

# JFA FREE FLIGHT Championships << '08 Official Rule>>

(JFA 公式フリーフライト選手権 2008 競技規定)



# JFA FREE FLIGHT Championships << '08 Official Rule>>

(JFA 公式フリーフライト選手権 2008 競技規定)

## ● 競技方法 ●

First stage(ファーストステージ) : **Short Program** (ショートプログラム : 規定演技) 120 秒

Second stage(セカンドステージ) : **Free Program** (フリープログラム : 自由演技) 120 秒

この2つステージの合計得点により順位を決定します。

- ◎ ミュージックスタートと同時に 120 秒のカウントダウンタイマースタートとします。演技開始からのカウントダウンアナウンスは、30 秒前～15 秒前～終了のみとします。
- ◎ 演技開始から 100 秒以上 120 秒以内で演技を終了してください。時間を残して演技を終了する場合は、ジャッジにわかるようにファイナルポジションを取ってください。
- ◎ 使用するディスクはファーストバックフリスビー5～7 枚。または M サイズドッグディスク 5～7 枚を使用。ステージごとの枚数の変更は可能とします。
- ◎ ジャッジから完全に見えない位置によるプレーは、キャッチ成功が判断できないとしノーカウントになる場合があります。
- ◎ 同ポイントによる順位決定は、セカンドステージの得点⇒テクニカルスキルの得点⇒ファーストステージの得点⇒ファーストステージのパーフェクションの得点の順で上位を判断し決定します。
- ◎ コート内に入れるのは、選手と競技犬のみとします。
- ◎ 競技には、競技用ディスク以外、犬を呼び寄せるモノ（フード類・玩具類など）の持ち込みはできません。（犬笛は指笛・口笛と同等とみなし可）また、競技中のリードの使用はできません。
- ◎ 競技中に糞尿行為があった場合は失格となりませんが、タイマーは止めません。但し、プレイヤーは糞の処理をしてからプレーを続行してください。

## ● ファーストステージ [Short Program (ショートプログラム)] ●

120 秒の規定演技。5 つの規定項目並びに各規定数をルーチンの中に組み込み演技をおこなっていたとき、完成度や流れのあるコンビネーション、アピール性のあるショーマンシップ、リーピング、キャッチポイントを採点項目として得点を算出します。

### 採点方法

JFA独自の採点基準により3名のジャッジにて、パーフェクション（完成度）・リーピング（飛び跳ね）・コンビネーション（トリックの組合せ演出表現力）・ショーマンシップ（総合的な演出力・独創性）キャッチポイントの5項目を採点。

- ・ パーフェクションは2名のジャッジが採点。
- ・ コンビネーション／ショーマンシップは2名のジャッジが採点。
- ・ リーピングは1名のジャッジが採点。
- ・ キャッチポイントは3名のジャッジが採点。

### 採点基準

- ・ **パーフェクション（完成度）**：規定演技・投数条件（5項目合計20投）クリアをもとに、各規定演技の各技の完成度を評価します。（スロー精度・トスの正確性・ディスクの飛行状態・ディスクと犬との距離・犬の高さや幅などの跳躍力・犬のキャッチ体勢および犬の着地体勢など）
- ・ **リーピング（犬自身の飛び・跳ねなど…文章中ではジャンプという言葉で表現）**：犬の種類のサイズなどを考慮した上で、ジャンプ時の高さ、幅などの跳躍力を評価します。（競技者の体を踏み台にしてのトリックは審査対象外となります。）なお、リーピングについては規定項目に関係なく、すべてのトリックについて審査します。
- ・ **コンビネーション**：ディスクを使用したトリックをおこなっているときの演技の独創性、テンポやリズム、スムーズな演出効果などについて審査します。
- ・ **ショーマンシップ**：総合的な演出効果（選曲や衣装、ディスクを使わないときの犬との演技）、およびフィールドコントロール・ファイナルポジション（演技終了時）を考慮し全体的な印象で評価します。
- ・ **キャッチポイント**：成功投数から全投数を割ることによりキャッチ率を算出し、キャッチポイントとして加算します。

※ **注意…全投数が20投に満たない場合は、ショーマンシップにおいて減点対象となります。**

## 5つの規定項目と Combination (コンビネーション) と Showmanship (ショーマンシップ)

### ■ 5つの規定項目 ■

#### **Throwing** (スローイング) : 規定数 4

- ・ 15メートル以上のスローイング状態と犬のチャッチ体勢を採点します。
- ・ テクニカルスローを行った場合は高得点になります。(バックハンドスローの場合は、犬のキャッチング体勢により評価Bもしくは評価Cとなります。)
- ・ ディスクが犬の進行方向前方にあり、安全なジャンピングキャッチが見られることが望ましい。
- ・ 地面スレスレのキャッチや犬がディスクを待ち受けてのキャッチなどは加点が低くなります。

#### **5Multiple** (5マルチプル) : 規定数 5枚/1トリック (1トリック成功時に規定数完了)

- ・ 手に持った5枚以上の競技用ディスクを使ったマルチプル (間をおき過ぎない連続技) の完成度とスピードを採点します。
- ・ スピードの基準は5枚で4秒を評価Bとし、それ以上は評価A。それ以下は評価Cとします。
- ・ 規定数1トリックの成功は1枚でもノーキャッチの場合は成功とみなしません。但し、規定外スローイングとしてカウントします。(キャッチポイントに加算されます。)

#### **Flip** (フリップ) : 規定数 4

- ・ フロント・バック問わずにおこなってください。
- ・ 犬のフリップ時の回転で判定し採点します。
- ・ 180度以上の回転をフリップとみなします。およそ170~200度を評価Cとし、およそ330度以上を評価Aとします。およそ170度以下の回転はフリップとみなしません。CとAの領域以外のものを評価Bとします。

#### **Over** (オーバー) : 規定数 4

- ・ 人の体の一部を飛び越すトリックをオーバーとします。
- ・ オーバーすべてに対して規定項目とし、トスの状態・人の体勢・犬の跳躍力・犬の着地の体勢を判定基準にして採点します。

注：レッグオーバーなどで、犬が飛び越す前に足を下げてしまう場合や、人の体の一部を犬が通過していない場合はオーバーとみなしません。

#### **Vaulting** (ボルト) : 規定数 3

- ・ 人の体を犬が踏み台としておこなうトリックをボルトとします。
- ・ トスの状態・人の体勢・犬の踏み切りから空中姿勢・着地までの体勢を判定基準にして採点します。
- ・ ボルトにバタフライなどを加えた複合プレーは、成功した場合コンビネーションポイントが加点されます。

## ■Combination(コンビネーション)と Showmanship(ショーマンシップ) ■

### Combination(コンビネーション)

上記の規定項目を取り入れたディスク使用時における演技の演出を評価します。(演技の独創性、テンポやリズム、スムーズな演技、トリックとトリックの連続や複合など)

### Showmanship(ショーマンシップ)

ジャッジや観客を魅了する演技の演出の独創性や選曲・衣装などの演出効果やフィールドコントロール、ファイナルポジションなどを評価します。

規定演技に関しては、日本フリスビードッグ協会発売の

「犬といっしょにフリスビーであそぼう！」(定価 1,890 円) をテキストとしてご使用ください。

注意事項：各チームが競技に使用するミュージックについて

- ※ 各競技者が独自に選択し、CDに限り使用とします。
- ※ CDには、名前・愛犬名・使用音楽のNo. をあらかじめ記載してください。
- ※ コピーCDについては、受付後に再生可能か本部にて事前チェックを受けてください。

## ● セカンドステージ [**Free Program** (フリープログラム)] ●

120 秒の自由演技。

### 採点方法

JFA独自の採点基準により3名のジャッジにて、テクニカルスキル（難易度と完成度の総合）・リーピング（飛び跳ね）・コンビネーション（トリックの組合せ演出表現力）・ショーマンシップ（総合的な演出力・独創性）・キャッチポイント（キャッチ率）の5項目を採点。

- ・ テクニカルスキルは2名のジャッジが採点。
- ・ コンビネーション／ショーマンシップは2名のジャッジが採点。
- ・ リーピングは1名のジャッジが採点。
- ・ キャッチポイントは3名のジャッジが採点。

### 採点基準

- ・ **テクニカルスキル（ディフィカルティとパーフェクションの総合）**
  - ディフィカルティ（難易度）：犬の種類・サイズなどを考慮した上で、各技の難易度を評価します。
  - パーフェクション（完成度）：演技の技の完成度を評価します。（スロー精度・トスの正確性・ディスクの飛行状態・ディスクと犬との距離・犬の高さや幅などの跳躍力・犬のキャッチ体勢および着地体勢など）
- ・ **リーピング（犬自身の飛び・跳ねなど…文章中ではジャンプという言葉で表現）**：犬の種類やサイズなどを考慮した上で、ジャンプ時の高さ、幅などの跳躍力を評価します。（競技者の体を踏み台にしてのトリックは審査対象外となります。）なお、リーピングについては規定項目に関係なく、すべてのトリックについて審査します。
- ・ **コンビネーション**：ディスクを使用したトリックをおこなっているときの演技の独創性、テンポやリズム、スムーズな演出効果などについて審査します。
- ・ **ショーマンシップ**：総合的な演出効果（選曲や衣装、ディスクを使わないときの犬との演技）、およびフィールドコントロール・ファイナルポジション（演技終了時）を考慮し全体的な印象で評価します。
- ・ **キャッチポイント**：成功投数から全投数を割ることによりキャッチ率を算出し、キャッチポイントとして加算します。



#### ボーナスポイントについて

フリープログラムにてマルチプルをおこない成功した場合は、ボーナスポイントを与えます。

- ・ テクニカルスキル評価Cで成功の場合、評価Bにボーナスポイント。
- ・ テクニカルスキル評価Bで成功の場合、評価Aにボーナスポイント。
- ・ テクニカルスキル評価Aで成功の場合、評価Aにボーナスポイント。

※評価ABCについては、ショートプログラム「5マルチプル」の基準に準じます。