

ディスクドッグジャパン2024 大会ルール

2024年2月改訂(赤字は前ルールからの変更部分)

【全クラス共通】

1. 競技者を妨害する行為は失格となる場合がある。
2. 待機中の犬(競技に出ていない犬も含む)は基本的にケージ等に入れておくことが望ましい(係留は、係留が外れた場合に待機犬が競技中のコートに侵入したりする懸念や、逆に競技中の犬がディスクやボールを追って場外に出た際にトラブルになる危険があるため避けた方がよい)。待機犬が競技犬の視界に入ったり、競技犬に吠えかかったりして競技の妨げにならない様に十分気を付けること。
3. 競技中、出場犬以外の犬が侵入した場合、選手の申し出やジャッジの判断で競技をやり直す事ができる。
4. 出場選手は一般ギャラリーに競技を見せる事に協力する。
5. 愛犬、他人の犬を問わず虐待があった場合、その競技を終了または失格とする。
6. 予防注射を済ませていない犬は出場できない。
7. 犬の脱走により競技が進行できない場合(ジャッジの判断で20秒経過)はその競技は終了とする。それまで獲得した得点は有効となる。
8. その他、本規定に記述の無いものについてはジャッジの判断に委ね、出場選手はこれを受け入れる。

【大会マナー】

1. 競技中の糞尿行為の扱いについては後述の規定通りだが、それ以外でもフェンスやパイロン等の大会運営備品や会場の公園設備に愛犬がマーキングしないように注意するのは犬の飼い主としての最低限のマナーである。競技中以外でもフェンス等へのマーキング行為があった場合にはジャッジの判断で失格となる場合もある。愛犬の排泄のコントロールを心がけること。
2. 待機中に使用するタープや敷物、椅子、テーブル、犬用のケージなどは各自用意すること。
3. 愛犬の飲み水は各自で用意すること。
4. ゴミやフンは必ず持ち帰ること。
5. 競技中やサブコートでの練習以外の時間は、必ず犬をリードにつなぐこと。
6. 会場内のお客様に迷惑を掛けないよう心がけること。
7. 競技中のおやつ等の使用に関しては後述の規定通りだが、おやつは出来るだけ使用しない事が望ましい。やむを得ず使用する場合には、おやつを落とすなどして他のペアの競技に迷惑がかからない様、十分気を付けること。万が一落としてしまった場合は選手が責任を持って全て拾って持ち帰ること。また競技後、スローイングエリア付近で愛犬におやつ等を与える事は禁止とする。主催者およびジャッジが競技の進行の妨げになると判断した場合、失格となる事もある。

【競技コート図】

ディスタンス競技（オープン・レディース・ミドル・小型犬・ビギナー・シニア犬・ハイシニア犬・キッズ・ハッピー・スーパーラン♪らん♪・ラン♪らん♪各クラス）は制限時間内に出場犬がディスクを何回どの場所でキャッチできるかを競う。一投ごとに得点制で採点し、合計得点の多いペアが上位となる。競技者がディスクを投げた地点と、出場犬がキャッチした地点との距離が長いほうが高い得点になる（ラン♪らん♪クラスはこの限りではない）。

フリースタイルは制限時間内で音楽に合わせて様々な技を行い、その内容を競うものである。通常フリースタイルもディスタンス競技のコートを使用して行う。

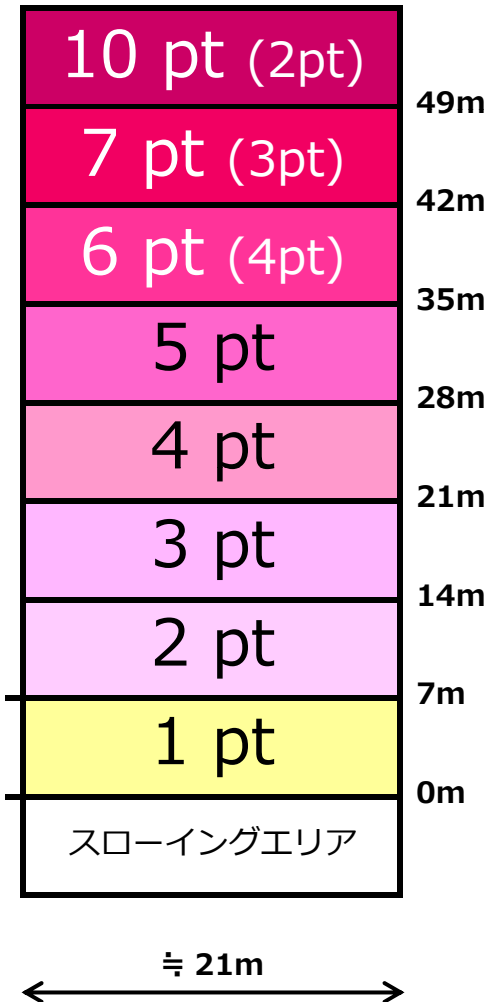
※（ ）内の数字は「ラン♪らん♪クラス」のポイント

※ **ハイシニア犬クラス**とハッピークラスでは
 キャッチした場合、0.5Pのボーナスポイントを加算
 キャッチできなかった場合は、犬または人が
 ディスクをスローイングエリアまで
 持ち帰れば、ディスクを拾ったエリアの
 ポイントが与えられる

レトリブポイント有効エリア(ビギナー・小型犬クラス)

レトリブポイント有効エリア(キッズ・シニア犬クラス)

▲ファーストライン



		オープン	レディース	ミドル	小型犬	ビギナー	シニア犬	キッズ	ハッピー ハイシニア犬	スーパー ラン♪らん♪	ラン♪らん♪	フリー スタイル
1	参加費	大会によって異なる。各大会の大会ページを参照										
2*	使用可能 ディスク等	他団体名のロゴプリントの無い100・120・160・185・200・215・235サイズのHERO製ディスク(SDX・HDX・バブルス・ドッチビーを含む)										
		布製ディスク等（事前に使用可能かジャッジに確認を要する）									ボール・ぬいぐるみ等	
3*	競技時間	予選1分×2ラウンド(R)	1分×2R							予選1分×2R	1分×2R	2分×1R
		決勝1分×1ラウンド(R)	決勝1分×1R									
4	出場犬の 年齢制限	生後10ヶ月以上				9才以上	生後10ヶ月以上	◆ハイシニア犬は11才以上 ◆ハッピーは9才以上(但し①子供②ディスク初心者ペア③選手または犬にハンディキャップがある、①②③いずれかに該当する場合は生後10ヶ月以上)	生後10ヶ月以上	なし	生後10ヶ月以上	
5	出場犬種の 制限	なし			小型犬のみ	なし						
6	出場選手の 性別・年齢 の制限	なし	女性のみ	なし				小学生以下	◆ハイシニア犬はなし ◆ハッピーは①子供②ディスク初心者ペア③選手または犬にハンディキャップがある(犬が9才以上の場合は制限なし)	なし		

		オープン	レディース	ミドル	小型犬	ビギナー	シニア犬	キッズ	ハッピー ハイシニア犬	スーパー ラン♪らん♪	ラン♪らん♪	フリー スタイル	
7	過去の入賞経験による参加制限	なし		DDJOpen・マザーカップのオープン、レディース、ミドルおよび他団体の同等のクラスにおいて優勝経験が無いペア	なし	DDJOpen・マザーカップのオープン、レディース、ミドル、ビギナー、他団体のディスクのディスク競技において優勝経験が無いペア	なし						
8	1投毎に犬をスローイングエリアへ戻す	1スロー毎に犬の四肢がスローイングエリア内に戻らないとその直後のスローは無効となる						1スロー毎に犬の四肢がスローイングエリア内に戻らないと、その前後のスローが無効となる	1スロー毎に犬の四肢がスローイングエリア内に戻らないとその前後のスローが無効となる	1スロー毎に犬の四肢がスローイングエリア内に戻らないとその前後のスローが無効となる			
9*	レトリーブポイント	なし			7m以上の有効スローに適用	全ての有効スローに適用							
10*	ハンデ	小型犬・女性・子供は1キャッチ毎に0.5P加算	なし						小型犬・女性・子供は得点毎に0.5P加算	なし			
11	ロングリードの使用	×			OK				×	OK	×		
12	おやつの使用	×			OK				×	OK	×		

		オープン	レディース	ミドル	小型犬	ビギナー	シニア犬	キッズ	ハッピー ハイシニア犬	スーパー ラン♪らん♪	ラン♪らん♪	フリー スタイル
13	補助人の 同時入場	×				OK 補助人が犬や ディスクに触 れるのはNG	OK 補助人が犬やディスクに触れてもOK。 投げるのは選手のみ			×	OK 補助人が犬や ボール等に触れ てもOK。投げ るのは選手のみ	×
14*	ポイントが発生 する タイミング	ディスクをキャッチした時			ディスクをキャッチした時（レトリブポイント は犬の四肢とディスクがスローイングエリア に戻った時）				ディスクをキャッチ した時(キャッチし た場合は0.5Pのボー ナスポイントを加 算)。ディスクを キャッチできなかった 場合は、犬または 人がディスクを持ち 帰り、犬と人とディ スクがスローイング エリアに戻った時 (犬は一肢が戻れば OK)	犬がボール等を 持ち帰り、犬の 四肢全てとボール 等がスローイ ングエリアに 戻った時(ディ スクを使用した 場合、ディスク を空中でキャッ チすると無得 点)	犬または人が ボール等を持ち 帰り、犬と人と ボール等がス ローイングエリ アに戻った時 (犬は一肢が戻 ればOK) ディス クを使用した場 合、ディスクを 空中でキャッ チすると無得点	
15	ポイントの基準	犬がディスクをキャッチした時に地面に着いている犬の脚のうち、スローイングエリア に一番近い地点。ジャンプキャッチの場合は、キャッチ後に最初に地面に着いた脚の位 置。							犬がディスクを キャッチした時に地 面に着いている犬の 脚のうちスローイン グエリアに一番近い 地点。ジャンプ キャッチの場合は キャッチ後に最初に 地面に着いた脚の位 置。キャッチできな かった場合はディス クを犬が啞えたor人 が拾った地点	犬がボール等を 啞えた時に地面 に着いている犬 の脚のうち、ス ローイングエリ アに一番近い地 点。ジャンプ キャッチの場合 は、キャッチ後 に最初に地面に 着いた脚の位 置。	ボール等を犬が 啞えたor人が 拾った地点	

		オープン	レディース	ミドル	小型犬	ビギナー	シニア犬	キッズ	ハッピー ハイシニア犬	スーパー ラン♪らん♪	ラン♪らん♪	フリー スタイル
16	スローイングエリア以外で人が犬やディスク等に触れる	ポイント発生後（キャッチ後）は得点に影響しない			キャッチ後は得点に影響しない。キャッチできなかった場合は、レトリーブポイントは無効				得点に影響しない。ディスクを持って来るのは犬・選手(もしくは補助人)どちらでもOK。選手(もしくは補助人)が犬を抱えてもOK	ポイント失効（犬が人の脚に触れるのはOK。手は不可）	得点に影響しない。ボール等を持って来るのは犬・人どちらでもOK。選手または補助人が犬を抱えてもOK	
17	競技中に犬が場外へ出た場合	ポイントが発生する前に犬が場外へ出た場合、そのスローは無効。場外に出てから20秒以内に犬がコート内に戻らなかった場合はその時点でそのラウンドは終了。（それまでに獲得したポイントは有効）							場外へ出てから20秒以内にコート内に戻ればそのスローは有効。ディスクの保持後に場外へ出た場合、そのスローは無効。	オープンと同じ	場外へ出てから20秒以内にコート内に戻ればそのスローは有効。ボール等の保持後に場外へ出た場合、そのスローは無効。	場外に出てから20秒以内に犬がコート内に戻らなかった場合はその時点で終了(それまでの演技内容で採点)
18	犬がディスクをキャッチ(ボール等を保持)する前に、犬が人や物に接触	コート内であれば犬が人・物に接触してもポイントに影響しない。フェンスへの接触と場外の判定についてはジャッジに委ねる。（この判定に対する抗議等は受け付けられないものとする）							犬が人・物・フェンス等に接触してもポイントに影響しない。	オープンと同じ	犬が人・物・フェンス等に接触してもポイントに影響しない。	
19	犬がディスクをキャッチ(ボール等を保持)する前に、ディスク(ボール等)が人や物に接触	犬がディスクをキャッチする前に、ディスクがコート内外問わず人・物・フェンス等に接触した場合はそのスローは無効となる。ディスクが空中で場外に出て、人や物への接触無く地面に落ちずにコート内に戻ってきたスローは有効。							犬や人がディスクを保持する前に、ディスクがコート内の人・物・フェンス等に接触してもそのスローは有効。(コート外で人・物に接触したスローは無効)	犬がボール等を保持する前に、ボール等がコート内外問わず人・物・フェンス等に接触した場合はそのスローは無効となる。	犬や人がボール等を保持する前に、ボール等がコート内の人・物・フェンス等に接触してもそのスローは有効。(コート外で人・物に接触したスローは無効)	

		オープン	レディース	ミドル	小型犬	ビギナー	シニア犬	キッズ	ハッピー ハイシニア犬	スーパー ラン♪らん♪	ラン♪らん♪	フリー スタイル	
20	終了合図後の キャッチ以外の ポイント				終了合図の後にレトリブポイントが有効となるのは、終了合図後ディスクが地面に落ちてから概ね20秒以内				終了合図の後にポイントが有効となるのは終了合図後ディスクが地面に落ちて止まってから概ね20秒以内	終了合図の後にポイントが有効となるのは終了合図後ボール等が地面に落ちて止まってから概ね20秒以内			
21	競技中の 犬の排泄行為								犬が競技中に排泄行為した場合、競技を続行してよいが、競技修了後に選手が排泄物を速やかに処理する事。（獲得したポイントは原則として有効）				
22	同点の場合	1位が同点となった場合は同点決勝戦を行う。同点決勝戦を行った後も同点の場合は申込日時の早い方を上位とする。 2位以下の同点は申込日時の早い方を上位とする。										下記【フリースタイル】項を参照	
23	上位入賞ペアの 次回参加クラス			優勝ペアは オープン・レ ディースクラ スへ			男性の部・女 性の部優勝ペ アはミドル以 上へ						
				選手の年齢が満70才以上の場合、上位入賞による参加クラスの制限は適用しない									
24*	各決定戦の 権利獲得	1～3位	1・2位			1・2位				1・2位			1位

※各項目の補足説明

2：HERO製ディスクについてはHERO社が日本国内で正式販売している商品であれば使用可能とする（国内で正式販売されていないディスクはHERO製であっても使用不可とする）。また重いディスク（SDX・HDX等）に関しては、愛犬への負担を十分考慮し各自の責任にて使用すること。万が一愛犬に不慮の事故などが生じても当方は一切の責任を負わないものとする。またスーパーラン♪らん♪およびラン♪らん♪クラスで使用するボール等は人や犬に危険が及ぶものでなければ制限は無いが、1Rの中で使用できるのは1つのみとし途中で変える事は不可とする。

3：決勝ラウンドの進出ペア数は当該クラスの参加組数により下記の通りとする。

参加数2～5組の場合：2ペア、 参加数6～9組の場合：3ペア、 参加数10～14組の場合：4ペア、 参加数15組以上の場合：5ペア

9：有効スローに対し、犬がディスクをキャッチできなくても犬がディスクを咬んで持ち帰り、スローイングエリア内に犬の四肢が入れば1ポイントが加算されるのがレトリブポイント。犬がスローイングエリアに戻る前にディスクを離し、転がる等でディスク単体がスローイングエリアに戻った場合も犬の四肢がスローイングエリアに戻ればレトリブポイントは発生する。ただし犬とディスクがスローイングエリア内に戻る前に選手が犬やディスクに触れてしまうとレトリブポイントは発生しない。

10： ハンディキャップの条件が重なってもハンデの加算は0.5ポイントを上限とする。

15： スーパーラン♪らん♪・ラン♪らん♪クラスにおいて犬がスローイングエリアに戻る前にボール等を離し、転がる等でボール単体がスローイングエリアに戻った場合も犬の四肢（ラン♪らん♪クラスでは犬の四肢と人）がスローイングエリアに戻ればポイントは発生する。

24： 毎年最終大会に行われる、オープン・レディース・小型犬・スーパーラン♪らん♪クラスおよびフリースタイルの各予選大会上位ペアによるグランドチャンピオン他決定戦については、2024年の開催有無は未定。

【その他ディタンス競技共通】

1. 競技中のディスク交換は可能とするが、交換用ディスクはあらかじめジャッジに渡しておくこと。この場合直前に投げたディスクと交換を行う事を条件とする。
2. スタート合図の前に投げられたディスクは無効とする。
3. スタート合図と同時に投げられたスローは有効とする。
4. 終了合図と同時に投げられたスローは無効とする。
5. スタート合図の前に犬がスローイングエリアを出た場合のスローは無効となる（ドッグファール）。犬をスローイングエリアに戻してから得点が発生する。この場合時間は止まらない。
6. ファーストラインを踏んでのスローイングは無効とする（フットフォールト）。ファーストラインに少しでも足が触れればフットフォールトとなる。
7. 各ポイントは上記コート表に明記してある通りとする。1回のスローでの最高得点は10点となる。（ただしラン♪らん♪クラスでは5点が最高得点となる。）
8. コート外キャッチ（犬の四肢がフィールド外に出ている状態）は全て無効とする。コート外周にフェンスが設置されていて、フェンス際でジャンプキャッチした後フェンス外（コート外）に着地した場合も無効となる。
9. コート外でボール等を犬が啜えたり選手が拾ったりした場合、得点は0(ゼロ)となる。
10. コート外周にフェンスが設置されていて、選手が投げたディスクが犬がキャッチする前にフェンスに直接当たった場合は無効とする。フェンスに当たった後、ディスクが地面に落ちる前に犬がキャッチしても無効となる。またそのディスクを持ち帰ってもレトリブポイントは発生しない。
11. コート外周にフェンスが設置されていて、犬がディスクを口で弾いて（ファンブル）フェンスに直接当たった場合についても、ディスクがフィールド外に出たのと同等とみなす。（フェンスに当たった後、ディスクが地面に落ちる前に犬がキャッチしても無効。またそのディスクを持ち帰ってもレトリブポイントは発生しない。）
12. ディスクが地面に着地した後に犬がキャッチした場合は0点となる。
13. ジャンプキャッチ、フィールドキャッチともに同一得点とする。

【フリースタイル競技】

1. 競技時間は2分以内で1ラウンド制とする。
2. 使用できるディスク枚数は最大7枚とする。
3. 選手は開会式時に使用する音楽のメディア（CD・MDなど）を大会本部に提出すること。
4. 犬種及び出場選手の年齢性別は問わない。
5. 定員を大きく超えた場合には、同一選手が違う犬でフリースタイル競技に複数エントリーすることを制限する場合がある。
6. 採点基準と注意点は下記の通り。
 - ・ DDJのフリースタイルとはショーとして観客を楽しませることを前提とし、犬の素晴らしさ、可能性を伝えることを重視する。従ってDDJのフリースタイル競技では前述を重視した採点となる。またそれぞれの個性と犬と飼い主のコンビネーションの良さも採点に含まれる。技術的に上手なペアが必ずしも上位になるとは限らない事を予め了承の上エントリーすること。
 - ・ ディスクを「とにかくたくさん投げ」ても点数には直結しない（ある程度投げないと点も上がらないが、投数による得点のアップはなし）。投げない時間をどのように見せるか…などの工夫も評価する。
 - ・ 使用できるディスクは7枚までとするが「7枚使わなければいけない」わけではない。また競技時間は2分としているが、例えば1分40秒で演技を終了しても構わない。むしろ愛犬が疲れきるまで演技したり、エスケープするまで行うのはマイナスになる。ただし2分を超えた部分（タイマーの終了合図以降）の演技は採点対象とはならない。終了合図以降にドッグキャッチなどの締め演技をしても、審査対象の演技とはならず流れ終了とみなす。
 - ・ 演技は始まりや終わりがはっきり分かるように。特に締めくくりはわかりやすくし、観客が拍手をするタイミングを作る事が望ましい。
 - ・ 採点基準をよく理解した上でエントリーすること。また始めたばかりや不得意であっても数回エントリーするうちに上達が認められる場合には、それに応じて採点する。
 - ・ タイマーは音楽の始まりよりも若干遅めにカウントをスタートするが、音楽の開始と同時に演技を始めても構わない。（タイマーの終了合図いっぱいまで演技した場合、実質の演技時間は2分強となる）
 - ・ 採点はDDJジャッジが行う。誤記・計算ミス以外の採点内容についての異議は一切受けないものとする。
7. 採点方法は下記の7項目で計40点満点とする。
 - R(5点満点) 演技・技の組み立てや順番を評価。俗に言う起承転結。
 - M(5点満点) フィールドをどのように使っているか。音楽の選択なども含めマネージメントを評価。
 - P(5点満点) 完成度として技、人の動き、犬の動きを評価。
 - O(5点満点) このペアのオリジナル度、技のオリジナル度を採点。
 - D(5点満点) 難易度。
 - C(5点満点) 挑戦ポイントとしてうまくいけばそれなりに、うまくいなくてもポイントがつくこともある。
 - S(10点満点) ショーマンシップ。一番ここを重点的に見ます。ショーとしての採点。
8. 1位が同点となった場合はショーマンシップ(S)の点数が高い方を上位とする。ショーマンシップの点数が同じ場合は同点決勝戦を行う。同点決勝戦を行った後も同点の場合は申込日時の早い方を上位とする。2位以下の同点は申込日時の早い方を上位とする。