

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 1 Player'sName Nagata, Ryo
 phone _____
 address _____

Canine'sName Hack
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8	2R	Penalty	2R計
ポイント	0.00	0.00	3.50	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	6.50	0.00	6.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.84	1.89		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.70	1.75		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.92	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.82	1.90	7.24	7.46

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.90	1.89		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを發揮しているか。	1.88	1.89		
7	Disc Management	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。	1.94	1.94	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	1.90	1.89	7.62	7.61

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.90	2.12		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.78	2.02		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.00	2.08		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.95	2.05		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネート(リズムック)ムーブを行っているか。	1.85	1.88		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.85	2.10	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.92	2.02	7.77	8.35

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	÷トス&スロー数	27	×10=エクスキューション	1R ④	7.41
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	23	÷トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	3R ④	8.85
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

Penalty	0.00	0.00	1R 計	30.04	3R 計	32.27
---------	------	------	------	-------	------	-------

1R 計 ×1.5 **45.06** + 2R **6.50** + 3R 計 ×1.5 **48.40** = 総合 **99.96**

順位 **43**

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **2** Player'sName **Watanabe, Yumiko**

Canine'sName **Lip**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	3.50	3.50	0.00	3.50	3.50	0.00	0.00	18.50	0.00	18.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.95	2.00		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.90	1.96		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.92	1.92	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.95	1.99	7.72	7.87

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.94	2.04		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.96	1.97		
7	Disc Management	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。	1.97	1.97	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.02	2.07	7.89	8.05

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.70	1.95		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.97	2.05		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.92	1.99		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.93	2.05		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.98	2.05	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.02	2.02	7.90	8.17

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	25	トス&スロー数	30	×10=エキスキューション	1R ④	8.33
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	26	トス&スロー数	29	×10=エキスキューション	3R ④	8.97
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	31.84	33.06

1R 計 × 1.5	47.77	+2R	18.50	+3R 計 × 1.5	49.58	=総合	115.85	順位	9
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **3** Player'sName **Yamasaki, Sachi**

Canine'sName **Canon**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	2.00	0.00	2.00	0.00	2.50	2.50	0.00

12.50	Penalty 0.00	2R 12.50
-------	------------------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.92 1.98
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.94 2.00
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.97 2.10
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.95 1.99

1R ① 7.78	3R ① 8.07
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.90 1.91
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.90 1.92
7	Disc Management	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。	1.84 1.84
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.98 1.98

1R ② 7.62	3R ② 7.65
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.92 1.92
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.89 1.82
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.99 2.02
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.94 2.00
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.08 2.07
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.79 1.80
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.90 1.85

1R ③ 7.93	3R ③ 8.01
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 21	トス&スロー数 27	×10=エクスキューション
----	-----------	----------------	-------------------	---------------

1R ④ 7.78

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 20	トス&スロー数 26	×10=エクスキューション
----	-----------	----------------	-------------------	---------------

3R ④ 7.69

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 31.11	3R 計 31.42
---------------	---------------

1R 計 ×1.5 46.66	+2R 12.50	+3R 計 ×1.5 47.13	=総合 106.30
------------------------	------------------	-------------------------	-------------------

順位 28

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **4** Player'sName **Otsuka, Yoji**

Canine'sName **Azuki**

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	2.50	0.00	2.50	1.50	2.00	0.00	0.00

8.50	Penalty 0.00	2R 8.50
------	------------------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.63	1.69
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.60	1.65
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.60	1.68
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.57	1.64

1R ①	3R ①
6.40	6.66

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.58	1.60
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.50	1.50
7	Disc Management	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。	1.50	1.50
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.60	1.59

1R ②	3R ②
6.18	6.19

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.48	1.46
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.50	1.50
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	0.00
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.52	1.50
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.68	1.60
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00

1R ③	3R ③
6.18	6.06

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	12	✕トス&スロー数	18	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

1R ④
6.67

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	9	✕トス&スロー数	18	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	---	----------	----	---------------

3R ④
5.00

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
25.43	23.91

1R 計 ✕1.5	38.14	+2R	8.50	+3R計 ✕1.5	35.87	=総合	82.51
--------------	-------	-----	------	--------------	-------	-----	-------

順位	60
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **5** Player'sName **Kimura, Shingo**

Canine'sName **Kaleb**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22. 5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	0.00	3.50	3.50	4.50	0.00	0.00	0.00	11.50	0.00	11.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.90	1.96		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88	1.89		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.92	1.95	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.85	1.93	7.55	7.73

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.97		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.10	2.10		
7	Disc Management	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。	1.99	1.99	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.06	2.04	8.13	8.10

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.08	2.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.82	1.83		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.99	1.94		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.99	2.04		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.85	1.88		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.93	1.96	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.80	1.89	7.99	7.94

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション	8.52	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	8.57	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

	1R 計	3R 計
	32.19	32.34

1R 計 × 1.5	48.28	+2R	11.50	+3R 計 × 1.5	48.51	=総合	108.29
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	26
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **6** Player'sName **Matsuda, Micca**

Canine'sName **Eevee**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	2.50	0.00	2.50	2.50	2.50	2.00	0.00

13.50	Penalty 0.00	2R 13.50
-------	------------------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.90	1.92
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.89	1.88
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.90	1.93
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.84	1.85

1R ①	3R ①
7.53	7.58

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.82	1.82
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.86	1.85
7	Disc Management	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。	1.82	1.80
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.80

1R ②	3R ②
7.34	7.27

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.88	1.88
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.86	1.86
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.93	1.94
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.98	1.96
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.90
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.99	1.99
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00

1R ③	3R ③
7.79	7.79

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	23	✕トス&スロー数	29	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

1R ④
7.93

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	✕トス&スロー数	23	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

3R ④
7.83

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
30.59	30.47

1R 計 ✕1.5	45.89	+2R	13.50	+3R計 ✕1.5	45.70	=総合	105.09
--------------	-------	-----	-------	--------------	-------	-----	--------

順位	31
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 7 Player'sName Miyamoto, Noriko

Canine'sName Rangi

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.00	0.00	0.00	3.50	3.00	0.00	0.00	0.00	9.50	0.00	9.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.82	1.85		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.83	1.84		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80	1.85	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.77	1.80	7.22	7.34

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.82		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.82	2.05		
7	Disc Management	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。	1.84	1.84	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.89	1.94	7.35	7.65

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.76	2.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.80	1.98		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.79	1.85		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.98		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.80	1.88	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.76	1.78	7.27	7.84

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	13	トス&スロー数	21	×10=エキスキューション	6.19	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	16	トス&スロー数	22	×10=エキスキューション	7.27	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

	1R 計	3R 計
	28.03	30.10

1R 計 × 1.5	42.05	+ 2R	9.50	+ 3R 計 × 1.5	45.15	= 総合	96.70
------------	-------	------	------	--------------	-------	------	-------

順位	51
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **8** Player'sName **Hara, Mitsuhiro**

Canine'sName **Alpha**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22. 5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	4.00	0.00	0.00

7.00	Penalty 0.00	2R 7.00
------	------------------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.91	1.90
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.85	1.85
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.91
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.84	1.80

1R ①	3R ①
7.48	7.46

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.78	1.78
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.84	1.82
7	Disc Management	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。	1.76	1.75
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.76	1.69

1R ②	3R ②
7.14	7.04

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.79	1.80
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.83	1.86
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.82	1.85
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.70	1.88
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80	1.80
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.82	1.78
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.91	1.80

1R ③	3R ③
7.38	7.39

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
7.69

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
7.39

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
29.69	29.28

1R 計 × 1.5	44.54	+2R	7.00	+3R 計 × 1.5	43.92	=総合	95.46
------------	-------	-----	------	-------------	-------	-----	-------

順位	54
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **9** Player'sName **Okada, Haruko**

Canine'sName **Alice**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	2.00	2.50	2.50	3.00	3.50	0.00	3.00	0.00

14.50	Penalty 0.00	2R 14.50
-------	------------------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.05	2.04
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.94	1.95
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.97	1.95
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.92	1.90

1R ①	3R ①
7.88	7.84

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.82	1.84
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.79	1.79
7	Disc Management	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。	1.80	1.80
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.80	1.80

1R ②	3R ②
7.21	7.23

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.88	1.90
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.93	1.92
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.94	1.95
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.89	1.98
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90	1.92
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.88	1.90
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.93	1.92

1R ③	3R ③
7.70	7.77

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.26

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	20	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.50

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
31.05	31.34

1R 計 × 1.5	46.58	+2R	14.50	+3R 計 × 1.5	47.01	=総合	108.09
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	27
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 10 Player'sName Dainobu, Shinobu

Canine'sName Liesa

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	2.50	2.50	0.00	0.00	2.50	3.50	0.00	0.00

11.00	Penalty 0.00	2R 11.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.89	1.86
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.85	1.83
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.90	1.90
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88	1.85

1R ① 7.52	3R ① 7.44
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.78
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.82	1.79
7	Disc Management	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。	1.80	1.80
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.80	1.78

1R ② 7.22	3R ② 7.15
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.83	1.83
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.99	1.99
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.88	1.85
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.87
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.90	1.90
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00

1R ③ 7.65	3R ③ 7.61
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	30	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 8.00

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	28	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 6.79

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 30.39	3R 計 28.99
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	45.59	+2R	11.00	+3R 計 ×1.5	43.48	=総合	100.06
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	42
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 11 Player'sName Uekusa, Yurie

Canine'sName Beat

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	3.50	4.00	3.50	4.50	4.50	3.50	0.00

20.00	Penalty 0.00	2R 20.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.88 1.90
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88 1.90
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.92 1.95
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88 1.90

1R ①	3R ①
7.56	7.65

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.87 1.88
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.85 1.86
7	Disc Management	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。	1.87 1.87
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.96 1.98

1R ②	3R ②
7.55	7.59

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.91 1.85
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00 0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.92 1.98
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.90 1.99
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90 1.99
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.92 2.00
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.88 1.96

1R ③	3R ③
7.65	7.96

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	✕トス&スロー数	24	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

1R ④
7.50

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	✕トス&スロー数	27	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

3R ④
8.15

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
30.26	31.35

1R 計 ✕1.5	45.39	+2R	20.00	+3R 計 ✕1.5	47.02	=総合	112.41
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	18
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 12 Player'sName Yamakawa, Yuka

Canine'sName Limo

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	2.50	3.00	0.00	0.00	2.50	3.50	0.00

11.50	Penalty 0.00	2R 11.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.80 1.83
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80 1.84
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.81 1.86
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.79 1.82

1R ① 7.20	3R ① 7.35
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.76 1.78
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.78 1.79
7	Disc Management	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。	1.70 1.70
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.72 1.74

1R ② 6.96	3R ② 7.01
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.78 1.80
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.83 1.90
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.85 1.88
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.82 1.87
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80 1.80
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.83 1.85
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00 0.00

1R ③ 7.33	3R ③ 7.50
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	26	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 6.92

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 8.00

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 28.41	3R 計 29.86
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	42.62	+2R	11.50	+3R 計 ×1.5	44.79	=総合	98.91
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	-------

順位	44
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **13** Player'sName **Armon Vaziri**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Piggy**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.00	0.00	0.00	2.00	2.50	0.00	0.00	0.00	7.50	0.00	7.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.88	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80	1.80		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.85	1.81	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.80	1.80	7.33	7.21

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.85		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.87	1.85		
7	Disc Management	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。	1.82	1.82	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.82	1.80	7.37	7.32

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.82	1.80		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.88	1.83		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.99	1.88		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.00	1.85		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.88		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.96	1.88	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00	7.83	7.49

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	✕トス&スロー数	24	✕10=エクスキューション	7.50	1R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	12	✕トス&スロー数	22	✕10=エクスキューション	5.45	3R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	30.03	27.47

1R 計 ✕1.5	45.05	+2R	7.50	+3R 計 ✕1.5	41.21	=総合	93.76	順位	55
--------------	-------	-----	------	---------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 14 Player'sName Tsuburaya, Ammer

Canine'sName Mabuyer

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	2.50	3.00	2.50	2.00	2.00	2.00	2.50	0.00

12.50	Penalty 0.00	2R 12.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.80	1.83
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.75	1.82
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80	1.85
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.79	1.82

1R ① 7.14	3R ① 7.32
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.85	1.85
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.80	1.83
7	Disc Management	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。	1.78	1.78
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.75	1.77

1R ② 7.18	3R ② 7.23
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.90	1.92
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.91	1.93
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.99	2.00
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.00	2.02
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.89
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.01	2.00
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.80	1.96

1R ③ 7.91	3R ③ 7.98
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 7.92

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 8.80

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 30.15	3R 計 31.33
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	45.22	+2R	12.50	+3R 計 ×1.5	47.00	=総合	104.72
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	32
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **15** Player'sName **Kosuke**

phone _____

address _____

Canine'sName **Greedy**

fax又はe-mail _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.00	4.50	0.00	4.50	0.00	0.00	0.00	17.50	0.00	17.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.15	2.20		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.15	2.15		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.20	2.25	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.10	2.10	8.60	8.70

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.06	2.10		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.08	2.12		
7	Disc Management	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。	2.06	2.06	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.08	2.08	8.28	8.36

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.88	1.90		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.89	1.94		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.99	1.99		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.02	2.02		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.02	2.22		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.93	1.93	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.08	2.04	8.11	8.27

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	7.69	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	7.69	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	32.68	33.02

1R 計 × 1.5	49.02	+ 2R	17.50	+ 3R 計 × 1.5	49.53	= 総合	116.06	順位	7
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 16 Player'sName Takehara, Masako

Canine'sName Chino

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	2.00	2.50	2.50	0.00	2.50	3.00	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.70	1.67		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.70	1.68		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.80	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.78	1.68	7.06	6.83

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.88	1.87		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.80	1.79		
7	Disc Management	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。	1.86	1.85	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	1.98	7.54	7.49

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.95	1.78		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.96	1.76		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.92	1.82		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.90	1.80		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90	1.78		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.89	1.80	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.90	1.76	7.73	7.20

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション	8.26	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	10	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	4.76	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	30.59	26.28

1R 計 × 1.5	45.89	+2R	12.50	+3R 計 × 1.5	39.42	=総合	97.81	順位	48
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 17 Player'sName Kobayashi, Harumi

Canine'sName Ribbon

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	2.50	0.00	2.00	2.00	0.00	2.50	2.00	0.00

11.00	Penalty 0.00	2R 11.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.80 1.81
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.70 1.71
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80 1.85
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.75 1.76

1R ① 7.05	3R ① 7.13
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.56 1.56
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.70 1.68
7	Disc Management	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。	1.60 1.60
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.60 1.60

1R ② 6.46	3R ② 6.44
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.83 1.88
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.76 1.78
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.80 1.94
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.84 1.94
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.79 1.79
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.80 1.88
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.94 1.99

1R ③ 7.41	3R ③ 7.75
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 7.39

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 8.64

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 28.31	3R 計 29.96
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	42.47	+2R	11.00	+3R 計 ×1.5	44.93	=総合	98.40
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	-------

順位	46
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 18 Player'sName Matsumoto, Kyoko

Canine'sName Kai

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	0.00	3.50	0.00	0.00	0.00	3.00	0.00

10.00	Penalty 0.00	2R 10.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.88	1.89
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.85	1.88
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.89
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.87	1.89

1R ①	3R ①
7.48	7.55

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.88
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.84	1.84
7	Disc Management	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。	1.82	1.82
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.85	1.88

1R ②	3R ②
7.37	7.42

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.75	1.78
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.81	1.82
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.86	1.96
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.90	1.95
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.86	1.86
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.80	1.76
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.84	1.84

1R ③	3R ③
7.46	7.61

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
7.78

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.15

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
30.09	30.73

1R 計 × 1.5	45.13	+2R	10.00	+3R 計 × 1.5	46.09	=総合	101.22
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	39
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **19** Player'sName **Miura, Saori**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Robin**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.00	2.00	2.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	8.00	0.00	8.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.75	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.74	1.75		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.74	1.76	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.72	1.77	6.95	7.08

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.84		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを發揮しているか。	1.76	1.77		
7	Disc Management	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るか。	1.70	1.74	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.72	1.75	6.98	7.10

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.74	1.78		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.78	1.79		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.81	1.88		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.81	1.83		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.78	1.80		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.76	1.82	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.78	1.90	7.18	7.43

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション	6.82	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション	9.13	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	27.93	30.74

1R 計 × 1.5	41.89	+2R	8.00	+3R 計 × 1.5	46.11	=総合	96.00	順位	53
------------	-------	-----	------	-------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 20 Player'sName Suzuki, Shinobu

Canine'sName Jill

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	2.50	2.00	2.50	2.00	2.50	2.00	2.50	0.00

12.00	Penalty 0.00	2R 12.00
-------	--------------	----------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.74	1.79
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.73	1.75
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.75	1.81
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.74	1.77

1R ① 6.96	3R ① 7.12
-----------	-----------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.60	1.60
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.72	1.70
7	Disc Management	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。	1.61	1.61
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.62	1.60

1R ② 6.55	3R ② 6.51
-----------	-----------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.80	1.82
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.78	1.78
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.80	1.80
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.78	1.82
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80	1.80
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.81	1.80
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.84	1.80

1R ③ 7.25	3R ③ 7.24
-----------	-----------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 21	トス&スロー数 25	×10=エクスキューション
----	-----------	---------	------------	---------------

1R ④ 8.40

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 15	トス&スロー数 22	×10=エクスキューション
----	-----------	---------	------------	---------------

3R ④ 6.82

1R 0.00	3R 0.00
Penalty	

1R 計 29.16	3R 計 27.69
------------	------------

1R 計 ×1.5 43.74	+2R 12.00	+3R 計 ×1.5 41.53	=総合 97.27
-----------------	-----------	------------------	-----------

順位 49

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 21 Player'sName Kawaguchi, Noriko

Canine'sName Kiki

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.50	2.00	2.50	2.50	2.50	0.00	2.50	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.95	2.00		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.96	1.98		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.00	2.02	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.00	2.00	7.91	8.00

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.92		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.96	1.94		
7	Disc Management	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。	1.96	1.96	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.02	2.00	7.92	7.82

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.02	2.02		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.98	1.08		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	2.02	2.18		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.04	2.14		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.02	2.04		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.94	1.98	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.99	2.04	8.10	8.40

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション	1R ④	8.89
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション	3R ④	7.92
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	32.82	32.14

1R 計 ×1.5	49.23	+2R	12.50	+3R 計 ×1.5	48.21	=総合	109.93	順位	21
-----------	-------	-----	-------	------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 22 Player'sName Kakiuchi, Osamu

Canine'sName Kid

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22. 5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.50	4.50	4.00	4.50	0.00	0.00	0.00	22.00	0.00	22.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.25		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.95	1.95		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.20	2.25	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.93	1.96	8.28	8.41

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.20	2.20		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.10	2.10		
7	Disc Management	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。	2.08	2.08	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.12	2.12	8.50	8.50

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.24	2.28		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.19	2.04		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	2.08	2.12		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.22	2.28		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.05	2.08		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.24	2.35	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.10	2.24	8.89	9.15

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	27	×10=エキスキューション	8.52	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	24	×10=エキスキューション	9.58	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	34.19	35.64

1R 計 × 1.5	51.28	+2R	22.00	+3R 計 × 1.5	53.47	=総合	126.75	順位	1
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **23** Player'sName **Takano, Keiko**

Canine'sName **DeeDee**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	3.50	3.00	3.50	3.50	0.00	0.00	0.00

17.00	Penalty 0.00	2R 17.00
-------	------------------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.98	2.05
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.90	1.98
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.00	2.05
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.98	2.00

1R ①	3R ①
7.86	8.08

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.97	1.99
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.98	1.98
7	Disc Management	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。	1.99	1.99
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.90	1.89

1R ②	3R ②
7.84	7.85

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.92	1.92
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.92	1.94
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.89	1.96
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.80	1.98
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.92
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.94	1.94
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.92	1.95

1R ③	3R ③
7.70	7.83

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.40

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.46

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
31.80	32.22

1R 計 × 1.5	47.70	+2R	17.00	+3R 計 × 1.5	48.34	=総合	113.04
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	16
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 24 Player'sName Yoshida, Yukiko

Canine'sName Allen

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22. 5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	0.00	3.50	3.50	0.00	0.00	0.00	14.00	0.00	14.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.05	1.97		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.95	1.93		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.18	1.97	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.95	1.93	8.13	7.80

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.96		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.00	1.99		
7	Disc Management	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。	1.98	1.97	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.92	1.92	7.88	7.84

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.02	2.02		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.00	2.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.14	2.20		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.98	1.98		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.88		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.90	1.90	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.99	1.99	8.15	8.21

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	7.69	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	7.31	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

1R 計	3R 計
31.85	31.16

1R 計 × 1.5	47.78	+ 2R	14.00	+ 3R 計 × 1.5	46.74	= 総合	108.52
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------

順位	25
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 25 Player'sName Nakano, Seiya

Canine'sName Rayo

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.00	3.00	4.50	4.50	0.00	0.00	0.00	0.00

15.00	Penalty 0.00	2R 15.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.00	2.00
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.00	2.00
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.00	2.01
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88	1.93

1R ① 7.88	3R ① 7.94
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.88	1.90
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.98	1.99
7	Disc Management	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。	1.94	1.94
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.96	1.96

1R ② 7.76	3R ② 7.79
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.82	1.81
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.83	1.79
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.80	1.80
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.86	1.96
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.78	1.80
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.98	1.98

1R ③ 7.49	3R ③ 7.55
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	16	トス&スロー数	25	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 6.40

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	24	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 7.92

1R	0.00	3R	0.00
Penalty	0.00		

1R 計 29.53	3R 計 31.20
---------------	---------------

1R 計 × 1.5	44.30	+2R	15.00	+3R 計 × 1.5	46.80	=総合	106.09
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	29
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **26** Player'sName **Tezuka, Ami**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Bourne**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	0.00	3.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	7.00	0.00	7.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.55	1.60		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.60	1.62		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.58	1.68	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.53	1.60	6.26	6.50

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.64	1.65		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.54	1.64		
7	Disc Management	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。	1.60	1.62	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.70	1.73	6.48	6.64

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.71	1.70		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.78	1.76		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	0.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.81	1.82		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.70	1.70	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.76	1.92	7.06	7.20

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	10	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	1R ④	4.76
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	16	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション	3R ④	6.96
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	24.56	27.30

1R 計 ×1.5	36.84	+2R	7.00	+3R 計 ×1.5	40.94	=総合	84.79	順位	59
-----------	-------	-----	------	------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 27 Player'sName Kusumi, Masahiro

Canine'sName Quick

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	2.50	3.50	3.50	3.00	0.00	0.00	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.86	1.88		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80	1.84		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.89	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.87	1.84	7.41	7.45

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.78	1.76		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.86	1.84		
7	Disc Management	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。	1.80	1.78	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.82	1.80	7.26	7.18

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.90	1.88		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	1.90		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.92	1.82		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.90	1.90		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.86		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.98	2.00	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.77	1.80	7.70	7.68

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	✕トス&スロー数	23	✕10=エクスキューション	7.83	1R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	✕トス&スロー数	23	✕10=エクスキューション	6.52	3R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	30.20	28.83

1R 計 ✕1.5	45.29	+2R	12.50	+3R 計 ✕1.5	43.25	=総合	101.04	順位	40
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 28 Player'sName Sato, Toshiya

Canine'sName Soma

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	3.50	3.50	4.00	3.00	3.50	0.00	0.00

18.00	Penalty 0.00	2R 18.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.05	2.07
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.05	2.07
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.10	2.12
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.00	2.05

1R ①	3R ①
8.20	8.31

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.94	1.94
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.90	1.90
7	Disc Management	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。	1.90	1.90
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.92	1.93

1R ②	3R ②
7.66	7.67

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.04	2.06
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.00	2.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.98	1.90
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.96	1.98
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.07	2.09
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.02	2.02
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.00	2.00

1R ③	3R ③
8.13	8.17

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	✕トス&スロー数	23	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

1R ④
7.83

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	✕トス&スロー数	22	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

3R ④
8.64

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
31.82	32.79

1R 計 ✕1.5	47.72	+2R	18.00	+3R 計 ✕1.5	49.18	=総合	114.90
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	12
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 29 Player'sName Kuniyoshi, Sachiko

Canine'sName Chase

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	3.50	3.50	3.50	3.50	3.50	3.50	0.00

17.50	Penalty 0.00	2R 17.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.97	2.00
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.95	1.98
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.15	2.17
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.95	1.96

1R ①	3R ①
8.02	8.11

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.96	1.97
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.94	1.95
7	Disc Management	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。	1.90	1.90
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	1.90	1.90

1R ②	3R ②
7.70	7.72

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.06	2.02
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.90	1.92
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	0.00	1.96
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.00	2.02
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	1.96	1.98
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.00	2.00
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	1.98

1R ③	3R ③
8.02	8.02

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
7.50

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.00

1R	3R
0.00	0.00
Penalty	

1R 計	3R 計
31.24	31.85

1R 計 × 1.5	46.86	+2R	17.50	+3R 計 × 1.5	47.78	=総合	112.14
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	19
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 30 Player'sName Hagiwara, Sayaka

Canine'sName Cody

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.00	0.00	3.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

6.50	Penalty 0.00	2R 6.50
------	-----------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.92	1.94
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88	1.89
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.92	1.94
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.80	1.83

1R ①	3R ①
7.52	7.60

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.90
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.86	1.88
7	Disc Management	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。	1.90	1.89
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.92	1.93

1R ②	3R ②
7.66	7.60

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.03	2.03
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.95	2.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.90	2.01
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.89	1.92
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.92	1.90
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.99	2.00
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.02	2.02

1R ③	3R ③
7.99	8.06

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
6.00

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.00

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
29.17	31.26

1R 計 × 1.5	43.76	+2R	6.50	+3R 計 × 1.5	46.89	=総合	97.15
------------	-------	-----	------	-------------	-------	-----	-------

順位	50
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 31 Player'sName Takao, Katsuichi

Canine'sName Latte

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	0.00	0.00	4.50	4.00	2.50	0.00	0.00

11.00	Penalty 0.00	2R 11.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.88	1.84
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.84	1.82
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.89	1.85
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88	1.85

1R ① 7.49	3R ① 7.36
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.78	1.76
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを發揮しているか。	1.82	1.80
7	Disc Management	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。	1.82	1.82
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.78	1.74

1R ② 7.20	3R ② 7.12
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.89	1.90
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.92	1.91
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.80	1.90
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.91	1.91
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズミック)ムーブを行っているか。	1.90	1.90
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.98	1.97
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.96	1.93

1R ③ 7.77	3R ③ 7.72
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	28	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 8.21

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 7.31

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 30.67	3R 計 29.51
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	46.01	+2R	11.00	+3R 計 ×1.5	44.26	=総合	101.27
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	38
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **32** Player'sName **Arai, Norio**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Chopper**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	0.00	3.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	7.00	0.00	7.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.52	1.60		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.55	1.56		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.62	1.68	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.50	1.52	6.19	6.36

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.76	1.77		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.52	1.54		
7	Disc Management	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。	1.70	1.70	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.76	1.75	6.74	6.76

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.78	1.79		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.78	1.79		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.80	0.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80	1.78		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.77	1.76	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.80	1.80	7.18	7.16

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	7	トス&スロー数	19	×10=エクスキューション	3.68	1R ④
----	-----------	------	---	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	12	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	5.71	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	23.79	25.99

1R 計 × 1.5	35.69	+2R	7.00	+3R 計 × 1.5	38.99	=総合	81.68	順位	61
------------	-------	-----	------	-------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **33** Player'sName **Miki, Michiko**

Canine'sName **Ren**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	3.00	3.00	2.00	3.50	0.00	0.00	16.50	0.00	16.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.91	1.90		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88	1.88		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.98	1.95	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.95	1.94	7.72	7.67

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.96		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.00	1.99		
7	Disc Management	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。	1.96	1.94	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.98	1.96	7.92	7.85

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.98	2.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.89	1.88		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.94	1.94		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.02	2.00		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.93	1.93	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.92	1.92	7.87	7.87

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション	7.73
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	7.20
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------

	1R	3R	1R計	3R計
Penalty	0.00	0.00	31.24	30.59

1R計 ×1.5	46.86	+2R	16.50	+3R計 ×1.5	45.89	=総合	109.24	順位	23
----------	-------	-----	-------	-----------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **34** Player'sName **Tezuka, Ami**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Chase**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.00	0.00	3.50	3.00	3.50	0.00	0.00	18.50	0.00	18.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.05	2.00		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.00	2.00		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.10	2.10	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.00	2.05	8.15	8.15

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.99	1.99		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.98	1.90		
7	Disc Management	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。	1.96	1.96	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.98	1.99	7.91	7.84

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.98	1.96		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.03	1.88		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.00	1.98		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.00	1.99		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.01	2.00		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.02	2.04	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.99	2.03	8.06	8.06

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	27	×10=エキスキューション	1R ④	8.15
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	29	×10=エキスキューション	3R ④	8.28
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	32.27	32.33

1R 計 × 1.5	48.40	+ 2R	18.50	+ 3R 計 × 1.5	48.49	= 総合	115.39	順位	10
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 35 Player'sName Fukushima, Kuniharu

Canine'sName Sabine

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	0.00	4.50	0.00	0.00	0.00	0.00	11.50	0.00	11.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.10		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.05	2.05		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.25	2.22	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.05	2.00	8.55	8.37

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.89	1.87		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.90	1.89		
7	Disc Management	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。	1.87	1.87	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.90	1.88	7.56	7.51

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.01	2.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.00	2.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.00	2.00		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.01	2.08		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90	1.92		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.92	1.98	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.02	2.00	8.04	8.08

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	25	✕トス&スロー数	26	✕10=エクスキューション	9.62	1R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	✕トス&スロー数	26	✕10=エクスキューション	7.31	3R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	33.77	31.27

1R 計 ✕1.5	50.65	+2R	11.50	+3R 計 ✕1.5	46.90	=総合	109.05	順位	24
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 36 Player'sName Dejima, Kimiyo

Canine'sName Seira

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50	0.00	1.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.56	1.58		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.50	1.52		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.50	1.52	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.49	1.50	6.05	6.12

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.56	1.57		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.65	1.67		
7	Disc Management	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。	1.58	1.57	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.55	1.55	6.34	6.36

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.54	1.58		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.52	1.53		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.64	1.65		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	0.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.69	1.69		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.66	1.68	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00	6.53	6.60

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	8	トス&スロー数	18	×10=エキスキューション	1R ④	4.44
----	-----------	------	---	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	11	トス&スロー数	18	×10=エキスキューション	3R ④	6.11
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

	1R 計	3R 計
	23.36	25.19

1R 計 ×1.5	35.05	+2R	1.50	+3R 計 ×1.5	37.79	=総合	74.33
-----------	-------	-----	------	------------	-------	-----	-------

順位	63
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 37 Player'sName Sakai, Nobuko

Canine'sName Gash

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	2.00	2.00	2.50	0.00	2.00	2.50	0.00	11.00	0.00	11.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.82	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80	1.79		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.86	1.82	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.85	1.80	7.33	7.21

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.82	1.80		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.78	1.74		
7	Disc Management	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。	1.76	1.76	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.76	1.75	7.12	7.05

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.90	1.90		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.89	1.89		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	0.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.79	1.79		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.94	1.94	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.90	1.90	7.63	7.63

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	21	×10=エキスキューション	8.10	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	15	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション	6.52	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	30.18	28.41

1R 計 × 1.5	45.26	+ 2R	11.00	+ 3R 計 × 1.5	42.62	= 総合	98.88	順位	45
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 38 Player'sName Shimizu, Tadanori

Canine'sName Ange

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.50	0.00	2.50	2.50	2.50	0.00	0.00	0.00	10.00	0.00	10.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.72	1.75		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.71	1.73		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.77	1.78	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.66	1.65	6.86	6.91

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.81		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.78	1.78		
7	Disc Management	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。	1.76	1.76	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.78	1.78	7.12	7.13

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	0.00	0.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.82	1.82		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.88	1.90		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.78	1.90		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80	1.90		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.82	1.80	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.80	1.80	7.32	7.52

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	9	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	4.29	1R ④
----	-----------	------	---	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	10	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション	4.55	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	25.59	26.11

1R 計 × 1.5	38.38	+2R	10.00	+3R 計 × 1.5	39.16	=総合	87.54	順位	58
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	-------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **39** Player'sName **Umeki, Takumi**

Canine'sName **Rin**

phone _____

fax又はe-mail _____

address _____

Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	4.00	4.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00

11.00	Penalty 0.00	2R 11.00
-------	------------------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.73	1.76
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.69	1.70
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80	1.80
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.69	1.71

1R ①	3R ①
6.91	6.97

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.72	1.73
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.74	1.74
7	Disc Management	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。	1.70	1.70
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.70	1.68

1R ②	3R ②
6.86	6.85

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.68	1.84
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	1.58
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.68	1.88
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	1.92
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.66	1.80
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.72	1.89
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.76	1.84

1R ③	3R ③
6.84	7.53

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	12	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
5.45

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
6.09

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
26.06	27.44

1R 計 ×1.5	39.10	+2R	11.00	+3R 計 ×1.5	41.16	=総合	91.25
-----------	-------	-----	-------	------------	-------	-----	-------

順位	57
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **40** Player'sName **Takahashi, Ryo**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Lyra**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	4.50	3.50	3.50	3.50	3.00	0.00	18.50	0.00	18.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.10	2.10		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.10	2.10		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.15	2.10	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.10	2.05	8.45	8.35

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.90	1.92		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.96	1.94		
7	Disc Management	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。	1.95	1.95	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	1.99	7.81	7.80

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.04	1.96		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.97	1.96		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.94	1.95		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.09	2.08		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.08	2.02		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.06	2.11	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.04	2.08	8.27	8.29

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	1R ④	8.40
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	3R ④	8.00
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	32.93	32.44

1R 計 × 1.5	49.40	+2R	18.50	+3R 計 × 1.5	48.66	=総合	116.56	順位	6
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 41 Player'sName Narita, Chika

Canine'sName Jude

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.50	3.00	3.50	3.50	0.00	0.00	0.00	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.95	1.92		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.87	1.88		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.90	1.92	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.87	1.86	7.59	7.58

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.87		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.88	1.89		
7	Disc Management	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。	1.80	1.82	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.86	7.38	7.44

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.94	1.92		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.90	1.92		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.98	1.99		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90	1.90		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.88	1.86	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.90	1.88	7.72	7.73

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション	1R ④	7.83
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	19	×10=エキスキューション	3R ④	7.37
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

	1R 計	3R 計
	30.52	30.12

1R 計 × 1.5	45.77	+2R	12.50	+3R 計 × 1.5	45.18	= 総合	103.45
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	------	--------

順位	35
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 42 Player'sName Narita, Chika

Canine'sName Aube

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	0.00	2.50	2.00	2.50	0.00	0.00	0.00	0.00	7.00	0.00	7.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.74	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.78	1.78		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.75	1.77	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.73	1.77	7.00	7.12

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.84	1.86		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.89	1.89		
7	Disc Management	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。	1.80	1.80	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.94	1.96	7.47	7.51

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.83	1.88		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.87	1.88		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.84	1.90		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.95		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.76	1.76	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.82	1.78	7.43	7.61

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	✕トス&スロー数	20	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

1R ④

7.50

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	✕トス&スロー数	22	✕10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

3R ④

7.73

1R

3R

1R 計

3R 計

Penalty

0.00

0.00

29.40

29.97

1R 計
✕1.5

44.10

+2R

7.00

+3R 計
✕1.5

44.95

=総合

96.05

順位

52

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 43 Player'sName Okada, Hideki

Canine'sName Gizelda

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.00	3.00	3.50	3.50	0.00	3.50	0.00	0.00	16.50	0.00	16.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.00	2.00		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.97	2.00		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.08	2.05	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.00	2.00	8.05	8.05

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.99		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.01	2.02		
7	Disc Management	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。	1.98	1.98	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	1.99	7.97	7.98

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.11	2.04		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.01	2.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	2.14	2.14		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.99	2.10		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.99	1.99		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.96	2.04	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.09	2.09	8.35	8.37

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④

8.26

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④

8.26

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

1R 計	32.63	3R 計	32.66
------	-------	------	-------

1R 計 × 1.5	48.95	+2R	16.50	+3R 計 × 1.5	48.99	=総合	114.44
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	14
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 44 Player'sName Kaneko, Masaru

Canine'sName Dan

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	4.50	3.50	0.00	2.00	3.50	4.50	3.00	0.00

19.00	Penalty 0.00	2R 19.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.10
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.20	2.10
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.30	2.25
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.20	2.10

1R ①	3R ①
8.90	8.55

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.98	1.98
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.08	2.06
7	Disc Management	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。	2.00	2.00
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.12	2.10

1R ②	3R ②
8.18	8.14

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.00	1.88
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.03	1.98
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.20	2.18
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.08	2.00
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.04	2.14
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.04	1.94
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.10	1.98

1R ③	3R ③
8.42	8.30

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
7.92

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
5.60

1R	3R
0.00	0.00
Penalty	

1R 計	3R 計
33.42	30.59

1R 計 × 1.5	50.13	+2R	19.00	+3R 計 × 1.5	45.89	=総合	115.01
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	11
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 45 Player'sName Shimizu, Yoshihiro

Canine'sName Gus

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	0.00	3.50	3.50	3.50	3.50	0.00	0.00

14.00	Penalty 0.00	2R 14.00
-------	--------------	----------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.96 1.94
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.95 1.94
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.98 1.97
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.94 1.96

1R ① 7.83	3R ① 7.81
-----------	-----------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86 1.86
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.96 1.96
7	Disc Management	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。	1.86 1.86
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84 1.86

1R ② 7.52	3R ② 7.54
-----------	-----------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

Item	Description	1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.80 1.80
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00 0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.90 1.88
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.88 1.88
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88 1.88
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.00 1.90
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.02 1.95

1R ③ 7.80	3R ③ 7.61
-----------	-----------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 13	トス&スロー数 18	×10=エクスキューション
----	-----------	---------	------------	---------------

1R ④ 7.22

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ 13	トス&スロー数 19	×10=エクスキューション
----	-----------	---------	------------	---------------

3R ④ 6.84

1R 0.00	3R 0.00	1R 計 30.37	3R 計 29.80
Penalty			

1R 計 ×1.5 45.56	+2R 14.00	+3R 計 ×1.5 44.70	=総合 104.26
-----------------	-----------	------------------	------------

順位 33

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 46 Player'sName Tachibana, Sachiko

Canine'sName Iruma

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	3.50	4.50	3.50	4.50	3.50	0.00	0.00	20.50	0.00	20.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.35	2.30		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.30	2.30		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.40	2.40	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.35	2.30	9.40	9.30

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.88	1.86		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.98	1.98		
7	Disc Management	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。	1.86	1.86	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	2.00	7.72	7.70

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.10	2.04		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	1.90		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.12	2.13		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.99	2.10		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.08	2.08		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.18	2.11	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.12	2.14	8.52	8.48

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	1R ④	8.40
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	3R ④	8.00
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	34.04	33.48

1R 計 ×1.5	51.06	+2R	20.50	+3R 計 ×1.5	50.22	=総合	121.78	順位	2
-----------	-------	-----	-------	------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 47 Player'sName Sugai, Hisashi

Canine'sName Deva

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.00	3.00	3.00	3.00	3.50	3.50	0.00	0.00	16.00	0.00	16.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.94	1.96		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.93	1.95		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.98	1.95	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.92	1.94	7.77	7.80

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.01	2.00		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.98	1.97		
7	Disc Management	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。	1.98	1.98	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	1.99	7.97	7.94

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.08	2.08		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	2.09	2.09		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.98	2.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.00	2.00		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.05	2.04	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.08	2.08	8.30	8.29

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション	
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	--

1R ④

8.70

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション	
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	--

3R ④

7.92

1R	3R	1R 計	3R 計
0.00	0.00	32.74	31.95

1R 計 ×1.5	49.10	+2R	16.00	+3R 計 ×1.5	47.92	=総合	113.02
-----------	-------	-----	-------	------------	-------	-----	--------

順位 **17**

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 48 Player'sName Kimura, Yasuko

Canine'sName Glen

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	2.50	2.50	0.00	3.50	3.00	2.00	0.00

13.50	Penalty 0.00	2R 13.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.00	2.05
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.98	2.00
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.05	2.05
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.00	2.05

1R ① 8.03	3R ① 8.15
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.02	2.00
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.99	1.99
7	Disc Management	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。	1.98	1.98
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.02	2.02

1R ② 8.01	3R ② 7.99
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.09	2.08
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.02	2.04
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.98	2.10
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.03	2.05
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.02	2.04
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.04	2.04
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.02	2.02

1R ③ 8.18	3R ③ 8.27
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	24	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 9.17

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	25	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 9.60

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 33.39	3R 計 34.01
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	50.08	+2R	13.50	+3R 計 ×1.5	51.02	=総合	114.60
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------

順位	13
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. **49** Player'sName **Sakai, Hiroshi**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Sony**
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	3.50	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	13.50	0.00	13.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.88	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80	1.75		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.80	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88	1.77	7.44	7.12

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.78		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.84	1.82		
7	Disc Management	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。	1.76	1.74	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.76	1.74	7.16	7.08

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.83	1.68		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.78	1.62		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.76	1.64		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	0.00		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.79	1.79		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.00	1.68	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.22	1.89	7.84	7.04

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション	9.52	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	13	トス&スロー数	20	×10=エクスキューション	6.50	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	31.96	27.74

1R 計 × 1.5	47.95	+2R	13.50	+3R 計 × 1.5	41.61	=総合	103.06	順位	36
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 50 Player'sName Taniguchi, Hiroaki

Canine'sName Recca

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	3.00	3.50	3.50	3.50	0.00	0.00	17.50	0.00	17.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.95	1.90		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88	1.88		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.99	2.00	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.80	1.80	7.62	7.58

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.84	1.84		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.90	1.93		
7	Disc Management	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。	1.86	1.86	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.85	7.44	7.48

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.80	1.82		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.82	1.82		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.90	1.90		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.85	1.85		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.90		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.99	1.98	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	1.98	7.62	7.76

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	1R ④	6.54
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	3R ④	6.80
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	29.22	29.62

1R 計 × 1.5	43.83	+2R	17.50	+3R 計 × 1.5	44.43	=総合	105.76	順位	30
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 51 Player'sName Yaguchi, Junko
 phone _____
 address _____

Canine'sName Pulsar
 fax又はe-mail _____
 Judge Sign _____

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	3.50	3.50	3.50	3.00	3.50	3.50	0.00

17.50 Penalty **0.00** 2R **17.50**

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.18
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.20	2.18
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.30	2.30
4	Grip	パタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.20	2.22

1R ① **8.90** 3R ① **8.88**

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.12	2.18
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.02	2.02
7	Disc Management	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ますか。	2.06	2.06
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.14	2.18

1R ② **8.34** 3R ② **8.44**

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.98	1.98
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.08	2.08
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.12	2.14
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネート(リズムミック)ムーブを行っているか。	2.24	2.25
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.09	2.08
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.00	2.00

1R ③ **8.53** 3R ③ **8.55**

1st Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ 17 ÷ トス&スロー数 24 × 10 = エキシキューション
----	-----------	---

1R ④ **7.08**

2nd Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ 16 ÷ トス&スロー数 23 × 10 = エキシキューション
----	-----------	---

3R ④ **6.96**

1R **0.00** 3R **0.00**
 Penalty

1R 計 **32.85** 3R 計 **32.83**

1R 計 × 1.5 **49.28** + 2R **17.50** + 3R 計 × 1.5 **49.24** = 総合 **116.02**

順位 **8**

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 52 Player'sName Tsuburaya, Hideyo

Canine'sName Mw

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	3.50	3.50	3.50	4.50	0.00	0.00	0.00

18.50	Penalty 0.00	2R 18.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.00	2.05
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.95	1.95
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.05	2.10
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.96	1.95

1R ①	3R ①
7.96	8.05

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.88	1.92
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.06	2.06
7	Disc Management	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。	1.86	1.82
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	1.98	1.98

1R ②	3R ②
7.78	7.78

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.00	2.00
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.26	2.18
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.10	1.96
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.06	2.06
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.22	2.20
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.22	2.10

1R ③	3R ③
8.80	8.54

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	25	トス&スロー数	28	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.93

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	28	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
8.21

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
33.47	32.58

1R 計 × 1.5	50.20	+2R	18.50	+3R 計 × 1.5	48.88	=総合	117.58
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	5
----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 53 Player'sName Takehara, Masako

Canine'sName Karsee

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.50	3.50	2.50	2.50	3.50	0.00	0.00	16.50	0.00	16.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.00	1.97		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.05	2.00		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.20	2.10	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.10	2.00	8.35	8.07

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.06	2.06		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.96	1.92		
7	Disc Management	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。	2.00	2.00	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.18	2.26	8.20	8.24

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.98	1.90		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.99	1.90		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.89	1.82		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.00	1.90		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.08	1.98		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.10	1.90	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.03	1.90	8.21	7.68

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	1R ④	8.80
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	3R ④	5.60
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	33.56	29.59

1R 計 × 1.5	50.34	+2R	16.50	+3R 計 × 1.5	44.39	=総合	111.23	順位	20
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 54 Player'sName Futami, Akiko

Canine'sName Vivienne

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.00	3.50	0.00	3.50	3.50	0.00	0.00	17.00	0.00	17.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.30		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.20	2.20		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.30	2.32	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.25	2.20	8.95	9.02

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.88	1.94		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.94	1.94		
7	Disc Management	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。	1.96	1.96	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.98	1.98	7.76	7.82

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.23	2.22		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.03	2.13		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.96	1.98		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.01	2.04		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.00	2.20		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.92	2.14	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.90	2.08	8.27	8.69

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	30	×10=エクスキューション	8.00	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	28	×10=エクスキューション	8.57	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

	1R 計	3R 計
	32.98	34.10

1R 計 × 1.5	49.47	+ 2R	17.00	+ 3R 計 × 1.5	51.15	= 総合	117.62
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------

順位	4
----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 55 Player'sName Sakai,Nobuko

Canine'sName Balca

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.50	2.50	2.50	2.50	2.50	2.50	0.00	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.80	1.81		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.77	1.79		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80	1.81	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.85	1.87	7.22	7.28

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.84		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.85	1.87		
7	Disc Management	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。	1.76	1.76	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.82	7.31	7.29

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.00	1.98		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.92	1.92		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.88	1.96		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.88	1.90		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.96	1.97	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.89	1.92	7.77	7.83

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	17	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④

7.73

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④

8.70

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

1R 計	30.03	3R 計	31.10
------	-------	------	-------

1R 計 × 1.5	45.04	+2R	12.50	+3R 計 × 1.5	46.64	=総合	104.18
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	34
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 56 Player'sName Sogabe, Akemi

Canine'sName Bob

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

0.00	Penalty 0.00	2R 0.00
------	-----------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.63	1.60
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.62	1.60
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.65	1.60
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.66	1.60

1R ① 6.56	3R ① 6.40
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.72	1.71
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.70	1.69
7	Disc Management	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。	1.72	1.72
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.85	1.84

1R ② 6.99	3R ② 6.96
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.62	1.62
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.60	1.60
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.60	1.60
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.75	1.75
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	0.00	0.00
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.40	1.48
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.40	1.44

1R ③ 6.57	3R ③ 6.57
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 8.15

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 5.38

1R	0.00	3R	0.00
Penalty	0.00		

1R 計 28.27	3R 計 25.31
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	42.40	+2R	0.00	+3R 計 ×1.5	37.97	=総合	80.37
--------------	-------	-----	------	---------------	-------	-----	-------

順位	62
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 57 Player'sName Usami, Toshie

Canine'sName Anabel

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	1.50	2.50	2.50	2.00	2.50	2.50	0.00	0.00	12.00	0.00	12.00

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.75	1.80		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.76	1.78		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.74	1.80	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.72	1.75	6.97	7.13

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.88		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.78	1.80		
7	Disc Management	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。	1.84	1.86	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.86	7.32	7.40

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.92	1.98		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.80	1.94		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.83	0.00		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.88	1.94		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.92	1.95		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.80	1.88	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.78	1.88	7.55	7.81

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④

6.36

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	24	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④

9.23

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

1R 計	3R 計
28.20	31.57

1R 計 × 1.5	42.31	+ 2R	12.00	+ 3R 計 × 1.5	47.36	= 総合	101.66
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------

順位 **37**

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 58 Player'sName Sawada, Hiroshi

Canine'sName Angie

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	0.00	2.50	2.50	2.50	1.50	0.00	0.00

9.00	Penalty 0.00	2R 9.00
------	-----------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.76	1.78
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.76	1.77
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.80	1.81
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.77	1.79

1R ①	3R ①
7.09	7.15

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.85	1.85
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.10	2.12
7	Disc Management	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。	1.80	1.80
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.82	1.82

1R ②	3R ②
7.57	7.59

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.00	2.00
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.93	1.92
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.90	0.00
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.89	1.89
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.94	1.92
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	1.89

1R ③	3R ③
7.77	7.73

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	16	トス&スロー数	19	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.42

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	18	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
7.78

1R	3R
0.00	0.00
Penalty	

1R 計	3R 計
30.85	30.25

1R 計 × 1.5	46.28	+2R	9.00	+3R 計 × 1.5	45.37	=総合	100.65
------------	-------	-----	------	-------------	-------	-----	--------

順位	41
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 59 Player'sName Toshima, Yayoi

Canine'sName Kanon

phone

fax又はe-mail

Division I

address

Judge Sign

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	4.50	3.50	3.50	3.50	3.50	3.50	0.00	3.50

18.50	Penalty 0.00	2R 18.50
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.90	1.95
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.90	1.99
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.93	1.95
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.88	1.85

1R ①	3R ①
7.61	7.74

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.86	1.86
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.84	1.80
7	Disc Management	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。	1.82	1.80
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.84	1.84

1R ②	3R ②
7.36	7.30

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.89	1.90
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.90	1.90
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.96	1.95
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.82	1.83
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.90	1.90
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.89	1.89
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	0.00	0.00

1R ③	3R ③
7.65	7.65

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.00

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	18	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
7.50

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
30.62	30.19

1R 計 × 1.5	45.93	+2R	18.50	+3R 計 × 1.5	45.29	=総合	109.72
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	22
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 60 Player'sName Sogabe, Akemi

Canine'sName Texas

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	0.00	2.50	0.00	2.50	0.00	2.00	1.50	0.00

8.50	Penalty 0.00	2R 8.50
------	-----------------	------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.80	1.77
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.80	1.78
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.88	1.88
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.80	1.79

1R ① 7.28	3R ① 7.22
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.76	1.75
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.75	1.73
7	Disc Management	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。	1.70	1.69
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	1.70	1.68

1R ② 6.91	3R ② 6.85
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.88	1.88
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.93	1.90
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	0.00	1.89
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	1.80	1.80
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.88	1.83
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.88	1.85

1R ③ 7.57	3R ③ 7.52
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	トス&スロー数	21	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 7.14

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	10	トス&スロー数	18	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 5.56

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 28.90	3R 計 27.15
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	43.35	+2R	8.50	+3R 計 ×1.5	40.72	=総合	92.57
--------------	-------	-----	------	---------------	-------	-----	-------

順位	56
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 61 Player'sName Matsuura, Michiko

Canine'sName Missy

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	0.00	2.50	2.50	3.00	0.00	0.00	0.00	11.50	0.00	11.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.35	2.35		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.45	2.45		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.40	2.45	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.35	2.35	9.55	9.60

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.18	2.20		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.08	2.08		
7	Disc Management	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。	2.10	2.10	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	2.20	2.21	8.56	8.59

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.24	2.10		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	2.12	2.15		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.20	2.20		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.20	2.22		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.20	2.23	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.24	2.25	8.88	8.90

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション	1R ④	9.13
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	23	×10=エキスキューション	3R ④	9.13
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R計	3R計
Penalty	0.00	0.00	36.12	36.22

1R計 ×1.5	54.18	+2R	11.50	+3R計 ×1.5	54.33	=総合	120.01	順位	3
----------	-------	-----	-------	-----------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 62 Player'sName Kouyama, Chiyoko

Canine'sName Rincon

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	3.50	3.00	0.00	2.50	2.50	2.50	0.00	0.00

14.00	Penalty 0.00	2R 14.00
-------	-----------------	-------------

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	1.90	1.89
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	1.88	1.88
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	1.92	1.90
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	1.85	1.87

1R ① 7.55	3R ① 7.54
--------------	--------------

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

1R 3R

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティー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か。	1.80	1.80
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.78	1.79
7	Disc Management	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。	1.78	1.78
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズミカルかつスムーズに構成されているか。	1.96	1.98

1R ② 7.32	3R ② 7.35
--------------	--------------

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

1R 3R

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	1.68	1.69
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	1.70	1.68
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	1.68	1.70
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	1.78	1.78
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	1.80	1.82
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	1.73	1.78
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	1.72	1.73

1R ③ 7.03	3R ③ 7.11
--------------	--------------

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	13	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④ 5.91

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	15	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④ 6.25

1R	3R
Penalty 0.00	0.00

1R 計 27.81	3R 計 28.25
---------------	---------------

1R 計 ×1.5	41.71	+2R	14.00	+3R 計 ×1.5	42.38	=総合	98.09
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	-------

順位	47
----	----

Japan Disc Dog National Network

ゲーム名を入力

EntryNo. 63 Player'sName Yoshioka, Mio

Canine'sName Roxie

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

Division I

■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	2.50	3.50	3.00	0.00	3.50	0.00	0.00	0.00	12.50	0.00	12.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.38	2.35		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.25	2.25		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.35	2.35	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.30	2.30	9.28	9.25

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティー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か。	2.04	2.06		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	1.89	1.89		
7	Disc Management	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。	1.96	1.96	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.00	2.04	7.89	7.95

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.18	2.16		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.08	2.09		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチボルトトリックを行っているか。	1.90	2.00		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.14	2.12		
13	Team Movement	犬、人がともにスピニングやシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズム)ムーブを行っているか。	2.08	2.10		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.02	2.02	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.10	2.09	8.50	8.47

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	22	トス&スロー数	27	×10=エクスキューション	8.15	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	8.00	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	33.82	33.67

1R 計 × 1.5	50.73	+2R	12.50	+3R 計 × 1.5	50.51	=総合	113.73	順位	15
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	----