2015-2016 SEASON

Regulation

※赤文字が今シーズンの変更点です。

2015.6.22

■INTRODUCTION

1974年8月にアシュレイ･ウィペットがロサンジェルス･ドジャースタジアムでの野球の
試合中に衝撃的な乱入をし、それによって全米に「ディスク･ドッグ」が知れ渡りました。
日本でもそれから20年後の1994年からディスクドッグの大会が開催されるようになり、
現在に至っています。
ナショナルディスクドッグアソシエーション（※以後N.D.Aに略）は前身のSHJが2002年より
毎年9月～翌年6月までの間を1シーズンとした大会運営を開始し、2004シーズンより
現在の体制に改め「犬と遊ぶ休日」を体現できる空間を提供しています。
そして、1シーズンを通して上位の成績を修めたチームが毎年6月に開催される日本一
決定戦JAPANCUP（※以後JCに略）への出場権を与えられ、日本の頂点を目指します。

競技大会では、ディスクを使った競技のみならず、ご自分の犬を連れて会場に来られた方
すべてが楽しめるようなアトラクションや犬のしつけ講習などご家族で楽しんでいただける
多彩なプログラムを用意して、皆さんの参加をお待ちしています。

ディスクドッグ競技は主に、
①人のスローイングの飛距離と正確性及び犬とのコンビネーションと確実なキャッチングで
　競うディスタンス／アキュラシー競技、
②自由な発想と人犬一体となったダイナミックな演技が要求されるフリースタイル競技、
③正確な距離感とスローイング技術、確実なキャッチング、そしてスピードを要求される
　タイムトライアルという3つのタイプの違う競技種目があります。

もし、ディスクドッグ競技に参加しよう、と考えた方はまずNDAに会員登録し、
「NDAディスクドッグチャンピオンシップ」競技会に参加してみてください。
楽しい時間があなたを待っていると共に、
数年後には愛犬とJCの舞台に立つのも夢でないかもしれません。

皆さんと競技会イベントでお目にかかれることを楽しみにしております。

スタッフ一同

■NDA DISCDOG CHAMPIONSHIPS

2015-2016シーズンは6月末から翌年6月までを1シーズンとします。
この間に日本各地で競技会を開催します。
NDAディスクドッグ チャンピオンシップに参加される方は、
事前に会員登録を行ってください。
（一部の競技は会員登録の必要ありません。）
シーズンの最後に、当該シーズンを通した上位チームによるジャパンカップ（日本一決定戦）を行ないます。ジャパンカップのノミネート枠は次のとおりです。
《JAPANCUPノミネート枠》
スーパークラス　年間ランキング上位50チーム+ SemiFinal40上位3チーム
フリースタイル　年間ランキング上位12チーム
レディースクラス　年間ランキング上位35チーム+WildCard 2チーム
ドギーズクラス　年間ランキング上位25チーム+WildCard 2チーム
タイムトライアル　年間ランキング上位10チーム（年間参加数7回以上のチームに限る）
ベテランズクラス　シーズン参加者の中から会員相互の投票により20チームを選出
※ベテランズクラスに限り、JAPANCUPでは1ラウンド制とし、土曜日、日曜日に振り分けて競技を行い、入賞による表彰は行いません。
※SemiFinal40及びWildCardの出場脇については、別途定めます。

■会員登録と会費

会員に登録するには、NDAの定めた「入会申込書」に必要事項を記入して、
入会金をそえて事務局まで提出してください。
入会金　￥5,400（入会記念品、ディスク1枚付）
年会費　メンバー￥6,480
　　ファミリーメンバー大人（中学生以上）お一人￥1,296
6月を更新月として納めていただきます。
ただし、シーズン途中のご入会の場合はメンバー540円、ファミリーメンバー108円に
残り月数を掛けて計算します。（下表参照）
年会費は6月までを有効期間とし、毎年6月中に更新していただきます。

年会費表(単位:円)

入会月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
メンバー	6,480	5,940	5,400	4,860	4,320	3,780	3,240	2,700	2,160	1,620	1,080	540
ファミリー(1人)	1,296	1,188	1,080	972	864	756	648	540	432	324	216	108

■メンバー特典

（1）入会時に入会記念品、ディスク1枚を進呈します。
（2）NDA主催の競技会にメンバー料金で参加できます。
（3）ディスク、各種グッズがメンバー価格で購入できます。

■競技について

[競技参加資格]

（1）競技に参加する者は自己所有の犬と参加することとします。
（JC種目以外はこの限りではない）
（2）競技に参加する犬は法律に定められた予防接種を受けた犬に限ります。
（3）競技者は、愛犬家としてモラルとマナーをもち、スポーツの精神を尊重し、
ルールを遵守できる方に限ります。
（4）参加者は主催者の免責とマスコミ等における大会取材・報道への同意の誓約を
熟読の上合意していただき、「エントリー・フォーム（参加申込書）」に必要事項を本人が
記入し、署名していただきます。

[基本マナー＆ルール]

（はじめに）

（1）競技者は自分の犬の安全と管理に全責任を負います。
（2）競技中以外、競技者は自分の犬を必ずリードなどで繋いで管理していただきます。
（3）競技中、競技フィールド内には、競技者とパートナーの犬、オフィシャルのみが入る
ことが出来ます。一部の競技を除き、それ以外の人も犬もフィールドに入ることは
できません。
（4）愛犬の排便の後始末は参加者の責任において必ず処理してください。
ディスタンス／アキュラシー競技に於いて、競技中に排便があった場合はその時点で
そのラウンドの競技は終了となります。（それまでに獲得したポイントは有効です。）
フリー演技においては、競技中に排便があった場合でもタイム計測は継続となります。
大便の場合、その時点で競技者がクリンナップ処理しなければなりません。
（5）ヒート中の犬は競技に参加できません。
また、競技に支障をきたすことがありますので、競技フィールド周辺への立ち入りも
ご遠慮ください。
（6）ディスクドッグ競技会はご家族皆さんで楽しんでいただくスポーツ・エンターテイメントです。
従って、他の競技者やギャラリーとの争い、オフィシャルに対する抗議などは避けて
ください。口汚い言葉や不適切な発言・表現、スポーツマン・シップに反する行為が
あった競技者は、結果的に競技を止めていただくことがあります。

（使用ディスク等）

すべての競技において「NDAオリジナルJディスク」を使用することとします。
「Jディスク」には5段階の硬さのディスクがありますが、5種類いずれを使用しても
構いません。
また、ベテランズクラスに布ディスク（NDA指定・DOGDEPT社製）の使用を認めます。
※JC対象競技は競技DISC以外の持ち込みは禁止。（身に付けるものを除く）
ショートリードも禁止いたします。
※チョークリードに関しては犬がリングなどに足を引っ掛けない物は使用可能です。
　また、チャレンジゲーム、プレジャークラスはロングリードのみ使用を認めます。
※DISCを拭くタオルなどの着用は認めるが、その目的以外での使用は不可とします。
　持ち込みについて不明な場合はオフィシャルに予め確認をしてください。
※競技DISCにステッカーを貼る行為は禁止です。

（競技の中断及び再開）

競技チームが競技中に他の犬がフィールド内に乱入したり、ギャラリーが競技の妨げに
なった場合は、その時点で時計を止め、その障害が解消され、安全が確認された時点で
競技を再開します。オフィシャルの判断に於いて、時計を止めた時点からの再開や、
そのラウンドを最初からやり直す場合があります。

[競技種目]

NDAで行われる競技は、おもに次の3種目です。
（1）ディスタンス/アキュラシー（距離と正確性、コンビネーションで得点を競う競技）（P6参照）
①スーパークラス（無差別級）
②レディースクラス（スローワーが女性）
③ドギーズクラス（体高40cm以下の小型犬、MIX犬に関しては体高を申請する。）
④スーパークラスディビジョン2
⑤プレジャークラス（初心者～、誰でも参加できる）、
⑥キッズクラス（人間の年齢が12歳以下）
⑦ベテランズクラス（犬の年齢が8才以上）の各クラス別に競技を行ないます。

（2）フリースタイル（運動技能、表現力、成功率、難易度で得点を争う競技）（P10参照）

（3）タイムトライアル（決められた距離と回数に要する時間を争う競技）（P22参照）
※JC対象競技は順位によりJCポイントを付与し、JCノミネートの基準に用います。
　（JCポイントについては、別途定めます）

1. [ディスタンス/アキュラシー(距離と正確性)]

この競技は、スローワー(投げ手)の飛距離と正確性、そして犬のスピードとキャッチの正確性を競う競技種目です。決められた時間のなかでより遠くのエリアでたくさんキャッチすることにより高いポイントが得られ、ポイントの多さを競う競技です。

(1)ディスク

競技は1枚のJディスクでおこないます。
(ディスクが傷ついた場合など、途中でディスク交換することができます。ただし、予めラインジャッジに交換するディスクを預けている場合に限り、手渡しにより傷ついたディスクを交換することができます。)
また、ベテランズクラスに布ディスク(NDA指定・DOGDEPT社製)の使用を認めます。

(2)競技時間

60秒×2ラウンド、上位チームは決勝ラウンドへ。
※ベテランズクラスは、60秒×1ラウンド制とします。
※ジャパンカップポイントのかかった競技は定数に達した場合決勝ラウンドがあります。
60秒の間、何回でも投げることが出来ます。
競技中30秒、10秒前、5、4、3、2、1秒というように時間を知らせます。

(3)スタート(競技の開始)

競技はオフィシャルの合図(「Ready Go!!」)で開始します。
(スタート位置)
スタートの際は、競技者および犬ともにスローイング･ラインの後方からスタートします。
投げ手は幅12mのコーンの間のスローイングエリアでスローイングしなければなりません。
(ドッグファール、フットフォルト)
「Ready Go!!」の合図の前に犬がスローイングラインを越しているとファールとなり、ディスクをキャッチしてもポイントは認められません。また同じく1投目はスタートコーンの内側から犬がスタートしなければなりません。1投目のみスタートラインのコーンより外側をまわった場合はファールとなり、ディスクをキャッチしてもポイントは認められません。
ドッグファールを解消するには一旦犬をスローイングライン内に戻さなくてはなりません。
投げ手がスローイングラインを踏むか、踏み越した場合は、フットフォルトとなり、やはり得点は認められません。

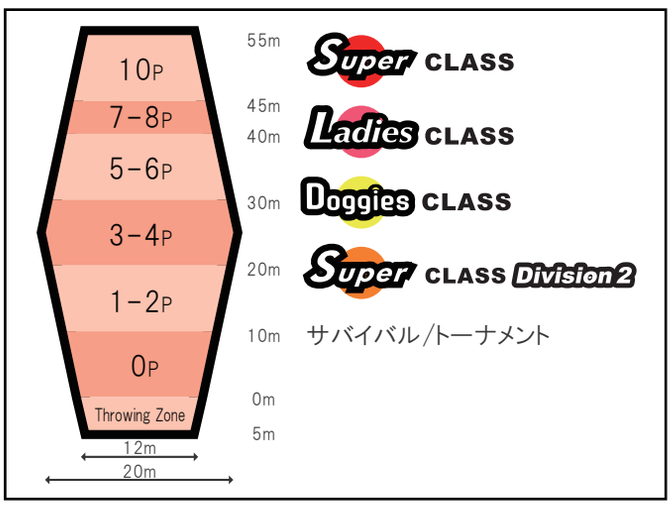
(4)ポイント

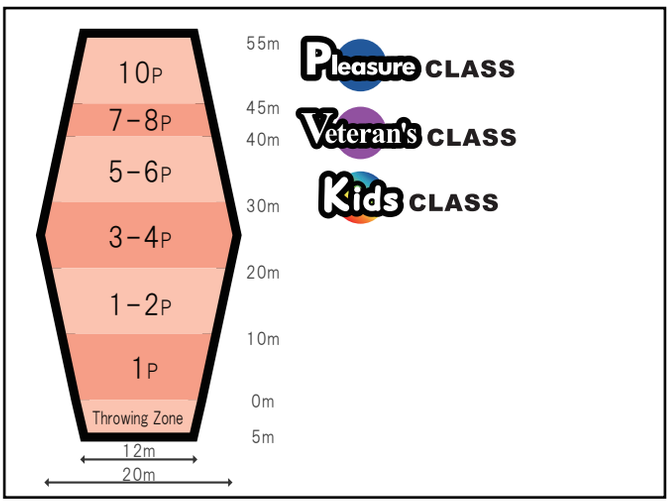
投げ手の投げたディスクを犬が空中でキャッチすることで得点を獲得することができます。
走りながらキャッチすることをランニングキャッチ、4本足すべてが地面から離れてキャッチすることをジャンピングキャッチと言います。

(5)フィールド

12m幅のスローイング(スタート)ラインで、55mの長さのフィールドで、中央(25m)地点が最も広い20m幅のフィールドを使用します。
フィールドを10m毎にエリア分けし、スタートラインに近いほうから、0、1、3、5ポイント、40-45mエリアを7ポイント、最終エリア45-55mは10ポイントとなります。
1、3、5、7エリアではジャンプしてキャッチした場合は＋1ポイントが加えられ2、4、6、8ポイントとなります。

<コートサイズ>





(6)順位の決定

エントリー・チームが2ラウンドの競技を行い得点の順に上位3チームが表彰されます。
ただし、JC対象競技は決勝ラウンドがあり、7位タイ(スーパークラス)または、5位タイ(レディース・ドギーズ・スーパークラスディビジョン2)チームまでが決勝ラウンドに進出します。
決勝ラウンドの競技順は決勝進出順位下位からスタートします。
決勝ラウンドなど、2頭出しでエントリーが連続する場合は、
インターバルを原則として2分と定めます。
1、2Rのポイントと決勝ラウンドのポイントを合計して得点の高い順に順位を決定します。
また、ベテランズクラスは、1ラウンドのみのポイントで順位を決定します。

＜同点の場合の順位の決め方＞
1、2、3位に関して順位が同点だった場合は、60秒のエクストラ ラウンドを原則として1回行います。ベテランズクラスは順位決定戦を行いません。(同点の場合、順位タイとします)
また、同一オーナーの場合は、エクストラ ラウンド行なわずに順位を任意で決定することもできます。エクストラ ラウンドで順位が決まらなかった場合のJCポイントは各順位のJCポイントを加算し、その平均値が付与されます。
同じ順位に3チーム、4チームいても、同様です。
※ただし、ジャパンカップにおいては適用外とします。
※トーナメントの予選ラウンドにおいては適用外、当日の天候、気温などの条件を考慮し、オフィシャルにて判断します。

〈ラウンドキャンセルについて〉
競技ラウンドキャンセルの場合、それ以降のラウンドをOPとします。
例）
順位タイが2チーム
1チーム目がExラウンドキャンセル=0p
2チーム目ラウンドを行ったが0pだった場合同率順位とします。

（7）その他

①〈ベテランズクラス〉限定の規定
この競技は、基本的ルールは他のディスタンスアキュラシー競技同様ですが、
チームは1名もしくは1組2名までの人間と1頭の犬で構成します。
ただし、複数名で人が構成される場合でもスローイングはどちらが投げても良い事とします。
順番や回数に制約は設けません。家族のスタイルに合った形でお楽しみください。
※JCノミネートに係る投票に関しては、愛犬を主体に会員番号で集約します。

②勝敗について、異なる基準を用いる競技
〈トーナメント〉
対戦方式での勝ち抜き戦です。
出場チーム数によって、組み合わせが変動します。

〈シェイク〉
全てのクラスを混ぜて競技します。
1、2ラウンド合計で順位を争います。
各クラス順位によりJC獲得ポイントが変わります。
順位は、JCクラス毎に公式戦と同様の参加数枠に当てはめ決定し、ポイントを付与します。
順位ポイントだけでなく1・2R合計で高ポイントをあげたチームには
ボーナスポイントがプラスされます。
※加算できるJCポイントのクラスは基本的に変更できません。

〈サバイバル〉
1、2ラウンド、決勝の3回戦で行う競技です。ラウンドごとのポイントで
順位を競い、次のラウンドにはポイントを加算しません。
1ラウンドはエントリーされた全てのチームが行います。競技順は抽選によるブロック分けを行い、各ブロックのポイント上位順に参加者の概ね半数が第2ラウンドに進出できます。
ただし、0ポイントは1回戦敗退とします。

第2ラウンドは勝ちあがった全てのチームが競技を行い、上位チームが決勝ラウンドに進出します。（決勝進出チーム数は総エントリー数により異なります）
ただし、エントリー数が規定数に満たない場合は、1、2ラウンドのポイント合計により順位を決定します。
ブロック分け及び各ラウンドの勝ち上がりは次表のように規定します。

エントリー / ラウンド	～15チーム	16～59チーム	60チーム以上
第1ラウンド	ブロック分けは行なわない。 全チームがプレーする。	4名を1ブロックとする。 ただし、チーム数に端数が出る場合は5名のブロックを複数（最大3ブロック）作って収まるように組み合わせる。 ブロック毎にポイントを競い、基本的にブロック内上位半数が第2ラウンドへ進出する。（上位半数を満たすポイントタイまでのチームが勝抜け）	6名を1ブロックとする。 ただし、チーム数に端数が出る場合は7名のブロックを複数（最大5ブロック）作って収まるように組み合わせる。 ブロック毎にポイントを争い、基本的にブロック内上位半数が第2ラウンドへ進出する。 （上位半数を満たすポイントタイまでのチームが勝抜け）
第2ラウンド	全チームがプレーする。	勝ち上がり全チームがプレーし、ポイントの上位から順に決勝進出チームを決する。 （5位タイまで）	勝ち上がり全チームがプレーし、ポイントの上位から順に決勝進出チームを決する。 （7位タイまで）
決勝	なし。 第1ラウンドと第2ラウンドのポイント合計で順位を決する。	決勝進出チームによる決勝ラウンドを行い、順位を決する。	決勝進出チームによる決勝ラウンドを行い、順位を決する。

（抽選について）

チーム数が確定した時点で抽選により第1ラウンドのブロックを振り分けます。

同一スローワー或いは同一犬の複数チームが同ブロックになっても調整は行ないません。

競技者は出場チーム数分の抽選を行なう。その際、複数チームでエントリーの場合は、抽選結果を当該チームのプログラム掲載順に当てはめることとし、競技順入れ替え等の希望は認めないこととします。

〈特別競技　セミファイナル40〉

その年のシーズンを通じ　スーパークラスのランキング51位～70位とスーパークラスディビジョン2の1位～20位　が　ジャパンカップのスーパークラスノミネート最後の3枠をかけジャパンカップ初日に行なう最終決定戦です。

1．2ラウンドの競技を行い得点の順に上位3チームが最終戦ジャパンカップスーパークラスにノミネートされます。

2. [フリースタイル]

この競技は、複数のディスクを使って、走る･跳ぶ･咥(くわ)えるといった犬の能力を
最大限に引き出し、人間と犬がフィギュアスケートのフリー演技のような華麗な
コンビネーションと技術を競う競技です。

(1)ディスク

競技はJディスクを10枚まで使うことが出来ます。

(2)競技時間

120秒(2分)のフリースタイル、セカンドラウンドは60秒(1分)のディスタンス/アキュラシー、
セカンドラウンドまでの合計上位5チームが120秒の決勝フリースタイル演技を行います。
フリー演技においては、60秒(1分経過)、30秒前、10秒前、タイムアウトをアナウンスする。
(ショートタイム)
何らかの理由により、もしくは故意に演技が110秒以前に終了した場合、演技時間の
比率に合わせてポイントを設定する。
(例、90秒で終了し、ポイントが30Pの場合、90÷110×30＝24．5P)

(3)ミュージック

競技者自身が競技に使用するミュージックをCD形式でお持ちください。
ご自分とパートナーの犬のお名前と何曲目かをCDケースに明記して、当日受付時に
本部担当者に渡してください。（競技終了後、CDは返却します。）
※大会開催主旨に則り、不適切な内容の音楽を使用するのは避けてください。
(音楽の停止)
何らかの理由で音楽が停止した場合、競技者は自らの判断で競技を続行するか、
取りやめるかを判断できる。取りやめた場合は最終競技者の後に演技を執り行う事とする。
続行した場合音楽の停止による減点は無い。

(4)スタート(競技の開始)

ノンディスクパフォーマンスタイム10秒
ノンディスクパフォーマンスとは、曲がスタートしても10秒間はフリータイムとし演技を
見せる事ができる時間です。
10秒間の間にDISCを投げればそこからのタイムカウント120秒となります。
10秒経過とともに120秒のフリー演技時間はスタートします。

(5)採点システム

NDAでは、フリースタイル演技を独自のポイントシステムに則って採点します。
このスコアリングシステムは、下記10の視点から判定されます。

ジャッジは下記10の項目において評価します。(50ポイントをラウンド最高得点とする。)
A：キャッチ・・・・・満点6ポイント、8段階評価。
B：ディフィカルティー・・・・・満点8ポイント、13段階評価。
C：完成度・・・・・満点6ポイント、11段階評価。
D：ディスクコントロール・・・・・満点2ポイント、9段階評価。
E：ディスク＆フィールド・マネージメント・・・・・満点4ポイント、9段階評価。
F：バリエーション＆オリジナリティー・・・・・満点6ポイント、11段階評価。
G：コンビネーション・・・・・満点6ポイント、11段階評価。
H：演出とリズム・・・・・満点8ポイント、13段階評価。
I： 安全性・・・・・・満点2ポイント、9段階評価。
J：フィニッシュ・スタイル・・・・・満点2ポイント、9段階評価。

ジャッジは2名以上で行い、ジャッジの平均を2倍し演技ポイントとします。
各々がすべての項目を審査基準に則り、各項目に設定された審査段階で評価します。
ジャッジ1名の最高ポイントは25ポイントで、詳細は次のとおり
A：キャッチ・・・・・満点3ポイント、8段階評価。
B：ディフカルティー・・・・・満点4ポイント、7段階評価。
C：完成度・・・・・満点3ポイント、6段階評価。
D：ディスクコントロール・・・・・満点1ポイント、5段階評価。
E：ディスク＆フィールド・マネージメント・・・・・満点2ポイント、5段階評価。
F：バリエーション＆オリジナリティー・・・・・満点3ポイント、6段階評価。
G：コンビネーション・・・・・満点3ポイント、6段階評価。
H：演出とリズム・・・・・満点4ポイント、7段階評価。
I： 安全性・・・・・満点1ポイント、5段階評価。
J：フィニッシュ. スタイル・・・・・満点1ポイント、5段階評価。

評価の基本姿勢
ジャッジは審査基準に則り、そのプレーを判断しますが、それがどのレベルの評価段階にあるかは、ジャッジそれぞれ主観によって決定します。
そして、その主観により評価されたものを協議し、二つ合わせることで客観性を持たせます。

（各カテゴリーの項目別概要と詳細及びポイント設定）

A. キャッチ（成功性）

概要

この項目では、キャッチを試みた数とキャッチに成功した数の比率に関係なく
キャッチを失敗した数によって、成功性を評価します。
又、キャッチを試みた数が20を下回った場合。演出とリズムの項目で段階に応じて
減点があります。手からのテイクはキャッチ数に含めません。
手以外のテイク（口、足など）はキャッチ数に含めます。

詳細

◎各トリック、スローの完成度。
　全てのキャッチに完成度は留意しません。
　それがどんなスタイルであれ、キャッチに成功したら有効とします。
◎マルチプル系を1セットとしては評価しません。
　5枚で1セットのマルチプルでも、5つのキャッチとして扱います。
◎キャッチが不明瞭な場合（ドロップが速い、地面ぎりぎりでキャッチした、プレーヤーの
　陰で見えない等） は、 キャッチの不成功とします。
◎犬がディスクを見失ったり、プレーヤーがまったく違う方向へスローしたりして、
　犬がキャッチできなかった場合もキャッチの不成功とします。
◎トスしたディスクを犬がキャッチせず、プレーヤーが落とさずにそのディスクをキャッチ
　した場合は、キャッチミスと判断しません。
◎明らかなジャグリングにおいては、犬はキャッチしたけれど、そのディスクを取りに行った
　プレーヤーが落とした場合は、キャッチミスとは判断しません。ただし、ジャグリングの
　完成度としての評価は低くなります。

ポイント設定

◎評価対象は、キャッチを試みた数がおおよそ20回前後あったと認められた時にします。
◎0ミスで6ポイントを最大とし、1・2ミスで4ポイント、3・4ミスで3ポイント、5・6、ミスで
　2.5ポイント7・8ミスで2ポイント、9・10ミスで1.5ポイント、11・12ミスで1ポイントとします。

B. ディフィカルティー

概要

この項目では、難易度のあるものに対して正当性のある積極的な取り組みが、成
功性と完成度を伴い、存在したかを評価します。

詳細

◎難易度対象トリック

ボルト系、オーバー系、フリップ系、マルチプル（ショート、ミドル、ロング）、ジャグリング。

◎難易度対象スロー形式

オーバーハンド、サイドアーム、アップサイドダウン、スキップ前4つの変形、
バタフライ、スラップ、キック

◎難易度対象ルーティーンの流れ

直線的な折り返しの連続、滑らかな曲線の連続、トリックとスローのリズミカルな連続。

◎その他

ミドルのダブルスロー、ダブル及びトリプルのトス、極めて特異な姿勢のトリック及び
プラント、長く滞空している犬のドッグキャッチ、高度なドッグパフォーマンス、
他、難易度があると判断できるもの。

（各トリックの理想的な完成度の高さ）

ボルト系

◎人の体を踏み台にしなければ届かない適切な高さに挑んでいること。

◎犬が滞空していること。

◎犬の後ろ足が踏み台を蹴ってからキャッチしていること。

オーバー系

◎犬の後ろ足が飛び越えるべき体のその部分を的確に越えていること。

◎犬が滞空していること。

◎その部分に、手や足をついてボルトもどきになっていないこと。

フリップ系

◎十分に回転している。

◎犬が滞空していること。

ショートマルチプル系

◎適切な距離があり、トスのスピードが連続性を感じさせていること。

◎リズムがいいこと。

バタフライ系

◎ディスクが十分に縦方向に回転していること。

ポイント設定

◎最高8ポイントから2ポイントまでを0.5ポイント単位で評価します。

◎難易度対象が多く存在し、それらの難易度の印象が得られたときに高レベルの
ポイントとなります。

※特に難易度が高いと判断できた場合

（複合系のトリック、バックボルト・バタフライトス、チェストボルトフリップ、バタフライフリップ
極めてリズミカルにトスの形が全て違う曲線的なショートマルチプルなど）は、それがたった1つ、
もしくは1パターンであっても、成功している印象があれば高レベルのポイントになります。

C. 完成度

概要

この項目では、ディフィカルティー対象外とルーティーン全体の完成度の評価をします。

詳細

ディフィカルティー対象外トリック

スロー系

◎スローとキャッチのタイミングで判断します。
　犬が走りすぎて回り込んだり、本来なら15m投げるのに5mの位置でキャッチしたり、
　このような場合は完成度が低いと判断します。

トス系

◎犬の体勢がキャッチのタイミングとあっていること。

ローラー系

◎横倒しになりそうなディスクを地面すれすれでキャッチしたとき未完成なキャッチと判断します。

テイク系

◎口、手、足などテイクする場所に、キャッチするぎりぎりまでディスクが存在していること。
　ディフィカルティー対象外スロー形式

◎バックハンドグリップ及びその変形。エアバウンド含む。ルーティーン全体の完成度

◎トリックの繋がりかた、スムーズな流れ、計画性、間の取り方、ストーリー性を重視して
　評価します。

ポイント設定

◎最高6ポイントから1ポイントまで0.5ポイント単位で評価します。

◎成功したキャッチのすべてとルーティーン全体の完成度が高いと判断できたときに
　高レベルのポイントとなります。

D. ディスクコントロール

概要

この項目では、ディスクを扱うことの技術的な部分と飛行状態を評価します。

詳細

◎安定した飛行
　ディスクが傾いて飛行していないか、スピンの力を飛行距離のバランスが取れているか、
　飛行の軌道が安定しているか。

◎滞在しているトス
　各トリックやノーマルのトスキャッチの時に安定性があるか。

◎スローの形式に沿った飛行
　スローイングの形によって、それに適した飛行の軌道があります。
　エアバウンドは、高い位置から地面すれすれに向かい、その後上昇する軌道をたどらなければエアバウンドを使用している意味がありません。同じようなことが、他の投げ方にも言えます。 特にバタフライトスは、十分に縦方向に回転していなければなりません。
◎風の影響
　風の影響を無視したスローイング(トスも含む)は、安定性を欠きます。
　風を上手く利用していたかが重要です。
◎特別な取り扱い技術
　スラップ(手でディスクをはじく)、キック(足でディスクをける)、シャグリング、
　ネイルディレイ(ディスクを指先で回す)などの特別なディスクの取り扱い技術においても、同等の完成度を求めます。
　また、これらの技術を取り入れることは、この項目ではなくディフィカルティー、
　演出及びバリエーションで評価します。

ポイント設定
◎最高2ポイントから0ポイントまでを0.25ポイント単位で評価します。
◎高い技術力と安定した飛行の実現があると判断できたときに高レベルのポイントとなります。

E. ディスク＆フィールドマネージメント

(ディスクマネージメント)
概要
この項目では、適切なディスク回収をすることによる演技のスムーズな進行を評価します。

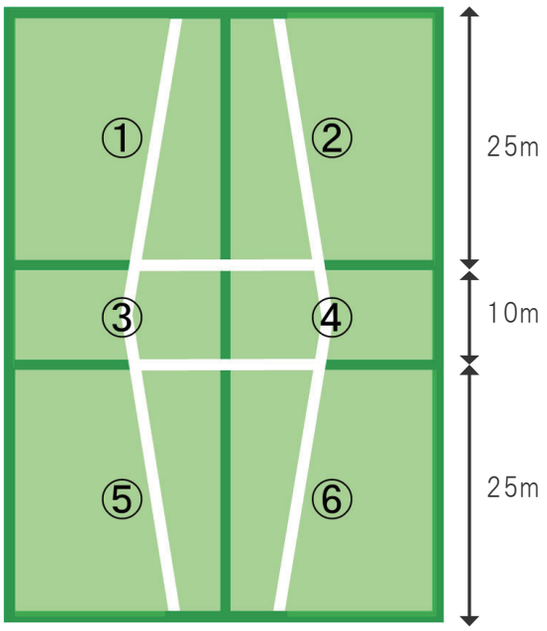
詳細
◎遠くに散らばったディスク、近くに落ちたディスクの回収の仕方に注目します。
◎全体のテンポを乱さない回収であったかに注目します。
◎1枚を回収するために時間と距離をかけていないかに注目します。
◎ディスクの回収だけでなく、ディスクを置くことにも注目します。

(フィールドマネージメント)
概要
この項目では、フィールド全体を有効に使った演技であったかを評価します。

詳細
◎フィールド全体を犬と投げ手が移動するように工夫されていたかに注目します。
　人が演技した地点を、下記のフィールド分け(6つ)のエリアでカウントします
　(スムーズな流れの中で多くのエリアを使ったほうが高得点)。
※人の演技した地点とは、ディスクをスローイングした場合のほか、ノンディスクパフォーマンスでの移動エリアも含めます。
◎トリックを仕掛ける場所が一箇所及び一方向でなく広い範囲で点在していたかに注目します。

◎連続した流れに移動性をあたえていたかに注目します。
（ミドルスローマルチプルなどを使用していたか）
◎スタートとフィニッシュの位置が、ルーティーン全体とバランスが取れていたかに注目します。

Freestyle Field



ポイント設定

◎最高4ポイントから0ポイントまでを0.5ポイント単位で評価します。
◎適切なディスク回収が演技の進行をスムーズにし、フィールドを有効に使用出来ていると判断できたときに高レベルのポイントとなります。
◎フィールド マネージメントとディスク マネージメントの審査比率は同等としますが、どちらか一方に極めて優れていると判断したときは、高ポイントを与えられる場合があります。
◎ より多くのエリア内で人と犬が演技することで、高得点となります。全てのエリアを使い演技した場合、最高得点とします。※エリア図参照

F. バリエーション＆オリジナリティー

（バリエーション）

概要

この項目では、演技の構成が多種多様に富んでいたかを評価します。

詳細

◎トリック系の種類に注目します。
◎スロー系の距離の変化に注目します。
◎ショート及びミドルのマルチプル、直線的な折り返しの連続、曲線的な連続、など、流れの種類に注目します。
◎ノンディスクパフォーマンスの種類に注目します。
◎ディスクの取り扱い及び、投げ方に種類が多かったかに注目します。（オリジナリティー）

概要

この項目では、演技全体が個性的な要素で構成されていたか、そして、その個性が浮いたものではなく全ての雰囲気に上手く溶け込み表現されていたかを評価します。

詳細

◎トリック系の個性に注目します。
◎スロー系の個性に注目します。
◎流れの個性に注目します。

ポイント設定

◎最高6ポイントから1ポイントまでを0.5ポイント単位で評価します。

◎多種多様に富んだ要素で構成され、個性的な演技だと判断できたときに高レベルのポイントとなります。

◎バリエーションとオリジナリティーの評価比率は同等としますが、どちらか一方に極めて優れていると判断したときは、高ポイントを与える場合があります。

逆に、片方が優れていても、もう片方が劣っている場合 高得点につながらない場合があります。

※斬新なアイデアの成功

かつて今までに誰も試みたことがないような斬新なアイデアのものが見受けられた時、それが成功していればそれだけで高ポイントとなります。

※かもし出す雰囲気に対する評価

明らかに他のプレーヤーと一線を引く雰囲気を作り出し、それが違和感なく調和が取れていると判断したとき高レベルのポイントとなります。

G. コンビネーション

概要

この項目では、トリック、連続した流れやルーティーン、ノンディスクパフォーマンスの全てに質の高いドッグコントロールが施され、かつ、それが演技の質を高めていたかを評価します。

詳細

◎間合いとポジションに注目します。

ルーティーン全体を通して、トリック時における犬との間合い、ポジションを適切な位置に迷わず決められたか。

◎ノンディスクパフォーマンスに注目します。

きわめて高度なノンディスクパフォーマンスだけではなく、軽微なパフォーマンスたとえばスルーやアラウンドなどにも注目します。コンビネーションの確かなチームはとても自然にそれらが見えます。

◎ドロップとレトリーブに注目します。

適切なタイミングのディスクのドロップとレトリーブには優れたコンビネーションを見つけることが出来ます。次のディスクを投げなければならないのに犬がドロップしない。もしくはあきらかに遠いところでドロップしてしまいレトリーブできていない。このような状態は優れたコンビネーションがあると判断しません。

◎演技のテンポやリズムに注目します。

犬のスピードに押されてバタバタした演技はコンビネーションがあると判断しません。また、反対に犬の動作が遅く間延びする演技もコンビネーションがあると判断しません

◎犬の集中力に注目します。

犬がよそ見をしたり、徘徊したりして演技に集中できていない場合、コンビネーションがあると判断しません。

ポイント設定

◎最高6ポイントから1ポイントまで0.5ポイント単位で評価します。

◎コンビネーションに優れていて、そのことが演技の質を高めていると判断できたときに高レベルのポイントとなります。

H. 演出とリズム

（演出）

概要

この項目は、プレーヤーがどのようなアクションでスタイリッシュに見える演出をしたかを評価します。

詳細

◎ドッグコントロール時の手の動作に注目します。

◎ポジションの移動の仕方に注目します。

◎立位置に注目します。

◎犬とバランスの取れた姿勢に注目します。

◎プレーヤーの体勢の変化に注目します。

◎スラップ（手でディスクをはじく）、キック（足でディスクをける）、ジャグリング、ネイルディレイ（ディスクを指先で回す）などの特別なディスクの取り扱いに注目します。

◎ディスクの拾い方のスタイルに注目します。

◎振り付けに注目します。

◎アクションが適時に的確、適量でルーティーンを引き立てるようなものであったかに注目します。

◎服装に注目します。

◎雰囲気に注目します。

（リズム）

概要

この項目は、演技全体がリズミカルであったかを評価します。

詳細

◎選曲がプレーに合っているかに注目します。

◎楽曲とプレーのテンポのバランスが適切かどうかに注目します。

◎フィールドを移動するときのステップワークに注目します。

ポイント設定

◎最高8ポイントから2ポイントまでを0.5ポイント単位で評価します。

◎適切な演出が施され、リズムも良く、それらが演技全体を引き立てていると判断できたときに高レベルのポイントとなります。

◎演出 とリズムの評価比率は同等としますが、どちらか一方に極めて優れていると判断したときは、高ポイントを与えられる場合があります。

I. 安全性

概要

犬の安全性に配慮することは、ルール上の取り決めよりも愛犬家としてのモラルが優先されるべきです。しかし現実は故意ではないにせよ、犬の安全性が確保されていない場合があります。さらに付け加えるならば、偶然やたまたまであっても犬に危険を与えることは認めることが出来ません。そして、プレーヤーは危険を防ぐ配慮をしなければなりません。この項目では、プレーヤーが安全に対する配慮があり、かつ、それが実現されていたかを評価します。

詳細

◎跳躍時の着地姿勢。

オーバー系

4本の足で同時に着地するのがもっとも安全です。

しかし、現実はオーバー系は比較的スピードに乗っているので、前から降りて次の瞬間に後ろ足が着地するのがほとんどであり、ベストといえます。

安全性が欠けていると判断する状態

＊前足が障害物であるオーバーすべき体のその部分に引っかかり、体勢を崩しながらキャッチを試み着地が前足からになり不安定になっている。

＊後ろ足が障害物であるオーバーすべき体のその部分に引っかかり、体勢を崩しながらキャッチを試み着地が急角度（前のめり）で前足から下りて不安定になっている。

＊障害物であるオーバーすべき体のその部分が不明瞭で、判断できずに（迷いながら）キャッチを試みた結果、十分に後ろ足をたたむ事が出来ずに、上体が少し反り返ったようになり後ろ足から着地し不安定になっている。

ボルト系

4本の足でほとんど同時に着地するのがもっとも安全です。

安全性が欠けていると判断する状態

＊トスのタイミング、高さ、ディスクの安定が不足しているために、犬が十分に滞空できずに後ろ足から着地して不安定になっている。

＊トスのタイミング、高さ、ディスクの安定が不足しているために、犬が下りながらキャッチを試み着地が前足からになり不安定になっている。

＊トスのタイミング、高さ、ディスクの安定が不足し、特にトスの位置が前方にありすぎて、犬の体勢が直立に近い状態となり後ろ足から着地している。（チェストボルト、キャタプルトによく見られる状態）

フリップ

安全性が欠けていると判断する状態

＊回り角度が大きく、逆立ち状態で前足から着地をし、不安定になる。

＊回り角度が小さく、直立状態で後ろ足から着地をし、不安定になる。

◎犬の下ろし方

フィニッシュスタイルや演技の途中の演出で、犬を抱き上げたり背中に乗せるなどのパフォーマンスをしたとき、その犬を安全に配慮した下ろし方をしていたか。

◎地面ぎりぎりのミススロー
ローラーのように初めから地面を転がっているのではなく、ミススローによる地面ぎりぎりのスロー又は、落ちてしまったスローは犬にとってはとても危険なキャッチになります。
このような事態が頻繁におこっていないか。
◎落ちたディスク
跳躍時の着地点及び疾走時に落ちているディスクを踏み、足を滑らせていないか。

ポイント設定
◎最高2ポイントから0ポイントまでを0.25ポイント単位で評価します。
◎危険をまったく感じさせない状態で高レベルのポイントとなります。
※着地時及び疾走時のクラッシュは1回だけで0ポイントとなります。
※スローが場外アウト、或いは犬が追って場外へ出た場合0ポイントになることがあります。
※犬がけがをしたことにプレーヤーが気づいていない場合は、ジャッジの権限でもってプレーを中断させることがあります。

J. フィニッシュスタイル

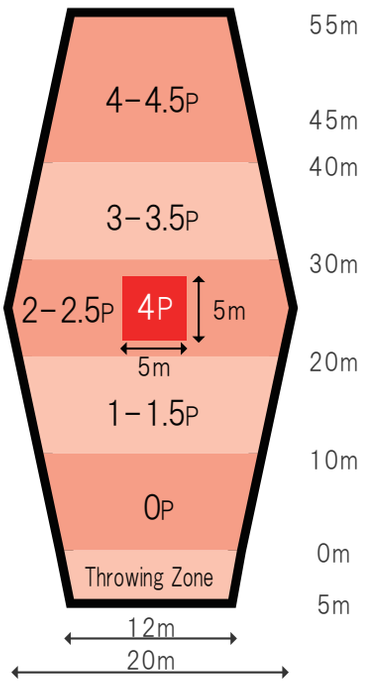
概要
この項目では、演技をスタイリッシュに、明確に終わらせているかを評価します。

詳細
◎明確なフィニッシュスタイルに注目します。
◎スタイリッシュであったかに注目します。
◎演技が終わるタイミングとアプローチに注目します。
◎競技時間の把握に注目します。

ポイント設定
◎最高2ポイントから0ポイントまでを0.25ポイント単位で評価します。
◎演技の終了が予測でき、スタイリッシュで明確なフィニッシュスタイルだと判断できたときに高レベルのポイントとなります。
※極端なタイムオーバーやタイムアップ前の演技の終了に注意しましょう。ともに好ましい状態ではありませんが、終了3秒、終了後1秒の時間差は通常の評価対象にします。

（糞尿行為による減点）
フリー演技において、糞尿行為があった場合、ラウンド合計ポイントから3ポイントを減点する。

(6)フリースタイル2ndラウンドのフィールド



(7)順位の決定

全てのチームが1・2Rを行い上位5チームタイまでが決勝ラウンドへ進出します。
決勝ラウンドの競技順は決勝進出ポイントの下位からのスタートとします。順位は
3ラウンドの合計で決定し、ポイントの高い順に1位から3位まで表彰されます。

＜同点の場合の順位の決め方＞

3位までに順位のタイがでた場合は、決勝ラウンド(フリー演技)のポイントが高いチームが上位となります。決勝ラウンドも同点の場合は、2ラウンドに獲得したポイントが高い方から順位を決します。
また、全てのラウンドで同点だった場合は同一順位とします。この場合下位から繰上げはしません。
※フリースタイル競技は、各大会毎に相対評価されます。同じプログラムを実施し、
同じような成功率で競技を終えたとしても、 同じ得点が出るとは限りません。

<フリースタイルトライアル >

(1)ラウンド
フリー演技のみの1ラウンド制とする。

(2)ディスク
指定された7枚以下のディスクを使用する。

(3)ミュージック
音楽は各自でCD形式により準備し事前にオフィシャルに提出する。

(4)競技時間
競技時間は90秒とする。

(5)競技順
事前にオフィシャルにより決める。

(6)計測
30秒前、10秒前、タイムアウトをアナウンスする。

(7)審査
◎テクニカル・インプレッション
　キャッチ(成功性)、ディフィカルティー、完成度、
　ディスクコントロール、ディスク＆フィールドマネージメント、安全性の6項目。
◎プレゼンテーション
　バリエーション＆オリジナルティー、コンビネーション、演出とリズム、
　フィニッシュスタイルの4項目。
合計10項目で審査します。(審査基準参照)

(8)ポイント
各審査項目3点を上限に合計30ポイントを満点とし、2名のジャッジの合計ポイントとする。

(9)勝敗
ポイントの高い順に勝敗を決める。合計が同ポイントの場合はプレゼンテーションの
ポイントが高い方とする全てのポイントが同じ場合は同一順位とする。この場合下位の
繰上げはしない。

(10)入賞
上位3チームを表彰する。

(11)失格
ドッグスポーツ競技者としてのマナーが悪く、モラルが欠乏していると判断した時。

【審査基準】
これからフリースタイル競技に参加を検討しているチームに対して、競技の進行や
雰囲気に慣れることを主な目的としています。
また、シニア・フリースタイル・ドッグの出場の場としも活用できるように、
なるべく規制を減らし余裕を持って自由な発想の基で競技が出来るように審査基準を
設定しています。ポイント設定は、各項目3.0/2.5/2.0/1.5/1.0の5段階評価です。

◎Technicak Impression　テクニカル・インプレッション
技術的な部分についての印象を総体的に、キャッチ（成功性）、ディフィカルティー、完成度、
ディスクコントロール、ディスク＆フィールドマネージメント、安全性により審査します。
◎キャッチ（成功性）
15回のキャッチの成功を上限とします。どんなスタイルであれ、ディスクが地面に
落下しなかったらキャッチの成功とします。
◎ディフィカルティー
難易度のあるトリックとスローに挑戦する姿勢を審査します。
◎完成度
キャッチの完成度を審査します。
◎ディスクコントロール
ディスクを投げることの技術的な要素を審査します。
◎ディスク＆フィールドマネージメント
ディスクの回収の仕方と、フィールドの使い方を審査します。
◎安全性
安全だったかを審査します。
◎Presentation　プレゼンテーション
表現性をバリエーション＆オリジナルティー、コンビネーション、演出とリズム、
フィニッシュスタイルにより審査します。
◎バリエーション＆オリジナルティー
トリック、スローなど演技の豊富さと個性を審査します。
◎コンビネーション
演技全体で犬との調和に努めたかを審査します。
◎演出とリズム
演技全体に演出と音楽との調和があったかを審査します。
◎フィニッシュスタイル
演技がちゃんと終われたかを審査します。

3.［タイムトライアル］

この競技は、1名もしくは1組2名までの人間と1頭の犬のチームで行い、決められた距離以上を決められた回数、いかに早く往復できるか、スピードとスローイングの正確性を問われる、時間を競う競技です。
2ラウンドを行い、早い方の記録が、その大会の記録となります。

(1)ディスク

競技は1枚のJDISCディスクでおこないます。

(2)競技時間

1ラウンドにつき、60秒(1分)でタイムカットとします。

(3)スタート(競技の開始)

競技は本部の合図(「Ready Go!!」)で開始になります。
(スタート位置)
スタートの際は、競技者および犬ともにスローイングラインの後方(ライン上はファール)からスタートします。
(ドッグファール、フットフォルト)
「Ready Go!!」の合図の前に犬がスローイングラインを越しているとファールとなり、ディスクをキャッチしてもポイントは認められません。また、スタートコーンの外側を回った場合もポイントは認められません。
投げ手がスローイングラインを踏むか、踏み越した場合は、フットフォルトとなり、やはり得点は認められません。

(4)人・犬の数

スローワー(人間)は1～2名、犬は1頭とします。
(投げる順番)
2名の場合、スローイングはプレーヤーが交代で行わなければなりません。
この順番を守らなかった場合は失格となります。

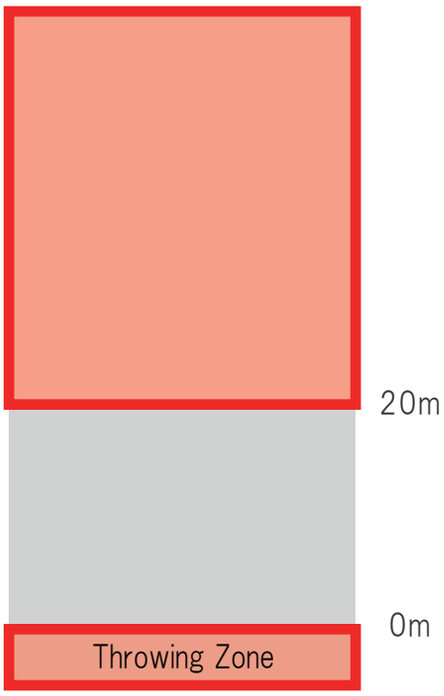
(5)規定(距離と回数)

20m以上の距離のキャッチを成功させ、それを2回往復します。
犬の後ろ足が20mラインを超えていなければなりません。
※この時左右の20mを越えていればキャッチは認められる。
キャッチできなかった場合は、次のスローイングにトライできます。キャッチが2回成功し、犬がスローイングラインまで戻ってきた時間を計ります。(犬の体の一部がスローイングラインを越えたところで時間を計ります。)この際しっかりとディスクを持って帰ってくるまたは、スローワーがディスクを拾いスタート ラインを越える。この場合はディスクを持っているスローワーがスローイングラインを越えるまでの時間が計測されます。

(6)フィールド

ディスタンス/アキュラシー用コート(全面)を使用します。

<エリア・ゾーン>



(7)順位の決定

2回のキャッチングを成功させ、犬がスローイング・ラインに戻ってきた時間が最も短い(早い)チームが上位となります。
1、2、3位が同着の場合は、当該チームを同一順位とします。
タイムトライアルにもドッグファール・フットフォルトの適用があります。

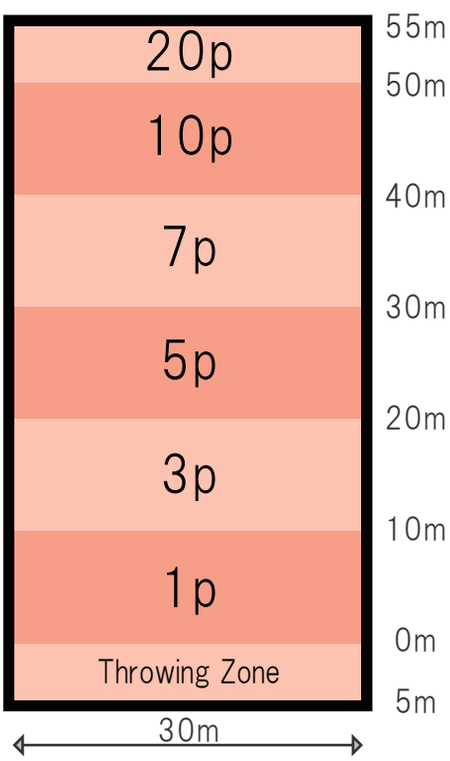
4.［チャレンジゲーム］

この競技は、初心者向けの競技です。スローワー(投げ手)と犬のコミュニケーションを育む競技です。D/Aと違う点はディスクでもボールでも普段遊んでいる物を投げます。
距離に応じて獲得できるポイントが違い獲得ポイントの多さで順位を決めます。

(1)ディスク以外も使用可能
ディスクでもボールでも普段遊んでいる物を投げることができます。

(2)競技時間
60秒(1分間)で行ないます。　2ラウンド制。

(3)スタート(競技の開始)
競技はオフィシャルの合図(「Ready Go!!」)で開始になります。
(スタート位置)
スタートの際は、競技者および犬ともにスローイング･ラインの後方(ライン上はファール)からスタート。投げ手はスタートコーンの間でスローイングしなければなりません。
(ドッグファール、フットフォルト)
「Ready Go!!」の合図の前に犬がスローイングラインを越しているとファールとなり、ディスクをキャッチしてもポイントは認められません。投げ手がスローイングラインを踏むか、踏み越した場合は、フットフォルトとなり、やはり得点は認められません。
またポイントはディスクをキャッチするか拾い上げたエリアにてポイント獲得になります。



(4)フィールド
ディスタンス/アキュラシー用コート〈全面〉を使用します。

(5)ポイント
距離に応じて獲得できるポイントが違い獲得ポイントの多さで順位を決めます。
1分間以内ならば何度でもトライできます
フィールドを10m毎にエリア分けし、スローイング･ラインに近いほうから、1、3、5、7、ポイント、40-50mエリアを10ポイント、最終エリア50m以上は20ポイントとなります。

規約

第一章　総則
第一条(名称)
本会はナショナル、ディスクドッグ、アソシエーションと称する。

第二条(事務局)
本会は本部事務局を下記の住所に置き、本住所を事務、事業の統括所在地とする。
東京都練馬区高野台2－24－17

第二章　目的及び事業
第一条(目的)
本会は、ディスクドッグ競技会の開催を通じて、愛犬家や未来の愛犬家にディスクドッグをはじめドッグスポーツの楽しさ、喜びを提供し、技術の向上を図る。
また、競技会を通して愛犬のしつけ、飼育方法、接し方の指導をおこない、動物愛護の精神向上、ペットと人類の豊な共生環境の向上、会員相互の友好を推進し、
愛犬文化と愛犬の地位向上を目指す。

第二条(事業)
本会は第二章第一条の目的を遂行、達成する為に以下の事業を行うものとする。
(1) ディスクドッグの普及および広報活動を行う。
(2) ディスクドッグおよび愛犬に関する各種講習会、講義、競技会等を開催する。
(3) ディスクドッグの技術、知識の向上、未来の愛犬家のために各種ビデオ、図書、ディスクの販売、頒布斡旋を行う。
(4) 本会会員への技術向上、情報交換のため会報機関紙を発行する。
(5) ディスクドッグスポーツのインストラクターの育成。各種デモンストレーターの育成及び各種競技会審判員の育成を行う。
(6) 各種スポンサーに本会への資金援助・協賛依頼を行うことにより、会員への負担軽減及び協会の設立主旨、目的達成のため行動する。
(7) その他本会の設立主旨に則り愛犬及び愛犬家のために必要な事業を随時行う。

第三条
如何なる件に関しても、全ての決定事項は実行委員会が行うものとする。

第三章　会員
第一条
本会を構成する会員は本会の設立・行動主旨に賛同する愛犬及びそれに準ずる者とする。

第二条（入会）
本会への入会は、別に定める入会申込みによって手続きし、実行委員会の承認を
受けなければならない。

第三条（会員の権利）
（1）入会、脱会は本人の意志により決定する。
（2）本会の会員権利は他に譲渡することはできない。
（3）本会の会員は本会発行物・刊行物・その他に関して特典を受けられる他、
本会が主催・開催する各種事業に参加することができる。

第四条（除名）
次の各項のいずれか一つに該当した会員は協会実行委員会の決議により本会より
除名できるものとする。
（1）本会の目的・運営または事業を故意に妨害し、本会並びに会員諸氏の名誉を棄損する
行為があったと認められた場合。
（2）規約もしくは本会実行委員会の決議、忠告を無視した行為を行った時。
（3）著しく公序・良識を犯し、愛犬家としてのモラル・マナーを犯した時。
（4）己が利益又は己が所属する団体の利益を追求し、本会会員並びに世の愛犬家に
被害を与えた者及び組織。

第五条
年会費は入会より1年間有効とします。継続希望の場合は期間内に更新を行わなければ
ならないものとする。期間を過ぎた場合はいかなる理由に於いても会員資格を失い、
再度入会手続きをするものとする。

第六条（会員資格の損失）
（1）会員より退会の申し入れがあった場合。
（2）第四条により除名となった場合。
（3）更新手続きを行わず「NDAの会員資格を喪失した場合。

第四章　雑則
第一条
本規約に定める他、本会の事務運営に必要な細則は本会実行委員会の決議を経て、別に定めるものとする。

第二条（規約の変更）
この規約は、必要に応じて本会の実行委員会における協議の上変更できるものとする。

第三条（肖像権）
本会会員は、本会主催の競技会に於いてテレビ・ラジオ・新聞・雑誌等が会員および会員の愛犬を取材・撮影し、それをNDAの広報および競技会報道の目的で放送・掲載されることに同意するものとする。

第四条（競技会における免責）
本会会員は、競技会において発生した事故等、自己所有品・競技用具等の紛失・破損等があった場合、主催者は一切の責任を追わないことに同意するものとする。

■入会資格
●入会資格 入会より1年間。（随時入会可）
NDA規約主旨に賛同できる方。
18歳未満の方の個人会員登録には保護者の同意書が必要です。

●会員種類 個人会員／家族会員（生計を共にする家族）
家族会員に登録されますと登録された方は誰でも会員料金で各種大会やイベント等に参加できます。

●会員特典
・ディスクドッグ関連商品の特別割引購入。
・その他、会員料金にて大会、イベント等に参加できます。

●会費
入会登録料：5,400円
個人会員年会費：6,480円
家族会員年会費：1,296円
（中学生以上の大人、お一人様につき）

●入会特典
会員カード、NDAオリジナルJDISC1枚、
ディスクドッグハンドブック。記念グッズ。

●登録犬
会員には競技をともにする、自己所有の愛犬を登録していただきます。登録犬申請をされない場合はレギュラーシーズンランキングポイントのポイント反映を行いません。

●会費･参加費

1. 郵便振込み
口座名:カ) NDA
口座番号:00130-8-170492

2. みずほ銀行
石神井(しゃくじい)支店
店番号:226
口座名:カ) NDA
口座番号:普通　2212699

附　　則

この規約は、2014年6月4日から施行する。

附　　則
この規約は、2015年6月25日から施行する。

N.D.A.　Office

〒177-0045
東京都練馬区高野台2-24-17
Tel./03-5923-7222
Fax/03-5923-6855
URL：http://www.discdog.co.jp