

Dog Dance Regulations

2015April28

DogTownFactory

一般ルール

- ◆ 全ての犬は競技者の責任のもとに参加しています。
- ◆ 競技中の行為、その他の行為、及び大会で生じた事故や怪我に対し、主催者及びスタッフは責任を負いません。

リング内

- ◆ 犬が怪我をする恐れのある行動をするべきではありません。
- ◆ リングに入ってから出るまではジャッジの指示に従わなければなりません。

ジャッジングについて

- ◆ ジャッジの決定に意見してはいけません。
- ◆ ジャッジの1人は"ヘッドジャッジ"に任命されます。合意に至らない場面ではこのジャッジが最終決定権を持ちます。

競技ルールについて

- ◆ リング内ではリードを外さなければいけません。
- ◆ リング内には食べ物やおもちゃを持ち込んではいけません。
- ◆ 音楽に合わせてルーチンに関係のあるものであれば、プロップ（小道具）を使うことができますので事前にお知らせください。

発情中のメス犬（ヒート犬）について

- ◆ 事前に必ず主催者にお伝えください。
- ◆ ヒート犬は競技に参加することが出来ますが、全てのチームの演技が終了するまで会場から離れていなければなりません。
- ◆ ヒート犬は競技の最後に参加します。

音楽について

音楽にかんして失敗や誤解を避けるため、下記のルールをお守りください。

- ◆ 音楽が演技時間より長い場合、演技が終わったという明確な合図をする事で音楽が止まります。
- ◆ 演技中に音楽が止まった場合、ハンドラーは最後まで演技を続けることができます。
- ◆ 音楽のかけ直し、あるいは代わりの音楽をかけますが、これを失敗の理由にすることはできません。
- ◆ ジャッジはハンドラーが明確な合図で演技を終わらせるまでジャッジングを続けます。
- ◆ 演技中に音楽が止まった場合、ハンドラーはそこで演技を終わらせることができます。その場合、ジャッジは音楽が止まる前までの演技を評価します。

失格について

競技中における失格は以下の通りです。

- ◆ 犬がリングから去ってしまう場合。
- ◆ 犬が糞尿行為をしてしまう場合。
- ◆ 犬を制御できなくなる場合。
- ◆ リング内でリードを着けている場合。
- ◆ リング内に食べ物やおもちゃを持ち込んでいる場合。

減点について

競技中における減点は以下の通りです。

- ◆ 繰り返す、あるいはルーチンの重要な場面で犬が吠える場合。
- ◆ 吠え声がルーチンの表現を損なう場合。
- ◆ 犬を押さえて一か所に置いたり、犬を押したりして動かす場合。

ドッグダンスの種目

🐾 Fun Class -初心者チーム用の種目-

演技時間は1分までです。トリックやムーブの種類や質の高さで評価します。ルアリングを使ったトリック・ムーブでなければいけません。食べ物、おもちゃの使用を認めます。食べ物はリングに落とさないでください。

◆ *Freestyle*

初級・中級 Inntermediate Class、上級 Advance Class にクラス分けします。

ヒールワーク、あるいは特定の動きをする必要はありません。しかし、ヒールワークが内容の25%を上回ってははいけません。ジャッジに対して明確に行ってください。

🐾 Intermediate Class -初級・中級チーム用の種目-

演技時間は1分～2分30秒程度。トリーツ、おもちゃの使用禁止です。

🐾 Advance Class -上級チーム用の種目-

演技時間は2分30秒～4分程度。トリーツ、おもちゃの使用禁止です。

フリースタイルポイントについて

- Presentation (プレゼンテーション) -10P
- Difficulty and Technical merit (難易度とテクニカルメリット) -10P 満点
- Music and Direction (音楽と演出) -10P

Presentation プレゼンテーション -10P

犬とハンドラー間の協調と連携

演技は、犬の丁寧さとハンドラーの丁寧さを明確に見せるべきです。

演技中の協調と連携は出来るだけなめらかに行います

表現

演技が突然の中断や停止をせずに自然に流れていく。

犬とハンドラーはパフォーマンスに自信を持ち、演技内容を熟知している。
犬とハンドラーは簡単に見える様にパフォーマンスを行う。

合図

犬とハンドラー間のそれぞれの合図は演技から注意をそらさない様に振付の中に入っている。

犬を見せる

演技は犬、あるいはチームワークに集中して表現する。ハンドラーが注意を引くべきではない。

質を見せる

チームは素晴らしい演技をジャッジと観客にアピールします。ハンドラーのパフォーマンスはファミリー層に
対してふさわしいものであること。

プロップ（小道具）は、パフォーマンスやルーチン内容にふさわしいものであること。

Difficulty and Technical merit 難易度とテクニカルメリット -10P

動作（ムーブ）とヒールワークの量

ムーブの数や演技内容が音楽にふさわしいものである。

短い時間で多くやりすぎない、また時間が十分にあるのに少なすぎる。

ムーブとヒールワークの質と難易度

精確で難しく、ムーブやヒールワークの質が高ければ高いほどポイントは高くなります。

振付

振付はムーブとヒールワークに不意の中断がなく、完全になめらかになるようにデザインされている。

演技が犬とムーブに合うように作られている。

振付は演技が引き立つ様に変化をつける。

利用可能なリングスペースの使用

演技は利用可能なリングスペースを上手に使用すべきである。

プロップが演技の難易度とテクニカルメリットに適切である。

Music and Direction 音楽と演出 -10P

音楽の演出

音楽が演出されている／感情的な音楽は感情的に、情熱的、力強い音楽はより力強く。

音楽にストーリーがあるのなら、演技に取り入れるべきである。

演技は音楽に合っていますか？

演技が音楽と一致している。全てのムーブが音楽に基づき、音楽からインスパイアされたものである。

演技が独創的であり、犬の動きとハンドラーの動きと音楽が一つになって表現されている。

犬に音楽が合っていますか？

音楽が犬のスピード、動きや意気込みに合っている。

PRESENTATION プレゼンテーション 10P 満点		
3.5	Partnership	ハンドラーと犬との間の協調性、楽しさ、関係性
3.5	Performance	犬の素早い反応、精確な動き、ブレイクなしの演技
2	Signals	犬／ハンドラー間のサインは演技の邪魔をせずに振付の中に入っている
1	Show quality	チームはアピールポイントを持っていてジャッジや観客に対してアピールする素晴らしい演技を行っている。ハンドラーの演技は家族で来た観客に適している。

TECHINICAL MERIT テクニカルメリット 10P 満点		
3	Amount of moves	ディビジョンに合わせたムーブの数
3	Quality and degree of difficulty	トリックの難易度と質の高さ。犬種によって難易度のポイントの違いはある。
3	Choreography	曲に合った振付の構成がされているか
1	Use of available ring space	リングスペースを有効に使用して演技している

MUSIC AND INTERPRETATION 音楽と演出 10P 満点		
3.5	Interpretation of the music	音楽が演出されている。 曲を感じながら表現できているか。力強い曲には熱心な力強い表現、感情的な曲には落ち着いた感情的な表現をする。
3.5	Routine makes to the music	フレーズの展開に合わせて演技も展開している
2	Timing	曲のタイミングで、犬のスピードとトリックが合っているか。
1	Costume (Ataire)	衣装は、音楽と犬と雰囲気合っているか。

REDUCE POINTS 減点		
-3	Barking, whine	吠える、鳴く
-9	Manipulates with dog	犬を手で操る、ごまかす
-9	Health of dog	犬の健康

