

## K9クラブ愛媛 デモンストレーションコンペティション実施要領

日頃の訓練を活かし、練習をとおして愛犬との信頼関係を深めるとともに、会員間の親睦を深めるため、デモンストレーションコンペティションを実施する。

また、K9クラブの活動を会員以外の方々に広く知ってもらい、交流を深めるため、会員以外のチームの参加も公募することとする。

実施に当たっては、以下の要領により実施ルール、採点基準を定め順位を決定する。

### 1 参加資格

本コンペに参加できるチームは、以下の条件のいずれかを満たす、9頭以上で構成されていること。

- (1) K9クラブ愛媛、大阪に所属するメンバーのみで構成されているチーム。
- (2) 公募に対してエントリーがあり、事務局が承認したチーム。

### 2 演技項目

- (1) 演技は「規定」と「自由」の2部構成とする。
- (2) 演技時間は規定2分以内、自由5分以内の合計7分間とする。
- (3) 演技時間は音楽の開始（規定で音楽を使わない場合は規定演技がスタートした時）から、最後尾の犬とハンドラーがリンクから出るまでの時間とする。ただし、演技に道具を使用した場合は、道具の片づけと、最後尾の退場のいずれか遅いほうとする。

### 3 規定演技

演技の内容については、開催事務局が示す内容を評価する。平成30年度は、

「お団子ヒール」と「フォーメーション変更」とする。(別添 規定詳細パターン参照)

#### 4 自由演技

自由演技はアピールによる「テクニカル加点」と「つなぎ部分の正確性」を評価対象とする。

##### テクニカル加点

- ・自由演技は演技項目のアピールポイントを、事前に事務局に申告してもらい、事務局が提出された項目の難易度から、項目ごとの基礎点を決定し加点する。
- ・1項目は10点満点（詳細は後述の採点基準を参照）とし、アピールは4項目までとする。

##### ●アピールポイント例

- ※チェンジポジションを全員同時にリードなしで8m離れて行う
- ※1頭ずつ順番にリコールをリードなしで10m離れて行う
- ※ステイを10m離れて行い、犬を残してハンドラーが左右に移動する
- ※V字フォーメーションをハンドラーが止まらずに行う
- ※すべての演技を掛け声なしに音楽のみで行う 等

##### つなぎ部分の正確性

- ・アピールポイント以外の、演技のつなぎ部分等が、正確にできているかも採点の対象とする。

#### 5 採点基準

- ・採点は5人のインストラクターが行う。
- ・インストラクターは 規定30点、自由50点、印象点20点 計100点で採点する。

**【規定】 30点**

- ・チームの正確性を評価する。
- ・採点ポイント① 15点  
演技中の犬の乱れ（動きの正確性）を採点する
- ・採点ポイント② 15点  
演技中の犬とハンドラーの距離や動きの機敏性を採点する。

**【自由】 50点**

テクニカル加点 40点

- ・事前に申告された演技内容ごとに、10点を満点とする持ち点を設定し、出来栄えにより採点する。（難しい10点の項目申請をしても、ミスする犬が多ければ減点され点が稼げない）
- ・申請されていない演技については、加点要素とならない。
- ・4項目申請可能であるので積極的に申請しておくこと。
- ・4項目を超える申請については、評価されない。
- ・ダンスは全体とおしで1項目とカウントする＝ダンスを構成する技をバラバラに申告しても項目数は増えない）

つなぎ部分の正確性 10点

- ・テクニカル加点項目以外の演技やつなぎの部分が正確にできているのかを採点する。
- ・犬やハンドラーの動きが統一されているか、演技のつなぎが自然か等を採点する。

**【印象点】 20点**

以下の内容を総合的に見て採点する。

- ・テーマにあった演技ができているか。

- ・笑顔で演技できているか。
- ・犬が楽しそうか。
- ・ユニフォームが演技とマッチしているか。
- ・演技と曲がマッチしているか。                    等

**【減点】** 以下の項目ごとに - 5点/1項目

- ・リンク外への脱走
- ・タイムオーバー
- ・リンク内での糞尿
- ・吠え、噛みつき、飛びつき
- ・その他 インストラクターが必要と判断したもの

以上

## Demonstration 採点基準

技術点       80点	規定 30点	演技内容 1)お団子ヒール 2)フォーメーション(すれ違い⇒フォーメーション変更)				
		正確性 30点				
			0	5	10	15
		ポイント ① 15点	ほとんどの犬がバラバラ	乱れが半数程度	乱れが20%程度	全頭乱れがない
	ポイント ② 15点	犬どうしが離れており全体にダラダラ	犬どうしは離れているが半数程度はキビキビ	犬どうし距離が比較的近く80%程度はキビキビ	犬どうし距離が極めて近く全体がキビキビ	
	自由 50点	テクニカル加点 40点(max)				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・アピールポイントとして事前申告する</li> <li>・1項目10点(max)とし、4項目まで</li> <li>・ダンスは1項目とカウントする</li> </ul>				
		つなぎ部分の正確性 10点				
			0	5	10	
		テクニカル加点項目等以外の演技のつなぎ部分が正確にできているか	ほとんどの犬の動きがバラバラで統一が取れていない	半数以上の犬は動きが正確で演技の繋がりは自然である	全ての犬が正確に動けており演技が美しく繋がっている	
印象点 Impression 20点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマにあった演技ができたか</li> <li>・笑顔で演技ができているか</li> <li>・演技が曲とマッチしているか</li> <li>・犬が楽しそうか</li> <li>・ユニフォームが演技とマッチしているか</li> <li>等</li> </ul>					
減点 Deduction 各項目 -5点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リンク外への脱走</li> <li>・タイムオーバー</li> <li>・リンク内での糞尿</li> <li>・吠え、噛みつき、飛びつき</li> <li>・その他 採点インストラクターが必要と判断したもの</li> </ul>					
合計	100点					

- 演技時間は規定2分以内、自由5分以内の計7分間とする。
- 演技時間は音楽の開始(規定で音楽を使わない場合は規定演技がスタートした時)から最後尾の犬とハンドラーがリンクから出るまでの時間とする。ただし、演技に道具等を使用した場合は、道具の片づけと、最後尾の退場のいずれか遅い方とする。
- 1チームの頭数は9頭以上とする。

# Demonstration 採点表

採点者:

チーム名:		テーマ:			演技順:					
技術点 80点	規定 30点	演技内容 1)お団子ヒール 2)フォーメーション(すれ違い⇒フォーメーション変更)								
		正確性 30点								
			0	5	10	15				
		ポイント ① 15点	ほとんどの犬がバラバラ	乱れが半数程度	乱れが20%程度	全頭乱れがない				
		得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15								
		ポイント ② 15点	犬どうしが離れており全体にダラダラ	犬どうしは離れているが半数程度はキビキビ	犬どうし距離が比較的近く80%程度はキビキビ	犬どうし距離が極めて近く全体がキビキビ				
	得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15									
	自由 50点	テクニカル加点 40点(max)								
		アピールポイント			得点:各項目10点満点					
		①	得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10							
		②	得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10							
		③	得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10							
		④	得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10							
		つなぎ部分の正確性 10点								
		テクニカル加点項目等以外の演技のつなぎ部分が正確にできているか								
		0	5	10						
		ほとんどの犬の動きがバラバラで統一が取れていない	半数以上の犬は動きが正確で演技の繋がりは自然である	全ての犬が正確に動いており演技が美しく繋がっている						
得点 : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										
印象点 Impression 20点	・テーマにあった演技ができたか ・笑顔で演技ができているか ・犬が楽しそうか ・ユニフォームが演技とマッチしているか ・演技が曲とマッチしているか 等									
得点: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20										
減点 Deduction 各項目 -5点	・リンク外への脱走 ・タイムオーバー ・リンク内での糞尿 ・吠え、噛みつき、飛びつき ・その他 採点インストラクターが必要と判断したもの									
減点項目数: × -5 =										
減点項目: 1 2 3 4 5 6 7 8										
合計	合計得点 点									

- 演技時間は規定2分以内、自由5分以内の計7分間とする。
- 演技時間は音楽の開始(規定で音楽を使わない場合は規定演技がスタートした時)から最後尾の犬とハンドラーがリンクから出るまでの時間とする。ただし、演技に道具等を使用した場合は、道具の片づけと、最後尾の退場のいずれか遅い方とする。
- 1チームの頭数は9頭以上とする。

## Demonstration 採点表 記入例 採点者：玉井

チーム名： 松山ドラゴンズ		テーマ：春風のようにさわやかに！				演技順： 3		
技術点  80点	規定 30点	演技内容 1)お団子ヒール 2)フォーメーション(すれ違い⇒フォーメーション変更)						
		正確性 30点						
		0		5		10		15
		ポイント ① 15点	ほとんどの犬がバラバラ	乱れが半数程度	乱れが20%程度	全頭乱れがない		
		得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15						
		ポイント ② 15点	犬どうしが離れており全体にダラダラ	犬どうしは離れているが半数程度はキビキビ	犬どうし距離が比較的近く80%程度はキビキビ	犬どうし距離が極めて近く全体がキビキビ		
	得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15							
	自由 50点	テクニカル加点 40点(max)						
		アピールポイント			得点：各項目10点満点			
		①チェンジポジションをノーリード8m			得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
②リコールをリードなし10m			得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10					
③ステイを10m離れて飼い主が左右に移動			得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10					
④V字のフォーメーションを止まらずに行う			得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10					
つなぎ部分の正確性 10点								
テクニカル加点項目等以外の演技のつなぎ部分が正確にできているか								
0		5		10				
ほとんどの犬の動きがバラバラで統一が取れていない		半数以上の犬は動きが正確で演技の繋がりは自然である		全ての犬が正確に動いており演技が美しく繋がっている				
得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10								
印象点 Impression 20点	・テーマにあった演技ができたか ・笑顔で演技ができているか ・犬が楽しそうか ・ユニフォームが演技とマッチしているか ・演技が曲とマッチしているか 等							
得点： 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20								
減点 Deduction 各項目 -5点	・リンク外への脱走 ・タイムオーバー ・リンク内での糞尿 ・吠え、噛みつき、飛びつき ・その他 採点インストラクターが必要と判断したもの							
減点項目数： × -5 =								
減点項目： 1		2		3		4		
5		6		7		8		
合計	合計得点 _____ 点							

- 演技時間は規定2分以内、自由5分以内の計7分間とする。
- 演技時間は音楽の開始(規定で音楽を使わない場合は規定演技がスタートした時)から最後尾の犬とハンドラーがリンクから出るまでの時間とする。ただし、演技に道具等を使用した場合は、道具の片づけと、最後尾の退場のいずれか遅い方とする。
- 1チームの頭数は9頭以上とする。

## 規定詳細パターン

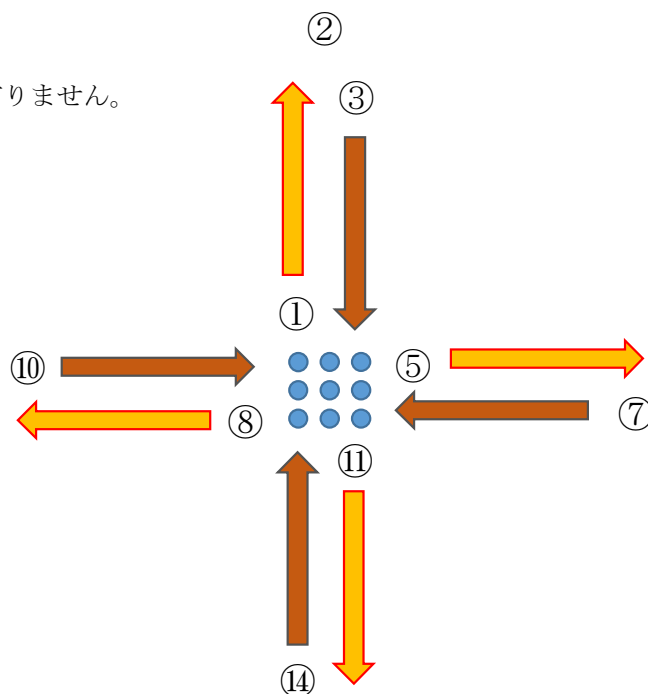
### ■お団子ヒール

- ① 前へ 12 歩以上
- ② アバウトターン
- ③ 前へ（後ろへ） 12 歩以上（元の位置付近）
- ④ レフトターン
- ⑤ 前へ（右へ） 12 歩以上
- ⑥ アバウトターン
- ⑦ 前へ（左へ） 12 歩以上（元の位置付近）
- ⑧ そのまま前へ（左へ） 12 歩以上
- ⑨ アバウトターン
- ⑩ 前へ（右へ） 12 歩以上（元の位置付近）
- ⑪ ライトターン
- ⑫ 前へ（後ろへ） 12 歩以上
- ⑬ アバウトターン
- ⑭ 前へ 12 歩以上（元の位置付近）

※元の位置付近に戻る際（③・⑦・⑩・⑭）、Sit・Stand・Down を各 1 回を行う。

※Sit・Stand・Down は同じ場所で連続するのではなく、4 回のうち最低 3 回戻る際に 1 つ選択して行う。

※上記緑文字は下図に記載がありません。





■フォーメーション変更

- ① お団子ヒールの後、二列のフォーメーションへ変更
- ② すれ違いながら交差する。
- ③ 二列のフォーメーションへ。
- ④ 一列になってSit。

