

Bar Battle of Japan 2020

RULE BOOK #5



November 21st ~22nd, 2020 @Kamui Park

▶競技種目 Category

- ・ Power and Strength Battle (最大 kg + 連続回数)
- ・ Freestyle Battle

Power and Strength Battle



- ・ 荷重懸垂
- ・ 荷重ディップス
- ・ 懸垂連続回数
- ・ ディップス連続回数

計4種目の合計得点を競う Street Lifting と Calisthenics から構成されるバトル。

Power and Strength 扱う重量(kg)

- ・荷重懸垂 MAX: 100kg

10kg 20kg 30kg 40kg 45kg 50kg 60kg 65kg 70kg 75kg 80kg 85kg 90kg
100kg

- ・荷重ディップス MAX : 140kg

10kg 20kg 30kg 40kg 45kg 50kg 60kg 65kg 70kg 75kg 80kg 85kg 90kg
100kg 105kg 110kg 115kg 120kg 125kg 130kg 135kg 140kg

Power and Strength チャレンジと失敗について(kg)

- ・荷重における重量クリアに必要な懸垂・ディップスそれぞれの回数は、**クリーンフォームで1回のみ**です。

- ・好きな重量から始めることができますが、**一度増えた重量は減らすことはできません。**

- ・出場者は、**成功と失敗を含めて3回まで**しか挑戦できません。（懸垂3回、ディップス3回）

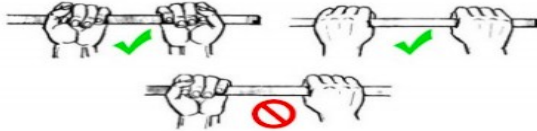
(例) 50kg× → 50kg ○ → 55kg× (終了) 最終記録 : 50kg

- ・失敗して、同じ重量に再チャレンジまでの時間は**90秒以内**となります。

- ・最終記録が、そのまま点数に反映されます。

Power and Strength 懸垂とディップスのフォーム(kg)

- ・グリップは、逆手 or 順手どちらでも可 (オールタナティブ・グリップ不可)
- ・懸垂は、肘が伸びきり完全に静止してぶらさがった状態から、あごが鉄棒を超える高さに到達してクリアとなります。それ以外は、失敗となります。



- ・ディップスは、肘が90度まで曲がった状態で0.5秒静止してから、肘が完全に伸びきる高さまで持ち上げてクリアとなります。
- ・ディップスは、肩が腰より大幅に前へ出したフォームで行った場合、失敗とカウントされます。

Power and Strength (回数)



- ・懸垂連続回数 (荷重無)
- ・ディップス連続回数 (荷重無)

上記の連続回数を測定します。

Power and Strength (回数)

- ・連続回数の測定については、ジャッジによる目視カウント、必要があればその後ビデオ審査の2段階方式により最終記録を確定します。
- ・なお挑戦する順番については、大会運営側による抽選にて決定いたします。選手は希望順を選ぶことは出来ません。
- ・下記の規定に該当する基準をクリアした回数のみ計測対象となります。
- ・2秒以内に次の動作に移らない場合、その時点で計測終了となります。
- ・下記の通り、挑戦中にノーカウント行為がみられた場合、その行為が継続された分の回数のみ記録の対象外となる。なお、行為の解消・改善が途中で見られた時点から、カウントも再開される。
- ・地面または補助ボックスに体の一部を着いた時点で計測は強制終了となる。

種目	ノーカウント□(禁止行為)
Dips	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタートポジション、エンドポジションで肘が曲がっている ・ 肘の内側が90度になるまで体を沈められていない ・ 肩が腰より大幅に前に出たフォームは、ノーカウント ・ キッピング、反動が明らか見られる場合、ノーカウント ・ 選手の後方61cm時点に置かれたボックスに体が触れるスイングはノーカウント ・ 2秒以内に次の動作に移らなかった場合、足が地面に着いた時点でカウント終了
Pull ups	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボトムポジションで肘が曲がる、アゴが鉄棒と同じ高さに達していない ・ 順手以外の握り方は禁止 ・ キッピング、反動が明らか見られる場合、ノーカウント ・ 出場者が鉄棒にぶらさがった地点から正面30cm地点に置かれたボックスに身体の一部が触れた場合はその分の懸垂カウントは行われない ・ 2秒以内に次の動作に映らなかった場合、足が地面に着いた時点でカウント終了

Power and Strength プロ区分 Professional

- ・体重別、完全なる実力勝負で競う 中～上級向けレベル
- ・大会当日の計量により、エントリー時のご希望の出場カテゴリーの出場条件を最終確認します。
- ・各重量カテゴリーの上位選手を、Light Weight、Middle Weight、Heavy Weight チャンピオンという名称でそれぞれ表彰します。
- ・ただし、一部の階級の出場者が規定数（3名以下）の場合、最も近い体重の階級枠での出場変更になります。例：ヘビー級2名のみ出場→ミドル級にて登録変更

Light Weight ~68kg	Middle Weight 68kg~79kg	Heavy Weight 80kg~
--------------------	-------------------------	--------------------

Power and Strength アマチュア Amateur

- ・体重は関係なく、「実力+人気投票」の合計で競う初級向けレベル。
- ・人気投票は、何キロの記録を出したとは関係なく、会場やオーディエンスを湧かしたか？を数値化（例：コスチューム、パフォーマンスなど）観客投票数に応じた点数を付与します。
- ・重量別はないので当日計量などは行いません。
- ・表彰は、合計点数の上位選手が対象になります。

重量関係なし

Power and Strength 点数について

・プロ評価方式

荷重懸垂	A	(記録) kg × 1 点	(例) 40kg の場合、40 点
荷重ディップス	B	(記録) kg × 0.7 点	(例) 50kg の場合、35 点
懸垂連続	C	(記録) 回数×1.3 点	(例) 20 回の場合、26 点
ディップス連続	D	(記録) 回数×1 点	(例) 30 回の場合、30 点
(合計)	(A+B+C+D) 点		-----

アマチュア評価方式

荷重懸垂	A	(記録) kg × 1 点	(例) 40kg の場合、40 点
荷重ディップス	B	(記録) kg × 0.7 点	(例) 50kg の場合、35 点
懸垂連続	C	(記録) 回数×1.3 点	(例) 20 回の場合、26 点
ディップス連続	D	(記録) 回数×1 点	(例) 30 回の場合、30 点
スタイル点	E	最大 30 点を下記に基づき各選手に加点する。 オーディエンスを湧かせた選手に、 人気投票獲得数に応じた割合分の点数を付与 (例)場を盛り上げる演出やチャレンジ	
(合計)	(A+B+C+D+E) 点		-----

※アマチュア評価におけるスタイル点は、A、B、C、D の 4 種目の総合的なパフォーマンスに対する観客の人気投票となる。

全 4 種目終了後にスタッフによる投票集計が行われます。

・年齢および性別への配慮規定

年齢に応じて、最終記録に倍率を加えた点数が付与されます。

※スタイル点にはは適用されません。

40～44 歳 5%

46～49 歳 10%

50～54 歳 15%

55～59 歳 20%

60 歳 ～ 25%

※女性出場枠については、年齢に関係なく一律で獲得点数に×30%の倍率が加算されたものが最終得点となります。

・表彰対象について

プロ Light Weight 上位2名

プロ Middle Weight 上位2名

プロ Heavy Weight 上位2名

アマチュア 上位3名

・部分表彰 (WEBのみ) について

下記の種目において、本大会の全選手の中で最高記録を出した者または、過去の日本記録を更新した者について、個別にホームページ上で選手名を公開することによる表彰とします。

- ・荷重懸垂(kg)・・・日本記録更新の場合、新たな日本記録となる。
- ・荷重ディップス(kg)・・・日本記録更新の場合、新たな日本記録となる。
- ・懸垂連続回数(回数)・・・日本記録更新の場合、新たな日本記録となる。
- ・ディップス連続回数(回数)・・・日本記録更新の場合、新たな日本記録となる。
- ・20代、30代、40代、50代、60代以上の年代別ごとに総合的に優秀な記録を収めた者。
- ・女性出場者がいる場合、女性枠で総合的に優秀な記録を収めた者。

Entertainment Freestyle Battle ルール

従来のストリートワークアウトの技術性に加えて、個性、独自性、意外性、ストーリー性などのパフォーマンス性をさらに重視したエンターテインメント型のフリースタイル・バトルになります。



・第1ラウンド

1 vs 1 バトル (30秒×2回 /1人)

・第2ラウンド

2 vs 2 バトル (45秒×2回 /1チーム)

Freestyle Battle 注意事項

- ・第1ラウンド対戦表、第2ラウンドのチーム組み合わせは、出場登録時にいただいた抽選番号をもとに決定いたします。
- ・出場人数によって、第1ラウンドの1vs1バトルが、1vs1vs1のように3名バトルになる場合があります。
- ・出場人数によって、第2ラウンドの2vs2バトルが、3vs3 (45秒×3回 /1チーム) になる場合があります。
- ・2vs2のチームバトルについては、パートナーと協力したコラボや時間の使用の方法は自由となります。パートナーと組んだバトルになりますが、採点上は個々のパフォーマンスを評価しています。

Freestyle Battle 採点方式



以下の合計得点が、最も高い選手順に最終順位が決定されます。

時間の活用	5点満点	パフォーマーとして常にステージに立てている演技に連続性、展開さが含まれているか 休憩時間を工夫してパフォーマンスに繋げているか
音楽との統一性	5点満点	音楽と演技内容のイメージがマッチしているか 音ハメができているか
オリジナル独創（一般）	5点満点	ストリートワークアウトに関連しない面でユニークさ 例：コスチューム、世界観、ジェスチャーなど
オリジナル独創（競技）	5点満点	ストリートワークアウトに関連する面でユニークさ 例：新技など
空間使用の多様性	5点満点	ステージ上のあらゆる遊具、小器具をフル活用しているか
技の難易度・精度	5点満点	技の難易度点、フォームの綺麗さ
観客投票	10点満点	人気投票（会場、SNS ライブ視聴者）

※観客投票の点数については、各ラウンド終了時にスタッフが観客に対して投票および集計を行う。各選手は自身が獲得した票数の割合に応じて10点満点を最大として観客投票点数を獲得することが出来る。

ジャッジ規定について

・演技審査員（1名）

選手のオリジナリティやアーティスト的な要素を評価する。担当審査項目は、時間の活用、音楽との統一性、オリジナル独創性（一般）の3点を評価する。なお演技審査員は、ストリートワークアウト競技未経験でも相応しい経験があれば就くことが出来るものとします。

・スキル審査員（1名）

選手の技術的、難易度などストリートワークアウト選手としての実力を評価する。担当項目は、オリジナル独創性（競技）、空間使用の多様性、技の難易度・精度の3点を評価する。なおスキル審査員は、ストリートワークアウト大会において相応しい経験と実力を収めた者でなければならない。

・総合得点が同点の場合の判断

演技審査員とスキル審査員はそれぞれの担当する評価項目は独立的に行わなければならない。なお最終的に上位3名の選手の中に合計点数が同点のケースが発生した場合、演技審査員の評価（時間・音楽・独創性）が高い者が優勢の順位となります。

Freestyle Battle 表彰

・上位 Top 3 名

総合得点の高い者

・BEST Move 賞（1名）

総合点数とは関係なく、個々の動きやパフォーマンスやオーディエンスを最も沸かせた演技など個別に優秀な成績を収めた者

第5回 Bar Battle of Japan 2020

主催：Kamui Park

大阪府東大阪市鴻池徳庵町 4-20

<http://www.kamui-park.com>

E-mail: info(アットマーク) kamui-park.com

