

Throw & Catch ガイドライン

競技ルールとガイドライン

Throw & Catch ラウンドでは、競技者には 60 秒与えられ、その間に 1 枚のディスクでできるだけ多くのスローを投げることができる。時間開始前には、犬と投げ手はラインの手前にいなくてはならない。以下の手順で開始される。

"Judges Ready?" MC はジャッジに開始準備ができていないかを確認する。ジャッジは準備ができていないことを示さなければならない。

"Competitor Ready?" その後 MC はプレイヤーに開始準備ができていないかを確認する。これは真剣な質問であり、もし投げ手の準備ができていなければその旨伝えなければならない。

投げ手の準備ができていたらラインジャッジは MC に、競技者の準備ができていないことを示す。これは、ラインジャッジが空中に手をあげることで行う。

"GO." この時、MC は"go" といい、それと同時に時間がスタートする。

投げ手はスローを投げる時には常にラインの手前にいなければならないが、スローとスローの間にはフィールドを自由に移動することができる。ディスクが手から離れる瞬間に投げ手の足がラインを踏んだり越えたりした場合、そのスローはカウントされない。ラウンドの最中、ディスクのリムが切れていたり、ディスクがひどく壊れているなど、犬がキャッチするには危険だと競技者が判断した場合、ディスクを交換するためにジャッジにディスクを渡すことができる。交換する新しいディスクをもらう前に壊れたディスクをラインジャッジに渡さなくてはならない。ディスクの交換の間、時間は止められない。残り時間のカウントダウンは、30 秒、10 秒 5、4、3、2、1、タイム、とコールされる。“タイム”のコールの前、またはコールの最中に投げ手の手から離れたディスクのみ有効となる。

スコアリング

フィールドはメーターで 0 から 50mまで計測する。1 から 4 の 4 つのゾーンに分かれる。ゾーンは地面にラインを書いて示す。ポイントを獲得するためには犬がディスクをキャッチしなくてはならない。ポイントは犬がディスクをキャッチした場所、それが空中キャッチであれば着地した場所によって決まる。犬の最後尾の脚の位置がポイント位置となる。最後尾の脚は完全にラインの上かラインを越えていなければそのラインの高い側のゾーンのポイントは獲得できない。犬がディスクをキャッチした時、いずれかの脚がラインの手前にあった場合ラインの手前の低いゾーンのポイントを獲得する。

以下の表に示すゾーンでのキャッチを成功させるとそのポイントが与えられる。

Zone	Distance	English Conversion	Points
1	0 - 15 Meters	15 Meters = 49 feet, 2 inches	0
2	15 - 25 Meters	25 Meters = 82 feet	1
3	25 - 35 Meters	35 Meters = 114 feet, 10 inches	2
4	35 - 50 Meters	50 Meters = 164 feet	3
Bonus	35 Meters	5 Meter radius half circle at 35 meter line	4

注意：“Anti-Gravity Bonus”：2015 年空中キャッチに対するボーナスはなくなった。

Throw & Catch フィールドレイアウト

フィールドは、競技者がフィールドのどちらの端からも投げられるように設営する。いったん時間が開始されてから投げる方向を変更することはできない。

目立たないコーンをフィールドの側面の端に沿って 20mごとに配置する。フィールドのサイドやエンドの境界線の外にでもポイントになる。

1 meter = 1.0936 yards = 3 feet、 3 3/8 inches = 39 3/8 inches

ボーナスランディングゾーン

ボーナスランディングゾーンは半径 5 mの半円で、境界を示すコーンとコーンの間に作られる。このゾーンの手前の端は、35m ラインとなる。ボーナスポイントは以下の2つの条件を満たした場合に与えられる。

1. キャッチが 35m ラインを越えてなされた。(ゾーン 4)
2. キャッチ時、またはその着地時(空中キャッチの場合)にボーナスランディングゾーンに脚が1本でも入った。

タイブ레이크は以下の規定に沿って行う。

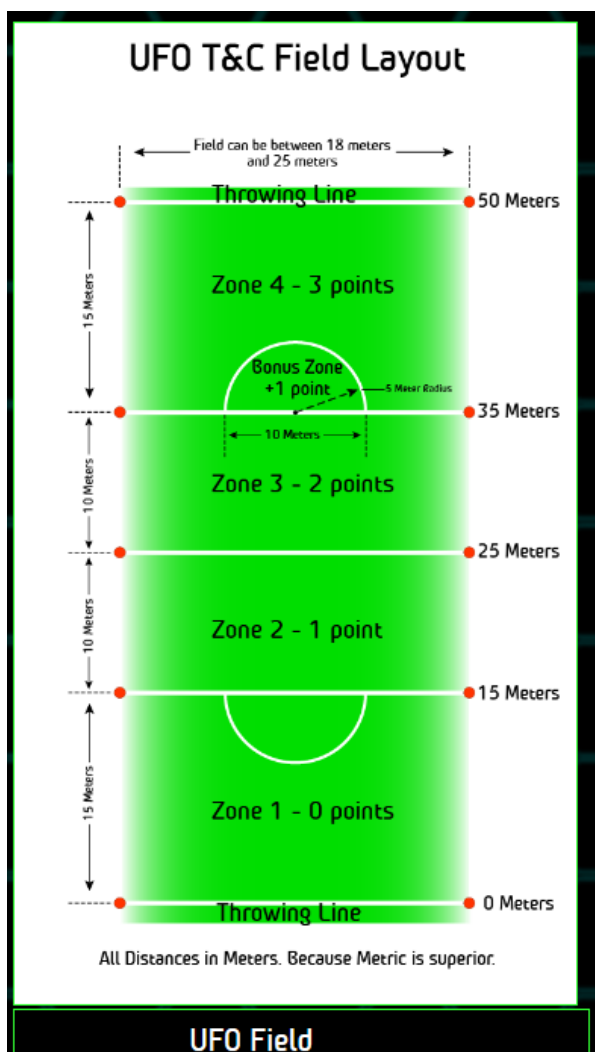
- 1) Throw & Catch ラウンド中のスローの中で、最も高いスローポイント
- 2) ボーナスゾーンでポイントした回数の高い方

Throw & Catch シュートアウト

上記の規定でもタイブ레이크がなされなかった場合、同点であった競技者たちは Throw & Catch シュートアウトによって順位を決定する。

コイントスを行い、どのチームが先に投げるかを決定する。各チームはシュートアウトの各ラウンド 1 スローずつ投げる事ができる。ラウンドで高い方のポイントを取ったチームが高い順位となる。

シュートアウトラウンドはどちらかのチームが相手より高いポイントを取るまで続ける。競技者は必要があれば犬を休ませることができる。



UFO フィールド設営

UFO の競技フィールドは、T&C プレイヤーがフィールドのどちらの端からも投げられるように設営する。スローイングラインからもう一方のスローイングラインまでの距離は 50m とする。スローイングラインの後ろには、5 m のバッファゾーンを確保する。そのバッファゾーンには旗、バナー、テントを配置しない。

UFO の T&C フィールドは、テントや、人々が犬を連れてフィールドの周りを歩くスペースを考慮にいれ、70 m 程度の余裕を持たせることを推奨する。

基本的な UFO の T&C フィールドの幅は 20m とする。狭い場所では、これより多少狭く 18m でもよいが、それよりは狭くないこと。フィールドはより広く、25m まで広げてよい。競技者のテントのことを考え、エンドゾーンに沿ってより広いスペースができる。フィールドの幅は 30m を越えないこと。

UFO では境界を越えたことによってポイントにならない (out-of-bounds) はないが、フィールドの端には旗やテントが配置されている。このため、予定されたフィールドの幅のコーンの外側に予備のスペースを追加し、テントや構造物との間に確実に空間を設けておくとよい。

色をつける場合は、フィールドは芝生に害のない水性のもので行う。会場での制限があるのであればチョークの粉を使用するとよい。