

USDDN ワールドファイナルズ

インターナショナルシリーズ

ジャツジング ハンドブック

2024年5月改定版



USDDN 運営委員会 運営規則



US ディスクドッグナショナルズ（USDDN）は、ディスクドッグの団体の代表者によって公正に運営されている年に1回のチャンピオンシップシリーズである。USDDNの競技は、USDDN運営委員会によって作られているガイドラインや規則に準拠している。この運営委員会は、クラブの代表者や経験を積んだハンドラーで構成されており、このスポーツにおけるハンドラーたちの利害を代表するというポリシーで作られ、これは他のイベントオーガナイザーたちを支える力となっている。すべてのUSDDN競技は、参加している全ての人に安全で、公正で、楽しい環境を提供することを目指している。また、USDDNのルールのもとに行われるイベントの参加者、競技者には、犬とこのスポーツに対して最善と思われる態度と行動を期待する。この運営規則は、USDDNのイベントを前向きで親しみやすい環境を作り出すため、全ての参加者（人、犬共に）が対象となっている。

守るべきこと

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

禁止事項

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

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

目次

1. 共通ルール	5
1.1 年齢制限	6
1.2 イベントの主催	6
1.2.1 金銭関連	
1.2.2 ジャッジ	
1.2.3 犬とハンドラーの安全性と利便性	
1.2.4 フィールド要件	
1.2.5 イベント結果の提出	
1.3 プレイヤーの責任	9
1.4 ディスク	9
1.5 不適切な言動に対する処遇	10
1.6 苦情	10
1.7 クオリファイ規則	10
2. ジャッジの義務と責任	11
3. トス&フェッチルール	11
3.1 ディスク	12
3.1.1 ディスク交換	
3.2 トス&フェッチ カウントダウン	12
3.3 必要なフィールド	13
3.4 トス&フェッチ スコアリング	14
3.4.1 ファウルとフィールドの汚れ	
3.5 トス&フェッチ ジャッジングクルー	14
3.6 トス&フェッチ タイブレーカー	15
3.7 スーパープロトス&フェッチ方式	15
3.7.1 スーパープロトス&フェッチ用フィールド	
3.7.2 スーパープロトス&フェッチ スコアリング	
3.7.3 スーパープロトス&フェッチ ジャッジングクルー	
4. フリースタイルルール	17
4.1 ディスク	17
4.2 フリースタイル カウントダウン	17
4.3 フリースタイル用フィールド	17
4.4 フリースタイル ジャッジングクルー	17
4.5 フリースタイル スコアリング	18
4.5.1 ファウルとフィールドの汚れ	
4.5.2 犬の安全性に関するルール	
4.6 フリースタイル タイブレーカー	20
5. フリースタイルジャッジング方式	21
5.1 ケイナイン	21
5.2 プレイヤー	23

5.3 チームエレメンツ	26
5.4 エグゼキューション	29
5.5 スコアリング例	30
6. USDDN の各ディビジョンとその形式	32
6.1 フリースタイルディビジョン	32
6.2 トス&フエッチ ディビジョン (個別種目)	33
6.2.1 スーパープロトス&フエッチ ディビジョン	
6.2.2 プロ トス&フエッチ	
6.2.3 ジュニア トス&フエッチ	
付録	35
付録 1 : USDDN 認可ディスクリスト	36
付録 2 : USDDN フリースタイル方式ジャッジングワークシート	37
付録 3 : USDDN ジャッジング資格プログラム	41
付録 4 : USDDN トス&フエッチ フィールド規格	43
付録 5 : USDDN スーパープロトス&フエッチ フィールド規格	45
付録 6 : USDDN 順位決定に関する指標	47
付録 7 : USDDN ワールドチャンピオンシップへの招待選手	49

1. 共通ルール

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

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

USDDN ワールド チャンピオンシップ シリーズの主催者は、ワールドレベルの大会出場のレベルに達していない競技者／チーム向けに、クオリファイアに関係のないディビジョン（ジュニア、初心者、中級者ディビジョンなど）を設けてもよい。これらのディビジョン向けには、主催者が独自にルールを設定できる（最小年齢制限、経験年数など）。この場合、主催者は競技者に明確にルールを説明できなくてはならない。

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

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

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

- フリースタイル ディビジョンでは、足切りを行う場合、フリースタイルの 1 ラウンドとトス&フェッチの結果が出ている場合のみ実施できる。

注：足切りのやり方については例外がある。

- イベント実行委員は、競技の短縮を行うことを、明確に競技者に知らせる責任を持つ。

USDDN イベントを計画している主催者は、クオリファイ ディビジョンに 80 から 100 チームいるような大規模なイベントの場合、スーパーオープンフリースタイル、スーパープロトス&フェッチのファイナルラウンドの前に足切りをするようにプランすればよい。足りきがある場合、イベントをスムーズに進めるため、イベントに先立って、できれば受け付け時には知らせておくべきだ。足切りの数は、そのディビジョンの参加数の 1/3 以上、1/2 までであるべきだ。

プロップルール

競技者は、フリースタイルやトスフェッチのラウンドでいかなるプロップも使用することはできない：

- ケープ、ドレス、スカート、帽子に限らず、犬にいかなる衣装も着せてはならない。
- 首に、ひだ飾り、羽飾りや同様の飾りをつけてはならない。
- ゴーグルやその他のアイウェアを犬の目に装着することは許されない。ただし、医者診断書に犬の目の状態と、目に

何かを装着する必要性が記載されていて、競技に先立ち、これを競技の主催者や、ワールドファイナルの場合には USDDN の主催者に提出している場合はこの限りではない。

カラー説明

- 飾りのついたカラーやバンダナは、犬の動きや犬の視覚能力を明らかに阻害しない限り、使用してよい。
- スパイク付き、チェーン、チョークチェーン、電気カラー、口輪などの特別なトレーニング用カラーを付けることはできない。

競技者は、どのクオリファイ競技にも、複数の犬をエントリーしてよい。

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

競技中にフィールドに入っているのは、競技を行っているチームと、運営委員だけである。

競技時間が終わる前にプレイヤーの手から投げられたスローは、時間が切れた後にそのディスクを犬がキャッチしたかしないかに関わらず、そのチームのカウントの対象となる。

1.1 年齢制限

USDDN スーパーオープンフリースタイル クオリファイ競技に参加する犬は、競技日には生後 18 ヶ月以上（18 か月目の始まり）でなければならない。

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

USDDN スーパープロトス&フェッチ クオリファイ競技に参加する犬は、生後 12 ヶ月以上（12 か月目の始まり）でなければならない。

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

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

プレイヤーの年齢は問わない。

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

1.2 イベントの主催

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

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

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

地域の法令で決められている場合は、競技を行う犬は全て狂犬病の予防接種の証明書や有効な鑑札が必要である。

競技に参加する全ての犬に、パルボとケンネルコフ（ボルデテラ）のワクチン接種を受けさせておくことを強く推奨する。

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

イベントの実地運営の手伝いをする事が決められていない限り、運営委員会の代表はワールドクオリファイイベントへ

の参加や、運営の手伝いをする義務はない。運営委員会のメンバがワールドクオリファイイベントへの参加を決めた場合、イベントの実行委員は、運営委員個人に対してその旅費を支払う義務はない。

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

主催者は、競技参加者に、そのイベントの地域固有の依頼事項（公園の入場料など）や、競技内容に関する依頼事項（主催者に指定されたフリースタイル曲の形式や、その提供の締め切り）を速やかに明確に説明しなくてはならない。

1.2.1 金銭関連

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

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

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

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

イベント実行委員は、そのイベントに参加する可能性のある競技者に、そのイベントについての情報、サイト、エントリー方法などを明確に開示する責任がある。

イベント主催者は、ワールドクオリファイイベントで競技者に課する参加料を自由に決定してよい。2019年から、スーパーオープンフリースタイルとスーパープロトス&フェッチの競技者ごとに、登録手数料を課することとなった。その料金スケジュールについては、USDDNのウェブサイトに記載されている。

1.2.2 ジャッジ

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

- フリースタイルジャッジ：ヘッド/チームジャッジ、プレイヤージャッジ、ケイナインジャッジ、エクセキューションジャッジ
- トス&フェッチ(スーパーオープンフリースタイルディビジョン)：ヘッド/スコアリングジャッジ、ファーラインジャッジ、ファウルラインジャッジ
- スーパープロトス&フェッチ：ヘッド/スコアリングジャッジ、ファーラインジャッジ、ボーナスゾーンジャッジ、ファウルラインジャッジ

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

イベント主催者が、経験のある資格を持ったジャッジをみつけられない場合、USDDN運営委員会に連絡して援助を依頼しなくてはならない。イベント主催者は、イベント中に時間の管理や、時間に関する問題の解決について責任を持つ、正式なタイムキーパーも決めなければならない。また、イベント主催者は、正式なタイムキーパーが信頼できるストップウォッチやカウントダウンタイマーを所持していることを確かめなければならない。

ワールドクオリファイイベントでジャッジをしてもらうために、USDDN 運営委員会から許可された、あるいは指名されて外部から呼ばれたいかなるジャッジに対しても、イベント主催者は報酬を支払わなくてはならない。

1.2.3 犬とハンドラーの安全性と利便性

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

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

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

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

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

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

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

1.2.4 フィールド要件

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

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

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

1.2.4.1 フィールドのサイズ

プレイするフィールドの最小サイズは、30ヤード×50ヤードである。最大サイズは、30ヤード×60ヤードである。これに加え、各サイドに、オーバーラン用に少なくとも5ヤードを取らなくてはならない。3.3の図を参照のこと。

1.2.5 イベント結果の提出

イベント主催者は、全てのイベントの結果をそのまま、チャンピオンシップシリーズコーディネーターに、eメールで提出しなけ

れなければならない。(送り先：USDDN ウェブサイト <https://usddn.com/forms/> 参照)

以下を送付する：USDDN リザルト E メールフォーム、スーパーオープンフリースタイル スコアリングワークブック、スーパープロトス&フェッチ スコアリングワークブック

USDDNとUSDDN イベント主催者は、早く正確なイベントの結果を公開しなければならない。USDDN チャンピオンシップシリーズコーディネーターへのイベント結果の提出が遅れた場合、USDDN の評判を落とすだけでなく、その後のイベントホストが出すイベント結果の正確性（例えば、クオリファイやアルタネートの決定など）に影響がでる。また、チャンピオンシップシリーズコーディネーターやワールド主催者の、ワールドチャンピオンシップへの招待選手の選定に影響する。

・ イベント主催者が 14 日以内に結果を提出しない場合、書面にて警告を受ける。その後 7 日間のイベント結果提出までの猶予期間がある。

・ 猶予期間を過ぎててもまだイベント結果が提出されない場合、USDDN のウェブサイトと Facebook ページにてその件について公開する。

・ イベント主催者が決められた期間に結果を提出しなかった場合、その後のクオリファイイベントを主催する機会を無くす可能性がある。

1.3 プレイヤーの責任

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

犬は、競技中、練習中以外を除いて、常にリードを付けていなければならない。

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

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

1.4 ディスク

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

- ・ワムオー社 (Wham-O Inc.)
- ・ディスカバリング ザ ワールド (Discovering the World (DTW))
- ・イノーバ ヒーロー ディスク (The Innova Hero discs)
- ・ハイパーフライト社 (Hyperflite Inc.)
- ・ドッグスター (DogStar)
- ・ママディスク (Mamadisc)
- ・J ディスク (J-desc)
- ・frisbee エスケープ (Frisbee Escape)
- ・ラティチュード (Latitude 64)
- ・ウィルベルヴィント (WirbelWind)
- ・ファニーディスク (Funny Disc)

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

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

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

1.5 不適切な言動に対する処遇

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

以下の場合に、強制的に競技の資格剥奪を言い渡される。(ただし、以下の例以外にもありうる)。

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

1.6 苦情

USDDN 運営委員会は、技術的な決まり事の違反や USDDN イベント（本ドキュメント参照）に関する標準や要件に合っていないなどに関する苦情のみ受け付け得る。

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

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

1.7 クオリファイ規則

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

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

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

2. ジャッジの義務と責任

一般則

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

ヘッド ジャッジ（フリースタイル、トス&フェッチ）

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

3. トス&フェッチルール

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

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

チームは、開始前にはスローイングライン（ファウルライン）の手前にいなければならない。**時間は、犬がスローイングラインを越えた瞬間に開始される。**プレイヤーは、スローした後は自由にフィールドを動き回れるが、**毎回スローを投げる前には同じスローイングラインの手前に戻らなければならない。**時間開始後には、スローイングラインを変更することはできない。

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

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

3.1 ディスク

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

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

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

3.1.1 ディスク交換

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

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

3.2 トス&フェッチ カウントダウン

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

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

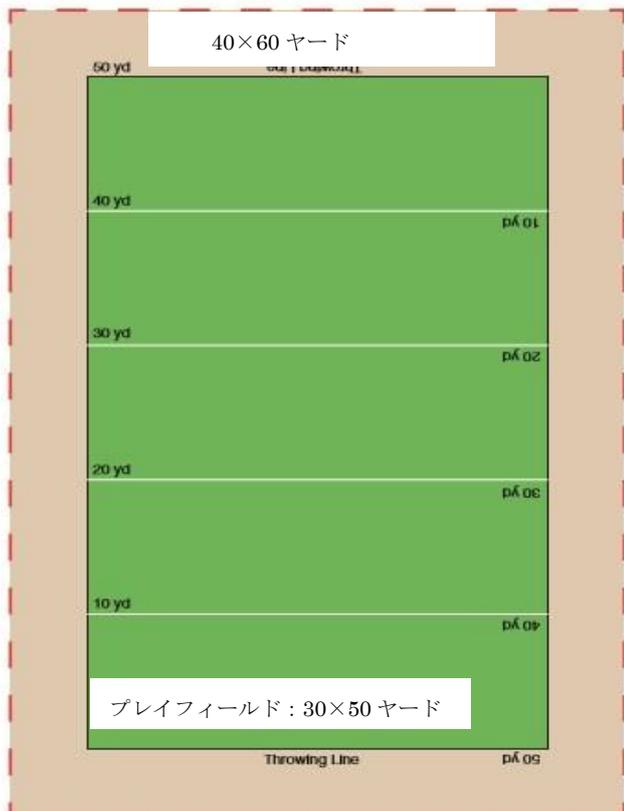
注：アナウンスによるタイムカウントを使わずに、ファウルラインでの手動のタイムカウントを使う場合は、タイムキーパーは声を出さず、ハンドラーや犬の邪魔にならないようにしなくてはならない。

3.3 トス&フェッチのフィールド (以下の図を参照)

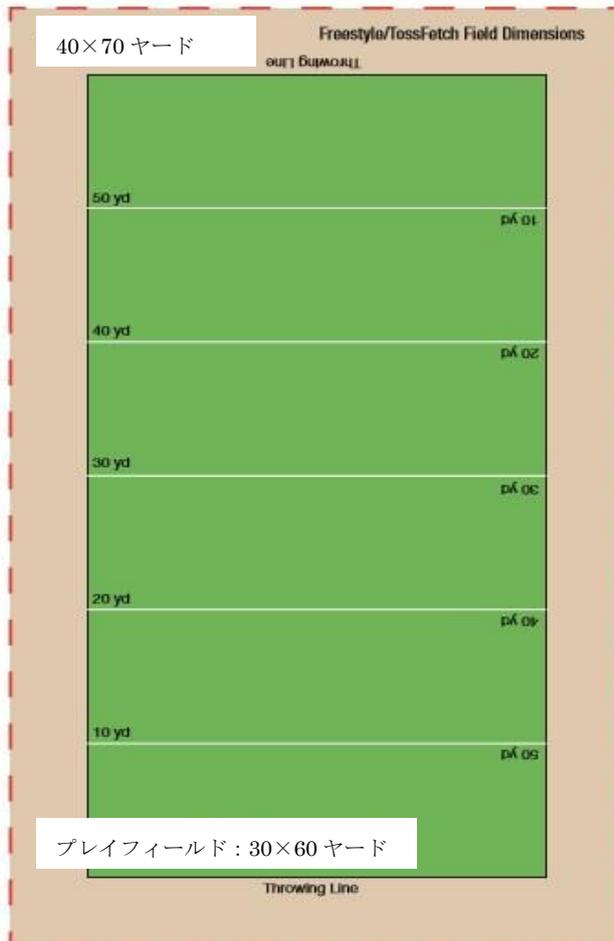
プレイフィールド (下図の緑の部分) の最小サイズは 30 ヤード×50 ヤード、最大サイズは 30 ヤード×60 ヤード。これに加え、両サイドにオーバーラン (下図のタン色の部分) 用に 5 ヤード幅の領域を設ける。フィールドは水平方向に 10 ヤードごとにラインで区切られる。

チームは、フィールドのどちらの側のスローイングラインから開始してもよい。どちらから投げるかについては、そのチームのラウンドが始まる前に決めなければならない。

最小フィールドサイズ



最大フィールドサイズ



3.4 スコアリング

犬がディスクをキャッチした場合、着地時の最後尾の足（4本の足の中で、ファウルラインに最も近い足）の位置によってポイントが決まる。ポイントは、10ヤードから40ヤードのラインごとに、10ヤードで1ポイント、20ヤードで2ポイント、30ヤードで3ポイント、40ヤードで4ポイントが与えられる。また、10～40ヤードゾーンのどのゾーンでも、犬の足が4本とも地面から離れてキャッチした場合は、これに0.5ポイントが加算される。1スローの最大獲得ポイントは4.5で、よってチームがトス&フェッチで獲得できる最大ポイントは、22.5（5キャッチ×4.5ポイント）となる。

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

犬がディスクをキャッチしている時に1本でも足が着地していれば、地面でのキャッチとしてポイントが与えられ、0.5ポイントのボーナスは与えられない。犬が、地面から明らかな跳躍をして4本脚全てが地面から離れている状態でキャッチするか、走っていてストライドをブレイク（通常の走るストライドから足の運びを変化させ、ジャンプの動作に移行すること）してキャッチをした場合、空中キャッチと呼ばれる。空中キャッチとなるには、犬と地面との間に目に見える距離が必要である。空中キャッチか地面でのキャッチかに疑問が残る場合は、地面でのキャッチとする。

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

3.4.1 フィールドの汚れ

与えられた時間内に犬がフィールド内外を問わず糞尿行為を行った場合は、即刻時間の計測が止められ、再開はしない。プレイヤーは直ちに犬が汚した箇所をきれいにする必要がある。

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

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

3.5 トス&フェッチ ジャッジングクルー

トス&フェッチ（スーパープロトス&フェッチ）のヘッドジャッジは、スコアリングジャッジであり、USDDNのジャッジング資格プログラム（付録3参照）により、他のラインジャッジと同様に少なくともレベル1を取得していなければならない。スコアリングジャッジは、トス&フェッチ（スーパープロトス&フェッチ）のディビジョンでのジャッジの全てのコールについて、言い直しや、統括する権限を持つ。

ファーラインジャッジや、他のボランティアスタッフ、スタッフ、競技者は、ヘッドジャッジに要求された場合以外は、決して、声に出してコールをしてはならない。ファーラインジャッジは、スコアリングジャッジに要求された場合に、見えるようにハンドシグナルでポイントを示すだけである。ファーラインジャッジは、トス&フェッチ（スーパープロトス&フェッチ）のジャッジング団の中でも重要な役割であり、競技中、常にフィールド上に集中しなくてはならない。

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

3.6 トス&フェッチ タイブレーカー

単独のトス&フェッチディビジョン（プロ、ノービス、ジュニア、スーパープロトス&フェッチ）において同点となり、それが表彰台やクオリファイ獲得をかけるような最終順位に影響がある場合、“サドンデス スローオフ”によって順位を確定する。スローオフは、同点となった各チームによって1スローずつ投げて行き、最も高いポイントを獲得したものがその勝者となる。再度同点となった場合は、そのポイントは捨てて新たにスローオフを行う。これをスローオフの勝者が確定するまで続ける。（スローオフのポイントは累積されない）

同点の2チームだけでスローオフを行う場合は、ディスク、またはコイントスを行いどちらが先に投げるかを定める。続く各ヒートでの順番は変わらない。同位を競う3チーム以上でのスローオフの場合、投げる順番はプレイヤーの無作為な抽出法で決めてよい。例えば、帽子の中に記名した紙をいれてドローイングするなど。

3.7 スーパープロトス&フェッチ方式

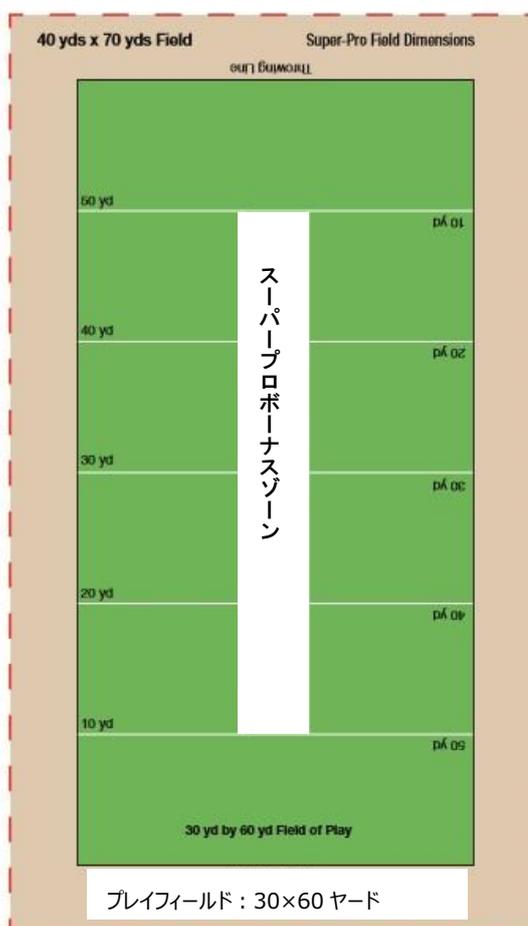
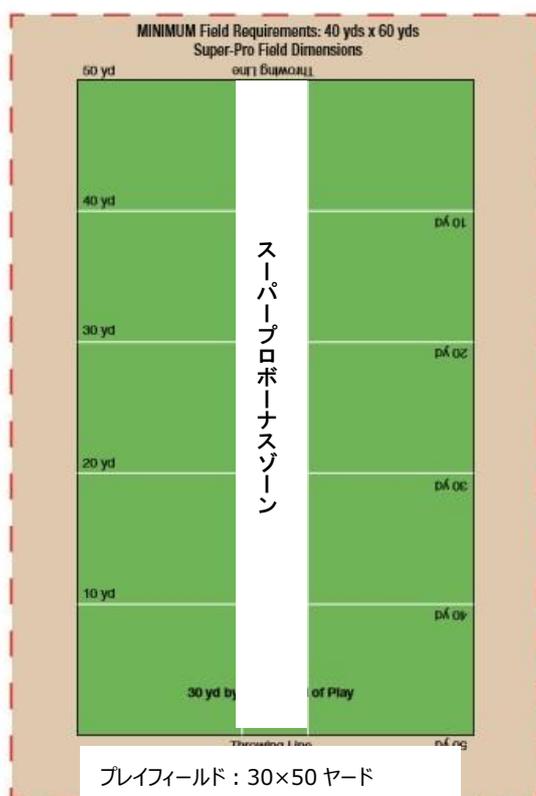
トス&フェッチに適用されるルールは全て、スーパープロトス&フェッチにも適用されるが、以下の相違点がある。

3.7.1 スーパープロトス&フェッチ用フィールド（下図参照）

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

最小フィールドサイズ：40×60ヤード

最大フィールドサイズ：40×70ヤード



3.7.2 スーパープロトス&フェッチ スコアリング

スコアリングは、3.4 で記した方式に、ボーナスゾーンでのポイントが加わる。犬がディスクをキャッチして、4本のうち1本の脚がボーナスゾーンに入っていれば、0.5ポイントが追加で与えられる。ボーナスゾーンは50ヤードラインまでであり、4本の脚全てが50ヤードラインを越えていけばボーナスゾーンポイントは得られない。

1キャッチの最高点は5ポイント（40ヤードと50ヤードの間のボーナスゾーンでの空中キャッチの場合）である。よって、ラウンドでの最高点は25ポイント（5キャッチ×5ポイント）となる。

3.7.3 スーパープロトス&フェッチ ジャッジングルール

3.5 トス&フェッチジャッジングルールのセクションに記載した、全てのトス&フェッチジャッジに関する仕様に、ボーナスゾーンジャッジが加わる。

4. フリースタイルルール

ワールドディビジョン（クオリファイヤ）フリースタイルのチームには最大 **120 秒**が与えられる。**タイム計測の開始**は、**プレイヤーが空中にディスクを投げ、犬がディスクを取ろうと動き出す時**である。採点が開始されるのは音楽が始まった時である。練習のスローは許されていない。

競技者は、自分が競技で使用する音楽を、イベント主催者に指定された形式で提出しなくてはならない。

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

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

4.1 ディスク

各チームはルーチンの中で最大 10 枚のディスクを使用してよい。プレイヤーが 10 枚を超えるディスクを持ってフィールドに出て、プレイが始まる前に気づかなかった場合、チームは掛け算や合計を行う前に、超えた分のディスク枚数に付き 1 ポイントずつペナルティが課される。

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

4.2 カウントダウン

フリースタイルのカウントダウンは、トスフェッチのものとは少し違いがあり、10 秒のアナウンスのあとは、タイムで終わる。

トス&フェッチのように、**残り 10 秒のあとは** 1 秒ごとのカウントダウンは行わない。残り時間は、以下のようにアナウンスされる。 — **60 セカンズ、30 セカンズ、10 セカンズ、アンド タイム**

時間は、アナウンスの“タイム”の T の音で終了する。イベント主催者は、自動タイマーのファイルを USDDN ウェブサイトで入手することができる。

4.3 フリースタイル フィールド

プレイフィールドの最小サイズは、30 ヤード×50 ヤードである。最大サイズは、30 ヤード×60 ヤードである。これに加え、各サイドに 5 ヤードのオーバーランの領域が必要である。

4.4 フリースタイル ジャッジング クルー

USDDN 競技のフリースタイルディビジョンにおけるジャッジングクルーは、以下の 4 つのスコアリングカテゴリーごとにそれぞれ一人ずつ、計 4 人のジャッジで構成される。

- ・ケイナイン
- ・プレイヤー
- ・チーム
- ・エクセキューション

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

USDDN ジャッジング資格プログラム（付録 3 参照）により、ヘッドジャッジは少なくともレベル 3 を取得していなければならない。他のフリースタイルジャッジは、少なくとも**レベル 2** を取得している必要がある。資格の必要のない唯一のジャッジは、エグゼキューションジャッジであるが、エグゼキューションジャッジも資格をもっている方が望ましい。

4.5 フリースタイル スコアリング

革新的な要素は、各評価項目に考慮されて加点される。各ジャッジは、割り当てられたエレメントについて、10 ポイント満点で小数点第 2 位までの範囲でスコアを決定する。よって、各チームの満点の獲得ポイントは 40 ポイントとなる。

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

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

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

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

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

ケイナインエレメンツ

- | | | |
|------------|--|------|
| 1. ブレイドライブ | ルーチン全体を通して犬が集中力を持続していること。 | 2.50 |
| 2. レトリバール | ディスクを認識し追いかけてキャッチする犬の能力と、同時に見せる他のレトリーブ項目（ディスクをプレイヤーから離れた場所で、足元に持ってくる、プレイヤーに手渡す等）を評価する。 | 2.50 |
| 3. アスレチズム | 犬はジャンプ、着地、スタンド、走り、フリップ、ボルトの最中、自分の体をコントロールし、粘りを見せなければならない。 | 2.50 |
| 4. グリップ | ディスクをキャッチする直前、最中、直後に、犬は正しい集中を持ってキャッチ行わなければならない。 | 2.50 |

ケイナイン合計ポイント= 10.00

プレイヤーエレメンツ

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

プレイヤー合計ポイント= 10.00

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

- | | | |
|-------------------------------|--|------|
| 9. 2 種類のオーバー | 体の上を越える 2 種類のオーバートリックを行う。犬は、プレイヤーの体の上を、体に触れずに越えながら、空中のディスクをキャッチする。 | 2.50 |
| 10. 2 種類のボルト | 2 種類のボルトを行う。犬は、プレイヤーの体を蹴って踏み切り、空中のディスクをキャッチする。プレイヤーは 2 つの違うスタンスを見せる。 | 2.50 |
| 11. マルチプル
セグメント | 1 マルチプルセグメントを行う。素早い最低 3 連続の間断のないスローのトリック。 | 2.50 |
| 12. ドッグキャッチ | 2 つの違うドッグキャッチを行う。プレイヤーは空中のディスクをキャッチした犬をキャッチする。 | 2.50 |
| 13. チームムーブ
メント | チームは同調した（リズムに乗った）チームの動きを見せる。例えば同時にスピンしたり、犬が人の足を縫うように動いたり、人の体のどこかの上に犬が立つ等。 | 2.50 |
| 14. パッシング
セグメント | 犬がプレイヤーの近くを一直線に最低 2 回抜ける連続スローによる、2 つのトリックを行う。 | 2.50 |
| 15. ディレクショ
ナルディス
タンスムーブ | 最低 4 連続のスローで構成されるトリックで、犬はプレイヤーから距離があるところに投げられたそれらのディスクをキャッチする。ジグザグ、サークルアウトラン等の動きを含む。 | 2.50 |

サークル アウトラン セグメント	1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____
ジグザグ セグメント	1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____

チーム合計ポイント= 10.00

エクセキューション

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

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

合計ポイント= 40.00

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

4.5.1 ファウルとフィールドの汚れ

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

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

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

4.5.2 犬の安全性に関するルール

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

- ・ **よじれ (コントーション)** : 犬が、ジャンプ、キャッチ、着地の間に怪我の危険が十分あるほど、ひどく身をよじる。
一回起きるたびに **0.5~1 ポイント**の減点
- ・ **くずれ (バックル)** : 着地時に犬の足がくずれ、犬の体の足以外の部分（胴体や頭）が地面に当たる。
一回起きるたびに **2~3 ポイント**の減点
- ・ **落下 (スラム)** : ジャンプ、ボルト、キャッチ、ストールからの着地時に、犬の足が地面に付く前に体の一部（背中、胸、頭など）が地面に当たる。（走って低いディスクを追いかけしている場合に、顔が最初に地面を横に滑った場合は除く）
一回起きるたびに **3~4 ポイント**の減点

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

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

クラッシュによる減点は、プレイヤーの体の近い箇所でのスローに起因する。特にボルト、オーバー、フリップ中であり、つまり、直接プレイヤーのミスであることがほとんどである。犬が、自分で着地を調節する時間があると思われるくらい離れた場所でのキャッチの際に着地が上手くいかなかった場合は、ペナルティを課するのではなく適当なエレメンツのポイントを低くする。例えばケイナインエレメンツ（アスレチシズム）やプレイヤーエレメンツ（リリースディバーシティ）、あるいはチームエレメンツなど。

（例えば、それがジグザグやサークルアウトランで投げられたディスクの位置のせいで起きた場合、ディレクショナルディスタンスムーブのスコアに影響がでる）。

一日の間にクラッシュで6点以上の減点が課されると、そのチームは失格となる。

4.6 フリースタイル タイブレーカー

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

5. フリースタイルジャッジ方式

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

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

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

5.1 ケイナイン

ケイナインエレメントには、4つのサブエレメントがある。

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

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

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

トス&フェッチばかりをしてきて安定してキャッチを行う犬が、フリースタイルを始めた途端キャッチの安定性（また、ジャンプの高さ）を失うことがよくある。これはディスクの飛ぶパターンや変化するスピンを、犬がこれまでのように予測することが難しくなるからである。**このため、フリースタイルにおいて犬のスキルを見せるにはリリースディバーシティが重要となる。**

犬がレトリブを様々なレベルで見せられなかったり、スローを高い確率でミスしている場合、犬は4つのケイナインのサブエレメント全てにおいてスコアが低くなることもありえる。これは、犬がディスクへの集中を失う（**プレイドライブ**）か、ディスクをうまく追えない（**レトリバル**）か、早く跳びすぎる（**レトリバルまたはアスレチシズム**）か、キャッチの際にしっかりディスクを噛めなかった（**グリップ**）かによって変わってくる。

プレイドライブ：

“ルーチンを通して、集中が持続していなければならない”

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

それに反して、犬がルーチンの最中にやる気をなくした場合、プレイドライブは低くなる。しかし、ケイナインジャッジは、ドライ

ブの低い犬が興味を失ってやる気がなくなるのと、いいドライブの犬が、ルーチンの作りによって意図的にペースが変わるのとの違いを認識できなければいけない。

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

レトリバル：

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

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

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

チームが革新的なレトリブ、例えば、空中で犬と人がディスクを交換したり、ジャンプしながらのレトリブなど、犬が人の手にいつディスクを渡せばいいかを判断しなければならないような状況のレトリブ、**あるいは、パッシングの中で人の両足を走り抜ける最中に人の足元でディスクを離したり**などできれば、レトリバルのポイントを上げることができる。

アスレチズム：

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

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

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

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

プレイヤーが、高すぎる、あるいは、多すぎる回数のボルトを行った場合は、**プレイヤージャッジによってリリースディバシティのスコアが、チームジャッジによってボルトのスコアが低くつけられる。**その犬が着地が良くなかった場合には、ケイナインのアスレチズムのスコアが低くなるか、**犬の安全を脅かすということでペナルティが課される可能性もある。**タイミングの悪さやトス位置の悪さは、ジャンプの失敗につながり、結果的にこのサブエレメントのスコアを悪くすることになる。

さらに、犬はフリップを1種類のジャンプ（**踏切り、空中時間、着地**）として、アスレチズムで評価される。またケイナインジャッジは、フリップが両サイドできるか、どちらのフリップも同じ質であるかどうかについても判定する。

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

グリップ：

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

一般的に、良いグリップとは、犬がキャッチの直前、最中に躊躇がなく、ルーチンを通して、様々なタイプのスローについてのキャッチに信頼がおけることである。グリップの良い犬は、時計回りの回転（右利きのバックハンド等）・反時計回りの回転（右利きのサイドアーム）、どちらのスローも常にキャッチすることができる。アップサイドダウンのスローのように、違う回転の様々な種類のスローをキャッチする能力を見せることで、高いポイントを得る助けとなる。

犬のグリップが悪く、グリップのポイント低くしなければならない例：

- 1) 犬の口にディスクが入ってもちゃんとくわえない
- 2) また、犬のディスクのくわえ方がソフト過ぎて、戻って来る時に何回も落とす
- 3) 犬がディスクを噛んだり、折りたたんで口でくわえる（タコスのように）

犬がプレイヤーに（意図的に）ディスクを突いて返したり、様々なバタフライスローをユニークな形でキャッチすることは、革新的であり、このエレメントのポイントを上げる。グリップの「スタイル」はある程度、犬種の性質に関係するため、ケイナインジャッジはポイントを与える際、この事を念頭に置かなければならない。

5.2 プレイヤー

プレイヤーエレメントには、以下の4つのサブエレメントがある。

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

プレイヤーの革新性については、トリック（リリースディバーシティ）、トランジション ムーブ（リズミックチーム）、フィールド上の動き（フィールドプレゼンテーション）、ディスクのマネージメント（ディスクマネージメント）のうち、どれについての革新性かによって、4つのサブエレメントのどこかにスコアリングされる。

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

フィールドプレゼンテーション：

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

様々な種類や長さのスローを使ったフィールド上でのプレイを観客やジャッジに向けて見せるため、プレイヤーが自由にフィールド上の動きを作り出せる項目である。また、競技者がどのように自分たちをフィールド上で表現しているかも採点される。プレイヤーはショート、ミドル、ロングといった様々な長さのスローを使って、予定された通りにフィールド上を移動する。例えば、フィールドを縦に端から端まで移動したり、大きな円やダイヤ型、四角を描いて移動したり、左右交互に移動したりを、

スムーズな動作で行うなど。プレイヤーはフィールド上の動きについても革新性を見せることができる。プレイヤーが片側からもう片側へまっすぐなスローしか投げなかったり、ただ円でしか投げしていない、あるいは円の真ん中に棒立ちのままいるか等を見極めなくてはならない。これらは、犬がフィールドを動いているが、プレイヤーがフィールドを移動していないため、よいフィールドプレゼンテーションとは言えない。また、プレイヤーが狭い範囲（通常はジャッジの前）からほとんど動かず、その周りで犬を動かしていいことはないかを見なければならぬ。（そのような人はディスクを拾いに動くが、また次のセグメントを行うために同じ場所に戻って来る傾向がある）これもまた悪いフィールドプレゼンテーションである。フィールドプレゼンテーションの動きのスコアは、ルーチンを通して行われるべきであり、1セグメントだけを見てポイントをつけてはいけない。

リリースディバーシティ：

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

グリップ：プレイヤーがディスクを投げる際の握り方－サイドアームグリップ、バックハンドグリップ、リストフリップグリップ、ステーカーグリップ等

リリース：どのようにディスクが投げられているか、あるいは、ディスクがどこから投げ出されているか－背中、後ろから、足の下から、ひざから、グラウンドで背中から、手、腕、足のブラシ等

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

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

リリースディバーシティは、競技者が自分のスロー、リリースや他のトリックの創作を自由にできるエレメントである。高い得点を獲得するためには、プレイヤーは、最低3種類の違うリリースを違うグリップで示さなければならない。プレイヤーがどれだけこのサブエレメントでよい得点を獲得するかは、スローの種類の数だけで決まるわけではなく、それらのスローの質も重要である。様々なスローを使っても、スピニングが十分でなかったり、タイミングや投げる場所が悪かった場合、リリースディバーシティのスコアは高くはない。それらの悪いスローが犬を危険にさらすような質の場合には、尚更である。

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

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

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

リズムミックチーム：

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

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

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

トリックからトリック、セグメントからセグメントの間にあまり動かなかつたり、次のトリックやセグメントへの移行が良くないプレイヤーは、リズムチームの得点が低くなる。経験の少ないチームがまだスローやリリースがあまり上手くない時点で、トリック間／セグメント間の動きの方に重点を置き過ぎていないかを注意して審査する。上手いプレイヤーはトリック間セグメント間の動きを利用して、次の展開やセグメントの前に風の向きにあうように犬を自然な動きで移動させることができる。

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

ディスクマネージメント：

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

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

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

経験の浅いチームは、犬が戻って来て、回りをウロウロしたり拾っているディスクについて回ったりしていても、まだディスクを拾っている場合がある。また、いわゆる two disk routine（ツーディスクルーチン）しか行えないこともある。

これは、そのチームがルーチンの途中で残りのディスクがフィールド中に散らばって回収できず、2、3 枚のディスクだけでスローのセグメントが終わってしまうことである。

プレイヤーは、フィールドに持って入ったディスクは全て使うべきである。時折、フィールド上のディスクを使い忘れるプレイヤーがいるが、これは、ちゃんと計画されたディスクマネージメントができていない証拠である。例えばラウンドの始めに 3 枚のディスクの山をフィールドに置き、ルーチンの中で結局 1 回もそのディスクを使用しなかった、など。

また、プレイヤーがフィールド中を走り回って集められるだけのディスクを集めたが、次のセグメントにそれほど必要ではないことに気づき、何枚か下に置くようなことをしていないかを見なければならぬ。しかし、必要なディスクを拾い集め、その次のセグメントに使うために地面に残っているディスクの近くまで移動しておく、などは良いディスクマネージメントと言える。

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

ディスクマネージメントサブエレメンツは、フィールドプレゼンテーションサブエレメンツと関係が深い。プレイヤーがフィールドを十分使っていない場合には、ディスクを回収するために難しいディスクマネージメントは必要がない。一方、ルーチンの中、よ

く動き、長いスローを使うプレイヤーは、次のセグメントのための十分なディスクを回収するためにもっと何か行わなければならない。

5.3 チームエレメンツ

USDDN ルールでは、7つのチーム サブエレメンツがある。

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

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

このエレメンツへのスコアリングは、安全性、難易度、オリジナリティ、正確性と流れを考えて行う。このため、難しいトリックでミスをした場合、簡単なトリックでキャッチした場合より、高い得点を獲得できる。しかし、難易度があつたり、オリジナリティがあつても、危険であれば、トリックは高い得点は与えるべきではない。革新的な技術を見せられれば、その革新性についてそれぞれのカテゴリに加算される。チームエレメントはガイドラインとなっており、長年の多くのワールドファイナルのルーチンを見てきたことによって構成されてきている。98%のワールドファイナリストは7つのエレメントのうち5つを行っている。

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

チーム サブエレメンツでは、チームは7項目のうち高い得点を得られる4項目についてのみ行えばよいので、革新性を盛り込める自由度は大きく、プレイヤーと犬の個性を生かすルーチンを作り出すことができる。チームは、人や犬にとって安全でないと思われればオーバーやボルトを行う必要はない。これらのカテゴリのうち幾つかは同時に行えるため (パッシング参照)、これらのエレメンツの必要最低限を満たすことは容易である。

もし、チームが7つのチームサブエレメンツのうちいずれにも明確に属さない、新しい・違ったトリックを行った場合、それはチームジャッジによって、チームムーブメントサブエレメンツに加算される。

スコアは、チームがそのサブエレメンツをどれだけ上手く行ったかによる。チームエレメンツで、明らかに空中にあるディスクを使っている場合のみ、いい得点を獲得可能性がある。とても簡単な試みをしているだけの「ほとんどテイク」の得点は低くなる。例えば、マルチプルのシャッフルでプレイヤーが犬の口にディスクを押し込んでいる場合や、ボルトで人の手から離れたディスクを犬が1インチの距離でキャッチしている場合など。

どのエレメント、どのサブエレメンツにおいても、競技者が行った技 (例えば、オーバー、ボルト、マルチプル、ディレクショナル ディスタンスムーブ) が気に入らず、それをやり直した場合、全ての行った試みに対して採点される。よって、2回の質の悪いボルトを行い、その後のやり直しで2回ボルトを行ったとしても、そのポイントは、その前の質の悪いボルトによって引き下げられ

る。つまり、経験則は**量より質が大切**である。

ジャッジは全てのサブエレメント、ルーチンの中でチームが行う全ての明らかな試みを採点する。もしチームがエレメントやサブエレメントの要件を満たしていなくても、そのチームは行った演技をもとに得点を得ることができる。

オーバー：

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

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

1回しかオーバーを行わなかったり、同じオーバーを2回行ったとしても、サブエレメント規則に合わせようと試みたものとしてチームはオーバーのポイントを獲得する。しかし、その場合チームはその1回のオーバーがどんなに素晴らしいものだったとしても、このサブエレメントにおいてフルスコアを得ることはできない。高得点を得るためには、最低2種類のオーバーを行う必要がある。2回の違うオーバーを違うスタンスとスローで中程度が高い難易度をもって行ったチームは、4回のとても単純なオーバー、しかも4つともいい出来であったとしても、そのチームよりいいポイントを獲得すべきである。

ボルト：

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

犬は、ディスクに向けてジャンプするための、踏み切り台としてプレイヤーの体を使う。ボルトとしてカウントされるためには、犬は地面に着地しなくてはならない。プレイヤーが犬のジャンプしている間に犬をキャッチすれば、これはドッグキャッチとして採点される。犬がディスクをキャッチするために跳びあがる際プレイヤーの体を使わず、しかしプレイヤーの体に触る前にディスクをキャッチしている場合、これはボルトではない。チームムーブメントと考えなければならない。

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

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

パッシング：

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

犬は、プレイヤーの体の近くを、連続して2回通りすぎる。特に長いスローでのパッシングでは、犬が本当にプレイヤーの体の近くを通っているかが重要である。近くを通っていなければパッシングとは言えない。犬がプレイヤーの体の近くを通り過ぎる場合、直線的に走っていなければならない。しかし、人の体の横を通り過ぎた後は、直線的な動きは必ずしも必要ではない。

犬は人の横を通り過ぎた後、遠く離れてディスクをキャッチすることができるが、**距離は必ずしも必要ではない**。例えば、フリップ、スルー、フリップ、スルー、というセグメントでもパッシングとしてカウントされる。オーバーもまた、2回連続で通り抜けているパッシングとなっているのであれば、同時にパッシング エレメントにもカウントすることができる。例えば、犬がオーバーを行い、振り返って2回目のオーバーかまたはスルーからのフリップをしてオーバー、ボルトをする場合、スルーフリップでオーバーは2パッシングセグメントの構成となる。

ドッグキャッチ：

“空中のディスクをキャッチする2回のドッグキャッチ”

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

プレイヤーのキャッチとは：プレイヤーが完全に犬の動きを止め、犬が地面に着地することを防ぐこと。または、プレイヤーが犬にしっかりと触りそれによって犬の着地が遅くなったり、物理的に犬の着地やその方向を変えること。

オーバーと同様に、犬がディスクをキャッチした、またはキャッチしようと試みた場合にのみドッグキャッチとして採点される。犬が最初からディスクをくわえた状態で胸に跳びこんできた場合は、ケイナイン サブエレメントのレトリバルと、チームムーブメントに採点されるが、ドッグキャッチとしては採点されない。

ボルトからのドッグキャッチは、ドッグキャッチにのみ採点される。犬をプレイヤーの腕でキャッチしたり、犬がプレイヤーの背中や胸や同様な体の場所への着地もまた、ドッグキャッチとして採点される。

マルチプル：

“素早い最低3連続の間断のないスローによる、1回のマルチプルセグメント”

マルチプルセグメントは、素早く連続して投げられる3枚のディスクで構成される。これは、犬のジャグリングや、フリップ、または次々遠くに投げた3枚のディスクをなど、**素早ければ**、様々な技がマルチプルとなりうる。SC（運営委員会）では、フリップはマルチプルのサブエレメント、ケイナインのアスレチシズムサブエレメントにカウントすることで合意している。フリップは、最低3回連続で素早く行うことで、マルチプルとしてカウントされる。

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

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

チームムーブメント：

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

チームムーブメントは、人と犬とが同時に動く連携した動きである。典型的な例は、プレイヤーと犬が同時にスピニングしたり、プレイヤーの足の間をウィービングしたり、または、それより動きのない様々なストールなどーバックストール、フットストールなど。い

いポイントを得るためには、これらのトリックを、滑らかな、流れるような動きで行わなければいけない。

チームムーブメントにはディスクが直接的に含まれている必要はない。ディスクなしの、革新的な動きは全て、チームムーブメントに採点される。例えば、プレイヤーを跳び越えている犬に触る、犬を持ち上げるなど。他のどのチームサブエレメントに明確に入れられない革新的な動きは、チームジャッジによってここに採点される。

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

ディレクショナルディスタンスムーブ :

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

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

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

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

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

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

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

5.4 エクセキューション

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

エクセキューション スコア = キャッチ数 ÷ スロー数 (最小値 18) × 10

USDDN では、スーパーオープンフリースタイルのルーチン内で必要とされる最少スロー数を 18 としている。この最小数の制限は Division2 フリースタイルでは不要である。もし、スロー数が 18 に満たなかった場合、エクセキューションジャッジは、ジャッジシートのスロー数欄に 18 を記載し、エクセキューションスコアを計算する割り算のスロー数に 18 を使用する。

スローは、犬に取らせようと意図して投げられたものだけをカウントする。犬に対して投げられて、犬にキャッチされたディスク

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

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

意図されたローラーは、通常のスローと同じようにカウントする。

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

5.5 スコアリング例

- ・ エレメントについて、何もしていない、しようと努力していない、しようと試みてもいない場合、スコアは 0 となる（通常は、チームジャッジだけがこういう場合がある。ケイナインやプレイヤーの全てのサブエレメントは、常にある程度のポイントが入る）。
- ・ 簡単すぎたり、または、大した努力や効果的な試みもない場合、最大でも、2.5 ポイント中の 0.5 ポイントしか獲得しない。簡単な試みの例としては、チームがポルトやドッグキャッチを（ほとんど）テイクで行っている場合である。（マウステイクドッグキャッチは例外とする）
- ・ チームがいずれかのサブエレメントを得点しようと試みた場合は、少なくとも 2.5 ポイント中の 0.5～1.2 ポイントを獲得する。
- ・ プレイヤーがいずれかのサブエレメントについて何かを試み、努力したがミスした場合、通常、1.2～1.6 ポイントを獲得する。
- ・ プレイヤーがいずれかのサブエレメントについて何かを試み、良い結果と難易度であった場合、通常、1.6～1.9 ポイントを獲得する。
- ・ プレイヤーがいずれかのサブエレメントについて何かを試み、とても良い結果と難易度であった場合、通常、1.9～2.2 ポイントを獲得する。
- ・ プレイヤーがサブエレメントについて素晴らしい結果と難易度を見せた場合、2.2～2.5 ポイントを獲得すべきである。
- ・ プレイヤーがサブエレメントについて完璧な結果と難易度を見せ、これ以上はないだろうと思われる最高の出来であった場合、2.5 ポイントを獲得すべきである。
- ・ ルーチンを見て、4つのサブカテゴリ全てが同じようで、10点満点のうち96%以上の得点を与えたいと思った場合、各サブエレメントごとに 2.4 ポイント与えれば、4つのサブエレメントの合計得点が 9.6 ポイントとなる。

ガイドライン：

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

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

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

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

6. USDDN の各ディビジョンとその形式

6.1 フリースタイルのディビジョン

6.1.1 スーパーオープンフリースタイル ディビジョン

これはワールドクオリファイディビジョンである。

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

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

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

通常、全てのチームは、3 ラウンドの競技全てを戦う。

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

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

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

6.1.2 ディビジョン 2 フリースタイル

これはクオリファイに関係のないディビジョンである。

ディビジョン 2 の競技者は、**USDDN ワールドファイナルにクオリファイしようとしていない者**でなくてはならない。ディビジョン 2 には USDDN の運営委員会が作成した、USDDN のフリースタイルのジャッジング規約と、トス&フェッチのジャッジング規約を適用する。

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

ディビジョン 2 の競技順番は、くじ引きによるランダムな順番になることもあれば、エントリー順番に基づいて決められることも

ある。この競技順番は、2つのラウンド共、同じ順番で行う。

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

6.2 トス&フェッチ ディビジョン

6.2.1 スーパープロトス&フェッチ ディビジョン

これはワールドクオリファイディビジョンである。

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

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

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

通常、全てのチームは 2 ラウンドとも行う。

6.2.2 プロトス&フェッチ ディビジョン

これはクオリファイに関係のないディビジョンである。

プロトス&フェッチの競技者は、USDDN の運営委員会が作成した、プロトス&フェッチのジャッジング規約か、スーパー
プロトス&フェッチのジャッジング規約のいずれかを、主催者が選択して使用する。

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

プロトス&フェッチの競技順番は、くじ引きによるランダムな順番になることもあれば、エントリー順番に基づいて決められるこ
ともある。この競技順番は、2つのラウンド共、同じ順番で行う。

通常、全てのチームは 2 ラウンドとも行う。

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

6.2.3 ジュニア トス&フェッチ ディビジョン

これはクオリファイに関係のないディビジョンである。

ジュニアトス&フェッチの競技者は、USDDN の運営委員会が作成した、トス&フェッチのジャッジング規約か、スーパー
プロトス&フェッチのジャッジング規約のいずれかを、主催者が選択して使用する。

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

ジュニアハンドラーは、競技する年の1月1日に12歳以下であること。

ジュニアトス&フェッチの競技順番は、くじ引きによるランダムな順番になることもあれば、エントリー順番に基づいて決められることもある。この競技順番は、2つのラウンド共、同じ順番で行う。

通常、全てのチームは2ラウンドとも行う。

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

付録

付録 1 -USDDN 認可ディスクリスト

付録 2 -USDDN フリースタイル方式ジャッジングワークシート

付録 3 -USDDN ジャッジ資格プログラム

付録 4 -USDDN トス&フェッチ フィールド規格

付録 5 -USDDN スーパープロトス&フェッチ フィールド規格

付録 6 -USDDN 順位決定の指針

付録 7 -USDDN ワールドチャンピオンシップへの招待選手

付録 1 -USDDN 認可ディスクリスト

USDDN 運営委員会では、ディスクをサイズや重量クラス別に定義している。

プレイヤーは、認可されたディスクであれば何を使用してもよい。**しかし**、違うサイズや重さのディスクを 1 回のラウンド中に混ぜて**使用してはいけない**。例えば、競技者はユーロブレンドとスタンダードのファーストバックを同じラウンドで使用できない。競技者は、スタンダードのファーストバックとジョーズを同じラウンドで使用できない。また、パピーサイズのディスクをそれより大きいサイズのディスクと混ぜて使うことはできない。

USDDN 運営委員会では、トス&フェッチとフリースタイルのどちらも、いかに指定したディスクを使用するように望んでいる。競技者はどの競技ラウンド中も、ディスクを混在させてはいけない。全てのディスクは同じサイズ、同じ重量クラスでなければならない。もし競技者が、あるラウンド中にサイズや重量クラスの違うディスクを使用していることがわかれば、フリースタイルであれば合計ポイントの掛け算前に 5 ポイントの減点、トス&フェッチであれば投げたスロー数ごとに 1 ポイントの減点となる。しかしこのルールによってスコアが 0 を下回ることはない。

重要な注意書き：ディスクの査定による減点は、犬の安全性に関するペナルティとは区別する。

ディスクのサイズ・重量クラス

“スタンダードラージディスク”：直径 9～9.5 インチ、115 g 以下

- Wham-O: Fastback Standard, Flex & Super Flex
- Innova Hero 235's: AIR, Xtra and SuperAero
- Mamadiscs: Light, Medium
- FrisbeeEscape: The Rocket & The Addict
- DTW: Chomper Standard, Flex & SuperFlex
- DogStar: Standard and Crusher
- WirbelWind Maxi
- Hyperflite Z-Disc Competition Standard

“スタンダードミディアムディスク”：直径 8.5～8.75 インチ、115 g 以下

- Innova Hero 215's: Sonic, Super Sonic, Sonic Xtra
- Hyperflite: K-10 Competition Standard, Frostbite, UV & Midnight Sun
- J-discs: No. 1, No. 2, No. 3, No. 4, No. 5
- K9-Disc Model C-SBD
- Funny Disc

“ヘビーラージディスク”：直径 9～9.5 インチ、130 g～150 g

- Wham-O: Eurablend
- Innova Hero 235's: SuperHero, SuperStars, SuperSwirls
- DogStar: Crusher Heavy & Crusher T-Rex
- Lattitude 64 Bite
- Hyperflite Z-Disc: Hyperflex, Jaws & XComp

“ヘビーミディアムディスク”：直径 8.5～8.75 インチ、130 g～150 g

- Hyperflite Jawz (All variants of Jawz - HyperFlex, XComp, Standard)
- K9-Disc Model C-HBR

“スモールドッグディスク”：直径 6.25～7 インチ、40 g～90 g

- Innova Hero: Pup 160's and Atom 185
- Hyperflite Pup: Jawz, Frostbite, Competition Standard
- WirbelWind Mini
- Lattitude 64 Bite
- Funny Disc Small

付録 2 -USDDN フリースタイル方式ジャッジングワークシート

ケイナインジャッジワークシート

スーパーオープン/ディビジョン 2 フリースタイル

Competitor:			
Canine Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Prey Drive	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Retrieval	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Athleticism	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Grip	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

Competitor:			
Canine Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Prey Drive	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Retrieval	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Athleticism	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Grip	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

Competitor:			
Canine Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Prey Drive	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Retrieval	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Athleticism	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Grip	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

プレイヤージャッジワークシート

スーパーオープン/ディビジョン2 フリースタイル

Competitor:			
Player Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Field Presentation	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Release Diversity	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Disc Management	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Rhythmic Team	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

Competitor:			
Player Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Field Presentation	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Release Diversity	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Disc Management	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Rhythmic Team	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

Competitor:			
Player Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element)		Round 1	Round 2
1. Field Presentation	During the entire routine consistent focus and concentration must be sustained		
2. Release Diversity	The dog's ability to track, chase, and catch discs, while demonstrating a variety of retrieval options (dropping discs away from player, at the players feet, handing them to player)		
3. Disc Management	The canine must execute control and consistency while leaping and landing, during standing, running flipping and/or vaulting maneuvers		
4. Rhythmic Team	Before, during and after the moment of catching a disc, the canine must exhibit consistent commitment with adequate focus.		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	

チームジャッジワークシート

スーパーオープン/ディビジョン2 フリースタイル

Competitor:			
Team Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element) Only Top 4 Scores Count in Final Score		Round 1	Round 2
1. 2 Different Overs	The team performs 2 different over-the-body tricks : canine travels over the body, clearing the body of the player to catch a disc placed in flight.		
2. 2 Different Vaults	The team performs 2 different vaults : canine leaps off player's body, touching the body, to catch a disc placed in flight. Player utilizes 2 different stances		
3. Multiple Segment	The team performs 1 multiple trick : a trick consisting of a minimum of three consecutive throws in rapid succession.		
4. Dog Catch	The team performs 2 different dog catch tricks : The player catches the canine by placing the disc(s) in flight.		
5. Team Movement	The team demonstrates coordinated (rhythmic) team movement i.e. spin together, weave under legs, dog stall, etc.		
6. Passing	The team performs 2 tricks consisting of consecutive throws where the dog passes close to the player at least twice in a straight line.		
7. Directional Distance Movement	The team performs tricks consisting of at least 4 consecutive throws whereby the dogs catch discs in a plane of space at a distance from the handler, including such movements as zig-zags, circling outruns, and the like. Circle Outrun segments 1) ___ 2) ___ 3) ___ 4) ___ Zig-Zag segments 1) ___ 2) ___ 3) ___ 4) ___		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	
		<i>Mark Catches with a √ Misses an X</i>	

Competitor:			
Team Elements (Freestyle-based on 0.01 to 2.50 scale per sub-element (1/100 pt. scale) totaling up to 10pts per Element) Only Top 4 Scores Count in Final Score		Round 1	Round 2
1. 2 Different Overs	The team performs 2 different over-the-body tricks : canine travels over the body, clearing the body of the player to catch a disc placed in flight.		
2. 2 Different Vaults	The team performs 2 different vaults : canine leaps off player's body, touching the body, to catch a disc placed in flight. Player utilizes 2 different stances		
3. Multiple Segment	The team performs 1 multiple trick : a trick consisting of a minimum of three consecutive throws in rapid succession.		
4. Dog Catch	The team performs 2 different dog catch tricks : The player catches the canine by placing the disc(s) in flight.		
5. Team Movement	The team demonstrates coordinated (rhythmic) team movement i.e. spin together, weave under legs, dog stall, etc.		
6. Passing	The team performs 2 tricks consisting of consecutive throws where the dog passes close to the player at least twice in a straight line.		
7. Directional Distance Movement	The team performs tricks consisting of at least 4 consecutive throws whereby the dogs catch discs in a plane of space at a distance from the handler, including such movements as zig-zags, circling outruns, and the like. Circle Outrun segments 1) ___ 2) ___ 3) ___ 4) ___ Zig-Zag segments 1) ___ 2) ___ 3) ___ 4) ___		
Judges' Comments:		Total	
		Execution	
		<i>Mark Catches with a √ Misses an X</i>	

エクセキューションジャッジワークシート

スーパーオープン/ディビジョン2 フリースタイル

Team	Round	Misses	Catches	Total Throws	Catch%
	1				
	2				
	1				
	2				
	1				
	2				
	1				
	2				

付録3 : USDDN ジャッジ資格プログラム

ジャッジ USDDN レベル 1

認可ゲーム形式 :	トス&フェッチ (トス&フェッチ、スーパープロトス&フェッチの両方)
認可ポジション :	ファウルラインジャッジ、フィールドジャッジ、スコアリングジャッジ、タイムキーパー、フィールド設営、ジャッジングセクレタリー
前提資格 :	なし
推奨ジャッジ経験 :	試験を受ける要件はなし
推奨競技経験 :	試験を受ける要件はなし
推奨される指導 :	ほとんど、または全く競技やジャッジの経験のないジャッジは、少なくとも 2 つの競技会でジャッジアシスタント (シャドウジャッジ) を行わなければならない
取得が必要な得点 :	プロトス&フェッチ試験の正解率が 90% 以上で合格

ジャッジ USDDN レベル 2

認可ゲーム形式 :	トス&フェッチとフリースタイル
認可ポジション :	全てレベル 1 認可ポジションに加え、ケイナインジャッジ、プレイヤージャッジ、エグゼキューションジャッジ
前提資格 :	レベル 1 ジャッジ**
推奨ジャッジ経験 :	少なくとも 6 か月の、他のゲーム形式でのケイナインディスクジャッジ経験 (トス&フェッチとフリースタイル)
推奨競技経験 :	少なくとも 2 年のケイナインフリースタイルでの競技経験
推奨される指導 :	USDDN 形式の経験のないフリースタイルジャッジは、少なくとも 2 つの競技会でジャッジアシスタント (シャドウジャッジ) を行わなければならない
取得が必要な得点 :	フリースタイル試験は総合で 85% 以上で合格— 1 セクションでも正解率が 80% をきってはいけない

ジャッジ USDDN レベル 3

認可ゲーム形式 :	トス&フェッチとフリースタイル
認可ポジション :	全てレベル 1、レベル 2 の認可ポジションに加え、ヘッド/チームジャッジ
前提資格 :	レベル 1 ジャッジ**
推奨ジャッジ経験 :	少なくとも 5 年のケイナインフリースタイルジャッジ経験
推奨競技経験 :	少なくとも 5 年のケイナインフリースタイルディスク競技経験
推奨される指導 :	USDDN 形式の経験のないフリースタイルジャッジは、少なくとも 2 つの競技会でジャッジアシスタント (シャドウジャッジ) を行わなければならない
取得が必要な得点 :	フリースタイル試験は総合で 90% 以上で合格— 1 セクションでも正解率が 85% をきってはいけない

ジャッジ USDDN レベル 4

認可ゲーム形式 :	トス&フェッチとフリースタイル
認可ポジション :	全てレベル 1、レベル 2、レベル 3 の認可ポジションに加え、USDDN ジャッジング規格のトレーナー
前提資格 :	レベル 3 ジャッジ (少なくとも 2 年)
推奨ジャッジ経験 :	少なくとも 7 年のケイナインフリースタイルジャッジ経験 (全種目で) 最低 2 年の USDDN レベル 3 ジャッジ経験を含む
推奨競技者 :	少なくとも 7 年のケイナインフリースタイルディスク競技経験
トス&フェッチテスト :	98% 以上の正解で合格
取得が必要な得点 :	98% 以上の正解で合格— 1 セクションでも正解率が 95% をきってはいけない

注意：

1. ****経験と試験の得点が基準に達していれば、フリースタイルとトス&フェッチ試験を同時に受験し、レベル2、レベル3 ジャッジ資格を取ることができる。**
2. **レベル2 からレベル3 へ上がりたい場合、レベル2 の資格を取得してからの経過年数が5 年以下であれば、フリースタイルの試験を再受験しなくてはならず、5 年を越えているのであれば、トス&フェッチとフリースタイルの両方の試験を再受験する必要がある。**
3. **レベル4 ジャッジになりたい場合、トス&フェッチとフリースタイルの両方の試験を同時に受けなければならない。オンライン試験を終えるまでの猶予時間は48 時間である。**
4. **試験は open book で行われ、受験者は試験のサイトでのオンライン試験を完了させる十分な時間が与えられる。**

2024 年 5 月– 全ての USDDN ジャッジは USDDN ジャッジ資格を 5 年ごと（資格取得後）に更新することとなった。
2024 年 6 月から、USDDN のレガシージャッジは資格再取得プロセスを開始することができる。2025 年 12 月 31 日までに再取得を終えなくてはならない。期限までに資格を再取得できなかったレガシージャッジは、USDDN のジャッジリストから抹消され、資格の再取得が完了するまで USDDN の競技のジャッジを行うことはできない。USDDN のレガシージャッジは、紙の試験を受けてジャッジになった人で、オンライン試験を受けてパスしていない人のことである。ノンレガシージャッジ（2021 年以降にオンライン試験をパスした人）は 2026 年に始まる資格再取得プロセスを行う必要がある。

ノンレガシージャッジで再取得の予定の日より先にレベルアップ（レベル 1 からレベル 2、レベル 2 からレベル 3）したい人は、その旨連絡してほしい。その人用の新しい資格取得のサイクルの日程が更新される。

レガシージャッジ向けの 4 半期ごとの試験期間

**** 1 試験期間に 50 人の受験者までという厳しい制限が設けてある****

資格再取得試験期間	申し込み締め切り
2024/6/1～15	2024/5/31
2024/9/1～15	2024/8/31
2024/12/1～15	2024/11/30
2025/3/1～15	2025/2/28
2025/6/1～15	2025/5/31
2025/9/1～15	2025/8/31
2025/12/1～15	2025/11/30

ノンレガシージャッジ向けのスケジュール

2027 年：2021 年に資格を取得した全ジャッジ 2029 年：2023 年に資格を取得した全ジャッジ
2028 年：2022 年に資格を取得した全ジャッジ 2029 年：2024 年に資格を取得した全ジャッジ

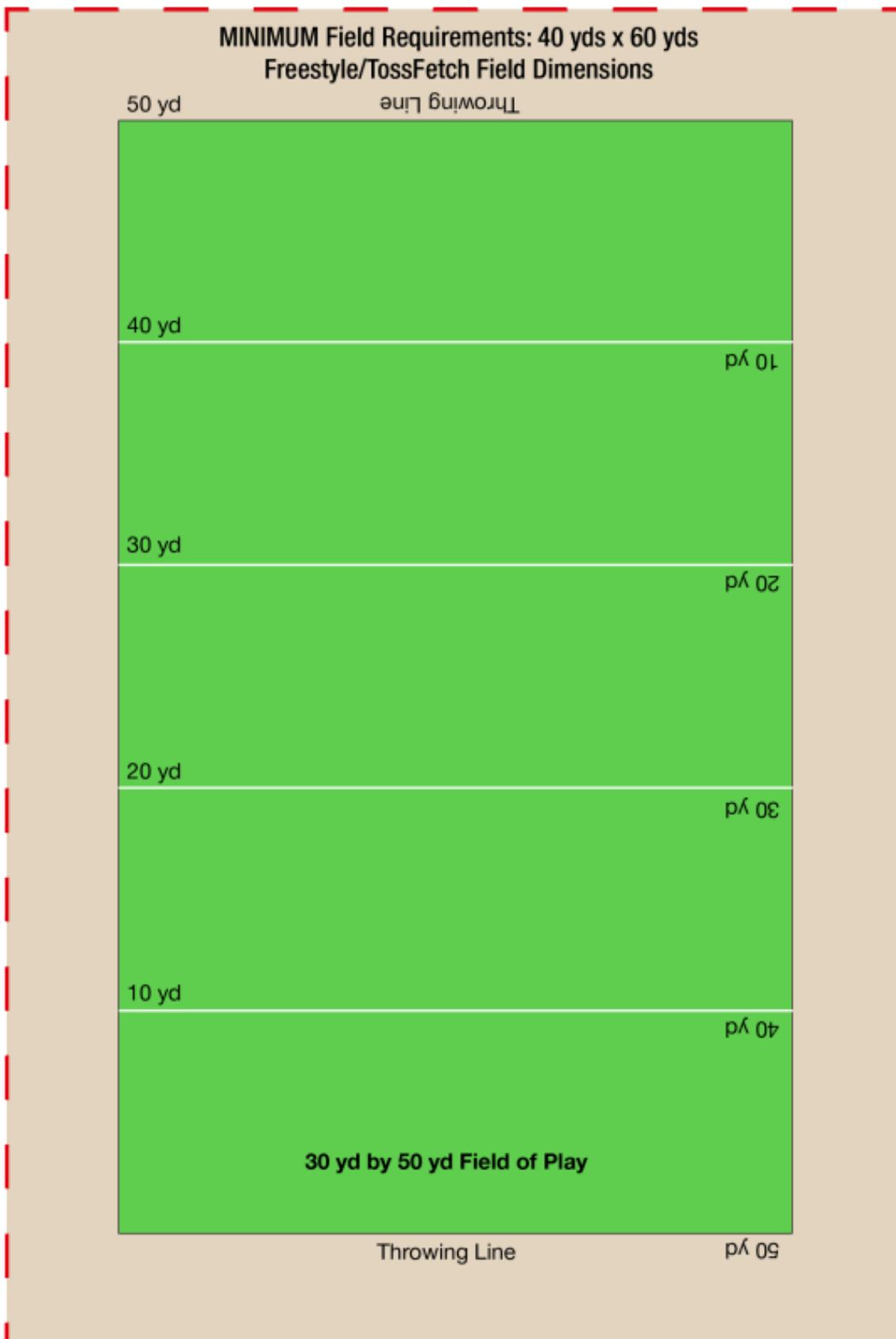
USDDN は、新しくジャッジになりたい人や、レベルアップしたい人向けに、再資格を受ける試験とは別に特別の試験期間を設ける。このスケジュールは、2024 年 7 月から開始する。これは毎年同じスケジュールで行う。

2/1～15、 5/1～15、 7/1～15、 10/1～15

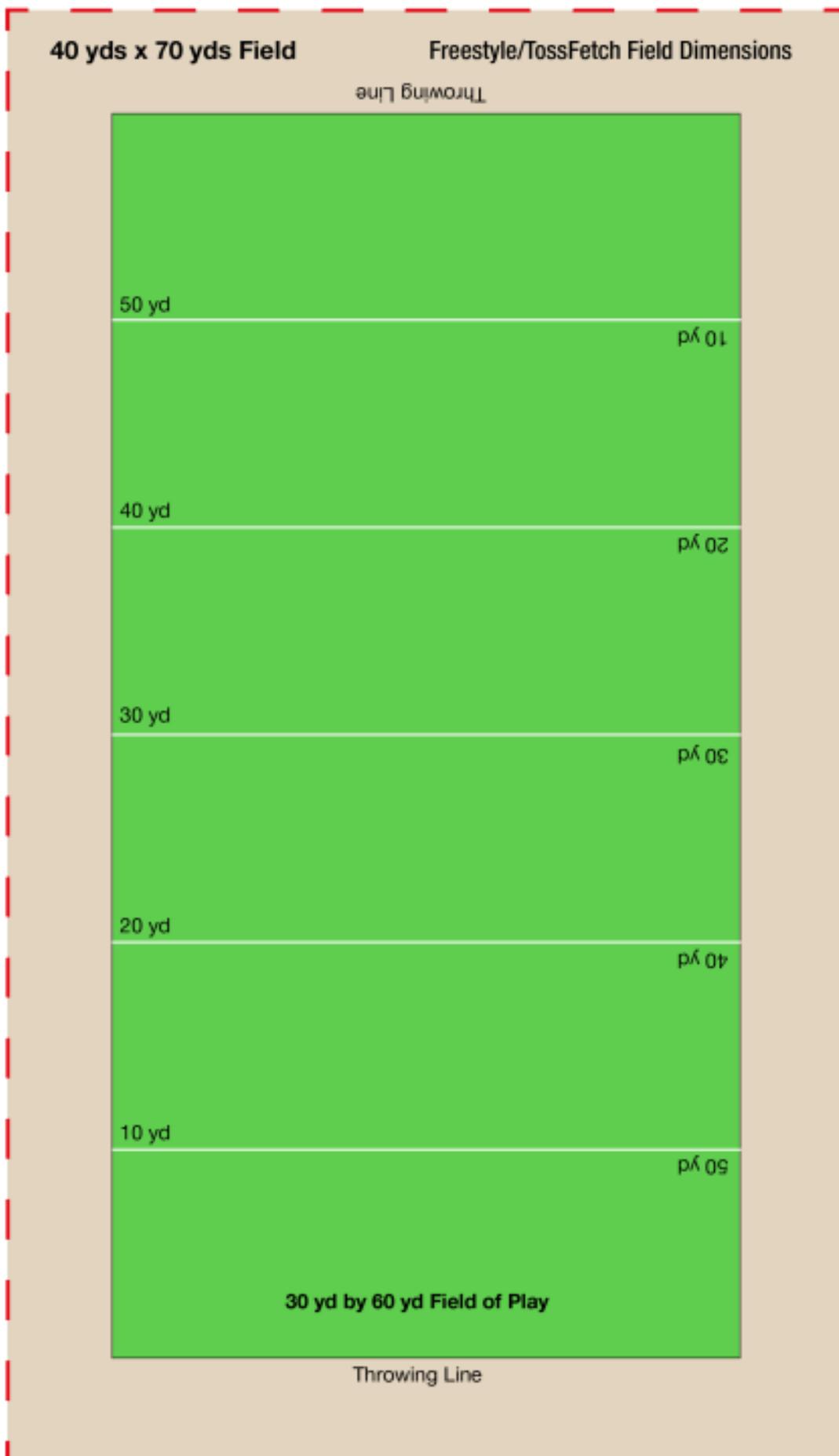
ジャッジ資格を取得したいグループについては、今後も可能な限り上記のスケジュール外でも対応していくこととする。

付録4-USDDN トス&フェッチ フィールド規格

最小フィールドサイズ

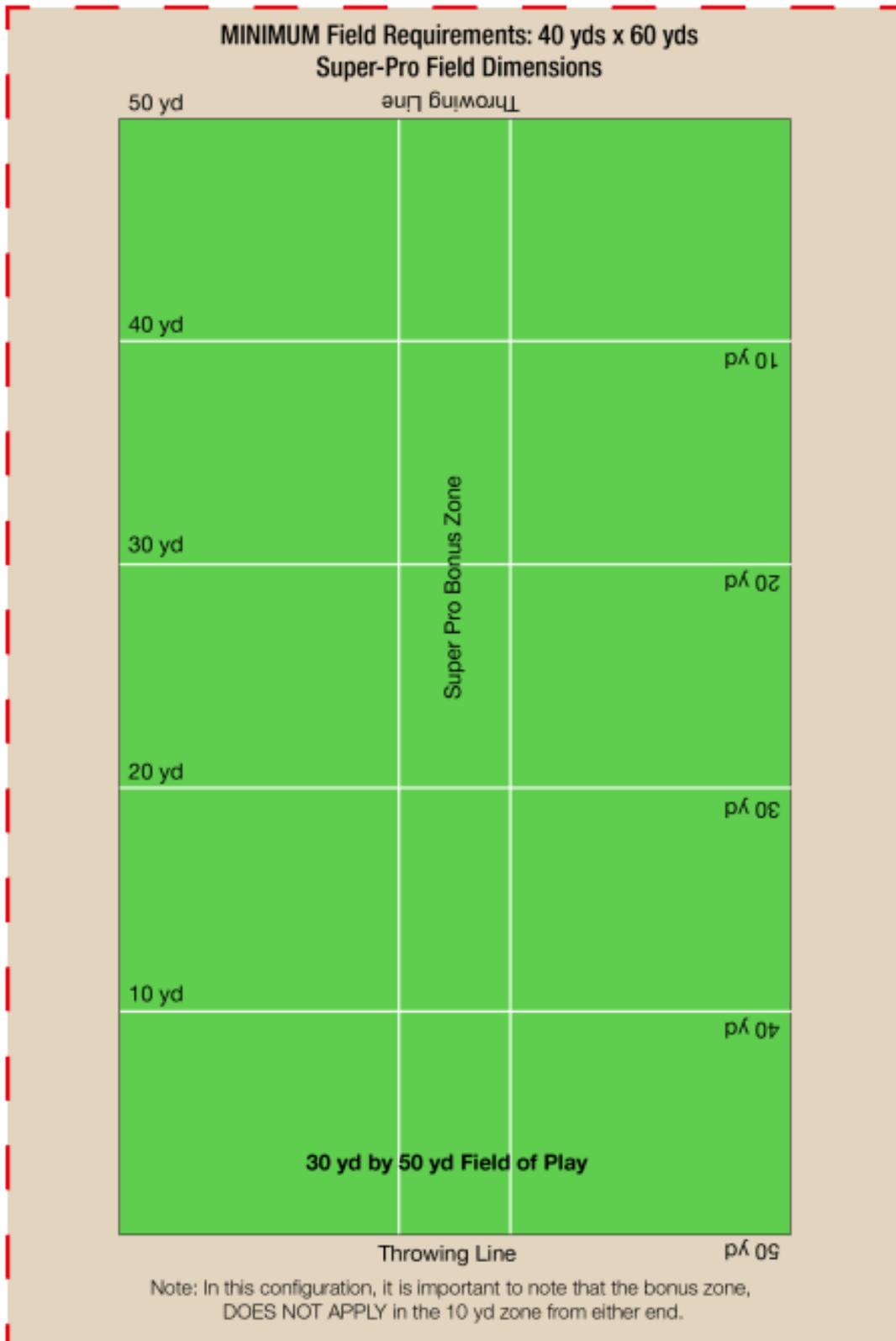


最大フィールドサイズ

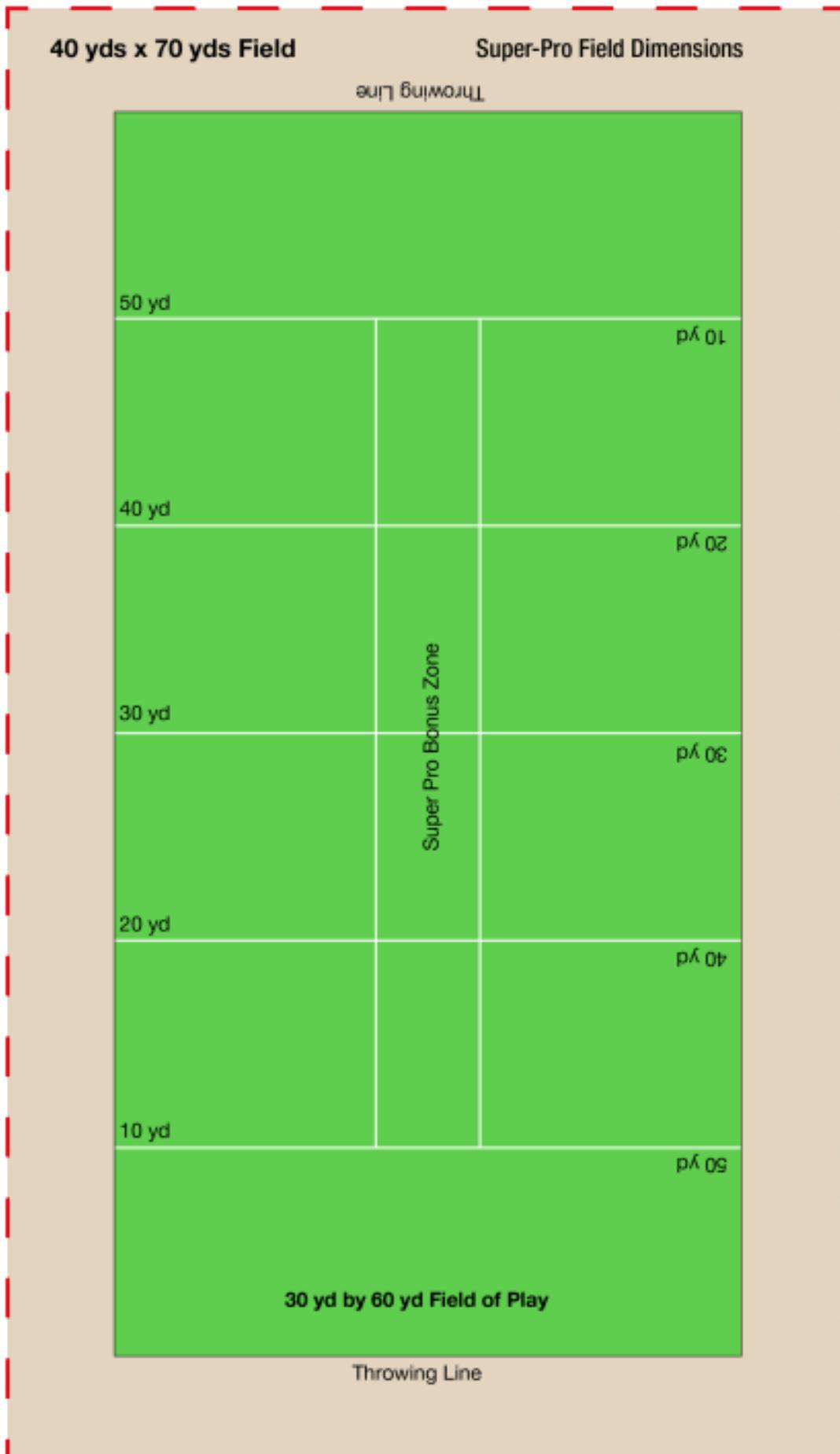


付録5-USDDN スーパープロトス&フェッチ フィールド規格

最小フィールドサイズ



最大フィールドサイズ



付録 6 - USDDN 順位決定の指針

USDDN の競技者は、毎年行われる USDDN ワールドチャンピオンシップへの招待の権利の獲得を目標としている。USDDN ワールドファイナルでは、競技者は各ワールドチャンピオンシップディビジョンにつき、1 頭の犬としか参戦できない。同様に、1 頭の犬は複数のハンドラーによってクオリファイされ得るが、本戦では各ワールドチャンピオンシップディビジョンごとに 1 人のハンドラーとしか参戦できない。

全ての USDDN クオリファイゲームは、参加を望む競技者全てにオープンとなっている。USDDN は、競技者に複数のクオリファイゲームに参戦することや、複数の犬で参戦することを制限していない。しかしハンドラーは 1 回のクオリファイしか獲得できない。イベントごとに新しいクオリファイチームを決定するために、「ロールダウン」方式を採用している。各イベントごとに以下の 4 つの正式なクオリファイ状態がある。

- ・クオリファイ (Qualifier) (1 から 4)
- ・アルタネート (Alternate) (1 から 3)
- ・クオリファイ済み (Already Qualified)
- ・予備の犬 (Auxiliary Dog)

クオリファイ 1-4

これらのチームは、USDDN ワールドファイナルにおける、**その種目**に参加する資格を得る。「クオリファイチーム」となる。

- ・ハンドラーは、この年、他の USDDN ゲームでまだクオリファイされていないこと (同じ犬でも他の犬でも)
- ・ハンドラーは、この年、他の USDDN ゲームでアルタネートを獲得していてもよい (同じ犬でも他の犬でも)

アルタネート 1-3

これらのチームは、このイベントでクオリファイされた他のチームが USDDN ワールドファイナルに参加しない場合に、参加する機会を得られる。「アルタネートチーム」となる。

- ・ハンドラーは、この年、このゲーム、または他の USDDN ゲームでまだクオリファイされていないこと (同じ犬でも他の犬でも)
- ・ハンドラーは、この年、他の USDDN ゲームでアルタネートを**獲得していてもよい** (同じ犬でも他の犬でも)
(複数のワールドクオリファイゲームでアルタネートを獲得してもよい)

クオリファイ済み

ハンドラーは、このイベントまたは別の USDDN ゲームで、今年既に参加する機会をワールドゲームに参加する機会を得ている。「クオリファイ済みのチーム」となる。

- ・ハンドラーとこの犬は今年開催された別の USDDN ゲームで、既に資格を得ている
- ・ハンドラーはこのイベントでクオリファイ 4 までに入っていないが、別の犬で、今年開催された別の USDDN ゲームで、USDDN ワールドファイナルに出場する資格を既に得ている

このイベントでクオリファイされた他のチームが USDDN ワールドファイナルに参加しない場合に、参加する機会を得られる。「アルタネートチーム」となる。

予備の犬

このハンドラーは、この犬あるいは以前クオリファイされた犬のいずれかで、USDDN ワールドファイナルに参加する機会を得る。「予備の犬」

- ・ハンドラーは、この年、既に他の犬で USDDN ワールドファイナルに参加する機会を得ていて、それとは別の犬でこのイベントでクオリファイの 4 番目までに入った。

イベント順位の決定方法

Step1 : 同点のチームがいるかを確認する

- ・最終の得点の高い方から低い方に並べる
- ・同点がある場合、上位の順位、クオリファイを決定するために、決められたタイプレク方式を使って順位を決定する
 - フリースタイルのタイプレイカー：全7つのチームサブエレメントを合計（両方のラウンド）し、全体の合計をし直して順位をつける
 - スーパープロトス&フェッチのタイプレイカー：スローオフを行う。1回に1投ずつ。いい方のスローを1投げた方が勝つ

Step2 : ゲームの順位決定

- ・タイプレイカーの結果を順位に反映する
- ・並べられた順番に順位をつけ直す

Step3 : USDDN クオリファイ決定

- ・トーナメント主催者として、参加者がすでに別のイベントでどの犬とクオリファイ済みかどうかを確かめておく責任がある。いい方法としては、参加者のエントリーシートに自分がどの犬と既にクオリファイされているかを書いてもらう方法がある。複数の犬と参戦している場合は、クオリファイした全ての犬について書かれていること。
- ・Step 2 のゲームの順位結果を元にクオリファイを決定する。
- ・順位の上から、チームを1つずつ確認してクオリファイ4チーム、アルタネート3チームを確定していく

以下がその例である。これらは想像上のクオリファイの最終結果である。

Qualifier Status	Competition Placement	Competitor	Dog	Notes:
Already Qualified	1	Yachi	Vega	Qualified with THIS DOG at a PRIOR Event
Qualifier 1	2	Chuck	Bam Bam	
Qualifier 2	3	David	Ro	
Auxiliary Dog	4	Chuck	Bling Bling	Qualified with a DIFFERENT DOG AT THIS EVENT
Qualifier 3	5	Andrea	Moxie	
Auxiliary Dog	6	Tracy	Rampage	Qualified with a DIFFERENT DOG at a PRIOR Event
Already Qualified	7	Tracy	Siren	Qualified with THIS DOG at a PRIOR Event
Qualifier 4	8	Daniel	Nick	
Already Qualified	9	Jeff	Killian	Qualified with a DIFFERENT DOG at a PRIOR Event
Alternate 1	10	Dominika	Kiper	
Alternate 2	11	Alena	Jerry	Alternate with THIS DOG at a PRIOR event.
Already Qualified	12	Tim	Auggie	Qualified with THIS DOG at a PRIOR event
Alternate 3	13	David	Hippy Chick	Alternate with a DIFFERENT DOG at a PRIOR event
	14	Laura	Frenzy	
	15	Jimmy	Cisco	

説明： 1.Yachi & Vega - 既に別のイベントでクオリファイ済みなので、クオリファイ1にはならない。

2. Chuck & Bam Bam - 2位、本ゲームのクオリファイ1を獲得する。

3. David & Ro - 3位、本ゲームのクオリファイ2を獲得する。

4. Chuck and Bling Bling - Chuckは上記でクオリファイ1を獲得しているため、Bling Blingは“クオリファイ済み”または予備の犬となる。なぜなら、どちらの犬もクオリファイ4より上の順位を獲得しているため、正式に予備の犬となりうる。

5. Andrea & Moxie - 5位、クオリファイ3を獲得する。

6. Tracy & Rampage - クオリファイ4より上位の順位のため、予備の犬となる。Tracyは、ワールドファイナルの際、既にクオリファイ済みの別の犬 Siren または Rampage のどちらかを選んで戦うことができる。

7. Daniel and Nick - 8位、クオリファイ4を獲得する。

8. Jeff & Killian - 9位、別の犬でクオリファイ済みであるが、今回はクオリファイ4より高い順位ではないため、Killianは予備の犬にはならない。

9. Dominika - アルタネート1

10. Alena and Jerry - 既に別のイベントでアルタネートとなっているが、この大会でもアルタネート2となる。

11. Tim and Auggie - 別のイベントでクオリファイを獲得しているので、この大会ではクオリファイ済みとなる。

12. David & Hippy Chick - 既に別のイベントで別の犬でアルタネートとなっているが、この大会でもアルタネート3となる。

付録7-USDDN ワールドチャンピオンシップへの招待選手

1.付録6で説明したように、各 USDDN クオリファイゲームでクオリファイ4チーム、アルタネート3チームを確定する。

2.ワールドチャンピオンシップの招待選手が発表されると、全てのクオリファイチームは、そのプレイヤーと犬とをクオリファイしたディビジョン（スーパーオープンフリースタイル、スーパープロトス&フェッチ）に招待するEメールを受け取る。

3.クオリファイされたチームには、参加可否の返事をする締め切りを知らせる。締め切りまでに返事がない場合は、参加しないと判断される。

4.クオリファイイベントでクオリファイされたチームが不参加を表明した場合、**そのイベントでアルタネートを獲得したチーム**が招待を受ける。

5.招待されたアルタネートチームは、締め切りまでに参加不参加の返事を出さなければならない。これもまた、返事が遅れると不参加とみなされる。

6.これを繰り返し、最後にチャンピオンシップシリーズコーディネーターは何人の競技者が招待を受けて参加を表明し、まだ招待を受けていないアルタネートの選手たちをワイルドカード招待枠で招待するかを決定する。

- a. もしワイルドカード枠でアルタネート選手が招待を受ける場合は、彼らはアルタネート順位に準じて決まる。例えば、5人のアルタネートが残っているが、ワールドファイナルの残り席が2つしかない場合、クオリファイイベントの日付を元に招待順番を決定する。