



# 2019-2020 SEASON Regulation

※赤文字が昨シーズンとの変更点です。

2019.6.19

## ■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 という)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、近い将来には愛犬と JC の舞台に立つ夢が叶うかもしれません。

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

2019-2020 シーズンは 2019 年 7 月 1 日から翌年6月末までを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、年間ランキング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 8 チーム(年間参加数7回以上で且つ 18 秒未満を記録したチームに限ります。)

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

この他にオフィシャル推薦枠(最大で5チーム)を設けます。

(必ず該当チームが有るものではありません)

※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。(P9参照)

## ■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に提出してください。

入会金 **¥5,500**(入会記念品、ディスク1枚付)

年会費 **メンバー ¥6,600**

**ファミリーメンバー大人(中学生以上) お一人 ¥1,320**

ただし、シーズン途中のご入会の場合はメンバー**¥550**、ファミリーメンバー**¥110**に 残り月数を掛けて計算します。(下表参照)

年会費は、当該シーズンが終了する 6 月末までを有効期間とします。

更新は、シーズンが終了する6月中に手続きを行なってください。

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      | <b>6,600</b> | <b>6,050</b> | <b>5,500</b> | <b>4,950</b> | <b>4,400</b> | <b>3,850</b> | <b>3,300</b> | <b>2,750</b> | <b>2,200</b> | <b>1,650</b> | <b>1,100</b> | <b>550</b> |
| ファミリー(1人) | <b>1,320</b> | <b>1,210</b> | <b>1,100</b> | <b>990</b>   | <b>880</b>   | <b>770</b>   | <b>660</b>   | <b>550</b>   | <b>440</b>   | <b>330</b>   | <b>220</b>   | <b>110</b> |

## ■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)
- (3) 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し、合意のうえで「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・署名のうえお申込みいただけます。  
Webエントリーは誓約欄にチェックして送信された時点で合意いただいたものとみなします。

### [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) 競技中は、コート外にいる人がコート内の犬やディスクに触れることは出来ません。違反があったとメインジャッジが認めた場合は、失格となることが有ります。(それまで獲得したポイントは有効)
- (5) 愛犬の排便の後始末は参加者の責任において必ず行なってください。ディスタンス／アキュラシー競技に於いて、コート内・外に拘わらず競技中に排便があったとジャッジが判断し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。
- (6) 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。
- (7) ディスクドッグ競技会を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。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。
- (8) コート近辺では、競技中のチーム(人・犬)の注意を逸らす原因となるような行為は慎んでください。

#### (使用ディスク等)

- すべての競技において「NDA オリジナル」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。  
※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、フレッシュマンズクラス、チャレンジゲーム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ますが、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、メインジャッジの判断で時計を止め、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。この時、時計を止めた時点からの再開(時計を止めた時の残り時間から10秒を差し引き、犬はスタートラインからリスタートすることとします)或いは、そのラウンドを最初からやり直すかについては、メインジャッジがプレイヤーに確認の上で判断します。

(ただし、競技者が所有する別犬の乱入については、この限りではなく、中断しないことも含め、メインジャッジの状況判断に委ねます。)

## [競技種目]

NDA で行われる競技は、大別すると次の4種類です。

(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(※以下、S2クラスという)
- ⑤ フレッシュマンズクラス(初心者、ディスク導入期の犬等を対象とする)(資料7参照)
- ⑥ プラクティスゲーム(中・上級者を想定していますが限定はしない)(資料8参照)
- ⑦ キッズクラス(人間の年齢が 12 歳以下とする。ただし、中学生は除く。)
- ⑧ シニアクラス(人間の年齢が 50 歳以上とする)
- ⑨ ペアクラス(2人ひと組の人間と1頭の犬でチームを構成します)

(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)(P23 参照)

※(1)～(3)の 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)(資料 1 参照)

(4) その他

- ① ベテランズクラス(犬の年齢が8才以上)
- ② チャレンジゲーム(初心者、導入期の犬等を対象とします。)(P24 参照)
- ③ BINGO! (アキュラシー&タクティクス(正確性と戦略性))(P25 参照)

## 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。

※ ジャパンカップポイントのかかった競技及び一部の指定された競技は、エントリーが定数に達した場合、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、20 秒前、15 秒前、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えたままスタートするとファールとなり、その時に投じた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、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。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、その時に投じた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、サイドラインを踏むか、踏み越して投げた場合はフットフォルトとなり、その時に投じたディスクをキャッチしても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、中間地点が最も広い 20m幅のフィールドを使用します。  
コートサイズは3種類あります。

- ① Regular(長さ 60m)
- ② Middle (長さ 50m)
- ③ Short (長さ 40m)

コートサイズ・ポイントエリアは別に定めます。(資料2参照)

## (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ます。決勝進出チーム数は次の通りです。

|               | 決勝規定数 | エントリー30以上 |
|---------------|-------|-----------|
| スーパークラス       | 7     | 変更なし      |
| レディースクラス      | 5     | 7         |
| ドギーズクラス       | 5     | 7         |
| スーパークラス DIV.2 | 5     | 変更なし      |

何れも順位タイにより、規定数を上回る場合があります。

JC 対象競技に限り、エントリー数が決勝規定数に満たない場合でも、複数のエントリーがある場合は決勝を行いません。

また、フレッシュマンズクラス、BINGO！について、当該クラスのエントリー数が10チーム以上の場合に限り、予選上位3位タイまでによる決勝ラウンドを行います。

決勝ラウンドの競技順は決勝進出順位下位(同点の場合、エントリー順の早い順)からスタートします。

決勝ラウンド等において、複数エントリーにより競技が連続する場合、インターバルを原則として2分と定めます。

1、2ラウンド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。

エクストララウンドをキャンセルした場合、獲得ポイントは0Pとします。

#### 例) 順位タイによる順位決定戦

1チーム目がEXラウンドをキャンセル=0ポイント

2チーム目がEXラウンドを行ったが0ポイント

この場合、同率順位となります。

また、同一オーナーの場合は、エクストララウンドを行わずに順位を任意で決定することもできます。

※ただし、ジャパンカップにおいては適用外とします。

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。



## (7)その他

### ①<ペアクラス>限定の規定

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、次の特別なルールがあります。

- 1) チーム構成 : 2名ひと組(いかなる組合せも可)の人間と1頭の犬で構成します。
- 2) スローイング: 交互に行なうものとします。

### ②勝敗について、異なる基準を用いる競技

#### <シェイク>

JC 対象(ディスタンスアキュラシー)クラスにS2クラスを含めたクラス混合で競技します。1、2ラウンド合計でクラス別に順位を競います。

各クラスのエントリー数により JC 獲得ポイントが変わります。クラス毎に公式戦と同様の参加数枠に当てはめた JC ポイント表に照会し、その半分を付与します。

※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、1、2ラウンドの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<br>ラウンド | ～15 チーム                                 | 16～59 チーム                                                                                                                                        | 60 チーム以上                                                                                                                                         |
|---------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第1R           | ブロック分けは行わない。<br>全チームがプレーする。             | 4名を1ブロックとする。<br>ただし、チーム数に端数が出る場合は6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。<br>ブロックごとにポイントを競い、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<br>タイまでのチームが勝ち抜け) | 6名を1ブロックとする。<br>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。<br>ブロックごとにポイントを競い、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<br>タイまでのチームが勝ち抜け) |
| 第2R           | 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<br>決勝進出チームを決する。<br>(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<br>決勝進出チームを決する。<br>(7位タイまで)                                                                                           |
| 決勝            | なし。<br>第1ラウンドと第2ラウンドの<br>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<br>ラウンドを行い、決勝ポイントのみにより順位を決する。                                                                                                       | 決勝進出チームによる決勝<br>ラウンドを行い、決勝ポイントのみにより順位を決する。                                                                                                       |

#### (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競技順入れ替え等の調整は行ないません。

抽選は当該クラス優勝者等から大会本部が指名した方が代表して行います。



#### ＜特別競技セミファイナル 40＞

当該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S2クラスの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。

ただし、ランキング上位チームがセミファイナル 40 ノミネートを辞退する場合は、次点チームより順次繰り上げし、スーパークラス 20 チーム、S2クラス 20 チームの合計 40 チームにより競技を行ないます。

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。

#### ＜ワイルドカード＞

ジャパンカップノミネートを逃したチームにより、ワイルドカード(敗者復活戦)を行ないます。

対象競技はレディースクラス・ドギーズクラスです。

エントリー資格は次の通りです。

**(1) 該当するランキングにあり、且つ当該シーズン中に同クラスに 10 ゲーム以上出場していること**

【参考】2018 WC レディース:36～55 位、ドギーズ:26～45 位

※シーズン中の出場チーム数の変動によって、ランキングの幅は変更することがあります。

**(2) 当該シーズン中に同クラスに30ゲーム以上出場していること**

上記(1)または(2)の条件どちらかを満たすことを必須条件とします。

#### ③キャンセルについて

1) キャンセルについて、次の場合に限りエントリー費を繰り越すことができます。

i) 当該犬のヒート

ii) 不測の事態とオフィシャルが認めた場合(エントリー者・犬の怪我、天災等による高速道路の通行止め等)

愛犬の健康状態に不安がある等の理由によるキャンセルは返金対象ではありません。事前エントリーは避け、コンディションをみて、当日にエントリーの判断をしてください。

また、大会当日のエントリー受付後のキャンセルはエントリー費返還の対象ではありません。

2) 競技中のラウンドキャンセルについて

**競技中にラウンドキャンセルを申し出た場合、それ以降を0ポイントとします。(それ以前のポイントは有効)**

**以降のラウンドが有り、そのプレーを希望する場合は、当該種目の次のラウンド開始までに本部に申し出ることとする。**

## 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・啜(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 枚まで使うことができます。

### (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します。

(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します。

(例、90 秒で終了し、ポイントが 30P の場合、 $90 \div 110 \times 30 = 24.5P$ )

### (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ます。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します。続行した場合、音楽の停止による減点はありません。

### (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します。)

- 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。

また、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、地面ぎりぎりではキャッチした、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

◎トリックの繋がり方、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カ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)、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。

### 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。(※エリアは巻末の資料2を参照)

## 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、演技の構成が多様性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。
  - ◎多様性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
- 明らかに他のプレイ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できます。

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。
- ◎プレイ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。
- ◎雰囲気注目します。

## (リズム)

### 概要

この項目は、演技全体がリズム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。しかし現実に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、プレイ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、プレイ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、現実にはオーバー系は比較的スピードに乗っているため、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イ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イ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

フィールドは巻末の資料3を参照してください。

### (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>

入賞圏内に順位タイがでた場合は、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 順位を決めます。

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、特別な演出、フィニッシュスタイルの 5 項目。

合計 11 項目で審査します。(P22【審査基準】参照)

### (8)ポイント

各審査項目の合計 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・ドッグの出場の場合として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。

### ◎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。

### ◎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。

### ◎特別な演出

コスチュームによる演出を審査します。

### ◎フィニッシュスタイル

演技がちゃんと終わったかを審査します。

### 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J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えたままスタートするとファールとなり、その時に投じたディスクをキャッチしても無効です。

また、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。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、その時に投じたディスクをキャッチしても無効です。

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、踏み越して投げた場合はフットフォルトとなり、その時に投じたディスクをキャッチしても無効です。

#### (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、犬がディスクを保持して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。)

2回目のキャッチ後、犬がフィニッシュ前にディスクを放してしまった場合、人が代わってディスクを持ち帰ることは有効ですが、その際は犬・人とも(同時でなくても可)にスローイングラインまで戻った時間を計ります。

#### (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。(資料4参照)

#### (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。



## 4-①[ベテランズクラス]

この競技は、高齢犬向けの競技です。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。

### (1)犬の年齢制限

犬の年齢は、8歳以上であること

### (2)チーム構成

1名もしくは1組2名までの人間(ただし、家族に限る)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。

### (3)ディスクは布ディスクも使用可能

ディスクは「J-DISC」か「布ディスク(NDA 指定の DOG-DEPT 社製のもの)」を使用できます。

※2019-2020 シーズンより同社製ロープタイプの DISC も使用可能とする

### (4)競技時間

60 秒(1分間)で行ないます。1ラウンド制。

60 秒の間、何回でも投げる事が出来ます。

競技中 30 秒、20 秒前、15 秒前、10 秒前、5、4、3、2、1 秒というように時間を知らせます。

### (5)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エリア内(ライン上はファール)からスタートする。

#### (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えたままスタートするとファールとなり、その時に投じたディスクを拾い上げてもポイントは認められません。

また、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。外側をまわった場合はドッグファールとなり、その時に投じたディスクを拾い上げ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、踏み越して投げた場合はフットフォルトとなり、その時に投じたディスクを拾い上げても得点は認められません。

### (6)フィールド

その他ディスタンス系種目コートを使用します。(資料6参照)

### (7)ポイント

距離に応じて獲得できるポイントが違い、獲得ポイント合計で順位を決めます。

ポイントは、エリアによって異なります。(資料6参照)

地面に着く前にキャッチを成功すると拾い上げる場合よりも1ポイント多く得点できます。ジャンピングキャッチとランニングキャッチとのポイント差はありません。

### (8)順位の決定

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)

## 4-②[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。

60 秒の間、何回でも投げる事が出来ます。

競技中 30 秒、20 秒前、15 秒前、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えたままスタートするとファールとなり、その時に投じたディスクを拾い上げてもポイントは認められません。

また、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。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、その時に投じたディスクを拾い上げ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、踏み越して投げた場合はフットフォルトとなり、その時に投じたディスクを拾い上げても得点は認められません。

### (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。(資料6参照)

### (5)ポイント

距離に応じて獲得できるポイントが違い、獲得ポイント合計で順位を決めます。

ポイントは、エリアによって異なります。(資料6参照)

ディスク(布ディスクを含む)を使用した場合に限り、地面に着く前にキャッチを成功すると拾い上げる場合よりも1ポイント多く得点できます。ジャンピングキャッチとランニングキャッチとのポイント差はありません。

また、投じた物を外周のバナーの外側でキャッチ或いは拾い上げてもポイントにはなりません。

## 4-③[BINGO！]

この競技はディスタンス/アキュラシーとタイムトライアルの要素を併せ持ち、スローイングの正確性、犬のスピード、ゲームを組み立てる戦術が勝敗を左右します。

飛距離の影響が少なく、男女・犬種問わずに楽しむことができます。(本競技にはクラスの別は設けません)

### (1) ディスク

ディスタンス/アキュラシーに準じます。

### (2) 競技時間

60秒×2ラウンド、上位チームによる決勝ラウンド60秒

エントリーが10チーム未満の場合、決勝は行いません。

ただし、サマーシリーズはこの限りではありません。

入賞圏内に同点のチームがある場合は、1回に限り順位決定戦を行います。

### (3) スタート

ディスタンス/アキュラシーに準じます。

### (4) ポイント

ポイントはエリアにより、10点(奇数エリア)と5点(偶数エリア)があります。

ジャンプ、ランニングキャッチの別はありません。

ただし、一度ポイントしたエリアは同ラウンド中の2回目以降の着地は得点となりません。

また、縦・横・斜めいずれか連続する3エリアがポイントされた場合は、ビンゴポイントとして1ビンゴあたり10点を加算(最大で8本)します。よって満点は150点となります。

獲得ポイントについて、ジャンプ・ランニングにかかわらず、キャッチ(着地)時に複数エリアを跨いだ場合は若い番号のエリアのポイントを獲得できます。

0ポイントエリアやセーフティゾーンにかかった場合でも、何れかの足がポイントエリアにあれば、ポイントが獲得できます。

### (5) フィールド

BINGO！特設コートで行います。(資料5参照)

### (6) 順位の決定

1・2ラウンドの合計点で順位を決めます。

ただし、エントリー数が10チーム以上の時は、2ラウンドの合計点上位3位タイまでのチームにより決勝を行い、総合計点で順位を決めます。

入賞圏内に同点のチームがある場合は、1回に限り順位決定戦を行います。

### (7) 年間ランキング

JC対象競技(ドギーズクラス)に準じた累積ポイント制を採用します。また、ドギーズクラス同様に上位20回までを累積加算とし、以降は成績下位ポイントを切り捨てとします。

ランキング上位5チームは、シーズン終盤(5月見込)に年間チャンピオン決定戦にノミネートされます。

年間ランキング上位のノミネート対象チームには、順位に応じた特典として年間チャンピオン決定戦時の総合得点に加算されるボーナスポイント(1位:30P、2位:15P、3位:10P、4位:5P、5位:なし)を付与します。チャンピオン決定戦については、別途定めます。

その他、ここに規定しない細則はディスタンス/アキュラシーに準じます。

## 5. [その他]

### (1) 競技の中止に関わる事項

気象条件・災害等により、大会本部が止むを得ず競技中止と判断した場合、次のように規定します。

#### ① 競技が1ラウンドでも終了している場合

中止と判断された直近のラウンドの結果をもって当該クラスの競技成立とします。

##### 1) 決勝の途中で中止された場合

2ラウンド終了時の結果を最終結果とします。

(サバイバルは2ラウンドのみの順位、その他は1・2ラウンド合計の順位を反映します。)

##### 2) 2ラウンド途中で中止された場合

前項を一ラウンドずつ繰り上げて読み替えるものとします。

※同点の場合は対象順位のJCポイントを合算し、平均して付与します。

#### ② 1ラウンドが終了しないうちに中止された場合

当該種目は不成立とし、競技の途中結果はすべて無効とします。無効とした場合の種目の取り扱いは別途定めます。

## 資料1

### JAPAN CUP ポイントについて

ジャパンカップポイントは、ゲームのグレードにより付与されるポイントが異なりますが、加算されるのはその上位ポイントから次表に示すゲーム数に限られます。

グレード毎に規定したゲーム数を超えた場合、下位ポイントから切り捨てとなります。

|          | G I Classic & G I | G I Classic & G I<br>(サバイバル) | G II & Regular |
|----------|-------------------|------------------------------|----------------|
| スーパークラス  | 上位5ゲーム            | 上位5ゲーム                       | 上位 20 ゲーム      |
| レディースクラス | 上位5ゲーム            | 上位5ゲーム                       | 上位 20 ゲーム      |
| ドギーズクラス  | 上位5ゲーム            | 上位5ゲーム                       | 上位 20 ゲーム      |
| フリースタイル  | 上位5ゲーム            |                              | 上位 10 ゲーム      |

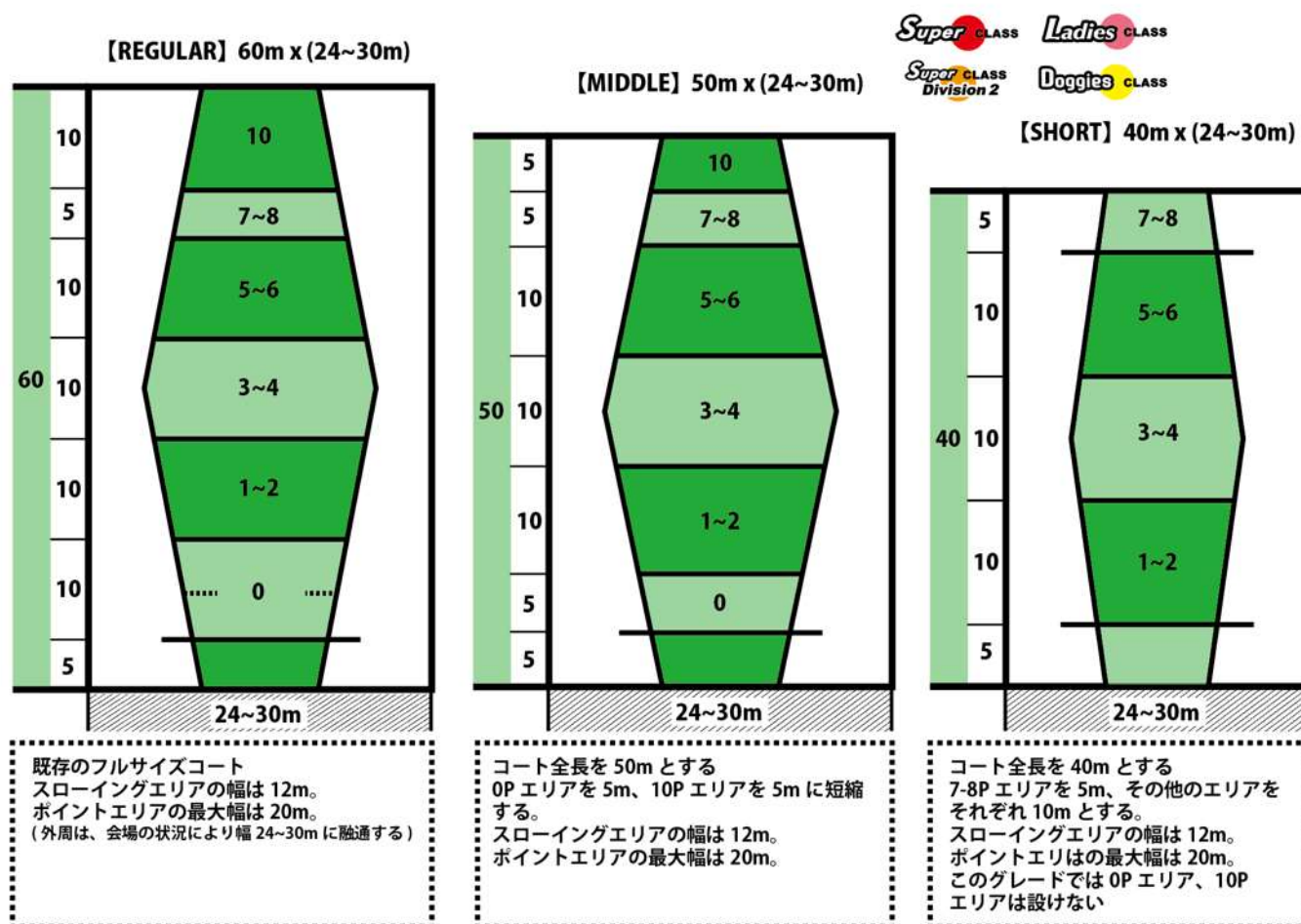
※Regular ゲームを基準とした獲得ポイントの倍率について

|             |       |
|-------------|-------|
| Regular     | 1.0 倍 |
| G II        | 1.2 倍 |
| G I         | 1.5 倍 |
| G I Classic | 1.8 倍 |

ゲームのグレード・エントリー数によるジャパンカップポイントは別に定めます。

## 資料2

### ディスタンス/アキュラシーのフィールドサイズ・ポイントエリア



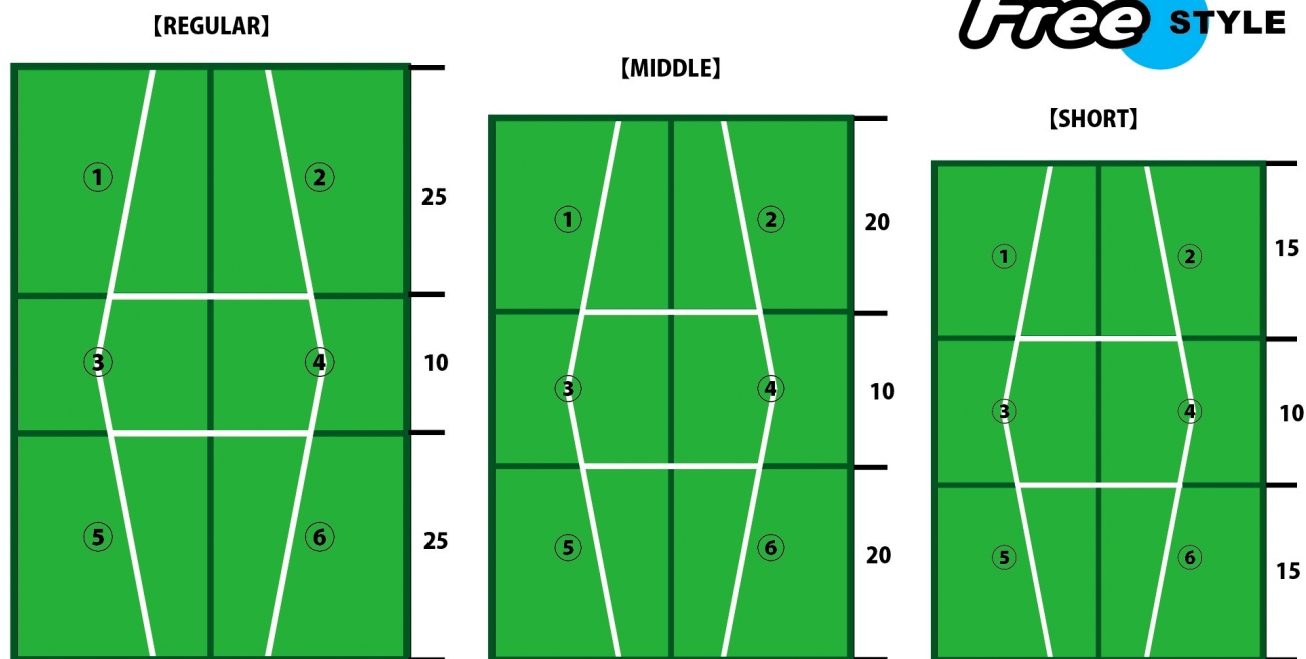
Freshman' sclass、KIDSclass は上図の 0P を 1P に読み替えてください。

※特例として、ひとつの大会期間内でレギュラーコートとミドルコートを併用する際は、レギュラーコートの 5m ラインをミドルコートのスローイングラインに転用できるものとする。

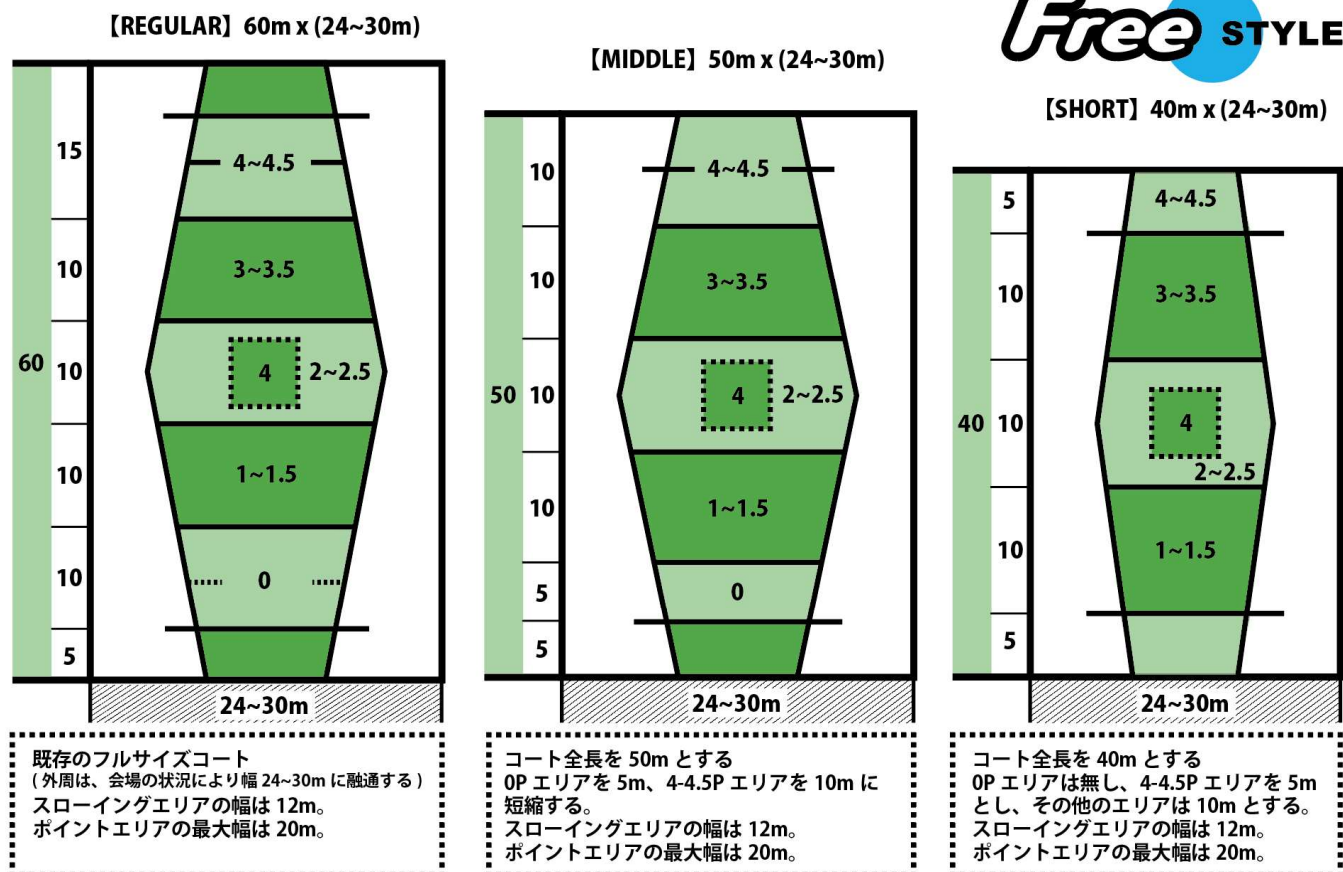
### 資料3

## フリースタイルのフィールドサイズ・ポイントエリア

### (1) Freestyle



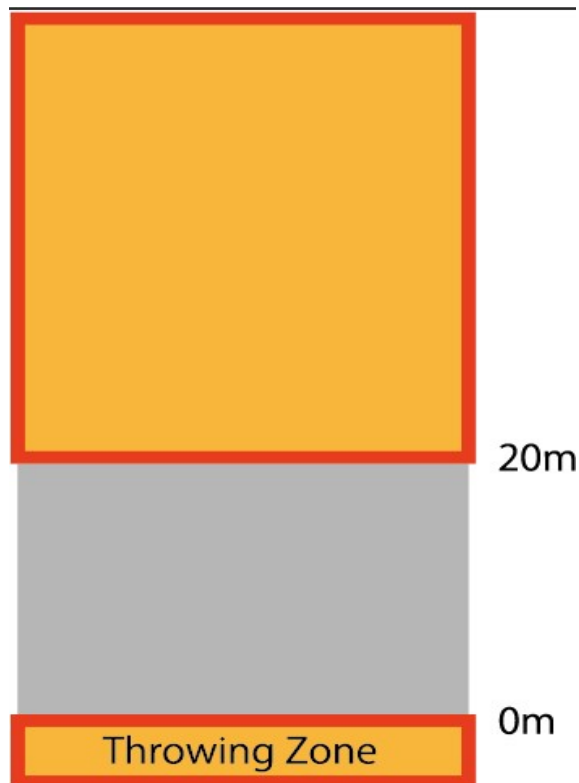
### (2) Distance





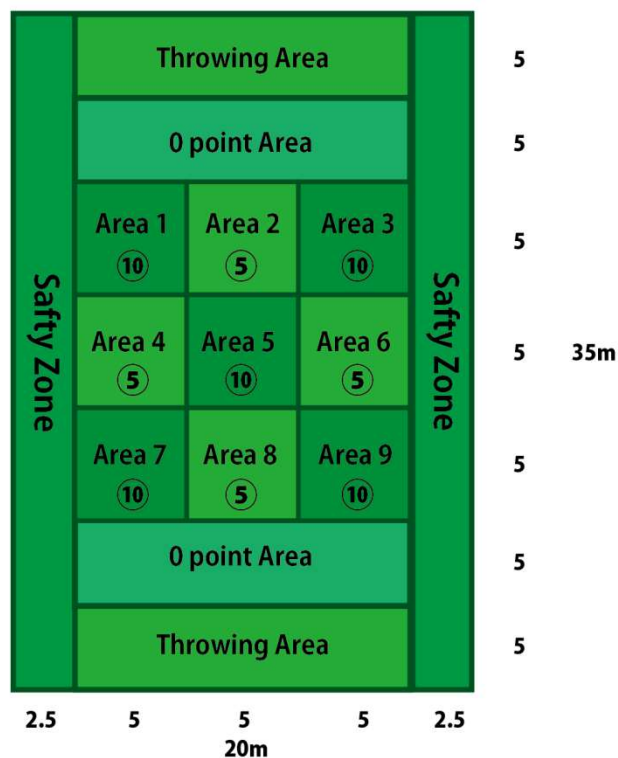
# 資料4

## タイムトライアルのフィールド



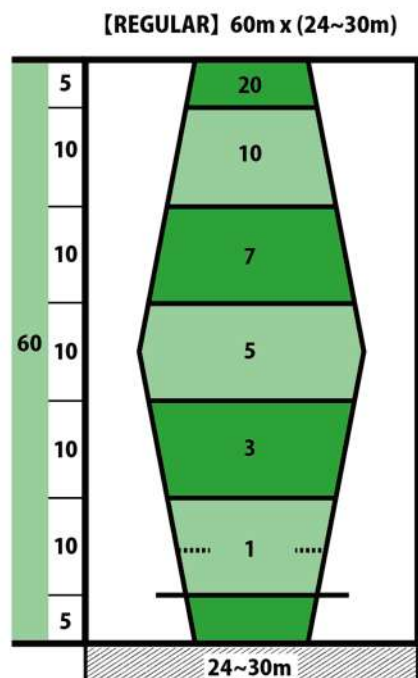
# 資料5

## BINGO ! のフィールド

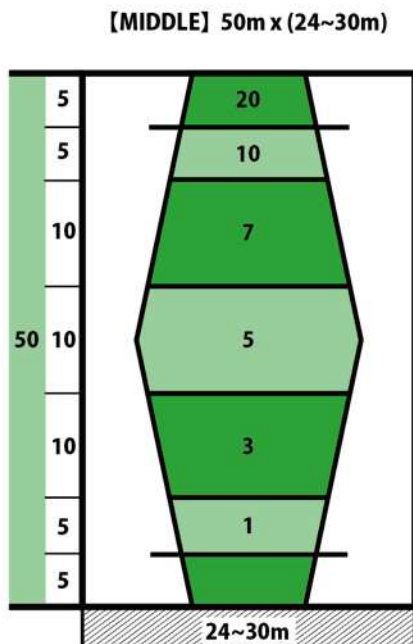


# 資料6

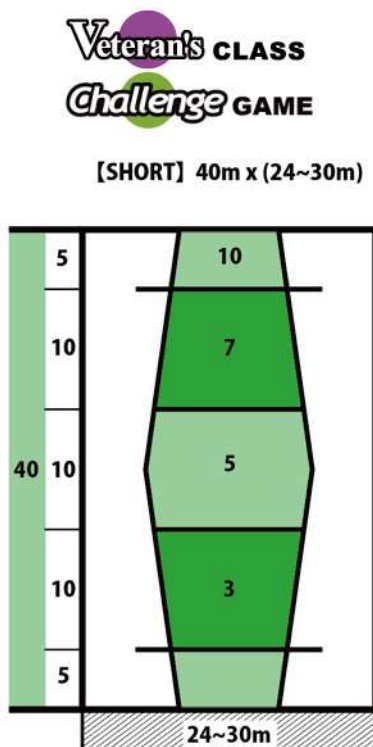
## その他ディスタンス系種目のフィールド・ポイントエリア



既存のフルサイズコート  
スローイングエリアの幅は 12m。  
ポイントエリアの最大幅は 20m。  
(外周は、会場の状況により幅 24~30m に融通する)



コート全長を 50m とする  
1P エリア・10P エリア・20P エリアを  
5m とする。  
スローイングエリアの幅は 12m。  
ポイントエリアの最大幅は 20m。



コート全長を 40m とする  
1P エリア、20P エリアは設けない。  
10P エリアを 5m とする。  
スローイングエリアの幅は 12m。  
ポイントエリアの最大幅は 20m。

※ディスクを使用したキャッチが成功した場合、上記ポイントに1ポイント加算されます。

## 資料7

### フレッシュマンズクラス競技規程

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。ジャパンカップにノミネート経験のあるチームのエントリーは原則的に認めません。

#### (1)年間ランキング

JC対象競技(ドギーズクラス)に準じた累積ポイント制を採用します。また、ドギーズクラス同様に上位20回までを累積加算とし、以降は成績下位ポイントを切り捨てとします。

シーズン終盤(5月見込)に上位5チームによる年間チャンピオン「Rising SUN Award」決定戦を行います。決定戦については、別途定めます。

#### (2)ポイント

0ポイントエリアでのキャッチが1ポイントとして認められます。(資料2参照)

その他、ここに規定しない細則はディスタンスアキュラシー競技のルールに準じます。(P6参照)

## 資料8

### プラクティスゲーム競技規程

この競技は、ジャパンカップ対象競技同様の環境で練習を行ないたい場合などに活用できる競技であり、表彰対象競技ではありません。

#### (1)ラウンド数について

##### 1 ラウンド制・2 ラウンド制の選択制

エントリー申込時に、備考欄に必ずプレーするラウンド数を記載するものとします。未記載の場合、1 ラウンド制として処理します。

#### (2)エントリーについて

2ラウンド制を選択する場合、家族間であれば、チーム構成を変更できます。

複数の愛犬のコンディションを整えたい場合や、投げ手を替えてラウンドするなど、チーム状況や練習課題に合わせたエントリーを可能にします。

エントリーは、ファーストラウンドにプレーするペアを記載してください。

チーム構成を替える場合は、予めオフィシャルに届け出ることとします。

#### (3)競技時間

60 秒 × 1 or 2 ラウンド。決勝はありません。

#### (4)その他

##### 道具等の使用

競技の性質上、トレーニングに必要な物の持ち込み・使用を認める。

その他、ここに規定しない細則はディスタンスアキュラシー競技のルールに準じます。(P6参照)



## スペシャルディスク表彰取扱規程

スペシャルディスク表彰は、優秀な成績を収めたチームに対し行ないます。

### (1) 種目ごとの表彰基準

| 種目       | 表彰基準                            | ディスク種類           |
|----------|---------------------------------|------------------|
| スーパークラス  | 1R 40 ポイント以上<br>3R合計 100 ポイント以上 | ブラック             |
| フリースタイル  | 1R 45 ポイント以上<br>3R合計 95 ポイント以上  | 当該クラスの<br>限定カラー  |
| レディースクラス | 1R 38 ポイント以上<br>3R合計 90 ポイント以上  |                  |
| ドギーズクラス  | 1R 32 ポイント以上<br>3R合計 77 ポイント以上  |                  |
| タイムトライアル | 16 秒未満                          | ブラック             |
| 全クラス     | 印象的なプレー                         | オフィシャルの<br>裁量による |

### (2) ディスクの贈呈

表彰対象者にはスペシャルディスクが贈呈されます。

ただし、シーズンハイスコアを達成した場合に限ります。当該チームのシーズンハイスコアに満たない場合は、ディスクの贈呈はなく、記録を年間表彰の際に反映します。

また、レギュラーコート以外の記録は、「印象的なプレー」以外は、ディスク贈呈の対象外とし、年間表彰のためにのみ反映します。

エクストララウンドは勝敗によるタイムカットがあるため、記録の対象とはしません。

## 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。

東京都練馬区上石神井3-4-17-101

### 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、ペットと人類の豊かな共生環境の向上、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 年間有効とする。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(会員資格の喪失)

- (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)会員の更新手続きを行わなかった場合。

## 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。

## ■入会資格等

### ●入会資格 入会より当該シーズン末(6月末)まで有効。(随時入会可)

NDA 規約主旨に賛同できる者。

18 歳未満の者の個人会員登録には保護者の同意書が必要とする。

### ●会員種類 個人会員／家族会員(生計を共にする家族)

### ●会員特典(家族会員を含む)

・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る。

### ●会費

入会登録料:5,500 円

個人会員年会費:6,600 円

家族会員年会費:1,320 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しする、自己所有の愛犬を登録するものとする。

登録犬申請をし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わない。

### ●会費・参加費の振込先

#### 1. 郵便振込み

口座名:力) 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:力) NDA

口座番号:普通 2212699

## 附 則

この規約は、2004年9月1日から施行する。

この規約は、2014年6月4日から施行する。

この規約は、2017年6月21日から施行する。

この規約は、2018年6月20日から施行する。

この規約は、2019年6月19日から施行する。

N.D.A. Office

〒177-0044

東京都練馬区上石神井 3-4-17-101

Tel./03-6904-7740

Fax/03-6904-7810

URL: <http://www.discdog.co.jp>