

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 1 Player'sName Koichi Nanba
 phone _____
 address _____

Canine'sName Alma
 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	4.50	4.50	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00	22.50	0.00	22.50

■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキュージ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。	2.15	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。	2.18	2.15	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。	2.15	2.12	8.68	8.55

Player Elements 10点満点(エクスキュージ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。	2.22	2.21		
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。	2.30	2.24		
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。	2.18	2.18	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。	2.18	2.14	8.88	8.77

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。	0.00	2.13		
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。	2.13	2.10		
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。	2.16	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。	2.03	2.03		
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。	2.20	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。	2.01	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。	2.05	2.05	8.54	8.58

1st

Execution 10点満点

16	エクスキュージョン	キャッチ	19	÷トス&スロー数	22	×10=エクスキュージョン	1R ④	8.64
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキュージョン	キャッチ	19	÷トス&スロー数	23	×10=エクスキュージョン	3R ④	8.26
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

Penalty	0.00	0.00	1R 計	3R 計
			34.74	34.16

1R 計 ×1.5	52.10	+2R	22.50	+3R計 ×1.5	51.24	=総合	125.85	順位	6
-----------	-------	-----	-------	-----------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **2** Player's Name **Shimizu, Chiharu**

Canine's Name **Diesel**

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	0.00	3.50	3.00	4.50	0.00	0.00

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

■ 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	2.22
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	2.22
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
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	2.15

1R ①	3R ①
8.70	8.84

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	2.18
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。	2.24	2.24
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。	2.16	2.16
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。	2.22	2.28

1R ②	3R ②
8.80	8.86

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。	2.16	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。	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。	2.13	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。	2.05	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。	2.10	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。	2.08	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。	2.10	2.12

1R ③	3R ③
8.49	8.52

1st

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	23	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.70

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	0.00

1R 計	3R 計
34.69	34.22

1R 計 × 1.5	52.03	+ 2R	14.50	+ 3R 計 × 1.5	51.33	= 総合	117.86
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------

順位	13
----	----

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **3** Player'sName **Iveta Chomátová**

Canine'sName **Beri**

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	3.50	4.50	0.00	0.00	0.00	8.00	0.00	8.00

■ 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。	2.05	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。	2.05	2.08	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	8.10	8.08

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。	2.24	2.26		
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。	2.15	2.24		
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。	2.18	2.20	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	2.22	8.75	8.92

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	1.99		
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	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。	2.15	2.23		
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	2.00		
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	2.03		
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。	1.97	2.01	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	8.13	8.27

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=エキスキューション	7.08	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

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	25	×10=エキスキューション	6.80	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	32.06	32.07

1R 計 ×1.5	48.10	+2R	8.00	+3R 計 ×1.5	48.11	=総合	104.20	順位	14
-----------	-------	-----	------	------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **4** Player'sName **Tsuda, Natsumi**

Canine'sName **Einstein**

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	4.50	4.50	4.50	3.50	0.00	0.00	0.00	17.00	0.00	17.00

■ 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。	2.15	2.18		
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。	2.28	2.30	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。	2.15	2.10	8.78	8.78

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。	2.26	2.24		
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。	2.18	2.16		
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。	2.20	2.20	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。	2.26	2.26	8.90	8.86

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。	2.17	2.17		
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	2.10		
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。	2.10	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。	2.19	2.19		
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。	2.21	2.20	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。	2.23	2.23	8.81	8.79

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	28	×10=エキスキューション	7.86	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

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	26	×10=エキスキューション	7.69	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	34.35	34.12

1R 計 × 1.5	51.52	+2R	17.00	+3R 計 × 1.5	51.18	=総合	119.70	順位	12
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	----

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **5** Player'sName **Kosuke Hirai**

Canine'sName **Momentum**

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	0.00	4.50	3.50	4.50	3.50	0.00	0.00

19.50	Penalty 0.00	2R 19.50
-------	------------------------	-------------

■ 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	2.20
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。	2.10	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。	2.10	2.28
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	2.25

1R ①	3R ①
8.30	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。	2.28	2.34
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。	2.20	2.30
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。	2.24	2.26
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。	2.25	2.30

1R ②	3R ②
8.97	9.20

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。	2.19	2.23
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。	2.20	2.23
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	2.23
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	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。	2.23	2.30
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	2.18

1R ③	3R ③
8.82	8.99

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	25	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.40

2nd

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	27	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
9.26

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
34.49	36.33

1R 計 × 1.5	51.74	+2R	19.50	+3R 計 × 1.5	54.49	=総合	125.73
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	7
----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **6** Player'sName **Uchida, Katsumi**

Canine'sName **Ted**

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	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00	0.00

22.50	Penalty 0.00	2R 22.50
-------	------------------------	-------------

■ 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	2.15
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	2.10
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	2.00

1R ①	3R ①
8.01	8.25

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。	2.22	2.28
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。	2.20	2.30
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。	2.18	2.19
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。	2.16	2.18

1R ②	3R ②
8.76	8.95

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。	2.09	2.19
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。	2.17	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。	2.12	2.19
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。	2.20	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。	2.24	2.30
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。	2.25	2.30

1R ③	3R ③
8.86	9.05

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	25	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.40

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	26	×10=エキスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
9.23

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
34.03	35.48

1R 計 × 1.5	51.05	+2R	22.50	+3R 計 × 1.5	53.22	=総合	126.77
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	5
----	----------

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 7 Player'sName Heather Gallagher

Canine'sName Ava

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	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00	0.00

22.50	Penalty 0.00	2R 22.50
-------	-----------------	-------------

■ 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。	1.98	2.08
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	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	2.12
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。	1.96	2.08

1R ①	3R ①
7.89	8.28

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
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。	2.00	2.08
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。	2.15	2.16
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。	2.12	2.12
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	2.20

1R ②	3R ②
8.47	8.56

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	2.03
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。	1.99	2.05
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。	2.10	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。	2.18	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。	1.98	1.98
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

1R ③	3R ③
8.26	8.38

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	26	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④
8.08

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	27	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④
7.41

1R	3R
0.00	0.00
Penalty	

1R 計	3R 計
32.70	32.63

1R 計 × 1.5	49.05	+2R	22.50	+3R 計 × 1.5	48.94	=総合	120.49
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	11
----	----

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **8** Player'sName **Mona Hirai**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Haribo**
 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	4.50	4.50	4.50	3.50	0.00	4.50	0.00	21.50	0.00	21.50

■ 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。	2.25	2.23		
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	2.28	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	2.24	9.00	8.95

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。	2.24	2.38		
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。	2.32	2.40		
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。	2.28	2.30	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。	2.30	2.35	9.14	9.43

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。	2.20	2.35		
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。	2.30	2.30		
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。	2.19	2.22		
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。	2.30	2.35		
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	2.28		
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。	2.23	2.25	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。	2.27	2.25	9.10	9.28

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	22	×10=エクスキューション	1R ④	8.64
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

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	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	35.88	36.30

1R 計 × 1.5	53.81	+2R	21.50	+3R 計 × 1.5	54.44	=総合	129.76	順位	3
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **9** Player'sName **Dong Yi**

Canine'sName **Muge**

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	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00	0.00

22.50	Penalty 0.00	2R 22.50
-------	------------------------	-------------

■ 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	2.38
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	2.28
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	2.38
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	2.35

1R ①	3R ①
9.20	9.39

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。	2.26	2.26
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。	2.16	2.20
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。	2.15	2.15
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。	2.28	2.32

1R ②	3R ②
8.85	8.93

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。	2.20	2.25
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	1.98
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。	2.19	2.29
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	2.25
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。	2.23	2.30
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	2.10
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。	2.13	2.18

1R ③	3R ③
8.75	9.09

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	24	×トス&スロー数	27	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	----------	----	---------------

3R ④
8.89

1R	3R
Penalty	0.00
0.00	0.00

1R 計	3R 計
35.69	36.30

1R 計 × 1.5	53.53	+2R	22.50	+3R 計 × 1.5	54.45	=総合	130.48
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------

順位	2
----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 10 Player'sName Lucka Plevova

Canine'sName Megan

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	3.00	0.00	4.50	4.00	4.00	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。	2.35	2.38		
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。	2.30	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	2.28	9.25	9.31

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。	2.18	2.18		
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。	2.18	2.18	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。	2.28	2.32	8.84	8.88

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	2.27		
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。	2.19	2.27		
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	2.22		
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。	2.25	2.30		
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	2.20	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	2.19	8.88	9.06

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	28	✕10=エキスキューション	8.21	3R ④
----	-----------	------	----	----------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	35.49	35.46

1R 計 ✕1.5	53.23	+2R	18.50	+3R 計 ✕1.5	53.20	=総合	124.93	順位	9
--------------	-------	-----	-------	---------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 11 Player'sName Koichi Nanba

Canine'sName Sol

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	4.00	4.50	4.50	4.00	4.50	0.00	0.00	22.00	0.00	22.00

■ 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。	2.10	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。	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。	2.05	2.08	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	2.08	8.20	8.21

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。	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。	2.17	2.16		
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。	2.19	2.19	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	2.18	8.74	8.73

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。	2.03	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。	2.10	2.10		
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。	2.15	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。	2.23	2.21		
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。	1.98	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	2.03	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。	2.13	2.10	8.61	8.56

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	28	×10=エクスキューション	7.86	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	27	×10=エクスキューション	7.04	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R
Penalty	0.00	0.00

1R 計	3R 計
33.41	32.54

1R 計 × 1.5	50.11	+ 2R	22.00	+ 3R 計 × 1.5	48.81	= 総合	120.92
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------

順位	10
----	----

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 12
 Player's Name Yachi Hirai
 phone _____
 address _____

Canine's Name **Woof!!**
 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	4.50	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00	22.50	0.00	22.50

■ 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	2.40		
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。	2.35	2.38		
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。	2.38	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。	2.30	2.35	9.41	9.53

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。	2.32	2.42		
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。	2.36	2.45		
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。	2.30	2.42	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。	2.34	2.48	9.32	9.77

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。	2.30	2.32		
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。	2.30	2.33		
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。	2.25	2.41		
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。	2.29	2.31		
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。	2.26	2.26		
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。	2.30	2.33	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。	2.29	2.38	9.19	9.45

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	25	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	9.62	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	36.18	38.37

1R 計 × 1.5	54.27	+ 2R	22.50	+ 3R 計 × 1.5	57.55	= 総合	134.32	順位	1
------------	-------	------	-------	--------------	-------	------	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. **13** Player'sName **Shaun Hirai**
 phone _____
 address _____

Canine'sName **Gats**
 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	0.00	4.50	4.00	4.00	0.00	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。	2.38	2.40		
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。	2.35	2.35		
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。	2.30	2.30	9.43	9.50

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。	2.30	2.43		
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。	2.34	2.48		
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。	2.29	2.40	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。	2.35	2.50	9.28	9.81

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。	2.41	2.48		
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。	2.35	2.41		
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。	2.39	2.43		
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。	2.32	2.43		
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。	2.30	2.30	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。	2.33	2.42	9.48	9.76

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	7.92	1R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

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	8.80	3R ④
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	36.11	37.87

1R 計 × 1.5	54.16	+2R	17.00	+3R 計 × 1.5	56.81	=総合	127.97	順位	4
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---

Japan Disc Dog National Network

DT Invitationals

EntryNo. 14 Player'sName Yoshihiro Shimizu

Canine'sName Cap

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	4.50	4.50	0.00	4.50	4.50	0.00	0.00	21.00	0.00	21.00

■ 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。	2.26	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。	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。	2.20	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。	2.25	2.22	8.91	8.89

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。	2.24	2.24		
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。	2.28	2.18		
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。	2.20	2.18	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	2.10	8.92	8.70

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。	2.33	2.30		
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。	2.30	2.28		
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。	2.23	2.19		
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。	2.26	2.26		
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。	2.03	2.03		
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。	2.15	2.15	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。	2.26	2.20	9.15	9.04

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	19	トス&スロー数	25	×10=エクスキューション	3R ④	7.60
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

	1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty	0.00	0.00	35.38	34.23

1R 計 × 1.5	53.07	+2R	21.00	+3R 計 × 1.5	51.35	=総合	125.42	順位	8
------------	-------	-----	-------	-------------	-------	-----	--------	----	---