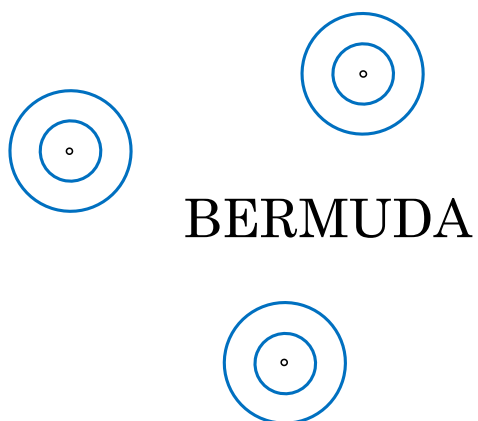
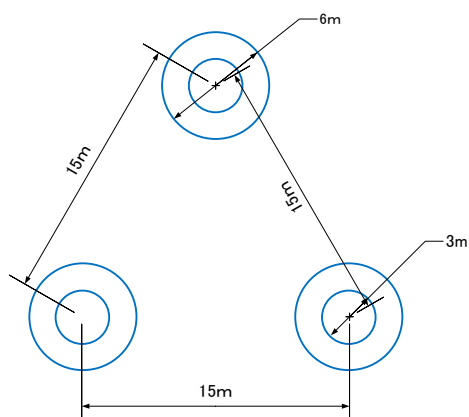


# 競技 『BERMUDA』



## 【ゲームの説明】 コート

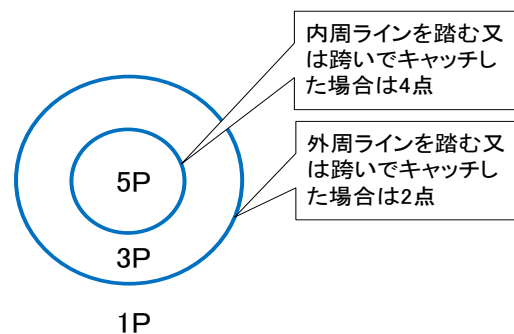
コートは一边が 15m の正三角形の頂点を中心とした直径 3m と 6m の円を各頂点に描いたシンプルなデザインです。



## ポイントエリア

犬のキャッチした場所でポイントを獲得します。

サークルの中心ほど高得点！



## ゲームの進行

プレーヤは犬と一緒にサークルに入りスタンバイします。(サークルの選択はプレーヤが決めます。)

- ・プレーヤがスタンバイしたサークルを「ホーム」と呼ぶことにします。
- ・「ホーム」からみて右のサークルを「ライト」、左を「レフト」と呼ぶことにします。

1. MCの「Ready Go!」の合図で3mのサークル内でプレーヤが決めたサークル(レフト又はライト)にDISCを投げ、犬にキャッチさせます。
2. 犬がDISCを持ってくる間に、プレーヤはもう一つのサークルに移動してそのサークルの中でDISCを受け取ります。
3. これを繰り返してゲームを進めます。
4. 競技時間は45秒。

- ・MCのカウントダウンでゲームを終了しますが、時間以内に投じたDISCは有効です。
- ・ジャンプキャッチの区別はありません。
- ・プレーヤが最初にライトへ投げると人は右回りに移動することになります。
- ・右回りから左回りに変える事はできません。  
同様に最初にレフトに投げると左廻りになり、右回りに変えることはできません。
- ・その他フットファールドッグフォルトなどの詳細ルールはD/Aに準じます。

## ポイントの発生

ポイントは犬がキャッチした時の場所により発生します。

サークルの外周と内周の間に脚全て収まった場合(オンライン除く)3点、内周の内側に脚全て収まった場合(オンライン除く)5点とします。

外周サークルのラインを踏んだ場合及び跨いだ場合は2点、内周のラインを踏んだり内周外周を跨いだ場合は4点とします。

時間内で獲得した点数を合計で競います。

その他、細則はディスタンスアキュラシーに準ずる。

## 競技内容

競技は制限時間45秒を2ラウンド行い、合計点を競います。

1. 2ラウンドの獲得したトータルポイントで順位を競います。

<http://youtu.be/q2zJUIjU0no> (説明用の映像)

<http://youtu.be/IAPeAZFD3ck> (大塚さんとデモの映像)