーワーク、ステージング（ドリル）のコンビネーションが感じられない。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は、きわめて不完全で未発達の場合が多い。

### BOX1（60点未満）

手具を使つての表現法は一般的に面白みに欠ける。

創意に欠け、個々人のスキルとマッチしていない。

## 理解度と達成度（手具を操作する上での）

### BOX5 (90点～100点)

各人がスタイルと表現努力において、すばらしい練習結果を示している。

操作方法とテクニックを習得する上での最高レベルの身体的、精神的発達が見受けられる。

スタイルは厳守されており、十分な練習と努力の成果が明らかである。

集中力が優れたスキルとやり方で表わされている。

プレス（息継ぎ）はきれいで、常に手具のフリーズが完全に終わるのまで持続させている。

筋肉の使い方、体の屈伸、関節の曲げ方を熟知しているので、なにをやっても効果的である。

表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、幅広い表現力溢れるダイナミクス（強弱をつけた変化）を見せている。

各人が手具の動き方を十分に理解しており、常にウエイトとエネルギーを優れた使い方に役立つよう使っている。

手具とボディーワークは、その二つを融合する事により、ダイナミックで表現力豊かな演技になっている。

失敗や欠陥はほとんど無く、万が一あったとしても容易に立て直す。

テンポ、タイミング等に関する解釈は完全に統一されている。

### BOX4 (80点～90点未満)

各人がスタイルと表現努力において練習結果を示しているが、乱れる部分が少しある。

操作方法とテクニックを習得する上での発達した身体的・精神発達が見受けられる。

スタイルははっきりとしていて常に守られている。練習の成果が明らかである。

集中力は通常、強い。

プレス（息継ぎ）を十分に理解し、ほとんど場合きちんと行っている。

筋肉の使い方、体の屈伸がうまい。ほとんどの演技者が動き方を熟知しているが、効果的に使われていない場合も少しある。

表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミクス（強弱をつけた変化）を見せているが時折、感じられない部分もある。

各人が手具の動き方を理解しており、ウエイトとエネルギーを役立てているが、時折感じられない部分もある。

手具とボディーワークの表現は一体となっている。

失敗や欠陥は少なく、立ち直りが早い。

テンポ、タイミング等に関する解釈は高度に統一されているが、稀に小さなミスが見受けられる。

### BOX3 (70点～80点未満)

各人がスタイルと表現努力において、手具の原則に関する適度の訓練を積んでいるが、まとまりのない部分も少なくない。

操作方法とテクニックを習得する上での身体的、精神的発達が見受けられるのはまだだが、挑戦をする意欲は感じられる。

スタイルを守ることができつつあるが、安定していない。練習の成果は適度に見える。

集中力は開発されつつあり、ある程度できてきている。

体は手具の取り扱いに馴れ、プレス（息継ぎ）も安定しているが、時折意識出来ていない部分がある。

表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミクス（強弱をつけた変化）を見せる部分が少ない。

各人の手具の動き方の理解度が浅いが、時折それを感じる部分もある。ウエイトとエネルギーを役立たせていない。  
手具とボディーワークの表現は一体となっている場合もあるが、どちらか一方のみになる場合もある。  
失敗や欠陥はあるものの、立て直しをする努力が見られる。  
テンポ、タイミング等の解釈は十分に整っているが、演技の明瞭さやインパクトを欠くことが時にある。

## BOX2 (60点～70点未満)

各人がスタイルと表現努力に対して多少の訓練が見られるが、まとまりがない。  
操作方法とテクニックを習得する上で身体的、精神的発達が見受けられないが、挑戦をする意欲が時折感じられる。  
スタイルは時々守られている。練習の成果があまり見受けられない。  
集中力は弱い。  
プレス(息継ぎ)、筋肉の使い方、体の屈伸に関する知識は十分に活かされていない。体の発達が一律でないことから手具の見え方にばらつきがある。  
各人の手具の動きの理解度は浅い。ウエイトとエネルギーを感じない。  
手具がボディーワークと重なると、表現とテクニックの両方に対処する練習の不十分さが露呈される。  
失敗や欠陥は多く、たまに立て直す。  
テンポ、タイミング等の解釈は整っているように見受けられるが、演技の明瞭さやインパクトに欠けている。

## BOX1 (60点未満)

各人がスタイルと表現努力に対して練習が不十分である。  
努力すべき内容が表われていないし、理解されてもいない。  
スタイルは守られていない。  
集中力は無い。  
演技者のプレス(息継ぎ)、筋肉の使い方、体の伸ばし方、関節の曲げ方に関する意識がない。  
失敗や欠陥を立て直す能力がない。  
テンポ、タイミングに関して個々の解釈がまちまちで明瞭さが無い。

# ボディーワークの技術

ボディーワークを使っの表現形式がいに優れているかを、個々のプレーヤーもしくはパート、セクションにおいて理解度と達成度を踏まえて判断する。

## 表現形式

### バラエティー

- ・体を使っの表現方法がいに多様であるか。

### ダイナミックス

- ・強弱をつけた変化があるか。
- ・テンポの取り方やウエイトのかけかた、奥行きと高低差、流れの変化などを使っているか。
- ・マルチパネルワーク（平面だけでなく斜めの角度や横などのあらゆる角度で演技が構成されているか）を試みているか。

### コンビネーション

- ・ボディーワーク、手具、ステージング（ドリル）がいに噛み合っているか。

### 適正

- ・テクニックが個人のスキルにマッチしているか。
- ・表現力が個人のスキルにマッチしているか。

## 理解度と達成度

### トレーニング

- ・練習（トレーニング）努力が感じられるか。
- ・操作方法とテクニックを習得する上で、身体的、精神的発達が見受けられるか。
- ・スタイルがいに統一されているか。練習成果がみられるか。
- ・集中力を持続できているか。

### ポジション

- ・ボディーラインとポジションは安定しているか。

### コントロール

- ・センタリング、バランス、体重の力を使った体のあらゆる部分の関連を理解しているか。
- ・ブレスの使い方が出来ているか。
- ・体の各部所の使い方を熟知しているか。
- ・テンポの取り方やウエイトのかけかた、奥行きと高低差、流れの変化などを理解しているか。
- ・手具の動き方を理解し、ウエイトとエネルギーを使い、役立っているか。



融合

- ・ボディーワークと手具が融合できているか。

リカバリー

- ・リカバリーがいかに早いのか。

タイミング

- ・テンポとタイミングは一致しているか。

## ボディーワークの技術審査基準（クライテリア）

### 表現形式

#### BOX5 (90点～100点)

ボディーワークを使っている表現法の幅は大変広く変化に富み、そのすぐれた表現およびテクニックをもってバラエティー、器用さ、多才を持ち合わせている。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、幅広い表現力溢れるダイナミクス（強弱をつけた変化）がある。

演技のフレーズは長く、卓越したマルチパネルワークの使用により、豊かな表現がなされている。

ボディーワーク、手具、ステージング(ドリル)のコンビネーションは複雑で多様であり、最大限の表現力に溢れた強弱のある調子の変化を見せながら常に動いている。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は個人のスキルと良くマッチしている。

#### BOX4 (80点～90点未満)

ボディーワークを使っている表現法の幅は広く変化に富んでいるが、バラエティー、器用さ、多才さが欠ける部分もある。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミクス（強弱をつけた変化）を感じられるが、時折単調な部分もある。

演技のフレーズは長めで、マルチパネルワークの使用はされているが、表現に物足りなさを感じる部分も少しある。

ボディーワーク、手具、ステージング(ドリル)のコンビネーションは十分に融合しているが、やや多様さに欠け、表現に強弱のある調子の変化を見受けられない部分がある。

表現力の点でも、テクニックの点でも、表現法は個々人のスキルとほとんどマッチしている。

#### BOX3 (70点～80点未満)

ボディーワークを使っている表現法の幅はあるが、バラエティー、器用さ、多才さに物足りなさを感じる。

表現法はテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミクス（強弱をつけた変化）を感じる部分が少ない。

演技のフレーズは短く感じる部分があり、マルチパネルワークを模索している。

ボディーワーク、手具、ステージング(ドリル)のコンビネーションは融合に欠け、表現の強弱が散発的で、時たま織り込まれているだけである。

表現力の点でもテクニックの点でも表現法は個々人のスキルと大体マッチしているが違和感を感じる場面もある。

## BOX2(60点~70点未満)

ポディーワークを使っている表現法の幅は限られており、反復が多い。  
演技のフレージングが短い。マルチパネルワークが使用されていない。  
ポディーワーク、手具、ステージング(ドリル)のコンビネーションが感じられない。  
表現力の点でもテクニックの点でも表現法は、きわめて不完全で未発達の場合が多い。

## BOX1(60点未満)

ポディーワークを使っている表現法は一般的に面白みに欠ける。  
創意に欠け、個々人のスキルとマッチしていない。

# 理解度と達成度

## BOX5(90点~100点)

各人が高等で一体となったすべての表現、原則あるテクニックと努力のすぐれた発達と応用を見せている。  
表現方法とテクニックを習得する上での最高レベルの身体的、精神的発達が見受けられる。  
スタイルは厳守されており、十分な練習と努力の成果が明らかである。  
集中力が優れたスキルとやり方で表わされている。  
ポディーラインと身振り(ジェスチャー)のライン、ポジションは常に決まっています安定している。  
ひとりひとりが素晴らしいセンタリング、バランス、体重の力、体全体の動きの調整を維持しており、体のあらゆる部分の間の関連性に対する理解を示している。  
プレス(息継ぎ)はきれいで、フレーズが完全に終わるのまで持続させている。  
筋肉の使い方、体の屈伸、関節の曲げ方を熟知しているので、なにをやっても効果的である。  
表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、幅広い表現力溢れるダイナミクス(強弱をつけた変化)を見せている。  
各人が体の動き方を十分に理解しており、常にウエイトとエネルギーを優れた使い方に役立つよう使っている。  
ポディーワークと手具は、その二つを融合する事により、ダイナミックで表現力豊かな演技になっている。  
失敗や欠陥はほとんど無く、万が一あったとしても容易に立て直す。  
テンポ、タイミング等に関する解釈は完全に統一されている。

## BOX4(80点~90点未満)

各人が表現、テクニカルな動きの原則と努力を理解し、すぐれた発達を見せているが、時折乱れる部分もある。  
表現方法とテクニックを習得する上での発達した身体的・精神発達が見受けられる。  
スタイルははっきりとしていて常に守られている。練習の成果が明らかである。  
集中力は通常、強い。  
ポディーラインと身振り(ジェスチャー)のライン、ポジションは決まっています安定しているが、時折乱れる部分もある。  
ひとりひとりのセンタリングの感覚が発達し、上半身と下半身の調整がとれているが、プレを感じる部分が少しある。  
プレス(息継ぎ)を十分に理解し、ほとんど場合きちんと行っている。

筋肉の使い方、体の屈伸がうまい。ほとんどの演技者が動き方を熟知しているが、効果的に使われていない場合も少しある。

表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミックス（強弱をつけた変化）を見せているが、時折感じられない部分もある。

各人が体の動き方を理解しており、ウエイトとエネルギーを役立てているが、時折感じられない部分もある。

ポディーワークと手具の表現は一体となっている。

失敗や欠陥は少なく、立ち直りが早い。

テンポ、タイミング等に関する解釈は高度に統一されているが、稀に小さなミスが見受けられる。

### BOX3 (70点～80点未満)

各人が表現、テクニカルな動きの原則を多少理解し努力しているが、発達を見せる部分が少ない。

表現方法とテクニックを習得する上での身体的、精神的発達が見受けられるのはまだだが、挑戦をする意欲は感じられる。

スタイルを守ることができつつあるが、安定してはいない。練習の成果は適度に見える。

集中力は開発されつつあり、ある程度できてきている。

ポディーラインと身振り(ジェスチャー)のライン、ポジションは決まっているが不安定な部分がある。

ひとりひとりのセンタリングの感覚が発達途中で、上半身と下半身の調整が乱れる部分を多く感じる。

体は手具の取り扱いに馴れ、プレス(息継ぎ)も安定しているが、時折意識出来ていない部分がある。

表現法のテンポの取り方やウエイトのかけかた、興行きと高低差、流れの変化を使い、ダイナミックス（強弱をつけた変化）を見せる部分が少ない。

各人の体の動き方の理解度が、浅いが時折それを感じる部分もある。ウエイトとエネルギーを役立たせていない。

ポディーワークと手具の表現は一体となっている場合もあるが、どちらか一方のみになる場合もある。

失敗や欠陥はあるものの、立て直しをする努力が見られる。

テンポ、タイミング等の解釈は十分に整っているが、演技の明瞭さやインパクトを欠くことが時にある。

### BOX2 (60点～70点未満)

各人が表現、テクニカルな動きの原則を多少理解しているが、発達は見えない。

表現方法とテクニックを習得する上で身体的、精神的発達が見受けられないが、挑戦をする意欲が時折感じられる。

スタイルは時々守られている。練習の成果があまり見受けられない。

集中力は弱い。

ポディーラインと身振り(ジェスチャー)のライン、ポジションは不安定である。

体の上半身と下半身の調整にやや意識を持ち始めている段階である。

プレス(息継ぎ)、筋肉の使い方、体の屈伸に関する知識は十分に活かされていない。体の発達が一様でないことから手具の見え方にばらつきがある。

各人の体の動きの理解度は浅い。ウエイトとエネルギーを感じない。

ポディーワークと手具とが重ると、表現とテクニックの両方に対処する練習の不十分さが露呈される。

失敗や欠陥は多く、たまに立て直す。

テンポ、タイミング等の解釈は整っているように見受けられるが、演技の明瞭さやインパクトに欠けている。

## BOX1 (60点未満)

各人の動きの原則が未発達である。

努力すべき内容が表われていないし、理解されてもいない。

スタイルは守られていない。

集中力は無い。

演技者のプレス(息継ぎ)、筋肉の使い方、体の伸ばし方、関節の曲げ方に関する意識がない。

努力の跡が見られないし、理解もしていない。

失敗や欠陥を立て直す能力がない。

テンポ、タイミングに関して個々の解釈がまちまちで明瞭さが無い。

## 注意事項

写真およびDVD撮影販売及び二次使用について

- ・写真およびDVDの著作権は、一般社団法人日本マーチングバンド・パトントワーリング協会に帰属する。
- ・写真およびDVDの撮影販売は、当協会指定業者が行う。
- ・二次使用については、該当団体の承諾のもと使用することとする。

記録について

- ・参加団体は、実行委員会の指定する座席において、写真・ビデオ 3名(自団体演技中のみ)撮影することができる。

傷害保険について

- ・当協会にて、出演者・係員を対象に傷害保険に加入する。
- ・補償内容は「大会当日の会場到着時から会場出発時まで」とする。会場までの移動や宿泊中の傷害保険については、各団体が任意でご加入下さい。

宿泊・弁当の斡旋について

【宿泊】 斡旋日 平成21年12月11日(金)・12日(土)・13日(日)  
斡旋場所 希望条件に応じた宿泊個所を手配

ホテル名	さいたまスーパーアリーナまでの交通
浦和ロイヤルパインズホテル	京浜東北線で約5分
川越東武ホテル	埼京線・京浜東北線で約30分
マロウドイン大宮	京浜東北線で約5分
川口センターホテル	京浜東北線で約20分
本郷旅館組合(和室)	京浜東北線で約50分

上記地域の具体的な利用ホテル、料金、客室条件等に関しては参加団体用パンフレットに掲載(応援団も可)

【弁当】 斡旋日 平成21年12月12日(土)昼食・夕食 / 13日(日)昼食・夕食  
ご希望により12月11日(金)も対応・練習会場等への配達も可  
代金 一食 1,000円のもの4種、800円のもの2種用意  
(いずれも飲物付、税込) 団体のみ受付(応援団も可)

詳しい内容は、参加団体用パンフレットに掲載

【宿泊・斡旋旅行会社】JTB教育旅行東京東支店  
担当:森田 / 高岡 電話:03-3257-8562 FAX:03-3257-8588

11月23日(月・祝)「参加団体打ち合わせ会議」時に受付窓口を開設致します。  
各種お申込みの確認・変更等にご利用下さい。

## 入場券販売

入場料金 指定席 ¥5,000(プログラム別売)  
自由席 ¥3,500(プログラム別売)

一般販売 詳細が決定次第、当協会ホームページ(www.japan-mba.org)に掲載

参加団体への販売 参加団体に案内

「加盟員児童・生徒団体入場券」

自由席券を 2,000円にて取扱う

第37回全国大会参加団体(小学生の部・中学生の部・高等学校の部)の登録メンバー及び小・中・高等学校の加盟団体構成員のみ有効

# 一般客へのインフォメーション 観覧者・関係各位に徹底

**アクセス** = 原則的に駐車場は無い。公共交通機関を利用のこと。

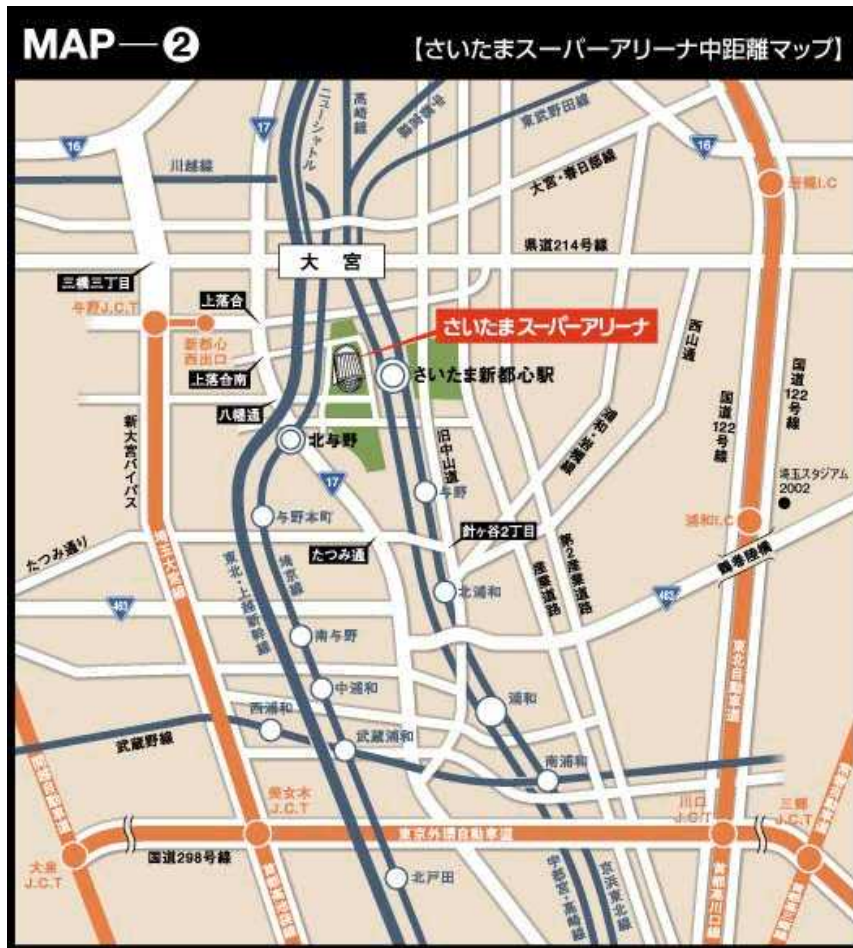
**入場** = 入場待ちの観客は係員の誘導に従い、参加団体の入場と交差しないよう協力を要請。  
当日券販売は、場内の状況を見てインフォメーションを随時行う。

**受付** = 入場受付にて、入場券を提示し半券を受取り入場。

**場内での注意** = 出演者との面会のために場内での案内は不可。(緊急の場合を除く)  
= 客席での写真(カメラ・携帯) VTR等の撮影は一切禁止。  
演技中の座席への出入禁止。横断幕や応援グッズによる応援は禁止。

## さいたまスーパーアリーナについて

会場までの交通機関 JR京浜東北線・高崎線・宇都宮線「さいたま新都心」駅 西口下車徒歩3分



# 緊急対策

## 1. 目的

全国大会における会場管理の安全を期し、以て不測の事態による人的災害を最小限に軽減するために以下の緊急時対策をとる。

## 2. 予防体制

各担当者は、それぞれのポジション内の整理については、特に注意し、不必要なものは置かないようにする。

入場開始1時間前に、役員及び係員全員で、消防器所在などの会場内事情を確認するとともに不審物、危険物の有無の点検を徹底的に行う。多少でも疑わしきものがあつた場合には、大会本部に各担当責任者を通じ連絡すること。

開会30分前に再度確認する。

## 3. 緊急事態発生の場合

### 火災発生の場合

ア. 火災発生の発見者は、直ちに初期消火体制をとるとともに、臨席の消防官・警察官に通報、また、各担当責任者に連絡すること。

イ. 各担当責任者は、大会本部に通報し、大会本部は消防署に通報する。

ウ. 臨席の消防官または警察官の指示は、各担当者が受け本部に連絡する。

エ. 初期消火については、会場内所定の消火器の操作要領を、各担当責任者が関係係員に確認しておくこと。

オ. 来場者の避難誘導については、大会本部からの連絡(放送)により、来場者を混乱させることなく、あらかじめ定めた通路を使って誘導を行う。

### 地震の場合

ア. 来場者に対して、まず冷静に対処することを放送・ハンドマイクなどで呼びかけ、本部の状況判断を待ち、避難を要する場合は各出入口を使って館外に誘導を行う。

誘導にあたっては、各担当責任者、臨席の消防官・警察官の指示を受ける。

### けが人・病人発生の場合

ア. けが人・病人が発生した場合には、各担当者を通じて大会本部に通報し、その指示を受け、救護係員の到着を待つこと。

イ. 各担当者は本部に通報する。

ウ. 大会本部は、救護班に待機場所を通報し、必要がある場合は、大会本部より救急車の出動を要請する。

エ. 救護所は、医務室に設置する。