

# USDDN ワールドファイナルズ

インターナショナルシリーズ

## ジャツジング ハンドブック



## USDDN 運営委員会 運営規則



US ディスクドッグナショナルズ (USDDN) は、一年に一回のチャンピオンシップシリーズで、ディスクドッグの団体の代表者によって公正に運営されている。USDDN の競技は、USDDN 運営委員会によって作られているガイドラインや規則に準拠している。運営委員会は、このクラブの代表者や経験を積んだハンドラーの集まりで、人々がこのスポーツを最大限に楽しめる方針の決定を任されており、これはイベントの主催者たちからも支持されている。すべての USDDN 競技は、そこに参加しているすべての人に、安全で、公正な、楽しい環境を提供することを目指している。USDDN のルールのもとで行われるイベントの参加者、競技者は、犬とディスクドッグスポーツを最高に楽しんでいることを示すことを期待する。この運営規則は、USDDN のイベントを前向きで親しみやすい環境を作り出すために、USDDN のイベントの全ての参加者（人、犬共に）が対象となっている。

### 守るべきこと

- ・ 他のプレイヤーのプレイを応援し、楽しむこと。
- ・ イベントを通して、安全に気をつけ、他の参加者と楽しく過ごすこと。
- ・ 常に自分の犬に注意を向け、コントロール下におくこと。
- ・ アルコールやドラッグの乱用を避け、正常な状態で参加すること。
- ・ 参加者は、自分や犬の体力の限界を認識して、無理をしない、させないこと。
- ・ イベントの間、天候やフィールドコンディションの限界を認識してプレイすること。
- ・ イベントの開催場所、主催クラブ、競技運営委員のルールに従うこと。
- ・ イベントのジャッジ、運営委員の尽力に敬意を払うこと。
- ・ 問題が起きた場合は、運営委員にできる限り協力すること。
- ・ 常にスポーツマンシップを示すこと。

### 禁止事項

- ・ 喧嘩をしない。
- ・ 粗暴な、あるいは、不適切な言動、態度をしない。
- ・ ジャッジや運営委員、他の競技者を表立って批判しない。
- ・ 意図的にでも不注意にでも、犬や他の人を傷つけない。
- ・ 競技の最中、意図的に他の競技者の邪魔をしない。
- ・ イベントを混乱させる目的で苦情を言い立てない。
- ・ ジャッジングを有利にするために、ジャッジを脅したり、賄賂を渡したりしない。
- ・ 精神状態が不安定な状態（アルコール、ドラッグ、精神的疲労等で）で参加しない。

USDDN のルールガイドラインの基に行われる競技中に、この運営規則に違反した参加者、競技者は、USDDN の「問題発生時の参照パネル」 (“Incident Investigation Review Panel”) に従った懲戒の処分を受けることがある。



付録.....	24
付録1.....	25
付録2.....	26
付録3.....	27
付録4.....	28
付録5.....	30
付録6.....	32

## 1. 共通ルール

USDDN 運営委員会は、USDDN ワールド チャンピオンシップシリーズに含まれる全てイベントのための統括組織である。しかし、クラブ／主催者は USDDN のルールを使用するローカルイベントを主催することができる。これらのイベントは USDDN の事前承認を必要としない。主催者は、使用しているルールが USDDN 運営委員会の知的財産であることを認める必要がある。

運営委員会がイベントの実行委員にワールド クオリファイヤのイベントの開催を認めた場合、その年にその承認が取り消されることはない。しかし、チャンピオンシップシリーズのコーディネーターや他の運営委員会メンバーは、ワールド クオリファイヤ イベントの運営状況などについて関心を持ち、問題があれば指摘することができる。これは、ワールド クオリファイヤ イベントを開催する承認が1年単位に与えられるものであり、イベント実行者がその年にイベントをどのように行ったかが、翌年以降のワールド クオリファイヤ イベント開催の承認を与えるかの評価に影響するということを知らなければならないからである。

USDDN ワールド チャンピオンシップ シリーズの主催者は、ワールドレベルの大会出場のレベルに達していない競技者／チーム向けに、クオリファイに関係のないディビジョン

(ジュニア、初心者、中級者ディビジョンなど)を設けてもよい。これらのディビジョン向けには、主催者が独自にルールを設定できる(最小年齢制限、経験年数など)。この場合、主催者は競技者に明確にルールを説明できなくてはならない。

全てのワールド クオリファイヤゲームは「オープン」イベントであり、競技者の適格性は地理的な条件で決められることはない。つまり、競技者はいかなるワールド クオリファイヤにも参加し戦うことができる。

USDDN ワールド チャンピオンシップを主催している運営委員会は、適正年齢制限、複数の競技へのエントリーなどに関して、競技者の入場を制限する権利を持つ。イベントの主催者は、全ての USDDN ワールド クオリファイヤディビジョンに対して、これらのルールを適用させなくてはならない。これらの制限は、競技のシーズンに先立ってイベント主催者や競技者に知らされる。

USDDN 競技会の運営者は、予期しない天候の変化や災害、競技者があまりに多すぎるなどの不測の事態が起きた場合には、イベントを安全に成功に導くため、競技の形式、ルール、時間の割り当てなどを変更する権利を持つ。競技の短縮が行われる場合は、以下のルールに従わなければならない。

- フリースタイル ディビジョンでは、競技の短縮を行う場合、フリースタイルの1ラウンドとトス&フェッチの結果が出ている場合のみ実施できる。
- イベント実行委員は、競技の短縮を行うことを、明確に競技者に知らせる責任を持つ。

競技者は、フリースタイルやトス&フェッチのラウンドの最中、いかなる小道具(フラフープ、スティック、リボンなど)も使用することはできない。

競技者は、どのクオリファイ競技にも、複数の犬をエントリーしてよい。

チームとは、一人の人と犬一頭で構成される。競技時間中は、演技が許されるのはルーチンを行う1チームだけである。

競技中にフィールドに入っているのは、競技を行っているチームと、運営委員だけである。競技時間が終わる前にプレイヤーの手から投げられたスローは、時間が切れた後にそのディスクを犬がキャッチしたかしないかに関わらず、そのチームのカウントの対象となる。

### 1.1 年齢制限

USDDN スーパー オープン フリースタイル クオリファイヤ競技に参加する犬は、生後18ヶ月以上でなければならない。

- 犬はクオリファイのイベントが開催される月に18か月にならなくてはならない。(例:犬の誕生日が5月20日の場合、犬は11月1日から競技に参加できる)

USDDN スーパー プロ トス&フェッチ クオリファイヤ競技に参加する犬は、生後12ヶ月以上でなければならない。

- 犬はクオリファイのイベントが開催される月に12か月にならなくてはならない。例:犬の誕生日が5月20日の場合、犬は5月1日から競技に参加できる)

犬の誕生日がはっきりしない場合、獣医の予測した誕生日を採用することとする。犬の年齢の上限は設けない。

プレイヤーの年齢は問わない。

注：競技の中で「ジュニアハンドラー」が参加可能とされている場合の「ジュニアハンドラー」とは、競技の開催される年の1月1日時点で12歳以下の子供が対象である。

## 1.2 イベントの主催

イベントの主催者は、ここまでの章に記載した各種制限を守らせる義務があるが、ワールド クオリファイヤのイベントへの、ハンドラー、犬、またはチームの出場の制限については、いかなる追加のルールも課してはいけない。特に、どんな状況下においても、主催者は、競技に参加しようとしている人を、そのクラブへの所属状態やスポーツへの参加状態に関わらず、競技への参加を排除することは許されない。

また、イベント実行委員は、ディスクドッグ団体のどんなグループに対しても、法律に寄らない限りは、特別な適正基準や差別化のルールを適用することはできない。

• 例えば -断耳。断尾をした犬を公開することを禁じている国々があり、そのような国でのイベント主催者は、それに従って競技者に制限をかけることが許される。

地域の法令に従って、競技を行う犬は全て、狂犬病の予防接種の証明書や有効な鑑札が必要である。競技に参加する全ての犬に、パルボとケンネルコフ（ボルデテラ）のワクチン接種を受けてさせておくことを強く推奨する。

イベント主催者は、性別、信仰を含む、人の基本的な特徴に対する差別的な言動を禁止する、全ての関連法を順守する義務がある。

イベントの実地運営の手伝いをする事が決められていない限り、運営委員会の代表はワールド クオリファイヤ イベントへの参加や、運営の手伝いをする義務はない。運営委員会のメンバがワールド クオリファイヤ イベントへの参加を決めた場合、イベントの実行委員は、運営委員個人に対してその旅費を支払う義務はない。

受付の際、主催者が T シャツを支給する場合、主催者は、競技中 T シャツをそのまま、ロゴ見えるように着用するように、競技者に対して要求する権利をもつ。

主催者は、競技参加者に、そのイベントの地域固有の依頼事項（公園の入場料など）や、競技内容に関する依頼事項（MP3 プレイヤー使用が可能か、CD のみ可能か、など）を速やかに明確に説明しなくてはならない。

### 1.2.1 金銭関連

イベント主催者は、ワールド クオリファイヤ イベントの観覧者に、観覧料を課してはならない。ただし、ワールドイベントが、より大きなフェスティバルやエキジビションの一部である場合は、ワールド クオリファイヤ イベントを観覧する目的で、そのフェスティバルやエキジビションへの参加費を求められることはある。その場合でもイベント主催者は、ワールド クオリファイヤ イベントの観覧のための追加の費用を請求してはならない。

ワールド クオリファイヤ イベントを主催する際、イベント実行委員は、イベント運営に関する全ての収入を保持し、全ての支出について支払う責任を持つ。イベント主催者は、ワールド イベントの主催によって生まれた剰余金について、保持するか分配するかなど、使用方法についての決定権をもつ。

各イベント実行委員は、ワールド クオリファイヤ イベントのためのどんなスポンサーでも確保してもよいが、ただし、スポンサーに USDDN ワールド チャンピオンシップシリーズの名前をつける権利を持たせたり、何らかの形でスポンサーが主催者となるような事はさせてはならない。

イベント実行委員は、イベントで競技者に対して、報奨金の額を自由に決定してよい。

イベント主催者は、ワールド クオリファイヤ イベントで競技者に課する参加料を自由に決定してよい。これらの集められた料金は、その一部も USDDN ワールド イベントをコーディネートする運営委員会に支払われることはない。

そのイベントがワールド チャンピオン シリーズの一部として企画されたということで、イベント主催者から USDDN 運営委員会に、いかなる種類の支払いもされることはない。

### 1.2.2 ジャッジング

ワールド ファイナル シリーズのイベントにジャッジとして招かれるのは、US ディスクドッグ ジャッジング基準を使ってトレーニングし、資格を得たジャッジだけである。以下のジャッジのポジションは、USDDN イベント主催者によって決められる。

- フリースタイルジャッジ： ヘッド/チームジャッジ、プレイヤージャッジ、ケイナインジャッジ、エクセキューションジャッジ

- トス&フェッチ(スーパー オープン フリースタイル ディビジョン) :  
ヘッド/スコアリングジャッジ、ファーラインジャッジ、  
ファウルラインジャッジ
- スーパー プロ トス&フェッチ : ヘッド/スコアリングジャッジ、  
ファーラインジャッジ、ボーナス ゾーンジャッジ、  
ファウルラインジャッジ

上記のジャッジのスコアリングと決定は絶対であり、イベントホストや運営委員会によってその結果を変更することはできない。

イベント主催者は、イベント中に時間の管理や、時間に関する問題の解決について責任を持つ、正式なタイムキーパーを決めなければならない。また、イベント主催者は、正式なタイムキーパーが信頼できるストップウォッチやカウントダウンタイマーを所持していることを確かめなければならない。

ワールド クオリファイ イベントでジャッジをしてもらうために、ジャッジ団に指名されて外部から呼ばれたジャッジに対して、イベント主催者は報酬を支払わなくてはならない。

### **1.2.3 犬とハンドラーの安全性と利便性**

ワールド クオリファイ イベントが夜や、明るさが足りない状態で行わなくてはならない場合、競技者と犬がディスクをしっかり認識できるように十分な照明を準備する必要がある。

イベント主催者は、競技フィールドに近い場所に、競技者と犬のために適度な日陰を用意するか、または、一時的に競技者が日よけを作ることを許可しなくてはならない。

ワールド クオリファイ イベントの競技者は、競技前にイベントフィールドでウォームアップ (犬なしで) する機会を与えられなければならない。

直接的、間接的に関わらず、犬やプレイヤーが危険にさらされたりチームが公平に戦うことができないような、フィールド上の予期せぬ騒ぎや中断の間は、時間の計測が止められる。そのチームのラウンドを中止する決定は、競技の運営者の判断によって決定する。

競技の最中に、競技者のコントロールを超えた妨害が起きた場合 (誰かの犬がフィールドに侵入したなど)、フィールドジャッジの指示に従って速やかにタイム計測を一時的に止めなければならない。

中断の原因が取り除かれた後 (フィールドの清掃、攻撃的な妨害に対する厳罰など)、プレイヤーはそのラウンドの残りを続けることができる。すぐに時間の計測が再開される。この時、犬はフィールド上のどこからプレイを再開してもよい。

あるいは、プレイヤーはプレーを始めからやり直すこともできる。ただし、これは、そのプレイヤーのプレーをやり直させることを意図した妨害を防ぐために、ジャッジの大多数の許可がある場合に限る。中断がラウンドの前半で起きた場合、競技者はすぐに最初からやり直しを行ってもよい。中断がラウンドの後半であった場合、競技者は、他の競技者の順番の最後まで犬を休ませてからやり直しを行うこともできる。

### **1.2.4 必要なフィールドの条件**

競技用フィールドは、平坦で障害のない場所でなければならない。見通しが良く、犬を安全に守るための、プラスチックや旗やフェンスなどを使った柵や障壁でフィールドが囲われていなくてはならない。これによって、観客が故意にせよ過失にせよ、競技フィールドに侵入してしまうことを防ぐことができる。

競技フィールドは、完全に囲ってしまうのではなく、競技フィールドに設けられた柵を超えて投げられたり、はじきだされたディスクを、犬が取りに行行って持って帰れる通り道は確保しなくてはならない。

通常、ワールド クオリファイ イベントでは、質の良い芝生のフィールドで行われると思われるが、競技中のハンドラーや犬の安全を脅かす、フィールド上の轍 (わだち) や穴などあってはならない。その一方で、適度なクッションを持ち、質が高く、ハンドラーと犬の安全性を損なわないような人工芝で行われることがあるかもしれない。また、使われる人工芝は、表面が滑りやすくてはならない。競技者がつまずきそうな、人工芝生の隙間やフラップなどはなく、完全に安全でなくてはならない。

#### **1.2.4.1 フィールドのサイズ**

プレーするフィールドの最小サイズは、30ヤード×50ヤードである。最大サイズは、30ヤード×60ヤードである。これに加え、各サイドに、オーバーラン用に少なくとも5ヤードを取らなくてはならない。

### 1.3 プレイヤーの責任

競技の前に、プレイヤーは競技の登録フォームを読み、変更せずにサインを行わなければならない。この登録フォームには、賠償要求の放棄と公開の同意も記されている。

犬は、競技中、練習中以外を除いて、常にリードを付けていなければならない。

プレイヤーは、順番をコールされた時には、フィールドのオンデッキ場所に犬をリードに付けて入る。競技終了後にはすみやかに犬にリードを付ける。練習をするチームは、フィールドや観客から離れた場所で行い、競技中のチームを邪魔しないようにする。

USDDN 競技において、プレイヤーは、自分の犬に対して、その安全と幸せの責任を持たなければならない。プレイヤー、もしくはオーナー／代理のハンドラーは、常にその犬を正しく監督し、制御しなければならない。

### 1.4 ディスク

USDDN 運営委員会は、競技シリーズの中で以下の7メーカーのディスクの使用を認めている。

- ・ワムオー社 (Wham-O Inc.)
- ・ディスカバリング ザ ワールド (Discovering the World (DTW))
- ・イノーバ ヒーロー ディスク (The Innova Hero discs)
- ・ハイパーフライト社 (Hyperflite Inc.)
- ・ドッグスター (DogStar)
- ・ママディスク (Mamadisc)
- ・Jディスク (J-desc)

許可されているディスクの全リストは、USDDN 認可ディスク一覧を参照して下さい (付録1 参照)。

どんなサイズの犬でも、認可リスト中のどんなディスクでも使用してよい (付録1 参照)。

チームは、フリースタイルでは最大10枚まで、トス&フェッチでは1枚のディスクを使用できる。1つのラウンドのルーチンでは、違う重さ、違う直径のディスクを混ぜて使用してはならない。

### 1.5 不適切な言動に対する処遇

運営委員に対してでも、それ以外の人に対してでも、競技者が騒々しい異議申し立てや、ののしりの言葉、不適切な、スポーツマンシップに反する振る舞いを行った場合、競技の資格を失う。場合によっては、他のゲームの出場資格も失う。

以下の場合に、強制的に競技の資格剥奪を言い渡される。

(ただし、以下の例以外にもありうる)。

- ・プレイヤーによる動物虐待
- ・ヒート中の雌犬
- ・犬が危険な状態にある
- ・犬の攻撃的な振る舞い
- ・人の攻撃的な振る舞い

### 1.6 苦情

最低限 USDDN のイベントに関して決められていること (ドキュメントは [www.usddn.com](http://www.usddn.com) で参照可) 等の技術的な決まり事に反しているような文句に関しての苦情のみ、受け付ける。

ジャッジはスコアの全決定権を持ち、その決定は、苦情や要請ではくつがえらない。スコアに関しては、いかなる苦情も受け付けられない。スコアとジャッジの決定は最終的なもので、イベント実行委員や、運営委員会のいずれかによっても、覆ることはない。トス&フェッチ、エクセキューション、ケイナイン、プレイヤー、チームのスコア、いずれも、一旦ジャッジが決定したものが変更されることはない。

唯一、イベント中に発生現場にいるトーナメントジャッジによって再考され得るのは、競技者が割り与えられた時間を聞くことができなかつた場合に、ジャッジが時間に関して誤った時のみである。



## 1.7 クオリファイ規則

USDDN 運営委員会は、世界中の各クオリファイゲームで、スーパー オープン フリースタイル/スーパー オープン トス&フェッチの、2つの別ディビジョンについて、それぞれ上位4チーム（ニューネーム）を、USDDN に招待する。それぞれのクオリファイヤで、続く3チームをアルタネートとし、クオリファイされたチームが参加できない場合に、順次、招待される。USDDN の順位ぎめについては、付録6を参照のこと。

競技者は、何頭、クオリファイゲームに犬を参戦させてもよいが、ワールド ファイナルには、ディビジョンごとに1頭しか参戦できない。同様に、複数のハンドラーが1頭の犬でクオリファイを目指して参戦してもよいが、1頭の犬は世界選手権のディビジョンごとに、一人のハンドラーとしか参戦できない。

複数の犬とクオリファイを果たした競技者は、ワールドファイナルの当日のプレイヤーズ ミーティングで、そのうち何れの犬と協議に参加するかをはっきりさせなくてはならない。

## 2. ジャッジの義務と責任

### 一般則

- USDDN のジャッジは、その競技会において、USDDN の代表であり、その自覚をもって振る舞う事。
- ジャッジは、その競技会における USDDN 規則に乗っ取って行われることについての、保証人である。ジャッジは常に、フィールド安全で、USDDN のフィールドとして問題がないかを確認なくてはならない。フィールドに問題がある場合、ジャッジは、その問題が解決されるまで競技を差し止める権限をもつ。
- ジャッジは、先入観をもってジャッジしない。ジャッジを行う際、自分のジャッジするエレメントや規則に完全に集中しなくてはならない。ジャッジは、ジャッジングの支障となりえる他のいかなる事柄も、ジャッジ中に行ってはならない。
- 各ジャッジは、自分の担当しているエレメントに対してしかスコアを与えることはできない。担当外のエレメントのスコアを変更することは適切ではない。
- ジャッジは、行動規約や、適切な言動に関する他の規則に反するチームについて、警告なしに、速やかに失格とする権限を持つ。

### ヘッド ジャッジ

- ヘッド ジャッジは、ジャッジ ミーティングを指揮する。ヘッド ジャッジは、他の全てのジャッジやアシスタント ジャッジが、競技中にフィールドで担当する作業に習熟しているかを確認する必要がある。
- ヘッド ジャッジは、ジャッジの正確さと、その結果について責任がある。運営者は、求められた場合、ヘッド ジャッジがスコアと結果を、オリジナルのスコアシートと比較してチェックすることを認めなければならない。

### 3. トス&フェッチルール

トス&フェッチ形式の競技では、**90秒**がチームに与えられる。この時間内に、1枚のディスクで**何投でも**スローをすることができるが、そのチームのスコアとしてカウントされるのは、ポイントの高い方から**5投**だけである。

USDDNでは、1投1投のスローをしっかりと投げることを競技者に求めている（ポイントの高い方から5投のみカウント対象）。小型犬、大型犬、速い犬、雑種、全て同じフィールドで競う。このUSDDNのトス&フェッチは、犬の大きさ、骨格、血統、犬種に関わらず、全て共通の形式で行い、どんな犬でも競い合っ**て満点**を取る可能性が与えられている方式である。

それぞれの競技者の競技順前にスローの練習は認められない。チームは、開始前にはスローイングライン（ファウルライン）の手前にいなければならない。時間は、犬がスローイングラインを越えた瞬間に開始される。プレイヤーは、スローした後は自由にフィールドを動き回れるが、それぞれのスローを投げる前にはスローイングラインの手前に戻らなければならない。時間開始後には、スローイングラインの変更は認められない。

タイムアウトがコールされる前に投げ手の手を離れたディスクは、犬がこれをキャッチすればカウントされる。犬は、最初の1投のスロー時にのみ、ファウルラインより手前にいなければならない。

競技者がスローをしている最中のどの時点においても、**ファウルラインを踏んだり越えたり**した場合、**フットフォルト**に該当する。投げ手が、ディスクのリリース中に、スローをする**ファウルラインを踏んだり越えたり**した場合、そのスローはカウントされない（フットフォルトとコールされる）。フットフォルトが起きた場合、そのスローのキャッチは最終的なスコアに**カウントされない**。このようなスローは、スコアシートにFFと記録される。

#### 3.1 ディスク

チームはトス&フェッチ ラウンドでは1枚のディスクを使用しなくてはならない。

プレイヤーは、違う重さ、違う直径 クラスのディスクを混ぜて使用してはならない。競技者がトス&フェッチの一つのラウンドの間に、重さや直径の違うものを混ぜて使用していることがわかった場合、すでに投げたスローの数ごとに1ポイントのペナルティが課される。しかし、このルールの適用によって、0ポイントを下回ることはない。

注：ディスクの混在によって与えられたペナルティは、犬の危険に関するペナルティとは区別される。

##### 3.1.1 ディスク交換

ディスクのリムやディスク自体の破損やその他の不具合によって、ディスクが正しく飛ぶ状態でなくなったり、犬が怪我をする危険がある場合に、プレイヤーはディスクの交換をすることができる。あらかじめ計画し、プレイヤーがファウルライン ジャッジに、開始前に、同じ重さ/サイズ クラスの1枚のディスクを預けてあった場合に限り、90秒の間であればいつでも、プレイヤーはラインジャッジにディスクの交換を申し出ることができる。

プレイヤーはこのディスク交換を行うかどうか、行う場合はそのタイミングを慎重に決めるべきである。交換するディスクは壊れている必要はなく、好きなだけ何回でも交換してよいが、**時間の計測は止められない**。ディスク交換を行う場合は、**プレイヤーが自らラインジャッジの所に行き**、それまで使用していた**ディスクを手渡し**て、あらかじめ預けてあった交換ディスクをもらわなければならない。ファウルライン ジャッジは、交換ディスクを競技者に持って行ったり、投げて渡すことは許されない。

#### 3.2 カウントダウン

カウントダウンは、トス&フェッチの全てのディビジョンに共通で、フリースタイルのカウントダウンとは少し違っている。残り時間は、以下のようにアナウンスされる。

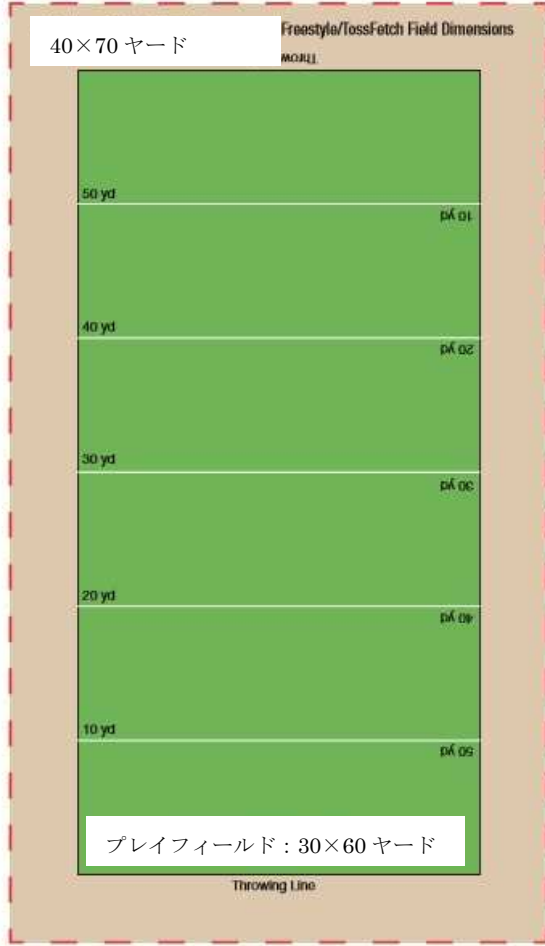
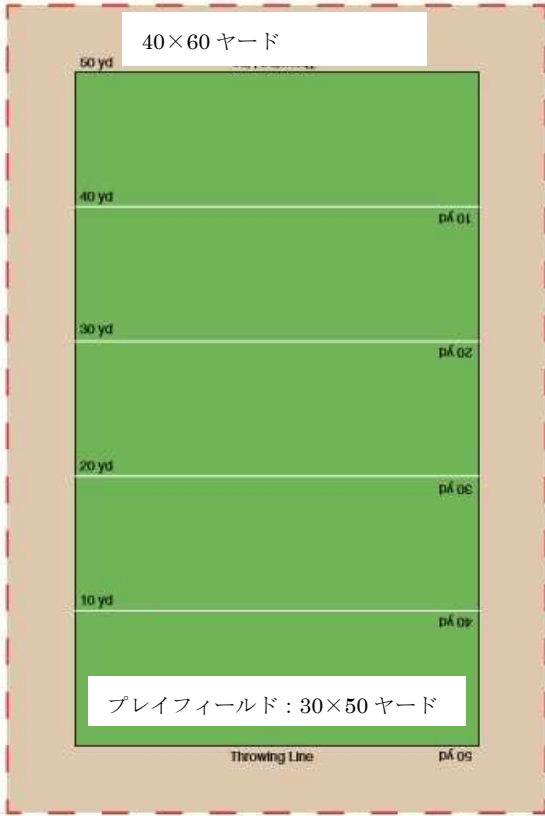
60セカンズ、30セカンズ、10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 アンド タイム

注：上記のアナウンス以外は、タイムキーパーは話さない。

#### 3.3 トス&フェッチのフィールド（以下の図を参照）

最小フィールドサイズ

最大フィールドサイズ



## 3.4 スコアリング

犬がディスクをキャッチした場合、着地時の最後尾の足（4本の足の中で、ファウルラインに最も近い足）の位置によってポイントが決まる。ポイントは、10ヤードから40ヤードの各ラインごとに、10ヤードで1ポイント、20ヤードで2ポイント、30ヤードで3ポイント、40ヤードで4ポイントが与えられる。また、どのポイントゾーンでも、犬の足が4本とも地面から離れてキャッチした場合は、これに0.5ポイントが加算される。

ポイントが与えられる各ゾーンの開始位置は、初めのラインから（そのライン上は全て含む）、次のラインの直前（そのラインの上は含まない）までである。犬がキャッチの着地の際、最後尾の足が10～40ヤードラインの上であれば、**上位のポイントゾーン**でキャッチしたと見なされる。

犬がディスクをキャッチしている時に1本でも足が着地していれば、地面でのキャッチとしてポイントが与えられる。犬が、地面から4本足全てが離れている状態で、ブレイクストライド（走りながら跳びついている状態）や、明らかな跳躍でのキャッチをした場合、空中キャッチとなる。空中キャッチとなるには、**犬と地面との間に目に見える距離が必要**である。犬と空中キャッチか地面でのキャッチかのどちらであるかに疑問が残る場合は、地面でのキャッチとする。

フィールドの左右にはアウトオブバウンズのサイドラインが存在し、キャッチはこの左右のサイドラインの間で行われなければならない。犬がキャッチする際、1本の足だけでもサイドラインの上か、**内側**に着地していれば、そのキャッチは有効となる。**エリア外でのキャッチ**の定義は、犬がディスクをキャッチしたが4本の足全てが右または左のサイドラインの外側で着地することである。このようなキャッチは、スコアシートに**OB**と記録される。

### 3.4.1 フィールドの汚染

与えられた時間内に犬が**フィールド内外を問わず糞尿行為**を行った場合は、即刻時間の計測が止められ、再開はしない。プレイヤーは直ちに、フィールド上の犬が汚した箇所をきれいにしなければならない。

この行為によってチームが資格を失うことはないが、このラウンドの残りの時間は剥奪される上に、**チームのここまでのスコア**から、糞尿行為の前にプレイヤーが取ったスロー数と等しいポイントが**減点**される。しかし、このルールの適用によってスコアが0より低くなることはない。

注：フィールドを汚したことによって与えられたペナルティは、犬の危険に関するペナルティとは**区別**される。

## 3.5 トス&フェッチ ジャッジングクルー

ヘッド（スーパープロ）トス&フェッチ ジャッジは、スコアリングジャッジであり、USDDNのジャッジング資格（付録4参照）については、他のラインジャッジと同様に、少なくともレベル1を取得していなければならない。スコアリングジャッジは、（スーパープロ）トス&フェッチ ディビジョンでのジャッジの全てのコールについて、言い直したり、統括する権限を持つ。

ファーラインジャッジや、他のボランティアスタッフや、競技者は、ヘッドジャッジに要求された場合以外は、一切、物理的にコールをしてはならない。ファーラインジャッジは、**スコアリングジャッジに要求された場合に**、見えるように**ハンドシグナルでポイントを示す**だけである。ファーラインジャッジは、（スーパープロ）トス&フェッチ ジャッジング チームの、最も重要なメンバーの一人であり、競技中、常にフィールド上に集中しなくてはならない。

スコアリングジャッジは、スコアの**完全な決定権**を持ち、その決定については、**再確認**や、**得点を上げるためのアピール**は受けない。

## 3.6 タイブレーカー

最終スコアが同じチームがあった場合、1回ずつ交互にスローを投げる、**サドンデス**によって勝者を決定する。もし1回で決まらなければ、決まるまでこれを繰り返す。1回ずつのスローでどちらかがより高い得点をとった時点でサドンデスは終了する。どちらが先に投げるかは、そのスロー1ヒートごとに、ディスク、またはコインを投げて決定することとする。

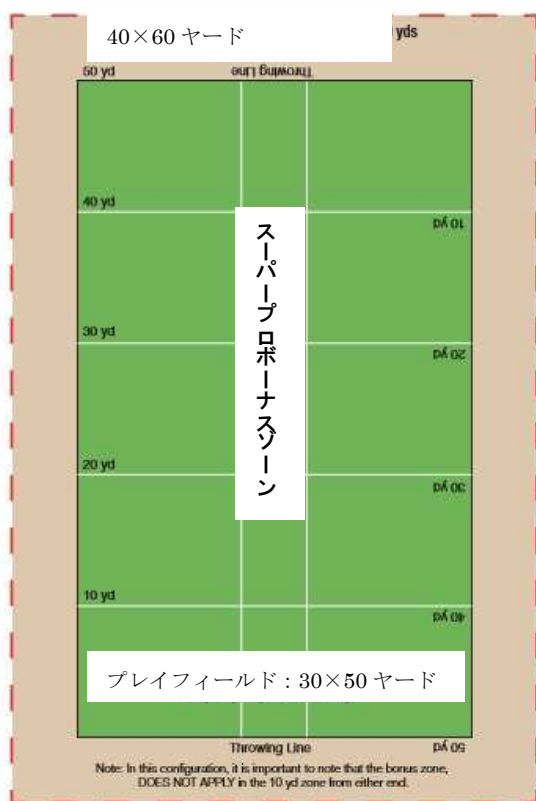
### 3.7 スーパープロトス&フェッチ方式

トス&フェッチに適用されるルールは全て、スーパープロトス&フェッチにも適用されるが、以下の相違点がある。

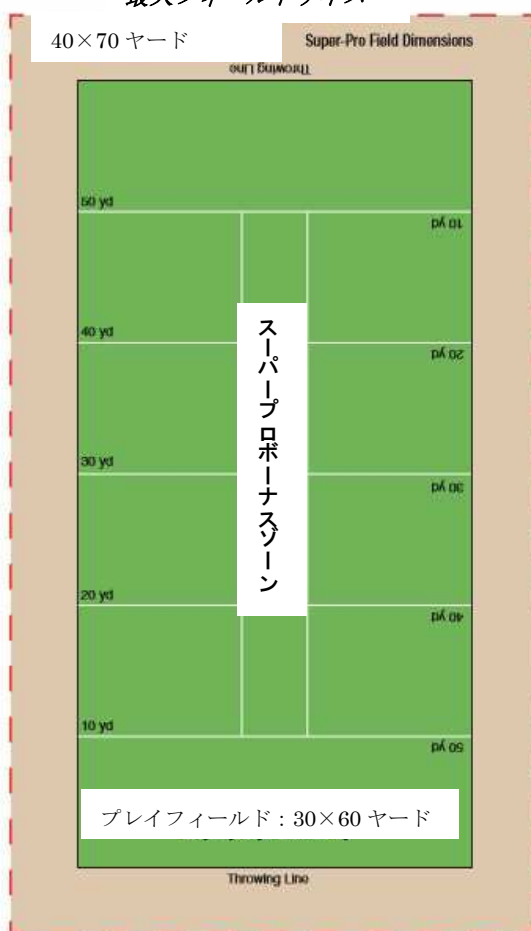
#### 3.7.1 スーパープロトス&フェッチ用フィールド（下図参照）

通常のトス&フェッチのフィールドの必要条件に加えて、スーパープロトス&フェッチでは、フィールドの中央に、10ヤードラインから50ヤードラインまで、縦に伸びる5ヤード幅のチャレンジゾーンが設定される。

最小フィールドサイズ



最大フィールドサイズ



#### 3.7.2 スコアリング

##### グ

犬がディスクをキャッチして、4本のうち1本の足がチャレンジゾーンに入っていれば、0.5ポイントが追加で与えられる。

1キャッチの最高点は5ポイント（40ヤードと50ヤードの間のチャレンジゾーンでの空中キャッチの場合）である。よって、ポイントの高い方から5投全てが最高点であった場合、ラウンドでの最高点は25ポイントとなる。

#### 3.7.3 スーパープロ トス&フェッチ ジャッジングクルー

トス&フェッチ ジャッジングクルーのセクションに記載した、全てのトス&フェッチ ジャッジに、ボーナスゾーンジャッジが加わる。

## 4. フリースタイルルール

ワールドディビジョン (クオリファイヤ) フリースタイルのチームには **120 秒**が与えられる。**タイム計測の開始**は、プレイヤーがディスクを**空中に投げるか**トスし、犬がディスクを取ろうと動き出した時である。ジャッジが採点を開始するのは、音楽が始まった時である。練習のスローは許されていない。

競技者は、自分が競技で使用する、自分の音楽 **CD**を持って来た方がよい (楽曲が何曲目にあるかを明記する)。CDにはプレイヤーの名前を明記し、壊れていないケースに入れる。

競技で **2 ラウンド**のフリースタイルのラウンドがある場合、それぞれのラウンドのポイントは、**1.5 倍**される。これは、最終的に、総合計に占める割合が、フリースタイル **85%**、トス&フェッチ **15%**とするためである。

競技で **1 ラウンド**しかフリースタイルがない場合、フリースタイルのポイントは **3 倍**される。これは、最終的に、総合計に占める割合が、フリースタイル **85%**、トス&フェッチ **15%**とするためである。

### 4.1 ディスク

各チームはルーチンの中で最大 **10 枚**のディスクを使用してよい。**10 枚**を超えるディスクを使用した場合、掛け算や合計を行う前に、超えた分のディスク枚数につき **1 ポイント**ずつペナルティが課される。

**1 つ**のラウンドのルーチンでは、違う重さ、違う直径のディスクを混ぜて使用してはならない。競技者が **1 つ**のラウンド内に違うサイズや重さのディスクを使用していることがわかった場合、フリースタイルのポイントの掛け算を行う前に、**5 ポイント**のペナルティが課される。

### 4.2 カウントダウン

フリースタイルのカウントダウンは、トスフェッチのものとは少し違いがあり、**10 秒**のアナウンスのあとは、タイムで終わる。トス&フェッチのように、**1 秒**ごとのカウントダウンは行わない。残り時間は、以下のようにアナウンスされる。

60 セカンズ、30 セカンズ、10 セカンズ アンド タイム

### 4.3 フリースタイル フィールド

プレーするフィールドの最小サイズは、**30 ヤード×50 ヤード**である。最大サイズは、**30 ヤード×60 ヤード**である。これに加え、各サイドに **5 ヤード**のオーバーランの領域が必要である。このオーバーラン領域は、必要に応じて調整することができる。

### 4.4 フリースタイル ジャッジング クルー

USDDN 競技のフリースタイル ディビジョンにおけるジャッジング クルーは、以下の **4 つ**のスコアリング カテゴリーそれぞれに一人ずつ、計 **4 人**のジャッジで構成される。

- ・ケイナイン
- ・プレイヤー
- ・チーム
- ・エクセキューション

**ヘッド (チーフ) フリースタイル ジャッジ**は、チームエレメント ジャッジである。ヘッド ジャッジは、各フィールドのディビジョンにおける、全てのコールについて、言い直したり、統括する権限を持つ。

USDDN ジャッジング資格プログラム (付録 4 参照) によると、ヘッドジャッジは、少なくともレベル **III**でなければならない。他のフリースタイル ジャッジは、少なくともレベル **II**である必要がある。資格の必要のない唯一のジャッジは、エクセキューションジャッジであるが、エクセキューションジャッジも資格をもっている方が望ましい。

### 4.5 スコアリング

革新的な要素は、各評価項目に考慮されて加点される。各ジャッジは、割り当てられたエレメンツについて、**1 0**

ポイント満点で小数点第2位までの範囲でスコアを決定する。よって、各チームの満点の獲得ポイントは40ポイントとなる。

- ・ケイナインのジャッジは、ケイナインエレメンツの4項目について、それぞれ2.5ポイント満点のポイントを与える。ケイナインエレメンツのポイントは、4項目の合計ポイントとなる。

- ・プレイヤーのジャッジは、プレイヤーエレメンツの4項目について、それぞれ2.5ポイント満点のポイントを与える。プレイヤーエレメンツのポイントは、4項目の合計ポイントとなる。

- ・チームエレメンツのジャッジは、チームエレメンツの7項目について、それぞれ2.5ポイント満点のポイントを与える。チームエレメンツのポイントは、7項目のうち、高いほうから4項目だけを合計したポイントとなる。

- ・エクセキューションのジャッジは、チームのキャッチ数÷スロー数を計算した値に10を掛けて、エクセキューションのポイントを算出する。1ルーチン中のスロー数は最低18投は必要である。それに満たない場合は、エクセキューションを算出する際のスロー数の代わりに18を使用する。スローや、意図的に投げたローラー、トスとしてカウントされるには、犬がディスクを取ろうと思いつ前に、ディスクがプレイヤーの手から離れなければならない。よって、テイクは、エクセキューションポイントの算出時、スローやトスとしてカウントされるべきではない。犬にキャッチさせようとしたディスクだけが、エクセキューションにカウントされる。



以下は、USDDN フリースタイルルールに従ってチームが取り得る最大ポイントである。

**ケイナインエレメンツ**

- |            |   |      |
|------------|---|------|
| 1. プレイドライブ | ルーチン全体を通して犬が集中力を持続していること。   | 2.50 |
| 2. レトリーパール | ディスクを認識し、追いかけて、キャッチする犬の能力と、同時に見せる他のレトリーパール項目（プレイヤーから離れたところにディスクを落とす、足元にディスクを持って来る、プレイヤーに手渡す等）を評価する。 | 2.50 |
| 3. アスレチシズム | 犬はジャンプ、着地、スタンド、走り、フリップ、ボルトの最中、自分の体をコントロールし、粘りを見せなければならない。   | 2.50 |
| 4. グリップ    | ディスクをキャッチする直前、最中、直後に、犬は適度な集中を持ってキャッチを実行しなければならない。   | 2.50 |

ケイナイン合計ポイント＝ **10.00**

**プレイヤーエレメンツ**

- |                    |   |      |
|--------------------|---|------|
| 5. フィールド プレゼンテーション | ルーチンは、様々な長さで様々な方向への様々なスローを取り入れ、フィールド中を計画通りに動き、見せなければならない。       | 2.50 |
| 6. リリース ディバーシティ    | ハンドラーによる、スローの多様性（ディスクの握り方や投げ方）を見せなければならない。少なくとも最低3種類の投げ方が必要である。 | 2.50 |
| 7. ディスク マネージメント    | 全てのディスクのスローと回収は、プレイのブレイクなしに、継ぎ目のない、スムーズな方法で行わなければならない。          | 2.50 |
| 8. リズミック チーム       | トリック間、セグメント間をつなぐ部分は、スムーズな動作で構成されていなければならない。                     | 2.50 |

プレイヤーズ合計ポイント＝ **10.00**

**チームエレメンツ (以下の7項目のうち、ポイントの高い4項目のみ加算)**

- |                       |  |      |
|-----------------------|--|------|
| 9. 2種類のオーバー           | 体の上を越える、2種類のオーバートリックを行う。犬は、プレイヤーの体の上を、体に触れずに越えながら、空中のディスクをキャッチする。                | 2.50 |
| 10. 2種類のボルト           | 2種類のボルトを行う。犬は、プレイヤーの体を蹴って踏み切り、空中のディスクをキャッチする。                                    | 2.50 |
| 11. マルチプル セグメント       | 1 マルチプルセグメントは、素早い最低3連続の間断のないスローのトリックである。   | 2.50 |
| 12. ドッグキャッチ           | ドッグキャッチは、空中のディスクをキャッチした犬をドッグキャッチする。  | 2.50 |
| 13. チームムーブメント         | 同調したチームの動き。例えば、同時に回転（スピン）したり、犬が人の両足を交互に縫うように動いたり、人の体のどこかの上に犬が立つ等。                | 2.50 |
| 14. パッシング セグメント       | 連続したスローによって、犬がプレイヤーの近くを一直線に最低2回抜ける。  | 2.50 |
| 15. ディレクショナルディスタンスムーブ | 最低4連続のスローで構成されるトリックで 犬はプレイヤーから距離があり違う方向に投げられた各ディスクをキャッチする。ジグザグ、サークルアウトラン等の動きを含む。 | 2.50 |

サークル アウトラン セグメント 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_ 4) \_\_\_\_\_

ジグザグ セグメント 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_ 4) \_\_\_\_\_

チーム合計ポイント＝ **10.00**

**エクセキューション**

エクセキューションポイント＝ \_\_\_\_\_ キャッチ / \_\_\_\_\_ スロー数 × 10 = **10.00**

最低 18 投のスロー（フリースタイルが 2 ラウンドある場合、各ラウンドで、合計が 1.5 倍される）

合計ポイント＝ **40.00**

各ジャッジは、スコアの完全な決定権を持ち、その決定については、再確認や、得点を上げるためのアペールは受けない。

#### 4.5.1 フィールドの汚染

割り当ての時間内に犬がフィールドの内外に関わらず、糞尿行為を行った場合は、直ちに時間の計測を止め、再開はしない。プレイヤーは速やかにフィールド上の汚れた箇所を清掃しなければならない。

これによってプレイヤーが、競技の資格を失うことはない。ジャッジが、糞尿行為が起きる前までのジャッジを行いポイントを与えるが、このラウンドの残りの時間は剥奪される上に、そこまでの得点から、掛け算する前に、ペナルティとして5ポイントが減点される。この減点によって0より低い得点になることはない。チームは、以降のラウンドは行うことができる。

注：フィールドを汚したことによって与えられたペナルティは、犬の危険に関するペナルティとは区別される。

#### 4.5.2 犬の安全性に関するルール

USDDN は、ハンドラーがディスクドッグを安全にトレーニングし、ハンドリングすることを推進するために、怪我の危険性が増すような事態が起きた場合、ケイナインの安全性に関するルールとして、以下の減点を課している。この減点は、そのチームのフリースタイルのポイントを掛け算する前に、課される。

- ・ **よじれ (コントーション)** : 犬が、ジャンプ、キャッチ、着地の間に怪我の危険が十分あるほど、ひどく身をよじった。  
一回起きるたびに 1/2~1 ポイントの減点
- ・ **くずれ (バックル)** : 着地時に犬の足がくずれ、犬の体の足以外の部分（胴体や頭）が地面に当たった。  
一回起きるたびに 2~3 ポイントの減点
- ・ **落下 (スラム)** : ジャンプ、ボルト、キャッチ、ストールからの着地時に、犬の足が地面に付く前に体の一部（背中、胸、頭など）が、地面に当たった。（走って低いディスクを追いかけている場合に、顔が最初に地面を横に滑った場合は除く）  
一回起きるたびに 3~4 ポイントの減点

その減点が、どの減点すべき行為に対して課されるのかを明確にするために、以下のことを決めている。

減点の最低点を課するには、4人のフリースタイルジャッジのうち少なくとも2人の同意が必要である（4人のうち3人のジャッジが原点の最低点を課する方に同意した場合も同様）。減点の最高点を課するには、4人のフリースタイルジャッジのうち少なくとも3人の同意が必要である。これは、上記のような安全性に反する事柄が確かに起きたために減点が課される、ということをはっきりさせるためである。

そのラウンドの最中、あるいはラウンド終了後に、競技の運営者は全ての競技者に対して、何について減点が課されたかを説明しなくてはならない。これによって、競技者は自分のフリースタイルのハンドリングについても見直すことができる。運営者は、ペナルティを課された競技者にペナルティを課されたことを直接告げてもよい。あるいは、ペナルティを受けたチーム名を書いた紙を、受付の机に張り出してもよい。

クラッシュによる減点は、プレイヤーの体の近い箇所でのスローに起因する。特にボルト、オーバー、フリップ中であり、つまり、直接プレイヤーのミスであることがほとんどである。犬が、自分で着地を調節する時間があると思われるくらい離れた場所でのキャッチの際、着地が上手くいかなかった場合は、ケイナイン エレメント（アスレチズム）、プレイヤー エレメント（リリースディバーシティ）の一方、あるいは両方のポイントが低くなる。また、チーム エレメントが低くなる可能性もある（例えば、それがジグザグやサークルアウトランで起きた場合、ディレクショナル ディスタンス ムーブのスコアに影響がある）。

一日の間に6点以上の減点が課されると、そのチームは失格となる。

## 4.6 タイブレーカー

フリースタイルとトス&フェッチのポイントが必要な掛け算を施され、必要な減点も行われて、ポイントの総合計が出た時点で、同点のプレイヤーがいた場合は、タイブレークルールとして、7つのチームエレメント項目のポイントを全て合計（適用できるフリースタイル2ラウンド共）し、再計算して、グランドトータルのポイントを求め、勝者を決定する。

## 5. ジャッジ方式

USDDN のフリースタイル規定によってジャッジを行う場合、ジャッジが覚えておかなければならないのは、自分がジャッジするのは1つのエレメントだけで、そのエレメントだけに100%集中しなければならない、ということである。

4つのエレメント—ケイナイン、プレイヤー、チーム、エクセキューション—isそれぞれ独立しており、得点は違ってくる。例えば、経験を積んだプレイヤーが初心者犬とプレイする場合、プレイヤーのポイントはケイナインのポイントより高くなることは簡単に想像できる。一方、犬は能力が高いが、プレイヤーは経験の浅い、あるいは、熟練していなかったり、プレイがあまり革新的ではなく、繰り返しが多く難易度も低かったり、フィールドをうまく使っていなかったり、技と技のつながりがスムーズでなかったりした場合、通常ケイナインのポイントはプレイヤーのポイントより高くなる。

犬とプレイヤーのチームエレメントについて、滑らかな継ぎ目のない堂々とした動きを見せることができなければ、そのチームのチームエレメントのポイントは低いものとなる。

### 5.1 ケイナイン

ケイナイン エレメントは、4つのサブエレメントがある。

- プレイドライブ (PD)
- レトリバーブル (R)
- アスレチシズム (AT)
- グリップ (G)

USDDN のケイナイン ジャッジは、犬種の特徴を考慮に入れなければならない。様々な犬種全てに同じチャンスがなければならない、犬種の性質によって不利になることがないようにしなければならない。

ジャッジとして、犬の能力にポイントを与えるのではなく、そのチームのパフォーマンスを、与えられた時間内にフィールド上で見たことに対して、ポイントを与える。ケイナインのスコアには、必ずしも、普段どんなに上手いかが反映されるわけではなく、プレイヤーによっていかにその犬が良くその場で見せられたかがポイントとなる。プレイヤーが十分に犬にチャレンジさせていない場合は、犬にそれぞれのカテゴリーで全て高いポイントを与えるべきではない。プレイヤーが素晴らしい能力の犬を持っているが、簡単なスローしか投げなかった場合は、犬は高いポイントは獲得できない。

トス&フェッチばかりをしてきた、安定してキャッチを行う犬が、フリースタイルを始めた途端、キャッチの安定性を欠き、ジャンプの高さを失うことがよくある。これは、犬がこれまでのように、ディスクの飛ぶパターンや、変化するスピンを予測することが、これまでに比べて難しくなるからである。このため、犬のスキルを見せるには、リリース ディバーシティが重要となる。

犬がレトリブを様々なレベルで見せられていなかったり、スローを高い確率でミスしている場合、犬は4つのケイナインエレメント全てにおいてスコアが低くなることもありえる。これは、犬がディスクへの集中を失う (PD) か、ディスクをうまく追えない (R) か、早く跳びすぎる (R または A) か、キャッチの際にしっかりディスクを噛めなかった (G) かによって変わってくる。

## プレイドライブ:

“ルーチンを通して、集中が持続していなければならない”

犬がルーチンのどこかで集中を失った場合、ケイナインのポイントはプレイドライブについて低く判定される。犬が全てのスローを、それが低くて速いディスクであったとしても、一生懸命取ろうとし、ディスクを突いてからも取ろうと努力した場合、その犬はプレイドライブにおいて、高いポイントを獲得する。速いレトリーブもまた、プレイドライブが高いサインだと言える。

それに反して、犬がルーチンの最中にやる気をなくした場合、プレイドライブは低くなる。しかし、ケイナインジャッジは、ドライブの低い犬が興味を失ってやる気がなくなるのと、いいドライブの犬が、ルーチンの作りによってペースが変わるのとの違いを認識できないといけない。

犬がドライブがありすぎてディスクを噛んで破壊することがあれば、ケイナインのポイントは、プレイドライブまたはグリップについて低く判定される。しかし、犬が集中を欠いていた（あるいはフィールドの外を見たり、ぼんやりしていた）場合、その犬は、ドライブがありすぎてディスクを噛む犬より低いポイントが与えられる。

## レトリバル:

“様々なレトリバルのバリエーション（ディスクをプレイヤーから離れて離したり、プレイヤーの足元で離したり、手に渡したりなど）を見せながら、ディスクを確認し、追いかけ、キャッチする犬の能力”

犬がレトリーブを違う幾つかのレベルで見せられない場合、レトリバルの最高スコアを獲得することはできない。犬が繰り返しディスクを話すことを拒む場合、スコアは低くなる。

しかし、このサブエレメントのスコアには、犬がどれだけディスクを「読む」ことができるかも反映される。犬がディスクをうまく追うことができなかつたり、ジャンプキャッチのタイミングが悪いなどのために、スローを高い確率で犬がキャッチミスする場合、犬のポイントは落とされる。

チームが革新的なレトリーブ、例えば、空中で犬と人がディスクを交換したり、ジャンプしながらのレトリーブなど、犬が人の手にいつディスクを渡せばいいかを判断しなければならないような状況のレトリーブができれば、レトリバルのポイントを上げることができる。

## アスレチズム:

“犬はジャンプや着地の動作の間、また、スタンドや、走り、フリップ、ボルト中ずっと自分をコントロールし、集中を保っていなければならない”

ジャンプだけではなく、犬の全ての身体的能力が採点されるサブエレメントである。また、犬のスピードや、自分の体への意識や、機敏さなどが、このサブエレメントでジャッジされる。従って、犬が良いボディコントロール（例えば、フットストール、レッグストールなど）を見せられれば、犬のアスレチズムのスコアは上がる。

ジャンプに関して、犬のアスレチズムの判定は、どれだけ高く跳べるかではなく、それよりも、その犬種の能力の範囲で自分でコントロールできている跳躍がどれだけ上手くできているかによって決まる。

犬が自分のジャンプをコントロールできている場合、その犬は空中で安定しているということが出来る。犬の体が片側に傾いていたり、ぐらぐら揺れたり、後ろの1本の足だけで着地したり、より悪い時には着地時に体が地面に崩れたりするような場合、その犬は空中で不安定であると言える（どんなに高くジャンプしていたとしても、アスレチズムにいい得点は与えない）。よくコントロールされた犬のジャンプは、やわらかい踏み切り、空中での安定した姿勢、そしてやわらかい着地の3つの要素が揃っている。犬種、サイズ、気質の違いによって、ジャンプの踏み切り、空中、着地の出来には違いが出るが、どの犬も、ジャンプの全ての段階において完全にコントロールできていないといけない。

プレイヤーが、高すぎる、あるいは、多すぎる回数のボルトを行った場合は、プレイヤーのリリースディバーシティのスコアが低くなり、その犬が着地が良くなかった場合には、そのケイナインのアスレチズムのスコアが低くなる。また、タイミングの悪さやトス位置の悪さは、ジャンプの失敗につながり、結果的にこのサブエレメントのスコアを悪くすることになる。

さらに、犬は1種類のジャンプとして、フリップにおけるアスレチズムについて審査される。また、ケイナインジャッジはフリップを両サイドとのできるかどうかや、両側とも同じ質でできるかどうかについても判定する。

犬は、スタンディングのジャンプ、ランニングのジャンプ、フリップジャンプ、ボルトのジャンプの4種類の違ったジャンプにおけるアスレチズムについてジャッジされる。この4種類のジャンプすべてが必要ではないが、多種類のジャンプを見せることで、犬の多才性を示すことができる。どのジャンプについても、安全で優しい着地が必須である。

### グリップ:

“ディスクをキャッチ前、キャッチ中、キャッチ後、犬は絶え間ない正しい集中を保っていることを示さなければならない”

一般的に、良いグリップとは、犬がキャッチの直前、最中に躊躇がなく、ルーチンを通して、様々なタイプのスローについてのそのキャッチに信頼がおけることである。良いグリップの犬は、一貫して時計回りの回転（右利きのバックハンド等）・反時計回りの回転（右利きのサイドアーム）、どちらのスローもキャッチできることができる。アップサイドダウンのスローをキャッチすることもまた、高いポイントを得る助けとなる。

犬の口にディスクが入るが、ちゃんとくわえない場合、グリップは悪い。また、犬のディスクのくわえ方がソフト過ぎて、戻って来る時に何回も落とす場合も同様である。犬がディスクを噛んだり、折りたたんで口でくわえる場合も、スコアは低くしなければならない。

犬がプレイヤーに（意図的に）ディスクを突いて返したり、バタフライをキャッチすることは、革新的であり、このエレメントのポイントを上げる。グリップの「スタイル」は、部分的に犬種の性質に関係する（アスレチズムと同様）ため、ケイナインジャッジはポイントを与える際、この事を念頭に置かななければならない。

## 5.2 プレイヤー

プレイヤー エレメントには、以下の4つのサブエレメントがある。

- ・フィールド プレゼンテーション (FP)
- ・リリース ディバーシティ (RD)
- ・ディスク マネージメント (DM)
- ・リズミック チーム (RT)

プレイヤーの革新性については、トリック (RD)、トランジション ムーブ (RT)、フィールド上の動き (FP)、ディスクマネージメント (DM) のどれについての革新性かによって、4つのサブエレメントのどこかにスコアリングされ得る。

難易度が高く、革新性の高いプレイを行ったプレイヤーは、たとえキャッチ率が低くかったとしても、キャッチ率がそれより高いが、難易度が低いプレイヤーより、プレイヤーエレメントのスコアについて通常はより高いポイントが与えられる。

### フィールドプレゼンテーション:

“ルーチンは、違う長さ方向への、様々な種類のスローを使って、予定された通りフィールド上の動きを見せなければならない”

観客やジャッジに向けて、様々な種類や長さのスローを見せたり、フィールド上でそのチームをどのように表現するかを見せることによって、プレイヤーが自由にフィールド上の動きを作り出せる項目である。また、競技者がどのれだけ自分たちをフィールド上で表現しているかをスコアにするエレメントでもある。

プレイヤーはショート、ミドル、ロングといった様々な長さのスローを使って、予定された通りにフィールド上を移動する。例えば、フィールドを縦に移動したり、大きな円やダイヤモンド型、四角を描いて移動したり、左右交互に移動したりを、スムーズな動作で行う。他の動き方でもよいが、プレイヤーが片側からもう片側へまっすぐなスローしか投げなかったり、ただ円でしか投げしていないか等を判断しなくてはならない。これらは、犬がフィールドを動いているが、プレイヤーがフィールドを移動していないため、よいフィールドプレゼンテーションとは言えない。

フィールドプレゼンテーションの動きのスコアは、ルーチンを通して行われるべきであり、1セグメントだけを見てポイントをつけてはいけない。

## リリースディバーシティ：

“プレイヤーは、様々なグリップ、リリース（少なくとも3種類の違うリリースが必要）を使って、スローの多様性を見せなければならない”

**グリップ：**プレイヤーがディスクを投げる際の握り方—サイドアーム グリップ、バックハンド グリップ等

**リリース：**どのようにディスクが投げられているか、あるいは、ディスクがどこから投げ出されているか—ビハインドザバック、足の下から等

**ブラインド リリース：**ブラインド リリースは、人の体からディスクが投げ出される際、そのリリース位置が、犬から見えないスローをのことである。しかし、犬はキャッチするためにディスクの軌道を予測しなければならない。

注：ルーチンにブラインドリリースを加えることで、ケイナインのポイント（犬がこのような種類のスローを読めなければならないので）とチームのポイント（ジグザグでのブラインドリリースなどの場合）も上げることができる。

リリースディバーシティは、競技者が自分のスロー、リリースや他のトリックの創作を自由にできるエレメントである。

高い得点を獲得するためには、プレイヤーは、最低3種類の違うリリース、違うグリップを示さなければならない。プレイヤーがどれだけこのサブエレメントでよい得点を獲得するかは、スローの種類の数だけで決まるわけではなく、それらのスローの質も重要である。様々なスローを使っているにもかかわらず、スピンの十分でなかったり、タイミングや投げる場所が悪かった場合、リリース ディバーシティのスコアは高くはならない。それらの悪いスローが犬を危険にさらすような質の場合には、特にそうである。

全てのトリックにおいて、他のカテゴリーにスコアリングできない場合は、この項目のスコアに入る。革新的なチームは、このカテゴリーのポイントが高くなる。

トリックやスローやリリースを、マルチプルセグメントではないのに2回を超えて繰り返すと、リリースディバーシティの得点が低くなる場合がある。つまり、同じトリックを変化なく繰り返して3回行った場合、そのトリックのポイントは下がる。

ボルトの高さが高すぎたり、ボルトの回数が多すぎるプレイヤーについては、このリリース ディバーシティでポイントを下げればよい。

## リズムックチーム：

“ルーチン中の動きは、トリックからトリック、セグメントからセグメント間をスムーズな動きでデザインされていなければならない。”

これは、革新的なトリック間／セグメント間にスムーズな動きを加えることによって、より高い得点を獲得するチャンスを増やせる、素晴らしいエレメントである。

これは、犬のフリップ後に高度なスピンやスクワットを続けたり、セグメントからセグメントのつなぎにスピンを入れたりすることで、ルーチンに個性を付け加えることができるカテゴリーの一つである。素晴らしい動きの例として、プレイヤーがロールしている最中にその上を犬が飛び越える技がある。

トリックからトリック、セグメントからセグメントの間にあまり動かないプレイヤーは、リズムックチームの得点が低くなる。経験の少ないチームがまだスローやリリースがあまり上手くない時点で、トリック間／セグメント間の動きの方に重点を置き過ぎていないかを注意して審査する。

リズムック チームは、トリック間／セグメント間の動きにショーマンシップが加わっている場合に、ポイントを加算するエレメントでもある。

## ディスクマネージメント：

“全てのディスクのリリースや回収は、中断のない、スムーズな流れの中で行われなければならない。”

使用ディスクには10枚の制限があるので、あらかじめ、ルーチンの中でどのようにディスクを使うかを計画することで、流れを中断しないようにすることができる。これをディスクマネージメントと呼ぶ。

良いディスクマネジメントとは、ルーチンの流れを止めることなく、プレイヤーが次のセグメントのために十分なディスクを持っていられることである。また、プレイヤーが、ルーチンの間中、何枚ものディスクでスローを使うセグメントを行えることも大切である。

経験の浅いチームは、犬が戻って来て、回りをウロウロしていても、まだディスクを拾っている場合がある。また、いわゆる **two disk routine** (ツーディスクルーチン) しか行えないこともある。これは、そのチームがルーチンの途中で残りのディスクがフィールド中に散らばって回収できず、2、3枚のディスクだけでスローのセグメントが終わってしまうことである。

プレイヤーは、フィールドに持って入ったディスクは全て使うべきである。時折、フィールド上のディスクを使い忘れるプレイヤーがいるが、これは、ちゃんと計画されたディスクマネジメントができていない証拠である。

また、フィールド上を走り回って拾える限りのディスクを拾い集めてから、次のセグメントに全部は必要ないことがわかって、幾つかを地面に置くプレイヤーもいる。

この項目における革新的な動きの例は、競技者がシャツやズボンにディスクを隠し持ち、次のトリックに備える場合などがある。

プレイヤーがぎこちないディスクのリリースや、流れが中断するようなディスクの回収を行うと、ディスクマネジメントの得点は下がる。プレイヤーが大したバリエーションもなく、4枚のディスクでトリックを行い、5枚目を投げる、ということばかりを繰り返した場合は（あるいは、複数のスローセグメントにあまり違いが見られない場合）、得点は低くなる。プレイヤーが立ち止まり、犬が戻ってくるのをじっと待ち、あまり動かない場合、ディスクマネジメント、フィールドプレゼンテーション、リズムチームの3項目について得点が低くなる。

ディスクマネジメント サブエレメントは、フィールドプレゼンテーション サブエレメントと関係が深い。プレイヤーがフィールドを十分使っていない場合には、ディスクを回収するために難しいディスクマネジメントは必要がない。一方、ルーチンの中、よく動き、長いスローを使うプレイヤーは、次のセグメントのための十分なディスクを回収するためにもっと何か行わなければならない。

### 5.3 チームエレメント

USDDN ルールでは、7つのチーム サブエレメントがある。

(ただし、チームのスコアの総合計には、高い方から4項目だけがカウントされる)

- 2種類のオーバー
- 2種類のボルト
- マルチプル セグメント
- ドッグキャッチ
- チームムーブメント
- パッシングセグメント
- ディレクショナル ディスタンス ムーブ セグメント (サークルムーブ、ジグザグや、同様な動き)

このエレメントへのスコアリングは、安全性、難易度、オリジナリティ、正確性と流れを考えて行う。このため、難しいトリックでミスをした場合、簡単なトリックでキャッチした場合より、高い得点を獲得できる。しかし、難易度があつたり、オリジナリティがあつても、危険であれば、トリックは高い得点は与えるべきではない。革新的な技術を見せられれば、その革新性についてそれぞれのカテゴリーに加点される。

チームエレメントでは、チームでスコアを完全に取るためには、7つのサブエレメントのうち4つを行わなければならない。プレイヤーが7つのうち3つしか行わなかった場合、3つのサブエレメントにしか、ポイントが入らない。プレイヤーが4つ、5つ、6つか7つ全てのエレメントを行った場合、そのうち、ポイントの高い方から4つについてのみ、ポイントが加算される。競技者は常に、7つ全てにポイントが入るように考慮した方がよい。すべての試みに対してポイントが付けられるためである。7つのチームサブエレメントの全ポイントは、フリースタイルで総合計が同点のチームがあつた場合のタイブレーカーで使用される。

チーム サブエレメントでは、チームは7項目のうち高い得点を得られる4項目についてのみ行えばよいので、革新性を盛り込める自由度は大きく、プレイヤーと犬に個性を生かすルーチンを作り出すことができる。特に、これらのカテゴリーのうち幾つかが同時に行えるため (パッシング参照)、これらのエレメントを満たすことは容易である。もし、チームが7つのエレメントのうちいずれにも属さないトリックを行った場合、それはリリースディバーシティに加点される。

エレメントごとのスコアは、チームがそのエレメントをどれだけ上手く行ったかによる。チームエレメントで、明らかに空中にあるディスクを使っている場合、とても簡単な試みをいっているだけの「ほとんどテイク」に比べて、いい得点が与えられる。この唯一の例外は、マウステイクドッグキャッチである。

チームエレメントはガイドラインとなっており、長年の多くのワールドファイナルのルーチンを見てきたことによって構成されてきている。98%のワールドファイナリストは7つのエレメントのうち5つを取得している。

いずれのエレメントでも、行った技（例えば、オーバー、ボルト、マルチプル）が気に入らず、それをやり直した場合、全てのエレメントに影響が出る。よって、2回の質の悪いボルトを行い、その後のやり直しで2回ボルトを行ったとしても、そのポイントは、その前の質の悪いボルトによって引き下げられる。つまり、**量より質**が大切である。

ジャッジは、ルーチンの中そのチームが行う、全てのエレメント、全ての試みに対してポイントを与える。

### オーバー：

“チームは2種類の、人を越えるオーバー：犬が空中のディスクを取るために、体の上を越える、プレイヤーの体を跳び越えるトリックを行う。”

犬が、プレイヤーの上を跳び越えている間にディスクをキャッチしたり、キャッチしようとしている場合にのみ、オーバーとしてスコアリングされる。ディスクを使わずに、プレイヤーの体の一部を跳び越える技は、チームムーブメントとしてジャッジされる。プレイヤーの体の上を跳び越えながらディスクを人に渡している場合は、チームムーブメントや、ケイナインジャッジによるレトリバルにも採点されるが、オーバーには採点されない。

1回しかオーバーを行わなかったとしても、そのチームはオーバーのポイントを獲得するが、オーバーの試みとしてのポイントにとどまる。その場合、その1回のオーバーがどんなに素晴らしいものだったとしても、このサブエレメントにおいてフルスコアを得ることはできない。**高得点を得るためには、最低2種類のオーバーを行う必要がある。**

### ボルト：

“チームは2種類のボルト：犬が空中のディスクを取るために、プレイヤーの体から跳んだり、体に触れてから跳ぶトリックを行う。プレイヤーは2種類のスタンスを使用する。”

犬は、ディスクに向けてジャンプするための、踏み切り台としてプレイヤーの体を使う。ボルトとしてカウントされるためには、犬は地面に着地しなくてはならない。プレイヤーが犬のジャンプしている間に犬をキャッチすれば、これはドッグキャッチとして採点される。

オーバーと同様、1回しかボルトを行わなかったとしても、そのチームはボルトのポイントを獲得するが、その場合、その1回のボルトがどんなに素晴らしいものだったとしても、このサブエレメントにおいてフルスコアを得ることはできない。

投げ手の体を踏み切り台とするボルトは、犬の安全について考えなくてはならない。高さが高すぎたり、回数が多すぎるボルトを行った場合、ボルトのスコアは下げなくてはならない。一般的に、チームが3~5回の、安全な高さ、それぞれが違うスタンス位置のボルトを行うのがよい。競技者が、リリース、スタンスが同じボルトを行ったり、特に、犬を高すぎる高さに押し上げたり、多すぎる回数のボルトを行った場合、ポイントは引き下げられる。

### パッシング：

“連続したスローによって、犬が直線的に2回以上人の近くを通り抜けるトリック”

犬は、プレイヤーの体の近くを、連続して2回通りすぎる。特に長いスローでのパッシングでは、犬が本当にプレイヤーの体の近くを通っているかが重要である。近くを通っていなければパッシングとは言えない。犬がプレイヤーの体の近くを通り過ぎる場合、直線的に走っていなければならない。しかし、人の体の横を通り過ぎた後は、直線的な動きは必ずしも必要ではない。犬は人の横を通り過ぎた後、遠く離れてディスクをキャッチすることができるが、距離は必ずしも必要ではない。例えば、フリップ、スルー、フロップ、スルー、とというセグメントでもパッシングとしてカウントされる。オーバーやボルトは、オーバー/ボルトのエレメントと共に、2回通り抜けているパッシングとなっているのであれば、同時にパッシング エレメントにもカウントすることができる。

### ドッグキャッチ：

“空中のディスクをキャッチする1回のドッグキャッチ”



犬が空中のディスクをキャッチしている間に、プレイヤーがその犬をキャッチする一犬がディスクをキャッチする前に、ディスクは明確に空中になくなくてはならない。その唯一の例外はマウステイクドッグキャッチであり、いわゆるドッグキャッチとして、チームエレメンツのポイントに採点される（テイクを使った他のチームエレメンツでは、採点されない）。しかし、マウステイクドッグキャッチは、エクセキューションにはカウントされない。

オーバーと一緒に進むドッグキャッチについては、プレイヤーの上を跳び越えている姿がある場合にのみ、ドッグキャッチとして採点される。犬が最初からディスクをくわえた状態で胸に跳びこんできた場合は、ケイナイン サブエレメンツのレトリールと、チームムーブメントに採点されるが、ドッグキャッチとしては採点されない。

### マルチプル：

“素早い最低3連続の間断のないスローによる、1回のマルチプルセグメント”

マルチプルセグメントは、素早く連続して投げられる3枚のディスクで構成される。これは、ジャグリングや、フリップ、または次々遠くに投げた3枚のディスクをなど、素早い連続でありさえすれば、様々な技がマルチプルとなりうる。SC（運営委員会）では、フリップはマルチプルのサブエレメンツ、ケイナインのアスレチシズムサブエレメンツにカウントすることで合意を得ており、これは、ジャッジングハンドブックに記載されている。フリップは、最低3回連続で素早く行うことで、マルチプルとしてカウントされる。

マルチプルは、プレイヤーの近くで行う必要はなく、また、犬がマルチプルの最中、1か所に動かずにいなければならないということもない。

マルチプルのスローの数が多（5より多い）場合や、ルーチンの中で簡単なマルチプルを何回も行ったり、同じマルチプルを繰り返したりした場合、チームのエクセキューションのスコアは上がるが、マルチプルのスコアは低く抑えられなければならない（また、プレイヤーのリリースディバーシティも低くなり得る）。

### チームムーブメント：

“チームムーブメントはチームの連携した動きで、例えば、同時にスピン、ドッグストール、足の間をウィービングするなど”

チームムーブメントは、人と犬とが同時に動く連携した動きである。典型的な例は、プレイヤーと犬が同時にスピンしたり、プレイヤーの足の間をウィービングしたり、または、それより動きのない様々なストールなどバックストール、フットストールなど。いいポイントを得るためには、これらのトリックを、滑らかな、流れるような動きで行わなければならない。

チームムーブメントにはディスクは必要ない。ディスクなしの、革新的な動きは全て、チームムーブメントに採点される。

チームのパフォーマンスが、音楽にぴったりと合っていれば、それもやはりチームムーブメントに採点される。

### ディレクショナルディスタンスムーブメント：

“プレイヤーから距離があり違う方向に投げられたディスクを犬がキャッチをする、ジグザグ、サークルアウトラン等の動きを含んだ、最低4連続のスローで構成されるトリック。”

このエレメンツのキーポイントは、犬とプレイヤー間の距離だが、距離だけではなく正確さもまた、とても重要である。犬が、ディレクショナル ディスタンス ムーブの間、プレイヤーの元に戻ることなく、滑らかにディスクから次のディスクへ移動しなくてはならない。正確な距離の規定はないが、犬と人との間に、少なくとも5ヤード（約4.6m）は離れていた方がよい。

しかし、人と犬との間の距離は、このムーブの間ずっと一定である必要はない。プレイヤーは各スローごとに距離を延ばすことができる。あるいは、犬が1投ごとにプレイヤーに近づいてくることができ、その場合、犬がプレイヤーに近づきすぎることはできない。

**ジグザグ：**ジグザグとして採点されるためには、犬は1投キャッチするごとに少なくとも90度の角度で振り向かなければならない。しかし、180度の振り向きは、犬にとってより難しいため、より難易度が高いものとして採点する。犬が、

左右に投げたディスクを追いかけるだけではなくて、覚えたパターンを行っている、ということが明らかに見えなければならぬ。

**アラウンドザワールド**：ディレクショナル ディスタンス ムーブとしてサークルムーブとして採点されるために、完全な円を作る必要はない。チームがランニングのサークルムーブを行う場合、プレイヤーと犬との距離が、このエレメントではとても重要である。プレイヤーが大きなランニングサークルを行う場合に、犬と人との距離が近すぎれば、これはディレクショナル ディスタンス ムーブではない。犬が覚えたパターンを行っている、ということが明らかに見えなければならぬ。

パッシングと、ジグザグやサークルムーブの両方に同時に採点されることはない。パッシングはプレイヤーと犬との距離が近づくと、サークルムーブもジグザグも、距離が離れる。また、サークルムーブはパッシングに必要な直線的な動きはない。

## 5.4 エクセキューション

エクセキューションのスコアは、単にチームのがキャッチとミスの割合である。キャッチした総数を投げた総数で割った値から算出する。その値に10をかけた値が、最終的なエクセキューションのスコアとなる。

$$\text{エクセキューション スコア} = \text{キャッチ数} \div \text{スロー数 (最小値 18)} \times 10$$

フリースタイルのルーチン内で必要とされる最少スロー数が決められている。その最少数は18である。もし、スロー数が18に満たなかった場合、エクセキューションジャッジは、ジャッジシートのスロー数欄に18を記載し、エクセキューションスコアを計算する割り算のスロー数に18を使用する。

スローは、犬に取らせようと意図して投げられたものだけをカウントする。犬に対して投げられて、犬にキャッチされたディスクのみが、キャッチとしてカウントされる。犬がキャッチしなかった場合、何が起ころうとも（人が犬の代わりにキャッチしたとしても）、それはミスとカウントする。一方、プレイヤーがディスクを使って、犬に取らせようと意図しないトリックを行い（プレイヤーだけのジャグリングなど）、地面に落とした場合、それはエクセキューション上のミスとはカウントしない（このミスの採点はプレイヤージャッジの仕事である）。

1ディスクが1スローとなる。プレイヤーが犬に対して、同時に複数枚のディスクを投げた場合、エクセキューションジャッジは、投げられたディスクの数分、キャッチ/ミスの数を判断する。これらのディスクは、バラバラに投げられても、重なったまま投げられてもどちらでもよい。

意図されたローラーは、通常のスローと同じようにカウントする。

テイクはエクセキューションにカウントしない。犬がキャッチする瞬間に、ディスクは空中にあることが明確でないといけぬ。もし明確ではなく、ジャッジが確信できない場合は、テイクと判断する。

## 5.5 スコアリング例

- ・ エレメントについて、何もしていない、しようと努力していない、しようと試みてもいない場合、スコアは0となる（通常は、チームジャッジだけがこういう場合がある。ケイナインやプレイヤーの全てのサブエレメントは、常にある程度のポイントが入る）。
- ・ 簡単すぎたり、または、大した努力や効果的な試みもない場合、最大でも、2.5ポイント中の0.5ポイントしか獲得しない。簡単な試みの例としては、チームがボルトやドッグキャッチを（ほとんど）テイクで行っている場合である。（マウステイクドッグキャッチは例外とする）
- ・ チームがいずれかのサブエレメントを得点しようと試みた場合は、少なくとも2.5ポイント中の0.5～1.2ポイントは獲得する。
- ・ プレイヤーが何かを試み、努力したがミスした場合、通常、1.2～1.6ポイントを獲得する。
- ・ プレイヤーがいずれかのサブエレメントについて、何かを試み、十分な努力して成功し、難易度も高かった場合、通常、1.9～1.9ポイントを獲得する。
- ・
- ・ プレイヤーがあるサブエレメントについて試み、素晴らしく成功し、難易度もあり、しかも、最高の出来であった

場合、2.2～2.5ポイントを獲得する。

ルーチンを見て、4つのサブカテゴリ全てが同じようで、10点満点のうち96%以上の得点を与えたいと思った場合、各サブエレメントごとに2.4ポイント与えれば、4つのサブエレメントの合計得点が9.6ポイントとなる。

ガイドライン：

>> 2.40 × 4 = 96% = (10ポイント中 9.60) “A+”	優秀 (Superior)	2.30 ~ 2.5 点
>> 2.25 × 4 = 90% = (10ポイント中 9.00) “A”	優良 (Excellent)	2.01 ~ 2.29 点
>> 2.00 × 4 = 80% = (10ポイント中 8.00) “B”	平均以上 (Above Average)	1.76 ~ 2.00 点
>> 1.75 × 4 = 70% (10ポイント中 7.00) “C”	平均 (Average)	1.51 ~ 1.75 点
>> 1.50 × 4 = 60% (10ポイント中 6.00) “D”	平均以下 (Below Average)	1.0 ~ 1.5 点
>> 0.99 × 4 = 40% (10ポイント中 4.00) “D-”	平均以下 (Below Average)	0.50 ~ 0.99 点

ケイナイン、プレイヤー、チームエレメントに得点を平均して10点のうち80%を与えたいと思った場合、各サブエレメントごとに、2.00の得点を与えると考えればよい。例えば、ケイナインでアスレチズムが2.00よりよいと思った場合、他のサブエレメントには2.00を与え、アスレチズムを2.26とするなど、自分の感じた通りにポイントを追加して与えればよい。

フリースタイルのポイントは、最終スコアの85%を占め、トス&フェッチは15%を占める。

**重要な注意書き：**チーム間で、ケイナイン、プレイヤー、チームのスコアの差が少なければ少ないほど、エクセキューションとトス&フェッチのスコアが大きく影響することになる。すばらしくいいチームと、平均的なチームと平均以下のチームの間に、しっかりと違いがあるということを明らかにするために、ケイナイン、プレイヤー、チームのジャッジは、0.01～2.5ポイントのスケールを、できる限り使うべきである。これによって、良いフリースタイルのラウンドを行ったチームは、トス&フェッチの結果が良く、高いキャッチ率だが単純なルーチンしか行わなかったチームには、簡単に破れることはない。

## 6. USDDNディビジョンと形式

### 6.1 フリースタイルのディビジョン

#### 6.1.1 スーパーオープンフリースタイル ディビジョン

これはワールドクオリファイディビジョンである。

ワールドディビジョンの競技者は、USDDNの運営委員会が作成した、USDDNフリースタイルのジャッジング規約と、USDDNトス&フェッチのジャッジング規約を使用する

- ・ 90秒のトス&フェッチラウンドを1回行う。
- ・ 120秒のフリースタイルラウンドを2回行う。
- ・ 2ラウンドのフリースタイルのポイントを1.5倍し、トス&フェッチのポイントを加算した結果によって、勝者が決められる。

スーパーオープンフリースタイルディビジョンでは、競技者はランダムなくじ引きによる順番で競技する。最初の2ラウンドは、同じ順序で行われる。最終ラウンドのフリースタイルは、そこまでの獲得ポイントの低いチームから順番（リバースオーダー）で競技を行う。

通常、全てのチームは、3ラウンドの競技全てを戦う。

USDDNワールドファイナルのスーパーオープンフリースタイル – 2011年から、にクオリファイされた全ての競技者は、週末に行われる3ラウンドのUSDDNワールドファイナルに参戦する。全員が0ポイントから開始する。クオリファイゲームの順位は、ワールドファイナルのランダムな順位決めにくじの順番だけに使用する。

追加の決勝イベントが開催される場合、以前のゲームの形式のように、セミファイナルで高いポイントを獲得している上位の競技者がファイナルに進む方式に戻す権利をUSDDNはもつ。この場合、セミファイナルの競技順番は、最初のフリースタイルラウンドとトス&フェッチラウンドで使用したランダムな順番を利用する。2度目のフリースタイルラウンドは、順位の下位から上位への、リバースオーダーが使われる。

ファイナルの各ラウンドは、セミファイナルの合計ポイントに基づいたリバースオーダーで行う。第1ラウンドとトス&フェッチラウンドは同じ順番で行う。2回目のフリースタイルラウンドは、ファイナルの第1ラウンド+トス&フェッチラウンドの結果に基づいた、リバースオーダーとなる。

#### 6.1.2 ディビジョンIIフリースタイル

これはクオリファイに関係のないディビジョンである。

ディビジョンIIの競技者は、クオリファイゲームでクオリファイされていない者でなくてはならない。ディビジョンIIは、USDDNの運営委員会が作成した、USDDNのフリースタイルのジャッジング規約と、トス&フェッチのジャッジング規約を適用する。

- ・ 90秒のトス&フェッチラウンドを1回行う。
- ・ 90秒のフリースタイルラウンドを1回行う。
- ・ フリースタイルのポイントを3倍し、トス&フェッチのポイントを加算した結果によって、勝者が決められる。

ディビジョンIIの競技者は、競技順番をエントリー順番に基づいて決められることがある。その順番はスコアシートに記入される。競技順番は、2つのラウンド共、同じ順番で行う。

USDDNのワールドファイナルでは、このディビジョンは、全てのハンドラーが自由に参加できるものであり、スーパーオープンフリースタイルのクオリファイで決められるものではない。ハンドラーは、このディビジョンで複数の犬とエントリーしてよい。

## 6.2 トス&フェッチ ディビジョン

### 6.2.1 スーパープロトス&フェッチ ディビジョン

これはワールドクオリファイディビジョンである。

ワールドディビジョンの競技者は、USDDNの運営委員会が作成した、スーパープロトス&フェッチのジャッジング規約を使用する

- ・ 90秒のトス&フェッチラウンドを2ラウンド行う。
- ・ 2ラウンドのポイントを合計した結果によって、勝者が決められる。

スーパープロトス&フェッチ ディビジョンでは、競技者はランダムなくじ引きによる順番で競技する。最終ラウンドのトス&フェッチは、最初のラウンドの獲得ポイントの低いチームから順番（リバースオーダー）で競技を行う。USDDNワールドファイナルのスーパープロトス&フェッチにおいても、この方法で競技を行う。通常、全てのチームは、2ラウンドの競技を両方戦う。

### 6.2.2 プロトス&フェッチ ディビジョン

これはクオリファイに関係のないディビジョンである。

プロトス&フェッチの競技者は、USDDNの運営委員会が作成した、スーパープロトス&フェッチのジャッジング規約を使用する

- ・ 90秒のトス&フェッチラウンドを2ラウンド行う。
- ・ 2ラウンドのポイントを合計した結果によって、勝者が決められる。

競技者は、競技順番をエントリー順番に基づいて決められることがある。その順番は、スコアシートがある場合、そのスコアシートに記入される。競技順番は、2つのラウンド共、同じ順番で行う。

通常、全てのチームは、2ラウンドの競技を両方戦う。

USDDNのワールドファイナルでは、このディビジョンは、全てのハンドラーが自由に参加できるものであり、スーパープロトス&フェッチのクオリファイとは関係がない。

# 付録

付録1-USDDN 認可ディスクー覧

付録2-USDDN ジャッジングワークシート

付録3-USDDN ジャッジ資格プログラム

付録4-USDDN トス&フェッチ フィールド図

付録5-USDDN スーパープロトス&フェッチ フィールド図

付録6-USDDN 順位決定の指針

# USDDN 認可ディスク一覧

運営委員会は、ディスクのサイズ／重量のクラスを規定した。

プレイヤーは、認可されたディスクのどれを使用してもよい。しかし、サイズと重さの違うディスクを、一回のラウンドで混ぜて使用してはいけない。例えば、競技者はユーロブレンドとスタンダード ファーストバックをラウンド中に一緒に使用できない。また、競技者は、スタンダード ファーストバックとジョーズをラウンド中に両方は使用できない。また、子犬用のサイズのディスクと、それより大きいディスクとを同時に使用することはできない。

USDDN運営委員会は、トス&フェッチとフリースタイルのいずれにおいても、以下の指定ディスクを使用することを求めている。競技者は、いずれのラウンドでも、ディスクを混在させてはいけない。使用している全てのディスクは、同じサイズ、同じ重量のクラスのものでなければならない。競技者が1つのラウンド内に違うサイズや重さのディスクを使用していることがわかった場合、フリースタイルであればポイントを掛け算を行う前に5ポイントの、トス&フェッチ形式ではスロー数につき1ポイントのペナルティが与えられる。この減点では、合計ポイントが0点以下にはならない。

重要注：ディスク混ぜて使用することによるペナルティは、犬に対する危険な技へのペナルティとは区別される。

## ディスクのサイズ／重量のクラス：

“スタンダード ラージ ディスク”：直径9～9.5インチ、かつ、115グラム以下

- ・ ワムオー：ファーストバック スタンダード、フレックス&スーパーフレックス
- ・ DTW：チョンパー スタンダード、フレックス&スーパーフレックス
- ・ イノーバヒーロー：235：エア、エクストラ
- ・ ドッグスター：スタンダード、クラッシャー
- ・ ママディスク：ライト、ミディアム
- ・ スーパーエアロ

“スタンダード ミディアム ディスク”：直径8.5～8.75インチ、かつ、115グラム以下

- ・ イノーバヒーロー：215：ソニック、スーパーソニック、ソニックエクストラ
- ・ ハイパーフライト：K-10 コンペティション スタンダード、フロストバイト、UV&ミッドナイトサン
- ・ Jディスク：No.1、No.2、No.3、No.4、No.5

“ヘビー ラージ ディスク”：直径9～9.5インチ、かつ、130グラム～145グラム

- ・ ワムオー：ユーロブレンド
- ・ イノーバヒーロー：235：スーパーヒーロー／K9 キャンディ、スーパースターズ、スーパースワールズ
- ・ ドッグスター：クラッシャーヘビー&クラッシャー T-レックス

“ヘビー ミディアム ディスク”：直径8.5～8.75インチ、かつ、130グラム～145グラム

- ・ ハイパーフライト：ジョーズ（全てのジョーズのバリエーション – ハイパーフレックス、エックスコンボ、スタンダード）

“小型犬用ディスク”：直径6.25～7インチ、かつ、40グラム～90グラム

- ・ イノーバヒーロー：パップ 160
- ・ ハイパーフライト：パップジョーズ、パップフロストバイト、パップコンペティションスタンダード

付録 2 :

## USDDN フリースタイル形式—ジャッジングワークシート

ケイナインディスクチャンピオンシップスコアシート

### USDDNフリースタイルフォーマットジャッジワークシート

スーパーオープンディビジョン/ディビジョンII

プレイヤー# \_\_\_\_\_

ジャッジ名 \_\_\_\_\_

(フリースタイルはカテゴリー単位に 0.01-2.50 (1/100 スケールで) 4 エレメントで合計 10.0)

### ケイナインエレメンツ

ラウンド1 ラウンド2

1	プレイドライブ	ルーチン全体を通して犬の集中力が持続されていること。		
2	レトリールバル	犬がディスクを追いかけてキャッチする能力と、様々なレトリールバルの種類を見せていること。(プレイヤーから離れた位置、足元でディスクを離したり、直接渡す)		
3	アスレチシズム	スタンド、ラン、フリップやボルトにおけるジャンプ、着地において、犬はその体を安定して制御していること。		
4	グリップ	ディスクを扱う際、犬は適度な集中で正しくディスクを扱っていること。		

ジャッジコメント :

エクセキューション% \_\_\_\_\_

プレイヤー# \_\_\_\_\_

ジャッジ名 \_\_\_\_\_

(フリースタイルはカテゴリー単位に 0.01-2.50 (1/100 スケールで) 4 エレメントで合計 10.0)

### プレイヤーエレメンツ

ラウンド1 ラウンド2

5	フィールドプレゼンテーション	ルーチンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れていること。		
6	リリースディバーシティ	少なくとも3種類以上のリリースを含み、様々なグリップやリリースのスローを見せていること。		
7	ディスクマネジメント	途切れることのない演技。継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができていないか。		
8	リズムチックチーム	マヌーバやセグメント間の移行がスムーズに構成されている。		

ジャッジコメント :

エクセキューション% \_\_\_\_\_

プレイヤー# \_\_\_\_\_

ジャッジ名 \_\_\_\_\_

(フリースタイルはカテゴリー単位に 0.01-2.50 (1/100 スケールで) 4 エレメントで合計 10.0)

### チームエレメンツ

ラウンド1 ラウンド2

9	2種類以上のオーバートリックを行った。空中のディスクをキャッチするために、犬はプレイヤーの体の上を跳び越えた。 1) _____ 2) _____		
10	2種類以上のボルトトリックを行った。空中のディスクをキャッチするために、犬はプレイヤーの体を踏み切って跳んだ。 1) _____ 2) _____		
11	素早く連続した3枚以上のディスクのスローによる1マルチプルセグメントを行った。 1) _____		
12	空中のディスクをキャッチする1回のドッグキャッチを行った。 1) _____		
13	犬、人が同時にスピンをしたり、足の間をウィービングをしたりするような、シンクロした動きを見せている。 1) _____		
14	パッシングセグメント 連続したスローによって、犬が直線的に2回以上人の近くを通り抜けるトリックを行った。 1) _____ 2) _____		
15	ディレクショナルディスタンスムーブ ジグザグやサークルなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のスローをキャッチするトリックを行っている。 サークルアウトランセグメント 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____ ジグザグセグメント 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____		

ジャッジコメント :

エクセキューション% \_\_\_\_\_



### 付録 3 :

## USDDN ジャッジ資格取得プログラム

### USDDN ジャッジ レベル I

- 認可ゲーム形式： トス&フェッチ のみ
- 認可ジャッジ場所： ファウルラインジャッジ、フィールドジャッジ、スコアリングジャッジ、タイムキーパー、フィールド設営、ジャッジングセクレタリー
- 前提資格： なし
- ジャッジング経験： 不要。ジャッジングアシスタントを2ゲーム経験していることが望ましい。
- 競技経験： 不要だが、経験していることが望ましい。
- USDDN トス&フェッチ ジャッジング試験： 75%以上の正解が必要。

### USDDN ジャッジ レベル II

- 認可ゲーム形式： トス&フェッチ と フリースタイル
- 認可ジャッジ場所： ファウルラインジャッジ、フィールドジャッジ、スコアリングジャッジ、タイムキーパー、フィールド設営、ジャッジングセクレタリー、ケイナインエレメント、プレイヤーエレメント、エクセキューション
- 前提資格： レベル I ジャッジの資格が必要
- ジャッジング経験： 6か月のジャッジ経験か、あるいは、2年のこのスポーツ経験を有していること。  
ジャッジングアシスタントを2ゲーム経験していることが望ましい。
- 競技経験： ケイナインフリースタイルの競技に参加したことがあるか、あるいは、2年のこのスポーツの経験があり、フリースタイルのジャッジをされたことがあること。
- USDDN トス&フェッチ ジャッジング試験： 75%以上の正解が必要。
- USDDN フリースタイル ジャッジング試験： 75%以上の正解が必要。

### USDDN ジャッジ レベル III

- 認可ゲーム形式： トス&フェッチ と フリースタイル
- 認可ジャッジ場所： ファウルラインジャッジ、フィールドジャッジ、スコアリングジャッジ、タイムキーパー、フィールド設営、ジャッジングセクレタリー、ケイナインエレメント、プレイヤーエレメント、チームエレメント、エクセキューション、ヘッドジャッジ
- 肩書： ヘッドジャッジー競技のメインジャッジで、ジャッジミーティングを主催する。
- 前提資格： レベル II ジャッジの資格が必要
- ジャッジング経験： 5年のフリースタイルジャッジ経験か、あるいは、5年のフリースタイル競技経験を有すること。
- 競技経験： 5年のフリースタイルの競技経験があること。
- USDDN トス&フェッチ ジャッジング試験： 75%以上の正解が必要。
- USDDN フリースタイル ジャッジング試験： 75%以上の正解が必要。

### USDDN ジャッジ レベル IV

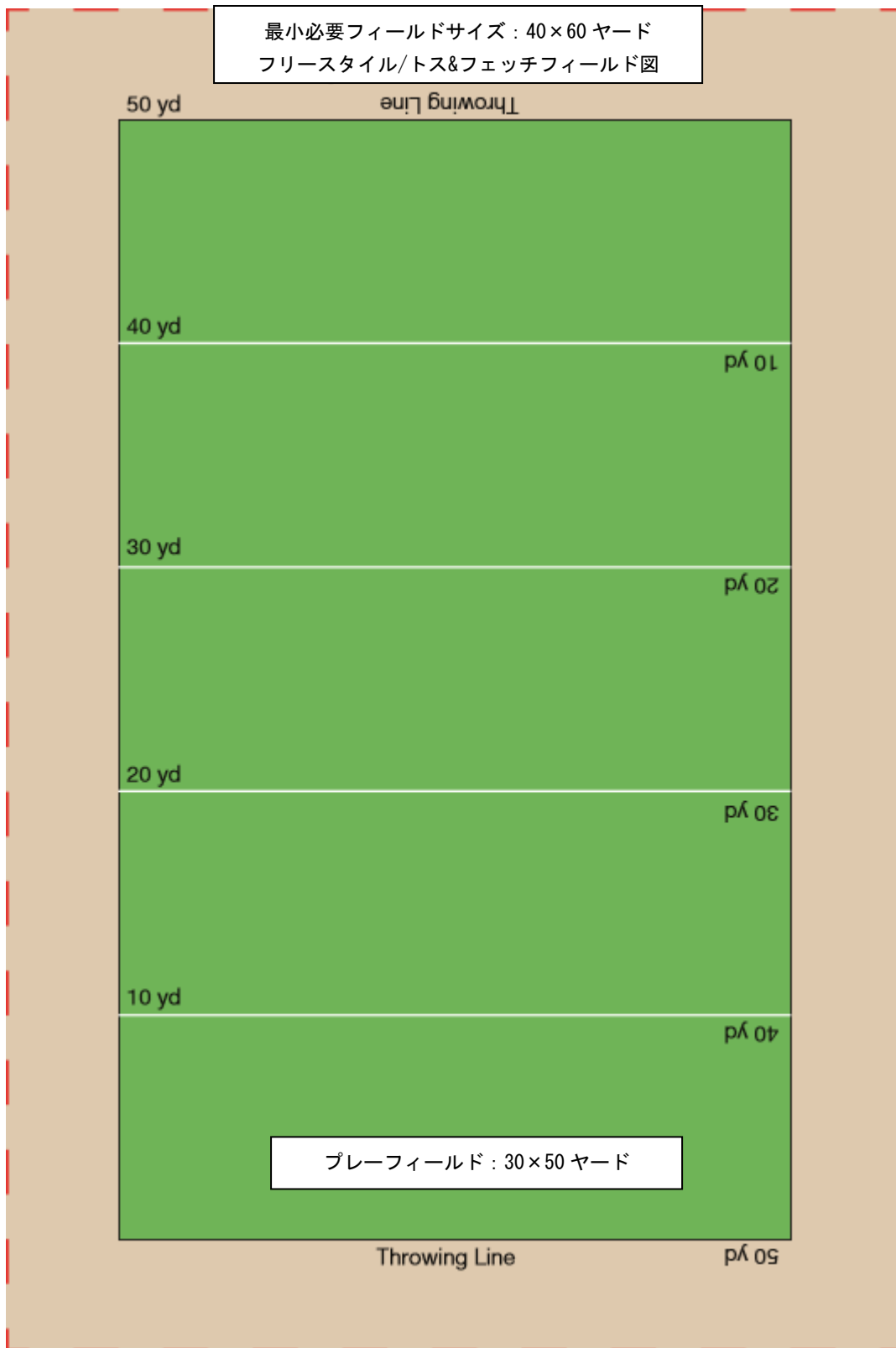
- 認可ゲーム形式： トス&フェッチ と フリースタイル
- 認可ジャッジ場所： ファウルラインジャッジ、フィールドジャッジ、スコアリングジャッジ、タイムキーパー、フィールド設営、ジャッジングセクレタリー、ケイナインエレメント、プレイヤーエレメント、チームエレメント、エクセキューション、ヘッドジャッジ、マスタージャッジ
- 肩書： マスタージャッジージャッジテストを主催する資格を有する。
- 前提資格： レベル III ジャッジの資格が必要
- ジャッジング経験： 7年のフリースタイルジャッジ経験があること。
- 競技経験： 7年のフリースタイルの競技経験があること。
- USDDN トス&フェッチ ジャッジング試験： 90%以上の正解が必要。
- USDDN フリースタイル ジャッジング試験： 90%以上の正解が必要。

Melissa Heeter 案

付録4 :

# USDDN トス&フェッチ フィールド図

最小フィールドサイズ

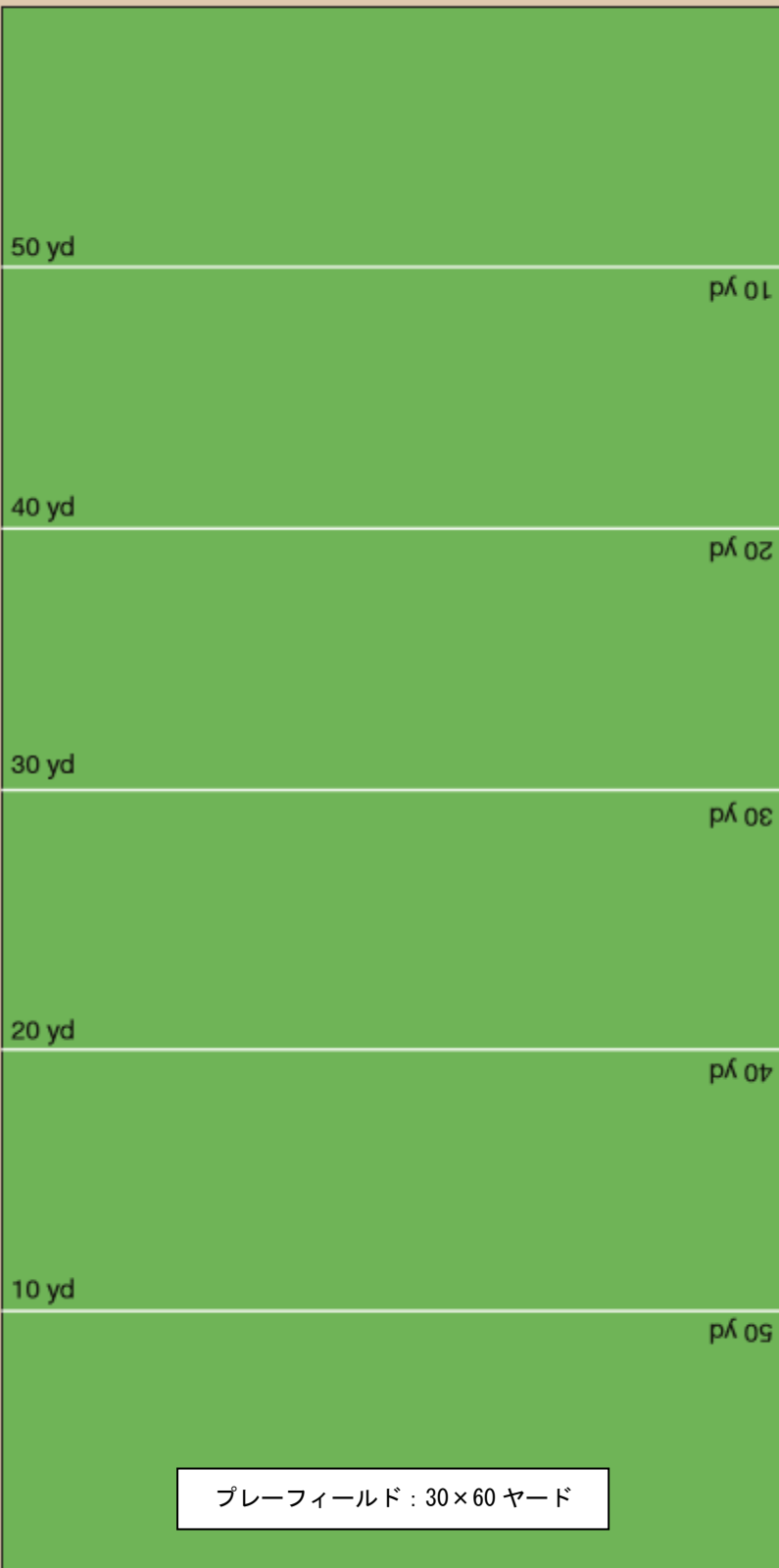


最大フィールドサイズ

最小フィールドサイズ : 40×70 ヤー

フリースタイル/トス&フェッチフィールド

Throwing Line

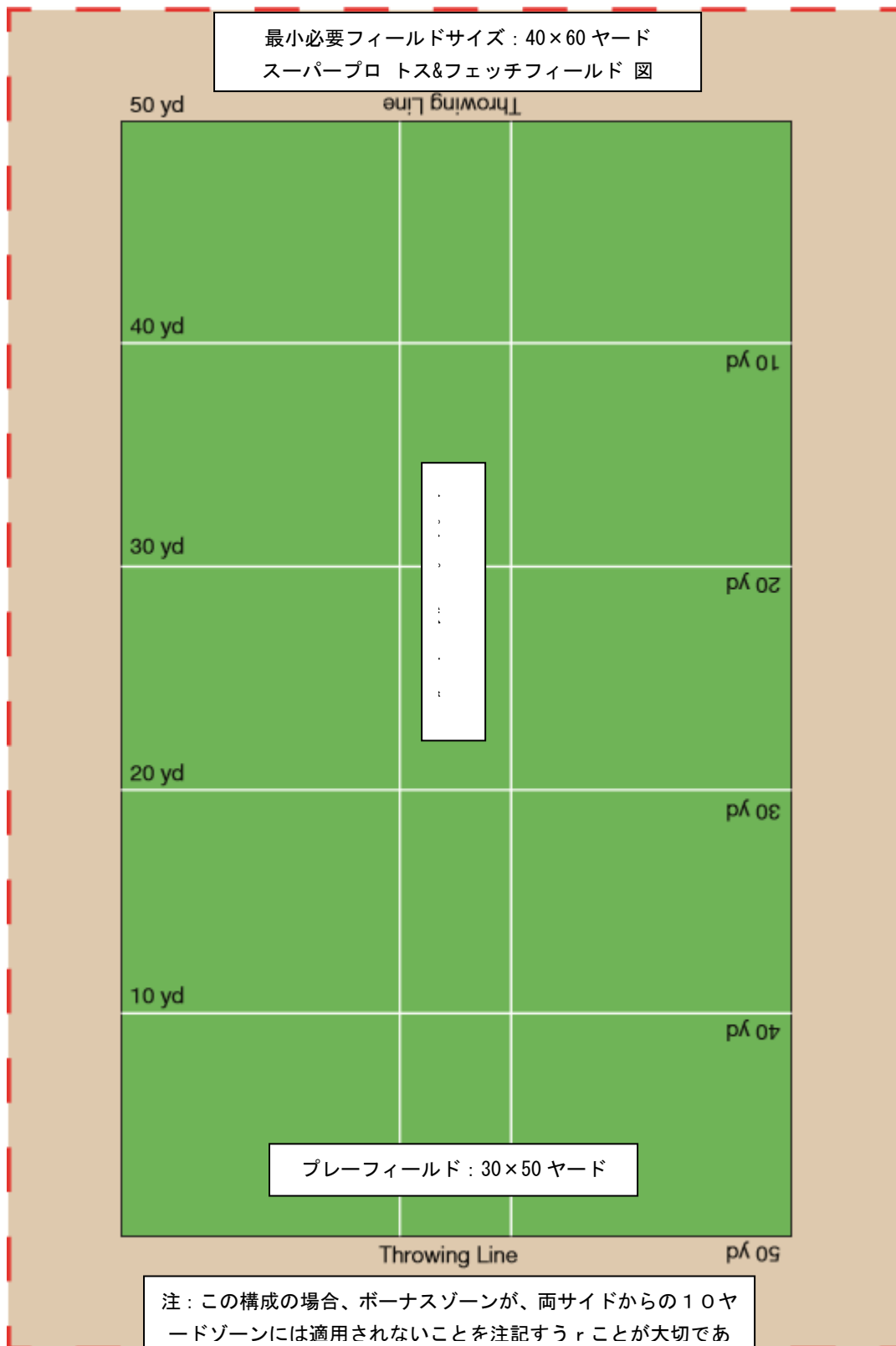


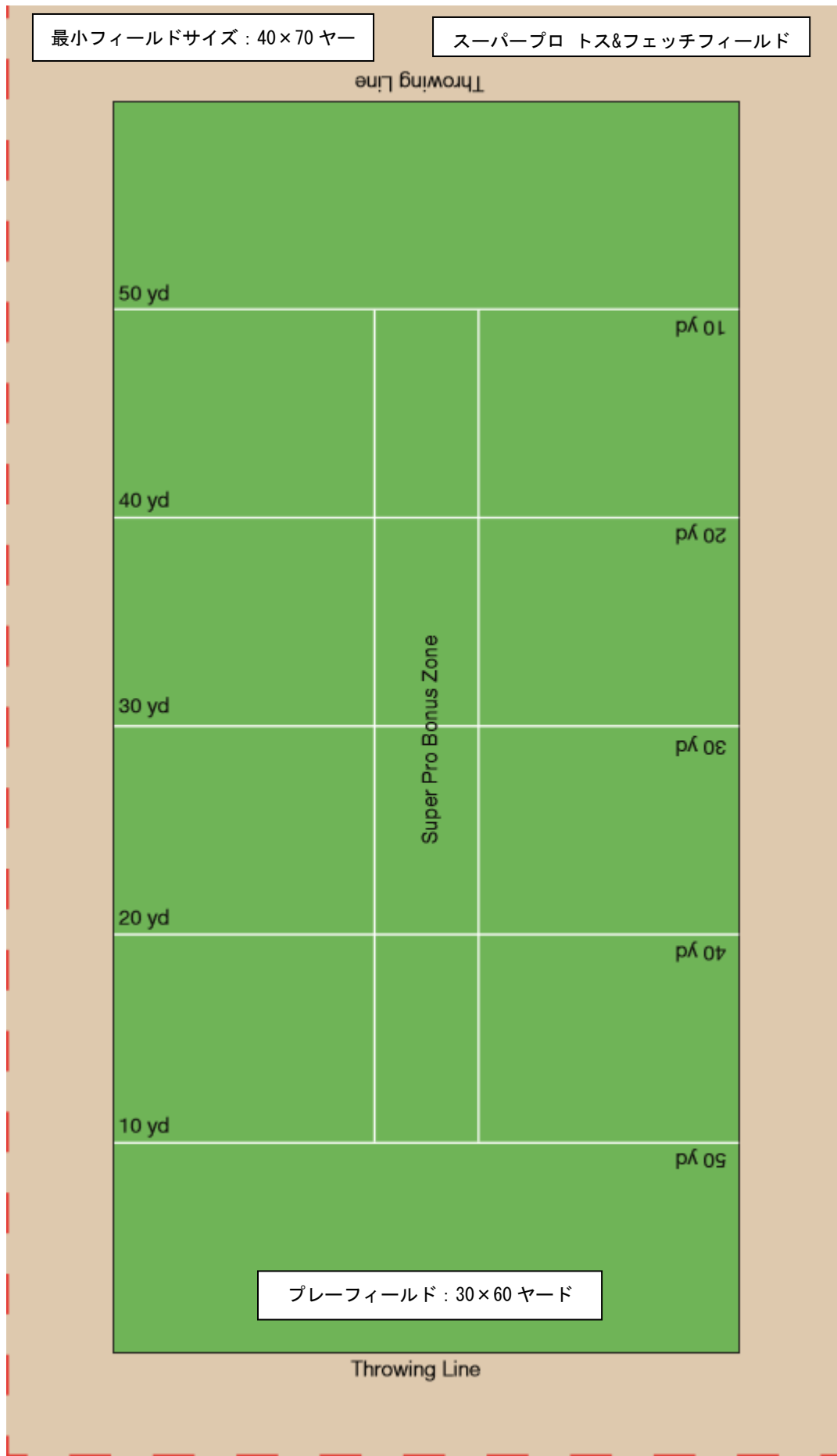
プレーフィールド : 30×60 ヤード

Throwing Line

# USDDN スーパープロ トス&フェッチ フィールド図

最小フィールドサイズ





## USDDN 順位決定の指針

USDDNの競技者は、毎年開催されるUSDDNワールドチャンピオンシップへの招待の権利を得ようと競いあっている。USDDNワールドでは、競技者は、各ワールドチャンピオンシップ ディビジョンごとに、1頭の犬でしか出場できない。同様に、1頭の犬は、複数のハンドラーとクオリファイするかもしれないが、USDDNワールドにおいては、各ワールドチャンピオンシップ ディビジョンごとに、一人のハンドラーとしか参戦できない。

それぞれのUSDDNワールドクオリファイヤゲームは、参加したいと願う競技者は誰でも参加できる。USDDNは、複数のクオリファイやゲームへの参戦や、複数の犬での参戦を制限はしない。しかし、ハンドラーはクオリファイの資格は1つしか得られない。各イベントごとに、新しいクオリファイチームを決定するために、「ロールダウン」方式を採用する。各イベントごとに、与えられる資格として、以下の4つの公式な「クオリファイヤ」ステータスが与えられる。

- ・クオリファイヤ（1～4）
- ・アルタネート（1，2，3）
- ・クオリファイ獲得済み
- ・予備の犬

公式ステータスの説明：

### クオリファイヤ 1-4

これらのチームは、USDDNワールドファイナルへの出場権を、このイベントで獲得した。

「クオリファイヤ」となるには、

- ・ハンドラーは、この年に、別のUSDDN競技会で、まだクオリファイされていないこと。  
(同じ犬とでも別の犬とでも)
- ・ハンドラーは、この年に、別のUSDDN競技会で、アルタネートを獲得していてもよい。  
(同じ犬とでも別の犬とでも)

### アルタネート 1, 2, 3

これらのチームは、このイベントで資格を得たクオリファイヤがUSDDNワールドファイナルへの出場しない場合に、出場する資格を得られるかもしれない。

「アルタネート」となるには、

- ・ハンドラーは、この競技会、あるいはこの年のこれまでの別のUSDDN競技会で、クオリファイされていないこと。  
(同じ犬とでも別の犬とでも)
- ・ハンドラーは、この年に、別のUSDDN競技で、アルタネートを獲得していてもよい。  
(同じ犬とでも別の犬とでも)

### クオリファイ獲得済み

このハンドラーは、この競技会、あるいはこの年のこれまでの別のUSDDN競技会で、USDDNワールドへの出場資格を得ている。

「クオリファイ獲得済み」となるには、

- ・ハンドラーとこの犬は、この年に、別のUSDDN競技会で、クオリファイを獲得している。
- ・ハンドラーは、別の犬と既に別のUSDDN競技会で、クオリファイを獲得しており、この犬とはこのイベントではトップ4のクオリファイを獲得していない。

### 補欠の犬

このハンドラーは、既にクオリファイを獲得している別の犬と、この犬とのどちらかで、USDDNワールドファイナルに出場するかを選択することができる。

「予備の犬」となるには、

- ・ハンドラーは、この年に、(この競技会、または別のUSDDN競技会で) 別の犬と、USDDNワールドへの出場資格を獲得しており、なおかつ、この犬とこのイベントでトップ4のクオリファイヤとなった。

## イベントにおける順位決定の流れ

### ステップ1：同点のチームがないか確認

- ・最終的な結果を最高点から最低点まで順番に並べる。
- ・同点チームがいかを確認する。同点チームがあり、それが上位であったり、クオリファイに絡む範囲である場合、タイブレイカーを適用しなくてはならない。
  - ーフリースタイル タイブレイカーーチームエレメンツ7項目全て（両ラウンドの）を合計し、総合計を再計算する。
  - ースーパープロトス&フェッチ タイブレイカーー1回に1投ずつディスクを投げ、ポイントの高いスローを投げた方が勝つ。

### ステップ2：トーナメントの順位決定

- ・タイブレイカー後の結果を順位に反映する。
- ・プレイヤーの順位をつける。

### ステップ3：USDDNクオリファイヤの決定

- ・トーナメントの主権者には、参加者がすでに別のイベントで、どの犬と既にクオリファイされているかいないかを確認しておく責任がある。参加者に、既にいずれかの犬と別のイベントでクオリファイしている場合は自分のエントリーシートに記載するように頼んでおくとよい。複数の犬と参戦している場合は、その全てのエントリーシートに確実に記載する。
- ・ステップ2で決定したトーナメントの順位から決定する。
- ・全ての4つのクオリファイヤと3つのアルタネートがはっきりするまで、チームの順位をはっきりさせる。

上記は、以下の例を通して説明できる。これらは、架空のクオリファイ結果である。

クオリファイヤ ステータス	順位	競技者	犬名	備考
クオリファイ済み	1	Yachi	Vega	同じ犬と、以前の大会でクオリファイ済み
クオリファイヤ1	2	Chuck	Bam Bam	
クオリファイヤ2	3	David	Ro	
予備の犬	4	Chuck	Bling Bling	別の犬と、この大会でクオリファイ獲得
クオリファイヤ3	5	Andrea	Moxie	
予備の犬	6	Tracy	Rampage	別の犬と、以前の大会でクオリファイ済み
クオリファイ済み	7	Tracy	Siren	同じ犬と、以前の大会でクオリファイ済み
クオリファイヤ4	8	Daniel	Nick	
クオリファイ済み	9	Jeff	Killan	別の犬と、以前の大会でクオリファイ済み
アルタネート1	10	Dominika	Kiper	
アルタネート2	11	Alena	Jerry	
クオリファイ済み	12	Tim	Auggie	同じ犬と、以前の大会でクオリファイ済み
アルタネート3	13	David	Hippy Chick	
	14	Laura	Frenzy	
	15	Jimmy	Cisco	

上記の例を使って説明する。Tracy&Rampage は、予備の犬のステータスが与えられる。Tracy は、ワールドファイナルで、Rampage と Siren のどちらと参戦するかを選択できる。また、Jeff&Killan は、予備の犬のステータスには認定されない。クオリファイ4までの順位に入っていないためである。