

共通事項

ディスクに関して

ディスタンス競技中は1枚のみ使用可能
フリースタイル競技中は7枚以下のディスクが使用可能
競技に使用できるディスク(メーカー)は次のものになります

HeroDisc
Wham-O Frisbee
DiscoveringTheWorld
HyperFliteFlyingDisc

以上のメーカーによるファーストバックタイプが対象となります

フリースタイル競技に使用する音楽に関して

プレイヤーは、各自BGM用音楽CDを用意してください
CDは丈夫なクリアケースに入れ、CD本体とケースの双方に使用するトラックNo. とチーム名を記入すること

2チーム以上参加する場合はそのチーム数分必要となります
※プレイヤーは犬が異なっていれば2チーム以上でも同じ種目に参加できる

Division1

3ラウンド制

フリースタイル 競技時間 120秒 ※音楽スタートより計測
ディスタンス 競技時間 60秒

予選	1st Round	フリースタイル
	2nd Round	ディスタンス
フリー+ディスタンス		
決勝	3rd Round	フリースタイル
	1st+2nd+3rd × 2 の合計ポイントで順位が決定する	

Division2

2ラウンド制

フリースタイル 競技時間 90秒 ※音楽スタートより計測
ディスタンス 競技時間 45秒

内容	1st Round	フリースタイル
	2nd Round	ディスタンス
フリー+ディスタンスのポイントで順位が決定する		

Division3

2ラウンド制

フリースタイル 競技時間 60秒 ※音楽スタートより計測
ディスタンス 競技時間 45秒

内容	1st Round	フリースタイル
	2nd Round	ディスタンス
フリー+ディスタンスのポイントで順位が決定する		

競技参加にあたっての注意事項 および フリースタイル競技の失格行為について

・競技中にディスクがフィールド外に出た場合には、そのディスクは第3者によりフィールドにそのディスクが戻された場合に競技使用できる。
但し、その際に競技者にとって有利もしくは不利な状況を招く行為とジャッジにより判断された場合、競技を中止させられます
その後の再開に関しては競技委員の判断もと決定されます
・同様に計測スタート後にフィールド上で起こる全ての不慮の妨害や中断があった場合、審査を中止し、そのチームの競技再開は競技委員によって判断されます
【再開にあたり競技者の判断が優先される事項】
1、競技者は、そのラウンドの最初からやり直しを行う
2、他の競技者の最後に順番を変更し、犬を休ませてから、そのラウンドを最初から行う
いずれかの選択の上、競技が再開される
※競技の再開に関しては、競技者に対し誰かが意図的に(ラウンドをやり直す機会を作るため等)起こされた中断ではないとみなされた場合に限られます

■フリースタイル競技の失格行為

- ・プレイヤーが競技中にフェンス(ネット)越え外に出た場合
- ・入場から退場までの間、犬の糞尿行為があった場合(出た出ないにかかわらず、行為に入った段階とする)。
- ・入退場の際、主催者により定められた入退場口を使用せず、フェンス(ネット)をまたいで行った場合。
- ・犬がフェンス(ネット)の外へ出た場合。1回につき1ポイント減点、3回出た場合はその時点で失格とする。
- ・犬がディスクを追う目的以外でフェンス(ネット)の外へ出た場合。
- ・スポーツマンシップに反する行為
- ・フィールド内にディスク以外の物を持ち込んだ場合。(おやつ、リード、ボール、おもちゃ等)
但しディビジョン3はリードの使用を認める。(制御不能の場合のみリードに触れても良い)
- ・計測スタート後にキャップ・リストバンド・タオル等を故意的にはなくても使用したとジャッジが判断した場合はその時点で失格となる。
- ・申告せずにメス犬が発情期を迎えている場合
- ・犬に危険な行為を求めた場合
- ・狂犬病・伝染病の予防接種を受けていない犬の参加は認められない。
- ・過度に犬が攻撃的な場合
- ・プレイヤーが犬に暴力を加える行為
- ・参加する全てのプレイヤーは、競技前に行われるプレイヤーズミーティングに参加しなければならない。
- ・競技タイム計測前、フィールド内に入場の瞬間からタイムカウント開始までの間に、スロー・トス・ローラー及びディスクパフォーマンス等のスロー行為が確認された場合

■ ■ Division1 ■ ■

ジャッジング

- ・ジャッジは得点を決定する権限を持ち、他からの検閲は受けない。また、これに対する抗議も受けない。
- ・競技の各ディビジョンの審査は3人以上のジャッジによって行われる事が望ましい。
- ・キャッチングレートは犬がキャッチしようとする前にプレイヤーから放れたものでなければならない。したがって、テイクやローラーはキャッチングレートのカウントの対象とはならない。
- ・総合得点は下記の5項目の合計得点となる。

■ ケーナイン エレメント	犬の能力及びパフォーマンスの審査
■ プレイヤー エレメント	基礎的な人の能力及びチームパフォーマンスの審査
■ ディレクション エレメント	演出・表現・トータルバランス・チームの協調性・独創性・難易度及びパフォーマンスの審査
■ オールオーバー エレメント	ディスクトリートメント・フィールドマネージメントの審査
■ エクスキュージョン	キャッチ率(キャッチ数÷スロー数×10)

フリースタイルのポイントは各項目10点満点の合計50点満点とし、その点数は0.25ポイント刻みの小数点第2位までとする。

犬の安全面を考慮した上での減点

【犬の安全性に関するルール】

ディスクドッグを安全にトレーニングやハンドリングする必要性を広く知らしめるため、犬の安全性に関するルールを取り入れ、犬にケガをさせる危険があると判断した場合、後述のような減点が課せられる。

※注意

ボルトをルーチンに採用するときは、犬の安全性を最大限に注意しなければいけない。

犬種や犬のサイズによってその高さや滞空時間は異なるが、ボルトの最中(タップ・エア・ランディング)のいずれかの段階も完全にコントロールされているべきである。

当然、無意味なハイエアボルトをさせようとするプレイヤーや、犬が四肢以外を地面に打ちつけるようなクラッシュの場合はペナルティーの対象になる。

【犬をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール】

各項目と共に危険と判断されるたびに減点されます。

体のねじれ	0.50減点	犬がジャンプ・キャッチ・着地時にケガをする危険があるほどひどく身をよじっている場合
体のつぶれ	1.00減点	着地時に犬の足が崩れるように地面に付き、それと同時に体の別の部位(胴や頭等)が地面に当たった場合
打撲	2.00減点	ジャンプ・ボルト・キャッチの着地時又は、走ってきて止まりきる前に、犬の体が(背中・胸・頭等)地面に打ちつけた場合 走って低いスローを追いかけた場合に顔が先に地面に付く、又は、それと似た状況の場合は除く

・ポイントの減点を行う場合は、上記の内容に基づき、ジャッジのうち2人が認めたらうで減点とする。

・各フリースタイルのラウンドの間に減点があった場合、ジャッジは全ての競技参加者に上記のどの状況によって減点が発生したかを知らせる。

これによって、競技参加者に危険性を認識してもらい、自身のフリースタイル演技を見直すチャンスを与えるようにする。

・競技を通して(全ラウンド)6回以上減点が発生したチームは失格とする。

・過度に危険なプレイに関しては、1回であってもジャッジの判断によりその場で競技を終了させることがある。

フリースタイルジャッジング項目についての詳細

【ケーナインエレメント】

以下の4項目によって評価されます(10.00満点)

パワー&エネルギーギッシュ	2.50ポイント満点
アジリティー・スピード	2.50ポイント満点
リーピング	2.50ポイント満点
キャッチング	2.50ポイント満点

※60秒未満でゲームが終了した場合は4項目1.25ポイントが上限として評価する

※60秒以上100秒未満でゲームが終了した場合は4項目2.00ポイントが上限として評価する

パワー&エネルギーギッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・120秒間犬が意欲的にスピード感のある走りを表現できたか ・120秒間集中力が持続していることが高い評価とする ・コマンド・シグナルに対する反応
アジリティー・スピード	<ul style="list-style-type: none"> ・空中・着地のポディーバランス ・犬の空中バランス・着地時の乱れは減点対象とする ・ストップ&ゴーの切返しスピード評価
リーピング	・ジャンピングキャッチ8回以上で2.50ポイントが上限とし条件を満たす基準

	<ul style="list-style-type: none"> ・4回のジャンピングキャッチで1.00ポイントが基準 ・ジャンピングキャッチの内容で加点・減点の評価をする 										
キャッチング	キャッチミスにつき減点(明らかにキャッチできないものは含まない) <table border="1"> <tr> <td>1～2回</td> <td>3～5回</td> <td>6～7回</td> <td>8～10回</td> <td>11回以上</td> </tr> <tr> <td>減点なし</td> <td>0.25減点</td> <td>0.50減点</td> <td>0.75減点</td> <td>1キャッチミスにつき0.25減点</td> </tr> </table>	1～2回	3～5回	6～7回	8～10回	11回以上	減点なし	0.25減点	0.50減点	0.75減点	1キャッチミスにつき0.25減点
	1～2回	3～5回	6～7回	8～10回	11回以上						
	減点なし	0.25減点	0.50減点	0.75減点	1キャッチミスにつき0.25減点						
ファインキャッチに対するの加点 <table border="1"> <tr> <td> ファインキャッチによる加点の定義 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・意図的な難易度・表現力の高いキャッチ ・3種類以上の技が組み合わさった場合(例:パタフライバックボルトフリップ) ・意図的なスローによる犬の能力を最大限に発揮させるプレー ・エアバウンズのミドルスローによるホバーの最大の高さで、犬にジャンピングキャッチをさせるプレー等 ・プレイヤーのミス・スローのリカバリーキャッチ </td> </tr> </table>	ファインキャッチによる加点の定義	<ul style="list-style-type: none"> ・意図的な難易度・表現力の高いキャッチ ・3種類以上の技が組み合わさった場合(例:パタフライバックボルトフリップ) ・意図的なスローによる犬の能力を最大限に発揮させるプレー ・エアバウンズのミドルスローによるホバーの最大の高さで、犬にジャンピングキャッチをさせるプレー等 ・プレイヤーのミス・スローのリカバリーキャッチ 									
ファインキャッチによる加点の定義	<ul style="list-style-type: none"> ・意図的な難易度・表現力の高いキャッチ ・3種類以上の技が組み合わさった場合(例:パタフライバックボルトフリップ) ・意図的なスローによる犬の能力を最大限に発揮させるプレー ・エアバウンズのミドルスローによるホバーの最大の高さで、犬にジャンピングキャッチをさせるプレー等 ・プレイヤーのミス・スローのリカバリーキャッチ 										

【プレイヤーエレメント】

以下の4項目によって評価されます(10.00満点)

トス・スローの精度・タイミング	5.00ポイント満点
バリエーショントリック・トス&スロー	2.50ポイント満点
テクニカル・トス&スロー	2.50ポイント満点

※60秒未満でゲームが終了した場合は4項目1.25ポイントが上限として評価する

※60秒以上100秒未満でゲームが終了した場合は4項目2.00ポイントが上限として評価する

トス・スローの精度・タイミング	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスクの飛行角度は重要視する ・単に高く投げ飛ばし、犬が走って行きキャッチングポイントで待ちキャッチすることは、それが意図とされたものではない限り、完成度として低いと判断する ・スローについて、アップサイドダウンやカーブスローにしてもキャッチする段階できちんとディスクが水平になっていることが完成度として求められる ・明らかに犬とのタイミングが合わないものは減点の対象とする
バリエーショントリック・トス&スロー	<ul style="list-style-type: none"> ・3種類未満は0.00ポイント ・3種類で0.25ポイント～12種類で2.50ポイントとする ・ディスクの飛行が明らかに不安定なものは評価しない ・目的が明確ではないトリック・スロー・トスは評価しない
テクニカル・トス・スロー	<ul style="list-style-type: none"> ・マルチプル・ジャグリングのスピード・リズム感など評価の対象とする ・難易度の高いトリック・スローには評価する ・連続したリズム感のあるバリエーションには評価する

【ディレクションエレメント】

以下の3項目によって評価されます(10.00満点)

演出	5.00ポイント満点
テクニカル	2.50ポイント満点
パフォーマンス・リズム・スタイリッシュ	2.50ポイント満点

演出	<ul style="list-style-type: none"> ・使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする ・ジャッジに対してパフォーマンス・キャッチングをアピールすることが重要視される ・ゲームの入り方・終わり方がスマートに表現されているものは高い評価とする ・プレイヤーの表情や態度も評価の対象とする ・ノンディスクパフォーマンスも評価します。さらに、ディスクが加わったトリックがコンビネーションされると高い評価となります ・2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる) ・難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合等)を含む連続技は高い評価基準となる ・他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、ただし、スタイリッシュであること ・1枚のディスクによるトリックを評価する ・単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービング等) ・難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合等) ・犬が明らかにコマンド・シグナルに対し反した行動をした場合は減点対象です
パフォーマンス・リズム・スタイリッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲とマッチしたリズムプレーは高い評価とする ・犬とのポジションチェンジや移動時のステップシークエンスを重要視する ・回収がスムーズに行われ技に途切れのない演出に高い評価とする ・ボルテイング・トリックスロー等で姿勢やバランスが綺麗に表現できているものは高い評価とする ・プレイヤーが転んだり大きくバランスを崩したものは減点対象とする

テクニカル	<p>難易度の高いトリック</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1枚のディスクによるトリックを評価する ・単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービング等) ・より難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合等) <p>難易度の高いコンビネーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる) ・より難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合等)を含む連続技は高い評価基準となる <p>オリジナリティー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、ただし、スタイリッシュであること
-------	--

※トータルポイントから減点

- ・フィールド外に犬が出た場合1.00ポイント減点

【オールオーバー】

以下の2項目によって評価されます(10.00満点)

フィールドマネージメント	5.00ポイント満点
ディスクマネージメント	5.00ポイント満点

※評価に対して基本的に加算方式とする

フィールドマネージメント	<ul style="list-style-type: none"> ・5分割したエリアで風の影響も加味して3エリアでのパフォーマンスを基準とし評価する ・パフォーマンスの移動距離がショート・ミドル・ロングと、バランスよく表現されているものは高い評価とする
<p>Division1-3 FreeStyle court</p> 	
ディスクマネージメント	<ul style="list-style-type: none"> ・使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする ・回収がスムーズに行われ技に途切れが無い演出に高い評価とする

【エクスキューション】

キャッチ率は少数点第2位まで(少数第3位は四捨五入)とし、直接ポイントになる

キャッチ率	・キャッチ数÷スロー数×10＝キャッチ率
-------	----------------------

■ ■ Division2・3 ■ ■

ジャッジング

- ・ジャッジは得点を決定する権限を持ち、他からの検閲は受けない。また、これに対する抗議も受けない。
- ・競技の各ディビジョンの審査は3人以上のジャッジによって行われる事が望ましい。
- ・総合得点は下記の4項目の合計得点となる。

■ ケーナイン エレメント	犬の能力及びパフォーマンスの審査
■ プレイヤー エレメント	基礎的な人の能力及びチームパフォーマンスの審査
■ ディレクション エレメント	チームの協調性・独創性・難易度及びパフォーマンスの審査 演出・表現・トータルバランスの審査
■ キャッチングレート	ディスクトリートメント・フィールドマネージメントの審査 キャッチ率を10%刻みで評価する

フリースタイルのポイントは「ケーナイン」「プレイヤー」「キャッチング」各項目10点満点、「ディレクション」20点満点の合計50点満点とし、その点数は0.25ポイント刻みの小数点第2位までとする。「キャッチング」はその限りではない

犬の安全面を考慮した上での減点

【犬の安全性に関するルール】

ディスクドッグを安全にトレーニングやハンドリングする必要性を広く知らしめるため、犬の安全性に関するルールを取り入れ、犬にケガをさせる危険があると判断した場合、後述のような減点が課せられる。

※注意

ボルトをルーチンに採用するときは、犬の安全性を最大限に注意しなければいけない。
犬種や犬のサイズによってその高さや滞空時間は異なるが、ボルトの最中(タップ・エア・ランディング)のいずれかの段階も完全にコントロールされているべきである。
当然、無意味なハイエアーボルトをさせようとするプレイヤーや、犬が四肢以外を地面に打ちつけるようなクラッシュの場合はペナルティーの対象になる。

【犬をクラッシュの危険から救うための3段階の減点ルール】

各項目と共に危険と判断されるたびに減点されます。

体のねじれ	0.50減点	犬がジャンプ・キャッチ・着地時にケガをする危険があるほどひどく身をよじっている場合
体のつぶれ	1.00減点	着地時に犬の足が崩れるように地面に付き、それと同時に体の別の部位(胴や頭等)が地面に当たった場合
打撲	2.00減点	ジャンプ・ボルト・キャッチの着地時又は、走ってきて止まりきる前に、犬の体が(背中・胸・頭等)地面に打ちつけた場合 走って低いスローを追いかけてきた場合に顔が先に地面に付く、又は、それと似た状況の場合は除く

- ・ポイントの減点を行う場合は、上記の内容に基づき、ジャッジのうち2人が認めたらうで減点とする。
- ・各フリースタイルのラウンドの間に減点があった場合、ジャッジは全ての競技参加者に上記のどの状況によって減点が発生したかを知らせる。これによって、競技参加者に危険性を認識してもらい、自身のフリースタイル演技を見直すチャンスを与えるようにする。
- ・競技を通して(全ラウンド)6回以上減点が発生したチームは失格とする。
- ・過度に危険なプレイに関しては、1回であってもジャッジの判断によりその場で競技を終了させることがある。

フリースタイルジャッジング項目についての詳細

【ケーナインエレメント】

以下の4項目によって評価されます(10.00満点)

パワー&エネルギッシュ	2.50ポイント満点
アジリティー・スピード	2.50ポイント満点
リーピング	2.50ポイント満点
キャッチング	2.50ポイント満点

パワー&エネルギッシュ	・演技中犬が意欲的にスピード感のある走りを表現できたか ・演技中集中力が持続していることが高い評価とする ・コマンド・シグナルに対する反応				
アジリティー・スピード	・空中・着地のボディーバランス ・犬の空中バランス・着地時の乱れは減点対象とする ・ストップ&ゴーの切返しスピード評価				
リーピング	・ジャンピングキャッチ8回以上で2.50ポイントが上限とし条件を満たす基準 ・4回のジャンピングキャッチで1.00ポイントが基準 ・ジャンピングキャッチの内容で加点・減点の評価をする				
キャッチング	キャッチミスにつき減点(明らかにキャッチできないものは含まない)				
	1~2回	3~5回	6~7回	8~10回	11回以上
	減点なし	0.25減点	0.50減点	0.75減点	1キャッチミスにつき0.25減点

ファインキャッチに対する加点	
ファインキャッチによる加点の定義	意図的な難易度・表現力の高いキャッチ ・3種類以上の技が組み合わせられた場合(例:パタフライバックボルトフリップ)
	意図的なスローによる犬の能力を最大限に発揮させるプレー ・エアバウンズのミドルスローによるホバーの最大の高さで、犬にジャンピングキャッチをさせるプレー等
	プレイヤーのミス・スローのリカバリーキャッチ

【プレイヤーエレメンツ】

以下の3項目によって評価されます(10.00満点)

トス・スローの精度・タイミング	5.00ポイント満点
バリエーショントリック・トス&スロー	2.50ポイント満点
テクニカル・トス&スロー	2.50ポイント満点

トス・スローの精度・タイミング	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスクの飛行角度は重要視する ・単に高く投げ飛ばし、犬が走って行きキャッチングポイントで待ちキャッチすることは、それが意図とされたものではない限り、完成度として低いと判断する ・スローについて、アップサイドダウンやカーブスローにしてもキャッチする段階できちんとディスクが水平になっていることが完成度として求められる ・明らかに犬とのタイミングが合わないものは減点の対象とする
バリエーショントリック・トス&スロー	<ul style="list-style-type: none"> ・3種類未満は0.00ポイント ・3種類で0.25ポイント～12種類で2.50ポイントとする ・ディスクの飛行が明らかに不安定なものは評価しない ・目的が明確ではないトリック・スロー・トスは評価しない
テクニカル・トス・スロー	<ul style="list-style-type: none"> ・マルチプル・ジャグリングのスピード・リズム感など評価の対象とする ・難易度の高いトリック・トス・スローには評価する ・連続したリズム感のあるバリエーションには評価する

【ディレクションエレメンツ】

以下の5項目によって評価されます(20.00満点)

演出	10.00ポイント満点
トリック	2.50ポイント満点
パフォーマンス・リズムミック・スタイリッシュ	2.50ポイント満点
フィールドマネージメント	2.50ポイント満点
コンビネーション・オリジナリティー	2.50ポイント満点

演出	<ul style="list-style-type: none"> ・使用枚数を有効に活用していることに高い評価とする ・回収がスムーズに行われ技に途切れが無い演出に高い評価とする ・ジャッジに対してパフォーマンス・キャッチングをアピールすることが重要視される ・ゲームの入り方・終わり方がスマートに表現されているものは高い評価とする ・プレイヤーの表情や態度も評価の対象とする ・ノンディスクパフォーマンスも評価します。さらに、ディスクが加わったトリックがコンビネーションされると高い評価となります ・ボルテイング・トリックスロー等で姿勢やバランスが綺麗に表現でき、ディスクに安定性のあるものは高い評価とする
演出の項目による減点対象等	<ul style="list-style-type: none"> ・フィールド外に犬が出た場合1.00ポイント減点 ・犬が明らかにコマンドに対し反した行動をした場合 ・プレイヤーが転んだり大きくバランスを崩したものは減点対象です
トリック	<ul style="list-style-type: none"> ・1枚のディスクによるトリックを評価する ・単純なトリックでも完成度の高いものは評価する(スピード・バランス・ムービング等)
パフォーマンス・リズムミック・スタイリッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲とマッチしたリズムプレーは高い評価とする ・犬とのポジションチェンジや移動時のステップシーケンスを重要視する ・回収がスムーズに行われ技に途切れが無い演出に高い評価とする
フィールドマネージメント	<ul style="list-style-type: none"> ・パフォーマンスの移動距離がショート・ミドル・ロングと、バランスよく表現されているものは高い評価とする ・フィールドを十分に生かしたルーチンを評価する
コンビネーション・オリジナリティー	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイヤー・ディスク・ドッグの3要素が絡んでいることで評価対象とする ・2枚以上のディスクによる連続トリックを評価する(連続トリックの数が多ければ高い評価基準となる)

- ・難易度の高い技には評価する(3種類以上の技が合わさった場合等)
- ・難易度の高い技(3種類以上の技が合わさった場合等)を含む連続技は高い評価基準となる
- ・他のプレイヤーが表現していないトリックを表現した時に高い評価となる、但し、スタイリッシュであること

【キャッチング・レート】

キャッチ率を10分の1にして小数点第2位までとする

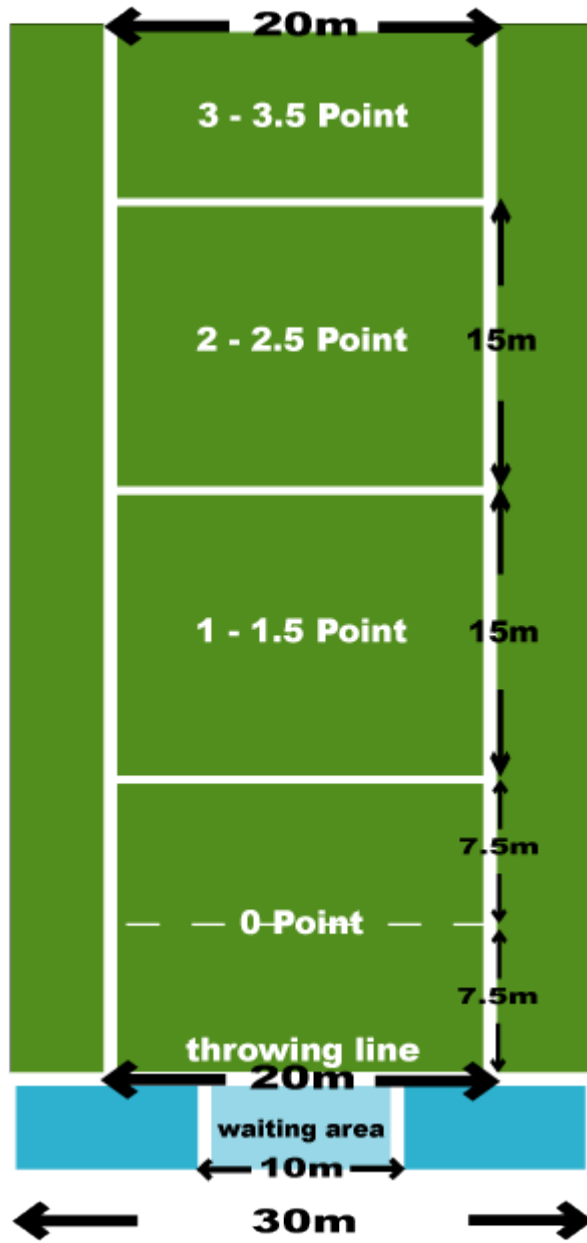
Division2	10投以下の場合1キャッチにつき0.50ポイントとする
	10投以上の場合キャッチング・レートを採用する

Division3	5投以下の場合1キャッチにつき0.50ポイントとする
	5投以上の場合キャッチング・レートを採用する

■ ディスタンス T&F(スロー & フェッチ) ルール詳細 Division1, 2, 3 ■

制限時間	Division1 60秒 / Division2 & 3 45秒
使用できるディスクの枚数	1枚
使用できるディスクの種類(公認ディスク)	<ul style="list-style-type: none"> ・HERO DISC ファストバックタイプ ・Wham-O FRISBEE ファストバックタイプ ・Discovering The World ファストバックタイプ ・Hyper Flite Flying Disc ファストバックタイプ
認められている行為について	<ul style="list-style-type: none"> ・フィールド全域において犬またはディスクに触れることは可能です。 ・競技中フィールド内を自由に移動可能です。 ・プレイヤーは犬が異なっていれば2チーム以上でも参加することができます。
競技中終了・失格になる行為について	<ul style="list-style-type: none"> ・スローしたディスクがフェンス(ネット)の外へ出た場合、その時点でディスタンス競技の終了とする。 ※その際、終了直前までのポイントは有効とする。 ・スポーツマンシップに反する行為 ・フィールド内にディスク以外の物を持ち込んだ場合。(おやつ、リード、ボール、おもちゃ等) 但しディビジョン3はリードの使用を認める。(制御不能の場合のみリードに触れても良い) ・計測スタート後にキャップ・リストバンド・タオル等を故意的にではなくても使用したとジャッジが判断した場合はその時点で失格となる。 ・申告せずにメス犬が発情期を迎えている場合 ・犬に危険な行為を求めた場合 ・競技中にディスクを追う目的以外でフィールド外に出た場合は失格となる。 ・競技中にディスクを追う目的でフィールド外に出た場合、10秒以上経過した時点で失格となる。 ※カウントコールはありません ※ジャッジがストップウォッチで計測します ・フィールド内において糞尿行為があった場合は、その段階で失格となる。糞尿行為とは、出た・出ないではなく、行為に入った段階とする。 ※競技中に限らず、入場の瞬間から退場口より外へ出るまでが対象となる。 ・狂犬病・伝染病の予防接種を受けていない犬の参加は認められない。 ・過度に犬が攻撃的な場合 ・プレイヤーが犬に暴力を加える行為 ・参加する全てのプレイヤーは、競技前に行われるプレイヤーズミーティングに参加しなければならない。 ・入退場の際、選手又は犬が故意にフェンス又はフラッグをまたいだ場合 ・競技タイム計測前、フィールド内に入場の瞬間からタイムカウント開始までの間に、スロー・ロス・ローラー及びディスクパフォーマンス等のスロー行為が確認された場合

コート図



スローイングエリア

コート図内の薄い水色の部分がウェイトイングエリアになります。
 MCによりチーム名をコールされ「カウントダウン」のコールがかかった時点より10カウントが始まります。「スタート」コールがかかる前にウェイトイングエリア内にて準備が完了しなくてはなりません。
 10カウント以内(スタートコールがかかるまで)にウェイトイングエリア内にプレイヤーと犬が入っていない場合は、ペナルティーとして**2ポイント減点**となります。(そのラウンドよりの減点となり、ラウンドポイントが0ポイント以下にはならないものとします。)
 スローイングエリアは水色の部分全体になります。

スローイングが無効になる場合

競技中すべてのスローイングの際、20mの間隔で置かれたコーンの間を犬が通過していなければなりません。犬が通過していなかった場合、そのスローは無効になります。
 スローイングの際、プレイヤーがスローイングラインを著しく踏む、または、ラインを超えてのスローの場合、フットフォルトとなり無効スローとなります。

<p>ポイント確定条件</p>	<p>スローされたディスクを犬が空中でキャッチし、ポイントエリアに着地した時点でポイント確定とする。 着地の際、しっかり犬の口中にディスクがあることが条件として含まれます。 ※着地直後、ディスクが犬の口中よりこぼれ落ちた場合は無効とします。</p> <p>ポイントエリアでのキャッチポイントは着地したエリアのポイントが加点されます。 ただし、ラインをまたいで着地の場合は、低いほうのポイントが加点されます。</p> <p>各エリアのポイント設定は以下のとおりになります。 ※Division3はジャンピングキャッチによる加点はありません</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 0m～ 15m 0ポイント (Division3のみ7.5m～15m 0.5ポイント) ・ 15m～ 30m 1ポイント ジャンピングキャッチの場合 1.5ポイント ・ 30m～ 45m 2ポイント ジャンピングキャッチの場合 2.5ポイント ・ 45m～ 3ポイント ジャンピングキャッチの場合 3.5ポイント <p>・上記のポイントエリア以外はすべて0ポイントとなります。</p> <p>ジャンピングキャッチは犬がディスクを空中でキャッチした際、犬の4本の足すべてが地面から離れていることが条件です。</p> <p><u>Division3のみ0ポイントエリアまでリトリーブ(犬がディスクを持ち帰る)することでポイント確定とします。</u></p>
<p>ポイントにならないケース</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・犬がディスクをキャッチ出来なかった場合 ・犬がディスクをキャッチする前に地面またはネット等にディスクが接触した後にディスクをキャッチした場合 ・プレイヤーがスローイングする際、フットフォルトをしていた場合 ・ポイントエリア外でのキャッチの場合