

## “DANCE THE STORY” バルカーカップ 2026 大会要領

1. 日 時 2026年11月23日(月・祝)
2. 会 場 グランドプリンスホテル新高輪「飛天」  
JR・京浜急行 品川駅高輪口
3. 主 催 株式会社バルカー
4. 特別協賛 バルカーグループ
5. 競技内容 ストーリー・ショーダンス選手権
  - \* 出場者は、2つのカテゴリーにてストーリー性のあるショーダンスで競います
    - ・ カテゴリー1は、8人以下のチーム編成にて、8分以内の演技
    - ・ カテゴリー2は、2人(ペア)にて4分以内の演技
  - \* 両カテゴリーを兼ねて出場することはできません
  - \* 本戦は、カテゴリー1、2共に10組で競い、決勝戦のみを行います  
各10組以上がエントリーした場合は、各々で予選を行います
  - \* 予選会の詳細はエントリー後に主催者より個別に通知されます
  - \* 著作権法遵守のため、指定した期限までに主催者に対して事前に楽曲を提出して頂きます
  - \* 楽曲提出時に、作品のストーリーについても、内容を事前提出して頂きます  
尚、ストーリーについて、カテゴリー1は主催者から提示される4つのストーリーの中から1つを選び独自に企画演出した内容を提出ください  
カテゴリー2のストーリーは自由です
  - \* その他、詳細はバルカーカップ競技規程に準じます
6. ジャンル
  - ① ストリートダンス全般 ② バレエ及びコンテンポラリーダンス
  - ③ ジャズダンス ④ 社交ダンス
  - ⑤ その他(各種ダンスの他、日本舞踊、ダブルダッジ等、ストーリーを表現できるものは全て出場可能)
7. 審 査

以下の2つの審査(複合審査)の合計点で

  - ① ジャンル①~④の審査員各1名(4名)と⑤のその他審査員(3名)による計7名での審査を全得点の40%とします
    - \* なお、各ジャンルの審査員は、各々他ジャンルの審査のみを行うものとします(関係者審査での公平性を保持する為)
  - ② 会場における観客並びにライブ配信の視聴者によるオーディエンス審査を全得点の60%とします
    - \* ①は、主催者が各ジャンルから招聘した審査員にて審査されます
    - \* ②は、主催者より提供されるアプリケーションにて、スマホ等で審査を行います
    - \* カテゴリー1、2の審査は、以下の4項目にて行われますが、1と2では配点が変わります
      - a. ストーリー性 作品のストーリーの明確性(起承転結)

- b. ストーリーとの整合 ストーリーにおける演出、音楽、振付（ダンス）の調和
- c. スペシャルティ― ペアがみせるスター性、斬新さ、独創性
- \* 審査員は、自身のカテゴリーに限り、出場作品の振付に携わることを許可します
- ③ オーディエンスは、投票者が最も気に入った、感動した作品に投票します

#### 8. 出場資格

- \* 出場者は、チームの半数以上又はペアの一方が日本国籍を有する必要がありますが、それ以外は、性別、プロ・アマ、年齢等を問わず、エントリーできます

#### 9. シード選手

- \* 下記の選手は、本大会のシード選手として、予選参加を免除します
- ① 2025 バルカーカップジャパンオープンショーダンス選手権の優勝者（1組）
- \* ①は、当該選手権と同一ペアであること
- \* 但し、シード選手が不出場の場合は、主催者の推薦により、2位以降の選手にシード権を与える場合があります
- ② 「VALQUA CUP PRESENTS Grab a dream2025」で選ばれたシード選手（2組）
- \* 同選抜同一ペアを含むチームは、カテゴリー1へのシードを特別に許可します
- ③ 主催者が選出、推薦した選手

#### 10. 服 装 自由とします（バルカーカップ競技規程に準ずる）

#### 11. エントリー WEBエントリーとして、バルカーカップ公式HP内のWEBエントリー用リンクの手順に従い、手続きを行ってください

- #### 12. 期 限 エントリーは、シード選手は2026年6月30日（火）まで、その他選手は、2026年8月31日（月）までに完了してください
- \* 楽曲データ、作品のストーリーについても、その内容を同日までに提出願います
  - \* オリジナル制作による楽曲を使用する場合は、事前提出の必要はありません
  - \* 使用楽曲については、バルカーカップ楽曲規程に準じます

#### 13. 出場料 カテゴリー1はチームで¥12,000- カテゴリー2はペアで¥6,000-

#### 14. 問い合わせ バルカーカップ事務局（[c-cloud01@valqua.com](mailto:c-cloud01@valqua.com)）

#### 15. 表彰・副賞

- \* 各カテゴリーにて、全順位に賞状・賞金を授与します
- \* 1位から3位の作品を振り付けた方にも賞金を授与します
- \* オーディエンス投票で1位になったペアにも賞金を授与します
- \* 賞金額については、別添のバルカーカップ賞金一覧を参照ください

#### 16. 肖像権

- \* 同大会における肖像権並びにすべての権利は、主催者にあるものとします

#### 17. 撮影料 ¥1,000-（飛天内での動画・静止画の撮影）

- \* 権利の関係上、SNS等への投稿は禁止しますので、予めご了承ください

#### 18. 注意事項 その他、観戦に関する注意事項は、バルカーカップHPを参照、厳守願います

## バルカーカップ 2026 の課題ストーリーについて

### カテゴリ1 (チームの部)

人数制限 8人以下 (性別、年齢は問わないが、チームの過半数は日本国籍であること)

時間制限 8分以内 (舞台道具のフロアへの運び入れから搬出時間を含む)

時代設定、環境設定、音楽は全て自由 (バルカーカップ楽曲規程に準ずること)

小道具、自分で持ち運びできる範囲の大道具はOK。

登場者は、人でも動物でも鳥でも、ロボットでも、架空の生きもの等含め、可。

### パターン①

テーマ【LOVE】

『愛はLOVEを超える』

#### 登場人物

- ・「男A」「男B」「女C」「男D」 = 4人
- ・バックアップするダンサー = 0~4人

共通の友人である二人の男、AとB。彼らは長い付き合いの親友だった。しかしある日、二人は同時に一人の女性、Cに恋をしてしまう。

Cもまた、その想いに気づいている。友情と恋心の狭間で揺れながらも、AとBは互いの気持ちを認め合い、「Cの心を勝ち取るのはどちらか」という激しいバトルへと突入する。

二人の戦いは次第に激しさを増し、全力を尽くした末、ついにAが勝利する。Aは、自信に満ちた表情でCのもとへ向かう。しかしそこで目にした光景は、予想もしないものだった。

Cの隣には、見知らぬ男D。

二人はすでに恋人同士のように寄り添っていたのだ。Aは愕然とする。これまでの戦いが、すべて意味を失った瞬間だった。怒りも、悔しさも湧かない。ただ深い敗北感だけが胸に残る。

Aは、静かにCを諦める。

傷心のまま歩き続けたAは、

いつの間にかBのもとへ辿り着く。

Bは、すべてを理解する。全力で戦った相手だからこそ分かる、言葉のいらぬ気持ち。Bは黙って手を差し伸べる。Aはその手を握る。

その瞬間、二人の間にあった競争や嫉妬は消え、代わりに強い友情が生まれる。二人は互いの力を確かめるように、激しく、息の合ったダンスを踊り始める。それは、敗北でも勝利でもない。友情のダンス。

やがて仲間たちも加わり、舞台は大きなエネルギーに包まれていく。友情は爆発し、二人は笑いな

がら舞台の中央で肩を組む。恋は終わった。  
しかし、そこに残ったものは——かけがえのない友情だった。

## パターン②

テーマ【集団バトル】

『ザ ファイト』

### 登場人物

- ・「リーダーA」「リーダーB」「師匠」 = 3人
- ・ 2チーム = 4~5人

異なるスタイルを持つ二つのチーム。互いに譲ることのない彼らは、理由も分からぬまま縄張りをめぐって対立し、激しく競い合っていた。ストリートの空気は張り詰め、両チームは次第に激しい戦いへと突入する。ダンス、挑発、衝突。両者のプライドはぶつかり合い、争いは激しさを増していく。しかし、長く続いた戦いに両チームは疲れ始める。そこで彼らは決着をつけるため、チーム同士の争いから リーダー同士の一騎打ち に変更する。二人のリーダーは中央に立ち、互いの誇りをかけて 死闘のダンスバトル を展開する。

その激しい戦いの最中、

二人の間に割って入る人物が現れる。それは、かつて二人を鍛え上げた 格闘技の師匠 だった。争いを止めようとする師匠。しかし、勢いの止まらない戦いの中で、二人は誤ってその師匠を巻き込み、傷つけてしまう。

その瞬間、場の空気が止まる。尊敬していた師匠を傷つけてしまったことに気づいた二人のリーダーは、初めて自分たちの争いの愚かさに気づく。争いの意味は、どこにあったのか。

沈黙のあと、二人はゆっくりと向き合う。そして敵意ではなく、互いを認めるダンス を始める。それは、戦いのダンスではなく手打ちのダンス。

やがて両チームのメンバーも加わり、そのダンスは次第に 友情のダンス へと変わっていく。対立していた二つのチームは、いつの間にか一つのリズムで動き始める。キレのある動き、息の合ったフォーメーション。全員のエネルギーが一つになり、舞台は高揚感に包まれていく。そしてフィナーレ間際。傷ついたはずの師匠が、いつの間にか舞台に戻ってくる。腕や足に包帯を巻きながらも、その姿には穏やかな笑顔がある。

師匠は静かに輪の中へ入り、

自然とそのダンスに加わる。

弟子たちは一瞬驚き、そして笑う。争いは終わり、そこには新しい仲間のリズムが生まれていた。全員のダンスが最高潮に達し、舞台は一体感に包まれながらフィナーレを迎える。

## パターン③

テーマ【コミカル】

「合わせたい人たち」

あるダンスチームが、

「全員で同じ動きで踊りたい」という目標を掲げて練習を始める。リーダーは「これだ」と思う振付を提示し、メンバーたちは真剣にそれを真似て踊り始める。

最初はぎこちないながらも、ダンスはそこそこ揃っている。しかし、同じ曲が続く中で、少しずつ何か狂い始める。一人の動きがわずかにずれ、それを見た他のメンバーが反応する。

指を差す者、笑う者、首を振る者、頭を抱える者。「揃えよう」とするほど、ダンスは次第に乱れていく。やがてそのズレは連鎖し、一人、また一人と動きが崩れていく。

メンバーたちは焦りながら必死に立て直そうとするが、合わせようとすればするほどズレは大きくなっていく。舞台には混乱と焦りが広がる。

その時、一人のメンバーが動きを止める。静かに跪き、空を見上げ、何かを考える。そしてゆっくり立ち上がると、呼吸を整え、表情を変えて踊り始める。しかしそのダンスは、最初にリーダーが提示した振付ではない。その人自身の動き。自由で、個性的なダンスだった。それを見た他のメンバーも、一人ずつ同じように立ち止まり、何かを悟る。そして順番に、それぞれの個性のダンスを踊り始める。

やがて舞台には全員が違う動きをしているダンスが広がる。揃ってはいない。しかし、不思議なバランスが生まれている。誰もが生き生きと笑顔で踊りながら、気づき始める。

「揃わなくてもいいんだ」「違うから面白いんだ」

それぞれの動きが交差しながら、舞台全体はひとつの流れを作り、観客に新しい一体感を感じさせる。そしてクライマックス。音楽が突然、バンツ と止まる。

暗転。静寂。

次の瞬間、再び灯りがつき、音楽が再スタートする。するとそこには——先ほどまでの自由な動きは消え、チーム全員が最初にリーダーが提示した振付を、一糸乱れず完璧に踊っている姿。

しかし今度は違う。それは無理に合わせた動きではない個性を知った者たちが、選んで揃えたダンス。その動きは、最初よりもはるかに強く、美しく揃っている。ダンスは勢いを増し、舞台は最高の一体感へと向かう。フィナーレへ

#### パターン④

##### テーマ【チャレンジ】

『やらされ感よりワクドキ感』

あるダンスチームがあった。

実力は決して低くない。しかし、なぜか大会ではなかなか結果が出ない。そのチームを率いるのは、

強烈な個性を持つリーダー A。A は自分のダンススタイルに絶対的な自信を持ち、チームのメンバーたちはそのスタイルに従うことを求められていた。練習は厳しく、規律は絶対。誰も A に意見を言うことができない空気がチームには漂っていた。

メンバーたちは黙々と踊る。

しかしそこには、どこか「やらされている」感覚があった。

そんなある日、新しいメンバー B がチームに加入する。ところが、B のダンスはチームのスタイルとはまったく合っていなかった。リーダーA は、チームのスタイルを徹底させるため、B に居残りの個人練習を命じる。B は一人、必死に練習を続ける。なんとかチームに合わせようと努力するが、彼のダンスはどうしても変わらない。

その姿を、リーダーA は陰から静かに見つめている。しかし A は、助言も指導も一切しない。ただ黙って見守り続ける。

そしてある日、A はメンバー全員を集め、突然こう宣言する。「このチームのダンススタイルをすべて変える。」

しかし、新しいスタイルについての具体的な指示は何もない。メンバーたちは戸惑い、不安になる。さらに A は続ける。

「新しいリーダーは B だ。私は今日からサポートに回る。」

チームは大きく揺れる。しかし指名された B は、自分の独特なダンススタイルを見せながらも、メンバー一人ひとりの意見を積極的に取り入れていく。それぞれの個性が混ざり合い、新しいスタイルが少しずつ形になっていく。レッスンの空気は変わる。

強制ではなく、挑戦。義務ではなく、楽しさ。チームは次第に活気を取り戻していく。

やがて新しいスタイルは完成し、チームはダンスコンクールに挑む。そのダンスは、これまでとはまったく違うものだった。メンバー一人ひとりが生き生きと踊り、舞台には自然なエネルギーが溢れている。

結果——チームは 優勝 を勝ち取る。その瞬間、メンバーたちは初めて知る。ダンスに本当に必要なのは、「やらされる」ことではなくワクワクしながら踊ること。ワクワク感。歓喜の輪の外で、元リーダーA はその様子を静かに見つめている。満足そうに微笑みながらも、どこか少しだけ寂しそうに。A は静かに背を向け、ステージを後にする。

## カテゴリー 2 (ペアの部)

人数 2 人 (性別、年齢は問わないが、一人は日本国籍であること)

制限時間 4 分以内 (舞台道具のフロアへの運び入れから搬出時間を含む)

テーマ、STORY、音楽共、全て自由 (バルカーカップ楽曲規程に準ずること)

小道具、自分で持ち運びできる範囲の大道具は OK。

## <カテゴリー 1 : チームの部の補足>

### 1. 企画演出について

- 1) 国・場所・時代等の設定は自由。
- 2) 人物設定は、人以外の動物、架空の生物、アンドロイド等ヒューマノイド他、設定は自由。
- 3) 男性役を女性が、女性役を男性が演じることが可。
- 4) 台詞を楽曲の一部として吹き込むことは可とするが、一言程度の短いフレーズに限定とする。

### 2. 4つのストーリーにおいて、表現すべき必須のシーン

#### 1) テーマ【LOVE】 『愛はLOVEを超える』

- 起 2人の男性（女性）が、1人の女性（男性）に同時に恋をするシーン  
承 男性（女性）ふたりは、女性を取り合ってバトルし、片方が勝利するシーン  
転 勝った男性（女性）が女性（男性）に思いを告げようとするが、別の男性（女性）と恋仲だと判明、敗北感と無力感に塗れるシーン  
結 勝った男性（女性）が戦った男性（女性）を訪ねて真の友情に目覚め仲間達も祝福するシーン

#### 2) テーマ【集団バトル】『ザ・ファイト』

- 起 個性の違う2つのチームの縄張り争いのシーン  
承 戦い疲れて、お互いにリーダー戦に変更し死闘を演じるシーン  
転 共通の恩人が戦いを止めに入り、恩人がケガを負ってしまうシーン  
結 両チームが戦いの無意味さに気づき、互いに認め合い、ダンスするシーン（恩人も加わる）

#### 3) テーマ【コミカル】『合わせたい人たち』

- 起 ダンスチームで動き（振付）を合わせようとリーダーが振付（模範）を披露するシーン  
承 全員真剣に揃えようとして、最初はまずまず揃うが、徐々に動きに狂い始めて、どんどんバラバラに取り返しがつかなくなっていくシーン  
転 一人が悟ったように笑顔で振付とは違う個性あるダンスを踊り始め、他のメンバーが真似して各々が笑顔で個性あるダンスを始めるシーン（揃わなくても各々の個性でよいと気づく）  
結 暗転後に一転、当初のリーダーの振付の通りに見事に揃って踊るシーン

#### 4) テーマ【チャレンジ】『やらされ感よりワクドキ感』

- 起 リーダーAのワンマンダンスチームでやらされ感が漂うシーン  
承 新加入したメンバーがリーダーの特訓指示で猛練習する姿をリーダーがそっと見守るシーン  
転 リーダーがダンススタイルを変えるとだけメンバーに指示、皆不安の中、リーダーは新メンバーを次のリーダーに指名し皆の不安は益々募るシーン。  
結 新リーダーはメンバーの意見を取り入れて、「ワクドキ感」に満ちてチームはコンクールで優勝、前リーダーは満足げで、どこか寂し気な表情でステージを後にするシーン

## <ストーリーの解釈と演出例について>

### 1. テーマ【友 情】 『RIVALIS』

■時代設定は、近未来。人物と設定は、ヒューマノイド研究所に努めるメカ担当の女博士と AI 担当の女博士、恋の対象は 2 人が創った最新鋭・男性型 AI ヒューマノイド。

起 両女博士はそれぞれボディーパーツの設計、思考制御システムのプログラムに明け暮れる内に自分達の合作ヒューマノイドに恋をする。

- \* ボディーパーツを装着するシーンとシステムプログラムをするシーンを別々に表現。
- \* ヒューマノイドの動きは、ポッピングダンス。AI 動作担当は、ワッキングダンス等

承 2 人の女博士は、互いに自分好みに顔や動きを創りたくて争うことに。(ブレイキン等) ロボット顔パーツがいくつか用意される中、メカ担当の女博士が勝つ。(研究所員の投票?)

転 勝った博士が、ヒューマノイドに顔パーツを付けようとしたその時、突然彼が動き出し、別の博士が創った女性型ヒューマノイドと恋仲に。(もう一体もポッピングダンス)

結 失意の女博士は、もう一人の女博士に謝罪し、負けた側も励まして、真の友情が芽生える。2 人で新たなヒューマノイドの制作に着手。(別の男性ヒューマノイドが搬入され、顔も動きも二人好みに)

### 2. テーマ【コミカル】『合わせたい人たち』

■舞台設定は、白鳥の湖。白鳥の女王 (オデット) が夜の間だけ呪いが解けて人間の姿で王子、ジークフリードと恋に落ちるシーンで次々に呪いが解けて後ろで踊りだす他の白鳥の舞が揃わずにオデットとジークフリードの恋の邪魔をするというコメディーバレエ (第 2 幕)

起 王子が湖で優雅に滑るように動く白鳥に矢を向けた瞬間、美しい女性に変わり、王子は一目で恋に落ちる。女王は歓喜の踊り (バックへの模範) を舞う。

承 他の白鳥も祝福すべく、模倣するが徐々にバラバラに。次々に人間の姿に戻って不揃いなダンスで邪魔をするバックの白鳥。(オデットとジークフリードの口づけは何度も不揃いな不協和音で邪魔される)

転 一羽の白鳥が、自由に舞い初めて他の白鳥もなんとなく自由に舞い始める。

結 暗転明けに、主役の二人の睦まじい舞にバックで、白鳥の舞がピッタリと揃い、美しい湖に。

等。

## “DANCE THE STORY” 2026バルカーカップ 賞金一覧

順位	賞 金 (万円)											
	カテゴリー1				カテゴリー2				オーディエンス賞			
	チーム (8人以下) *8分以内		コレオグラフィー (振付師)		ペア *3分以内		コレオグラフィー (振付師)		カテゴリー1		カテゴリー2	
	2026	2025	2026	2025	2026	2025	2026	2025	チーム	振付師	ペア	振付師
優勝	2,000	—	200	—	700	2,000	50	200	50	10	30	10
準優勝	600	—	60	—	200	800	20	80			2025	
3 位	300	—	30	—	150	400	15	40			30	10
4 位	150	—			75	240						
5 位	120	—			60	220						
6 位	100	—			50	200						
7 位	50	—			15	40						
8 位	50	—			15	40						
9 位	30	—			15	40						
10 位	30	—			15	40						
小 計	3,430	0	290	0	1,295	4,410	85	320	50	10	30	10
総 計	2026年				2025年				2024年実績			
	5,200 (昨年対比+665)				4,535 (昨年対比+75)				4,460			

注1) チーム (8人以下) エントリー料 12,000円/チーム

ペアエントリー料 6,000円/ペア