

# K9Dancing Regulations

2021May1

Lucka K9Dancing Club

## 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。
- ◆ 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）を使うことが出来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。
- ◆ 競技に参加することが出来ますが、全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。
- ◆ ヒート犬は全競技の最後に参加します。
- ◆ ヒート犬が参加できない競技会やセミナーもあります。イベント要綱に記載されている場合があるので必ずご確認ください。

## 音楽について

音楽に関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。
- ◆ メイン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。
- ◆ メインジャッジは、演技のやり直しを認める権利があります。

## 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。（種目によっては認められます）

## 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。
- ◆ 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

## K9Dancing の競技種目

### ◆ Trick Class

フリースタイル種目の前段階としてオススメのクラスです。決められた演技を行う事で、基本を培う事が出来ます。レベルを設ける事で、達成していく楽しさがあります。犬が集中して正確に出来る事、さらに流れる音楽に合わせれば高得点です。

#### トリッククラス レベル 1 Trick Class Level 1

- ・トリック中はトリーツをあげる事は出来ません。各トリック後は可能。
  - 1st trick スピン&サークル (左回り&右回り) を各 2 回ずつ。**
  - 2nd trick ウィーブ (足を交互にくぐる) を 10m。**
  - 3rd trick 左のヒールウォーク (犬が左横に付いて歩く) を 10m。**
  - 4th trick オリジナルトリック (出来るトリック) 、8 秒間のアイコンタクト (犬が正面で集中) のどちらかを行う。**
- 各 10 点満点で、32 点以上で合格です。

#### トリッククラス レベル 2 Trick Class Level 2

- ・レベル 1 をクリアしたチームのみ参加可能
- ・トリーツをあげる事は出来ません。
- ・トリック中にコマンドを繰り返してはいけません
- ・サインによるコマンドは出来ません
- 1st trick スピン&サークル (左回り&右回り) を各 2 回ずつ**
- 2nd trick ウィーブ (足を交互にくぐる) を 10m**
- 3rd trick ピボット 1 回転**
- 4th trick ヒーリングを S 字 約 1m 間隔の 7 つのコーンを通る**
- 5th trick アラウンド 2 周**
- 6th trick フリーポジションで人が下がる 円軌道で 1 周**
- 7th trick フリーポジションで犬が下がる 直線 10m**

各 10 点満点で評価し、56 点以上で合格です。



## トリッククラス レベル3 Trick Class Level 3

・レベル 2 をクリアしたチームのみ参加可能

- ・トリーツをあげる事は出来ません。
- ・トリック中にコマンドを繰り返してはいけません
- ・サインによるコマンドは出来ません

**1st trick** 1 m離れた状態でスピン&サークルを各 2 回ずつ

**2nd trick** ウィーブを後ろ向きに 10m

**3rd trick** ヒーリングを後ろ向きに 10m

**4th trick** フリーポジションのサイドウォークを 10m

**5th trick** フリーポジションを後ろ向きに S 字 1 m 間隔の 7 つのコーンを通る

**6th trick** フリーポジションで人を中心に 1 回転する

**7th trick** バックアラウンド 2 周

各 10 点満点で評価し、56 点以上で合格です

## ◆ Freestyle Class

犬と一緒に音楽に合わせてトリックやムーブを行うスポーツですが、私(Lucka)は犬が音楽に合わせてダンスをするものだと考えています。常に犬が主役で、ハンドラーはそのサポート役です。素晴らしいチームは、犬と人が一緒に動き、音楽に合わせて、流れるようなルーチンを作ることができます。いつも犬が主役ということを忘れてはいけません。



### ビギナークラス Beginner Class

初級チームの種目

演技時間は 1 ～ 2 分。トリーツ、おもちゃの持ち込みが可能ですが、使用頻度によって減点対象になります。トリーツは崩れないタイプをお選びください。

1 R のみで、優勝チームは優勝デモンストレーションを行います。

優勝チームは次回この種目に参加する事が出来ません。



### オープントリツクラス Open Treats Class 中級チームの種目

演技時間は 2 ～ 4 分。トリーツ、おもちゃの持ち込みが可能ですが使用出来ません。

トリーツは崩れないタイプをお選びください。

1 R のみで、優勝チームは優勝デモンストレーションを行います。

優勝チームは次回この種目に参加する事が出来ません。



## オープンクラス Open Class

上級チームの種目

演技時間は2～4分。トリーツ、おもちゃの持ち込みが出来ません。



## ペアクラス Pair Class

初級～上級チームの種目

2チーム以上がペアとなり演技を行います

演技時間は2～4分。トリーツ、おもちゃの持ち込みが可能。

## 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 満点**
- **Difficulty & Technical merit (難易度とテクニカルメリット) 10P 満点**
- **Music & Interpretation (音楽と演出) 10P 満点**
- **Reduce Points (減点)**

### **Presentation プレゼンテーション 10P 満点**

#### **Partnership 犬とハンドラー間の協調と連携 3.5P**

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

#### **Performance 表現 3.5P**

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。

#### **Signals 合図 2P**

犬とハンドラー間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。

#### **Show Quality 質を見せる 1P**

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&Technical merit 難易度とテクニカルメリット -10P**

### **Amount of Moves ムーブとヒールワークの数 3P**

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。

### **Quality&Degree of difficulty ムーブとヒールワークの質と難易度 3P**

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。

### **Choreography 振付 3P**

振付はムーブとヒールワークに不意の中断がなく、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。

### **Use of available ring space リングスペースの使用 1P**

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 & Interpretation 音楽と演出 10P 満点**

### **Interpretation of the music 音楽の演出 3.5P**

音楽が演出されている／感情的な音楽は感情的に、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。

### **Routine makes to the music 音楽に合った演技 3.5P**

演技が音楽と一致している。ムーブが音楽に基づいたものである。

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。

### **Timing タイミング 2P**

音楽が犬のスピード、動きや意気込みに合っている。

トリックやムーブが音楽と合っている。

### **Costume 衣装 1P**

衣装が音楽に合っている。

## **Reduce Points 減点**

**Barking, Whine 吠える、鳴く 0.1～3p の減点**

**Manipulate with dog 犬を手で操る、サインでごまかす 0.1～9p の減点**

**Health of dog 犬の健康 0.1～9p の減点**