

# A.W.I JAPAN 2010-2011

## 目次

### ■ コンバインド・ディビジョン1・2・3競技規定

#### 1 Division1

1-1) ジャッジング

1-2) 注意事項

1-3) 犬の安全面を考慮した上での減点

1-4) 犬をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール

1-5) フリースタイルジャッジング項目についての詳細

- ・ ケーナイン エレメンツ
- ・ プレイヤー エレメンツ
- ・ ディレクション エレメンツ
- ・ オールオーバー エレメンツ
- ・ エクスキューション エレメンツ

#### 2. Division2, 3

2-1) ジャッジング

2-2) 注意事項

2-3) 犬の安全面を考慮した上での減点

2-4) をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール

2-5) フリースタイルジャッジング項目についての詳細

- ・ ケーナインエレメンツ
- ・ プレイヤーエレメンツ
- ・ ディレクションエレメンツ
- ・ キャッチング・レート

#### 3. ディスタンス T&F(スロー&フェッチ)ルール詳細 Division1, 2

#### 4. ディスタンス T&F(スロー&フェッチ)ルール詳細 Division3

### ■ ディスタンス・オープン競技規定

## ■ コンバインド・ディビジョン1・2・3競技規定

- |             |                       |
|-------------|-----------------------|
| ◆ Division1 | 3rdラウンド制              |
| ▪ フリースタイル   | 競技時間120秒(音楽のスタートより計測) |
| ▪ ディスタンス    | 競技時間 60秒              |

- |             |                       |
|-------------|-----------------------|
| ◆ Division2 | 2rdラウンド制              |
| ▪ フリースタイル   | 競技時間 90秒(音楽のスタートより計測) |
| ▪ ディスタンス    | 競技時間 45秒              |

- |             |                       |
|-------------|-----------------------|
| ◆ Division3 | 2rdラウンド制              |
| ▪ フリースタイル   | 競技時間 60秒(音楽のスタートより計測) |
| ▪ ディスタンス    | 競技時間 45秒              |

### ◆ 公認するディスク

- HERO DISC ファーストバックタイプ
- Wham-O FRISBEE ファーストバックタイプ
- Discovering The World ファーストバックタイプ
- Hyper Flite Flying Disc ファートバックタイプ

### ◆ フリースタイル競技中、7枚以下のディスクを使用するこ

### ◆ ミュージック

- プレイヤーは、各自BGM用の音楽CDを用意。
- CDは丈夫なクリアケースに入れ、CD本体とケースの双方に使用するトラックNo.とチーム名を記入しなければいけない。
- 2チーム以上参加チームはそれぞれCDを用意する事。

### ◆ フィールドサイズ=30m×62.5mが望ましい。

### ◆ プレイヤーは犬が異なっていれば2チーム以上でも参加することができる。

### ◆ 失格行為

- プレイヤーが犬に暴力を加える行為
- 申告せずにメス犬が発情期を迎えている場合
- 犬に危険な行為を求めた場合
- 過度に犬が攻撃的な場合
- 競技中にディスクを追う目的以外にジャッジの10カウント以上フィールド外に出た場合は、『タイムアウト』となりその時点で失格となる。
- 競技中に糞尿行為があった場合は、その段階で失格となる
- 糞尿行為とは、出た・出ないではなく、行為に入った段階とする。
- 計測スタート後にキャップ・リストバンド・タオル等を故意的にではなくても使用したとジャッジが判断した場合はその時点で失格となる。
- 参加する全てのプレイヤーは、競技前に行われるプレイヤーズミーティングに参加しなければならない。但し、交通状況等の理由で事前連絡を受けたチームは、その対象にならない
- 狂犬病・伝染病の予防接種を受けていない犬の参加は認められない。
- フィールド内にディスク以外の物を持ち込んだ場合。(おやつ、リード、ボール、おもちゃ等) □  
但しディビジョン3はリードの使用を認める。(制御不能の場合のみリードに触れても良い)

## 1. Division1

### 1-1) ジャッジング

- ・ ジャッジは得点を決定する権限を持ち、他からの検閲は受けない。  
又これに対する講義も受け付けない。
- ・ 競技の各ディビジョンの審査は3人以上のジャッジによって行われることが望ましい。
- ・ Catching Rate は犬がキャッチしようとする前にプレイヤーから離れたものでなければならない。  
したがってテイクやローラーは Catching Rate のカウントの対象とはならない。
- ・ 競技の最中にディスクがフィールド外に出た場合には、競技者がそのディスクを回収できるものとする。  
又、第三者によってフィールドにそのディスクが戻された場合にも競技は続行される。  
但し、その際に競技者にとって有利、もしくは不利になるようにディスクを戻したと競技委員(ジャッジ)が判断した場合には、競技を中止させ、その再開に関してはジャッジに委ねられる。  
同様に計測スタート後にフィールド上で起こる全ての不慮の妨害や中断があった場合、審査は止められ  
チームのそのラウンドの再開は競技委員によって判断される。

#### (演技再開にあたり競技者の判断が優先とされること)

1. 競技者は、そのラウンドの最初からやり直しを即座に行う。
2. 他の競技者の最後に順番を変更し、犬を休ませてからそのラウンドを最初からやり直す。

### 1-2) 注意事項

演技の再開に関しては、競技者にラウンドをやり直す機会を作るために、誰かが意図的に起こした中断ではないとみなされた場合に限られる。

・ 総合得点は下記の5項目の合計得点となる

ケーナイン エレメンツ	犬の能力及びパフォーマンスの審査
プレイヤー エレメンツ	基礎的な人の能力及びチームパフォーマンスの審査
ディレクション エレメンツ	チームの協調性・独創性・難易度及びパフォーマンス・演出・表現・トータルバランスの審査
オールオーバー エレメンツ	ディスクトリートメント・フィールドマネージメントの審査
エクスキューション エレメンツ	キャッチ率。

フリースタイルのポイントは各項目10点満点の合計50点満点とし、その点数は0.25ポイント刻みの小数点第2位までとする。

### 1-3) 犬の安全面を考慮した上での減点

#### ■ 犬の安全性に関するルール

ディスクドッグを安全にトレーニングやハンドリングする必要性を広く知らしめるため、犬の安全性に関するルールを取り入れ、犬にケガをさせる危険があると判断した場合、後述のような減点が課せられる。

#### 注意)

ポルトをルーチンに採用するときは、犬の安全を最大限に注意しなければいけない。  
犬種や犬のサイズによってその高さや滞空時間は異なるが、ポルトの最中(タップ・エア・ランディング)のいずれの段階も完全にコントロールされているべきである。  
無意味なハイエアポルトをさせようとするプレイヤーや犬が四肢以外を地面に打ちつけるようなクラッシュの場合は、ペナルティの対象になる。

1-4) 犬をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール

各項目ともに危険と判断されるたび減点されます。

Contortion 体のねじれ	<b>0.50減点</b> 犬がジャンプ、キャッチ、着地時に怪我をする危険があるほどひどく身をよじっている場合。
Buckle 体のつぶれ	<b>1.00減点</b> 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(例えば胴体や頭など)が地面に当たった場合。
Slam 打撲	<b>2.00減点</b> ジャンプ、ポルト、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(背中、胸、頭など)地面に打ちつけた場合。走って低いスローを追いかけてきた場合に顔が先に地面につく、または、それと似た状況の場合は除く。

- ポイントの減点を行う場合は、上記の内容に基づき、ジャッジのうち2人が認めたらうで減点とする。
- 各フリースタイルのラウンドの間に減点があった場合、ジャッジは全ての競技参加者に上記のどの状況によって減点が発生したかを知らせる。これによって、競技参加者に、危険性に対しての自分たちのフリースタイル演技を見直すチャンスを与えるようにする。
- 競技を通して(全ラウンド)6回以上減点が発生したチームは失格とする。
- 又ジャッジの判断により過度に危険なプレイに関しては、1回であってもその場で競技を終了させることがある。

1-5) フリースタイルジャッジング項目についての詳細

Canine(ケーナイン)

パワー&エネルギー	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
アジリティ&スピード	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
リーピング	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
キャッチング	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
	1回	2~3回	4~5回	6~7回	8回以上ミス1回0.25減点				

- ◆ **パワー&エネルギー**
  - ・ 競技時間内に犬が意欲的にスピード感のある走りを表現できたか
  - ・ 競技時間内に集中力が持続していることが高い評価とする
  - ・ コマンド・シグナルに対する反応
- ◆ **アジリティ&スピード**
  - ・ 空中・着地のボディーバランス
  - ・ ストップ&ゴーの切返しスピード評価
- ◆ **リーピング**
  - ・ ジャンピングキャッチ8回以上で2.50ポイントが上限とし条件を満たす基準
  - ・ 4回のジャンピングキャッチで1.00ポイントが基準
  - ・ ジャンピングキャッチの内容で加点・減点の評価をする
- ◆ **キャッチング**

キャッチミスにつき減点(明らかにキャッチできないものは含まない)

  - 1回 減点なし
  - 2~3回 0.25減点
  - 4~5回 0.50減点
  - 6~7回 0.75減点
  - 8回以上 1キャッチミスにつき0.25減点

Player(プレイヤー)

トス・スロー (精度・タイミング)	5.00	4.50	4.00	3.50	3.00	2.50	2.00	1.00	0.00
トリック・バリエーション	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
テクニカル (トリック・トス・スロー)	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00

◆ トス・スロー(精度・タイミング)

- ・ ディスクの飛行角度は重要視する
- ・ 単に高く投げ出し、犬が走って行ってキャッチングポイントで待ってキャッチすることは、それが意図されたものではない限り完成度として低いと判断する
- ・ 明らかに犬とのタイミングが合わないものは減点の対象となる

◆ トリック・バリエーション

- ・ 3種類未満は0.00ポイント
- ・ ディスクの飛行が明らかに不安定なものは評価しない
- ・ 目的が明確でないトリック・スロー・トスは評価しない

◆ テクニカル(トリック・トス&スロー)

- ・ マルティプル・ジャグリングのスピード・リズム感など評価の対象とする
- ・ 難易度の高いトリック・トス・スローには評価する
- ・ 連続したリズム感のあるバリエーションには評価する

Direction(ディレクション)

演出	5.00	4.50	4.00	3.50	3.00	2.50	2.00	1.00	0.00
パフォーマンス・リズム・ スタイリッシュ	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00
テクニカル	2.50	2.25	2.00	1.75	1.50	1.25	1.00	0.50	0.00

◆ 演出

- ・ 使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする
- ・ ジャッジに対してパフォーマンス・キャッチングをアピールことが重要視する
- ・ ゲームの入り方・終わり方がスマートに表現しているものは高い評価とする
- ・ プレイヤーの表情や態度も評価の対象とする
- ・ ノンディスクパフォーマンスも評価します、さらにディスクが加わったトリックがコンビネーションされると高い評価とする
- ・ 2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる)
- ・ 難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合など)
- ・ 難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合など)を含む連続技は高い評価基準となる
- ・ 他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、ただしスタイリッシュであること
- ・ 犬が明らかにコマンド・シグナルに対し反した行動をした場合は減点対象とする
- ・ 1枚のディスクによるトリックを評価する
- ・ 単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービングなど)

◆ パフォーマンス・リズム・スタイリッシュ

- ・ 楽曲とマッチしたリズムプレーは高い評価とする
- ・ 犬とのポジションチェンジや移動時のステップシークエンスを重要視する
- ・ 回収時がスムーズに行われ技に途切れのない演出に高い評価とする
- ・ ボルテイング・トリックスローなどで姿勢やバランスが綺麗に表現でき、ディスクに安定性があるものは高い評価とする
- ・ プレイヤーが転んだり大きくバランスを崩したものは減点対象とする

# A.W.I JAPAN 2010-2011

## ◆ テクニカル

### 難易度の高いトリック

- ・ 1枚のディスクによるトリックを評価する
- ・ 単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービングなど)
- ・ より難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合など)

### 難易度の高いコンビネーション

- ・ 2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる)
- ・ より難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合など)を含む連続技は高い評価基準となる

### オリジナリティー

- ・ 他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、ただしスタイリッシュであること

## ※ TOTALポイントから減点

- ・ フィールド外に1度出るとに1.00ポイント減点 (3回出た時点で失格)

### All Over(オールオーバー)

フィールドマネージメント	5.00	4.50	4.00	3.50	3.00	2.50	2.00	1.00	0.00
ディスクマネージメント	5.00	4.50	4.00	3.50	3.00	2.50	2.00	1.00	0.00

## ◆ フィールドマネージメント

- ・ 5分割したエリアで風の影響も加味して3エリアでのパフォーマンスを基準とし評価する
- ・ パフォーマンスの移動距離がショート・ミドル・ロングに至、バランス良く表現されているものは高い評価とする

## ◆ ディスクマネージメント

- ・ 使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする
- ・ 回収時がスムーズに行われ技に途切れが無い演出に高い評価とする

## Division1-3 FreeStyle court



### Execution(エクスキューション)

キャッチ率	$\text{キャッチ数} \div \text{スロー数} \times 10 = \text{キャッチ率}$
-------	--

## ◆ キャッチ率

- ・  $\text{キャッチ数} \div \text{スロー数} \times 10 = \text{キャッチ率}$
- ・ キャッチ率は少数点第2位までとし、直接ポイントになる(少数点第3位は四捨五入する)

## 2. Division2、3

### 2-1) ジャッジング

- ・ ジャッジは得点を決定する権限を持ち、他からの検閲は受けない。又これに対する講義も受け付けない
- ・ 競技の各ディビジョンの審査は3人以上のジャッジによって行われることが望ましい。
- ・ 競技の最中にディスクがフィールド外に出た場合には、競技者がそのディスクを回収できるものとする。又、第三者によってフィールドにそのディスクが戻された場合にも競技は続行される。但し、その際に競技者にとって有利もしくは不利になるようにディスクを戻したと競技委員(ジャッジ)が判断した場合には、競技を中止させ、その再開に関してはジャッジに委ねられる。同様に計測スタート後にフィールド上で起こる全ての不慮の妨害や中断があった場合、審査は止められチームのそのラウンドの再開は競技委員によって判断される。

(演技再開にあたり競技者の判断が優先とされる場所)

1. 競技者は、そのラウンドの最初からやり直しを即座に行う。
2. 他の競技者の最後に順番を変更し、犬を休ませてからそのラウンドを最初からやり直す。

### 2-2) 注意事項

演技の再開に関しては、競技者にラウンドをやり直す機会を作るために、誰かが意図的に起こした中断ではないとみなされた場合に限られる。

- ・ 総合得点は下記の4項目の合計得点となる。

ケーナイン エレメンツ	犬の能力及びパフォーマンスの審査
プレイヤー エレメンツ	基礎的な人の能力及びチームパフォーマンスの審査
ディレクション エレメンツ	チームの協調性・独創性・難易度及びパフォーマンスの審査
キャッチング・レート	演出・表現・トータルバランスの審査

フリースタイルのポイントは「ケーナイン」「プレイヤー」「キャッチング」各項目10点満点、「ディレクション」20点満点の合計50点満点とする。

その点数は0.25ポイント刻みの小数点第2位までとする。(「キャッチング」はその限りではない)

ディビジョン3においてリードの使用が認められているが、犬をリードにより極端に手繰り寄せるような行為が確認された場合、ディレクションエレメンツにて1アクションにつき1ポイントの減点とする

### 2-3) 犬の安全面を考慮した上での減点

#### ■ 犬の安全性に関するルール

ディスクドッグを安全にトレーニングやハンドリングする必要性を広く知らしめるため、犬の安全性に関するルールを取り入れ、犬にケガをさせる危険があると判断した場合、後述のような減点が課せられる。

#### 注意)

ボルトをルーチンに採用するときは、犬の安全を最大限に注意しなければいけない。犬種や犬のサイズによってその高さや滞空時間は異なるが、ボルトの最中(タップ・エア・ランディング)のいずれの段階も完全にコントロールされているべきである。当然、無意味なハイエアーボルトをさせようとするプレイヤーや犬が四肢以外を地面に打ちつけるようなクラッシュの場合は、ペナルティーの対象になる。

## 2-4) 犬をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール

各項目ともに危険と判断されるたび減点されます。

<b>Contortion 体のねじれ</b>	<b>0.50減点</b> 犬がジャンプ、キャッチ、着地時に怪我をする危険があるほどひどく身をよじっている場合。
<b>Buckle 体のつぶれ</b>	<b>1.00減点</b> 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(例えば胴体や頭など)が地面に当たった場合。
<b>Slam 打撲</b>	<b>2.00減点</b> 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(背中、胸、頭など)地面に打ちつけた場合。走って低いスローを追いかけてきた場合に顔が先に地面につく、または、それと似た状況の場合は除く。

- ポイントの減点を行う場合は、上記の内容に基づき、ジャッジのうち2人が認めたらうで減点とする。
- 各フリースタイルのラウンドの間に減点があった場合、ジャッジは全ての競技参加者に上記のどの状況によって減点が発生したかを知らせる。これによって、競技参加者に、危険性に対しての自分たちのフリースタイル演技を見直すチャンスを与えるようにする。
- 競技を通して(全ラウンド)6回以上減点が発生したチームは失格とする。
- 又ジャッジの判断により過度に危険なプレイに関しては、1回であってもその場で競技を終了させることがある。

## 2-5) フリースタイルジャッジング項目についての詳細

### 【 ケーナインエレメンツ Canine Element 】

ケーナインエレメンツは、「パワー&エネルギーギッシュ」「アジリティー・スピード」「リーピング」「キャッチング」の4項目として評価しトータル10.00ポイントとする。

パワー&エネルギーギッシュ	2.50ポイント満点
アジリティー・スピード	2.50ポイント満点
リーピング	2.50ポイント満点
キャッチング	2.50ポイント満点

#### パワー&エネルギーギッシュ

- ・ 競技時間内に犬が意欲的にスピード感のある走りを表現できたか
- ・ 競技時間内に集中力が持続していることが高い評価とする
- ・ コマンド・シグナルに対する反応

#### アジリティー・スピード

- ・ 空中・着地のボディーバランス
- ・ 犬の空中バランス・着地時の乱れは減点対象とする
- ・ ストップ&ゴーの切返しスピード評価

#### リーピング

- ・ ジャンピングキャッチ8回以上で2.50ポイントが上限とし条件を満たす基準
- ・ 4回のジャンピングキャッチで1.00ポイントが基準
- ・ ジャンピングキャッチの内容で加点・減点の評価をする

#### キャッチング

キャッチミスにつき減点(明らかにキャッチできないものは含まない)

1~2回	減点なし
3~5回	0.25減点
6~7回	0.50減点
8~10回	0.75減点
11回以上	1キャッチミスにつき0.25減点

**ファインキャッチに対して加点する**

ファインキャッチによる加点の定義

例) 意図的な難易度・表現力の高いキャッチ

- ・ 3種類以上の技が組み合わさった場合(バタフライバックボルトフリップ)

例) 意図的なスローによる犬の能力を最大限に発揮させるプレー

- ・ エアバウンズのミドルスローによるホバーの最大の高度で、犬にジャンピングキャッチをさせるプレーなどプレイヤーのミス・スローのリカバリーキャッチ

**【 プレイヤーエレメンツ Player Element 】**

プレイヤーエレメンツは、「トス・スローの精度・タイミング」「バリエーショントリック・トス&スロー」「テクニカル・トス&スロー」の3項目として評価しトータル10.00ポイントとする。

「トス・スローの精度・タイミング」	5.00ポイント満点
「バリエーショントリック・トス&スロー」	2.50ポイント満点
「テクニカル・トス&スロー」	2.50ポイント満点

**バリエーショントリック・トス&スロー**

- ・ 3種類未満は0.00ポイント
- ・ 3種類で0.25ポイント～12種類で2.50ポイントとする
- ・ ディスクの飛行が明らかに不安定なものは評価しない
- ・ 目的が明確でないトリック・スロー・トスは評価しない

**トス・スローの精度・タイミング**

- ・ ディスクの飛行角度は重要視する
- ・ 単に高く投げ出し、犬が走って行ってキャッチングポイントで待ってキャッチすることは、それが意図されたものではない限り完成度として低いと判断する
- ・ スローについてアップサイドダウンやカーブスローにしてもキャッチする段階できちんとディスクが水平になっていることが完成度として求められる
- ・ 明らかに犬とのタイミングが合わないものは減点の対象となる

**テクニカル・トス&スロー**

- ・ マルティプル・ジャグリングのスピード・リズム感など評価の対象とする
- ・ 難易度の高いトリックトス・スローには評価する
- ・ 連続したリズム感のあるバリエーションには評価する

**【 ディレクションエレメンツ Direction element 】**

ディレクションエレメンツは、「演出」「ボディーバランス」「トリック」「パフォーマンス・リズムミック・スタイリッシュ」「フィールドマネージメント」「コンビネーション・オリジナリティー」の5項目として評価しトータル20.00ポイントとする。

演出	10.00ポイント満点
トリック	2.50ポイント満点
パフォーマンス・リズムミック・スタイリッシュ	2.50ポイント満点
フィールドマネージメント	2.50ポイント満点
コンビネーション・オリジナリティー	2.50ポイント満点

**演出**

- ・ 使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする
- ・ ジャッジに対してパフォーマンス・キャッチングをアピールことが重要視する
- ・ ゲームの入り方・終わり方がスマートに表現しているものは高い評価とする
- ・ プレイヤーの表情や態度も評価の対象とする

## A.W.I JAPAN 2010-2011

- ・ ノンディスクパフォーマンスも評価します、さらにディスクが加わったトリックがコンビネーションされると高い評価とする
- ・ ボルテイング・トリックスローなどで姿勢やバランスが綺麗に表現でき、ディスクに安定性があるものは高い評価とする
- ・ フィールド外に犬が出た場合1.00ポイント減点
- ・ 3回以上フィールド外に出た場合その時点でゲーム終了とする
- ・ 犬が明らかにコマンド・シグナルに対し反した行動をした場合は減点対象です
- ・ プレイヤーが転んだり大きくバランスを崩したものは減点対象です

### トリック

- ・ 1枚のディスクによるトリックを評価する
- ・ 単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービングなど)
- ・ 楽曲とマッチしたリズムプレーは高い評価とする
- ・ 犬とのポジションチェンジや移動時のステップシークエンスを重要視する
- ・ 回収時がスムーズに行われ技に途切れのない演出に高い評価とする

### フィールドマネージメント

- ・ パフォーマンスの移動距離がショート・ミドル・ロングに至、バランス良く表現されているものは高い評価とする
- ・ フィールドを十分に生かしたルーチンを評価する

### コンビネーション・オリジナリティー

- ・ プレイヤー・ディスク・ドッグの3要素が絡んでいることで評価対象とする
- ・ 2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる)
- ・ 難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合など)
- ・ 難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合など)を含む連続技は高い評価基準となる
- ・ 他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、ただしスタイリッシュであること

## 【 キャッチング・レート Catching Rate 】

キャッチ率を10分の1にして小数点第2位までとする

- ・ **Division2**      10投以下の場合1キャッチにつき0.50ポイントとする  
                         11投以上の場合キャッチング・レートを採用する
- ・ **Division3**      5投以下の場合1キャッチにつき0.50ポイントとする  
                         6投以上の場合キャッチング・レートを採用する

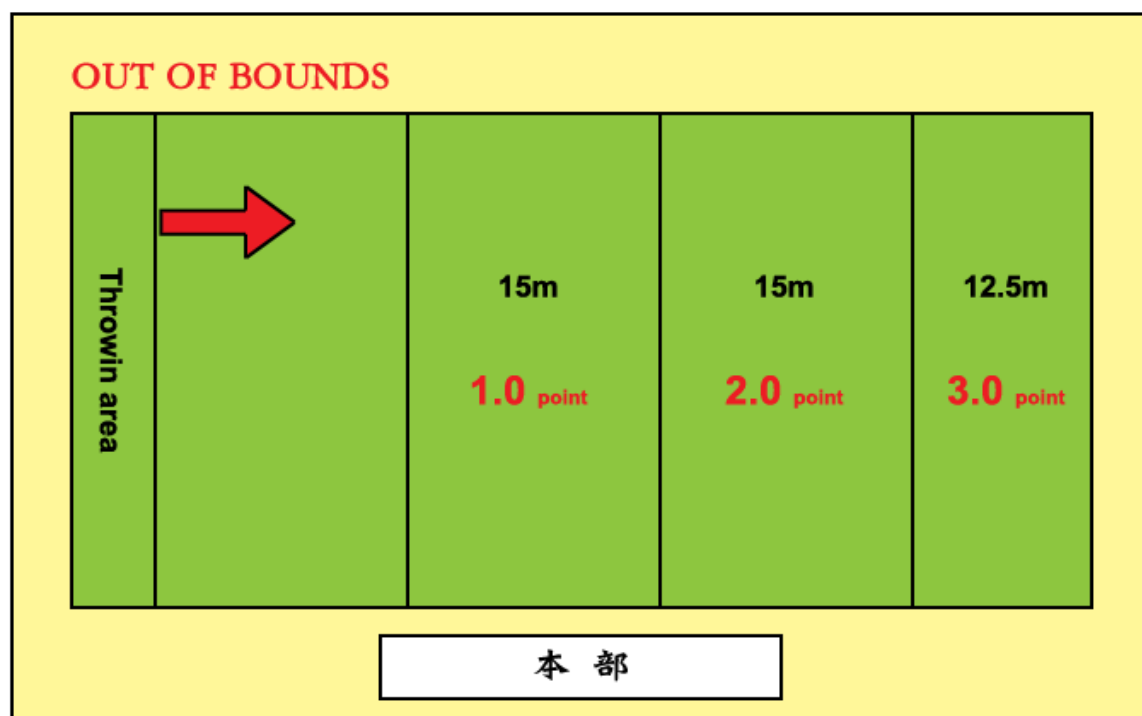
### 3 ディスタンス T&F(スロー&フェッチ)ルール詳細 Division1, 2

- ・ スタートカウントダウン以内にプレイヤーと犬はスローイングエリアで準備をしなければならない。
- ・ プレイヤーと犬は全てのスタートをスローイングエリアから行わなければならない。
- ・ フィールド内にディスク以外の物を持ち込んで서는ならない。(おやつ、ボール、おもちゃ等)
- ・ プレイヤーは、フィールド内を自由に移動することができる。
- ・ 1投目以降は犬がレトリーブの際に必ずスローイングエリアに戻らなければならない。
- ・ 競技中使用するディスクは1枚とする。
- ・ 1度だけディスク交換は認める。
- ・ 競技中のディスク交換は、予備ディスクがあらかじめスローイングエリア内の指定場所にある場合に限り、破損したディスクと入れ替えに交換することができる。
- ・ ポイントエリアをまたいでキャッチした場合は低いポイントを加算する。
- ・ 各ポイントエリアでジャンピングキャッチ(4本足すべてが地面から離れてキャッチする)した場合は、各ポイントエリアの+0.5ポイントUPとする。
- ・ タイムアップ以前にスローされたディスクをタイムアップ後にキャッチしても有効とする。
- ・ フィールドにおいて犬・ディスクに触れることに制限は無い。
- ・ リードはスタッフに預けること。(※ Division3に関してはリードの使用を認める)

#### ◆ ファウル

- ・ スタートカウントダウン以内にスローインエリアで準備が出来なかった場合、1投目のスローは無効となります。その際1投目のスローが15m以上投げられない限り、以降のスローも無効になります。
- ◎ 1投目のスローが無効であることが確定している際の例  
例) 2投目を投げるにあたってのロスを回避するために、あえて1投目のスローを短くスローするなどの行為

### Throw and Fetch FIELD





## 4 ディスタンス T&amp;F(スロー&amp;フェッチ)ルール詳細 Division3

- ・ スタートカウントダウン以内にプレイヤーと犬はスローイングエリアで準備をしなければならない。
- ・ ポイントエリア内でディスクが地面に落ちている場合でも空中であってもキャッチし、0ポイントゾーンまでレトリーブすればポイントとなる。  
(ディスクを転がしてポイントエリア内でキャッチし、0ポイントゾーンまでレトリーブした場合もポイントとなる。)
- ・ プレイヤーは、フィールド内を自由に移動することが出来る。
- ・ ポイントエリアをまたいでキャッチした場合は低いポイントを加算する。
- ・ タイムアップ以前にスローされたディスクをタイムアップ後にキャッチしても有効とする。
- ・ フィールド内にディスク、リード以外の物を持ち込んではいけない。(おやつ、ボール、おもちゃ等)
- ・ プレイヤーと犬は全てのスタートをスローイングエリアから行わなければならない。
- ・ 1投目以降は犬がレトリーブの際に必ずスローイングエリアに戻らなければならない。
- ・ タイムアップから10秒以内に0ポイントゾーンまでレトリーブ出来ない場合はポイントにならない。
- ・ フィールドにおいて犬・ディスク、に触れることに制限は無い。
- ・ 制御不能の場合のみリードに触れても良い

ただし、極端にリードを使い犬を手繰り寄せる行為が確認できた場合、その行為の前に獲得したポイントは無効とします。

## ◆ ファウル

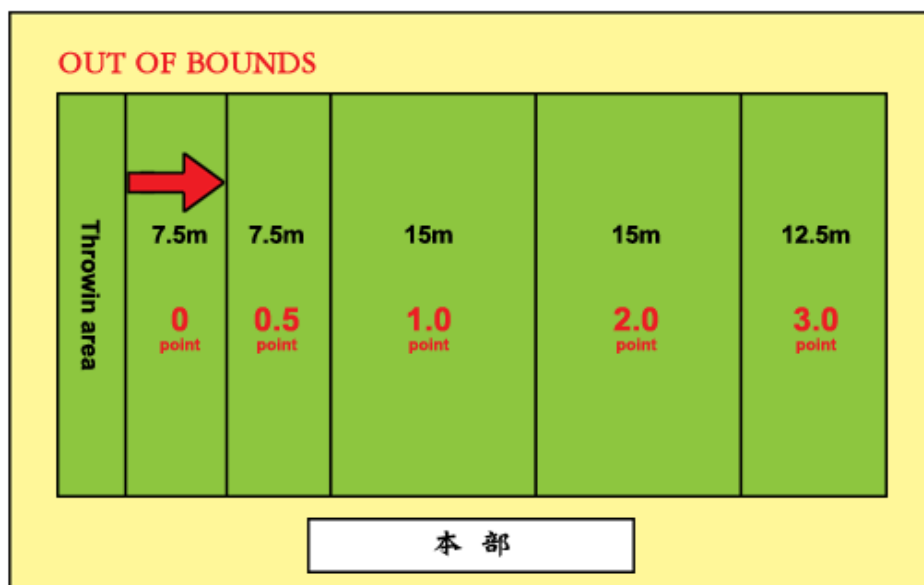
- ・ スタートカウントダウン以内にスローインエリアで準備が出来なかった場合の、1投目のスローは無効となります。  
その際1投目のスローが15m以上投げられない限り、以降のスローも無効になります。

## ◎ 1投目のスローが無効であることが確定している際の例

例) 2投目を投げるにあたってのロス回避のために、あえて1投目のスローを短くスローするなどの行為

- ・ フットフォルト(スローインラインを明らかに踏む、もしくは超えてのスロー)は無効とする。
- ・ 犬がキャッチする前にフィールドフェンスにディスクが触れた場合はポイントにはならない。

## Throw and Fetch FIELD

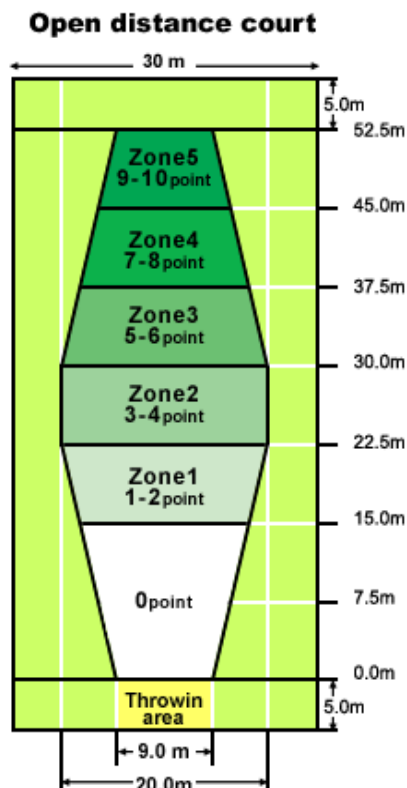


## ■ ディスタンス・オープン競技規定

### ◆ 公認するディスク

- ・ HERO DISC ファーストバックタイプ
- ・ Wham-O FRISBEE ファーストバックタイプ
- ・ Discovering The World ファーストバックタイプ
- ・ Hyper Flite Flying Disc ファーストバックタイプ

### ◆ フィールドサイズ=30m×62.5mが望ましい。



### ◆ プレイヤーは犬が異なっていれば2チーム以上でも参加することができる。

### ◆ 失格行為

- ・ スポーツマンシップに反する行為
- ・ プレイヤーが犬に暴力を加える行為
- ・ 申告せずにメス犬が発情期を迎えている場合
- ・ 犬に危険な行為を求めた場合
- ・ 過度に犬が攻撃的な場合
- ・ 競技中にディスクを追う目的以外にジャッジの10カウント以上フィールド外に出た場合は、『タイムアウト』となりその時点で失格となる
- ・ 競技中に糞尿行為があった場合
- ・ 糞尿行為とは、出た・出ないではなく、行為に入った段階とする
- ・ 入退場の際、選手又は犬が故意にフェンス又はフラッグをまたいだ場合
- ・ 計測スタート後にキャップ・リストバンド・タオル等を故意的にはなくても使用したとジャッジが判断した場合はその時点で失格となる
- ・ 参加する全てのプレイヤーは競技前に行われるプレイヤーズミーティングに参加しない場合  
(但し、交通状況等の理由で事前連絡を受けたチームは、その対象にならない)
- ・ 狂犬病・伝染病の予防接種を受けていない犬の参加は認められない
- ・ フィールド内にディスク以外の物を持ち込んだ場合。(おやつ、リード、ボール、おもちゃ等)

◆ 競技の進め方

- ・ 入退場の際、特別な指示がない限り、コートへの入場は入口から入り、競技終了後の退場は反対側から出る、一方通行とする。
- ・ 競技には、使用ディスク(交換用含む)以外、犬を呼び寄せるモノ(フード類・玩具類など)を持ち込んで서는ならない。
- ・ (犬笛は指笛・口笛とみなし可)
- ・ 競技中のディスク交換は、予備ディスクがあらかじめスローイングエリア内の指定場所にある場合に限り、破損したディスクと入れ替えに交換することができる。
- ・ スタートカウントダウン以内にプレイヤーと犬はスローイングエリアで準備をしなければならない。
- ・ プレイヤーと犬は全てのスタートをスローイングエリアから行わなければならない。
- ・ 2投目以降、ポイントの有無にかかわらず、犬がスタートライン上9mコーン間を越えてスローイングエリア内に戻らなければ、次投のスローイングは無効となる。
- ・ 9mコーン間外よりスローイングエリア内へ戻った場合は、犬が進入した側のコーンより一度インフィールドへ犬を誘導(犬の4本足全てがインフィールドへ入るように)し、再び9mコーン間よりスローイングエリア内へ戻し直してから次投を行う。
- ・ タイムアウト後(最終キャッチ後)、犬は速やかにスタートラインまで戻らなければならないが、この際ポイント獲得エリア内に入るまでに、スタートライン方向以外への明らかな進行行為があった場合、最終キャッチは無効となる。(場外へ出た場合は、その時点で無効となる)

◆ 採点基準とポイント確定

- ・ ライン上、ライン際での疑わしいキャッチ状態は、全てスタートラインに近いエリア得点となる。
- ・ あきらかにジャンプをしていて空中にてキャッチを行ったと認められた場合のみジャンピングキャッチとみなす。(高さだけが判断基準ではなく、幅なども含む)
- ・ 犬がディスクを咥えその4本足がスタートライン上9mコーン間を越えて、スローイングエリア内に入った段階でポイント確定とする。
- ・ 手前でディスクを犬が落とした場合(注1)に、スローイングエリア内に投げ手の手が触れることなく入り、尚且つ犬もスローイングエリアに4本足が全て戻ってきた段階(注2)でポイント確定となる。
- ・ 注1)ディスクがスローイングエリア内に転がって入る、ライン上又は手前で犬が停止しディスクのみをスローイングエリア内に落とすなど。
- ・ 注2)ディスクがスローイングエリア内に戻っている場合でも、スローイングエリア内に犬の4本足が全て入り戻る前に、投げ手がディスクに触れるとファールとなり、そのスローは無効となる。

◆ ファウル

- ・ 競技中に於いてスローイングの際にスタートラインよりはみ出した場合、『フットフォルト』となり、そのスローイングは無効となる。スローイングエリア外からのスローイングも無効となる。
- ・ スタートカウントダウン以内にスローイングエリアで準備が出来ない場合、1投目は無効となる。
- ・ 尚15m以上投げなければ以後のスローも無効となる。
- ・ ポイント確定前に、ディスクに故意に触ると(手・足など問わず)『ハンドリング』となり、そのスローは無効となる。
- ・ スタートの際、「3、2、1、ゴー」の合図より先に犬が出てしまうと『ドッグファール』となり、そのスローは無効となる。
- ・ 全てのスローでスタートライン9mコーン間より犬が出て行かなければ、『ドッグファール』となり、そのスローは無効となる。1投目は無効となる。尚15m以上投げなければ、以後のスローが有効
- ・ 全てのスローイングの前に、犬の四本足が完全に9mコーン間のスタートラインを越えてスローイングラインに戻らないと、次のスローイングが無効となる。
- ・ 犬の四本足が、完全にスタートライン内に戻らない状態でスローイングした場合、前投は『ハンドリング』、次投は『ドッグファール』となり、両方のスローが無効となる。



















