

K9Dancing Regulations

2022July18

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

- ◆ 繰り返し、あるいはルーチンの重要な場面で犬が吠え、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
- ◆ 犬が競技に支障が出るレベルの怪我をする、ルーチンが安全性に欠ける場合

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

1st trick - Spin & Circle (4turns)

スピン&サークル（左回り&右回り）を各 2 回ずつ。

2nd trick - Weave (10m)

ウィーブ（足を交互にくぐる）を 10m。

3rd trick - Heelwork (10m)

左のヒールワーク（犬が左横に付いて歩く）を 10m。

4th trick - Original trick or 8seconds focus

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
または（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。

◇ トリッククラス レベル 2 Trick Class Level 2

1st trick - Spin & Circle (4turns / small sign)

スピン&サークル（左回り&右回り）を各 2 回ずつ

2nd trick - Weave (10m / small sign)

ウィーブ（足を交互にくぐる）を 10m

3rd trick - Pivot (360 degree / one command)

ヒールレフト状態でピボット 1 回転

4th trick - Heelwork (7cones slalom / one command)

1.25m 間隔のコーン 7 つをヒーリングで通る

5th trick - Free Position (in circle / small sign)

フリーポジションでサークルを一周

6th trick - Around (2 times / one command)

アラウンド 2 周

7th trick - Backward (10m / one command)

犬が下がるフリーポジション 直線 10m

各 10 点満点で評価し、56 点以上で合格です。

- ・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最小限にしてください。

◇ **トリッククラス レベル3 Trick Class Level3**

1st trick - Distance Spin & Circle (1m)

1m離れた状態でスピン&サークルを各2回ずつ

2nd trick - Weave (10m / backward)

ウィーブを後ろ向きに10m

3rd trick - Heelwork (10m / backward)

ヒールワークを後ろ向きに10m

4th trick - Free Position (4 curves)

フリーポジションを後ろ向きに4回のS字移動

5th trick - Side Walk (7m / Free Position)

フリーポジションのサイドウォークを7m

6th trick - Pivot (Free position)

フリーポジションで人を中心に1回転する

7th trick - Back Around (2 times)

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

・レベル2をクリアしたチームのみ参加可能

◇ **トリッククラス レベル4 Trick Class Level4**

1st trick - Side Walk (Heel left / 5m)

ヒールレフトで右方向へ5mのサイドウォーク

2nd trick - Center position (10m / forward)

センターポジションで前に10m

3rd trick - Watch position (5sec)

フリーポジションから犬が反転して5秒間の静止

4th trick - Scoot (small sign)

ウォッチ状態から犬が足の間を真っ直ぐ通る

5th trick - Reverse (backward weave / 10m)

ウィーブの逆再生。人も犬も後ろ向きにウィーブを10m進む

6th trick - Roll (small sign)

犬が地面を1回転がる

7th trick - Distance Sit Pretty (1m / 5sec)

1m離れた状態でスイットプリティーを5秒間静止

8th trick - Over arm (4times / around)

アラウンドの動きで腕を4回飛び越える

各10点満点で評価し、64点以上で合格です

・レベル3をクリアしたチームのみ参加可能

◆ Freestyle Class

犬と一緒に音楽に合わせた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お忘れはいけません。

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。
1R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。

オープントリーツクラス 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。
1R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。

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。
基本的に2Rありますがイベントによって変わります。

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。

◆ Slalom Race

対戦形式で行う15mスラロームレース！ウィーブでゴールへと進みましょう。
ルールは失敗したらその場でやり直すだけ！とにかく対戦チームよりも早くゴールしましょう。トーナメントで行うので戦略が大事かも!?

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**
- **Technical merit (テクニカルメリット) 10P 満点**
- **Music&Interpretation (ミュージック&インタープリテーション) 10P 満点**
- **Reduce Points (減点)**

Presentation プレゼンテーション 10P 満点

Partnership パートナーシップ 3.5P

犬がハンドラーや演技に対して集中し、チームとして協調と連携を表現している。

Performance パフォーマンス 3.5P

犬がトリックやムーブのコマンドに対して素早く反応をしている。

Signals シグナル 2P

犬とハンドラー間のコマンドが演技を妨げない。

Show Quality ショークオリティー 1P

チームの素晴らしさをジャッジと観客に表現し、ファミリー層に対してふさわしい。

Technical merit テクニカルメリット 10P 満点

Contents コンテンツ 3P

トリックやムーブの数と種類が演技内容と演技時間にふさわしい。

Precision & Difficulty プレシジョン&ディフィカルティー 3P

精確性と難易度。ムーブやトリック、ヒールワークの質を評価する。

Choreography コレオグラフィー 3P

振付はムーブとヒールワークに不意の中断がなくデザインされている。

振付は犬とムーブに合うように作られている。

Ring Presentation リングプレゼンテーション 1P

演技はリングスペースを有効的に使用されている。

Music & Interpretation ミュージック&インタープリテーション 10P 満点

Interpretation インタープリテーション 3.5P

音楽はルーチンを表現している/ルーチンは音楽を表現している

Rhythm リズム 3.5P

音楽のテンポと犬の動きが合っている。リズムの変化を表現している。

Timing タイミング 2P

トリックやムーブのタイミングが音楽と合っている。

Attire アタイア 1P

衣装が音楽/犬/演技に合っている。

Reduce Points 減点

Bark バーク 0.1~3Pの減点

犬が吠えたり、鳴いたりすることで演技の質を下げる

Manipulation マニプレーション 0.1~9Pの減点

犬の体を触って直接コントロールする

Health ヘルス 0.1~9Pの減点

犬の健康や安全管理が不十分である