

特別企画鼓笛オンパレード

▼流れ（9 頁参照）

- ①広場入口にて消毒し、広場東側の待機テントにてお待ちください。責任者の方は受付テントにお越しください。
- ②係員の指示がありましたら、赤い矢印に従って、スタート地点まで移動していただきます。

▼受付

- ・オンパレードの出演順は**申込受付順**で決定します。
- ・幼児隊はスタート順が最初になります。
- ・審査を希望する幼児隊は本隊と同様に出演していただきます。
- ・**出演順については、申し込みの際に登録いただいたメール宛てにお知らせします。**
- ・受付で同意書の提出をお願いします。
- ・出演順を確認し、集合・出演予定時間（10 頁参照）をご確認の上、受付にお越しください。

▼待機中の注意事項

- ・待機場所は、**東泉水プール前広場**です。
- ・チューニングは待機場所で行ってください。
※待機場所でのリハーサルは一切行えません。
- ・**審査中はオンパレードコース周辺での音出しはできません。**

▼待機場所・スタート地点への移動

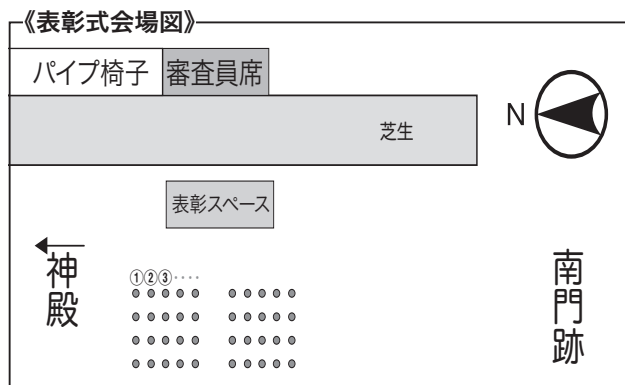
- ・各隊集合時間に必ず待機場所（東泉水プール前広場）に集合してください。
※集合・出演時間は、各隊によって異なります（10 頁参照）。
※**出演順が 1 番～3 番の隊は直接スタート地点に集合してください（責任者の方は東泉水プール前広場の受付テントまでお越しください）。**
- ※集合場所に集合時間よりも早く到着した隊は、テント内で待機できない場合がございます。
- ・**待機場所からスタート地点までは各鼓笛隊のスタッフが誘導してください。**
- ・移動する際、音を出さず静かに移動してください（ホイッスルや1コ打ち等も不可）。
- ・移動の際は隊列を組まず、周辺行事会場への参加者（団体）の迷惑にならないよう注意してください。

▼表彰式

- ・オンパレード終了後、**審査席前（南門跡北側）**で行います（下図参照）。
※**雨天時は待機場所のテントにて行います。**
- ・オンパレード終了後より約 30 分後には、表彰式会場付近で待機しておいてください（各隊 1 名は必ず残ってください）。
- ・各隊の代表者は 1 名に制限させていただきます。審査席前の丸イスにお座りください。

▼講評

- ・**今回は講評を行いません。**
- ・審査発表終了後、待機場所受付テントにて点数表をお渡しします。



コース規定

▼コース

- ・南門跡からスタートします。詳しくは9頁を参照してください。
- ※終了後東西どちらかの礼拝場前に移動していただき解散となります（幼児隊も同様です）。
- ※オンパレード終了後の写真撮影は、東西どちらかの礼拝場前で行ってください。

▼スタート

- ・整列はスタートエリア内で行ってください。
- ※スタートエリア内に全体が整列できない場合。
横断幕、バトン・ポンポン、カラーガードなどはスタートエリアの北側、スタートエリア南側を利用しても構いません。ただし、演奏者はスタートエリア内に整列してください。
- ※前の隊が審査中ですので、スタートエリアでの整列はお静かにお願いします。
- ・オンパレードの開始時間は10:00です。
- ・立奏、マークタイム、休め、気をつけは、司会者の「それではどうぞ」の合図から1分間で済ませてください。
- ※審査中のため、司会者の合図の前に（休め、気をつけ）などの、かけ声をすることは禁止です。
- ・出演順は幼児隊を最初とします。
- ・スタートした後、スタートエリアに戻るようなパレードドリルはご遠慮ください。

▼パレード中

- ・ドラムメジャーが審査員席にさしかかるまでにドラムマーチを終え、曲に入ってください。
- ・審査員席前で曲が終わった場合、ドラムメジャーは再度曲の演奏に入るように合図を出してください。

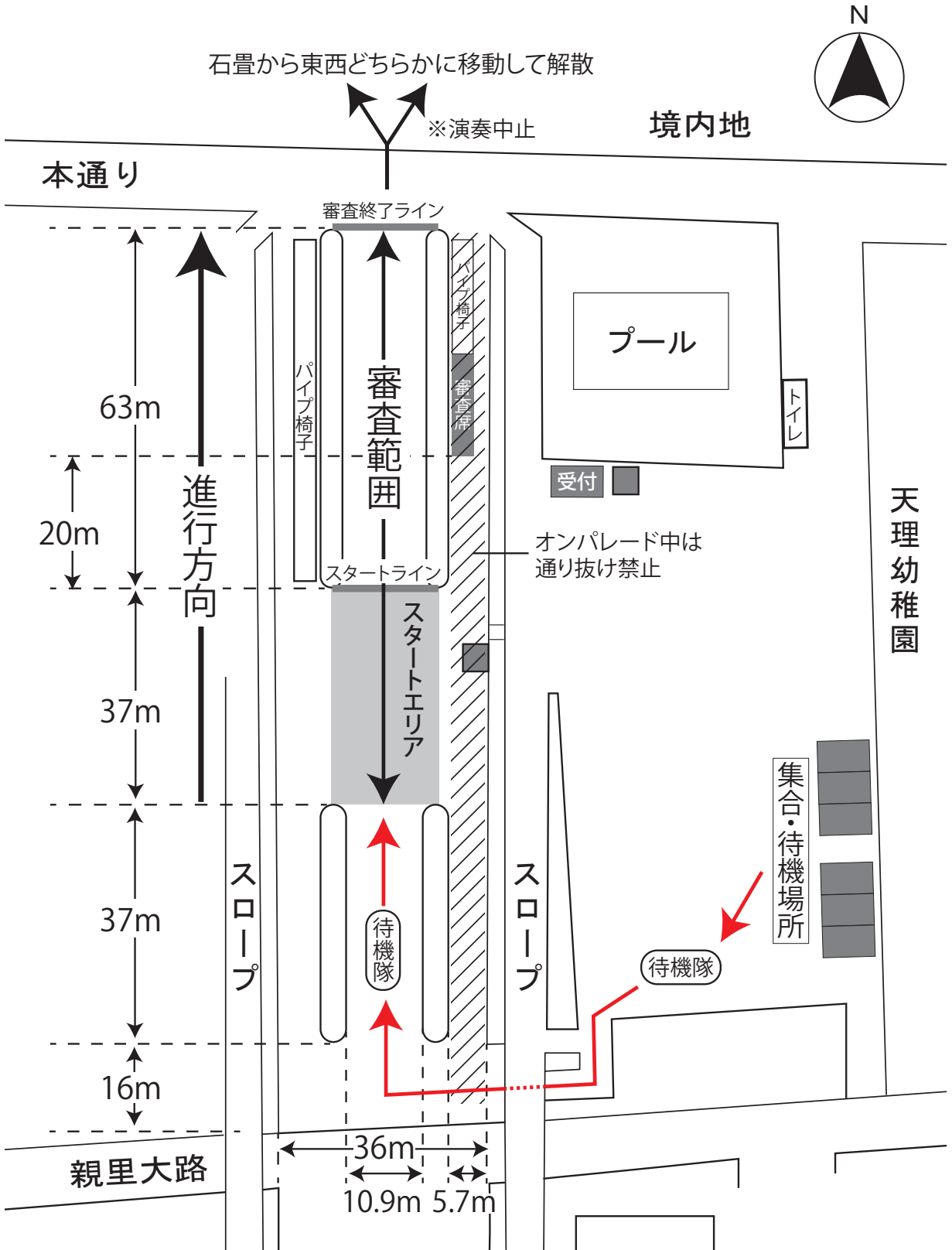
▼審査範囲（9頁参照）

- ・スタートエリアから（司会の「それではどうぞ」の合図から）本隊の最後尾が審査終了ラインを通過するまでとします。
- ・審査終了ラインを通過した隊員の演技、マーチングについては評価の対象になりません。

▼ゴール

- ・司会の「それではどうぞ」の合図から2分30秒以内でゴールしてください。
- ※やむを得ず立奏で参加される隊も、2分30秒以内に審査終了ラインを通過してください。
- ・係員の合図があれば、演奏を終了してください。

特別企画鼓笛オンパレード図面



＝特別企画鼓笛オンパレード集合・出演予定時間＝

順	集合・受付時間	移動時間	出演時間	順	集合・受付時間	移動時間	出演時間
1	9:40	/	10:00	21	10:25	10:37	10:50
2			10:02	22	10:27	10:40	10:52
3			10:05	23	10:30	10:42	10:55
4	9:42	9:55	10:07	24	10:32	10:45	10:57
5	9:45	9:57	10:10	25	10:35	10:47	11:00
6	9:47	10:00	10:12	26	10:37	10:50	11:02
7	9:50	10:02	10:15	27	10:40	10:52	11:05
8	9:52	10:05	10:17	28	10:42	10:55	11:07
9	9:55	10:07	10:20	29	10:45	11:57	11:10
10	9:57	10:10	10:22	30	10:47	11:00	11:12
11	10:00	10:12	10:25	31	10:50	11:02	11:15
12	10:02	10:15	10:27	32	10:52	11:05	11:17
13	10:05	10:17	10:30	33	10:55	11:07	11:20
14	10:07	10:20	10:32	34	10:57	11:10	11:22
15	10:10	10:22	10:35	35	11:00	11:12	11:25
16	10:12	10:25	10:37	36	11:02	11:15	11:27
17	10:15	10:27	10:40	37	11:05	11:17	11:30
18	10:17	10:30	10:42	38	11:07	11:20	11:32
19	10:20	10:32	10:45	39	11:10	11:22	11:35
20	10:22	10:35	10:47	40	11:12	11:25	11:37

◎集合場所

- ・上記の各隊集合時間に合わせて待機場所(東泉水プール前広場)に集合してください。
- ・出演順が1番～3番の隊は直接スタート地点に集合してください。
※責任者の方は東泉水プール前広場の受付テントまでお越しください。

◎出演時間

- ・オンパレードスタート位置(南門跡付近)の出発予定時間です。
- ・司会が『それではどうぞ』と合図を出したら、スタートとなります。
- ・出演予定時間は前後する可能性がありますので、ご注意ください。

特別企画鼓笛オンパレード審査規定

「特別企画鼓笛オンパレード」における各賞の規定は、次の通りです。

▼各賞の対象

*金賞 }
*銀賞 } …鼓笛編成の隊
*銅賞 }

*優秀演技賞 …バトン・ポンポンが出演している隊
※今年に限り高校1年生、2年生を含む
*グッドフラッグ賞 …カラーガードが出演している隊
※今年に限り高校1年生2年生を含む

*特別賞 …鼓笛隊編成以外の隊
(鼓隊、バトンチーム、審査を希望するファイフパート
の無い幼児隊)
*奨励賞 …幼児隊

▼各賞別点数

《500点満点》

*金賞 有効点 400 点以上 / 平均点 80.0 以上
*銀賞 有効点 300 点～ 399 点 / 平均点 60.0 ～ 79.9
*銅賞 有効点 299 点以下 / 平均点 59.9 以下

*優秀演技賞 有効点 160 点以上 / 平均点 80.0 点以上
*グッドフラッグ賞 有効点 160 点以上 / 平均点 80.0 点以上

▼審査方法について

- 審査員 5 名（全体評価、演奏評価、マーチング評価）の平均点を出す。
それぞれの点数に値する賞が授与される。
- バトンの審査員 2 名の合計点が 160 点以上になった場合、優秀演技賞が授与される。
- カラーガードの審査員 2 名の合計点が 160 点以上になった場合、グッドフラッグ賞が授与される。

▼審査対象

全体評価	鼓笛隊全体
演奏評価	本隊（鼓笛）
マーチング評価	本隊（鼓笛）
バトン・ポンポン評価	バトン・ポンポンの演技者
カラーガード評価	カラーガードの演技者

▼審査項目

全体評価	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽の動きと調和 ・全体の隊形及び完成度
演奏評価	<ul style="list-style-type: none"> ・安定したテンポ、リズム ・音を合わせる力（ピッチ、音程） ・全体の調和（アンサンブル、バランス） ・表現力（フレージング等）
マーチング評価	<ul style="list-style-type: none"> ・フットワーク（足並み） ・ポジション ・姿勢 <ul style="list-style-type: none"> ・楽器の操作 ・完成度
バトン・ポンポン評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ストラット ・ステップワーク ・テクニク <ul style="list-style-type: none"> ・姿勢 ・ボディーワーク ・振り付けの完成度
カラーガード評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ボディーワーク、フリーハンド、フットワーク ・ショーマンシップ、リカバリー、減り張り ・フラッグ操作 ・ポジション、タイミング ・フォーメンション、本隊との調和