

## 【Freestyle Judging Guidelines】

### フリースタイルガイドライン

フリースタイルラウンドは、規定時間内に自由形式で行う競技で、DISC Freestyle Scoring System に入っている 4 つの項目を使った 40 ポイント満点で審査される。

Drive と Athleticism

Ingenuity (難易度・独創性)

Sequences と Flow

Comprehensive (パフォーマンスを加味した総合評価)

ディスクが手を離れてからキャッチされるまでの一連の動きのみが採点対象となる。犬にディスクを渡す「テイク」は採点されない。犬に取らせる目的で意図的にディスクを地面に転がす「ローラー」は、犬が綺麗にキャッチした場合には採点される。1 枚もしくは複数のディスクを投げて犬が意図的にキャッチせず競技者がキャッチする「ダブルスロー」や「タップ」については、適切に行われた場合には採点対象となる。

### 時間制限

フリースタイルの制限時間は 120 秒です。制限時間の計測は第一投(ファーストスロー)から開始し、残り時間のカウントダウンコールが残り 60 秒、30 秒、10 秒、時間終了時に行われます。時間的な問題から、プレルーチンを 15 秒以内に収めるよう UFO では競技者に薦めている。

### ディスク

フリースタイルの演技では、競技者はディスクを最高 7 枚まで使用可能です。UFO のイベントでは競技者は自分でディスクを用意する。そのディスクは認められたディスクや製造メーカーのリストに載っているものでなければならない。このリストは UFO のウェブサイト ([UFO World Cup Frisbee Dog Series](#)) で確認することができる。UFO で提供されていないディスクは、その最新の情報がこのリストに載っていなければならない。使用するディスクが認可されているかが疑問な場合には、必ず UFO 事務局への問い合わせをしてください。UFO は、このガイドラインに沿わないと思われるディスクの使用について、禁止する権利を有する。

### 服装や小道具

Freestyle ラウンドにおける服装についての制限はないが、フリースタイルのルーチンとしてエンターテイメント的な価値や観客へのアピールが加わらない場合は、その服の使用によってポイントが上がることはない。競技者は、来ている服によって技の完成度やルーチンの流れが阻害される場合には、スコアを下げられることがあることを認識してはならない。競技チームがフィールド上にいる間は、体に身につけていて衣装だと認識されるもの以外の小道具は使用を許されていない。この件に関して質問がある場合は、すぐに UFO 事務局まで相談してください。

競技者のラウンド中、上記のガイドラインに関する違反行為があった場合は、そのラウンドのフリースタイルのスコアから 1 ポイントの減点を課す。

## 音楽

競技者は使用する音楽をオンデッキエリアに呼ばれたときに UFO 本部に渡さなければならない。使用する音楽は家族で来ている観客に合わないと思われるものは避けること。音楽は CD に入れてそのケースに名前とトラックナンバーを明記してあること。自分のテープや CD に音楽を入れてこなかった競技者には、良くないカントリーミュージックがかけられる。

## ボルト

高得点をとるためにボルト(競技者の体を踏み切る技)をフリースタイルのルーチンに入れる必要はない。ボルトを行う場合は、完全にコントロールされた安全なやり方で行わなければならない。また、着地については、完全に技の最後まで、犬が安全に明確に着地できるような特別に気を配らなければならない。ボルトを何度も繰り返す行為や、ボルトの高さが極めて高いことについては、ポイントが高くなることはない。

## 減点

UFO 本部は、フリースタイルのルーチンのスコアから最高 5 ポイントの減点をする権利、また、よりひどい場合 (UFO の一般規則にある Canine Welfare に違反する場合には、競技から失格させる権利を持つ。各ジャッジから出された減点の平均値を最終減点値とする。(最小値は 0.5 ポイント)

## ジャッジング

DISC Freestyle Scoring System の、Drive and Athleticism、Ingenuity、Sequences and Flow の 3 カテゴリーについては、各項目 1 人ずつ、計 3 人のジャッジが行う。これらの各ジャッジは Comprehensive 項目についてもそれぞれジャッジしてポイントをつけ、そのうち上下のポイントをカットして残った中間ポイントを最終的なスコアとする。各項目は、1~10 ポイント、0.1 ポイント単位の加点方式で採点する。競技者のためになるように、ジャッジはコメントカードに簡単なアドバイスなどを書くこともできる。その他にキャッチ率をつけるためにジャッジがもう一人必要となる。キャッチ率はジャッジの参考として使用されるほか、タイブレイク時に順位決定のためにのみ使用される。各ジャッジ項目のポイントに加算されることはない。

## DISC Freestyle Scoring System

・Drive and Athleticism -ジャッジは犬のプレイドライブ、スピード、スタミナ、トラッキング能力、跳躍力、滞空中と着地時のコントロール力について特別意識して犬のアスレチック能力について見極める。犬は、多様なスピンドで様々な距離を変えて投げられたディスクをキャッチする、持続した集中力を示す必要があります。

・Ingenuity - ジャッジは、競技者の創造性、運動能力、スローイング能力を見る。ディスクを常に正しい場所に投げているか (プレースメント) 、そして様々な難易度の高いスローを行う能力に特に重点を置く。技を成功させることがこの項目において重要ではあるが、革新性や多様性がまず大切であり、キャッチ

率や繰り返しではない。

・Sequences and Flow - ジャッジは、競技者と犬が一緒になって、トリックとトリック間が自然に流れるように移行し、シーケンス間がスムーズに移行しているルーチンを見せられているかを見る。各シーケンスはトリックが合理的に流れるよう構成されていなければならない。競技者は、ルーチンを作り上げる複数のシーケンスをつなぐ箇所については、特に正しいディスクマネージメントに注意を払う必要がある。

シーケンスの一部かどうか不明な単独トリックの場合、全体的なルーチンの流れに貢献しているものがジャッジの際に考慮される。トリックの準備に時間がかかっても、全体的なルーチンの勢いに影響しない場合にはペナルティ対象とはならない。

・Comprehensive - ジャッジは、ショーマンシップ、表現力、力強さ、全体的な観客へのアピールを重視し、ルーチン全体の総合的な印象を見る。

・キャッチ率(Catch Ratio) - キャッチに成功した回数を投げた回数で割り、10 をかけた数値を小数点第 2 位で四捨五入して算出する。例えば、30 回投げて 22 回成功した場合、 $22 \text{ キャッチ} \div 30 \text{ 回} \times 10 = 7.3333$  のため、小数点第 2 位で四捨五入すると 7.3 となる