

福田恭巳監修 トリックラインジャッジシステム

# 1on1 Flowing Style

福田恭巳 -YUKIMI-

日本女子初日本代表としてW杯出場

世界大会女子2位

世界オンライン動画コンテスト1位

世界ランキング1位

日本オープンスラックライン選手権

5連覇を含む通算6勝

国内大会通算15勝

2児の母になった後も

日本オープンスラックライン選手権3位入賞







私は元々大会が好きで、  
国内外含めて大会に出れる機会を求めて  
たくさん遠征してきました。

この楽しさを多くの人に知ってほしい！と  
アマチュア向け大会「YUKIMI CUP」  
を主催して7年。

勝ち負けだけじゃない、  
大会に出る事で得れるものがたくさんある

と強く思っています。





何かを目指して頑張ること

人前に出て発表すること

仲間の頑張りを見ること

その機会を提供し続けてきた。



私が好きなのはダンスバトルのような  
1on1スタイル

技の難易度の競い合いだけでなく、  
その場、試合の流れ、対戦相手に  
合わせて戦うスタイル







しかし近年は  
難易度に重きを置いて競うようになり、  
そのルールに乗っ取ると  
みんな同じような動きになったり  
オリジナルや見栄えを気にしない  
すると競技が発展していかない。  
広がっていかない。  
みんな同じ技や動きではなく、

オリジナリティーや  
各自のスタイルが評価されるべき





でも競技としてあるからこそ、  
選手もこれから大会に出たいと思っている愛好者も  
スラックラインが気になっている人も  
スラックラインをやり続ける理由になる。

アマチュア大会「YUKIMI CUP」での  
7年の経歴を活かし、  
これからはプロレベルの大会にも  
対応できるものを2024年から展開。

ルールやシステムの提供から  
ジャッジ育成、派遣など多岐に渡り対応可能予定



# 1on1 Flowing Style



## YUKIMIがプロデュース

元世界ランキング1位

海外遠征経験多数

アマチュア大会7年連続開催

お客様満足度98%

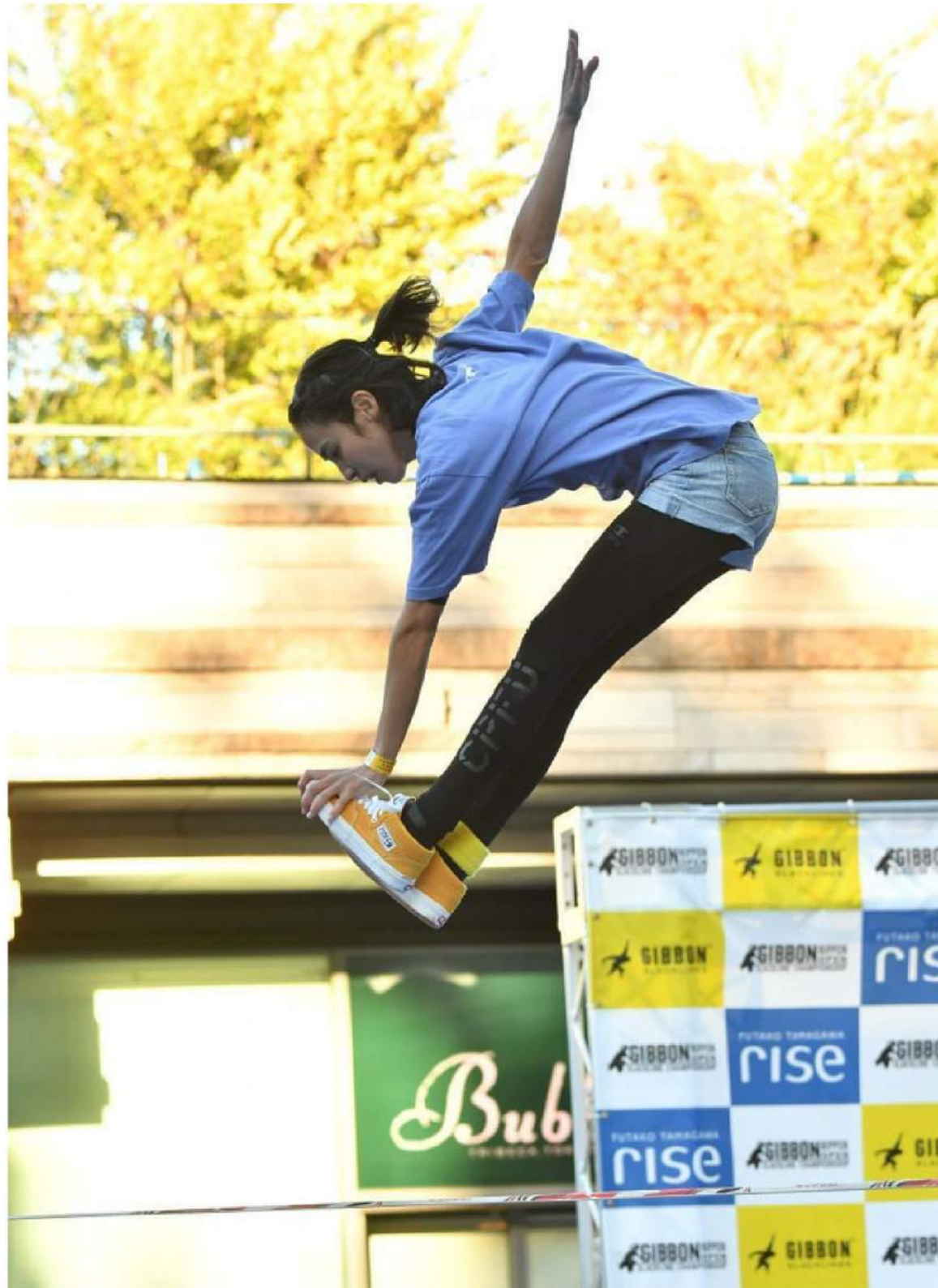
世界基準のルール目指して

「1on1といえばYUKIMIのルール」となるように

ワールドカップや世界規模での大会で使用され、

世界から目指されるルールになることを目指す

# 特徴



1 on 1 のスタイル

1 試合ごとに  
ドラマがある  
心が動かされる

やっている人も  
見ている人も  
楽しくわかりやすく

お互いを  
讃えあえる場



# 試合形式



トーナメント形式



1 試合 8 分想定



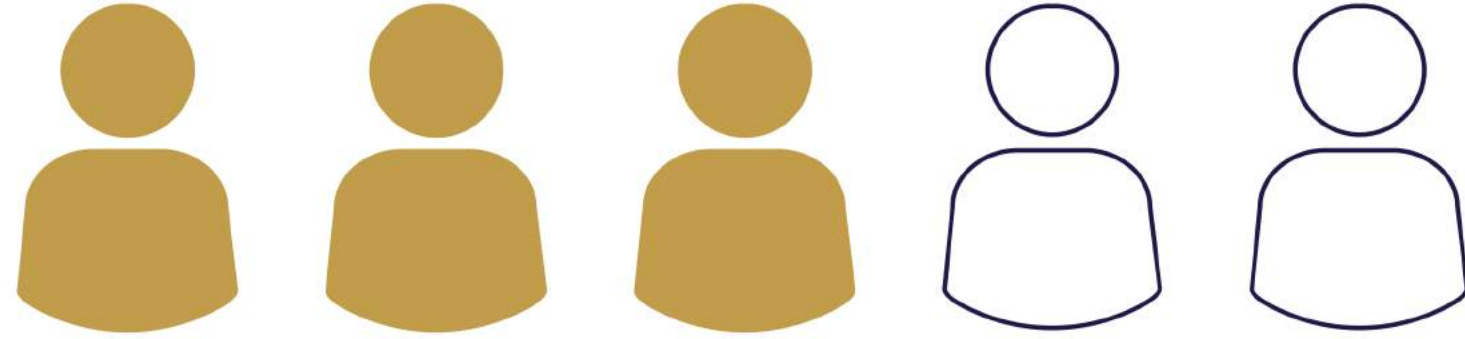
参加者数 = 試合数



1 ~ 4 位まで決定することが可能



# ジャッジ



公認ジャッジ

私から教育を受けた方

2人は開催地で選抜

簡単な説明動画(資料)を確認  
当日は自分の良いと思った方に  
得点を入れる



# 全試合 共通ルール

- ・ジュニアクラス以外はラインに体重がかかった時点でタイムスタート、ジュニアクラスはライン上に立ったことを確認できてから、または演技を開始する用意ができたと判断したところからタイムスタート。  
(立つことが難しい人は乗るところだけ他の人に補助してもらうことを可能とするが、そのまま演技を続けた場合はジャッジの対象外となる。)
- ・ジュニアクラスでの縦回転、540以上（ブレンダーなど）の横回転の技を実施した場合はジャッジの対象外とする。  
\*コンボ内に行った場合はその技だけをジャッジの対象外とする。
- ・タイムアップ後の演技はジャッジの対象外、速やかにラインアウトすること。
- ・トーナメントの位置決めの様子は公平性を保つため、当日の受付の際、もしくは事前に運営側でくじを引いているところを主催者YouTubeアカウントでLIVE配信する。



# ルール①

ジュニア、ジュニアエキスパート、3 5 UPの全試合とオープン準々決勝までで使用





## ルール②

エキスパート全試合、及びオープンの準決勝以降で使用





## ルール② 補足

### ラウンド1 5ムーブ 5つの連続した技や動き

- バットバウンス、チェストバウンス、バックバウンス、フィートの繰り返し以外の動きが確認された時点で5ムーブがスタートしたとみなす。
- スタートが確認できた技を1つと数え、合わせて5振幅の間に行われた技をジャッジする。
- 5振幅の間に行われた技だけでなく、動きも含む。  
(バットバウンス、チェストバウンス、フィートなど)
- 落ちてしまった時点で終了。それまでの動きをジャッジする。
- 5ムーブは30秒以内に収めなければならない。30秒超えての演技はジャッジの対象外。
- 5振幅終了後、6振幅目にフィートでキャッチした状態で演技完了とみなす。
- 5振幅目に行った技がフィートで終了した際は加点の対象となる。
- 6振幅以降にフォローのための動きを行った場合は落下しなくても減点評価の対象となる。



## ルール② 補足

### ラウンド2 ベストトリック 自分の中のベストトリック

- 20秒以内に技を行うこと。
- バットバウンス、チェストバウンス、バックバウンス、フィートの繰り返し以外の動きが確認された時点でベストトリックがスタートしたとみなす。
- 20秒以降の演技はジャッジの対象外。
- チャンスは1回、落下した場合はそこで終了とする。  
ただし、技がスタートしたと確認される前に落下した場合は、もう一度挑戦することができる。



# ジャッジ基準

技の難易度を基準にしながらも以下5つの観点で相対的に評価し、  
ジャッジが良いと思った方に点が入る

- ・ 技の難易度
- ・ 試合の流れ、構成力
- ・ 技のバリエーション、多様性
- ・ 個性やスタイル、創造性
- ・ 精度や綺麗さ

## 減点基準

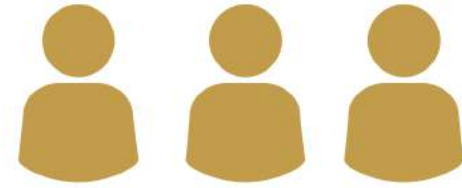
落下 > クリーンではない着地 > ダビング

5人のジャッジが相対的に見て持ち点を振り分ける。



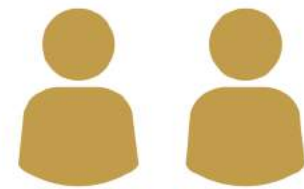
# ジャッジ配点

ラウンドジャッジ



各ラウンドごとにジャッジをする  
各ラウンド1人1点

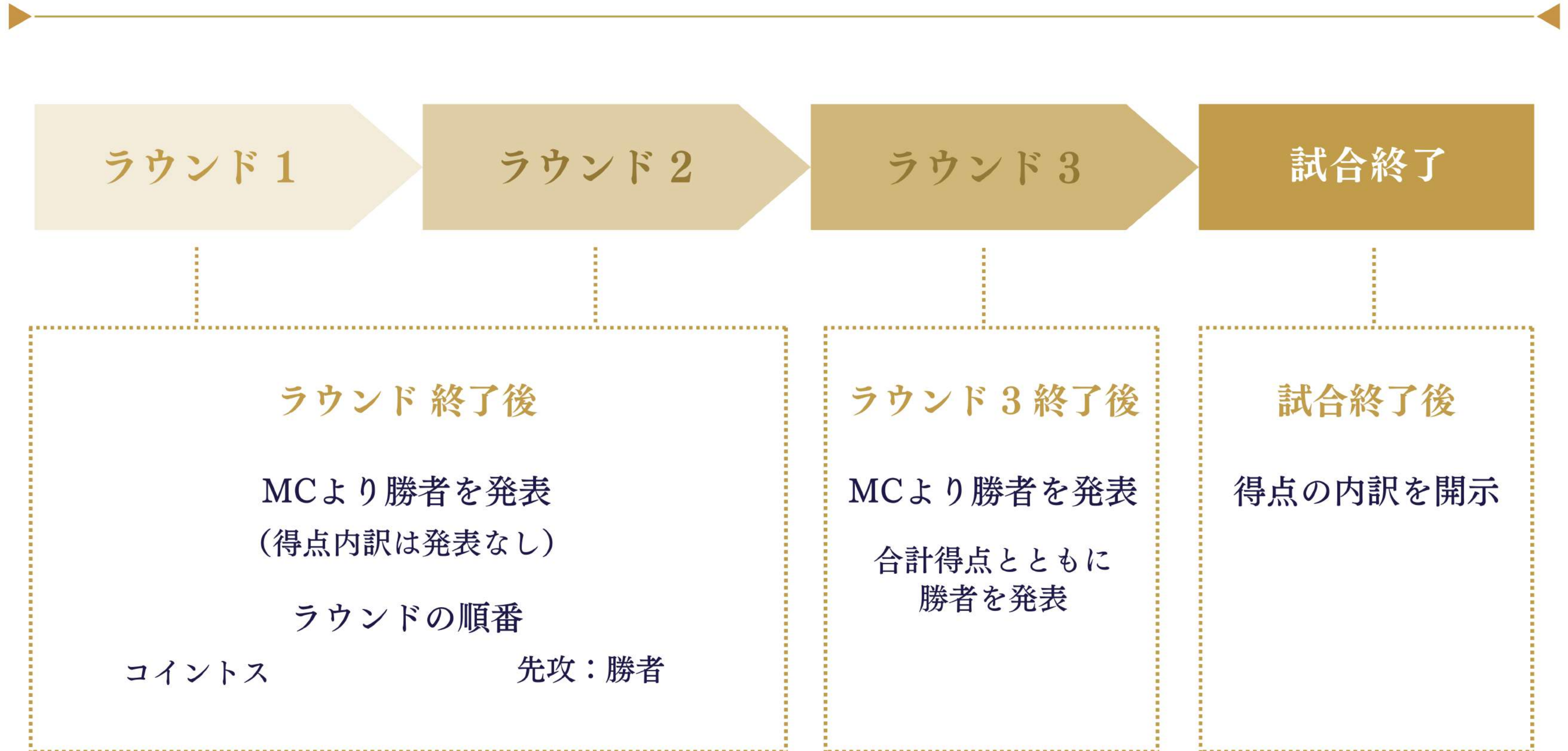
オーバーオール



3ラウンド通してのジャッジ  
各ジャッジ1人3点



# 実際の試合の流れ



ラウンド 1

ラウンド 2

ラウンド 3

試合終了

ラウンド 終了後

MCより勝者を発表  
(得点内訳は発表なし)

ラウンドの順番

コイントス

先攻：勝者

ラウンド 3 終了後

MCより勝者を発表

合計得点とともに  
勝者を発表

試合終了後

得点の内訳を開示



# 問い合わせ



ルールに関する問い合わせ

[contact@luvslack.com](mailto:contact@luvslack.com)