

フリースタイル詳細

D・Dマスタース・D・Dフリースタイル

ステージ構成及び競技時間

- ◆1stラウンド・決勝ラウンドフリー競技 120秒以上150秒以内審査基準参照。
- ◆2ndラウンド・ディスタンス競技 60秒 ルールはディスタンス競技に準じます。
- ◆決勝ラウンド エントリーチーム数によって決勝ラウンド進出チームの数を決定。
2ラウンドの合計ポイント上位チームが以下の内容で決勝ラウンドに進出する

【決勝進出チーム／エントリー数】

フリー競技	決勝進出
1チーム	1チーム
2	2チーム
3～6	3チーム
7～9	4チーム
10～12	5チーム
13～15	6チーム
16チーム以上	7チーム

ディスクの使用枚数

10枚以下を使用できます。※すべてを手にもっている必要はありません。
数箇所に分けてどこかにおいておくこともできます。

同ポイントの場合の順位の決定基準

同点＝同位

使用音楽の提出

音楽は各自でCD形式により準備し事前にオフィシャルに提出してください。
※正常に鳴るかどうかをチェックします。

音楽の停止

何らかの理由で音楽が停止した場合、プレイヤーは自らの判断で演技を続行するか
取りやめることができます。取りやめた場合は最終演技者の後に演技することになります。
続行した場合において音楽が停止したことによる減点はありません。

競技のスタートと計測

楽曲の鳴りはじめを競技のスタートとし計測します。途中計測は2分経過とタイムアウトをアナウンスします。

※競技の終了は規定時間内に明確にしてください。

ショートタイム

何等かの理由により、もしくは故意に演技が120秒に満たない場合、獲得ポイントを半分にします。

テイク&ローラー (トスして自ら取る・ディスクを転がす行為)

DDマスターズ→カウントしてミススローとする・マウステイクはスローと数えキャッチすれば成功とする

DDフリースタイル→カウントしてキャッチすれば成功とする・トスして自ら取る行為はカウントしない

審査

◆フリー 詳細は審査基準参照。

◆ディスタンス 獲得ポイントの2分の1を競技ポイントとして1stラウンドに加算します。

審査基準

ポイントは満点100.0ポイントとし、0.1ポイント刻みとする。

競技に関係するポイント等はジャッジに全権限があり、いかなる場合も抗議等は受け付けません

【キャッチ率 10p】

$(\text{成功数} \div \text{スロー数}) \times 10$

DDマスターズにおいては、テイク・ローラーはカウントし、キャッチとして認めません。

【ケーナイン 25p】

・フィジカルアビリティ 10p

犬のスピード・ボディーバランス・空中及び着地時の体制の評価

・コンストレーション 10p

全体として犬の集中力が維持されていたか

・ディスクハンドリング 5p

【プレイヤー 25p】

・リズム&ディレクション 10p

演技全体のリズム・プレイヤーのアクションがスタイリッシュであったか

・ディスクコントロール 10p

ディスクを扱う事の技術的な部分と飛行能力の評価

・フィールドマネージメント 5p

フィールド全体を有効に利用しているか

【チーム 40p】

・コンビネーション 10p

トリック・ルーティーンの流れ・ノンディスクパフォーマンスのすべてにドッグコントロールが施され演技の質を高めていたか

・完成度 25p

ルーティーン全体の総合評価

プレルーティンからフィニッシュスタイルまでのストーリー性や曲との同調

演技を時間内にスタイリッシュで明確に終わらせているか

・ディスクマネージメント 5p

プレイヤーの適切なディスク回収及び犬のレトリーブ&リリースの質による演技のスムーズな進行の評価

【犬の安全性に関する減点ポイント】

競技を行う際に犬に対して安全に競技しなければならない。危険行為に対しては下記の記載されている減点ポイントが発生します。

減点ポイントは対象度合い事に減点ポイントが異なります。

減点ポイントはジャッジ2名以上が認めた場合発生します。

過度に危険な行為と判断した場合、それが1回目でも競技中止及び失格とします。

体のよじれ 1～2ポイント

犬がジャンプ・キャッチ・着地時に怪我をする恐れがある程度体をよじっている場合

体の潰れ 2～3ポイント

着地時に犬の足が崩れるように地面に付き、それと同時に体の別の部位(胴や頭等)が地面に当たった場合

打撲 3～4ポイント

ジャンプ・ボルト・キャッチの着地時または走ってきて止まりきる前に犬の体が(背頭等)地面に打ち付けた場合、ただし低いスローを追いかけて来た時に顔が先に付く場合は除く。

その他減点 1～3ポイント