

JDDN

Japan Disc Dog National

ジャツジング ハンドブック

2025 年版

JDDN 運営委員会 行動規範

Japan Disc Dog Nationals (JDDN) は、日本のディスクドッグクラブのネットワークによって構成された団体である。この JDDN ジャッジングハンドブックは、USDDN 運営委員会によって作られている USDDN ジャッジング ハンドブックをベースに策定されている。JDDN の名のもとに運営されるディスクドッグイベントは、この JDDN ジャッジングハンドブックをガイドラインとして行うものとする。

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

JDDN のイベント、競技中にこの行動規範に違反した参加者、競技者は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	5
1.2 ヒート中の雌犬	6
1.3 イベントの主催	6
1.3.1 金銭関連	
1.3.2 ジャッジ	
1.3.3 犬とハンドラーの安全性と利便性	
1.3.4 フィールド要件	
1.3.5 イベント結果の提出	
1.4 プレイヤーの責任	8
1.5 ディスク	8
1.6 不適切な言動に対する処遇	8
1.7 苦情	9
2. ジャッジの義務と責任	10
3. トス&フェッチルール	10
3.1 ディスク	11
3.1.1 ディスク交換	
3.2 トス&フェッチ カウントダウン	11
3.3 トス&フェッチのフィールド	12
3.4 スコアリング	13
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	13
3.6 トス&フェッチ タイブレーカー	13
3.7 スーパートス&フェッチ方式	14
3.7.1 スーパートス&フェッチ用フィールド	
3.7.2 スーパートス&フェッチ スコアリング	
3.7.3 スーパートス&フェッチ ジャッジングクルー	
4. フリースタイルルール	16
4.1 ディスク	16
4.2 フリースタイル カウントダウン	16
4.3 フリースタイル用フィールド	16
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	17
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	19
5. フリースタイルジャッジング方式	20
5.1 ケイナイン	20
5.2 プレイヤー	22

5.3 チームエレメンツ	25
5.4 エグゼキューション	28
6. JDDN の各ディビジョンとその形式	30
6.1 フリースタイルディビジョン	30
6.1.1 JDDN オープンフリースタイル ディビジョン	
6.1.2 ディブジョン2 フリースタイル	
6.2 トス&フェッチ ディビジョン（個別種目）	30
6.2.1 スーパートス&フェッチ ディビジョン	
6.2.2 トス&フェッチ	
付録	32
付録1：トス&フェッチ フィールド規格	32
付録2：スーパートス&フェッチ フィールド規格	34
付録3：イベント順位の決定方法	36

1. 共通ルール

JDDN の全てのイベントは「オープン」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。誰でもいかなる JDDN イベントに参加することができる。

JDDN イベントの主催者は、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ことになった場合は、主催者はすみやかに参加者に告知を行う。

競技者は、どの競技にも、複数の犬をエントリーしてよい。

チームとは、1 人の人と犬 1 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、スタッフだけである。

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。

足切りについて

JDDN では、全競技参加者が、参加している種目について全ラウンドプレーできることを推奨している。しかし、参加人数が多すぎる、悪天候など何かの理由で、イベント主催者の判断で足切りすることもありえる。この場合、当日の競技前のプレーヤーズミーティングで告知することとする。

プロップについて

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に提出している場合はこの限りではない。
- フリースタイル、トスフェッチの競技前、競技中、競技終了後に関わらず、競技フィールドにトリーツを持ち込むことはできない。このルールを破ることは、競技規則（故意に他の競技者の競技ラウンドの邪魔をしようとしている）を破ることと同義となる。

カラーについて

- 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。

1.1 年齢制限

JDDN オープンフリースタイル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。

- 犬はゲームが開催される月に 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）

スーパース&フェッチ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。

・犬はゲームが開催される月に 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。

1.2 ヒート中の雌犬

ヒート中の雌犬の競技参加については、ディビジョンに関わらず認めている。ヒート中の雌犬は、競技中にガードする衣装（パンツなど）を着ける必要はない。ただし行動規範に乗っ取り、ヒート中の雌犬を連れている競技者は、必要な時間以外は速やかに競技フィールドから出る、他の競技者や他の犬からなるべく遠ざけるなどの配慮を見せなくてはならない。

またイベント主催者は、全ての参加者に安全で公平な競技環境を与えられるように、ヒート中の雌犬の競技順番を後にする、トイレスペースを他の犬と分ける、フィールドへの出入り口を分けるなど、必要に応じた対処を行い、競技者はこれに従うこと。

1.3 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、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。

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。

主催者は、JDDN ガイドラインにあるディビジョン行う場合、それぞれそのルールに従わなければならない。

1.3.1 金銭関連

イベント主催者はイベントの観覧者に、観覧料を課してはならない。ただし、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、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、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。

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、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

ついでに決定権をもつ。

各イベント実行委員は、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JDDN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。

1.3.2 ジャッジ

以下のジャッジのポジションは、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、エグゼキューションジャッジ
- トス&フェッチ(JDDN 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、イベント主催者や運営者によってその結果を変更することはできない。

イベント主催者は、イベント中に時間の管理や、時間に関する問題の解決について責任を持つ、正式なタイムキーパー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。

1.3.3 犬とハンドラーの安全性と利便性

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することを許可しなくてはならない。

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（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。

1.3.4 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、JDDN 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。

1.3.4.1 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。

1.4 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。

JDDN 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。

1.5 ディスク

競技中に使用するディスクの種類については、**犬の安全性を損なわない限り、どのメーカーのどの種類のディスクを使用してもよい。**

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。

1.6 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。（以下の例以外にもありうる）。

- ・プレイヤーによる動物虐待
- ・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

1.7 苦情

JDDN では、技術的な決まり事の違反や JDDN イベント（本ハンドブック参照）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。

2. ジャッジの義務と責任

一般則

- ・JDDN のジャッジは、その競技会において、JDDN 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 JDDN 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、JDDN のフィールドとして相応しいかを確か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、行動規範や、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かめる必要がある。
- ・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。

JDDN では、1 投 1 投のスローをしっかり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 JDDN のトス&フェッチは、犬の大きさ、骨格、血統、犬種に関わらず、全て共通の形式で行い、どんな犬でも競い合って満点を取る可能性が与えられている方式である。

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。残り時間は例えば以下のようにアナウンスされる。

— 60、30、10、9、8、7、6、5、4、3、2、1、タイム

注：機械の調子が悪いなどの理由で、カウントダウンが上記通りに行われないこともありうる。その場合のクレームは受け付けられない。

3.3 トス&フェッチのフィールド（以下の図を参照）

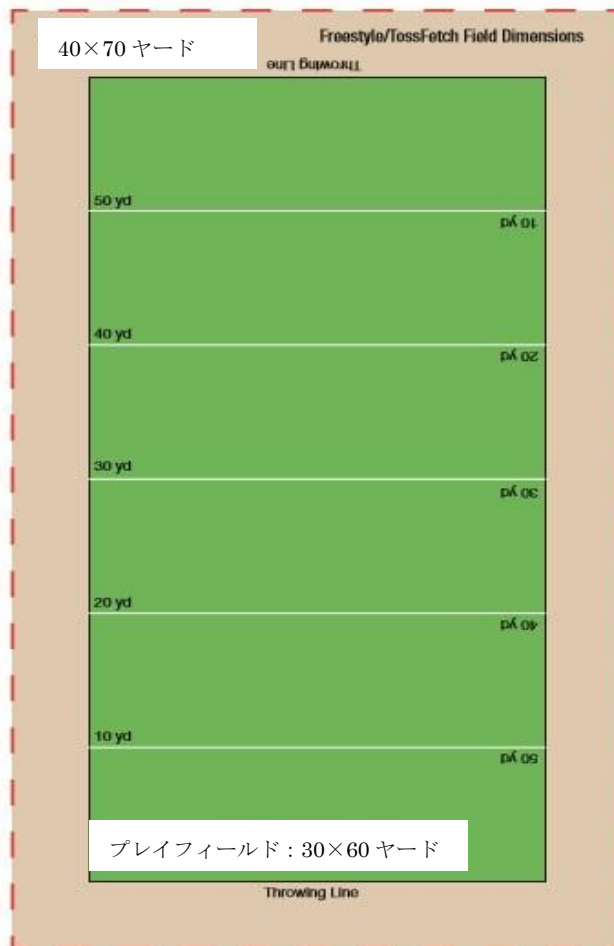
プレイフィールド（下図の緑の部分）の最小サイズは 30 ヤード×50 ヤード、最大サイズは 30 ヤード×60 ヤード。これに加え、両サイドにオーバーラン（下図のタン色の部分）用に 5 ヤード幅の領域を設ける。フィールドは水平方向に 10 ヤードごとにラインで区切られる。

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

ラウンド中に犬が糞尿行為を行った場合、ペナルティは課されない。タイムキーパーは時間の計測を止めない。フィールドの汚れはラウンド終了後にプレイヤー本人またはスタッフなどが清掃し、次のチームのプレーに支障がないようにする。

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る。スコアリングジャッジは、トス&フェッチ（スーパートス&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ペ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（トス&フェッチ、スーパートス&フェッチ）において同点となり、それが表彰台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い、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。

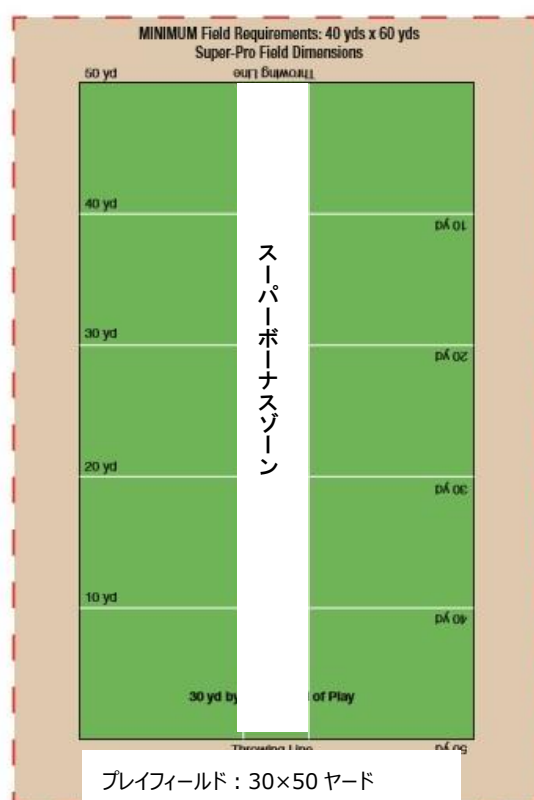
3.7 スーパース&フェッチ方式

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。

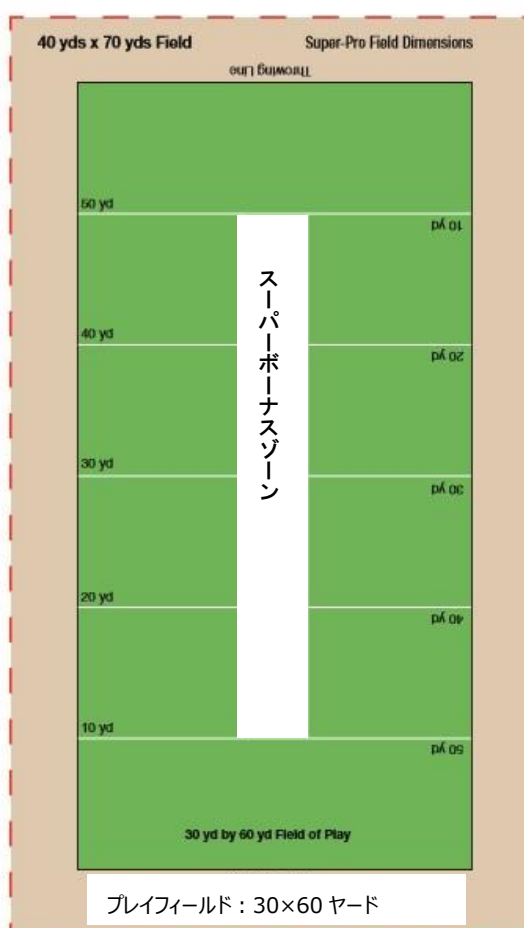
3.7.1 スーパース&フェッチ用フィールド（下図参照）

通常のス&フェッチのフィールドの必要条件に加えて、スーパース&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れ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 スーパートス&フェッチ ジャッジングクルー

3.5 トス&フェッチジャッジングクルーのセクションに記載した、全てのトス&フェッチジャッジに関する仕様に、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

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。競技者はスコアを得るためには、少なくとも 90 秒はルーチンを行わなければならない。

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、例えば以下のようにアナウンスされる。

— 60、30、10、タイム

時間は、アナウンスの“タイム”の T の音で終了する。

注：機械の調子が悪いなどの理由で、カウントダウンが上記通りに行われないこともありうる。その場合のクレームは受け付けられない。

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

JDDN 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。

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。

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

以下は、JDDN 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 連続の中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

ラウンド中に犬が糞尿行為を行った場合、ペナルティは課されない。タイムキーパーは時間の計測を止めない。フィールドの汚れはラウンド終了後にプレイヤー本人またはスタッフなどが清掃し、次のチームのプレーに支障がないようにする。

4.5.2 犬の安全性に関するルール

JDDN 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 **1～2 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 **2～3 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

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ツについて、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れば、そのチームのサブエレメンツ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ツには、4つのサブエレメンツがある。

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

JDDN のケイナインジャッジは、犬種の特性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ツ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。

アスレチシズム：

“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、集中を保っていないといけない”

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

犬が自分のジャンプをコントロールできている場合、その犬は空中で安定しているということができる（どんなに高くジャンプしていても、アスレチシ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ーシティのスコアが、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シ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（踏み切り、空中時間、着地）として、アスレチシズムで評価される。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シ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、ただ円でしか投げていない、あるいは円の真ん中に棒

立ちのままで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るはいけぬ。

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めなければならないので）とチームのポイント（ジグザグでのブラインドリリースなどの場合）も上げることができる。

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

高い得点を獲得するためには、プレイヤーは、最低3種類の違うリリース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がり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ったり、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ない。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行った場合（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、ルーチンの間中、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

JDDN 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ーに加点される。

チームエレメンツでは、チームでスコアを完全にするためには、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ブレーカーで使用する。

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。これらのカテゴリー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点される。

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、いい得点を得る可能性がある。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ツ、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ツやサブエレメンツ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、サブエレメンツ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、このサブエレメンツ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か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、このサブエレメンツ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 エレメンツ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ー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、プレイヤーのリリースディバーシティも低くなり得る）。

チームムーブメント：

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

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

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。”

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

しかし、人と犬との間の距離は、このムーブの間ずっと一定である必要はない。プレイヤーは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るが、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、このエレメンツ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

JDDN では、JDDN 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、犬に取り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、犬に取り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／ミスの数进行判断する。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。

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。

6. JDDN 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 JDDN オープンフリースタイル ディビジョン

JDDN オープンフリースタイルには、本ハンドブック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
- ・ 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を決める

スコアを得るためには、競技者は少なくとも 90 秒のフリースタイルを行わなければならない。

JDDN 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。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。

6.1.2 ディビジョン 2 フリースタイル

ディビジョン 2 には本ハンドブック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。

スコアを得るためには、競技者は少なくとも 60 秒のフリースタイルを行わなければならない。

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。

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 スーパートス＆フェッチ ディビジョン

本ハンドブックのスーパートス＆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。通常、全てのチームは 2 ラウンドとも行う。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。

6.2.2 プロトス&フェッチ ディビジョン

プロトス&フェッチの競技者は、本ハンドブックのトス&フェッチのジャッジング規約か、スーパートス&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。

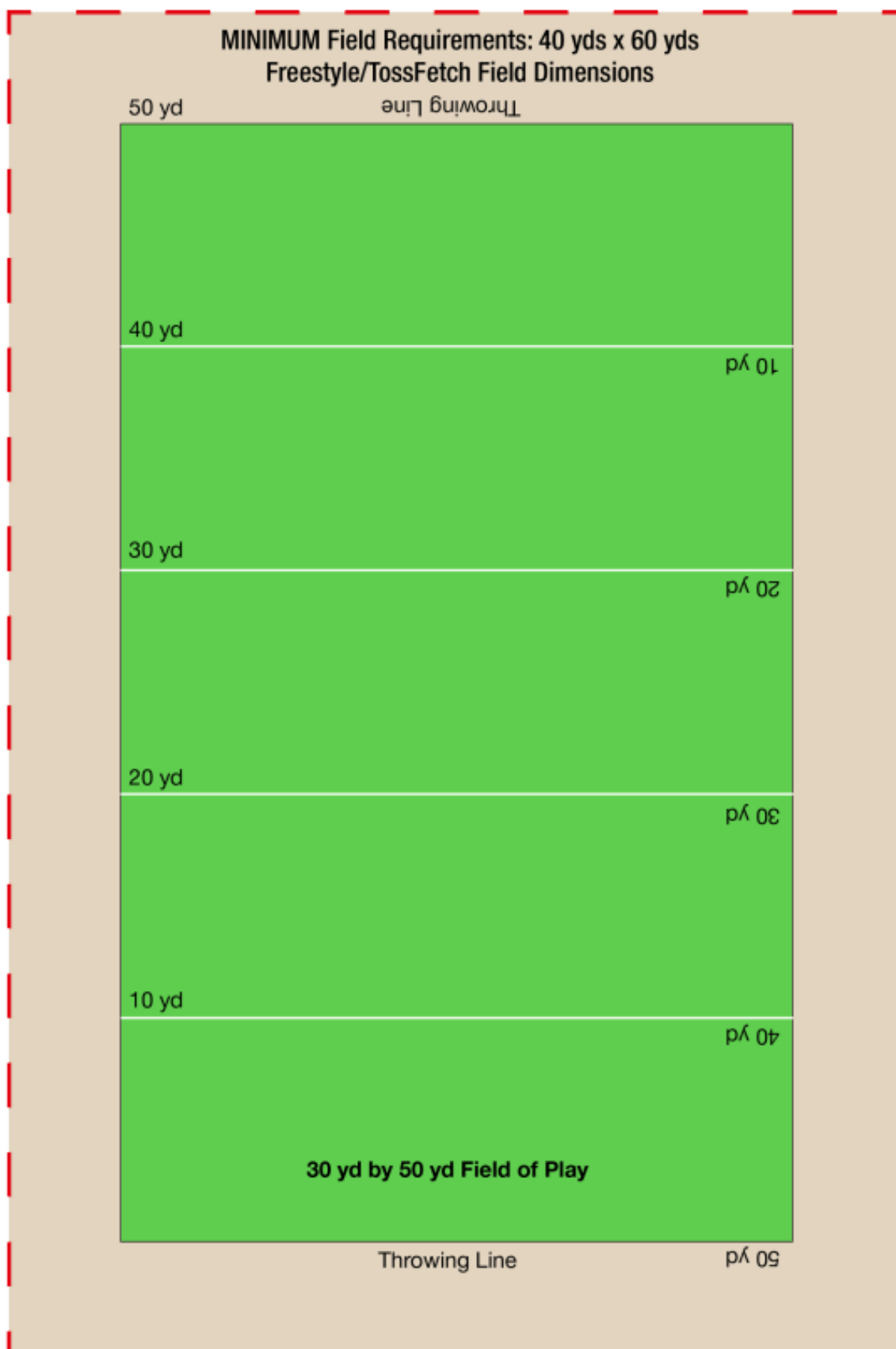
- ・ **90 秒のトス&フェッチラウンドを 2 ラウンド行う。**
- ・ **2 ラウンドのポイントを合計した結果によって、勝者が決められる。**

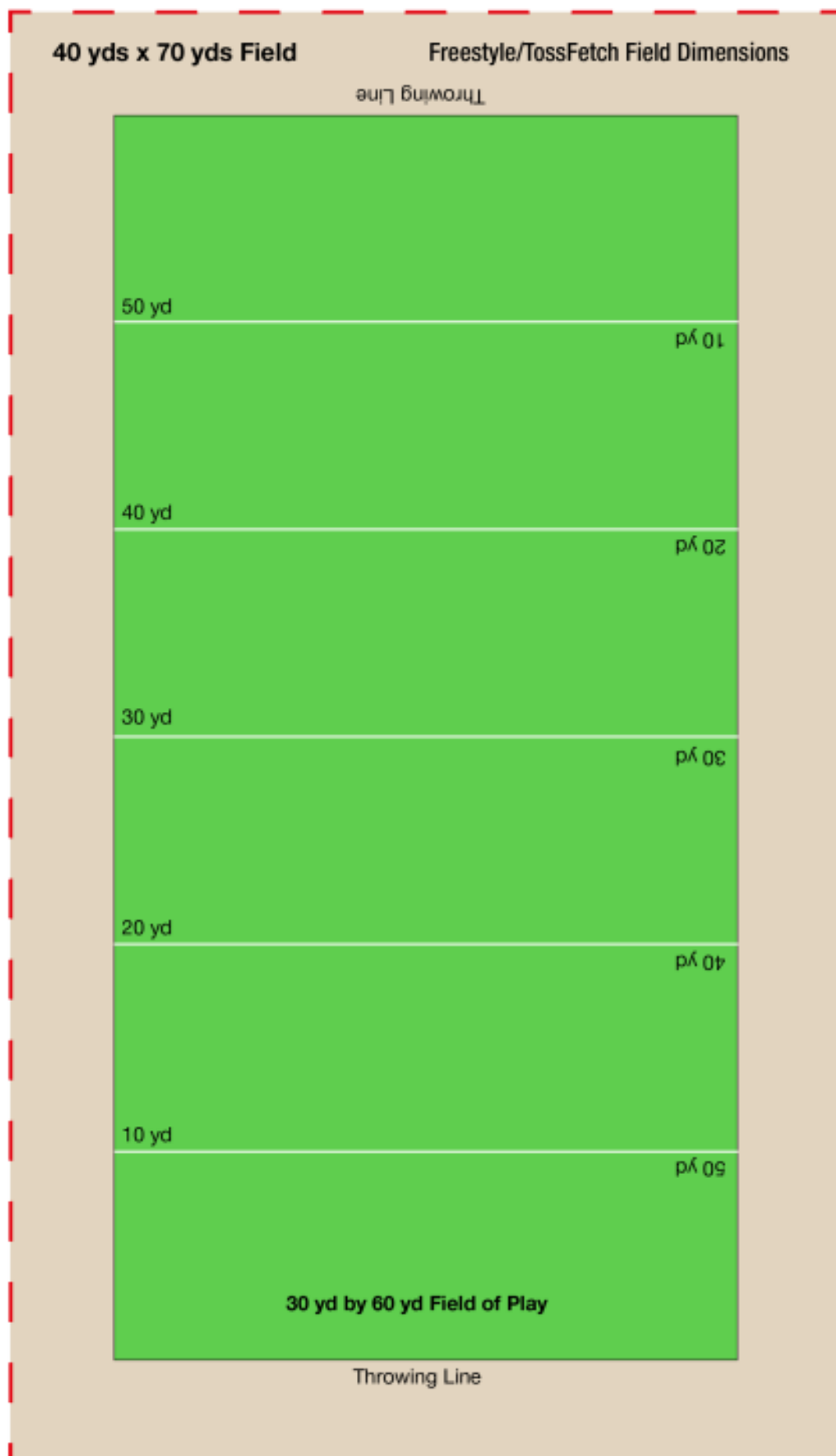
プロトス&フェッチの競技順番は、くじ引きによるランダムな順番になることもあれば、エントリー順番に基づいて決められることもある。この競技順番は、2 つのラウンド共、同じ順番で行う。

通常、全てのチームは 2 ラウンドとも行う。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。

付録 1 - トス&フェッチ フィールド規格

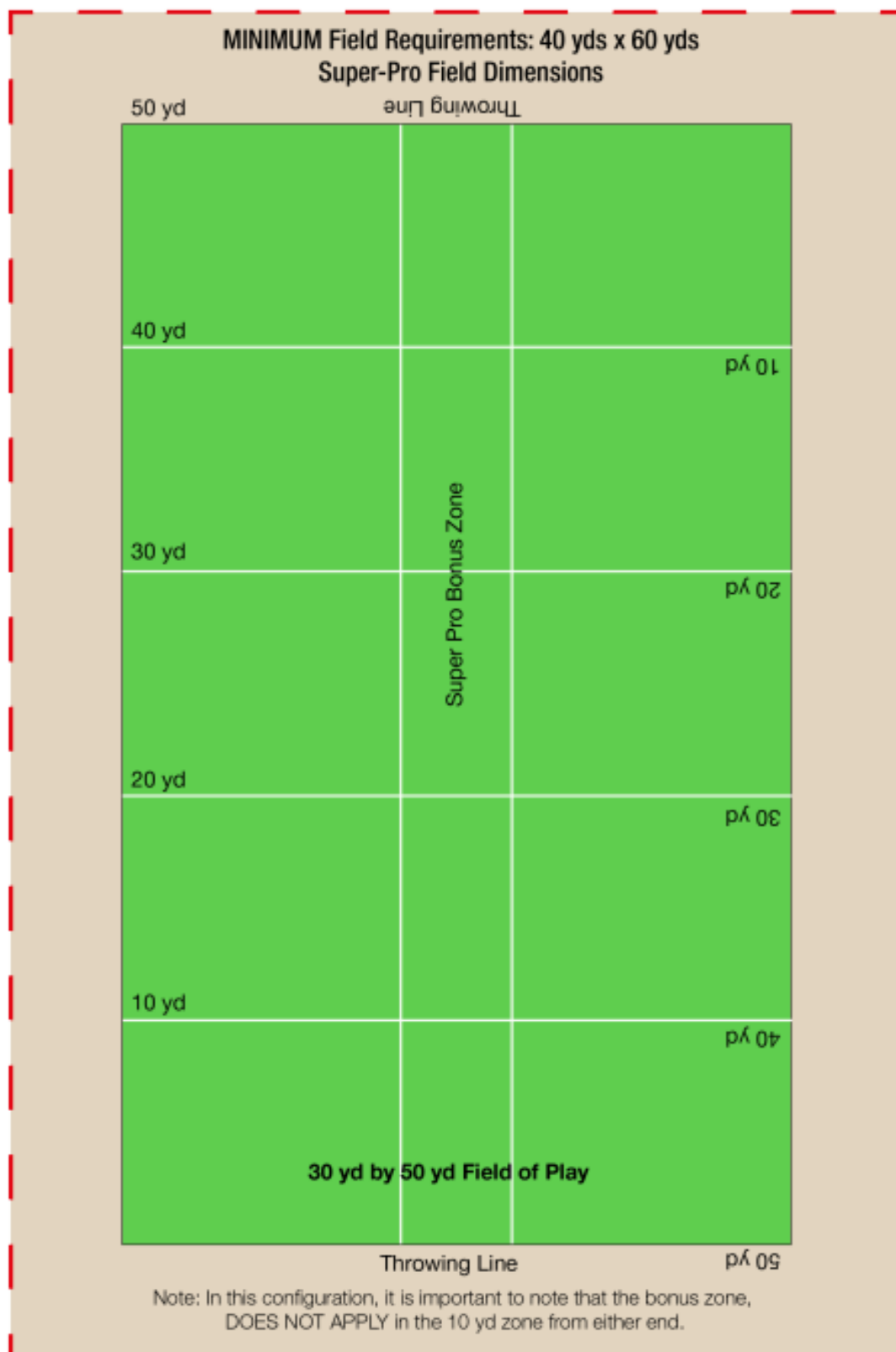
最小フィールドサイズ



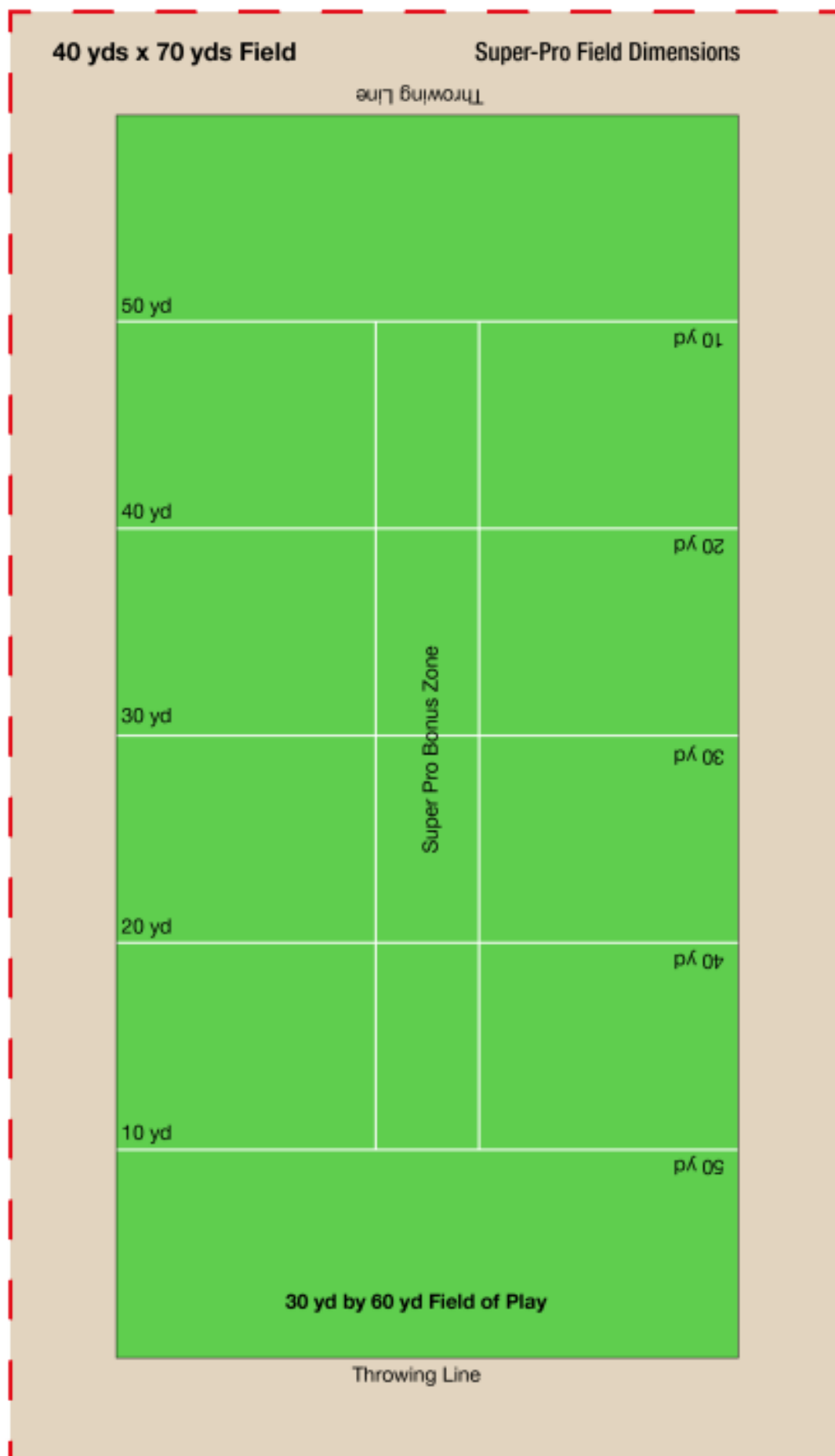


付録 2 - スーパース&フェッチ フィールド規格

最小フィールドサイズ



最大フィールドサイズ



付録 3

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、上位の順位を決定するために、決められたタイブレーク方式を使って順位を決定する
 - フリースタイルのタイブレーカー：全 7 つのチームサブエレメンツを合計（両方のラウンド）し、全体の合計をし直して順位をつける
 - スーパース&フェッチのタイブレーカー：スローオフを行う。1 回に 1 投ずつ。いい方のスローを投げた方が勝つ

Step2 : ゲームの順位決定

- ・タイブレー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