

# ディスタンス詳細

## 〔使用できるディスクの枚数〕

[解説] 投げることができるのは1枚だけですが、交換用に5枚までもって入れます。

交換用のディスクの種類、置き場所の規定はありませんが、プレーヤーの体に触れない場所に置かなければならぬ。交換できるのは、プレーヤーが持ち込んだディスクのみとする。

## 〔ディスクの交換〕

ディスクを交換する際、スローウーは先に投げたディスクを一度手に持ってから次のディスクを投げなければならない。先に投げたディスクを手に取るまで次のディスクに触れてはならない。

その行為があった場合、「ディスクファール」となりその時点で競技終了となる。

(それまでのポイントは有効)本規定はファイナル対象

競技に適用する。チャレンジ、ローリングについては、ディスク交換の際に、スタートライン手前にディスクが戻っていれば、次のスローをすることができる。

[解説]チャレンジ、ローリングクラスでのディスクの交換は必ず先に投げたディスクがスローイングラインの内側に戻っていることを確認してから交換し、スローしましよう。場外に出てしまったディスクも必ずエリア内のスタートライン内側に戻してください。また、犬やスローウーの落としたディスクがスタートラインの向こう側に存在した場合も一旦スタートラインの内側に戻してください。

## 〔競技時間〕

1ラウンドを60秒とする。

## 〔競技のスタートと計測方法及びアナウンス〕

競技のスタートはスリーカウントダウン、3. 2. 1・Goをアナウンスし、Goと一緒に計測をスタートする。途中計測は30秒経過、15秒前をアナウンスする。競技の終了は5秒前からタイムアウトまでのカウントダウンをアナウンスし、ベルのリン音で競技の終了とする。

[解説]MCの準備確認の後にスリーカウントダウン、3. 2. 1・Goでスタートします。

途中計測は30秒経過、15秒前をアナウンスします。終わりは5秒前からカウントダウンし、0はベルのリン音を使用します。

## 〔競技ステージと決勝チーム数、順位の決定及び入賞〕

決勝ラウンド進出チーム数 2ラウンドの合計ポイント上位チームが以下の内容で決勝ラウンドに進出できる。アドバンスト・ウーマン・スマールドッグ・インターメディエイトクラスは、エントリーチーム数によって決勝ラウンド進出チームの数を決定。

## [決勝進出チーム数／エントリー数]

ディスタンス競技	決勝進出
1チーム	1チーム
2	2チーム
3~6	3チーム
7~9	4チーム
10~15	5チーム
16~20	6チーム
21チーム以上	7チーム

## [順位の決定及び入賞]

アドバンスト・ウーマン・スマールドッグ・インターメディエイトは、行ったラウンド合計ポイントで順位を決定し上位3チームを入賞とする。

オールディーズ・チャレンジクラス・ローリングクラスは、2ラウンドの合計ポイントで順位を決定し上位3チームを入賞とする。3WDは、1ラウンドのポイントで順位を決定し上位3チームを入賞する。

[解説]アドバンスト・ウーマン・スマールドッグ・インターメディエイトは、2ラウンドの合計ポイント上位チーム(定められたエントリー数で決定)が決勝ラウンドへ進み、全のラウンド合計で順位を決めます。オールディーズ・チャレンジ・ローリングは、2ラウンド合計で順位を決めます。  
3WDは、1ラウンドで順位を決めます。

## [スローイングラインに関わるファール]

スローイングラインを超えてスローした場合はファールとし、ポイント対象にならない。

計測前からスタートカウントダウン終了の間に犬がスローイングラインを超えていて、超えているままスローした場合はファールとし、ポイント対象にならない。

[解説]スローイングラインを踏んだらファールです。Goの前に犬がスローイングラインを超えていたら、一旦スローイングラインより内に戻してください。

## [キャッチの定義]

四本足が着地した時、口の中にディスクが存在している場合をキャッチとみなす。

[解説]しっかり口を閉じて着地時に咥えていたらキャッチです。

## [ポイント及びポイントエリア定義]

ポイントエリア表に従いキャッチしたエリアの判定をし、ポイントを決定する。

犬の前後の足先のすべてがエリア内に存在した時にそのエリアのポイントとする。

各競技により0ポイントエリアが異なる。

## [ポイントエリアの線上及び線をまたいだ時の判定]

犬の前後の足のどれかが、ライン上に存在した場合およびラインをまたいでいる時は前後左右のライン共に下位のポイントエリアとする。10ポイントエリアについて、セーフティーゾーン(2Pエリア)とまたいだ場合、犬の足が1本でもかかっていれば10ポイントとする。ただしサイドラインから出た場合は1ポイントとなる。

[解説]例:5ポイント6ポイントラインを踏んだ、又は跨ぐ場合は、どの足であっても5ポイントエリアとなります。5ポイントエリアのサイドのラインを踏んだ、又は跨ぐ場合は、どの足であっても1ポイントエリアとなります。この場合はエリアアウトの1ポイントと呼称します。

## [キャッチに跳躍が伴う場合の判定]

跳躍のキャッチは加点の対象にならない。

ライン上及びラインをまたいでいる判定は跳躍の着地の状態で判定する。

[解説] 距離と正確性を競う競技です。キャッチの難易度、エンターテイメント性は、ジャッジングの対象外です。ジャンプキャッチ等に対するポイントの加点・減点はありません。  
ポイントエリアの判定はいかなる跳躍であっても着地した時点での判定になります。

## [ジャッジ]

審査はメインジャッジ1名、アシスタントジャッジA1名、アシスタントジャッジB1名の合計3名で行う。

尚、状況により2名でジャッジを行う場合がある。

[解説]メインジャッジはすべてのエリアにおいて、キャッチエリアの決定権を有し、そのポイントを競技者、記録員に的確に明示する。アシスタントジャッジAはおよそ5ポイントエリアから10ポイントエリアまでにおいてメインジャッジを補佐する。アシスタントジャッジBはおよそ0ポイントエリアから4ポイントエリアまでにおいてメインジャッジを補佐し、スローライン上における各ファールを判定する。  
2名でジャッジを行う場合アシスタントジャッジが0ポイントエリアから10ポイントエリアを補佐しスローライン上における各ファールを判定する。

## [競技順]

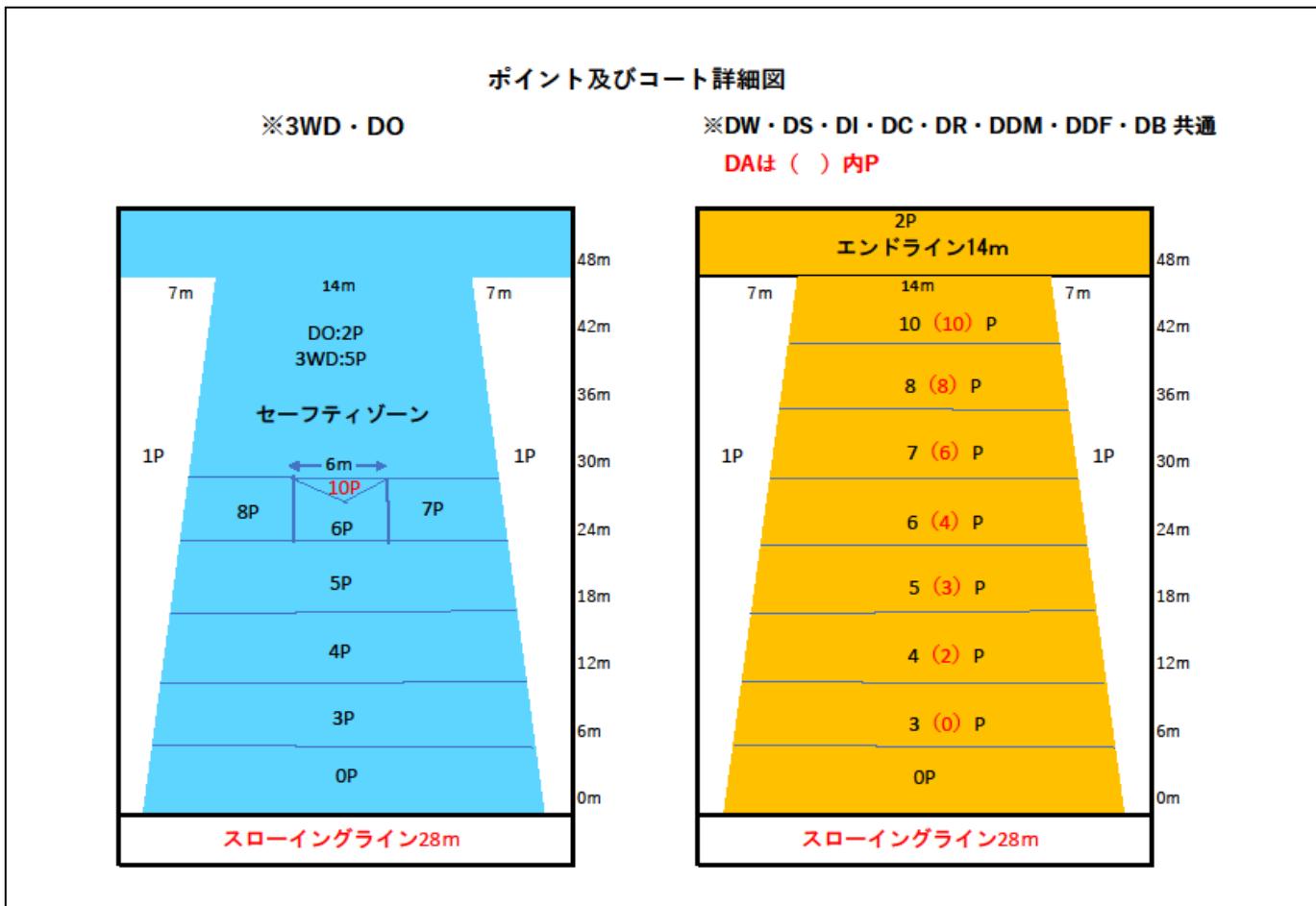
1Rはランダムにオフィシャルで決定する。2Rは1Rと同等の順番でおこなう。ファイナルステージは1Rと2Rの合計の低いほうからの順番とする。

## [場外に出た(出そうな)ディスクについて]

場外に出そうなディスクについて、ジャッジは阻止しない。また、場外に出たディスクはジャッジが取りに行く。ジャッジ以外の者が取りに行った場合は近くのジャッジに渡し、ジャッジがインコートのネット際に置く。上記規定は決勝ラウンドがある競技のみとする。

※スリー・ダブル・ディスタンス(3WD)に関してはルール競技クラスを参照

## [ポイントエリア及びコート詳細図]



## ワンモア・ゲーム [One more Game]

### 概要

- ・対象競技 Dアドバンスト・Dスマールドッグ・Dウーマン・Dインターメディエイト
  - ・その日の競技プログラムが予定終了時間を早く終わった場合に実施
  - ・1R制→¥2,200
  - ・会場使用時間等で実施可能か判断
  - ・競技種目全てのエントリーが40チーム以下で実施
  - ・10エントリー以上で成立
  - ・募集チーム数は、ゲーム進行状況・天候等を考慮し主催者側で決定する
  - ・実施募集を超える受け付けがある場合、事前エントリーチームに優先権利がある。
- 次に当日エントリーチーム順に受け付ける。その場合、当日エントリーチームの優先受付順位は、実施されたゲーム結果成績順位順でDA→DS→DW→DIの競技種目順に受け付ける
- その日にエントリーの無いチームの受付については、受付時本人が受付を済まさなくてはいけない。
- その受付優先順位は、最後となる。
- ・フリー競技は、実施しない
  - ・ランキング反映について→獲得したスコアを加算 例)1R+2R+ワンモアゲームで獲得したスコア