

# フタ芸 甲子園

## バトル部門 大会規約

1. 大会概要
2. 大会進行
3. 参加資格
4. 出場費
5. 個人戦レギュレーション
6. 団体戦レギュレーション
7. 禁止事項
8. 音源に関して
9. 免責
10. 規約の変更
11. 運営組織

## 1.大会概要

- 名称：ヲタ芸甲子園2026 バトル部門
- 内容：日本の生徒・学生を対象とした、ヲタ芸/サイリウムダンスの日本一決定戦
- 主催：一般社団法人 ヲタ芸協会
- 構成：個人戦(U-18クラス/大学生クラス)、団体戦

## 2.大会進行

個人戦は、オンラインで動画を提出する事前予選および決勝大会当日に会場で実施する当日予選の各過程から選抜された選手が、所定の日時および会場で実施する決勝大会に出場し、各クラスの優勝者を決定する。

団体戦は、当日予選を設けず、運営事務局による事前の選考（事前予選）によって選抜されたチームのみが、所定の日時および会場で実施する決勝大会への出場権を獲得し、決勝大会にて優勝者を決定する。

### 2-1. 大会日程

事前予選エントリー期間：2026年4月5日(日)～2026年4月26日(日)

予選審査結果発表：2026年5月中旬

当日予選および決勝大会：2026年6月27日(土)

### 2-2. 決勝大会会場

- 会場：BUZZ LIVE 赤坂( <https://buzz-st.com/live-akasaka> )
- 住所：〒107-0052 東京都港区赤坂3-15-3忍路ビルB1（オシヨロビル）
- 交通：赤坂駅 1出口から徒歩1分 / 赤坂見附駅 11番出口 徒歩5分 / 溜池山王駅 1番出口 徒歩7分

## 3.参加資格

本大会は、以下の参加資格をすべて満たすことが必要となる。

また、本大会にエントリーした時点で、本規約内容に全て同意したものとみなす。

### 3-1. 個人戦 U-18クラス

下記の1-2の全てを満たすこと。

1. 所属する学校が下記[表1]のいずれかに該当すること。
2. 生年月日が2008年4月2日～2014年4月1日の学生等であること。

#### [表2]U-18クラス 参加対象となる学校種一覧

- ・ 中学校
- ・ 中等教育学校（中高一貫校）
- ・ 高等学校
- ・ 高等専門学校
- ・ 高等専修学校
- ・ 特別支援学校

### 3-2. 個人戦 大学生クラス

下記の1-2の全てを満たすこと。

1. 所属する学校が下記[表2]のいずれかに該当すること。
2. 生年月日が1999年4月2日以降の学生等であること。

#### [表2]大学生クラス 参加対象となる学校種一覧

- ・ 大学
- ・ 大学院
- ・ 大学校
- ・ 短期大学
- ・ 専門学校
- ・ 高等専門学校

備考：

- エントリー可能な部門について  
大学生部門に、大学未所属の学生等(高校生や中学生等)が参加することは不可とする。
- 規定年齢について  
特別な事情により規定年齢を超えている参加者に関しては、生年月日が各部門の規定外の選手についても参加を認める場合があるため、運営事務局へ事前に相談すること。

### 3-3. 団体戦

下記のa-cの全てを満たすこと。

- a. 構成員の全員が日本国内の学校に在籍する生徒もしくは学生(以下、学生等)であること。対象となる学校種は、[表1][表2]に記載の学校種とする。
- b. チームの人数は3名とする。

### 3-4. 備考

- 所属の確認に関して  
当日予選および決勝大会参加者は、大会当日、受付にて学生証を提示することをもって、身分の確認を行う。

## 4.出場費（個人戦・団体戦共通）

- 事前予選：無料
- 当日予選：1人あたり3,000円
- 決勝大会：1人あたり3,000円（事前予選通過者に限る）
- 入金方法：事前予選の通過者は、決勝大会への参加意思の表明後、指定の口座に振り込むこととする。当日予選の出場費は、指定のチケットサイト等を通じて支払うこととする。  
\*事前予選通過者に個別に通知する期日までの振り込みがない場合、参加意思がないものとみなされ、決勝大会への参加権を剥奪されることがある。
- 備考：決勝大会会場までの地理的な条件を問わず、会場までの交通費・宿泊費の支援は行わない。

## 5. 個人戦レギュレーション

### 5-1. 事前予選

○ エントリー方法：エントリー期間中に所定のフォームに必要事項を記入し、動画ファイルを提出すること。提出されたエントリー動画は、フタ芸甲子園公式SNS上で公開される。

○ 演技時間：20秒以上40秒以内

\*規定時間を越える、または満たない演技は減点または失格となる。

○ 音源：各レコード会社等の正規サイトからダウンロード購入した楽曲（詳細は「7.音源に関して」を参照すること）

○ 採点：審査基準に基づき、審査員による獲得点数の合算により算出

○ 備考：撮影や編集の結果、パフォーマンスが極端に見えづらい、楽曲が聞こえづらいなど、著しく審査を阻害する場合は減点の対象となる。

### 5-2. 当日予選

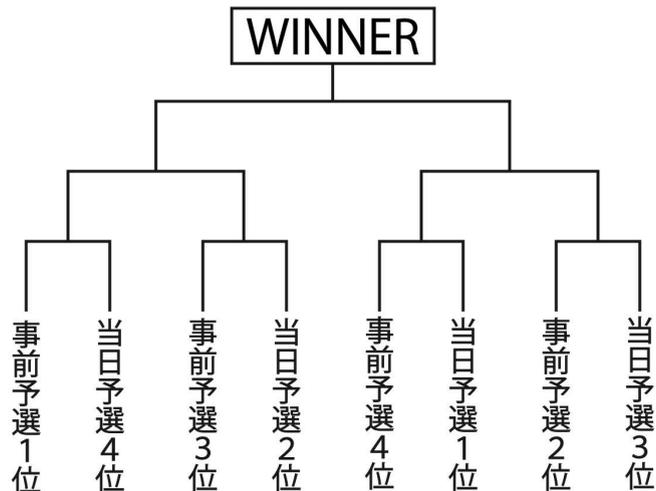
○ エントリー方法：所定のチケットサイト等で必要事項を記入し、出場費を支払うこと。

○ 楽曲：指定の課題曲の中から1曲を選択

○ 採点：審査基準に基づき、審査員による獲得点数の合算により算出

### 5-3. 決勝大会（U-18クラス、大学生クラス共通）

○ 試合形式：予選通過者によるトーナメント形式。なお、トーナメント表は各予選での通過順位に基づき、下表の通り決定する。



○ 演技内容：その場で流れる楽曲に合わせて、サビ1回分の即興パフォーマンスを行う。なお、試合前にじゃんけんを行い、勝者が先攻後攻を選ぶことができる。

○ 採点：審査員が、審査基準に基づき、総合的により優れたパフォーマンスを行ったプレイヤーに投票する。投票の結果、得票数がより多いプレイヤーの勝利とする。

#### 5-4. 審査基準

1. フィジカル 身体のコントロール、特に可動域の広さや体重移動等に対する評価。
2. テクニック 主にサイリウムの軌道の見せ方に対する評価。
3. ミュージカルティ 音楽の音や歌詞、音楽的なニュアンスなどへのコミットと表現に対する評価。
4. スタイル オリジナリティ、エンターテインメント性、パッションなど、総合的な要素に対する評価。

### 6. 団体戦レギュレーション

#### 6-1. 事前予選

○ エントリー方法：エントリー期間中に所定のフォームに必要事項を記入し、動画ファイルを提出すること。エントリー動画は、チーム全員でのパフォーマンスとする。提出されたエントリー動画は、ヲタ芸甲子園公式SNS上で公開される。

○ 演技時間：30秒以上1分30秒以内

\*規定時間を越える、または満たない演技は減点または失格となる。

- 音源：各レコード会社等の正規サイトからダウンロード購入した楽曲（詳細は「7.音源に関して」を参照すること）
- 選考：運営事務局による選考
- 備考：撮影や編集の結果、パフォーマンスが極端に見えづらい、楽曲が聞こえづらいなど、著しく審査を阻害する場合は審査の対象外とする。

## 6-2. 決勝大会

- 試合形式：選考を通過した4チームによるトーナメント形式。
- 演技内容：
  - 団体戦は、3ポイント先取制により勝敗を決定する。
  - 本規約における「ラウンド」とは、各チームから選出された1名同士による1対1の対戦を指す。1ラウンドは、1曲のサビ部分を前半および後半に分割し、両チームがそれぞれサビ半分相当の時間においてパフォーマンスを行う一連の対戦をもって構成される。
  - 各ラウンドでは、DJがランダムに楽曲を再生し、サビ付近においてパフォーマンスを行う。1曲のサビ部分を前半および後半に分け、前半・後半で先攻後攻を交代する形式とする。各チームは、サビ半分相当の時間においてパフォーマンスを行う。
  - 各ラウンド終了後、審査員が審査基準に基づき投票を行い、得票数の多いチームに1ポイントを付与する。
  - 直前のラウンドにおいて勝利したチームは、次ラウンドにおいて先攻とする。また、当該ラウンドに出場したプレイヤーは継続して出場するものとし、プレイヤーの交代は認めない。なお、試合前に代表者がじゃんけんを行い、勝利したチームが最初のラウンドの先攻後攻を選ぶことができる。
  - 一度敗退したプレイヤーは、その後のラウンドに再度出場することはできない。
  - いずれかのチームが3ポイントを先取した時点で試合終了とし、当該チームを勝利とする。

## 6-3. 審査基準

1. フィジカル 身体のコントロール、特に可動域の広さや体重移動等に対する評価

2. テクニック 主にサイリウムの軌道の見せ方に対する評価。
3. ミュージカルティ 音楽の音や歌詞、音楽的なニュアンスなどへのコミットと表現に対する評価。
4. スタイル オリジナリティ、エンターテインメント性、パッションなど、総合的な要素に対する評価。

#### 6-4. 補足

- 事前予選 - 決勝大会間のメンバー変更について  
予選大会と決勝大会の間で、原則としてメンバー変更は認めない。  
ただし、病気や怪我等のやむを得ない理由に限り、運営事務局の判断の下、メンバーの変更、ならびに欠員が生じた状態での決勝大会への参加を認めることがある。

#### 7. 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはならない。

1. 本規約に違反すること。
2. 大会受付時間に遅れること、定められた時間・場所に集合しないこと。
3. 本大会スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。
4. 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること。
5. 運営事務局、本大会スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗中傷する行為および名誉を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと。
6. エントリー情報に意図的に虚偽の内容を入力する行為。
7. 大会運営や結果に関する情報を、許可なく外部へ公開すること。
8. 大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。
9. 大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
10. チーム間の談合により大会を有利に進める行為、相手を不当に挑発する行為を行うこと。
11. 公序良俗に反する言動を行うこと。

12. 運営事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉、その他の権利または利益を侵害すること。
13. 本大会への参加権、賞品または商品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
14. 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
15. 反社会勢力またはその関係者を関与させること。
16. 過度にラフな格好など、運営事務局が不適切と判断する格好で大会に参加すること。
17. その他運営事務局が不適切と判断する行為。

## 8.音源に関して

使用される音源が国内・海外の楽曲であることを問わず、一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）及び株式会社NexTone（ネクストーン）のいずれかに管理登録されていない場合、著作権処理が困難となり、音源を使用することが不可能となる。

著作権管理団体で管理登録されている楽曲は下記のURLから検索することが可能。（ホームページ上部の作品検索から作品データベース検索サービスに入り、作品名を検索）

管理登録されていない音源は使用することができない。

\*効果音でコンピューターゲーム音源やCM音源を使用する場合も同様となる。

・ JASRACのホームページ：<http://www.jasrac.or.jp/>

・ NexToneのホームページ：<http://www.nex-tone.co.jp/>

\*3分以内の長さに収めるため、楽曲を部分的に使用することはOK。

\*前後を入れ替えたり細かく切り刻むなど、楽曲の流れが大きく変わってしまう編集はNG。

## 9.免責

- ・ 大会においての肖像権、著作権につきましては、大会事務局に帰属する。
- ・ 天災により交通機関に乱れが生じた場合、大会を中止する場合がある。やむを得ず大会を中止した場合、映像審査を実施する場合がある。その場合、出場費は映像審査料に充当し、

返金処理はされない。但し、映像審査も行わず大会を中止する場合は全額返金となる。詳細な手続きは、該当事象の発生時に、参加者宛に通達するものとする。

## 10.規約の変更

本規約の内容は、運営事務局の判断と裁量において、変更できるものとする。本規約の変更を行う場合、当該変更の内容および効力発生時期を公式サイトに掲示する。

## 11.運営組織

一般社団法人 ヲタ芸協会 ヲタ芸甲子園運営事務局

mail : [koshien@wotagei.org](mailto:koshien@wotagei.org)

HP : <https://wotagei.org/koshien/>